

"I lost many assumptions about the simple nature of right and wrong" –

Batman-elokuva modernin ja
postmodernin aikakauden taitekohtassa,
1989 – 2012

Pekko Iso-Koivisto
Tampereen yliopisto
Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö
Sosiologia
Pro gradu -tutkielma
Helmikuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO

Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö

PEKKO ISO-KOIVISTO: BATMAN-ELOKUVA MODERNIN JA POSTMODERNIN

AIKAKAUDEN TAITEKOHDASSA, 1989 – 2012. "I lost many assumptions about the simple nature of right and wrong"

Pro gradu -tutkielma, 102 s.

Sosiologia

Helmikuu 2015

Tässä aikalaisanalyttisessä tutkielmassa esitän Batman-elokuvien ilmentävän teknologias- taloudellises- kulttuurises- poliittises- murrosten johdosta tapahtunutta postmodernin kokemusmaailman muutosta länsimaisten yhteiskuntien hallitsevaksi kokemusmaailmaksi.

Analysoin länsimaisen kokemusmaailman muutosta tulkitsemalla Batman-elokuvien kerronnassa tapahtuvaa muutosta. Aineistoni koostuu seitsemästä vuosien 1989 – 2012 välillä tuotetusta elokuvasta. Tutkin Batman-elokuvia genreteoreettisesta näkökulmasta yleisön käsityksiä ilmentävinä genre-elokuvina.

Tulkitsen Batman-elokuvia myyttisinä hyvän ja pahan kategorioita symboloivina kertomuksina. Tutkielmassa esitän myytin olevan kertomuksen sosiaalisesti jaettu tulkinnallinen ulottuvuus. Käsitykseni myytistä pohjautuu ennen kaikkea Claude Lévi-Straussin, Roland Barthesin ja Paul Ricoeurin teorioihin myytistä.

Myytin ja genren käsitteiden lisäksi hyödynnän elokuva-aineiston tulkinnassa valtavirtaelokuvan esittämiskonventioita sekä Aristoteleen tragedista kerrontaa käsittelevää kirjallisuutta.

Avainsanat: Batman, elokuva, genre, postmoderni, kokemusmaailma, kertomus, myytti

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
1.1 Moderni kokemusmaailma	3
1.2 Postmoderni kokemusmaailma	7
1.3 Elokvataide ja aikalaiskokemus	10
2. Länkkäreistä kauhuelokuvaan – sosiologinen elokuvagenreanalyysi	13
3. Elokvagenre	19
3.1 Genre-elokuvan tulkinta osana elokuvagenreä	21
3.2 Elokvagenren ideologinen ulottuvuus.....	22
3.3 Elokvagenre sosiokulttuurisen konfliktin käsittelijänä	24
4. Myyttisen kerronnan analyysi	26
4.1 Kertomus.....	26
4.2 Myytti.....	27
5. Valtavirtaelokuvan tulkinta	32
5.1 Aristotelinen kerronta.....	32
5.2 Valtavirtaelokuvan esittämiskonventiot	33
5.3 Fiktioelokuvan katselukokemus	35
6. Batman: sarjakuvasta blockbusteriksi	37
7. Batman-elokuva 1989-2012	40
7.1 Tim Burton: <i>Batman</i> (1989); <i>Batman – paluu</i> (1992)	42
7.1.1 <i>Batman</i> (1989).....	42
7.1.2 <i>Batman – Paluu</i> (1992)	48
7.1.3 Yhteenveto: Hyvä ja paha sisäsyntyisinä ilmiöinä.....	54
7.2 Joel Schumacher: <i>Batman Forever</i> (1995); <i>Batman & Robin</i> (1997).....	55
7.2.1 <i>Batman Forever</i> (1995)	55
7.2.2 <i>Batman & Robin</i> (1997).....	60
7.2.3 Yhteenveto: Tragediasta pastissiin	63
7.3 Christopher Nolan: <i>Batman Begins</i> (2005); <i>Yön ritari</i> (2008); <i>Yön ritarin paluu</i> (2012)	64
7.3.1 <i>Batman Begins</i> (2005).....	64
7.3.2 <i>Yön ritari</i> (2008).....	70
7.3.3 <i>Yön ritarin paluu</i> (2012)	78
7.3.4 Yhteenveto: Ambivalentti Batman-elokuva.....	82
8. Modernin ja postmodernin aikakauden taitekohta	84
9. Lähdeviitteet	93

1. Johdanto

”Postmodernismi oli Suomessa aikaansa edellä. Sosiologien oli turha piipittää modernin hajoamisesta niin kauan kuin maan asiat päätettiin tupopöydässä tai valtionvarainministeriössä. (...) Nyt tilanne on muuttunut.”¹

Globaalin yhteiskunnan myötä sosiologia saa uutta merkitystä, Ulrich Beckin sanoin (1999), ”sen tutkimisena, mitä inhimillinen elämä merkitsee sellaisessa ansassa, millainen maailmasta on tullut” (46). Tässä tutkielmassa analysoin inhimillisen elämän merkitystä nykyajan globaalissa yhteiskunnassa tulkitsemalla Batman-elokuvia nykyaikaisina, aikansa kokemusmaailmaa heijastavina myyttisinä kertomuksina.

Tutkielmassani esitän, että modernin ja postmodernin aikakauden taitekohdassa tuotettujen Batman-elokuvien myyttisessä kerronnassa tapahtuva muutos ilmentää postmodernin kokemusmaailman muutosta länsimaisten yhteiskuntien piilevästä kokemusmaailmasta niiden eksplisiittiseksi ja hallitsevaksi kokemusmaailmaksi.

Kokemusmaailma on *habituksen* (Bourdieu, 1990) kaltainen objektiivisen ja subjektiivisen maailman yhdistävä intersubjektiivinen käsite. Vaikka maailma on olemukseltaan jatkuva, ymmärrämme ja koemme maailman siitä luotujen kategorioiden välityksellä. Tämä maailmaa jäsentävien kategorioiden sosiaalinen luomisprosessi tapahtuu objektiivisen maailman kognitiivisesti havaittujen erojen yhdistämisen ja erottelun keinoin. (Zerubavel 1996.)

Kokemusmaailman tutkiminen on olennaista ihmisten ja yhteisöjen toimien ymmärtämiseksi. Niin kutsuttuja tosiasioita voidaan käsitteellistää loputon määrä. Ihmisten toiminnan ja historiallisten kehityskulkujen ymmärtämiseksi on kuitenkin ymmärrettävä ’tosiasioden’ lisäksi tosiasioden ja todellisuuden

¹ Saska Saarikoski (HS 24.11.2013)

sosiaalista kokemusta.² Maailman havainnointia ja kokemista jäsentävät kategoriat muuttuvat historiallisten muutosten myötä, ja siten myös ihmisyhteisöjen toiminta ja kokemus maailmasta muuttuu. Kokemusmaailman analyysi on sosiaalisen todellisuuden, ja siten, Machiavellin sanoin, *vaikuttavan todellisuuden* analyysia. Kuten Antonio Gramsci *Vankilavihkoissa* Mikko Lahtisen (1994) mukaan korostaa:

”(...) joukkoilmiöiden (fenomeni di massa) kohdalla on epäviisasta ymmärtää 'keinotekoinen' ja 'sopimuksenvarainen' kielteisiksi ja turhanpäiväisiksi asioiksi. Vaikuttaessaan monien tietoisuudessa ne ovat mitä vaikuttavinta historiallista todellisuutta, ne ovat monille 'totta'.”

Postmodernin määrittely edellyttää modernin käsitteen tarkastelua, sillä postmoderni merkitsee sananmukaisesti modernin jälkeistä. Postmoderni on siten moderniin kytkeytyvä käsite, mihin suhteutettuna se saa merkityksensä.

Yleisessä kielenkäytössä modernia käytetään nykyaikaisuuden synonyymina. Modernin käsite juontuukin nykyhetkeä tarkoittavasta latinankielen termistä *modo*. Modernin käsite ilmaantui tässä merkityksessä jo 400-luvulla (Habermas, 1999 [1981]). 'Nykyajan' merkityksessä sana moderni on käsitteenä suhteellinen, sillä käsitys nykyajasta ja nykyaikaisuudesta on luonnollisesti jatkuvasti muuttuva.

Modernilla viitataan kuitenkin myös 1700-luvulta 1900-luvun loppupuoliskolle ulottuvaan historialliseen ajanjaksoon, jolloin länsimaiset yhteiskunnat kapitalisoituivat, rationalisoituivat ja teollistuivat. Tätä historiallista ajanjaksoa merkitsevänä käsitteenä modernilla ja modernisaatioprosessilla viitataan kattokäsitteenä nykyaikaisten länsimaisten yhteiskuntien tunnuspiirteiden syntyyn.

Modernilla on kuitenkin myös kolmas, läheistä sukua länsimaisen yhteiskunnan modernisaatioprosessille oleva merkitysyhteys. Tässä merkityksessä modernin

² Sosiaalisen toiminnan tulkinnan näkökulmasta voidaan sanoa, että luolan seinään heijastuvat varjot ja sinne kantautuvat äänet ovat merkityksellisempiä kuin niiden lähde.

käsitettä käytetään ilmaisemaan kapitalismin, tieteen, teknologian ja muiden nykyaikaiseen yhteiskuntaan johtaneiden kehityskulkujen tuottamaa aiemmista aikakausista eroavaa kokemusmaailmaa ja sitä heijastavaa kulttuuria. Kokemusmaailmaan ja kulttuuriin viittaavana käsitteenä modernilla (ja postmodernilla) on suhteellisen merkityksen tai kattokäsitteen sijasta erityinen ja historiallisesti paikannettava merkitys.

1.1 Moderni kokemusmaailma

”In our days everything seems pregnant with its contrary.”³

Vaikka sana *moderni* ilmaantui jo 400-luvulla, Jürgen Habermas (1999) jäljittää modernin synnyn ”projektina” 1700-luvun valistuksen aikakauteen. Ranskalaiset valistusajan ajattelijat uskoivat tiedon ikuiseen edistykseen ja sosiaalisen sekä moraalisen kehityksen mahdollisuuteen, edistyvän rationaalisen tiedon ja sen soveltamisen myötä. Usko lineaariseen edistykseen on modernin kokemusmaailman ominaispiirre. (5–16.)

Valistuksesta periytyvä käsitys ihmiskunnan lineaarisesta edistyksestä on kuitenkin modernin kolikon toinen puoli. Modernin aikakauden kokemusmaailmaa luonnehtii sen dialektisuus. Valistuksen projektin rinnalla modernille aikakaudelle tunnusomaista on myös uudenlainen ajan ja tilan kokemus; modernin kokemusmaailman toinen puoli koostuu epävarmuudesta, muutoksesta ja ohikiitävyydestä. Marshall Berman (1988) kuvaa modernin kokemusmaailman dialektisuutta seuraavasti:

”Moderni ihminen löytää itsensä ympäristöstä, joka lupaa seikkailua, valtaa, iloa, kasvua, muutosta meissä itsessämme sekä maailmassa – ja samanaikaisesti uhkaa tuhota kaiken mitä meillä on, kaiken mitä tiedämme, kaiken mitä olemme.” (15.)

³ Ote Karl Marxin Lontoossa vuonna 1856 pitämästä puheesta (sit. Berman 1988, 20.)

Habermasin mukaan muutos ajan kokemisessa kuvastuu modernistisessä estetiikassa (Habermas 1999, 6–8). Modernin ajan ja tilan kokemus välittyikin niin modernin kulttuurin ja filosofian klassikoissa, kuin 1900-luvun politiikassakin (mm. Berman 1988; Giordano 2005; 2010; Harvey 1989).

Charles Baudelaire, joka Bermanin (1988) mukaan oli 1800-luvun merkittävin modernin kokemusmaailman kuvaaja ja jota Valeria Giordano (2010) kuvailee kaikkien aikojen merkittävimmäksi modernin kokemusmaailman kertojaksi, kuvasi tuotannossaan muutosta modernin ajan maailmassa ja siihen kohdistuvaa intoa sekä modernin kokemusmaailman ohikiitävyyttä, fragmentaarisuutta ja sen pakenevaa luonnetta. Baudelaire katsoi modernin taiteilijan tehtäväksi modernin ajan räjähtävyyden kuvaamisen. (Berman 1988, 131–171; Giordano 2010, 9–36.)

Baudelairin visio taiteesta sai vastauksen 1900-luvun kuvataiteessa. Georges Braque ja Pablo Picasso hylkäsivät kuvataidetta 1400-luvulta asti hallinneen lineaarisen perspektiivin ja turvautuivat kubistiseen tyyliin. Giorgio De Chirico kuvasi modernin ajan ja tilan kokemusta maalaamalla töihinsä kelloja ja junia. Italialaiset futuristit pyrkivät puolestaan kuvaamaan liikettä ja ilmiöiden samanaikaisuutta taiteessaan. Le Figaro -lehdessä vuonna 1909 julkaistussa futuristisessa manifestissa julistettiin: ”Aika ja Tila kuolivat eilispäivänä. Elämme jo absoluuttisessa, sillä ikuinen ja kaikkialla läsnä oleva nopeus on jo luotu.”

1900-luvulla käytyjen maailmansotien välissä arkkitehtuurissa syntynyt modernistinen suuntaus puolestaan heijasti valistusaatteesta periytynyttä uskoa ihmiskunnan edistykseen rationaaliseen suunnitteluun ja teknologisen kehityksen keinoin. Modernistiset arkkitehdit, kuten Ludwig Mies van der Rohe ja Le Corbusier, eivät tyytyneet luomaan vain toimivaa arkkitehtuuria vaan pyrkivät luomaan ihanteellista sosiaalista elämänmuotoa sen keinoin.

Modernin aikakauden filosofiassa erityisesti Karl Marxin tuotanto kuvaa Bermanin mukaan modernia kokemusmaailmaa. Marx kuvasi kapitalismin ja sen synnyttämän porvariston olevan maailmanhistorian edistyksellisin voima, joka kehityksen ohella kuitenkin loi jatkuvan mullistuksen tilan, jossa ”kaikki hajoaa ennen luutumistaan”. Marx katsoi, valistusaatteen hengessä, kapitalismin kaiken

mullistavassa prosessissa ja sen luomassa porvaristossa olevan kuitenkin sisäänrakennettu mekanismi, joka mahdollistaa lopulta sosiaalisesti oikeudenmukaisen yhteiskunnan ja ihmisen luomisen. Neljännes vuosisata myöhemmin Friedrich Nietzsche kirjoitti Jumalan kuolleen ja jäljelle jääneen vain nihilismin. Nietzsche esitti kirjoituksissaan tarpeen uudelle ihmiselle ja tämän kyvyille luoda uusia arvoja. Martin Heidegger koki niin ikään modernin ajankokemuksen ja universalismin arvottomana ja katsoi kansakunnan olevan olemisen arvopohja. (Berman 1988, 15–36, 87–129; Harvey 1989, 207–209.)

Maailmansotien välissä kaipuu uusille arvoille sai muotonsa poliittisena toimintana niin Italiassa kuin Saksassakin. Sekä fasistit että natsit vastustivat Valistusaatteen ja teknologisen kehityksen luomaa universalismia ja mytologisoivat kansakunnan arvojen lähteenä. Etenkin fasismin suhde moderniin oli kuitenkin ristiriitainen. Futuristit ja Le Corbusier muun muassa käsittivät teknologiseen modernisaatioon ja yhteiskunnan organisointiin tähänneen fasistisen Italian modernin muutoksen airueeksi ja toimivat yhteistyössä Mussolinin kanssa. (Harvey 1989, 33–36, 208–210; Heywood 2007, 203–228.)

David Harvey (1989) katsoo modernin kokemusmaailman juontuvan ajan ja tilan objektiivisista muutoksista. Harvey kuvailee tätä muutosta aika-tilatiivistymäksi. Harveyn mukaan valistuksen projektin perusta luotiin renessanssin aikana, jolloin kehittyi ajatus perspektiivistä. Perspektiivi muutti käsityksen ihmisen ymmärryksestä – ihminen saattoi nyt tarkastella todellisuutta objektiivisesti. Löytöretket ja kehittynyt kartografia loivat puolestaan uuden käsityksen maailmasta ja tilasta objektiivisesti hallittavana todellisuutena. (240–259.)

Modernin toinen suuri virtaus – ohikiitävyys, fragmentaarisuus ja sen pakeneva luonne – periytyy Harveyn mukaan ensimmäisestä, vuosina 1847 – 1848 koetusta kapitalismin varsinaisesta kasautumiskriisistä. Tällöin koettiin Harveyn mukaan ensimmäistä kertaa taloudellinen kriisi, josta ei voitu syyttää Jumalaa tai luontoa. Tapahtumat yhtäällä saattoivat vaikuttaa samanaikaisesti toisaalla. Absoluuttisen tilan käsitys sai väistyä suhteellisen ja muuttuvan tilan käsityksen

tieltä. Kysymys ajan luonteesta nousi Harveyn mukaan filosofiselle agendalle vuoden 1848 jälkeen. (Harvey 1989, 260–283.)

Harvey katsoo teknologisen modernisaation ja sen tuloksena kiihtyvän aika-tilatiivistymän olevan kapitalistisen talousjärjestelmän tulosta. Kapitalismin sisäänrakennettu jatkuva kasvu- ja kilpailupaine pakottaa kapitalisteja etsimään voittoja ajan- ja tilankäyttöä kiihdyttämällä, uusia teknologisia ratkaisuja kehittämällä ja niitä hyödyntäen. Transportaatio- ja kommunikaatioteknologioita kehittämällä kapitalismi valtaa yhä uusia alueita voitontavoittelulle ja muuttaa ajan ulottuvuutta, ”pyrkiessään voittoihin silmän räpäyksessä” (Harvey 1989 99–112.)

Vuosien 1847 – 1848 kapitalismin kasautumiskriisi johti muun muassa sellaisten uusien keinojen, kuten imperialistisen laajentumispolitiikan sekä uusien luotto- ja yhtiömekanismien, käyttöönottoon ajan ja tilan hallinnassa. 1910-luvulla Henry Ford kiihdytti ajankäyttöä ottamalla käyttöön liukuhihan autotuotannossa ja loi mallin tuotannon järjestämiseksi ympäri maailmaa, mikä loi vaurautta omistajien lisäksi ennen näkemättömällä tavalla myös työläisille. Harveyn mukaan fordistis-keynesiläinen toisen maailmansodan jälkeinen talouden vakaan kasvun aikakausi jatkui aina vuoteen 1973, jolloin kapitalismin kasautumiskriisi pakotti jälleen etsimään uusia voittoja ajan- ja tilankäytön kiihdyttämisen keinoin. (Harvey 1989, 225–240, 260–265.)

1.2 Postmoderni kokemusmaailma

”Enää ei puhuta edes silmänräpäyksistä (...) aikaa ei voi luultavasti edes mitata.”⁴

Postmoderni kokemusmaailma on likeisempää sukua modernille kokemusmaailmalle mitä sana postmoderni antaa ymmärtää. Baudelairen kuvailema moderni kokemus ajan fragmentaarisuudesta ja ohikiitävyydestä on postmodernille kokemusmaailmalle yhtäläillä ominaista. Teollisen yhteiskunnan väistyminen sekä transportaatio ja -kommunikaatioteknologisen kehityksen myötä jatkuvasti kiihtyvä aika-tilatiivistymä on kuitenkin Helga Nowotнын (1994) mukaan johtanut ”laajennetun nykyhetken” ajankokemukseen ja tulevaisuuden syrjäyttämiseen ajallisena kategoriana. Laajennetun nykyhetken ajankokemus on Nowotнын mukaan lineaarisen sijasta syklinen, minkä vuoksi tulevaisuuteen suuntautunut edistys menettää ”viehättävyyttään”. (45–74.) Frederic Jameson (1999 [1984]) kuvailee postmodernia ajankokemista rinnastamalla sen Lacanin kuvaukseen skitsofreniasta merkitysketjun katkeamisena. Jamesonin mukaan skitsofreenikko kokee ajassa ”puhtaita, toisiinsa liittymättömiä nykyhetkiä”. (138–140.) Italo Calvino epäilee vuonna 1979 julkaistussa romaanissaan *Jos talviyönä matkamies* pitkien kirjojen kirjoittamisen mielekkyyttä:

”(...) kun ajan ulottuvuus on mennyt pirstaleiksi, me emme voi elää tai ajatella kuin ajan sirpaleita joista jokainen etäänny lentoradallaan ja katoaa heti.”

Valistuksesta periytyvä tulevaisuuteen suuntautuva edistysusko – se mitä Habermas nimittää modernin projektiksi – muodostaa katkoksen postmodernin ja modernin kokemusmaailman välille. Postmodernia kokemusmaailmaa luonnehtii kehityksen ja edistyksen merkitysten irtaantuminen toisistaan. Zygmunt Baumanin (1999 [1991]) mukaan postmodernia voidaankin kuvata

⁴Entinen suursijoittaja Rainer Voss kuvailee dokumenttielokuvassa *Master of The Universe* (2013) voitonteon aikaulottuvuutta 2000-luvulla

väärästä tietoisuudesta vapautuneena modernina. Modernia visiota päämäärää kohti kulkevasta liikkeestä ei Baumanin mukaan voida postmodernissa kokemusmaailmassa enää ylläpitää. (84–85.) Jean-François Lyotard (1999 [1984]) katsoo tiedon menettäneen sen legitimoineen ”suuren kertomuksen” ja tiedon luonteen muuttuneen pluralistiseksi ja spekulatiiviseksi (161–177). Hypermodernista⁵ puhuvan Giordanon (2010) mukaan nykyaikainen subjekti on ”kykenemätön muodostamaan tyydyttäviä vastauksia maailman monimutkaisuudelle” (9).

Harvey kirjoittaa ajan ja tilan kokemuksen muuttuneen ja luottamuksen tieteelliseen ja moraaliseen arvostelukykyyn romahtaneen. Hänen mukaansa

”estetiikka on ottanut voiton etiikasta sosiaalisen ja älyllisen mielenkiinnon kohteena, kuvat hallitsevat kertomuksia, ohikiitävyys ja sirpaloituminen syrjäyttävät ikuiset totuudet ja yhtenäisen poliittisen toiminnan.” (Harvey 1989, 328)

Harvey kytkee postmodernin kokemusmaailman kapitalismin muutokseen 1970-luvun alkuvuosina. Harveyn mukaan jäykkärakenteinen fordistis-keynesiläinen massatuotantoon perustuva talousmalli johti kapitalismin kasautumiskriisiin vuonna 1973. Vastauksena fordistisen talouden jäykkyyteen syntyi Harveyn mukaan joustava kapitalismi, joka perustuu joustavuudelle suhteessa tuotantoon, markkinoihin, kulutukseen ja tuotteisiin. Joustavaa kapitalismia luonnehtii Harveyn mukaan sääntelyn purkamisen, uusien markkinoiden ja uudenlaisten finanssityökalujen luomisen ohella ennen kaikkea kiihtynyt kaupallinen, teknologinen ja organisatorinen innovointi, jonka tuloksena joustavalle kapitalismille ominaista on tuotannon ulkoistaminen ja maantieteellinen liikkuvuus jatkuvasti päivittyvää tietovirtaa hyödyntäen. Nämä joustavan kapitalismin ominaisuudet puolestaan kiihdyttävät Harveyn mukaan aika-tilatiivistymää. (Harvey 1989, 141–172.)

⁵ Giordano puhuu hypermodernista postmodernin sijaan, korostaakseen jatkuvuutta modernin kokemuksen toisen puolen – sen ambivalenssin ja ohikiitävyyden – kanssa, johon Giordano kirjoituksissaan modernista keskittyy (mm. Giordano 2005; 2010).

Lash & Urry (1999 [1987]) esittävät puolestaan kapitalismin muuttuvan organisoidusta kapitalismista organisoimattomaan kapitalismiin. Muutos tapahtuu heidän mukaansa epätasaisella vauhdilla valtioiden kapitalistisen organisoitumisen asteesta riippuen. Organisoimattoman kapitalismin erityispiirteisiin kuuluu heidän mukaansa muiden muassa aika-tilaulottuvuuden tiivistyminen ja postmodernistisen kulttuuris-ideologisen rakenteen ilmaantuminen, mikä kirjoittajien mukaan vaikuttaa ”niin korkea- kuin populaarikulttuuriinkin ja jokapäiväisen elämän symboleihin sekä diskursseihin”. (223–241.)

Best ja Kellner (2001) rinnastavat modernin ja postmodernin aikakauden välisen siirtymän renessanssin aikakauteen, jonka alkua ja loppua on vaikea määrittää tarkasti jälkikäteenkin tarkasteltuna. Kirjoittajien mukaan olemme, ”kolmannen vuosituhannen alussa” siirtymävaiheessa – ”modernin ja postmodernin aikakauden taitekohdassa”. Harveyn mukaan, ”yhden aikakauden piilevien ja hallittujen käsitysten tullessa toisen aikakauden eksplisiittisiksi ja hallitseviksi käsityksiksi, voi herkkyydessä tapahtua todellisia vallankumouksia” (Harvey 1989, 14).

Tutkielmani hypoteesi on, että modernin ja postmodernin aikakauden taitekohdassa, 1990- ja 2000-luvulla, globaali kapitalismi ja teknologiset innovaatiot ovat yhä kiihtyen tiivistäneet aika-tilaulottuvuutta, minkä lisäksi 1990-luvulla tapahtuneet merkittävät maailmanpoliittiset, sosiaaliset ja ekologiset muutokset ovat johtaneet useiden, modernin aikakaudelta juontuvien maailmaa jäsentävien diskurssien ja kertomusten liudentumiseen ja häviämiseen. Nämä materiaaliset ja diskursiiviset murrokset ovat vahvistaneet postmodernia kokemusmaailmaa länsimaisten yhteiskuntien eksplisiittisenä ja hallitsevana kokemusmaailmana.

1.3 Elokvataide ja aikalaiskokemus

”When a film achieves a certain success, it becomes a sociological event, and the question of its quality becomes secondary.”⁶

Taide ja kulttuuri heijastavat ja käsitteellistävät aikakautensa kokemusmaailmaa, minkä vuoksi niin historiallisten aikakausien kuin modernin ja postmodernin aikakausien kokemusmaailmaa kuvataan ja hahmotetaan tavallisesti näiden aikakausien taiteen ja kulttuurin kautta. Kulttuurituotteissa kiinnostavaa ei ole ainoastaan niiden esteettinen ja käsitteellinen sisältö, vaan myös ja ennen kaikkea niiden vastaanotto. Aikakautensa klassikot eivät synny sattumalta; ollakseen ymmärrettävä ja saadaksesen hyväksytyin vastaanoton, kulttuurituotteella on oltava kaukupohjaa sitä tulkitsevan yleisön kokemusmaailmassa. Historia tuntee lukuisia taiteilijoita, joiden töitä on ymmärretty ja ylistetty vasta näiden kuoleman jälkeen. Aikakauden muutoksille herkimät taiteilijat ovat usein edellä aikaansa.

Tutkielmassani analysoin seitsemää vuosien 1989 – 2012 aikana tehtyä Batman-elokuvaa. Batman-elokuvat ja muut blockbuster-elokuvat⁷ luovat kielen oman aikansa todellisuudelle, sillä saavuttaakseen satojen miljoonien laajuisen yleisön suosion, niiden on resonoitava laajan yleisönsä kokemusmaailman kanssa (Wright 1975, 1, 12; Kellner 1998 9, 13). Jos kulttuurianalyysin tueksi otetaan aikakauden tapahtumat ja arkielämä, viihdettä ja fantasiaa tutkimalla on Douglas Kellnerin (1998) mukaan mahdollista laatia ”diagnooseja nykyisestä aikakaudestamme” (147).

Sen lisäksi että Batman-elokuvat ovat blockbuster-elokuvia, ne ovat myös genre-elokuvia. Elokvagenret syntyvät elokuvastudioiden ja massayleisön vuorovaikutuksessa: elokuvat ovat elokuvastudioiden luomuksia, mutta massayleisön vastaanotto luo genren. Genre sisältää käsitteenä siten sekä

⁶ François Truffaut (Harper’s 1977)

⁷ Blockbuster-elokuvalla tarkoitetaan elokuvaa joka on saavuttanut suuren suosion yleisön keskuudessa

kulttuurituotteen tuotannon että vastaanoton. Thomas Schatz (1981) rinnastaa genre-analyysintekijän kansantarinoita analysoivaan antropologiaan: molempien päämääränä on ymmärtää, miten populaarit kertomukset jäsentävät perustavien sosiokulttuuristen ilmiöiden kokemista (261–264).

Elokvagenret pohjautuvat usein kirjalliseen perinteeseen, kuten supersankarielokuvagenre, joka perustuu supersankarisarjakuvakirjallisuuteen. Tätä sarjakuvakirjallisuuden lajia on analysoitu melko laajalti.

Supersankarisarjakuvia on analysoitu muun muassa Yhdysvaltain geopolitiikan (Miettinen 2012); ideologian (Hughes 2006); demokratian (Blackmore 2004) ja myytin näkökulmista (Eco 1972; Lang & Trimble 1988).

Supersankarielokuvagenre on kuitenkin, temaattisesta yhteydestään huolimatta, sarjakuvakirjallisuudesta poikkeava aineisto. Supersankarielokuvien tuotantobudjetit sekä yleisö- ja tuotto-odotukset ovat tähtitieteellisissä lukemissa sarjakuvamaailman vastaaviin, mikä kannustaa elokuvastudioita tuottamaan mahdollisimman laajaan yleisöön vetoavia elokuvia. Romaanikirjallisuuteen vertautuvassa sarjakuvakirjallisuudessa on siten merkittävästi enemmän tilaa kokeellisuudelle ja riskinotolle kuin elokuvateollisuudessa.

”Sarjakuvan puolella muutokset (...) ovat helpommin toteutettavissa. Jopa kahden suuren supersankareita tuottavan yhtiön sarjakuvista voi löytää kerronnallisia kokeiluja ja hermeettisistä sankarimaailmoista ulos rimpuilevia teemoja. Amerikkalainen kaupallinen elokuva on tässä suhteessa jähmeämpi ilmaisuväline. Kokeilujen tuottamat tappiot voivat koitua kohtalokkaaksi” (Salminen 1989, 18)

Supersankarielokuvagenre on elokuvagenrenä erityinen sen myyttisen ulottuvuuden vuoksi. Batman ei ole kuka tahansa Sakke-arjen-sankari vaan supersankari. Erwin Wongin (1991/92) mukaan Batmanin ulkomuoto, kyvyt ja tämän kohtaamat superviholliset korostavat Batmanin puolijumalallista, herkulesmaista olemusta. Michael Nichols (2011) puolestaan jäljittää Batman-elokuvien suursuosion supersankarien myyttiseen ulottuvuuteen. William Indick

(2004) analysoi supersankarielokuvien valtavien heroisten taisteluiden sekä sankarin maallisten henkilökohtaisten huolien ja ongelmien mahdollistavan elokuvaan eläytymisen niin mytologisella kuin henkilökohtaisellakin tasolla.

Shaun Treat (2009) puhuu vuoden 2001 jälkeen alkaneesta supersankari-*zeitgeistista*: vuosien 2001 ja 2009 välillä supersankari-elokuvia oli tuotettu enemmän kuin tätä ajanjaksoa edeltävänä aikana yhteensä. ”Supersankari-zeitgeistin” skitsofreeniset ”superantisankarit” ovat Treatin mukaan nykyaikaisten ideologisten antagonismien ruumiillistumia. Barbara Wopperer (2011) kirjoittaa *Yön ritari* -elokuvan (2008) käsittelevän ajattomia ja abstrakteja filosofisia kysymyksiä, vaikka se pintatasolta tarkasteltuna vaikuttaisikin käsittelevän vain terrorismia ja terrorisminvastaista taistelua. Slavoj Zizek (2012) puolestaan toteaa *Yön ritarin paluu* -elokuvan (2012) ilmentävän aikamme ideologista ahdinkoa.

Tutkielma etenee karkeasti jaettuna kolmessa osassa. Tutkielman ensimmäisessä osassa, kappaleissa kaksi ja kolme, käsittelemme sosiologista genre-elokuva-analyysia ja elokuvagenreteoriaa. Tutkielman toinen osa, kappaleet neljä ja viisi, keskittyvät myyttisen kerronnan ja valtavirtaelokuvan tulkinnan teoriaan. Tutkielman viimeinen osa, kappaleet kuusi, seitsemän ja kahdeksan, koostuu Batman-elokuva-aineiston esittelystä, sen analyysistä ja analyysia seuraavista johtopäätöksistä.

2. Länkkäreistä kauhuelokuvaan – sosiologinen elokuvagenreanalyysi

Tässä kappaleessa esittelen elokuvagenrejä ja niiden sosiologista analyysia Will Wrightin, Thomas Schatzin ja Douglas Kellnerin elokuvagenreanalyysien myötä. Wrightin ja Schatzin elokuvagenreanalyysit ovat sosiologisen elokuvagenreanalyysin saralla merkittävimmät ja siteeratuimmat teokset niiden teoreettisten ja analyttisten ansioiden vuoksi. Kellner on puolestaan tunnustettu yhteiskunnallisen mediakulttuurianalyysin kehittäjä.

Elokuvagenret pohjaavat aikakauden hallitseviin ilmiöihin ja muiden kulttuurilajien perinteisiin. Gangsterielokuvagenre kehittyi 1930-luvulla aikakauden rikoksista kertovista uutisotsikoista, kovaksikeitetty etsivä - elokuvagenre perustuu klassiseen etsiväkirjallisuuteen ja Hollywoodin musikaalielokuvagenren juuret ovat puolestaan vaudevillessa ja teatterissa. (Schatz 1981, 82, 111–113, 186.)

Elokuvagenreistä yleisesti tunnetuin ja pitkäikäisin on lännenelokuvagenre (Schatz 1981, 45; Wright 1975, 1). Sen alkuperä on 1800-luvun lännentarinakirjallisuudessa. Lännenelokuvat olivat genren alkuaikoina tarkkuuteen pyrkiviä historiallisia draamoja, joiden historiallinen funktio sai ajan kuluessa tehdä tietä niiden ”myyttiselle funktiolle”. Lännenelokuva kehittyi vuosien saatossa sekä genren omien sääntöjen uudelleenluomisen että yhteiskunnan muuttuvien arvojen ja uskomusten myötä. (Schatz 1981, 45–46, 58; Wright 1975.)

Vuosien 1931 ja 1972 välillä tuotettuja lännenelokuvia analysoiva Wright tulkitsee lännenelokuvien heijastavan markkinatalouden ja sosiaalisten arvojen konfliktia sekä niiden muutosta Yhdysvalloissa. Wright pohjaa tulkintansa muun muassa Jürgen Habermasin ja Karl Polanyin analyysihin markkinatalouden muutoksesta ja markkinatalouden sekä porvarillisen hyvän yhteiskunnan arvojen ristiriidasta. (Wright 1975, 131–135, 173–176.)

Wright jaottelee lännenelokuvat klassisen juonen, kostovariaation, transioteeman ja professionaalisen juonen kategorioihin. Wrightin tulkinnalle

keskeisiä kategorioita ovat klassinen juoni ja professionaalinen juoni. Kostovariaatiota Wright pitää klassisen juonen variaationa. Transitioteema puolestaan johdatti Wrightin mukaan lännenelokuvien tematiikan professionaaliseen juoneen. (Wright 1975, 32–85.)

Lännenelokuvan klassisessa juonivariaatiossa elokuvan sankari on yhteisön ulkopuolelta saapuva toimija, joka erottuu yhteisön jäsenistä erityistaidoillaan. Heikko mutta hyviä arvoja toteuttava yhteisö ei kuitenkaan hyväksy sankaria osakseen. Joukko omaa etuaan ajavia pahantekijöitä uhkaa sen edessä voimatonta yhteisöä ja sen hyviä päämääriä. Ainoastaan yhteisön ulkopuolelle hylätty sankari pärjää roistoille kukistaen heidät lopulta. Voiton myötä yhteisö tunnustaa sankarin erityisyyden ja hyväksyy hänet osaksi yhteisöä. Sankari kuitenkin jättää yhteisön tai luovuttaa erityisasemansa. (Wright 1975, 137–151.)

Lännenelokuvan klassinen juonivariaatio käsittelee Wrightin mukaan kysymystä siitä, kuinka toimia kilpailulle perustuvan kapitalismin edellyttämänä riippumattomana ja yksilöllisenä toimijana ja sovittaa tämä toiminta kapitalismin edellytysten kanssa ristiriitaisiin yhteiskunnan hyvän elämän (yhteisöllisiin) arvoihin ja toimia osana yhteiskuntaa. Klassinen juonivariaatio heijastaa Wrightin mukaan yhteiskunnan ”institutionaalisten rajoitusten ja markkinatalouden kulttuuristen arvojen välistä konfliktia”. (Wright 1975, 132, 137.)

Wrightin analyysin toisessa pääkategoriassa, professionaalisisessa juonessa, hyvän ja pahan kategoriat ovat klassista juonta ambivalentimpia. Toisin kuin klassisessa juonivariaatiossa, professionaalisisessa juonivariaatiossa sankareita on aina useampia ja he toimivat ryhmässä – professionaalisisessa juonivariaatiossa sankariryhmän voivat muodostaa myös rosvot. Myös professionaalisisessa juonivariaatiossa yhteisö taistelee arvojensa puolesta, mutta erotuksena klassisesta juonivariaatiosta professionaalisisessa juonivariaatiossa elokuvan sankari on yhteisön vastustaja. (Wright 1975, 165–173.)

Yhteiskunta esiintyy professionaalisisessa juonivariaatiossa epäkiinnostavana ja merkityksettömänä, ja sankarijoukko toimii yhteiskunnan osana ainoastaan professionaalisisessa suhteessa; sankarijoukon toiminnan motiivi on yksilöllisiä

arvoja edustava tehtävästä maksettava palkkio, eivät klassisen juonivariaation mukaiset sosiaaliset arvot. Kertomuksen keskiössä onkin sankarijoukko ja heidän välinen toveruutensa sekä heidän keskinäinen lojaaliutensa kylmän ja arvottoman yhteiskunnan vastakohtana. Professionaalisen juonivariaation sankari on roiston roolissa esiintyvän ahdasmielisen ja korruptoituneen yhteisön ulkopuolella toimiva vahva ja itsenäinen toimija. (Wright 1975, 165–173.)

Professionaalinen juonivariaatio heijastaa Wrightin mukaan Yhdysvaltojen talouden toisesta maailmansodasta lähtien alkanutta muutosta kilpailuun perustuvasta markkinataloudesta suunniteltuun korporatiiviseen talouteen. (Wright, 173–176).

Myös Schatz analysoi lännenelokuvagenreä Hollywoodin klassisen aikakauden⁸ elokuvagenrejä käsittelevässä teoksessaan. Schatz keskittyy elokuva-analyysissään elokuvagenrelle ominaisimpina pitämiensä ohjaajien teoksiin. Wrightin lailla klassisen juonen ja sen kostovariaation tunnistava Schatz analysoi Wrightin transitioteemaksi kategorisoiman juonivariaation psykologiseksi juonivariaatioksi ja kohdistaa siihen Wrightia enemmän huomiota. Schatzin mukaan kyseinen juonivariaatio kehittyi toisen maailmansodan jälkeen yleisön sosiaalipoliittisten realiteettien muutoksen johdosta. Schatzin mukaan psykologinen lännenelokuva kysyy, ”miten moraalisesti ylevä, sosiaalisesti autonominen sankari voi puolustaa taantumuksellisen, institutionalisoituneen, pelkurimaisen ja kiittämättömän yhteisön arvoja tulematta hulluksi”. Professionaalinen juonivariaatio on Schatzin mukaan lännenelokuvagenren kehittämä vastaus psykologisen juonivariaation esittämään kysymyksen: lännenmiehen on toimittava työsuhteessa yhteisölle tai muututtava lainsuojattomaksi. (Schatz 1981, 45–80, 58–59.)

Siinä missä lännenelokuva kuvastaa kamppailua sosiaalisen järjestyksen luomiseksi, 1930-luvulla syntynyt *gangsterielokuva* puolestaan käsittelee Schatzin mukaan yhteiskunnan pyrkimystä sosiaalisen järjestyksen

⁸ Hollywoodin klassinen aikakausi kesti 1920-luvun loppupuolelta 1960-luvun alkuvuosiin

säilyttämiseksi. Gangsterielokuvassa gangsterin on, kaupungistumisen ja modernisaation myötä, sopeuduttava sivilisoituneeseen ympäristöön, toisin kuin lännenmiehen, joka pitää siihen välimatkaa. Klassinen gangsterielokuva käsittelee Schatzin mukaan luonnon muuttumista kulttuuriksi yhteiskunnan sivilisoitumisen myötä. (Schatz 1981, 83–84.)

1930-luvun aikakauden ilmiöt, kuten kaupungistuminen, lama ja kieltolaki, loivat Schatzin mukaan amerikkalaisten kulttuuristen arvojen uudelleenmäärittelyn tarvetta. Gangsteri edustaa positiivista amerikkalaisuuden ihmistyyppiä, oman onnensa seppää. Urbaani institutionalisoitunut elinympäristö on kuitenkin riistänyt gangsterilta legitiimin keinon vaurauden ja vallan kartuttamiseen ja kukistaa lopulta gangsterin ollen ”yksinäistä sutta” vahvempi. (Schatz 1981, 84–85.)

Schatz katsoo klassisten gangsterielokuvien kuvastavan aikakauden ristiriitaisia arvoja ja eksistentiaalistista angstia – gangsterielokuvien tärkein antagonismi on elokuvissa Schatzin mukaan gangsterin maailmankuvassa; gangsterielokuvien keskiössä on gangsterin yksilöllinen suoriutuminen suhteessa yhteiseen hyvään. Gangsterielokuvassa ”lännenmiehen kokemasta uhasta on tullut gangsterin päivittäinen angsti”. (Schatz 1981, 85, 110.)

Lännenmies ja gangsteri toimivat ristiriitaisten kulttuuristen arvojen välillä. Sama ongelma vaivaa Schatzin mukaan 1940- ja 60- sekä 70-lukujen aikana seikkaillutta *kovaksikeitettyä etsivää*. Kovaksikeitetyn etsivän arvomaailma kumpuaa sosiaalisesta järjestyksestä, mutta vain hänen yksilölliset taitonsa mahdollistavat hänen selviytymisensä rikollisuuden täyttämässä dekadentissa yhteiskunnassa. (Schatz 1981, 111–113, 123–125, 128.)

Kovaksikeitetty etsivä -elokuvagenre kuvaa Schatzin mukaan turmeltuneisuutta toisen maailmansodan jälkeisessä yhteiskunnassa. Elokuvagenren esittämä yhteiskunnallinen ongelma on Schatzin mukaan vieraantumisen, väärin suunnattu kunnianhimo ja seksuaalinen hämmennys. Siitä huolimatta että lännensankari ratsasti lännenelokuvien lopussa kauas preerialle, esitti klassinen lännenelokuva sivilisoituneen yhteiskunnan potentiaalisesti hyvänä – kovaksikeitetty etsivä sen sijaan eristäytyy tehtävänsä hoidettuaan ”sekä villistä

että sivilisoituneesta, koska ei aikakautensa miljöössä pysty erottamaan niitä toisistaan”. (Schatz 1981, 124–125, 128–129, 136.)

Kovaksikeitetty etsivä -genre katosi 1940-luvun jälkeen, mutta ilmaantui takaisin 1960- ja 70-lukujen aikana. Amerikkalainen sosiaalinen ilmapiiri muuttui Schatzin mukaan 1950-luvun jälkeen ja kyynisyys sekä vieraantuminen palasivat 1960-luvun aikana. 1960- ja 70-luvun kovaksikeitetyn etsivän maailma oli kuitenkin monimutkaisempi aikana, jolloin Yhdysvallat kävi Vietnamin sotaa ja kaduilla oli rotumellakoita; etsivä toimi ympäristössä, jota hän ei voinut ymmärtää tai kontrolloida. 1970-luvun kovaksikeitetty etsivä saattoi tarinan loppuratkaisuna jopa kuolla. (Schatz 1981, 147–149.)

Italo Calvinon kerrotaan todenneen, että ”kaikki tarinat viittaavat joko elämän jatkumiseen tai kuoleman välttämättömyyteen” (Bacon 2004, 114). Lännenmies, gangsteri ja kovaksikeitetty etsivä kamppailevat kaikki vastustajan kanssa asetelmassa, jossa toisen on tuhouduttava. Elokvagenre voi kuitenkin rakentua sankarin ja vihollisen välisen nollasummapelin sijasta myös romanttiselle suhteelle, jolloin se käsittelee sosiaalista integraatiota.

Hollywood-musikaali on tällainen romanttiselle suhteelle rakentuva elokuvagenre. Schatzin mukaan musikaalielokuvan kertomus sovittaa yhteen yksilöllisyyden ja spontaaniuden sekä yhteiskunnan integroivien yhteisöllisten odotusten ristiriidan. Hollywood-musikaali toimii Schatzin mukaan seurusteluriittinä, jossa miespääosanesittäjä vapauttaa varautuneen naispääosanesittäjän suhtautumisen itseensä. Vaikka miespääosanesittäjä joutuukin tietyssä vaiheessa kertomusta hänen ”primitiivisempiin ominaisuuksiin” vetoavan vampin pauloihin, naispääosanesittäjä kuitenkin hioo lopulta viriilin miespääosanesittäjän luonnetta ja yhteiskunnallistaa hänen taipumuksensa. (Schatz 1981 186–202.)

Screwball-komedia -elokuvagenre syntyi Yhdysvaltoja koetelleen 1930-luvun laman aikana. Se käsittelee sosioekonomista konfliktia ja seksuaalista vastakkainasettelua lama-ajan Yhdysvalloissa. 1930-luvun Screwball-komedia pyrki Schatzin mukaan tasoittamaan koettuja luokkaeroja ja palauttamaan uskon amerikkalaiseen luokkarajoista vapaaseen utopistiseen yhteiskuntaan.

Lamakauden väistyttyä Yhdysvalloissa yleisön mielenkiinto sosioekonomista konfliktia kohtaan kuitenkin väheni ja Screwball-komedian kertomusta varioitiin. 1930-luvun loppupuolella elokuvan kertomuksellinen konflikti käsitteli seksuaalista konfliktia avioparin välillä ja elokuvagenren sosioekonominen kertomus sai väistyä. (Schatz 1981, 150–157, 162–172.)

Kauhuelokuvagenreä analysoivan Kellnerin mukaan yhteiskunnallisten ja taloudellisten kriisien aikoina ”yliluonnollisesta tulee tehokas ideologinen apuväline, joka auttaa selittämään vaikeita olosuhteita tai käsittämättömiä tapahtumia mystisten tai uskonnollisten mytologioiden avulla”. Hänen mukaansa kauhuelokuvan kaltaiset genret mahdollistavat yhteiskunnallisten pelkojen käsittelyn, sillä liian realistiset elokuvakuvaukset voisivat olla yleisölle liian tuskallisia kohdata (Kellner 1998, 149–150, 165).

Kellner esittää Poltergeist-elokuva-analyysissään Poltergeist-elokuvien ja 1980-luvun kauhuelokuvagenren heijastaneen amerikkalaisen yhteiskunnan pelkoja työttömyydestä ja alempaan yhteiskuntaan putoamisesta. Kellnerin mukaan Yhdysvalloissa ”1980-luku oli ennen kokematon yhteiskuntaluokkien välisen sodankäynnin aikaa, jolloin suuret määrät vaurautta siirrettiin keski- ja työväenluokalta rikkaille”. (Kellner 1998, 148–166.)

Hollywoodin keskittyminen yliluonnollisiin elokuviin vuoden 1973 Manaaja-elokuvan jälkeen kertoo hänen mukaansa amerikkalaisen yhteiskunnan ideologisesta kriisistä, koska ”niissä esitetään kriisiä läpikäyvä yhteiskunta, jonka instituutioita kohtaan hyökkäävät monenlaiset voimat”. Jos elokuvissa kuvattuihin pelkoihin löytyy elokuvassa ratkaisu, ”useimmissa Hollywoodin kassamagneeteissa se ilmestyy yliluonnollisena muukalaisena (...) tai Batmanin, Conanin tai Indiana Jonesin kaltaisena supersankarina”, mikä viittaa Kellnerin mukaan amerikkalaisen yhteiskunnan legitimaatiokriisiin (Kellner 1998, 159–160).

3. Elokuvasgenre

Elokuvasgenre on sosiologisen ilmiön arkkityyppi. Elokuvasgenre ei ole arbitraarinen kielellinen kategoria vaan teollisen elokuvatuotannon ja sen sosiaalisen vastaanoton seurausta oleva sekä niihin vaikuttava, teollista tuotantoa ja vastaanottoa ohjaava kategoria. (Altman 2002, 25–27; Neale 1995, 160; Schatz 1981, 16; Todorov 1990, 18–19; Tudor 1995.) Elokuvasgenret ovat ”paitsi tieteellisesti pääteltyjä tai teoreettisesti rakennettuja, myös teollisesti vahvistettuja ja yleisesti hyväksytyjä kategorioita” (Altman 2002, 29).

Elokuvasgenren hyödyllisyys tieteellisenä kategoriana on sen monimuotoisuudessa ja monensuuntaisuudessa sekä sen yhteydessä siihen vaikuttavaan ja siitä vaikuttuvaan sosiaalisen todellisuuteen. Se nivoo yhteen elokuvan tuotanto- ja kulutusprosessin elokuvan tuotannosta ja markkinoinnista sen vastaanottoon ja vastaanoton sekä tuotannon väliseen vuorovaikutukseen. Elokuvasgenret ovat rituaalisia ja ideologisia tuotanto- ja tulkintakaavoja. Ne pitävät yllä ”tasapainoa yleisön ja valtaisan teknologisen, merkityksiä tuottavan ja ideologisen elokuvakoneiston välillä” (Schatz, 1981, 14).

Aristoteles erittelee Runousopissaan (1997 [320 eaa.]) useita genrejä ja niiden erityispiirteitä. Elokuvasgenret eroavat kuitenkin kirjallisista genreistä elokuvien huomattavien tuotantokustannusten ja tuotto-odotusten puolesta; kalliiden valtavirtaelokuvien⁹ on vedottava massayleisöön, jotta ne kattavat tuotantokustannuksensa ja voivat tuottaa voittoa elokuvastudioille. Elokuvasgenren on siten tavoitettava kirjallista tai muuta kulttuurigenreä laajempi yleisö taatakseen olemassaolonsa.

Elokuvasgenre muotoutuu elokuvastudioiden ja yleisön vuorovaikutuksessa. Vaikka yleisöllä ei ole suoraa vaikutuskanavaa elokuvan tuotantoon, yleisön aktiivinen mutta epäsuora osallistuminen muokkaa elokuvasgenren muodostumista. Yleisön vastaanotto ja elokuvan saavuttama suosio tai

⁹ Valtavirtaelokuvalla tarkoitetaan Hollywoodissa vuosina 1907-1917 kehittyneitä elokuvanteon konventioita, jotka korostavat kerrontaa ja sen selkeyttä elokuvassa (Bacon 2004, 70).

vastaavasti sen kohtaama epäsuosio kannustaa elokuvatuottajia muokkaamaan elokuvagenren konventioita kumuloituvasti kohti tunnistettavaa kertomuksellista järjestelmää yleisöltä saamansa kulutuspalautteen mukaisesti. (Schatz 1981, 12–13.)

Elokuvagenre on samanaikaisesti sekä staattinen että dynaaminen järjestelmä. Vaikka elokuvagenren tietyt osat säilyvät muuttumattomina ja jatkavat tietyn sosiaalisen perusongelman käsittelemistä, elokuvagenre myös elää ja muuttuu. Elokuvagenre voi muuttua sen sosiaalisen kontekstin muuttuessa, vaikutusvaltaisen genre-elokuvan vaikutuksesta tai vaikka tuotantotekijöiden muutoksen vuoksi; elokuvagenre on yhteydessä sitä ympäröivään maailmaan ja yleisön muuttuviin käsityksiin ja reagoi niiden muutokseen. (Schatz 1981, 16–18; Wright 1975, 186.)

Kaikki valtavirtaelokuvat eivät ole genre-elokuvia, eikä kaikista valtavirtaelokuvista ole luomaan elokuvagenreä. Synnyttääkseen elokuvagenren täytyy elokuvatarinassa olla erityisiä sosiaalisia ja esteettisiä ominaisuuksia. (Altman 2002, 277; Schatz 1981; Tudor 1995.) Vaikka elokuvagenre kehittyy sekä elokuvan sosiaalisten että esteettisten ominaisuuksien perusteella, on elokuvagenren ensisijainen olemus Schatzin mukaan sen sosiaalisessa ulottuvuudessa ja sitä kuvastavassa elokuvagenren kertomuksellisessa järjestelmässä (Schatz 1981, 15–16, 23). Elokuvagenren kertomuksellinen järjestelmä on koherentti ja tietyn arvomaailman mukainen ja se käsittelee jotain perustavanlaatuaista kulttuurista konfliktia. Genre-elokuvaa ja elokuvagenreä voidaan siksi tulkita sosiokulttuurisesta näkökulmasta tekijän ja yleisön kollektiivisten arvojen ja ihanteiden välittäjänä. (Kellner 1982; Schatz 1981, 15–16, 23, 264; 1995, 93, 97; Wright 1975, 4–15.)

Myös elokuvagenren muodostumisen teoriaa kehitelleen Rick Altmanin mukaan elokuvagenren syntymiseen vaikuttavat yhtäaikaisesti sekä elokuvan semanttinen että sen syntaktinen ulottuvuus (Altman 2002, 267–280; myös Todorov 1990, 18). Altmanin, Schatzin genrekäsitystä hienosyisemmän elokuvagenren syntyä koskevan teorian, peruslähtökohta elokuvagenren muodostumisesta semanttisen ja syntaktisen ulottuvuuden varaan vastaa

pääpiirteittäin Schatzin edellä käsiteltyä typologiaa elokuvagenren esteettisten ja kertomuksellisten ominaisuuksien välillä.

3.1 Genre-elokuvan tulkinta osana elokuvagenreä

"The riders ride, into the night, into the west
To see who's gun's the best,
They're all fools, to live by rules,

The rider wearing black,
You know he's gonna Shoot You In The Back

(...) In the western movies!"¹⁰

Tzvetan Todorov analysoi kirjallisten ja muiden diskursiivisten genrejen olevan historiallisia tulkinta- ja tuotantokehyksiä. Analyysintekijän *löytämät* abstraktit genret eivät Todorovin mukaan ole genrejä lainkaan, vaan ne ovat moodeja, muotoja tai tyylejä. Genre on Todorovin mukaan aina historiallinen instituutio ja suhteessa aikakautensa vallitseviin ideologioihin. (Todorov 1990, 17–19.)

Elokuvagenret ovat tällaisia *tuotettuja* ja tulkintaa sekä tuotantoa edelleen ohjaavia historiallisia tulkinta- ja tuotantokehyksiä. Elokuvagenre on merkityksellinen tulkinta- ja tuotantokehys kuluttajien ja tuottajien vuorovaikutuksessa jo ennen sen nimeämistä sellaiseksi (Altman 2002, 29; Schatz 1981, 16; Todorov 1990, 19; Tudor 1995). Elokuvagenren olemassaolo ei siten ole riippuvainen abstraktista nimeämisprosessista, vaan kuten Altman toteaa: "Mikä ei ole teollisuuden genreksi määrittelemä ja massayleisön sellaiseksi tunnistama ei ole genre ollenkaan" (Altman 2002, 29).

Yleisö ymmärtää elokuvagenren kertomuksellisen järjestelmän ja sen merkityksen toistuvan altistumisen myötä ja oppii tunnistamaan genren hahmojen, tapahtumien ja tapahtumapaikkojen tyypityksiä. (Schatz 1981, 16; Tudor 1995.) Genrekonventioille toistuvan altistumisen myötä yleisölle kehittyy "narratiivis-elokuvallinen 'mielenlaatu', joka on strukturoitu mentaalinen kuva

¹⁰ Motörhead (1980) Shoot You In The Back

elokuvagenren tyypillisistä tapahtumista ja suhtautumistavoista”. Lopulta elokuvagenre tunnustetaan yleisesti, se saa nimen ja siitä tulee relevantti käsitekategoria katsojien, tuottajien ja kriitikoiden parissa. (Schatz 1981, 16.)

Genre-elokuva ei siis eroa muusta valtavirtaelokuvasta ainoastaan tuotannon osalta, vaan se eroaa ei-genre-elokuvasta myös tulkinnan näkökulmasta. Siinä missä yksittäisen valtavirtaelokuvan juoni, asetelma, hahmot ja niin edelleen saavat merkityksensä elokuvan edetessä, genre-elokuvassa elokuvan elementeillä on jo elokuvagenren luomaa aiempaa merkitystä, ja yksittäisen genre-elokuvan kertomusta sekä ikonografiaa tulkitaan tätä taustaa vasten. Genre-elokuvaa ei siten tulkita yksittäisenä teoksena, vaan se suhteutuu aina sen edustaman elokuvagenren esittämiskonventioihin (Schatz 1981, 10, 22; Tudor, 1995.).

Juonenkulku genre-elokuvassa on ennalta arvattava ja päättyy aina konfliktin ratkeamiseen. Juonenkulkua tärkeämpää genre-elokuvassa onkin hahmojen ja asetelman kehittyminen, mitä juonen tehtävä on kehystää. (Altman 2002, 40–41, Schatz 1981, 30.) Schatzin mukaan genre-elokuvan juoni koostuu neljästä osasta: (1) yhteisön ja yhteisöä uhkaavan konfliktin esittely; (2) konfliktin elävöittäminen; (3) konfliktin kärjistyminen; (4) konfliktin ratkaisu uhan eliminoinnilla. Genre-elokuvan keskiössä on ennalta arvattavan juonen sijaan konfliktin kärjistyminen ja tämän temaattisen konfliktin vastaavuus kulttuuristen arvojen kanssa. (Schatz 1981, 30.) Henry Baconin mukaan elokuvagenren ennalta arvattavuus ”tuntuu vain lisäävän tarinan nautittavuutta” (Bacon 2004, 22).

3.2 Elokuvagenren ideologinen ulottuvuus

Judith Hess Wrightin mukaan genre-elokuvat ovat ideologisia apparatteja. Hän katsoo niiden uusintavan omistavan luokan etuja ajavaa tietoisuutta ja vahvistavan vallalla olevan järjestyksen ylläpitämistä ekonomisten ja sosiaalisten konfliktien helppoon ratkaisuun päätyvällä tarinankerronnallaan. Genrefilmien yksinkertainen konfliktinratkaisu perustuu hänen mukaansa

kolmeen tekijään: (1) genre-elokuvat eivät käsittele suoraan ajankohtaisia poliittisia ja sosiaalisia ongelmia; (2) niiden tapahtuma-aika ja -paikka ei sijoitu nykyhetkeen; (3) yhteisö, jossa elokuva tapahtuu ei toimi dramaattisena voimana elokuvassa. (Wright, 1995.)

Sekä Schatz että Altman katsovat genre-elokuvien toimivan samanaikaisesti sekä rituaalisella että ideologisella tasolla (Altman 271, 277; Schatz 1981, 31, 35).

Genre-elokuvat eivät heidän mukaansa vain sokeasti uusinna vallitsevaa kulttuuria, vaan ne toimivat kahdensuuntaisesti: ne sekä vahvistavat että kyseenalaistavat ja kritisoivat kulttuurisia arvoja. Vaikka genre-elokuva päättyy aina konfliktin ratkaisemiseen, vahvistaen näin vallitsevaa ideologiaa, voi se samanaikaisesti nostaa esille kysymyksiä lopussa ratkaistavien konfliktien dramatisoinnilla ja niiden ratkaisun tyylillä. (Schatz 1981, 31, 35.)

Aina kun saavutetaan kestävä sovituksen tila (...) syynä on se, että on löydetty yhteinen maaperä, alue, jolla yleisön rituaaliset arvot yhtyvät Hollywoodin ideologisiin. (...) Menestyvän genren suosio ei perustu vain yleisöihanteen heijastamiseen, eikä liioin vain genren asemaan Hollywoodin yritteliäisyyden puolestapuhujana, vaan sen kykyyn toteuttaa molempia tehtäviä samanaikaisesti. Juuri tämä silmänkääntötempu, tämä strateginen ylimääräytyminen, on amerikkalaiselle studiokauden elokuvatuotannolle kaikkein luonteenomaisinta. (Altman 2002, 277.)

Elokuvagenren rituaalisen tai ideologisen ulottuvuuden nouseminen analyysistä riippuu analyysitavasta. Elokuvagenrejä myytteinä tarkastelevat strukturalistiset analyysit nostavat esille niiden rituaalisen ulottuvuuden ja katsovat niiden vastaavan yleisön odotuksiin ja maailmankäsityksiin, kun taas diskursiivisiin seikkoihin keskittyvä tutkimus näkee genre-elokuvat pikemminkin ideologisina apparaatteina, jotka pyrkivät muokkaamaan katsojien maailmankuvaa niiden tuottajien edun mukaiseksi. (Altman 2002, 271.)

3.3 Elokuvasenre sosiokulttuurisen konfliktin käsittelijänä

Schatzin mukaan jokainen elokuvagenre käsittelee jotain yhteiskunnallista järjestystä koskevaa ongelmaa ja edustaa elokuvatuottajien ja -yleisön yhteistä pyrkimystä sen ratkaisemiseksi (Schatz 1981, 264). Todorovin mukaan genret valaisevatkin sen yhteiskunnan konstitutiivisia tekijöitä ja vallitsevaa ideologiaa johon ne historiallisesti kuuluvat (Todorov 1990, 19).

Genre-elokuvan tapahtumapaikka toimii eräänlaisena areenana sosiokulttuurisen konfliktin käsittelylle, jossa kärjistyvä dramaattinen konflikti ratkeaa tunnistettavien ja tuttujen hahmojen vakiintuneiden toimintatapojen myötä, mikä Thomas Shobackin mukaan johtaa *aristoteliseen katharsikseen*¹¹. Elokuvasenren hahmot ovat psykologisesti yksiselitteisiä ja jonkin kulttuurisen käsityksen tai maailmankatsomuksen ruumiillistumia ja saavat merkityksensä niiden funktion ja sosiaalisen statuksen myötä. (Schatz 1981, 24–27; Shoback 1995.)

Elokuvasenret sijoittuvat joko määriteltyyn tai määrittelemättömään paikkaan. Määriteltyssä paikassa (kuten villissä lännessä) tapahtuva genre-elokuva käsittelee tavallisesti sosiaalista järjestystä ja sosiaalinen konflikti tapahtuu sankarin ja vihollisen välillä. Määrittelemättömässä paikassa tapahtuvan genre-elokuvan konflikti taas rakentuu yleensä kahdennetun sankarin (romanttinen suhde) välillä, ja se käsittelee sosiaalista integraatiota. (Schatz 1981, 26–29.)

Jokaisen elokuvagenren kertomukseen kuuluu olennaisesti konfliktin (väliaikainen) ratkeaminen. Genre-elokuvien konfliktien ratkaisu perustuu oppositiota edustavan hahmon hävittämiseen. Sankari joko tuhoaa vihollisensa tai muodostaa yhtenäisyyden kahdennetun sankarin kanssa. Kummassakin ratkaisumallissa jäljelle jää lopulta vain yksi sankari. (Schatz 1981, 26–32)

Genre-elokuvat korostavat sekä individualismia että sosiaalista koheesiota, ja Schatzin mukaan genre-elokuvat kompensoivatkin individualismin ja sosiaalisen

¹¹ Aristotelinen katharsis tarkoittaa puhdistumisen kokemusta, joka seuraa kertomuksen täydellistymisen ja jännitteen purkautumisen myötä.

järjestyksen välillä syntyvän kertomuksellisen ristiriidan sankarin eristäytymisellä yhteisöstä. Väkivaltaisen ratkaisumallin sankari samaistuu harvoin yhteisön arvomaailmaan, ja voitettuaan yhteisöä uhanneen vihollisen sankari joko vetäytyy yhteisöstä tai kuolee säilyttäen täten individualisminsa. (Schatz 1981, 32.)

Vaikka elokuvagenren käsittelemä perustava sosiaalinen ongelma ja elokuvagenren ongelmanratkaisun lopputulos pysyy muuttumattomana, sen kerronnallinen ratkaisumalli mukautuu aikakauden muutoksiin. Elokuvagenret voivat ”estetisoitua” (Schatz 1981, 41) niiden alunperin käsittelemän kulttuurisen ilmiön vanhentumisen myötä, jolloin ne eivät enää vastaa kollektiivista tajuntaa. Elokuvagenren suosio perustuu lopulta siihen, miten kiinnostava ja merkittävä elokuvagenren käsittelemä sosiaalinen konflikti on ja miten onnistuneesti elokuvagenre reagoi yleisön muuttuviin asenteisiin ja makuun. (Cawelti 1995; Schatz 31, 36–41; Wright 1975, 185–186.)

4. Myyttisen kerronnan analyysi

Schatz ja Wright puhuvat amerikkalaisista elokuvagenreistä nykyaikaisina mytologioina. He perustavat käsityksensä genre-elokuvista myytteinä ennen kaikkea kulttuuri-antropologi Claude Lèvi-Straussin strukturalistiseen teoriaan myytin rakenteesta. (Schatz 1981, 261–262; Wright 1975, 16–28).

Tässä tutkielmassa myytti käsitteellistetään kertomuksen tulkinnallisena ulottuvuutena. Esittelen tässä kappaleessa käsitystäni myyttisestä kerronnasta ja sen analyysistä. Kappaleen aluksi esittelen lyhyesti kertomuksen käsitettä, minkä jälkeen käsittelen myyttiä ja sen suhdetta kerrontaan ja myyttisen kertomuksen tulkintaa.

4.1 Kertomus

”(...) naapurimaan miehittämisessä on kyse tarinasta, koska elämässä ja myös kuolemassa on kyse merkityksestä.”¹²

Kerronnallinen tutkimus on kerronnallista analyysimenetelmää laajempi teoreettinen viitekehys. Matti Hyvärinen (2006) mukaan kertomus on ihmisten välisen kommunikaation ja vuorovaikutuksen välineen lisäksi ”*tietämisen* muoto”. Hyvärinen esittää kertomuksilla olevan ”*kulttuurisesti jaetut mallit, perinteet ja lajityypit*” (1–2). Kertomuksia tulisikin sosiologisesta näkökulmasta tulkita niiden sosiaalisen ja institutionaalisen kehyksen puitteissa, sen sijaan että niitä tulkittaisiin yksilöllisten kokemusten ilmaisuina.

Kertomus sekä kuvailee että selittää. Kertomuksen ominaispiirre on kuitenkin *muutos* ja sen välttämätön osa juuri *selittäminen*. Kuvaillessaan muutosta asioiden tilassa kertomus selittää, miksi tämä muutos on tapahtunut. Kertomus luo oman todellisuutensa, jonka ei tarvitse vastata arkitodellisuuttamme, kunhan

¹² Janne Saarikivi (Parnasso 2/2014)

se tarjoaa sen tulkitsijalle tarpeellisen informaation muutoksen ymmärtämiseksi. (Hyvärinen 2006, 3; Wright 1975, 124–129.)

Kertomukset käsittelevät tapahtumien kausaalisia suhteita jäsentämällä tarinan tapahtumia suhteessa toisiinsa (Hyvärinen 2006, 3). Tarinat koostuvatkin harvemmin vain yhdestä lineaarisesta kertomuksesta; tyypillisesti ne rakentuvat kertomuksellisista sekvensseistä. Nämä sekvenssit eivät useinkaan kulje lineaarisessa järjestyksessä, vaan limittyvät tarinan kulkiessa kohti lopullista ratkaisuaan. (Wright 1975, 124–129.)

Hyvärinen et al. (2010) esittävät kertomuksellisten sekvenssien voivan toimia, aristotelisestä kerronnasta periytyvän koherentin kertomuskäsityksen vastaisesti, myös epäkoherentissa suhteessa. Kertomuksenanalyysissä on siten otettava huomioon myös kertomuksissa mahdollisesti esiintyvä epäkoherenttius sen sijaan, että analyysintekijä pakottaisi kertomuksentulkintansa ennalta määrätyn koherentin näkökulman mukaiseksi.

4.2 Myytti

”Euroopan tarina, tai Yhdysvaltojen, on tarina vapaista ihmisistä, avoimuudesta, ihmisoikeuksista ja tasa-arvosta. Venäjän tarina taas on tarina Venäjästä, venäläisille.”¹³

Lévi-Straussin mukaan myytti rakentuu samankaltaisten, binaarioppositioiden varaan rakentuvien universaalien elementtien varaan. Myytin merkitys ei Lévi-Straussin mukaan ole kuitenkaan sen yksittäisissä elementeissä, vaan myytin rakentavien elementtien muodostamissa yhteyksissä, minkä vuoksi ”myytin toisistaan hieman eroavia variaatioita voidaan luoda teoriassa loputon määrä”. (Lévi-Strauss 1955.)

Lévi-Straussin teoria myytin rakenteesta rakentuu hänen Ferdinand de Saussuren strukturalistisesta kieliteoriasta ammentamalleen käsitykselle

¹³ Janne Saarikivi (Parnasso 2/2014)

kulttuuristen käsitteiden perustumisesta vastakohtapareille. Tämä käsitteiden vastakohtaisuus heijastaa Lévi-Straussin mukaan ihmisen ajattelun rakennetta. (Lévi-Strauss 1963, 91.) Systemaattisimpana osoituksena tästä hän pitää kiinalaisen filosofian käsitystä vastakohtapareista Yinin ja Yangin muodossa, jotka Kiinalaisessa filosofiassa edustavat valon ja varjon, naisen ja miehen, kylmän ja kuuman jne. vastakohtapareja. (Lévi-Strauss 1963, 89.)

Kaikkien kulttuurien on kuitenkin kohdattava Mary Douglasin (1966) mukaan tilanteita jotka ”uhkaavat niiden olettamuksia” ja käsiteltävä ambivalentteja kategorioita, sillä kategoriset järjestelmät synnyttävät aina poikkeamia. Ellei kulttuurin synnyttämiä poikkeamia kohdata ja käsitellä, on riskinä hänen mukaansa ”luottamuksen rapautuminen”. (39.) Lévi-Straussin mukaan myytin tarkoitus onkin luoda ”looginen malli ristiriidan ylitsepääsemiseksi” (Lévi-Strauss 1955, 443).

Roland Barthes (1994) katsoo myytin olevan ”toisen asteen semiologinen järjestelmä”. Barthes määrittelee myytin muodoksi ja sen muodon viestiväksi puheeksi. Hän soveltaa myytin toimintaa käsittelevään teoriaansa Ferdinand de Saussuren semiologista kieliteoriaa, jonka mukaan käsitteiden kielelliset ilmaisut kutsuvat näiden käsitteiden ideaalityypin mieleen. Barthes katsoo myytin toimivan samaa logiikkaa noudattaen, ja kutsuu myyttejä ”metakieleksi”. Barthes ei katso myytin rajoittuvan vain teksteihin, vaan hänen mukaansa myytin voi kutsua myös esimerkiksi kuva, joka kirjoituksen tavoin edellyttää *lexistä*. Barthesin ajattelussa myytti on siten kielen konnotatiivinen ulottuvuus, joka nousee sen *yhteiskunnallisesta käytöstä*. (173–178.)

Pierre Bourdieu (1990) kritisoi Saussuren kieliteoriaan pohjautuvaa strukturalismia sen kyvyttömyydestä ymmärtää strukturalististen teoreettisten mallien suhdetta niiden analysoimien ilmiöiden käytännön ilmenemismuotoihin ja merkityksiin. Bourdieu jäljittää strukturalismin ongelman teorian ja käytännön suhteesta Saussuren kieliteoriaan ja sen käsitykseen puheen olemuksesta ainoastaan kielen välittämismekanismina. Paul Ricoeur (1976) puolestaan katsoo strukturalistisen luennan olevan perusteltua, mutta kykenevän selittämään vain osatotuuden. Ricoeurin mukaan strukturalistinen

tulkintamalli selittää kyllä myytin rakenteen, mutta analysoidessaan myyttiä vain tekstinä, se ei kykene tulkitsemaan myytin merkitystä. Strukturalistinen semantiikka on Ricoeurin mukaan analyttisen tekstintulkinnan tärkeä vaihe, mutta tekstien ja myyttien merkityksen analyysi vaatii hänen mukaansa ”syvä-semantiikkaa”; tekstin ymmärtäminen edellyttää sen maailmankuvallisten viittausten tulkintaa ja ymmärrystä. (80–88.)

Ihmiset jäsentävät ja ymmärtävät maailmaa Hyvärisen mukaan kertomuksin (Hyvärinen 2006, 2), joiden luoma käsitteellinen järjestelmämme on puolestaan Lakoffin & Johnsonin (1980) mukaan ”olemukseltaan olennaisesti metaforista” (454). Barthes osoittaakin myyttianalyysillaan myytin olevan kertomuksen sijaan kertomuksen *metaforinen ulottuvuus*.

Metaforat syntyvät Ricoeurin mukaan käsitteiden uudennaisista yhteenliittymistä; käsitteiden uudennainen ja yllättävä yhteys luo semanttisen dissonanssin, joka kutsuu tulkitsemaan niitä metaforisessa suhteessa¹⁴. Ricoeur puhuu ”elävistä” ja ”kuolleista” metaforista. ”Kuolleita” metaforia hänelle edustavat käsitteiksi vakiintuneet metaforat – sellaiset kuin esimerkiksi tuolin *jalka*. Ricoeur kiistää siten perinteisen käsityksen metaforista käsitteiden emotionaalisenä, allegorisena ulottuvuutena, jonka suhde käsitteeseen on yhden suhde yhteen. Ricoeurin mukaan metafora luo uutta informaatiota – metafora ”kertoo meille todellisuudesta jotain uutta”. (Ricoeur 1976, 47–52.)

Myytillä viitataan aina sosiaalisesti jaettuun kertomukseen – henkilökohtaisia myyttejä ei tunneta. Toimiakseen myyttisesti, kertomuksen on siten oltava *sosiaalisesti jaettu*. Vaikka metafora tai ”metakieli” voi nousta tarinoiden lisäksi myös esimerkiksi yksittäisistä kuvista tai sanoista, on niihin kytkeytyvä sosiaalisesti jaettu kertomus kuitenkin myyttisten konnotaatioiden ydin, mitä havainnollistavat esimerkiksi Che Guevaran valokuvasta muokattu triptyyksi tai uskonnolliset ikonit. Myytti toimii siten kertomuksen yhteiskunnallisen käytön

¹⁴ Barthesin kuuluisa esimerkki Paris Match -lehden kannessa olevasta tummaihoisesta sotilaasta tekemässä kunniaa Ranskan lipulle toimii Ricoeurin teoriaa seuraten metaforisen merkityksen kutsuvana tekstinä.

kontekstista nousevana *sosiaalisesti jaettuna kertomuksen metaforisena konnotaationa*.

Myytti on siten kertomuksen sosiaalisesti yhdenmukaista tulkintaa. Ollakseen laajalti ymmärrettäviä ja yhdenmukaisesti tulkittavia, kertomusten on oltava *symbolisia*. Ricoeurin mukaan symbolit eroavat metaforista siten, että toisin kuin metaforat, jotka ovat vapaita diskursiivisia luomuksia, symbolit saavat merkityksensä suhteessa perustavaan inhimilliseen maailmankokemiseen ja kosmokseen. Symbolit sitovat Ricoeurin mukaan diskursiivisen maailman osaksi ”Pyhää universumia” toimien metaforista potentiaalia sisältävien merkitysten varantoina. Symbolien voidaan siten sanoa olevan inhimillisen kokemusmaailman ja diskursiivisen maailman perimmäisiä välittäjiä: ”symboli on sidottu tavalla, jolla metafora ei. Symboleilla on juurensa. Symbolit upottavat meidät mahdin (power) varjoisaan kokemukseen.” (Ricoeur 1976, 53–69.)

Kaikki sosiaalisesti jaetut metaforiset konnotaatiot eivät kuitenkaan ole myyttejä; myytit ovat *ihmiselämän perustavia ilmiöitä jäsentäviä* metaforisia kertomuksia. Perinteisesti myyteinä ymmärretyt kertomukset käsittelevätkin yhteisöelämän ja kosmoksen perustavia kysymyksiä symbolisin, yliluonnollisin kertomuksin (Walker 2005). Luodakseen laajalti ymmärrettävän, yhdenmukaisen myyttisen tulkinnan kertomuksen on siten oltava symbolinen, sillä symboliset myyttiset kertomukset ovat lähes ajattomasti ymmärrettävissä olevia kertomuksia.¹⁵ Perinteisesti myyteinä tulkittujen kertomusten yliluonnollisuus perustunee yliluonnollisten tapahtumien ja supertoimijoiden symboliseen luonteeseen. Yliluonnollisia toimijoita ja tapahtumia ei tavata arkipäivän sosiaalisessa kanssakäynnissä, mikä kutsuu tulkitsemaan niitä symbolisessa suhteessa. Monimutkaisten arkipäivän sosiaalisten ilmiöiden ja ihmissuhteiden allegorioiden sijaan yliluonnolliset hahmot toimivat inhimillisen maailmankokemisen perustavien kategorioiden symboleina.

Symboliset kertomukset sisältävät siten *myyttistä potentiaalia*, joka saa eri aikoina ja erilaisissa yhteiskunnallisissa konteksteissa erilaisia myyttisiä

¹⁵ Jos ihmiskunta siirtyy tulevaisuudessa elämään avaruusasemille tai veden alle, useiden myyttisten tarinoiden symboliikka muuttuu käsittämättömäksi.

tulkintoja.¹⁶ Koska myytti on (*symbolisten*) *kertomusten kulttuurisidonnaisesti tulkittava metaforinen ulottuvuus*, minkä vuoksi ”ikuisia myyttejä ei ole” (Barthes 1994, 173.) (vaikka ikuisia kertomuksia olisikin), on myyttisiä kertomuksia analysoitava suhteessa niiden yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen kontekstiin niiden myyttisen merkityksen ymmärtämiseksi.

¹⁶ Yhdysvallat ei kaikissa maailmankolkissa saa Saarikiven kappaleen alussa esittämää länsimaista tulkintaa Yhdysvalloista vapaiden ihmisten, avoimuuden, ihmisoikeuksien ja tasa-arvon myyttisenä tarinana, vaan toimii tietyissä kulttuureissa aivan toisen sisältöisenä myyttisenä kertomuksena.

5. Valtavirtaelokuvan tulkinta

Valtavirtaelokuva pyrkii ensisijaisesti kerronnan selkeyteen ja ymmärrettävyyteen. Valtavirtaelokuvan selkeyteen perustuvassa kerronnassa hyödynnetään yhä laajalti Aristoteleen määrittelemiä kerronnan peruspiirteitä. Batman-elokuvien juoni perustuu olennaisilta osin aristotelisen tragedian periaatteille, joita esittelen kappaleen aluksi. Aristotelisen tragedian kerronnan lajin lisäksi esittelen tässä kappaleessa valtavirtaelokuvan esittämiskonventioita ja valtavirtaelokuvan katselukokemusta.

5.1 Aristotelinen kerronta

Aristoteleen korkeimmin arvottama kerronnan laji on tragedia. Tragedian oleellisin osa on Aristoteleen mukaan toiminnalle rakentuva juoni, jolla on oltava tapahtumien seurauksiin johdettava alku, alun asetelmasta seuraava keskikohta ja alun ja keskikohdan tapahtumista juontuva loppu. Juonen tulee aristotelisen kerronnan periaatteen mukaan koostua sellaisista tapahtumista, että jos jokin juonen osista poistetaan, kokonaisuus hajoaa: ”Jos näet osan mukanaolo tai puuttuminen ei saa aikaan mitään vaikutusta, se ei ole kokonaisuuden olennainen osa”. (Aristoteles 1997, 166–169.)

Aristoteles jakoi juonet yksinkertaisiin ja monimutkaisiin. Yksinkertainen juoni on jatkuva ja yhdenmukainen. Monimutkainen juoni, jota Aristoteles pitää yksinkertaista parempana, sisältää tunnistamisen eli käänteen tai muutoksen tietämättömyydestä tietämiseen. Käänteen ja tunnistamisen ohella kolmas tragedisen juonen perusosa on Aristoteleen mukaan kärsiminen. (Aristoteles 1997, 169–170, 175–176.)

Kerronta on Aristoteleen mukaan jäljittelemistä, ja koska jäljittely kohdistuu toimivien ihmisten jäljittelyyn, on henkilöhahmojen oltava hänen mukaansa välttämättä joko kunnollisia tai kehoja, ”sillä ihmisten luonteiden erot ilmenevät paheissa ja hyveissä”. Henkilöhahmojen luonteen hyvyys tulee Aristoteleen mukaan ilmi henkilöhahmon päätöksissä, jotka tämä osoittaa

puheellaan tai toiminnallaan. Tragedia on Aristoteleen mukaan meitä parempien ihmisten jäljittelyä, minkä vuoksi kertojan ”on tehtävä samoin kuin hyvät muotokuvamaalarit, jotka antavat kuvalle yksilöllisen muodon pyrkien näköisyyteen ja maalaavat kohteensa silti kauniimmaksi”. (Aristoteles 1997, 160, 174.)

Aristoteles suosi traagista, onnettomuuteen päätyvää loppua sen *katarttisen*, puhdistavan vaikutuksen vuoksi. Hän kuitenkin tunnisti jo aikalaiskirjoittajiensa ottavan huomioon yleisön mieltymykset ja kirjoittavan tragedioihin usein juonia, jotka päättyvät hyvälle ja huonoille vastakkaisiin kohtaloihin. (Aristoteles 1997, 171–172.) Myös valtavirtaelokuvalla tyypillisessä *happy end* -konvention mukaisessa sulkeumassa hyvien ja huonojen kohtalot ovat vastakkaisia: paha saa palkkansa ja hyvä palkintonsa. (Bacon 2004, 114–116.)

5.2 Valtavirtaelokuvan esittämiskonventiot

Tyyllillisesti valtavirtaelokuva on, länsimaiselle taidekäsitteelle ominaisesti, aina klassisen Hollywood-kerronnan muodostumisesta lähtien pyrkinyt vastaamaan *ykseyden ihanteeseen*.¹⁷ Ykseyden ihanteen mukaisesti elokuvan tarinan, tyylin ja teemojen tulisi palvella elokuvan kokonaisuutta. Ykseys kuvastuu elokuvan elementtien ja yksityiskohtien merkityksillä sekä funktioilla joita niillä on elokuvassa muttei todellisessa elämässä. Henry Bacon kertoo Tsehovin todenneen, että ”jos näytelmän ensimmäisessä näytöksessä seinällä roikkuu kivääri, viimeistään kolmannessa näytöksessä jonkun pitää ampua”. (Bacon 2004, 22–26.)

Koska ykseyden ihanteen täydellinen saavuttaminen on käytännössä mahdotonta, synnytetään vaikutelma ykseydestä johdattamalla katsojan huomio elokuvan tiettyihin piirteisiin – *dominanttiin*. Valtavirtaelokuvassa katsojan huomio kohdistetaan elokuvan protagonistin jonkin päämäärän saavuttamiseksi

¹⁷ Hollywood-kerronnan klassinen tyyli muodostui vuosien 1907-17 välisenä aikana. Nimestään huolimatta tyyli vaikuttaa valtavirtaelokuvaan edelleen.

tähtäävään toimintaan ja tämän päämäärän saavuttamista tukeviin sekä vastustaviin tekijöihin. Katsojan huomion vaikutuspiirin ulkopuolelle jääviä elementtejä, *eksessiä*, on tulkittava sellaisenaan. (Bacon 2004, 23–24; Bordwell 1985b, 12.) Eksessin määrää elokuvassa havainnollistaa sanonta, jonka mukaan kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa; elokuvassa kuvia on 24 jokaista sekuntia kohden.

Valtavirtaelokuvat tapaavat esittää implisiittisen väittämän: paha saa palkkansa. Elokuvien implisiittinen argumentointi perustuu yleisön oletettujen johtopäätösten ohjailuun ja ennakointiin. Implisiittinen argumentaatio luodaan tavanomaisesti väitteiden varaan, jotka vetoavat *doksaan* eli kulttuurissa jaettuihin ja vakiintuneihin käsityksiin asioiden tilasta ja niiden moraalisesta ulottuvuudesta. Implisiittisten väittämien ymmärrettävyys tehostuu etenkin valtavirtaelokuvassa hyödynnettävien karrikoinnin ja stereotyyppisten henkilöhaamojen myötä. (Bacon 2004, 13–14, 28–38, 100, 115)

Hollywoodin valtavirtaelokuva ja sen esittämiskonventiot ovat levinneet kaikkialle länsimaihin ja vaikuttaneet myös Yhdysvaltain ulkopuolisiin kansallisiin elokuvakulttuureihin. Valtavirtaelokuvan levinneisyyden vuoksi maailmanlaajuinen elokuvayleisö on laajalti kompetentti sen esittämiskonventioille. Valtavirtaelokuva on siten katsojien kulttuurisista ja sosiaalisista taustoista sekä iän ja sukupuolen kaltaisista tekijöistä johtuvista eroista huolimatta suhteellisen yhdenmukaisesti tulkittava tarinankerronnan tyyli. (Bacon 2004, 13–14, 66, 70, 194.)

5.3 Fiktioelokuvan katselukokemus

Fiktioelokuvan katselukokemus mielletään usein passiiviseksi; katsojien uskotaan tuijottavan valkokangasta elävien kuolleiden lailla, kunnes elokuva päättyy ja vapauttaa katsojat lumouksestaan. Fiktioelokuvan katselukokemus ei kuitenkaan ole olemukseltaan passiivinen vaan pikemminkin *aktiivinen* ja *immersiivinen*.

Fiktioelokuvan katselukokemus perustuu sekä nykyhetkeen ja arvaamattomuuteen että menneeseen ja täydellisyyteen. Elokuvaa katsoessa tuntuu kuin kertomus tapahtuisi juuri elokuvan katseluhetkellä, sillä elokuva koetaan samoin kuulo- ja näköaistein kuin ympäröivä maailma. Toisaalta katsojat suhtautuvat fiktioelokuvan tapahtumiin, kuin ne todella olisivat jo tapahtuneet aiemmin. (Bacon 2004, 18–19.)

Fiktioelokuvan todentuntuisesta katselukokemuksesta huolimatta katsojat ymmärtävät elokuvan tarinan olevan sepite ja sellaisena mielekäs kokonaisuus: elokuvan tapahtumat saavat ratkaisunsa, eikä tarina jää pystyyn. Elokuvaa katsellessaan katsojat jäsentävät elokuvan tapahtumia siten suhteessa kokonaisuuteen ja tekevät aktiivisesti olettamuksia sekä johtopäätöksiä elokuvan tarinasta sen edetessä. (Bacon 2004, 49; Bordwell 1985, 49.)

Elokvassa katsojalle esitetään eksplisiittisesti joukko tietyn kestoisia ja tietynlaisia tapahtumia sekä muita elokuvan ilmaisullisia keinoja tarkoin valitussa järjestyksessä. Elokvakatsojalta edellytetään kuitenkin aktiivisuutta, sillä katsojan on elokuvan seuraamisen ohella pääteltävä joukko tapahtumia onnistuakseen luomaan elokuvasta mielessään yhtenäinen tarina – *fabula*. Fabulalla tarkoitetaan aika-tilajatkumoon sijoittuvaa tapahtumien ketjua, jonka katsoja rakentaa mielessään elokuvan edetessä. Elokvakatsoja luo fabulan elokuvan maailmasta olettamusten ja päättelyn keinoin ja testaa erilaisia hypoteeseja elokuvan maailmasta elokuvan kertomuksen edetessä. (Bacon 2004, 26–27, 49–50; Bordwell 1985, 16, 49–57.)

Hypoteesien avulla katsojat tulkitsevat myös elokuvan implisiittistä kerrontaa. Keskeinen implisiittiseen kerrontaan perustuva osa-alue elokuvassa on

hahmojen kuvaus. Vaikka hahmoja kuvataan elokuvissa myös eksplisiittisesti esimerkiksi kertojan tai toisen henkilön esittämän väittämän myötä, elokuvan henkilöhahmojen kuvaus on usein implisiittistä. Elokuvakatsoja muodostaa elokuvan hahmoista hypoteeseja henkilöiden vuorosanojen, habituksen, käyttäytymisen, puheiden, eleiden, äänen, käytettyjen kuvakulmien, leikkauksen, puvustuksen ja muiden tekijöiden synnyttämien implisiittisten implikaatioiden perusteella. Kompetentit elokuvakatsojat ymmärtävät elokuvan maailman rakentuvan osin sen oman logiikkansa varassa joka organisoituu toisella tavalla kuin todellinen maailma. (Bacon 2004, 34–35, 50, 150, 172–174; Bordwell 1985b, 19–23.)

6. Batman: sarjakuvasta blockbusteriksi

Batman syntyi vuonna 1939, vuotta aiemmin perustetun ensimmäisen modernin sarjakuvalehden, Detective Comicsin, sarjakuvahahmoksi. Batman-hahmo seurasi edellisenä vuonna syntynyttä sarjakuvahahmoa Teräsmiestä. Supersankarit antoivat 1930-luvun talouslaman keskellä kärvisteleville yhdysvaltalaisille ”arkea suurempia samaistumiskohteita”. (Huhtamo 1989, 33; Salminen 1989, 22.)

Batman-hahmo on useiden kuuluisien sankarihahmojen risteytys, joka ”imi itseensä kaikki mahdolliset hyvät ominaisuudet, jotka inhimillisen sankarin on mahdollista omata” (Salminen 1989, 22–23). Batmanista onkin ollut moneksi, ja vuosikymmenten kuluessa Batmanin hahmo on vaihdellut saaden välillä melko koomisiakin piirteitä.

Batmanin syntylegendan mukaan Batmanin siviiliminän Bruce Waynen perhe tapettiin ryöstön yhteydessä hänen silmiensä edessä Brucen ollessa vasta lapsi, mikä sai hänet omistamaan elämänsä taistelulle rikollisuutta vastaan. Alkuperäisen Batman-hahmon luoneiden Bob Kanen ja Bill Fingerin Batman oli pelottava hahmo, joka jahtasi pikkurikollisia, gangstereita ja hulluja tiedemiehiä New Yorkissa (myöhemmin Gotham Cityssä) eikä epäröinyt roistojen surmaamista. Batman oli lainsuojaton ja toimi oman oikeudentuntonsa mukaan. (Salminen 1989, 22–24.)

Batmanin sävyä kuitenkin kevennettiin vähitellen, ja hänen rinnalleen tuli nuori ihmepoika Robin. 1950-luvulle tultaessa Batmanin hahmo muuttui yhä enemmän etsivän kaltaiseksi ja ”hänen yhteiskuntakelpoisuutensa kasvoi tasaisesti – hänestä tuli yksityisomaisuuden vartija virkavallan palveluksessa.” (Salminen, 1989 24–27.)

1970-luvulla Batmanin hahmo tahdottiin palauttaa alkuperäisen Batman-hahmon henkiseksi. Bruce Wayne muutti leppäkoloulosta keskustaan ja hänestä tuli ”maailman asioita ja taloudellisia lainalaisuuksia pohtiva puoli-intellektuelli”. 1970-luvulla Batmanin viholliset olivat rikollisten sijaan yliluonnollisia olentoja, kuten vampyyreitä, ihmissusia ja muita mörköjä. (Salminen 1989, 29–30.)

1980-luvulla Frank Miller loi Batmanista ja Batmanin toimintaympäristöstä kuuluisassa neliosaisessa Yön ritari -sarjakuvaepoksessaan postmodernin moniulotteisen ja problemaattisen sarjakuvamaailman. Millerin sarjakuvamaailma ei ole aiempien Batman-sarjakuvien tapaan naiivi; Millerin sarjakuvissa,

”Batman, vaikka toimisikin yhteishyvä mielessään, ei monimutkaisessa sosiaalisessa ympäristössä pysty näkemään oikeaa väärästä; hän voi vain uskoa vanhojen periaatteiden toimivuuteen.” (Salminen 1989, 30.)

Valkokankaalla Batman koki ensiesiintymisensä vuonna 1943 elokuvassa *Batman*. Ensimmäinen Batman-elokuva oli ajalle tyypillinen halvalla tuotettu sarjaelokuva, jonka asetelma viittasi käynnissä olevaan toiseen maailmansotaan japanilaisine rikollisineen. Batman-elokuva sai jatkoa vuonna 1949; *New Adventures of Batman and Robin* oli niin ikään sarjaelokuva, ja sen ikonografia oli film-noir henkinen. (Huhtamo 1989, 34–37.)

1960-luvulla Batmanista luotiin *Batman*-niminen televisiosarja. Batman-televisiosarjaa tehtiin yhteensä 120 jaksoa vuosina 1966 – 68 ja siitä tuotettiin myös yksi kokopitkä elokuva. 1960-luvun Batman-televisiosarja oli *camp*:

”Batman ilakoi usein (...) television ja elokuvan kliseistyneen *ilmaisun* kustannuksella. (T)appelukohtausten kuuluisat KAPOW! Z-ZWAP! ZOK! jne. sanat kiinnittivät normaalin television konventioista poiketen huomiota sarjan *tyyliin*, vieläpä sen keinotekoisuuteen.” (Huhtamo 1989, 41.)

1980-luvun lopulla Tim Burton rikkoi siihen astisen supersankaerielokuvien kaavan ideoimalla Batman-elokuvan ”ajan hengen mukaiseksi”. Frank Millerin 1980-luvulla Yön ritari -sarjakuvassaan luoma Batman-hahmo oli Burtonille kuitenkin liian rankka, ja hän päätti ammentaa alkuperäisen Batman-hahmon luoneiden Bob Kanen ja Bill Fingerin luonnostelemasta psykologisesti motivoituneesta Batman-hahmosta ja käyttää sarjakuvamaisten lavasteiden sekä puvustuksen sijaan film noirin tyylikeinoja. (Salminen 1989, 13, 18.)

Batman-elokuvan aattona vuonna 1989 Kari Salminen ennusti elokuvan tulevan jättämään vaikutuksensa populaarielokuvaan ja sen saavuttaman ”megamenestyksen”¹⁸ vaikutuksen seuraavan pitkälle seuraavalle vuosikymmenelle (Salminen 1989, 10). Salmisen ennustus 1990-luvusta ”superlukuna” (Emt., 18) osui oikeaan, mutta 1990-lukukin kalpeni superlukuna 2000-luvulle; vuosien 2001 ja 2009 välillä supersankari-elokuvia tuotettiin enemmän kuin niitä oli tätä aiemmin tuotettu yhteensä (Treat 2009).

¹⁸ Batman oli vuoden 1989 katsotuin elokuva

7. Batman-elokuva 1989-2012

Tässä kappaleessa tutkin *muutosta Batman-elokuvien hyvän ja pahan kamppailua käsittelevässä kerronnassa* analysoimalla seitsemän vuosien 1989 ja 2012 välisenä aikana tuotetun Batman-elokuvan kertomusta.

Batman-elokuvat ovat genre-elokuvia. Niiden kertomuksellinen rakenne ja ikonografia kytkee ne osaksi supersankarielokuvagenreä. Genre-elokuvat toimivat sosiaalisen muutoksen luomia kulttuurisia vastakohtia ja niiden välille syntyviä ongelmia käsittelevinä kertomuksina. Supersankarielokuvagenre on kuitenkin erityinen elokuvagenre, sillä supersankarielokuvan sankarit ovat supersankareita¹⁹, joiden kohtaamat viholliset ovat niinkään supervihollisia. Batman-elokuvien yliluonnollisia piirteitä ja ominaisuuksia omaavat sankarit ja heidän vastustajansa symboloivat sosiaalisen kokemusmaailman perustavaa hyvän ja pahan kategoriaa ja toimivat siten myyttisinä kertomuksina.

Lèvi-Straussin strukturalistisen kertomuksenanalyysin mukaan, kertomusten elementtien merkitykset muodostuvat niiden välisten suhteiden tuloksena. Analysoin strukturalistisen kertomuksenanalyysin tavoin Batman-elokuvien kertomusten sankarihahmojen ja vihollishahmojen välisiä suhteita ja näiden suhteiden muodostamia merkityksiä. Analysoin elokuvien sankarien ja heidän vastustajiensa suhteit tarkastelemalla hahmojen päätöksiä ilmentäviä toimia ja niiden seurauksia kertomuksessa sekä tarkastelemalla hahmojen elokuvan kertomuksessa tapahtuvaa kuvailua.

Elokuva on muodoltaan erityinen kulttuurituote ja pakenee strukturoitua analyysitapaa; elokuva sisältää tekstiä, kuvaa ja ääntä, minkä vuoksi sen analysoimisessa on otettava huomioon tarinallisten elementtien lisäksi elokuvalla ominaisia elementtejä, kuten elokuvan lavastus, näyttelijävalinnat, kuva- ja äänikerronta ja niin edelleen. (Bacon, 2004).

¹⁹ Super-etuliite tulee latinan kielestä, jossa sana super merkitsee yli, yläpuolella. Supersankarit eivät ole ihmisyyhteisöjen luonnollisia sankareita, vaan niiden yläpuolisia sankareita.

Analyysissäni keskityn kertomuksen kokonaisuudelle olennaisiin, elokuvan *dominantteihin* elementteihin, joihin katsojan huomiota elokuvissa ohjataan ja jotka ovat elokuvan kertomuksen kannalta välttämättömiä elementtejä. Batman-elokuvissa on myös elokuvan kertomukseen ristiriitaisesti suhteutuvia kerronnallisia sekvenssejä, kuten myös lukuisia elokuvan kertomuksen kannalta epäoleellisia ja elokuvan kertomukseen epäkoherentisti suhteutuvia kulttuurisia viittauksia, jotka eivät ole kertomuksen kannalta olennaisia ja ovat sellaisenaan tulkittavaa *eksessiä*.

Batman-elokuvat ovat kertomukselliselta rakenteeltaan toimintatragedioita²⁰. Toimintaelokuvien toimintakohtaukset eivät ole elokuvan kertomuksesta irrallisia elementtejä, vaan toimintakohtaukset sisältävät kertomuksen kannalta tärkeitä tapahtumia ja kuljettavat kertomusta eteenpäin (Bordwell 2006, 104–105).

Vaikka juonikulku genre-elokuvissa on ennalta arvattava ja päättyy aina konfliktin ratkeamiseen, elokuvagenren kerronnallinen ratkaisumalli mukautuu aikakauden muutoksiin, minkä vuoksi analyysini päähuomion kohteena Batman-elokuvien analyysissä on elokuvan kertomuksen sulkeuman sijaan hahmojen ja asetelman kehittyminen sekä konfliktin kärjistyminen.

²⁰ Myös Aristoteles tyypittelee Runousopissa (1997) tragedian eri variaatioita: monimutkainen tragedia, kärsimystragedia, luonnetragedia ja kauhutragedia.

7.1 Tim Burton: *Batman* (1989); *Batman – paluu* (1992)

7.1.1 *Batman* (1989)

Tim Burtonin ohjaama *Batman* oli vuoden 1989 katsotuin elokuva Yhdysvalloissa ja toiseksi katsotuin elokuva maailmanlaajuisesti. Elokuvan tuotantobudjetti oli 35 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä 411 miljoonaa dollaria²¹. Elokuvasa näyttelivät Michael Keaton: *Batman / Bruce Wayne*; Jack Nicholson: *Jokeri / Jack Napier*; Kim Basinger: *Vicki Vale*; Robert Wuhl: *Alexander Knox*.

Batman kertoo Bruce Waynen lapsuudessa kokeman kärsimystarinan ja tästä juontuvan Batman-hahmon syntytarinan. Bruce Wayne todistaa lapsena vanhempiansa ryöstömurhan, mikä traumatisoi hänet ja motivoi tämän aikuisiällä taistelemaan oikeudenmukaisuuden puolesta Batmanin hahmossa.

Batmanin vastustaja elokuvassa on Jokeri. Jokerin hahmoon liittyy elokuvassa tunnistamisen teema: Batman ja Jokeri taistelevat läpi elokuvan, kunnes elokuvan loppupuolella Batmanille käy ilmi Jokerin tappaneen Batmanin vanhemmat tämän ollessa lapsi.

Myös Batmanin hahmoon liittyy elokuvassa tunnistamisen teema. Elokuvan alussa kukaan muu kuin Batmanista artikkeleita kirjoittava toimittaja Alexander Knox ja hänen kanssaan toimiva uutisvalokuvaaja Vicki Vale ei tunnu uskovan Batmanin olemassaoloon. Myöhemmin elokuvassa Batman-hahmo tulee kaupunkilaisten tietoisuuteen, mutta häntä ei tunnusteta niin hyväksi kuin pahaksikaan. Elokuvan lopussa, Batmanin kukistettua Jokerin, Batman tunnustetaan hyväksi ja tälle annetaan kaupungin suojelijan status.

Batman ja tämän siviiliminä Bruce Wayne kuvaillaan elokuvassa sisäsyntyisen hyvänä ja velvollisuudentuntoisena sankarina ja oikeuden puolustajana. Batman esitetään elokuvassa hyvyyden puolustamiselle ja taistelulle vääryyttä vastaan

²¹ Elokuvienv tuotantobudjetit, lipputulot ja katsojaluvut: Box Office Mojo

omistautuneena anteliaana hyväntekijänä, joka asettaa velvollisuutensa henkilökohtaisen elämänsä edelle.

Batmanin nähdään käyttävän elokuvassa vain tarvittavaa voimaa. Batmanin haluttomuutta tappaa Jokeri ennen elokuvan lopullista taistelua korostetaan useissa elokuvan kohtauksissa. Batmanin osoitetaan siten turvautuvan hänelle tarjoutuvista mahdollisuuksista huolimatta vain välttämättömiin toimenpiteisiin, eikä hänen nähdä käyttävän kuolettavaa voimaa. Loppukohtauksessa, jossa Jokeri kuolee, Batmanin Jokerin jalkaan ampuma koukku tarttuu patsaaseen ja Jokeri tippuu lopulta sen painosta kuolemaansa. Batmanin ei siten nähdä tarkoituksellisesti tappavan Jokeria, vaan Jokerin kuolema on yhtäläillä tämän omaa aikaansaannostaan ja sattumusten summa.

Batmanin vilpitön oikeamielisyys tuodaan elokuvan kertomuksessa esille ennen kaikkea Batmanin siviiliminän Bruce Waynen toimissa. Kohtauksessa, jossa Bruce Wayne esittäytyy ensi kerran valokuvaaja Vicki Valelle ja toimittaja Alexander Knoxille, Vale ja Knox ovat hiipineet Waynen kartanon haarniskasaliin Waynen Gotham Cityn 200-vuotis-festivaalia varten järjestämän varainkeruutilaisuuden yhteydessä. Knox pilkkaa Waynea tietämättä tämän olevan hänen takanaan. Wayne esittäytyy heille ja kertoo pitävänsä Knoxin artikkeleista. Knox vastaa nenäkkäästi vitsaillen pyytämällä Waynelta apurahaa. Samassa Waynen luottohovimestari Alfred käy saliin ja vihjaa Batmanille olevan töitä. Wayne ymmärtää yskän, mutta ennen lähtöään hän pitää vieraidensa pienimmistäkin tarpeista huolen ja sanoo Alfredille:

Bruce: "Alfred, they need some more wine in the front room and *someone* named Mrs. Daley need a copy of the menu. Oh' and a.. Give Knox a *grant* (=apuraha)."

Knox ei kuitenkaan ole apurahasta otettu vaan pilkkaa Waynea:

Knox: "The rich, you know why they are so odd? Because they can afford to be. I mean, look at this mirror, maybe it should be Bruce *Vain* (=turhamainen)."

Bruce Wayne ei ole kuitenkaan turhamainen, mikä tuodaan ilmi kohtauksessa, jossa Wayne on kutsunut varainkeruutilaisuudessa tapaamansa Vicki Valen luokseen illalliselle. He syövät suuressa juhlasalissa koomisen pitkän pöydän eri päissä tunnelman ollessa hieman vaikea. Wayne vitsailee kuitenkin tilanteesta, ja he siirtyvät kartanon kotoisaan keittiöön syömään, missä Waynen palvelusväkeen kuuluva hovimestari Alfred on heidän seurassaan ja tarinoi. Alfredin jätettyä heidät kahdestaan Vale ja Wayne keskustelevat:

Vale: "You know this house and all this stuff really doesn't seem like you at all."

Bruce: "Some of it is very much me. Some of it isn't."

Vale: "That dining room is definitely not you." (nauraa)

Bruce: (nauraa) "The dining room isn't."

Elokvassa kuvataan Bruce Waynen velvollisuudentunnon ajavan hänen henkilökohtaisen elämänsä edelle. Wayne on elokvassa kovasti ihastunut Vicki Valeen, mutta kohtauksessa, jossa Alfred kertoo Valen koettaneen tavoitella tätä pidemmän aikaa, Wayne vastaa, ettei kerkeä vastaamaan tämän soittopyyntöihin ja syventyy tutkimaan Jokerin tapausta. Wayne ei kuitenkaan ole tunnekyvytön, sillä Alfredin poistuessa tämä toteaa:

Bruce: "Alfred, she is great isn't she. "

Alfred: "Yes sir."

Batmanin velvollisuudentuntoa korostetaan myös kohtauksessa, jossa Vale saa tietää Bruce Waynen olevan Batman, mikä luo ongelmia Vicki Valen ja Bruce Waynen suhteelle:

Vale: "I don't know what to think of this. I really don't."

Bruce: "Look, sometimes I don't know what to think about this. It's just something I have to do."

Vale: "Why?"

Bruce: "Because nobody else can. I tried to avoid all this, but I can't. This is how it is. It's not a perfect world."

Batmanin omankädenoikeuteen perustuva taistelu rikollisuutta vastaan selitetään elokuvassa tämän lapsena kokemalla traumaattisella tapahtumalla. Traumaattista kokemusta korostetaan elokuvan lavastuksessa: useat elokuvan keskeiset kohtaukset tapahtuvat teatterilla, jonka edustalla Bruce Waynen vanhemmat tapettiin. Batmanin pyrkimystä estää muiden joutuminen samanlaisen vääryyden kohtaamaksi korostetaan elokuvan ensimmäisessä kohtauksessa, jossa nuoren Bruce Waynen lapsuudenkokemuksesta nähdään eräänlainen toisinto – tällä kertaa erotuksena on se, että Batman on paikalla suojelemassa viattomia ja kukistamassa rosvot.

Batmanin status muuttuu elokuvan kertomuksen edetessä. Elokuvan alussa yhteisön esitetään kokevan Batman Jokerin veroisena uhkana, ja hänestä liikkuu huhuja hulluna ja murhanhimoisena tappajana. Kohtauksessa, jossa Batman pelastaa Vicki Valen Jokerin kynsistä, pakoa seuraavassa takaa-ajossa Batmania eivät jahtaa ainoastaan Jokerin kätyrit vaan myös poliisivoimat. Karistettuaan takaa-ajajat Batman käskee Valea, joka ei tässä vaiheessa elokuvaa vielä tiedä Batmanin henkilöllisyydestä, viemään todisteet Jokerin levittämästä myrkystä lehdistölle:

Vale: "I might have some trouble with that. A lot of people think you're as dangerous as the Joker"

Batman: "He's psychotic."

Vale: "Some people say the same thing about you."

Batman ei ole elokuvassa kuitenkaan huhutun vaarallinen ja psykoottinen, kuten Jokeri, minkä sekä Vicki Vale että Gotham Cityn asukkaat oppivat elokuvan kertomuksen kuluessa. Yhteisön suhtautuminen Batmaniin muuttuu siten elokuvan edetessä, ja Batmanin status yhteisön keskuudessa vaihtuu pelottavasta lainsuojattomasta yhteisön hyväksymäksi suojelijaksi. Elokuva päättyy kohtaukseen, jossa kaupungin viranomaiset julistavat Batmanin auttavan kaupunkia tarpeen vaatiessa ja esittelevät Batmanin kutsusignaalin. Taivaalle heijastettua signaalia katseleva Vicki Vale nousee tätä hakemassa olevan hovimestari Alfredin kyytiin. Batmanin oikeudenmukainen omankädenoikeus on elokuvan päätteeksi tullut siten sekä yhteisön että tämän elokuvan kertomuksen kuluessa hurmaaman naisystävän Vicki Valen hyväksymäksi.

Batmanin vastustaja Jokeri esitetään elokuvassa sisäsyntyisen pahana hahmona, joka elokuvan kertomuksessa syntyy ja tuhoutuu oman toimintansa johdosta. Jokeri-hahmo syntyy, kun Jack Napier on elokuvan alussa kavaltanut pomonsa Grissomin vehtaamalla tämän naisen kanssa, minkä vuoksi Grissom kavaltaa puolestaan Napierin. Grissomin virittämässä asetelmassa Jack Napier tippuu kemikaalialtaaseen taistellessaan Batmanin kanssa. Jack Napier putoaa kemikaalialtaaseen kuitenkin oman toimintansa seurauksena. Napier yrittää ampua teloitustyyliin Batmanin, joka onnistuu torjumaan luodin käsipanssarillaan, mistä luoti kimpoaa sattumalta seinään ja siitä Napierin kasvoihin saaden tämän horjahtamaan. Batmanin nähdään kohtauksessa yrittävän pelastaa laidan yli horjahtanut Napier, mutta tämän kädessä oleva hanska irtoaa Batmanin menettäen otteen Napierista, ja tämä tippuu kemikaalialtaaseen. Kemikaalialtaaseen tippuminen luo Napierista Jokerin, ja hänelle kehittyy pakkomielle kasvoistaan, jotka ovat vääristyneet; naisista, joiden vuoksi hänet petettiin; ja Batmanista, jota tämä syyttää putoamisestaan.

Jokeri kutsuu itseään elokuvassa ”murhataiteilijaksi”, ja hänet esitetään impulsiivisena tappajana, joka nauttii tappamisesta ja tuhoamisesta ja hauskuuttaa siten itseään. Jokerin maanista pahuutta korostetaan muun muassa kohtauksessa, jossa yksi gangsteripomoista niskoittelee Jokerille. Jokeri polttaa niskoittelijan kuoliaaksi pilailuvälineellä, ja pelleilee tämän hiiltyneen ruumiin

kanssa. Jokerin esitetään tappavan myös vihaansa tyynnyttääkseen: kohtauksessa, jossa Batman onnistuu kuljettamaan Jokerin myrkkyä kylvävät ilmapallot merelle, Jokeri tappaa raivonpurkauksenaan ”oikean kätensä”, jolla ei ollut tilanteessa roolia ja jota Jokeri oli aiemmin elokuvassa ylistänyt.

Kemikaalialtaaseen putoaminen luo Napierista Jokerin ja tämän pakkomielteet, mutta Jokerin (ja Jack Napierin) pahuuden (ja hulluuden) kuvataan elokuvassa olevan sisäsyntyistä. Kohtauksessa, jossa Bruce Wayne tutkii Jokerin levittämää Smylex-myrkkyä, Wayne lukee Jack Napieria käsittelevää kansiota ääneen:

Bruce: ”Jack Napier, assault with a deadly weapon, age 15. Results of psychological profile: violent mood swings, highly intelligent, emotionally unstable.”

Takaumakohtauksessa, jossa Jack Napier tappaa Bruce Waynen vanhemmat, Napier ei ammu Waynen vanhempia pakon edellyttämänä – vanhemmat eivät tee vastarintaa – vaan tappaa heidät teloitustyyliin välittömästi saavuttaessaan heidät. Kohtauksesta käy ilmi, että Napier olisi tappanut myös nuoren lapsen, Bruce Waynen, jolle ehtii kohtauksessa lausua jo kuolemanfraasinsa, ellei tämän rikoskumppani olisi hädissään kiiruhtanut Napieria.

Jokerin pahat teot peilautuvat elokuvan kertomuksessa siten häntä itseään vastaan ja hän on oman tuhonsa seppä. Napier ampuu itse luodin, joka tiputtaa hänet kemikaalialtaaseen tilanteessa, johon hän on joutunut petettyään pomoaan vehtaamalla tämän naisen kanssa. Hän kohtaa loppunsa Batmanin toimesta, jonka hän itse loi tappamalla tämän vanhemmat.

7.1.2 Batman – Paluu (1992)

Batman – Paluu on Tim Burtonin ohjaaman *Batman*-elokuvan jatko-osa. *Batman – Paluu* oli Yhdysvaltain kolmanneksi katsotuin ja maailmanlaajuisesti kuudenneksi katsotuin elokuva vuonna 1992. Elokuvan tuotantobudjetti oli 80 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä 266 miljoonaa dollaria. Elokuvassa näyttelevät Michael Keaton: *Batman / Bruce Wayne*; Danny De Vito: *Pingviini*; Michelle Pfeiffer: *Kissanainen / Selina Kayle*; Christopher Walken: *Max Shreck*

Batman – Paluu jatkuu *Batman*-elokuvan loppuasetelmasta. Batman on kaupungin tunnustama suojelija, jonka poliisi kutsuu tarpeen vaatiessa apuun. *Batman – Paluu* kertoo Batmanin ja tämän vastustajan, Pingviinin, välisestä taistelusta. Batmanin ja Pingviinin välisen taistelun lisäksi elokuvassa nähdään näiden hahmojen välillä toimivat Max Shreck ja Kissanainen.

Batman-elokuvan tavoin, myös *Batman – Paluu* -elokuvan kertomuksessa on tunnistamisen teema. Pingviinin aikuistuttua viemäreissä tämä nousee julkisuuteen ja onnistuu vakuuttamaan Gotham Cityn asukkaat hyväntahtoisuudestaan. Batman kuitenkin tunnistaa Pingviinin elokuvan kertomuksessa rikolliseksi ja estää tämän suunnitelmat.

Batman on *Batman – paluu* -elokuvassa olennaisesti sama vilpittömän oikeamielinen ja sisäsyntyisen hyvä hahmo kuin *Batman*-elokuvassa, jonka jatko-osa *Batman – Paluu* on. Tällä kertaa Batmanin tosin nähdään käyttävän kuolettavaakin väkivaltaa, mutta kohtauksia, joissa Batman käyttää väkivaltaa on kevennetty niiden korostetulla komediallisuudella.

Elokuvan kertomuksessa korostetaan Batmanin vilpittöntä hyväntahtoisuutta. Elokuvan alussa Bruce Wayne kokee sympatiaa vanhempiaan etsivää Pingviiniä kohtaan ja toteaa toivovansa Pingviinin onnistuvan löytämään vanhempansa. Pingviinin väite vanhempiensa henkilöllisyyden selvittämisestä on kuitenkin juoni kaupungin esikoislapsien murhaamiseksi. Koko kaupunki on kuitenkin liikuttunut Pingviinin tarinasta, ja Bruce Waynen löytäessä Pingviinin aikeiden vilpittömyyttä kyseenalaistavia todisteita yleisen mielipiteen puolella oleva

hovimestari Alfred toteaa: *"I suppose you feel better now sir?"*, mihin vilpitön Wayne: *"No. Actually, I feel worse."*

Elokuvassa korostetaan, ettei Batman koe olevansa lain yläpuolella, vaikka toimiikin sen ulkopuolella. Kohtauksessa, jossa Kissanainen aikoo tappaa Max Shreckin, Batman suostuttelee tätä jättämään aikeensa:

Shreck: "You're not just saving a life, you are saving a..."

Batman: "Shut up. You're going to jail."

Kissanainen: "Don't be naive. The law doesn't apply to people like him.. or us."

Batman: "Wrong on both counts."

Bruce Wayne ei toimi elokuvan kertomuksessa yhteisön etua ajatellen vain Batman-hahmossaan. Wayne käyttää satumaista perintöään ja sen tuomaa siviili-asemaansa ja suhteitaan yleisen edun nimissä, mitä korostetaan kohtauksessa, jossa Max Shreck on kutsunut Waynen neuvottelemaan Gotham Cityn asukkaiden etujen vastaisesta hankkeestaan. Shreckin kanssa neuvotellessaan Wayne kertoo teettäneensä selvityksen ja epäilevänsä Shreckin tarkoitusperiä. Shreckin vastatessa rakentavansa projektinsa kaikesta huolimatta Wayne ilmoittaa neuvotelleensa jo pormestarin kanssa ja taistelevansa hanketta vastaan.

Pingviini kuvataan elokuvassa sisäsyntyisen pahana hahmona sanan kirjaimellisessa merkityksessä. Elokuva alkaa kohtauksella, jossa naisen kuullaan synnyttävän kartanossa. Nainen päästää kauhistuneen parkaisun ja lapsen kuullaan syntyneen. Lapsen isä juoksee huoneeseen, jossa synnytys on tapahtunut hoitajan rynnätessä hätääntyneenä huoneesta ja lääkärin poistuessa järkyttyneen näköisenä pidellen suunsa edessä nenänliinaa pahaa oloa pidätelläkseen. Isän säännättyä huoneeseen hänen kuullaan parkaisevan epätoivosta. Seuraavassa kohtauksessa nähdään lapsen olevan häkissä. Kun perheen kissa lähestyy häkkiä, lapsi nappaa kissan ja syö sen. Tämän jälkeen

nähtävässä kohtauksessa Pingviinin vanhemmat päättävät heittää hänet viemäriin.

Pingviini kuvaillaan elokuvassa härskinä, karkeana ja murhanhimoisena. Pingviinin härskiyttä korostetaan kohtauksissa, joissa tämä kohtelee ja puhuttelee elokuvan naishahmoja ala-arvoisina objekteina ja kourii heitä sekä puhelee ääneen härskéjä seksifantasioitaan. Pingviinin karkeutta korostetaan kohtauksessa, jossa Shreck saapuu tämän päämajaan esittämään suunnitelmansa Pingviinin ryhtymisestä pormestariksi. Pingviini ei suostu käymään alakertaan, mihin Shreck tätä pyytää, mutta Shreckin vetäessä raa'an kalan esiin Pingviini ei voi vastustaa kiusausta ja järsii kalaa eläimellisesti. Heidän siirryttyään alakertaan Shreckin tuoman pormestarikampanjatiimin jäsenet stailaavat Pingviiniä, ja heidän nauraessa Pingviinin tyylille tämä puraisee palan erään kampanjatiimiläisen nenästä.

Murhanhimoisen Pingviinin tavoite elokuvan kertomuksessa on luoda kaaosta ja kuolemaa. Pingviini aikoo murhata elokuvassa kaikki Gotham Cityn esikoislapset. Suunnitelman häikäilemättömyyttä korostetaan kohtauksessa, jossa jopa Pingviinin oma käytyri esittää esikoislasten murhaamisen olevan liian raaka suunnitelma. Tästä palkintona Pingviini teloittaa epäilijän. Pingviinin häijyydellä ei ole rajoja. Batmanin estettyä esikoislasten murhan Pingviini päättää elokuvan lopussa iskeä Gotham Cityyn joukkotuhoaseella.

Kaaos ja kuolema innostavat elokuvassa Pingviiniä, mikä tuodaan ilmi kohtauksessa, jossa Max Shreck suostuttelee Pingviiniä pormestarikandidaatiksi. Shreckin esittämään suunnitelmaan kuuluu kaupungin saattaminen kaaokseen. Pingviinillä on kuitenkin omat projektinsa suunnitteilla, eikä hän aluksi innostu Shreckin esittämästä suunnitelmasta. Niinpä Shreck suostuttelee tätä yhä: *"Soon an incident like the Gulf of Tonkin or the Reichstag Fire."*, minkä kuultuaan Pingviini innostuu:

Pingviini: "You Want my old friends up there to drive the mayor into a foaming frenzy?"

Shreck: "Exactly."

Pingviini: "Sounds Fun."

Max Shreck on elokuvan kertomuksessa roistomainen liikemies, joka aikoo rakentaa voimalaitokseksi naamioidun laitoksen imeäkseen Gotham Cityn sähköä ja varastoidakseen sitä. Shreck ei kaihda käyttämästä mitään keinoja, mikä tehdään elokuvassa selväksi tämän sihteerin Selina Kaylen löydettyä todisteita laitoksen todellisesta tarkoituksesta: Shreck työntää hänet pilvenpiirtäjän ikkunasta alas. Shreckin saadaan tietää elokuvassa tappaneen myös vanhan yhtiökumppaninsa. Myös kaaoksen luominen kaupunkiin Pingviinin pormestarikampanjan tähden on elokuvan kertomuksessa Shreckin kehittelemä juoni.

Shreckin roistomaisuutta korostetaan elokuvan useissa kohtauksissa. Kohtauksessa, jossa Pingviini kaappaa Shreckin, Gotham Cityn pormestari kysyy: *"Where is that insufferable son of a bitch?"*. Toisessa kohtauksessa, jossa Bruce Wayne neuvottelee Shreckin voimalahankkeesta, Wayne ja Shreck sanailevat:

Shreck: "I'd offer you coffee, but my assistant is using her vacation time."
(Shreck luulee sihteerinsä, Selina Kaylen, kuolleen tiputukseen)

Wayne: "Good time, too. Everyone but the bandits'll be slacking off till after the New Year anyway."

Shreck: "I'm not sure I like the inference, Bruce."

Wayne: "Sorry, Max. I didn't realize I made one."

Elokuvan ainoa naishahmo, Kissanainen, toimii elokuvan kertomuksessa sukupuolittuneessa viitekehyksessä. Elokuvan alussa Selina Kayle kuvataan korostetun tyttömäisenä sihteerinä, joka soimaa itseään epävarmuudesta. Max Shreckin työnnettyä hänet pilvenpiirtäjän ikkunasta Kayle käy elokuvassa läpi transformaation ja tämän luonne muuttuu: Kaylesta tulee itsevarma ja hän luo itselleen alter egon, Kissanaisen.

Kaylen läpikäymää transformaatiota korostetaan pitkässä kohtauksessa. Kaylen tiputtua ikkunasta hän menee elottomaksi ja ruumiin ympärille kerääntyvät katukissat alkavat syödä tämän sormia ja ihoa. Kaylen silmät aukenevat, mutta niissä on elävän kuolleen kaltainen katse vielä seuraavassakin kohtauksessa hänen palatessaan asunnolleen. Asunnossaan Kayle liikkuu kuin huumattuna ja juo maitoa kissamaisella ahnaudella, minkä jälkeen hän tuhoaa asuntonsa kaikki korostetun tyttömäiset koriste-esineet ja kuosit ja valmistaa itselleen Kissanaisen asun.

Kissanainen käy elokuvassa kostoretkeä hänet tappanutta Max Shreckiä vastaan, minkä lisäksi Kissanaisen suhde muihin elokuvan mieshahmoin kuvataan kompleksisena. Max Shreck tappaa Selina Kaylen, minkä lisäksi myös Batman ja Pingviini tappavat Kissanaisen symbolisesti elokuvan kertomuksessa.

Kissanainen käy elokuvassa sukupuolittunutta kisailua Batmanin kanssa; Kissanaisen ja Batmanin kohtaamiset tapahtuvat elokuvassa elokuvan muista tapahtumista ja hahmoista eristyneinä, ja ne on kuvailtu sukupuolittuneena kamppailuna. Katsojien huomio ohjataan tähän Kissanaisen ja elokuvan mieshahmojen sukupuolittuneessa viitekehyksessä tapahtuvaan kertomuksen sivujuonteen teemaan elokuvan repliikein.

Kohtauksessa, jossa Kissanainen ja Batman kohtaavat ensikerran, Kissanainen käy Batmanin kimppuun, mutta Batman onnistuu lyömään tämän maahan, mikä saa Kissanaisen vullottamaan: *"How could you? I'm a Woman."* Batman lähestyy tätä anteeksipyödyllään, jolloin Kissanainen käyttää tilaisuuden hyväkseen ja potkaisee Batmania niin, että tämä on pudota. Kissanainen kuitenkin pelastaa Batmanin putoamiselta ja pitää puheen naiseudesta: *"As I was saying, I'm a woman, and can't be taken for granted. Life's a bitch, now so am I."* Batmanin onnistuttua keplottelemaan itsensä tilanteesta, jossa oli pudota, asetelma kääntyy, ja nyt Kissanainen on putoamassa. Batman pelastaa nyt puolestaan hänet, minkä jälkeen Kissanainen lausuu: *"Who's the man behind the bat? Maybe you can help find the woman behind the cat."* Kissanainen lyö Batmania kynsillä, mikä johtaa Batmanin reaktiomaiseen huitaisuun ja Kissanaisen symboliseen

tappamiseen. Kohtausta on kevennetty komedialla; Kissanainen putoaa kissanhiekkaa kuljettavaan rekkaan ja lausuu naurahtaen: *"Saved by kitty litter."*

Myös Kissanaisen ja Pingviinin kanssakäynti kuvataan elokuvassa sukupuolittuneessa viitekehyksessä. Eräässä kohtauksessa Kissanainen tapaa Pingviinin ja ehdottaa tälle ansan järjestämistä heidän yhteiselle vastustajalleen Batmanille, mihin Pingviini:

Pingviini: "Why should I trust some *catbroad* (=kissapimu) anyway? Maybe you're just a screwed-up sorority *chick* (=tyttsy) who's getting back at her daddy for not buying her that pony when she turned sweet-sixteen."

Elokuvan päättävässä kohtauksessa elokuvan kertomuksen sivujuonteen teema alleviivataan vielä kuin varmemmaksi vakuudeksi: Wayne on autokyydissä ja luulee nähneensä vilauksen Kissanaisesta kujalla. Wayne säntää etsimään tätä, muttei löydä Kissanaista ja palaa autoon, jossa Alfred ja Wayne lausuvat elokuvan päättävät repliikit:

Alfred: "Well, come what may. Merry Christmas Mr. Wayne!"

Bruce: "Merry Christmas Alfred. Goodwill toward *men... and women.*"

Vaikka Kissanaisen suhde elokuvan mieshahmoihin on kompleksinen, ei Kissanaisen hahmo elokuvan kertomuksessa esiinny pahana, mikä ilmenee Kissanaisen suhteesta elokuvan muihin hahmoihin ja tämän ympäristöön. Kissanainen vahingoittaa elokuvan kertomuksessa ainoastaan pahaa, Kissanaisen toimillaan luonutta Max Shreckiä²² ja tämän omaisuutta. Siinä missä Pingviini ja Max Shreck juonivat yhteiskunnan päänmenoksi on Kissanaisen ja yhteiskunnan välinen suhde neutraali. Kohtauksessa, jossa Pingviini tappaa

²² Max Shreckin hahmo on elokuvassa suuressa osassa, vaikka pahan liikemiehen hahmo ei sisällä symbolista ulottuvuutta. Shreckin hahmon funktio onkin toimia elokuvan kertomuksessa Kissanaisen vastustajana ja tarjota siten legitiimi vastus Kissanaiselle elokuvan kertomuksessa.

Batmanin lavastamiseksi kaapatun naisen, Kissanainen suuttuu, sillä tarkoituksena ei ollut vahingoittaa sivullisia.

Oleellisin suhde elokuvassa Kissanaisella on Batmaniin. Batman, joka edustaa *Batman – Paluu* -elokuvassa hyvyttä ja joka elokuvan kertomuksessa tunnistaa pahan, ei koe Kissanaista uhkana eikä tunnista tätä viholliseksi, vaan yrittää pikemminkin suojella tätä, mikä tuodaan ilmi muun muassa kohtauksessa, jossa Kissanainen ja Batman kamppailevat Kissanaisen ja Pingviinin asetettua ansan Batmanille:

Kissanainen: ”You’re the second *man* who’s killed me this week. But I’ve got seven lives left.”

Batman: ”But I tried to save you.”

Kissanaisen ei myöskään kuvata, elokuvan kertomuksessa korostettavista useista mahdollisuuksista huolimatta, pyrkivän tappamaan Batmania vaan pikemminkin kouluttamaan tätä. Kissanainen ei siten suhteudu elokuvan hyvä-paha-akselin kertomukseen, vaan toimii tästä irrallisen, sukupuolittuneen kertomuksen ulottuvuudessa.

7.1.3 Yhteenveto: Hyvä ja paha sisäsyntyisinä ilmiöinä

Tim Burtonin ohjaamissa kahdessa Batman-elokuvassa elokuvien sankari Batman ja tämän vastustajat Jokeri ja Pingviini ovat yksinkertaisia polaarioppositioita. Batman on elokuvissa sisäsyntyisen hyvä ja oikeamielinen sankari. Batmanin polaarioppositioina elokuvissa esiintyvät pääosan vastustajat, Jokeri ja Pingviini taasen on kuvattu elokuvissa sisäsyntyisen pahoina ja häikäilemättöminä hahmoina.

Batman – Paluu -elokuvan sivujuonne käsittelee sukupuolittunutta vuorovaikutusta. Kissanaisen hahmo ei liiku elokuvan hyvää ja pahaa käsittelevässä kertomuksessa, mikä käy ilmi *Batman – Paluu* -elokuvan

elementtien muodostamista yhteyksistä. Elokuvasa hyvää edustava Batman, jonka kanssa Kissanainen kisailee, ei koe Kissanaista uhkana. Kissanaisen sukupuolittuneen näkökulman tarina muodostaakin elokuvassa elokuvan hyvän ja pahan suhdetta käsittelevän kertomuksen kanssa rinnakkaisen kertomuksen.

7.2 Joel Schumacher: *Batman Forever* (1995); *Batman & Robin* (1997)

7.2.1 *Batman Forever* (1995)

Batman Forever on ensimmäinen Joel Schumacherin ohjaamasta kahdesta Batman-elokuvasta. *Batman Forever* oli Yhdysvaltain toiseksi katsotuin ja maailmanlaajuisesti kuudenneksi katsotuin elokuva vuonna 1995. Elokuvan tuotantobudjetti oli 100 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä 336 miljoonaa dollaria. Elokuvasa näyttävät Val Kilmer: *Batman / Bruce Wayne*; Tommy Lee Jones: *Kaksinaama*; Jim Carrey: *Arvuuttaja / Edward Nygma*; Nicole Kidman: *Chase Meridian*; Chris O'Donnell: *Robin / Dick Greyson*.

Batman Foreverissa Batman käsittelee traagista perheen menetystään ja identiteettiään tohtori Chase Meridianin kanssa ja samaistuu Dick Greysonin elokuvassa kokemiin tapahtumiin. Vastustajanaan Batman kohtaa Kaksinaamaan yksinkertaisessa asetelmassa, jossa Kaksinaaman ilmaistaan piinanneen Gotham Cityä jo ennen elokuvan tapahtumia. Batmanin toinen vastustaja elokuvan kertomuksessa on Arvuuttaja, jonka hahmoon liittyy tunnistamisen teema. Batman saa tietoonsa vasta elokuvan lopussa Arvuuttajan olevan tämän vanha palkollinen, Edward Nygma. Elokuvan loppuratkaisuna Kaksinaama kuolee ja Arvuuttaja suljetaan mielisairaalaan.

Batman esitetään elokuvan kertomuksessa sisäsyntyisen oikeamielisenä ja uhrautuvaisena, yhteisön kunnioittamana oikeudenpuolustajana, joka toimii siviiliroolissaan Bruce Waynena ihmisiä kunnioittaen ja vastuuntuntoisesti. Väkivaltaa Batmanin nähdään käyttävän elokuvassa ainoastaan tarpeellisen määrän rikollisten tainnuttamiseksi, eikä tämän, Kaksinaamaa lukuun ottamatta, nähdä tappavan ketään.

Elokuvan avaavassa kohtauksessa Batman estää Kaksinaaman aikeet, mutta Kaksinaaman onnistuu paeta. Taistelukohtauksen jälkeen kuvaan tulee uutislähetys, jossa korostetaan sekä Batmanin rohkeutta että Bruce Waynen vastuullista yritysjohtamista:

”Despite a valiant effort last night by Batman, Harvey Two-Face is still at large and extremely dangerous. And in other news today: Billionaire Bruce Wayne has extended his profit-sharing program to the employees of the successful electronics branch of Wayne Enterprises.”

Elokuvasa korostetaan Bruce Waynen kohtelevan ihmisiä kunnioittavasti, olivat he kuinka outoja tai ikäviä tahansa. Elokuvan ensitaistelussa, Batmanin päästessä Kaksinaaman lähietäisyydelle, Batman ei hyökkää tämän kimppuun vaan kohtelee tätä inhimillisesti: *”You need help Harvey. Give it up.”* Toisessa kohtauksessa, jossa hän tapaa ensi kerran palkollisensa, Edward Nygman, maaninen, Bruce Wayneen pakkomielteisesti suhtautuva Nygma vaatii päästä puheille suoraan hänen kanssaan. Tutkimusjohtajan anteeksipyydellensä ja Nygmaa toruessa Wayne toteaa: *”It’s ok. So, what’s on your mind?”* Nygma esittelee Waynelle ideansa keksinnöstä, joka välittäisi tv-signaalin suoraan ihmisaivoihin. Wayne antaa tälle reilun tilaisuuden järjestää tapaaminen myöhemmälle ajankohdalle. Pakkomielteinen Nygma ei kuitenkaan hyväksy Waynen tarjousta, vaan vaatii vastauksen häneltä välittömästi, mikä saa vastuuntuntoisen Waynen hylkäämään Nygman idean:

Wayne: *”I’m sorry Ed, then the answer is no. Tampering with people’s brain waves.. mind manipulation.. it just raises too many questions. Sorry.”*

Batmanin korostetaan elokuvan kertomuksessa olevan valmis uhraamaan henkensä muiden puolesta. Kohtauksessa, jossa Kaksinaama hyökkää sirkukseen, jota Bruce Wayne on seuraamassa, Kaksinaama kiristää

räjäyttävänsä sirkuksessa pommin, ellei saa Batmania kuolleen. Bruce Wayne nousee penkistään ja huutaa Kaksinaamalle olevansa Batman, mutta yleisössä levinnyt pakokauhu estää Kaksinaamaa tai ketään muutakaan kuulemasta Waynen huutoa.

Bruce Wayne ottaa elokuvassa Kaksinaaman sirkushyökkäyksen myötä perheensä menettäneen Dick Greysonin luokseen asumaan. Greyson vastustaa Waynen hoteisiin jäämistä ja kertoo aikovansa tappaa Kaksinaaman. Wayne onnistuu kuitenkin houkuttelemaan Greysonin jäämään luokseen ja yrittää suostutella tätä jättämään suunnitelmansa Kaksinaaman tappamisesta. Ymmärrettyään Waynen olevan Batman Greyson vaatii häntä auttamaan Kaksinaaman löytämisessä, jotta voisi tappaa tämän. Greysoniin samaistuva Wayne ei kuitenkaan tahdo tämän joutuvan kokemaan samaa kohtaloa, jonka Wayne kokee joutuneensa elämään.

Wayne käsittelee elokuvassa traagista menneisyyttään ja vanhempiensa hautajaisista kokemiaan takaukia tohtori Chase Meridianin kanssa ja tulee lopulta sinuiksi niiden kanssa, mikä saa tämän elokuvan lopussa viimein hyväksymään Greysonin partnerikseen, ja niin Batman ja Robin viimein lähtevät elokuvan loppukohtauksessa kukistamaan yhteistuumin toimivan Kaksinaaman ja Arvuuttajan. Elokuvan lopputaistelussa Arvuuttajan nähdään rienaavan Batmania tämän jakautuneesta persoonallisuudesta, mihin Batman vastaa Arvuuttajan kukistettuaan: *"I'm both Bruce Wayne and Batman.. because i choose to be."* Batman-hahmo ei elokuvan kertomuksessa siten ole Bruce Waynen kohtalo, vaan hänen päätöksensä.

Kaksinaama esitetään elokuvan kertomuksessa karkeana, väkivaltaisena ja mielipuolisena hahmona, jolla on kaksi tavoitetta: aiheuttaa kaaosta ja kuolemaa Gotham Cityssa sekä tappaa Batman, mikä tuodaan ilmi jo elokuvan avaavassa taistelukohtauksessa:

Kaksinaama: "Attention citizens of fair Gotham! When we open that safe, we'll have everything we ever wanted: Enough cash to rain down upon fair Gotham, a glorious flood of chaos. And of course you, my boy (Batman), dead!"

Kaksinaaman hahmo on täysin yksiulotteinen ja hahmon historia kerrotaan elokuvassa kuin ohimennen. Kohtauksessa, jossa Wayne on kartanossaan, taustalla pyörii televisiolähetys, jossa kerrotaan Gothamien entisen piirisyyttäjän Harvey Dentin saaneen oikeudenkäynnissä päälleen happa mafiapomon heittämänä, mikä muutti hänet väkivaltaiseksi rikolliseksi, ja vaikka Batman yritti estää happohyökkäyksen, on Kaksinaama päättänyt tuhota hänet.

Kaksinaama julistaa elokuvassa onnen olevan ainoa todellinen oikeus ja heittää kolikkoa uhriensa kohtalosta. Kaksinaaman näytetään elokuvassa kuitenkin jättävän noudattamatta omaa periaatettaan, ja kohtauksessa, jossa Kaksinaama ja Arvuuttaja ovat hyökänneet Bruce Waynen kartanoon Batmanin henkilöllisyyden selville saatuaan, Kaksinaama heittää kolikkoa yhä uudestaan, kunnes saa haluamansa tuloksen ja ampuu Waynea. Elokuvan lopputaistelussa, kohtauksessa jossa Kaksinaama voisi tappaa Batmanin ja Robinin, kolikonheitto koituu Kaksinaaman turmioksi. Batman vetoaa Kaksinaamaan, että tämän on heitettävä kolikkoa ennen päätöstään, heittäen samanaikaisesti ilmaan kourallisen kolikoita, joita tavoitteleva Kaksinaama tippuu kuolemaansa.

Arvuuttaja esitetään elokuvassa häikäilemättömänä ja maanisena, Bruce Wayneen pakkomielleisesti suhtautuvana hahmona. Arvuuttajan hahmo saa elokuvassa alkunsa, kun Wayne hylkää Edward Nygman idean laitteesta, joka lähettäisi televisiolähetystä suoraan ihmisten aivoihin, mikä saa maanisen Nygman murtumaan. Nygma huomaa sattumalta pystyvänsä ohjaamaan laitteenkäyttäjien aivokapasiteettia itselleen. Laitteen erityisominaisuuden paljastuttua kehitysosaston johtajalle Nygma tappaa hänet ja lavastaa hänen kuolemansa itsemurhaksi.

Nygma esitetään elokuvan kertomuksessa kahelina. Bruce Wayneen pakkomielleisesti suhtautuva Nygma jättää hänelle anonyymisti arvoituksia, jotka Wayne vie elokuvassa tohtori Meridianin arvioitavaksi: *"My opinion is this letterwriter is a total wacko."* Nygman hulluutta korostetaan kohtauksessa, jossa Kaksinaama hyökkää sirkukseen. Nygma seuraa päämajassaan sirkuksesta

suorana televisioitavaa lähetystä ja nauraa syöden samalla popkornia, kuin viihdeohjelmaa seuraten.

Nygma luo elokuvassa itselleen Arvuuttajan alter egon ja Kaksinaaman toimintatavoista innostuneena lyöttäytyy kimppaan tämän kanssa. Elokuvan lopussa, Batmanin tuhottua Arvuuttajan valtavan aivokapasiteettia imevän laitteen ja kukistettuaan Kaksinaaman ja Arvuuttajan, mielisairas Nygma passitetaan Gothamien mielisairaalaan.

Dick Greyson menettää elokuvan kertomuksessa perheensä Kaksinaaman sirkushyökkäyksessä, mikä motivoi Greysonia etsimään Kaksinaaman käsiinsä ja tappamaan tämän. Elokuvan lopulla, Batmanin hyväksyttyä hoteisiinsa ottamansa Greysonin kumppanikseen, tämä pääsee Robin-puvussaan höykyttämään Kaksinaamaa. Kohtauksessa, jossa Robin ja Kaksinaama kamppailevat, Kaksinaama on tippua kallionkielekkeeltä, mutta saa otteen reunasta. Reunalta roikkuessaan Kaksinaama viettelee Robinia pimeälle puolelle:

Kaksinaama: "Finally justice is served! Let us die! You're a man after our own heart, son! Let us die. I'll see you in hell."

Kohtauksessa korostetaan Robinin oikeamielisyyttä. Tilaisuuden saatuaan hän ei päätekään tappaa Kaksinaamaa, vaan tarttuu tämän käteen.

Robin: "I'd rather see you in jail."

Kaksinaama: "Good boy, good boy. The Bat has taught you well. Noble. Stupid but noble."

Robinia ei siten, tämän elokuvan alussa esittämistä kostoaikeista huolimatta, esitetä elokuvan kertomuksessa tappajana vaan oikeamielisenä laillisuudenpuolustajana.

7.2.2 Batman & Robin (1997)

Joel Schumacherin toinen Batman-filmatisointi *Batman & Robin* oli vuoden 1997 12. suosituin elokuva Yhdysvalloissa ja 15. suosituin elokuva maailmanlaajuisesti. Elokuvan tuotantobudjetti oli 125 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot 238 miljoonaa dollaria. Elokuvasa näyttelevät George Clooney: *Batman / Bruce Wayne*; Arnold Schwarzenegger: *Jäämies*; Chris O'Donnell: *Robin / Dick Grayson*; Uma Thurman: *Myrkkymuratti*; Alicia Silverstone: *Lepakkotyttö / Barbara Wilson*; Michael Cough: *Alfred Pennyworth*

Batman & Robin muodostaa analysoitavien seitsemän Batman-elokuvan aineistossa poikkeuksen. Se eroaa muista vuodesta 1989 lähtien tehdyistä Batman-filmatisoinneista sekä ikonografialtaan että kertomukselliselta rakenteeltaan eikä siten noudata muiden vuodesta 1989 lähtien kuvattujen Batman-elokuvien genrekonventioita.

Sekä *Batman*, *Batman – Paluu* että *Batman Forever* ovat ikonografialtaan tummia ja synkkiä toimintatragedioita. *Batman & Robin* on sitä vastoin komediallisten ja värikkäiden 1960-luvun Batman-sarjojen pastissi, jonka keskiössä on kertomuksen sijaan tyylyttely. Tyylyttelylle kehyksen tarjoava kertomus on *Batman & Robinissa* kertomuksen lajiltaan tragedian sijasta komedia.

Elokuvasa *Batman Foreverissa* alkanut yhteistyö Batmanin ja Robinin kanssa on vakiintunut, ja he kohtaavat vastustajinaan Jäämiehen sekä Myrkkymuratin. *Batman & Robinin* kertomuksen päälinja käsittelee kuitenkin Batmanin ja Robinin ihmissuhteita, ja heidän vastustajiensa kanssa käymä kamppailu on elokuvassa vain kehys ihmissuhdekomedialle.

Batmanissa, *Batman – paluussa* sekä *Batman Foreverissa* Bruce Wayne käsittelee traagista menneisyyttään. Myös *Batman & Robinissa* Bruce Wayne käsittelee perhesuhdettaan, mutta tällä kertaa ilman traagisuutta, sillä elokuvassa esitetään hänen hovimestarinsa Alfredin toimineen isähahmona, joten Waynen kokemat takaumat hänen nuoruudestaan ovat miellyttäviä. Alfred on elokuvassa kuolemansairas, mutta saa kuitenkin parannuskeinon tautiinsa Batmanin ja

Robinin vastustajalta Jäämieheltä, jonka Batman onnistuu elokuvan kertomuksessa suostuttelemaan kaidalle polulle.

Toisin kuin tragediassa, komediassa ”henkilöt, jotka kertomuksen mukaan ovat toisiaan kohtaan kaikkein vihamielisimmät (...) saattavat poistua lopussa ystävinä, eikä kukaan tapa ketään” (Aristoteles 1997, 172). *Batman & Robin* -elokuvan kertomuksessa kukaan ei kuole, vaan päinvastoin, hyvien puolelle siirtyvä Jäämies pelastaa Alfredin ja Batman puolestaan Jäämiehen morsiamen.

Batman & Robin -elokuvan näyttelijävalinnat korostavat elokuvan komediallisuutta. Elokuvan komediallinen luonne välittyy etenkin Batmanin roolia esittävän George Clooneyn roolityöstä, joka eroaa täysin aiempien Batman-filmatisointien Batman-rooleista. Clooney on silminnähden aiempia Batmaneita vanhempi, eikä hahmo eroa luonteeltaan muista *Batman & Robin* -elokuvan hahmoista. Traagisen ja erityislaatuisen hahmon sijasta Clooney esittää pikemminkin keski-ikäistävää hurmuria. Myös Arnold Schwarzeneggerin roolityö Jäämiehenä on tahallisen koominen.

Batmanin ja Robinin vastustajiensa kanssa käymä kanssakäynti on elokuvan kertomuksessa läpeensä komediallista. Batmanin ja Robinin ja heidän vastustajiensa väliset taistelukohtaukset ovat korostetun koomisia. Elokuvasa ei myöskään ole juuri dialogia, lukuun ottamatta Bruce Waynen perhesuhteita käsittelevää keskustelua. Elokuvan vuorosanat ovatkin pääosin pelkkää vitsin veistelyä ja huudahtelua.

Elokuvan avaavassa kohtauksessa Jäämies on jäädyttänyt kaupungin museon varastaakseen timantin jääpukuaan varten. Batman ja Robin pelaavat kohtauksessa Jäämiehen käytyreitä vastaan jääkiekkoa timantilla ja huudahtelevat vitsikkäitä sutkautuksia: *”You’re not sending me to the cooler!”*; *”It’s the hockey team from hell!”* Kohtauksessa Jäämies pakenee avaruusraketilla, mihin Batman ja Robin onnistuvat seuraamaan tätä. Jäämiehen karattua aluksesta Batman ja Robin seuraavat tätä täysin poskettomassa kohtauksessa, jossa he surffaavat ilmassa avaruusmoduulista irrottamallaan ovilla ja huudahtelevat innoissaan: *”Surf’s up!”*; *”Cowabunga!”*

Elokuva eroaa aiempien Batman-elokuvien synkästä ikonografiasta myös lavastukseltaan. Elokuvan lavastus on surrealistista ja ylilyövän värikästä. *Batman & Robinissa* kaupungin merkittävimmät rakennukset, joissa Batmanin ja Robinin ja näiden vastustajien kamppailut käydään, ovat surrealistisia, giganttisen kokoisia ihmispatsaita. Myös Batmanin kulkuneuvot ovat koomisen värikkäitä ja futuristisia. Niin ikään Batmanin ja Robinin puvut ovat värikkäät ja koomisen kireät, mitä seikkaa korostetaan kohtauksissa, joissa sankarit pukeutuvat asuihinsa: hämmentävän pitkä otos kuvaa sankarien kireään nahkapukuun sonnustautunutta takamusta ja etumusta. Näin on myös elokuvan lopputaisteluun valmistauduttaessa, jolloin Batmanin ja Robinin lisäksi heidän joukkoonsa on liittynyt Lepakkotyttö.

Batman & Robinissa Batman ei ole edellisten elokuvien tapaan synkkä ja mystinen hahmo, joka ilmaantuu paikalle vain tarvittaessa roistot kukistaakseen ja sen jälkeen poistuu pois. Eräässä kohtauksessa Batman ja Robin patsastelevat sankariasut päällään hyväntekeväisyystilaisuuden vieraina, 1960-luvun Batman-televisiosarjasta tuttuun tyyliin. Batman myös puhuu elokuvassa 1960-luvun televisiosarjan tapaan samalla äänellä kuin Bruce Wayne. Traagisissa Batman-elokuvissa Batmanin ääni eroaa Bruce Waynen äänestä matalampana ja dramaattisempana.

1960-luvun televisiosarjanomaista tyyliä korostetaan elokuvassa myös leikkauksen ja äänisuunnittelun keinoin. Elokuvassa on käytetty 1960-luvun televisiosarjoille tyypillistä leikkausta, jossa kuva vierii kuvaruudun laidasta laitaan paljastaen alta seuraavan kohtauksen. Elokuvan taisteluissa puolestaan käytetään paljon 1960-luvun Batman-elokuvasarjoille tyypillisiä korostetun komediallisia äänitehosteita.

7.2.3 Yhteenveto: Tragediasta pastisiin

Batman Forever (1995) on aiempien Batman-elokuvien, *Batman* (1989); *Batman – Paluu* (1991), asettamia genrekonventioita seuraava juonivetoinen tragedia, jossa yksiselitteisesti sisäsyntyisen hyvä Batman kukistaa pahat vastustajansa. *Batman & Robin* (1997) puolestaan hylkää aiempien Batman-elokuvien seuraamat genrekonventiot ja kerronnan lajin ja on tyylyttelyä korostava 1960-luvun Batman-televisiosarjojen komediallinen pastissi²³.

1960-luvun televisiosarjojen pastissi alkaa Joel Schumacherin Batman-filmatisoinneissa tosiasiallisesti jo *Batman Foreverin* loppukohtauksesta, jossa elokuvan tyyli muuttuu kertaheitolla. *Batman Foreverin* loppukohtauksessa tyylyttely on kuitenkin eksessiivistä elokuvan traagisen juonen saadessa kohtauksessa loppuratkaisunsa ja ohjatessa huomion kertomuksen jännittävään sulkeumaan. *Batman & Robinissa* tyylyttely on puolestaan elokuvan dominantti piirre, jota elokuvan kertomus toissijaisesti kehystää.

Batman & Robin -elokuva on estetisoitu Batman-elokuva, mikä kertoo genren alunperin käsittelemän kulttuurisen ilmiön muutoksesta. Aiempien Batman-elokuvien genrekonventioiden ohittaminen ei kuitenkaan vedonnut yleisöön. Joel Schumacherin oli tarkoitus ohjata kolmas Batman-elokuva, mutta *Batman & Robin* -elokuvan kohtaama epäsuosio sai Warner Bros. -tuotantoyhtiön vetäytymään projektista. Elokuvan huono vastaanotto selittyy osin sillä, että yleisö tulkitsee Batman-elokuvia osana elokuvagenren esittämiskonventioita, joihin Schumacherin camp-toimintakomedia-pastissi suhteutuu nurinkurisella tavalla.

²³ Frederic Jameson (1999) pitää pastissia postmodernille ominaisena tyyliä.

7.3 Christopher Nolan: *Batman Begins* (2005); *Yön ritari* (2008); *Yön ritarin paluu* (2012)

7.3.1 *Batman Begins* (2005)

Batman Begins on Christopher Nolanin ohjaaman Batman-trilogian ensimmäinen osa. *Batman Begins* oli vuonna 2005 Yhdysvaltain kahdeksanneksi katsotuin ja maailmanlaajuisesti yhdeksänneksi katsotuin elokuva. Elokuvan tuotantobudjetti oli 150 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä 374 miljoonaa dollaria. Elokuvassa näyttelevät Christian Bale: *Batman / Bruce Wayne*; Liam Neeson: *Ducard*; Michael Caine: *Alfred*; Katie Holmes: *Rachel Dawson*; Gary Oldman: *Jim Gordon*; Cillian Murphy: *Jonathan Crane / Scarecrow*; Tom Wilkinson: *Carmine Falcone*.

Batman Begins aloittaa Nolanin ohjaaman Batman-elokuvatrilogian nimenmukaisesti Batman-legendan alkupisteestä. Elokuvan juoni käsittelee Batman-hahmon syntytarinaa. *Batman Begins* muodostaa siten katkoksen aiempien Batman-elokuvien perinteessä. *Batman – paluu*, *Batman Forever* ja *Batman & Robin* jatkoivat löyhästi aiempien elokuvien asetelmasta välttämällä käsittelemästä samoja elementtejä Batmanin legendasta ja käyttämästä samoja hahmoja kuin mitä aiemmissa Batman-elokuvissa oli nähty.

Batman Begins -elokuvan monessa aikatasossa liikkuva kertomus²⁴ keskittyy Bruce Waynen nuoruudenkokemuksiin ja -koettelemuksiin ja niistä seuraavaan Batman-hahmon syntyyn. Aiemmista Batman-filmatisoinneista poiketen Batman (ja Bruce Wayne) ei ole *Batman Begins* -elokuvassa sisäsyntyisen hyvä hahmo. Bruce Wayne ryhtyy taistelemaan elokuvan kertomuksessa pahaan vastaan Batman-hahmossa, mutta vasta sattumien ja kokemiensa hairahdusten sekä koettelemusten myötä.

Bruce Waynen perhe tapetaan elokuvassa hänen ollessaan lapsi.

Huomionarvoista kohtauksessa, jossa Waynen vanhemmat tapetaan, on, että

²⁴ Elokuvassa nähdään jopa takaumakohtauksissa koettavia takaumakohtauksia

Waynen vanhemmat tappava rikollinen on kuvattu kohtauksessa korostetusti köyhäksi ja sääliittäväksi ja hän ampuu Waynen vanhemmat hätäännyttyään, ikään kuin vahingossa. Ero *Batman*-elokuvan (1989) nautiskelemaan tappajaan, Jack Napieriin on merkittävä.

Aikuiseksi kasvettuaan Wayne palaa elokuvassa Gotham Cityyn murhatakseen vanhempansa tappaneen ja myöhemmin mafiapomoa vastaan todistamaan lupautuneen Mr. Chillin tämän ehdonalaiskuulemisen yhteydessä. Kohtauksessa piirisyyttäjä pitää puheenvuoron, jossa tämä selittää Mr. Chillin epätoivosta juontuvaa teon motiivia:

Syyttäjä: "The depression hit working people, like Mr. Chill, hardest of all. His crime was appalling, yes, but it was motivated not by greed, but by desperation."

Myös Waynen vanhemmat tappanut Mr. Chill pitää kohtauksessa puheenvuoron, jossa kertoo katuvansa tekoaan:

Mr. Chill: "Your Honor, not a day goes by that I don't wish I could take back what I did. Sure, I was desperate, like a lot of people back then, but that don't change what I did."

Mr. Chillin katumusta korostetaan kohtauksessa tämän lausumien repliikkien lisäksi näyttelyn keinoin. Mr. Chillin nähdään esittävän sanansa vilpittömästi katuen. Elokuvassa korostetaan siten syitä, jotka johtivat Mr. Chillin epätoivoon ja tästä seuranneeseen rikokseen ja toisaalta hänen vilpitöntä katumustaan.

Ehdonalaiskuulemiskohtaus korostaa kuitenkin myös Bruce Waynen vihaa ja kostonhalua katuvaa ja poliisin kanssa yhteistyötä tekevää Mr. Chillä kohtaan. Mr. Chillin esittäessä katumustaan Waynen nähdään tuijottavan häntä vimmaisesti. Kohtauksessa, jossa Mr. Chill poistuu kuulemisesta, Wayne lähestyy tätä pistooli kädessä murhatakseen tämän. Sattuma kuitenkin estää Waynea toteuttamasta suunnittelemaansa veritekoa. Mafian palkkatappaja ehtii murhata Mr. Chillin ennen kuin Wayne saavuttaa hänet.

Bruce Waynen oikeuskäsityksen kuvataan elokuvan alussa olevan vinoutunut ja vain sattuman estävän tätä toimimasta rikollisesti. Hänen kuvataan pahoittavan mielensä tapahtumien kulusta, jotka estävät tätä murhaamasta Mr. Chilliä. Waynen oikeuskäsitystä ja pettymystä siitä, ettei itse saanut tappaa Mr. Chilliä, korostetaan seuraavassa kohtauksessa, jossa Wayne ja Rachel käyvät dialogia:

Rachel: "The DA couldn't understand why Judge Faden insisted on making the hearing public. Falcone paid him off to get Chill out in the open."

Bruce: "Maybe I should be thanking them."

Rachel: "You don't mean that."

Bruce: "What if I do, Rachel. My parents deserved justice."

Rachel: "You're not talking about justice. You're talking about revenge."

Bruce: "Sometimes, they're the same."

Rachel: "No, they're never the same, Bruce. Justice is about harmony. Revenge is about you making yourself feel better. It's why we have an impartial system."

Bruce: "Your system is broken."

...

Bruce: "I'm not one of your good people, Rachel."

Rachel: "What do you mean?"

Bruce: "All these years, I wanted to kill him. Now I can't."

Koston epäonnistuttua Wayne tulistuu ja lähtee viettämään rikollista elämää maailmalle seitsemän vuoden ajaksi rikollisten ajatusmaailmaa ymmärtääkseen. Waynen viruessa vankilassa jossain kaukomailla League of Shadows -järjestön Ducard saapuu tapaamaan häntä ja tarjoaa mahdollisuutta koulututtua

johdollaan League of Shadowsin jäseneksi. Wayne hyväksyy Ducardin esittämän tarjouksen ja hänestä on League of Shadows -koulutuksessa opittujen taitojen myötä tuleva Batman. Kohtauksessa, jossa Ducard kouluttaa Waynea, he keskustelevat ja Waynen kuullaan kertovan käsityksensä hyvästä ja pahasta muuttuneen, samalla kun kuvassa nähdään takaumakohtauksia Waynen viettämästä rikolliselämästä:

Ducard: "When you lived among the criminals, did you start to pity them?"

Bruce: "The first time I stole so that I wouldn't starve, yes. I lost many assumptions about the simple nature of right and wrong."

Aiempien Batman-tragedioiden tapaan myös *Batman Begins* -elokuvassa on tunnistamisen teema, mutta aiemmista Batman-elokuvista poiketen *Batman Begins* -elokuvassa tunnistaminen luo myös käänteen elokuvan kertomuksessa²⁵. Ducardin koulutettua Waynen tämä ei suostu teloittamaan rikollista League of Shadowsin initiaatoriittinä ja tuhoaa kieltäytymistä seuraavassa taistelussa League of Shadowsin päämajan ja tappaa sen johtajan Ra's Al Ghulin pelastaen ryttäkässä kuitenkin kouluttajansa Ducardin hengen. Elokuvan lopussa Wayne saa kuitenkin tietää Gotham Citya tuhoamaan saapuneen Ducardin olevan oikea Ra's Al Ghul ja Gotham Citya piinanneiden rikollisten olleen League of Shadowsin asialla.

Elokuvan kertomuksessa Waynen ja League of Shadows -järjestön välinen eripura ei synny päämääristä, jotka he jakavat – molempien päämäärä on taistella pahuutta vastaan. Eripura Waynen ja League of Shadowsin välille syntyy taistelussa pahaa vastaan käytettävistä keinoista. Kohtauksessa, jossa Wayne, jonka oikeuskäsitys on kokemansa rikolliselämän myötä muuttunut, ei suostu teloittamaan rikollista. Wayne, Ducard ja Ra's Al Ghul kiistelevät:

Bruce: "I'm no executioner."

²⁵ Aristoteleen mielestä paras tunnistaminen tapahtuu yhdessä käänteen kanssa (Aristoteles 1997, 170)

Ducard: "Your compassion is a weakness your enemies will not share."

Bruce: "That's why it's so important. It separates us from them."

Ducard: "You want to fight criminals. This man is a murderer."

Bruce: "This man should be tried."

Ducard: "By whom? Corrupt bureaucrats? Criminals mock society's laws. You know this better than most."

Ra's al Ghul: "You cannot lead these men unless you are prepared to do what is necessary to defeat evil."

League of Shadowsin pyrkimys elokuvassa on tuhota Gotham City, mutta elokuvan kertomuksessa tuodaan ilmi, ettei League of Shadowsin päämäärää ole valittu silkasta mielihalusta, vaan se on osa League of Shadowsin taistelua pahuutta vastaan:

Ra's al Ghul: "Gotham's time has come. Like Constantinople or Rome before it, the city has become a breeding ground for suffering and injustice. It is beyond saving and must be allowed to die. This is the most important function of the League of Shadows. It is one we've performed for centuries. Gotham must be destroyed."

Elokuvan kertomuksessa tuodaan esiin, ettei Ducard ole sisäsyntyinen teloittaja. Kohtauksessa, jossa Ducard ja Wayne keskusteleivat leirinuotiolla, Ducardin vielä kouluttaessa Waynea, Ducard kertoo taustastaan:

Ducard: "I wasn't always here in the mountains. Once I had a wife. My great love. She was taken from me. Like you, I was forced to learn there are those without decency who must be fought without hesitation, without pity."

Batmanin suhde vastustajaansa ei ole *Batman Begins* -elokuvassa aiempien Batman-elokuvien lailla mustavalkoisen yksiselitteinen. Tämän päävastustajaksi elokuvan kertomuksessa paljastuva League of Shadowsin Ducard on se taho, joka kouluttaa Bruce Waynen ja jonka oppilaana oppimiensa taitojen avulla Wayne luo Batman-hahmon. Wayne on hänelle myös kiitollinen ja pelastaa kouluttajansa – ja vastustajansa – hengen.

Aiemmista Batman-elokuvista poiketen Batmanin vastustajien päämäärä ja toimet eivät ole mielivaltaisia vaan heidän perustelemliaan. League of Shadowsin esitetään elokuvan kertomuksessa toteuttavan tuhansia vuosia vanhaa tehtävänsä toimia rikollisuutta ja yhteisöjen korruptoituneisuutta vastaan.

Vaikka Ducard ja League of Shadows paljastuvat elokuvan lopussa Batmanin päävastustajiksi, eivät ne kuitenkaan oleellisesti eroa Batmanista. Niin Batman kuin League of Shadowsin jakavat elokuvassa saman päämäärän ja vakaumuksen sen täyttämiseksi lain ulkopuolella toimien – heitä erottaa elokuvassa ainoastaan päämäärän saavuttamiseksi käytettävien keinojen äärimmäisyyden aste. Batmanin kuten tämän päävastustajan Ducardin (Ra's Al Ghulin) taipumusten ei myöskään kuvata elokuvassa olevan sisäsyntyisiä vaan heidän elämässään kokemiensa tapahtumien muokkaamia.

Batman-elokuvasta (1989) lähtien Batman on ollut Batman-elokuvissa yhteisön tunnustama suojelija. *Batman Begins* -elokuvassa yhteisö ei tunnista Batmania oikeudenpuolustajaksi, vaan tämän kuvataan toimivan läpi elokuvan lainsuojattomana. Ainoastaan etsivä Gordonin osoitetaan uskovan Batmanin toimivan hyvien puolella. Elokuvan lopussa, Batmanin kukistettua Ra's Al Ghuliksi paljastuneen Ducardin, Batmanin positiivisten toimien vihjataan aiheuttaneen myös negatiivisia sivuvaikutuksia:

Gordon: "You really started something. Bent cops running scared. Hope on the streets."

Batman: "But?"

Gordon: "The Narrows is lost. And we still haven't picked up Crane or half the inmates of Arkham that he freed."

Batman: "We will. We can bring Gotham back."

Gordon: "What about escalation?"

Batman: "Escalation?"

Gordon: "We start carrying semiautomatics, they buy automatics. We start wearing Kevlar, they buy armor-piercing rounds."

Batman: "And?"

Gordon: "And you're wearing a mask and jumping off rooftops."

(Batman nyökkää.)

Gordon: "Now, take this guy. Armed robbery, double homicide. Got a taste for the theatrical, like you. Leaves a calling card."

Gordon antaa Batmanille Jokerin käyntikortiksi jättämän jokeri-kortin ja elokuva loppuu.

7.3.2 Yön ritari²⁶ (2008)

Christopher Nolanin ohjaaman Batman-trilogian toinen osa, *Yön ritari*, oli vuoden 2008 katsotuin elokuva sekä Yhdysvalloissa että maailmanlaajuisesti. Elokuvan tuotantobudjetti oli 185 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä yli miljardi dollaria. Elokuvasa näyttelevät Christian Bale: *Batman / Bruce Wayne*; Heath Ledger: *Jokeri*; Aaron Eckhart: *Harvey Dent*; Gary Oldman: *Jim Gordon*; Maggie Gyllenhaal: *Rachel*; Michael Caine: *Alfred*; Eric Roberts: *Maroni*

²⁶ Elokuvan nimen suomennos, Yön ritari, on epäonnistunut, sillä elokuvan englanninkielinen nimi, The Dark Knight, viittaa synkkään ritariin, eikä sen konnotaatio ole siten Yön ritarin lailla herooinen. Elokuvan päättävässä repliikissä Gordon lausuukin Batmanista: "Because he's not a hero. He's a silent guardian... a watchful protector. A dark knight." The Dark Knight saa merkitystä myös elokuvan repliikeissä, joissa Harvey Dentiä kutsutaan synkän ritarin vastakohtaksi, valkoiseksi ritariksi; *white knight*.

Yön ritari -elokuvan kertomus jatkuu *Batman Begins* -elokuvan loppukohtauksen asetelmasta. Batmanin toiminta on eskaloinut rikollisten ja lainvalvojen käymän taistelun, mistä Jim Gordon *Batman Begins* -elokuvan lopussa varoitti, ja kaupunki joutuu elokuvan kertomuksessa ennennäkemättömän häikäilemättömän Jokerin armoille. Elokuva rakentuu Batmanin ja hänen kanssaan yhteistyössä toimivien piirisyyttäjä Harvey Dentin sekä etsivä Jim Gordonin yritykselle pysäyttää Jokeri. Rachelin kuoltua elokuvan lopussa, Batman joutuu kukistamaan myös oikeuteen pettyvän ja tappajaksi ryhtyvän Harvey (Kaksinaama) Dentin.

Jokeri luo elokuvan kertomuksessa asetelman, jossa pelataan tunnistamisen teemalla. Jokeri ilmoittaa tappavansa ihmisiä päivittäin niin kauan kunnes Batman paljastaa henkilöllisyytensä. Elokuvan kertomus asettaa henkilöllisyytensä paljastamisesta kieltäytyvän Batmanin roolin kyseenalaiseksi: onko Batman lopulta syyppää kuolemiin? Ero aiempiin Batman-elokuviin on merkittävä; *Batman Forever* -elokuvassa (1995) nähdyssä samanlaisessa asetelmassa Bruce Wayne yrittää välittömästi paljastaa henkilöllisyytensä Kaksinaamalle turvatakseen sivullisten hengen.

Katsojien huomiota ohjataan elokuvan kertomuksen teemaan elokuvan lukuisilla aihetta käsittelevillä dialogeilla:

Wayne: "I knew the Mob wouldn't go down without a fight, but this is different. They've crossed a line."

Alfred: "You crossed the line first, sir. You squeezed them, you hammered them to the point of desperation. And in their desperation, they turned to a man they didn't fully understand."

Jokeri vahvistaa elokuvassa Alfredin johtopäätöksen oikeellisuuden:

Jokeri: "Those Mob fools want you gone so they can get back to the way things were. But I know the truth. There's no going back. You've changed things. Forever."

Batmanin toimien seurausten ja oikeutuksen kyseenalaisuutta korostetaan elokuvan kertomuksessa myös Batmanin toimista inspiroituneiden harrastelijabatmanien myötä. Nämä harrastelijat pukeutuvat elokuvassa omatekemiinsä Batman-pukuihin ja taistelevat Batmanin lailla rikollisia vastaan asettaen siten itsensä vaaraan.

Elokuvan alussa nähtävässä kohtauksessa Batman-pukuihin sonnustautuneet harrastelijat taistelevat huumekauppiaita vastaan. Batmanin kukistettua ja sidottua molemmat osapuolet yksi harrastelijoista kysyy Batmanilta: *"What gives you the right? What's the difference between you and me?"*

Batmanin toimien ambivalenttia luonnetta elokuvan kertomuksessa korostetaan nivomalla harrastelijabatmanien ja Jokerin teemat yhteen kohtauksessa, jossa Jokeri ilmoittaa uhkauksestaan tappaa siviilejä. Jokeri on kaapannut kohtauksessa yhden harrastelijabatmanista ja lähettää tästä kuvaamansa videohaastattelun televisiossa:

Jokeri: "Are you the real Batman?"

Brian: "No."

Jokeri: "No? Then why do you dress up like him?"

Brian: "Because he's a symbol that we don't have to be afraid of scum like you."

Jokeri: "Yeah. You do, Brian. You really do."

Jokeri: "So you think Batman's made Gotham a better place? Look at me! Look at me!"

Jokeri kääntää videokameran kuvaamaan omia kasvojaan:

Jokeri: "You see, this is how crazy Batman's made Gotham. You want order in Gotham... Batman must take off his mask and turn himself in. Oh, and every day he doesn't, people will die. Starting tonight. I'm a man of my word." (Brianin kuullaan huutavan tuskasta)

Toisaalta Batmanilla esitetään olevan elokuvassa myös puolustajansa. Idealistit Harvey Dent ja Gordon uskovat tämän toimintaan, minkä lisäksi elokuvassa nähdään kohtauksia, joissa Gotham Cityn yksittäisten kansalaisten nähdään pitävän Batmania tukevia puheenvuoroja tai taputtavan tälle. Yleisen tuen vastapainona elokuvassa nähdään myös lukuisten kansalaisten vaatimuksia Batmanin antautumiseksi, ja siviilien nähdään myös kiroavan tätä ja syyttävän häntä kaupungin ahdingosta.

Elokuvassa nähdään jopa Batmanin itsensä epäilevän toimiensa seurauksia. Bruce Waynen suuren rakkauden Rachelin kuoltua ja Harvey Dentin vammauduttua, elokuvassa nähdään dialogi, jossa Batman pohtii rooliaan tapahtumissa:

Bruce: "Alfred, did I bring this on her? I was meant to inspire good, not madness, not death."

Alfred: "You have inspired good. But you spat in the faces of Gotham's criminals. Didn't you think there might be casualties? Things are aways gonna get worse before they get better."

Bruce: "But Rachel, Alfred."

Alfred: "Rachel believed in what you stood for, what we stand for. Gotham need you."

Bruce: "No, Gotham needs its true hero, and I let that murdering psychopath blow him half to hell."

Batman turvautuu elokuvan kertomuksessa kyseenalaisiin keinoihin.

Kohtauksessa, jossa Batman kuulustelee rikollispomo Maronia, Batman pudottaa hänet kerrostalon palotikkailta ja hänen jalkojensa kuullaan räsähtävän katki.

Elokuvan lopussa Batman kehittää omin päin laitteen jokaisen Gotham Cityn puhelimen salakuuntelemiseksi. Batmanin laitekehityksestä vastaava Fox toteaa laitteen nähdessään Batmanin menneen liian pitkälle:

Batman: "Beautiful, isn't it."

Fox: "Beautiful. Unethical. Dangerous. You've turned every cell phone in Gotham into a microphone."

Batman: "And a high-frequency generator-receiver."

Fox: "You took my sonar concept and applied it to every phone in the city. With half the city feeding you sonar, you can image all of Gotham. This is wrong."

Gotham Cityn piirisyyttäjä Harvey Dent esitetään elokuvan alussa poikkeuksellisen sankarillisena ja rohkeana hahmona, mitä korostetaan läpi elokuvan useissa sen kohtauksissa ja repliikeissä. Dentistä puhutaan elokuvassa Gotham Cityn valkeana ritarina²⁷.

Bruce Waynella on Harvey Dentiin elokuvassa kuitenkin ambivalentti suhde. Wayne tunnistaa Harveyn todelliseksi valkeaksi ritariksi ja oikeudensoturiksi ja pitää tätä Gotham Cityn toivona. Dent kuitenkin tapailee Waynen elämän suurta rakkautta Rachelia, mikä saa Waynen käyttäytymään elokuvassa työkeästi Dentiä kohtaan. Samanaikaisesti Wayne kuitenkin edistää Dentin julkista uraa ja toimii tämän kanssa yhteistyössä Batman-hahmossa.

Elokuvan kertomuksessa Gotham Cityn valkea ritari Harvey Dent kuitenkin katkeroituu Jokerin järjestämän asetelman myötä ja siirtyy pahan puolelle. Batmanin Gothamiin toivona pitämä valkea ritari ryhtyy tappajaksi, Harvey *Kaksinaama* Dentiksi. Elokuvan lopussa, kohtauksessa jossa Dent uhkaa tappaa Gordonin lapsen, Batman tappaa Kaksinaama Dentin.

Dentin kauna elokuvan kertomuksessa syntyy välillisesti Batmanin toimien johdosta. Jokeri järjestää Dentin ja tämän rakastetun Rachelin elokuvassa tilanteeseen, jossa vain toinen voi pelastua. Batman asettaa henkilökohtaisen etunsa yleisen edun edelle ja sääntää pelastamaan rakastamaansa Rachelia. Batman on kuitenkin saanut poliisin kuulusteluhuoneessa murjomaltaan

²⁷ White knight; vrt. The Dark Knight

Jokerilta väärää tietoa. Rachelia pelastamaan säännännyt Batman pelastaakin Jokerin tälle syöttämän väärän informaation seurauksena Harvey Dentin.

Poikkeuksellisen traagisessa kohtauksessa Dent ja Rachel ovat puhelinyhteydessä ja Dent vakuuttelee Rachelille, että tämä tullaan pelastamaan. Dentin havaitessa Batmanin saapuneenkin pelastamaan hänet, Dent parahtaa Batmanin tehneen väärin. Rachel kuulee kaiken puhelimen välityksellä ja saa siten tietää kuolevansa. Tapauksen myötä Dent, Gotham Cityn toivo ja valkea ritari, menettää uskonsa oikeuteen ja alkaa kostaa entisille tovereilleen.

Batmanin ja Dentin ohella muitakaan elokuvassa nähtävistä hahmoista ei esitetä yksiselitteisinä. Poliisipäälliköksi elokuvassa ylenevän Gordonin maaninen rikollispomojen jahtaaminen estää tätä tunnistamasta korruptoituneita poliiseja yksikössään, joista Dent tätä elokuvassa varoittaa ja jotka huijaavat Dentin ja Rachelin ansaan. Dentin kanssa yksissä oleva Rachel puolestaan ei suostu elokuvan alussa tämän kosintaan, sillä hän on lupautunut odottamaan Bruce Waynea. Traagisessa kohtauksessa, jossa Rachel kuolee, Rachelin nähdään päättäneen suostua Dentin kosintaan pettäen siten Waynen, mitä korostetaan elokuvassa Rachelin Wayneille jättämässään kirjeessä: *"I'm sorry to let you down. If you lose your faith in me, please keep your faith in people."*

Jopa Waynen hovimestarin, Alfredin, esitetään toimineen nuoruudessaan korruptoituneen hallinnon palkkasoturina Burmassa. Kohtauksessa, jossa Alfred keskustelee Jokerista Waynen kanssa, Alfred peilaa Jokerin mielenlaatua omiin nuoruudenkokemuksiinsa:

Alfred: "A long time ago, I was in Burma and my friends and I were working for the local government. They were trying to buy the loyalty of tribal leaders buy bribing them with precious stones. But their caravans were being raided in a forest north of Rangoon by a bandit, so we went looking for the stones."

Myöhemmin elokuvassa nähtävässä kohtauksessa Batman kysyy Alfredilta tämän Burmassa jahtaamasta varkaasta:

Wayne: "That bandit in the forest in Burma. Did you catch him?"

Alfred: "Yes."

Wayne: "How?"

Alfred: "We burned the forest down."

Jokeri esiintyy elokuvan kertomuksessa pikemminkin alakynteen joutuneiden rikollispomojen vapauttamana, ihmisten välillä operoivana voimana, kuin persoonana niinkään: *"I'm an agent of chaos"*. Jokerin epäpersoonallisuutta korostetaan elokuvan kertomuksessa pelaamalla tunnistamisen teemalla siten, että Jokerilla ei paljastu olevan minkäänlaista taustaa. Kohtauksessa, jossa tämä on jäänyt tarkoituksella poliisin haaviin, poliisi yrittää selvittää Jokerin henkilöllisyyttä, mutta vetää vesiperän:

Gordon: "Nothing. No matches on prints, DNA, dental. Clothing is custom, no labels. Nothing in his pockes but knives and lint. No name. No other alias."

Jokeri toimii elokuvan kertomuksessa hyvän ja pahan välillä operoivana voimana. Jokeri ryöstää elokuvan alussa rikollispomoja, kunnes nämä suostuvat tämän tarjoukseen Batmanin tappamisesta. Jokeri-hahmon roolia positioiden välillä toimivana voimana elokuvan kertomuksessa avataan elokuvassa nähtävissä useissa pitkissä dialogeissa.

Jokeri kertoo demonstroivansa ihmisten piilevää olemusta ja olevansa vain aikaansa edellä:

Batman: "You're garbage who kills for money."

Jokeri: "Don't talk like one of them. You're not. Even if you'd like to be. To them, you're just a freak... like me. They need you right now... but when they don't... they'll cast you out like a leper. You see, their morals, their code... it's a bad joke. Dropped at the first sign of

trouble. They're only as good as the world allows them to be. I'll show you. When the chips are down, these... These civilized people... they'll eat each other. See, I'm not a monster. I'm just ahead of the curve."

Dentin ryhdyttyä tappajaksi elokuvan lopussa, Jokeri rinnastaa itsensä ja Batmanin ja kertoo elokuvassa sankarillisena esitetyn Gotham Cityn valkean ritarin Harvey Dentin langenneen:

Jokeri: "I took Gotham's white knight and I brought him down to our level. It wasn't hard. See, madness, as you know is like gravity. All it takes is a little push."

Batman yrittää suostutella Dentiä luopumaan kostoaikeistaan, mutta Jokeri on voittanut pelin – Jokeri onnistuu osoittamaan parhaidenkin kykenevän pahimpaan:

Harvey: "The Joker chose me."

Batman: "Because you were the best of us. He wanted to prove that even someone as good as you could fall."

Harvey: "And he was right."

Batmanin tapettua Harvey Dentin tämä vannottaa elokuvan päättävässä kohtauksessa Gordonin sälyttämään Dentin suorittamat murhat julkisuudessa Batmanin niskoille, jotta Gotham Cityn valkean ritarin aura ei särkyisi eivätkä kaupunkilaiset menettäisi toivoaan.

7.3.3 Yön ritarin paluu²⁸ (2012)

Christopher Nolanin Batman-trilogian päättävä *Yön ritarin paluu* oli Yhdysvaltain toiseksi katsotuin ja maailmanlaajuisesti kolmanneksi katsotuin elokuva vuonna 2012. Elokuvan tuotantobudjetti oli 250 miljoonaa dollaria ja sen lipputulot yhteensä tuhatkahdeksankymmentä miljoonaa (1,08 mrd.) dollaria. Elokuvassa näyttelevät Christian Bale: *Bruce Wayne / Batman*; Gary Oldman: *Jim Gordon*; Tom Hardy: *Bane*; Joseph-Gordon Levitt: *Blake*; Anne Hathaway: *Selina Kyle*; Marion Cotillard: *Miranda Tate*; Morgan Freeman: *Lucius Fox*; Michael Caine: *Alfred*.

Yön ritarin paluu -elokuvan kertomuksessa *Yön ritari* -elokuvan tapahtumista on kulunut kahdeksan vuotta. Elokuvan alussa Bruce Wayne on *Yön ritari* -elokuvassa kokemiensa tapahtumien seurauksena erakoitunut, mutta Banenimisen roiston uhatessa Gotham Citya Batman kuitenkin aktivoituu jälleen. Elokuvan moniaalle risteävässä kertomuksessa seurataan laajaa hahmokavalkadia: Banen suunnitelmia koittavat Batmanin lisäksi omilla tahoillaan tehdä tyhjiksi myös poliisipäällikkö Jim Gordon sekä nuori poliisi Blake, joiden lisäksi elokuvassa seurataan omaa etuaan tavoittelevaa varasta, Selina Kylea. Elokuvan kertomuksessa on käänteen sisältävä tunnistamisen teema, kun elokuvan lopussa kaunis miljonääri Miranda Tate paljastuu hyväntekijän sijasta Batmanin päävastustajaksi ja Ra's Al Ghulin tyttäreksi.

Toisin kuin Nolanin ohjaaman Batman-trilogian aiemmissä osissa (*Batman Begins*, *Yön ritari*) *Yön ritarin paluussa* sankarit kuvataan yksiselitteisen hyväksi hahmoiksi. Nolanin Batman-trilogiassa sankarihahmot ja hyvän ambivalenttius on *Yön ritarin paluu* -elokuvaan mennessä käsitelty ja *Yön ritarin paluussa* nämä tekevät yksiulotteisuudellaan tilaa elokuvan monimutkaiselle ja ambivalentteja piirteitä sisältävälle kertomukselle sekä elokuvan moniulotteisille vastustajille.

Batman Begins ja *Yön ritari* -elokuviissa Batmanin ambivalenttius korostettiin muun muassa elokuviissa nähdyllä Batmanin väkivaltaisuudella ja Batmanin

²⁸ (eng.) The Dark Knight Rises

väkivaltaa korostaneilla realistisilla äänitehosteilla. *Yön ritarin paluussa* väkivalta sitä vastoin on yksi niistä keinoista, joilla korostetaan Batmanin yksiulotteista hyvyttä, kuten kohtauksessa, jossa Batman taistelee Selina Kylan kanssa Banen palkkasotureita vastaan. Heidän ollessaan alakynnessä Batman nappaa pistoolin Kylan kädestä todeten: ”*No guns, no killing.*” Myös Batmanin käyttämän väkivallan äänitehosteet *Yön ritarin paluu* -elokuvassa etäännyttävät väkivaltaisesta vaikutelmasta.

Elokuvan sankarien yksiulotteisuutta korostetaan elokuvassa paitsi elokuvan kertomuksessa, myös näyttelyn keinoin. Christian Bale näyttelee Batmanin roolin *Yön ritarin paluussa* huomattavan stereotyyppisin valtavirtaelokuvasankarin maneerein aiempiin Nolanin ohjaamiin Batman-trilogian osiin nähden. Myös Joseph Gordon-Levittin esittämän nuoren ja yksiulotteisen hyvän poliisin, Blaken, stereotyyppistä sankaruutta korostetaan paitsi tämän korostetun stereotyyppisellä roolisuorituksella myös Gordon-Levittin valinnalla Blaken rooliin. Blaken hyvyttä ja kaikkea siihen liittyviä positiivisia ominaisuuksia korostetaan myös elokuvan kertomuksessa ja jokaisessa kohtauksessa, jossa tämä esiintyy.

Elokuvan kertomus asettaa kuitenkin Bruce Waynen hyvät aiheet ja elokuvan tapahtumat ambivalenttiin suhteeseen. Bruce Waynen yrityksessään yhteisön hyväksi kehittämät instrumentit päätyvät lopulta yhteisölle kohtalokkaaksi. *Yön ritarin paluu* -elokuvan kertomuksen teema, jolle elokuvan sankarit tekevät yksiulotteisuudellaan tilaa, on hyvien aikeiden potentiaali johtaa tuhoisiin seurauksiin.

Elokuvan kertomuksessa Bruce Waynen yritys Wayne Enterprises on kehittänyt toimivan fuusioreaktorin. Gotham Cityn tuhoa juonivat Bane ja Miranda Tate tietävät kuitenkin keinon muuttaa tämä puhdasta ja ilmaista energiaa tuottava laite valtavaksi atomipommiksi ja varastavat fuusioreaktorin räjäyttääkseen Gotham Cityn. Bruce Waynen yritys on osallisena kaupungin tuhossa toisellakin tavalla. Bane ei varasta elokuvan kertomuksessa ainoastaan Wayne Enterprisesin kehittämää fuusioreaktoria vaan valloittaa kaupungin Wayne Enterprisesista varastamallaan sotalaitteilla, kuten autoilla, jollaista Batmanin nähdään

käyttävän Bat-mobiilina *Batman Begins* -elokuvassa. Elokuvakatsojien huomiota ohjataan tähän kertomuksen kulminaatiopisteeseen muun muassa lukuisilla kertomuksen teemaan viittaavilla repliikeillä:

Wayne: "One man's tool is another man's weapon."

Yön ritarin paluun hahmokavalkadista elokuvan kertomus keskittyy, yksiulotteisten sankarihahmojen sijaan heidän moniulotteisiksi kuvattujen vastustajiensa kuvaamiseen. Merkittävä osa elokuvan kertomuksesta keskittyy Batmanin päävastustajan Banen ja lopulta viholliseksi paljastuvan Miranda Taten taustoittamiseen. Banea ei esitetä elokuvassa sisäsyntyisen pahana hahmona vaan pikemminkin olosuhteiden tuotteena. Banen kuvataan kasvaneen epäinhimillisissä oloissa:

Alfred: "There is a prison in a more ancient part of the world. A pit where men are thrown to suffer and die. But sometimes a man rises from the darkness. Sometimes the pit sends something back."

Wayne: "Bane."

Alfred: "Bane. Born and raised in hell on earth."

Elokuvan kertomuksessa saadaan lopulta tietää Miranda Taten syntyneen tässä helvetiksi maanpäällä kuvatussa kuilussa ja Banen toimineen tämän suojelijana. Miranda Taten saadaan myös tietää olleen ainoa kuilusta pakenemaan kyennyt. Banen nähdään puolestaan uhrautuneen sankarillisesti tämän puolesta, minkä seurauksena Bane joutui pahoinpideltyksi niin, että hänen kasvonsa murskaantuivat. Banen ja Miranda Taten taustaa korostetaan yhä elokuvan kertomuksessa Banen vangittua Bruce Waynen tähän toivottomia elinoloja symboloivaan kuiluun:

Wayne: "Where am I?"

Bane: "Home. Where I learned the truth about despair. As will you. There is a reason why this prison is the worst hell on earth: Hope. Every man who has rotted here over the centuries has looked up to the light and imagined climbing to freedom."

Yön ritarin paluussa kaupunkilaisten nähdään, ensi kertaa Batman-elokuvassa, esiintyvän kärsijöiden lisäksi toimijoina. Bane kaappaa elokuvassa Gotham Cityn poliisit ansaan ja kehottaa kaupunkilaisia ottamaan kaupungin hallintaansa. Kaupunkilaiset tekevät työtä käskettyä, mutta rahvaan valta johtaa elokuvan kertomuksessa hirmuhallintoon.

Selina Kyle esitetään elokuvan kertomuksessa omaa etuaan ajavana varkaana, joka myös kavaltaa Batmanin johdattamalla tämän Banen ansaan. Elokuvan lopussa Kyle kuitenkin auttaa hänen apuaan tarvitsevaa Batmania, ja he onnistuvat yhdessä sekä vapauttamaan yhteiskunnan järjestykseen saattavat poliisit että kukistamaan vihollisensa Banen ja Miranda Taten.

Elokvatrilogia saa onnellisen lopun, kun Batman onnistuu pelastamaan Gotham Cityn kuljettamalla atomipommin merelle lavastaen samalla kuolemansa. Elokvatrilogian viimeisessä kohtauksessa Batman saa valtavirtaelokuvan konventioiden mukaisen palkintonsa, kun Bruce Waynen nähdään kahvittelevan Selina Kylen kanssa Firenzessä.²⁹

²⁹ Elokuvan valtavirtaelokuvan konventioiden mukaisesta *happy end* -sulkeumasta huolimatta, elokuvan lopussa luodaan myös *aristotelisen katharsiksen* kokemus, antamalla katsojien hetken aikaa ymmärtää Batmanin kuolleen kuljettamansa atomipommin räjähdykseen, kohtauksessa käytettyjen ääni- ja kuvatehosteiden, sekä elokuvan kertomuksessa annetun informaation myötä.

7.3.4 Yhteenveto: Ambivalentti Batman-elokuva

Hyvää ja paha symboloivien Batman-elokuvien sankarien ja näiden vastustajien suhde eroaa Christopher Nolanin 2000-luvulla ohjaamissa Batman-elokuvissa (*Batman Begins* (2005); *Yön Ritari* (2008); *Yön ritarin paluu* (2012)) Tim Burtonin ja Joel Schumacherin 1990-luvulla ohjaamista Batman-elokuvista (*Batman* (1989); *Batman – paluu* (1992); *Batman Forever* (1995); *Batman & Robin* (1997)). 1990-luvun Batman-elokuvissa Batman ja tämän vastustajat ovat hyvän ja pahan ideaalityyppejä edustavia polaarioppositioita. 2000-luvun Batman-elokuvissa hyvän ja pahan suhde on sitä vastoin ambivalentti.

Batman ei Nolanin 2000-luvulla ohjaamissa elokuvissa ole 1990-luvun Batman-elokuvien mukainen sisäsyntyisen hyvä ja oikeamielinen hahmo. *Batman Begins* -elokuvassa (2005) sattuma pelastaa Bruce Waynen maineen, kun mafia ehtii murhata murhata rikoksensa sovittaneen miehen ennen häntä. 1990-luvun Batman-elokuvissa Batman asettaa oikeuden puolustamisen henkilökohtaisen elämänsä edelle. *Yön ritari* -elokuvassa (2007) Batman puolestaan toimii työkeästi sekä itsekkäästi ja asettaa henkilökohtaisen etunsa ensisijaiseksi yleisen etuun nähden.

Batmanin suhde yhteiskuntaan muuttuu Batman-elokuvissa. 1990-luvulla tuotetuissa Batman-elokuvissa Batman ja tämän toimet ovat neutraalin yhteisön hyväksi tunnistamia ja Batmanilla on kaupungin suojelijan status. Christopher Nolanin 2000-luvulla ohjaamissa elokuvissa Batman ja tämän toiminta ei ole yhteisön hyväksi tunnistamaa ja Batman toimii läpi 2000-luvun Batman-elokuvatrilogian lainsuojattomana omankädenoikeuden jakajana.

Myös yhteisön asema eroaa Christopher Nolanin elokuvissa 1990-luvun Batman-elokuvista. 1990-luvulla ohjatuissa Batman-elokuvissa yhteisö on neutraali, hyvän ja pahan kamppailun passiivinen uhri. Nolanin elokuvissa yhteisö puolestaan on korruptoitunut ja ”sen on Rooman lailla aika tuhoutua”. *Yön Ritarin paluu* -elokuvassa (2008) yhteisö muuttuu sivullisesta toimijaksi, kun se Batmanin vastustajien avustamana muodostaa hirmuhallinnon ja toimii Batmanin ja muiden oikeudenpuolustajien vastustajana.

Batmanin vastustajat eivät Nolanin Batman-elokuvissa ole 1990-luvun Batman elokuvien tapaan yksiselitteisiä ja sisäsyntyisen pahoja vaan monimerkityksisiä ja ambivalentteja hahmoja. *Ra's Al Ghul* kokee pelastavansa yhteisön tuhoamalla sen; *Jokeri* toimii kaaoksen agenttina oikeudenpuolustajien ja gangsterien välillä; *Bane* ja *Miranda Tate* ovat puolestaan yhteiskunnallisten kehityskulkujen katkeroittamia toimijoita.

Batmanin suhde tämän vastustajiin on myös ambivalentti: *Batman Begins* -elokuvassa (2005) Batmanin vastustaja kouluttaa tämän lainsuojattomaksi omankädenoikeuden jakajaksi; *Yön ritari* -elokuvassa (2008) Batmanin esitetään aiheuttaneen turmioon johtavan kehityskulun; ja *Yön ritarin paluu* -elokuvassa (2012) Batmanin luoma laitteisto tarjoutuu vastustajien aseeksi.

1990-luvulla ohjatuissa Batman-elokuvissa hyvä ja paha ovat kiistattomia ja sisäsyntyisiä ilmiöitä. Sitä vastoin Nolanin 2000-luvulla ohjaamissa Batman-elokuvissa hyvä ja paha esitetään kontekstuaalisena ja monimutkaisena, sosiaalisten ja materiaalien olosuhteiden synnyttämänä ilmiönä.

8. Modernin ja postmodernin aikakauden taitekohta

”Modernin yhteiskunnan tukipylväät, kuten puolueet, ay-liike, kirkko ja tiedotusvälineet ovat heikentyneet. Raimo Sailaskin jäi eläkkeelle.

Auktoriteetit horjuvat, instituutiot hapertuvat. Ihmiset ovat vapaampia ja yksilöllisempiä, mutta samalla irrallisempia ja arvaamattomampia kuin koskaan.

Tervetuloa postmoderniin speaktaakkeliyhteiskuntaan. (...) Sillä ei ole historiaa eikä tulevaisuutta. On vain ikuinen nyt.”³⁰

”1990-luvulla minusta tuntui siltä, että kokonaiskuva oli helpompi muodostaa. Silloin oli neljä hammasratasta. Yhden pyöräytys vaikutti toiseen, seuraukset pystyi hahmottamaan.

Nykyään hammasrattaita on 7500. Jos yhtä pyöräyttää, joku saattaaakin pudota. Tilanne on nykyään täysin toinen.”³¹

Manuel Castells kirjoitti vuonna 1997 tätä ”hätkähdyttäneistä”, maailmaa ja elämää muuttavista tapahtumista:

”informaatioteknologisen vallankumouksen leviäminen ja syveneminen, geneettinen insinööritaito mukaan luettuna; Neuvostoliiton romahtaminen, ja siitä seurannut kansainvälisen kommunistisen liikkeen kuolema, ja kylmän sodan loppu, joka nimitti kaikkea puolen vuosisadan ajan; kapitalismin uudelleen järjestäminen; globalisaatioprosessi; suvereenien kansallisvaltioiden kriisi; demokraattisen politiikan kriisi; ekologisen tietoisuuden laaja levinneisyys (...)”. (Castells 1997, 6.)

Castellsin edellä luettelemien, 1990- ja 2000-luvulla tapahtuneiden teknologisten, sosiaalisten, ekologisten ja maailmanpoliittisten murrosten aiheuttama muutos länsimaisten yhteiskuntien kokemusmaailmassa kuvastuu

³⁰ Saska Saarikoski (HS 24.11.2013)

³¹ Entinen suursijoittaja Rainer Voss dokumenttielokuvassa Master of The Universe (2013)

Batman-elokuvien myyttisten, hyvän ja pahan kategorioita symboloivien kertomusten muutoksessa.

Toisin kuin monet monet kulttuurituotteet, valtavirtaelokuvat eivät ole aikaansa edellä. Saavuttaakseen laajan elokuvayleisön suosion elokuvan on resonoitava yleisönsä kokemusmaailman kanssa. Elokvagenret puolestaan kehittyvät genre-elokuvan kohtaaman suosion mukaisesti yleisön ja elokuvastudioiden vuorovaikutuksessa.

Batman-elokuvien sankari- ja vihollissuhteiden muutos yksiselitteisestä, mitalin kahden vastakkaisen puolen suhteesta sattumanvaraiseksi ja näkökulma- sekä tilannesidonnaiseksi ambivalentiksi suhteeksi ilmentää 1990-luvulla alkaneiden ja 2000-luvuilla täydellistyneiden teknologs-taloudellis-poliittis-kulttuuristen murrosten luomaa postmodernia kokemusmaailmaa, jossa sellaiset tulevaisuuteen suuntautuvat positiiviset kategoriat kuin edistys eivät enää jäsenä ihmisten ymmärrystä. Yliyksilöllisten, tulevaisuuteen suuntautuneiden positiivisten kertomusten liudentuminen on tehnyt hyvän ja pahan kategorioista kontekstuaalisen ilmiön, mitä muutos Batman-elokuvien sankarien ja vihollisten suhteissa kuvastaa.

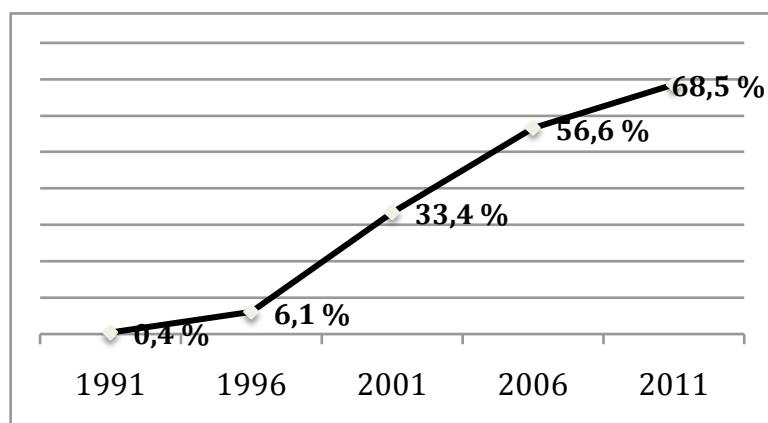
Teknologinen ja etenkin informaatio- ja kommunikaatio- sekä transportaatioteknologinen kehitys muuttaa ihmisten kokemusmaailmaa (mm. Best & Kellner 2001; Harvey 1989; Nowotny 1994). Castells (2001) katsoo yhteiskuntien olevan teknologisen vallankumouksen keskellä, joka on yhteydessä kulttuuriseen, organisatoriseen, sosiaaliseen ja poliittiseen vallankumoukseen ”vallankumous-sanana syvimmissä merkityksessä”. Tässä vallankumouksessa ei Castellsin mukaan ole kyse valtioiden mahdista ja hallinnasta vaan siitä miten ”ajattelemme, elämme ja toimimme”. (1.)

Merkittävin länsimaisten yhteiskuntien viime vuosikymmeninä läpikäymä muutos on informaatio- ja kommunikaatioteknologinen murros. Castellsin mukaan yhteiskunnat ovat muuttumassa ”verkostoyhteiskunniksi”, joissa kaikki merkittävä toiminta rakentuu elektronisten informaatioverkostojen varaan (Castells 1997; 2001). Verkostoyhteiskunnan mullistavin piirre on 1990-luvun puolivälissä alkanut Internetin voimakas leviäminen ja sen soveltamisen,

kulttuurisen kehityksen ja kulttuurisen omaksumisen saralla tapahtunut kehitys. Best & Kellner kirjoittavat ”atomien maailman” olevan muuttumassa ”bittien maailmaksi” (Best & Kellner 2001, 154).

Internet tuli yksityiskäyttäjien saataville 1990-luvun alussa, jolloin sen käyttäjämäärät olivat vielä vaatimattomia. 1990-luvun jälkipuoliskolta lähtien ja 2000-luvun aikana Internetin leviäminen valtaväestön käytössä on sittemmin ollut räjähdysmäisen nopeaa. Kun vuonna 1996 internetiä OECD-maissa käytti kuusi prosenttia väestöstä, vuonna 2001 Internetin käyttäjiä oli jo kolmannes OECD-maiden väestöstä ja vuonna 2011 Internetiä OECD-maissa käytti kaksi kolmannesta.

Kuvio 1. Internetin käyttäjiä 100 asukasta kohden OECD-maissa 1991 – 2011³²



Internet on hakukoneyhtiö Googlen toimitusjohtajan Eric Schmidtin ja Google Ideas -yksikön johtajan Jared Cohenin mukaan³³ ihmisen keksimä rakennelma, jota ihmiset eivät itsekään täysin ymmärrä. Aula ja kumppanit (2006) käsitteellistävät Internetin monensuuntaiseksi välineeksi, tilaksi ja alustaksi (10–11). Internet on 2000-luvulla kehittynyt datasiirtoyhteyksien nopeuden ja levinneisyyden, tiedon määrän, tiedonhaku- ja muiden sovellusten sekä päätelaitteiden kehittymisen myötä aivan toisenlaiseksi Internetiksi kuin se oli

³² The World Databank

³³ Yle Radio 1. Amerikkalaisia puheenvuoroja. Uusi digitaalinen aikakausi Googlen johtajien näkemänä.

1990-luvulla. 1990-luvulla ja etenkin sen alkuvuosina Internetin käyttö edellytti perehtyneisyyttä ja teknologista erityistaitoa.³⁴ 2000-luvulla Internet on, kuin vaihikka, muotoutunut äärettömien mittasuhteiden tietovarannoksi, nykyaikaisen maailmantalouden mahdollistavaksi välineeksi ja sosiaalisen kanssakäymisen luonnolliseksi alustaksi.³⁵

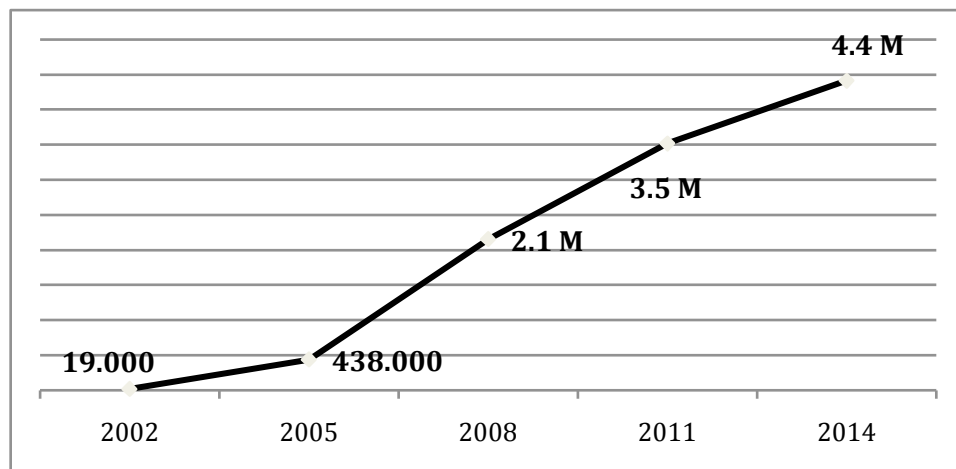
Internetin tiedonhakuovellusten ja tietopankkien sekä päätelaitteiden kehitys on tuonut, ainakin kokemuksen tasolla, kaiken kuviteltavissa olevan tiedon kenen tahansa ulottuville milloin ja missä tahansa. Kaiken maailman loputtoman tiedon ainainen ja kaikkialle ulottuva saatavuus luo kokemuksen asioiden hahmottamisen ja käsityksen muodostamisen mahdottomuudesta ihmisällyn ollessa kykenemätön käsittelemään ilmiöihin liittyviä, loputtomia Internetin tietovarannossa saatavilla olevia riippuvuuskytkentöjä. Verkostoyhteiskunnan tuottama ymmärrys ymmärtämättömyydestä romuttaa yksitellen maailmaa jäsentävät kertomukset. Marxia mukaillen, kaikki kuviteltavissa oleva tieto painaa ihmisyyhteisön harteilla 20 tonnin voimalla.³⁶

³⁴ Internetin muutosta teknologista erityistaitoa edellyttävästä Internetistä valtäväestön Internetiksi kuvastaa Internet-oppaiden julkaisu. Jaakko Suomisen mukaan (2009) Suomessa julkaistujen yleisten Internet-oppaiden buumi ajoittui vuosille 1994-1998, minkä jälkeen Internet-oppaat ovat keskittyneet esittelemään joitain Internetin palveluja tai osa-alueita, tai ne on suunnattu erityisryhmille, kuten ammatilaisille.

³⁵ Internetin muutosnopeutta kuvastaa sanonta 'ennen vanhaan', jolla Internetiin liittyvissä ilmiöissä viitataan muutamien vuosien päähän, kun "'normaaliajan' tapahtumissa *ennen vanhaan* viittaa useiden vuosikymmenien taakse, mummon ja vaarin nuoruuteen." (Östman 2009)

³⁶ Marx kuvasi yhteiskunnallista tunnelmaa Lontoossa vuonna 1856 pitämässään puheessa seuraavasti: "*The atmosphere in which we live weighs upon everyone with a 20,000-pound force, but do you feel it?*" (sit. Berman 1988, 19).

Kuvio 2. Englanninkielisiä artikkeleita Internetin Wikipedia-tietosanakirjassa 2002 - 2014³⁷



Verkostoteknologian kehitys hälventää toden ja simulaation rajaa ihmisten kokemusmaailman tasolla – mitä Jean Baudrillard kutsuu *simulacraksi*. Aki Järvisen (2000) mukaan Internetin luoma repeämä ”audiovisuaalisen kulttuurin kentällä” aiheuttaa inhimillisen havaintokyvyn ja merkityksenannon prosessien murroksen ”samoin kuin esimerkiksi elokuva tai junalla matkustaminen vuosisatamme ensimmäisinä vuosikymmeninä” (121). Castells puhuu uusien kommunikaatioteknologioiden kehityksen luoman virtuaalitodellisuuden sijaan ”todellisesta virtuaalisuudesta”. Verkostoyhteiskunnassa ihmisten symbolinen ympäristö koostuu jokapäiväisestä hypertekstien maailmassa luovimisesta. Näiden hypertekstien symbolit, joiden maailmassa elämme ja joilla kommunikoimme, muodostavat Castellsin mukaan todellisuutemme. (Castells 1997, 10–11.)

Informaatio- ja kommunikaatioteknologian kehitys ja soveltaminen muuttavat yhteiskuntien aika- ja tilaulottuvuutta. Castells puhuu verkostoyhteiskunnan hallitsevasta aika- ja tilaulottuvuudesta ”ajattomana aikana” ja ”virtausten tilana”. Castells katsoo informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden käytön

³⁷ Wikipedia: Size of Wikipedia

myötä käynnissä olevan ”lannistumaton pyrkimys ajan tuhoamiseksi”, jonka perustava päämäärä hänen mukaansa on ”ajan sekvensoinnin eliminoiminen samassa hypertekstissä, menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus mukaan luettuna”. Verkostoyhteiskunnassa useat hallitsevat ilmiöt liikkuvat virtausten tilan ulottuvuudessa. Vaikka kokemusmaailman vallitseva tila Castellsin mukaan on yhä paikkojen tila, virtausten tilan logiikka vaikuttaa paikkojen tilaan ja määrittää sitä. (Castells 1997, 12–15.) Sari Östman kuvaa virtausten tilan ja paikkojen tilan suhdetta luonnehdinnassaan Internetin vaikutuksesta ajan ja tilan kokemiseen:

”Internet ei suinkaan ole ainoa vauhdin ja riippumattomuuden teknologia. Pyrkimys kohti ajattomuutta kuitenkin tuntuu – osin paradoksaalisesti – huipentuvan 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen suorastaan hektisessä pyrkimyksessä olla läsnä joka paikassa, koko ajan, kaikin tavoin.” (Östman 2009, 179.)

Pyrkimys läsnäoloon joka paikassa, koko ajan, kaikin tavoin ilmenee myös nykyajan muodissa³⁸. 2000-luvun ’hipster’-muodin ironinen suhtautuminen on psykologinen ratkaisu nykymaailman nopeudesta ja ilmiökentän laajuudesta hurmioituneiden ihmisten pyrkimykseen kokea kaikki ja olla läsnä kaikessa – kun omaksuttuun muoti-ilmiöön estetään kehittymästä suhdetta, ei aamuisesta muoti-ilmiöstä irtautuminen iltaapäivän muodin koittaessa aiheuta psykologista ristiriitaa.

Ajan ja tilan ulottuvuus on suoraan yhteydessä maailman ja ilmiöiden havainnointiperspektiiviin. Avaruudesta käsin tarkasteltuna maapallo näyttäytyy erilaisena kuin vesitornista havainnoitaessa. Samalla tavoin yhteiskunnalliset ilmiöt näyttäytyvät erilaisina tuhannen vuoden aikaperspektiivin sijaan neljännesvuoden aikatasolla tarkasteltuina.³⁹

³⁸ Muoti, toisin kuin Simmel kirjoitti, ei Herbert Blumerin mukaan (1969) muotoudu sattumanvaraisesti, vaan kuvastaa ajan henkeä.

³⁹ Sosiologian oppikirjoissa toisinaan esitettävä näkemys Max Weberin ja Karl Marxin luokka- ja kapitalismikäsitteiden ristiriitaisuudesta pohjaa heidän tarkasteluperspektiiviensä eron ja siten niiden tosiasiallisen sisällön huomiotta jättämiseen. Tosiasiassa heidän työnsä eivät voi, eikä

Verkostoteknologian tiivistäessä aika- ja tilaulottuvuutta sekä liudentaessa maailmaa laajennettua nykyhetkeä pidempien aikaulottuvuuksien tasolla jäsentävät kertomukset, kuten kertomuksen ihmiskunnan edistyksestä, ihmisten havaintoperspektiivi lyhenee ja kapenee heidän oman nokkansa tasolle, minkä seurauksena ihmisten havainnointi ja mielenkiinto kohdistuu asioihin, joita he yhä kokevat voivansa ymmärtää; kontingenssi, kaupunginosa, yksilö, elämäntyö.

Harvey (1989) osoittaa kapitalismin sisäänrakennetun kasvu- ja kilpailupaineen pakottavan kapitalisteja etsimään voittoja ajan- ja tilankäyttöä kiihdyttämällä, uusia teknologisia ratkaisuja kehittäen ja niitä hyödyntäen, mikä puolestaan kiihdyttää aika-tila-ulottuvuuden kokemusta. Verkostoteknologinen murros, Internet etunenässä, mahdollistaa voittojen luomisen globaalin talouden keinoin. Erotuksena 1500-luvulta asti vallinneesta maailmantaloudesta, globaalin talouden tärkeimmät toiminnot, kuten rahamarkkinat, kykenevät toimimaan reaaliajassa ”planetaarisella tasolla” (Castells 1997, 7).

Talouden paikallisten toimintojen, kuten työpaikkojen, kohtalo puolestaan riippuu planetaarisella tasolla reaaliajassa toimivan globaalin talouden dynamiikasta (Castells 1997, 7). Beckin mukaan globaali talous alistaa kansallisvaltion suvereniteetin ylikansallisille toimijoille ja kyseenalaistaa ”kansallisvaltiollisen modernin mallin, joka käsitettiin ja organisoitiin kulttuurisen identiteetin yhtenäisyytenä, tilana ja valtiona” (Beck 1999, 31–40). Globaalin talouden dynamiikka onkin välillisesti aiheuttanut sellaisten modernin aikakauden kokemusmaailmasta periytyvien jäsenyystapojen, kuten luokka- ja kansallisidentiteetin, liudentumisen murskaamalla ne globaalien virtausten puristuksessa.

Kapitalismin ja sosialismin vuosisatainen, moderni ideologinen kamppailu ja maailmanpolitiikka puolivuosisataa nimittänyt kylmä sota päättyi kapitalismin

niiden ole tarkoitukseen voida, heidän käyttämiensä termien yhtäläisestä kirjoitusasusta huolimatta, keskustella toistensa kanssa.

riemuvoittoon⁴⁰ Neuvostoliiton hajottua 1990-luvun alussa. Kapitalismin ja sosialismin välinen ideologinen kamppailu ei koskenut ainoastaan talouselämää, vaan toimi ihmiselämää sekä oikeaa ja väärää jäsentävänä myyttinä. Kiinankin siirryttyä jonkinlaisen valtiokapitalismin aikakauteen globaalin kapitalistisen talousjärjestelmän ainoat vastustajat ovat sellaisissa maailmanpoliittisesti merkityksettömissä maissa kuin Pohjois-Korea ja Kuuba, joista ei ole kapitalismin haastajiksi edes diskursiivisella tasolla. Kapitalismin menetettyä ainoan varteenottavan (myyttisen) haastajansa, poliittinen keskustelu on vaihtoehdottomuudessaan menettänyt päämäärien ulottuvuuden ja muodostuu kokemusmaailman kannalta merkityksemättömästä asiantuntijamaisesta kapitalistisen yhteiskunnan hallinnoinnista.⁴¹

Nykyaikaisen kokemusmaailman ehkä merkittävin paradoksi on vaihtoehdottoman kapitalistisen talousjärjestelmän ja ihmiselle elinkelpoisen planeetan säilyttämisen välinen ristiriita. Kasvihuoneilmiö tuli 1990-luvun aikana osaksi yhteiskunnallista keskustelua ja länsimaisten ihmisten tietoisuuteen, mutta länsimaisen keskustelun ja kokemusmaailman keskiöön ilmastonmuutospuhe on noussut 2000-luvulla. Jonkinlainen huippu ilmastonmuutospuheessa koettiin vuoden 2007 tienoilla, jolloin järjestettiin Live Earth -konsertti- ja mediaspektaakkeli. 2000-luvulla ilmastonmuutoksesta on tullut keskeinen osa ihmisten kokemusmaailmaa.

Charles Jencks ajoitti arkkitehtonisen modernismin lopun ja siirtymisen postmodernin arkkitehtuurin aikaan tapahtuneen 15. heinäkuuta 1972 kello 15:32, kun Le Corbusierin suunnittelema, slummiksi muuttunut asuinalue räjäytettiin (Harvey 1989, 39). Modernin ja postmodernin kokemusmaailman aikakauden taitekohdan taasen voidaan katsoa ajoittuneen syyskuun

⁴⁰ Kapitalismin riemuvoitto perustuu aika- ja tilaulottuvuuden tiivistymisen tuottamaan havaintoperspektiivin kapenemiseen. Voidakseen havaita yhteistoiminnan ja yhteisten päämäärien edellyttämiä yhtäläisyyksiä toinen toisissaan ja ymmärtääkseen itsensä yhteisöksi, ihmisten tulisi tarkastella maailmaa ja toisiaan laajemman aika- ja tilaperspektiivin kehityksessä. Kapitalistinen voitontavoittelu ja sen seurauksena tiivistyvä aika- ja tila-ulottuvuus pitää kuitenkin huolen tarkasteluperspektiivin kapeudesta. *Ellei musta joutsen, kuten meteoriitti tai muu vastaava mullistus luo nykyisen aika- ja tilaulottuvuuden ympärikäntymistä.

⁴¹ Gramscin termin pitkän tähtäimen muutospäämääriin tähtäävä 'suuri politiikka' ei enää nivelly jokapäiväiseen 'pieneen politiikkaan' (Lahtinen, 1994).

yhdennellettoista vuonna 2001, kun Al-Qaeda-terroristijärjestö iski World Trade Centerin kaksoistorneihin. Aikalaisille maailman ja kokemusmaailman muutokset tapahtuvat saumattomina kehityskulkuina, joiden osana muutosta ei tavata hahmottaa. Vuoden 2001 terrori-isku kuitenkin pysäytti länsimaiset yhteiskunnat reflektoimaan sitä, millaisessa maailmassa oikein elämme. Terrori-iskujen shokeeraavaa symbolisuutta länsimaissa ilmentää hiljaisen hetken järjestäminen myös länsiuusimaalaisessa Lohjan lukiossa. Terrori-iskujen myötä yleiseen kielenkäyttöön syntyi uusi historiaa jäsentävä käsite: post-9/11.

Vuoden 2001 WTC-iskujen tekotapa ja niitä seuranneet toimet korostivat postmodernin aikakauden kokemusmaailmaa. Iskujen kohde Yhdysvallat ei ollut historiassaan kokenut vastaavanlaista ulkoista hyökkäystä maaperällään. Hyökkääjänä ei kuitenkaan ollut modernin maailmanjärjestyksen perustava valtiollinen toimija, vaan iskut suoritti globaalisti toimiva terroristisolu käyttäen aseenaan globaalin yhteiskunnan kulmakiveä, lentokonetta, tuhoten globaalin kapitalismin symbolin, World Trade Centerin kaksoistornit. Asetelman sekamelskaa korosti Yhdysvaltojen paremman puutteessa Irakia vastaan julistama sota, joka kohtasi vastustusta ympäri maailmaa.

Batman-elokuvien myyttisessä hyvän ja pahan kategorioita symboloivassa kerronnassa 2000-luvulla tapahtuva muutos kuvastaa aika- ja tilaulottuvuuden kiihtymisen, rajattoman tiedon saatavuuden ja maailmanpoliittisten sekä ekologisten muutosten seurauksena tapahtunutta maailmaa jäsentävien kertomusten liudentumista, mikä on tehnyt hyvän ja pahan kategorioista sattumanvaraisia, kontekstuaalisia ja näkökulmasidonnaisia ilmiöitä. Kehityksen ja edistyksen käsitteet ovat irtautuneet toisistaan: *"Toisen työkalu on toisen ase."* Postmoderniin kokemusmaailmaan havahtunut länsimainen subjekti on kykenemätön muodostamaan tyydyttäviä vastauksia elämän monimutkaisuudelle eikä voi kuin todeta: *"Olen menettänyt käsitykseni oikean ja väärän yksinkertaisesta luonteesta."*

9. Lähdeviitteet

Kirjallisuus

Altman, Rick (2002) Elokuva ja genre. Tampere: Vastapaino

Aristoteles (1997) Aristoteles IX. Retoriikka. Runousoppi. Tampere: Tammer-Paino

Aula, Pekka, Matikainen, Janne & Villi, Mikko (2006) Verkko yhteiskunnallisena tilana. Teoksessa Aula, Pekka, Matikainen, Janne & Villi, Mikko (toim.) Verkkoviestintäkirja. Helsinki: Yliopistopaino, 9–21.

Bacon, Henry (2004) Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Tampere: Tammer-Paino

Barthes, Roland (1994) Mytologioita. Tampere: Tammer-Paino

Bauman, Zygmunt (1999) A Sociological Theory of Postmodernity. Teoksessa Malcom Waters (toim.) Modernity: Critical Concepts - Volume IV: After Modernity. New York: Routledge, 84–97.

Beck, Ulrich (1999) Mitä globalisaatio on? Tampere: Vastapaino

Berman, Marshall (1988) All That Is Solid Melts Into Air: The Experience of Modernity. New York: Penguin Group

Best, Steven & Kellner, Douglas (2001) The Postmodern Adventure: Science, Technology and Cultural Studies at the Third Millennium. London: Routledge

Blackmore, Tim (2004) The Dark Knight of Democracy: Tocqueville and Miller cast some light on the subject. *Journal of American Culture* 14, No. 1, 37–56.

Blumer, Herbert (1969) "Fashion: From Class Differentiation to Collective Selection". *Sociological Quarterly*, 10, 275-291.

Bordwell, David (2006) The way Hollywood tells it: story and style in modern movies. London: University of California Press

- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge
- Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1985b) *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge
- Bourdieu, Pierre (1990) *The Logic of Practice*. Stanford: Stanford University Press. Book I.
- Castells, Manuel (2001) *Dimensions of The Networked Society*. Edited transcript of Professor Castells' colloquium presented at the Santa Clara University Center for Science, Technology, and Society on May 4, 2000.
<http://www.scu.edu/sts/nexus/winter2001/CastellsArticle.cfm> [Viittauspäivä 2.12.2014]
- Castells, Manuel (1997) *And Introduction to the Information Age. City: Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action*, 2:7, 6-16.
- Cawelti, John G. (1995) *Chinatown and Generic Transformation in Recent American Films*. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press, 227–245.
- Douglas, Mary (1966) *Purity and Danger*. London: Routledge
- Eco, Umberto (1972) *The Myth of the Superman*. *Diacritics*, Vol 2. No. 1, 14–22.
- Giordano, Valeria (2010) *Introduzione: Immagini e forme della modernità*. Teoksessa Giordano, Valeria & Massidda, Luca (toim.) *Dicotomie del moderno*. Napoli: Liguori Editore, 9–38.
- Giordano, Valeria (2005) *La metropoli e oltre: Percorsi nel tempo e nello spazio della modernità*. Roma: Meltemi
- Habermas, Jürgen (1999) *Modernity versus Postmodernity*. Teoksessa Malcom Waters (toim.) *Modernity: Critical Concepts - Volume IV: After Modernity*. New York: Routledge, 5–16.
- Harvey, David (1989) *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell
- Heywood, Andrew (2007) *Political Ideologies*. New York: Palgrave Macmillan

- Hughes, Jamie (2006) Who Watches the Watchmen? Ideology and 'Real World' Superheroes. *Journal of Popular Culture*, 39.4, 546–157.
- Huhtamo, Erkki (1989) Pyhä parodia. Teoksessa Bat-Instituutti (toim.) *Batman aukene!*. Helsinki: Like, 33–44.
- Hyvärinen, M, LC. Hydén, M. Saarenheimo & M. Tamboukou (2010) Beyond Narrative Coherence – An Introduction. Teoksessa Hyvärinen, M, LC. Hydén, M. Saarenheimo & M. Tamboukou (Toim.) *Beyond Narrative Coherence*. Amsterdam: John Benjamins, 1–15.
- Hyvärinen, Matti (2006/2) Kerronnallinen tutkimus. [Verkkodokumentti: http://www.hyvarinen.info/?page_id=9] [Viittauspäivä 8.4.2014]
- Indick, William (2004) Classical Heroes in Modern Movies: Mythological Patterns of the Superhero. *Journal of Media Psychology*, 9.3: 93–95.
- Jameson, Frederick (1999) Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism. Teoksessa Malcom Waters (toim.) *Modernity: Critical Concepts - Volume IV: After Modernity*. New York: Routledge, 119–160.
- Järvinen, Aki (2000) Tietoverkon teksteistä ja merkityksistä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriteorialle. Teoksessa Nieminen, Hannu, Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (toim.) *Uusi media ja arkielämä*. Saarijärvi: Gummerus, 106–133.
- Kellner, Douglas (1998) *Mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino
- Kellner, Douglas (1982) Television, Mythology and Ritual. *Praxis*, 6, 133–155.
- Lahtinen, Mikko (1994) Gramsci totuudesta ja vallasta. *Niin & Näin*, 2, 13–17.
- Lakoff, George & Johnson Mark (1980) Conceptual Metaphor in Everyday Language. *The Journal of Philosophy*, Vol. 77, No. 8, 453–486.
- Lang, Jeffery & Trimble, Patrick (1988) Whatever Happened to the Man of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and the Comic Book Superhero. *Journal of Popular Culture* 22, No. 3, 157–173.

- Lash, Scott & Urry, John (1999) *The End of Organized Capitalism*. Teoksessa Malcom Waters (toim.) *Modernity: Critical Concepts - Volume IV: After Modernity*. New York: Routledge, 225–241.
- Lévi-Strauss, Claude (1963) *Totemism*. Boston: Beacon Press
- Lévi-Strauss, Claude (1955) *The Structural Study of Myth*. *The Journal of American Folklore*, Vol. 68, No. 270, 428–444.
- Lyotard, Jean-François (1999) *The Postmodern Condition*. Teoksessa Malcom Waters (toim.) *Modernity: Critical Concepts - Volume IV: After Modernity*. New York: Routledge, 161–177.
- Miettinen Mervi (2012) *Truth, Justice and the American Way? The Popular Geopolitics of American Identity in Contemporary Superhero Comics*. Tampere: Tampere University Press
- Neale, Steve (1995) *Question of Genre*. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press, 159–183.
- Nichols, Michael (2011) “I Think You and I Are Destined to Do This Forever”: A Reading of the Batman/Joker Comic and Film Tradition through the Combat Myth. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 23, 2, 236–250.
- Nowotny, Helga (1994) *Time: The Modern and Postmodern Experience*. Cambridge: Polity Press
- Ricoeur, Paul (1976) *Interpretation Theory: Discourse and the Surplus of Meaning*. Fort Worth: Texas Christian University Press
- Saarikivi, Janne. Parnasso 2/2014. *Tarina*, 9.
- Saarikoski, Saska. *Helsingin Sanomat* 24.11.2013. Kolumni: Japanilainen seksikilpailu ohitti eläkepomojen edut.
- Salminen, Kari (1989) *Lepakon merkissä*. Teoksessa *Bat-Instituutti* (toim.) *Batman aukene!:* Helsinki: Like, 9–20.

- Salminen, Kari (1989) Yön Kostajan harharetket. Teoksessa Bat-Instituutti (toim.) Batman aukenel!: Helsinki: Like, 21–32.
- Schatz, Thomas (1981) Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System. New York: Random House
- Schatz, Thomas (1995) The Structural Influence: New Directions in Film Genre Study. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) Film Genre Reader II. Austin: University of Texas Press, 91–101.
- Shoback, Thomas (1995) Genre Film: A Classical Experience. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) Film Genre Reader II. Austin: University of Texas Press, 102–113.
- Suominen, Jaakko (2009) Kaiken maailman tieto? Internet tietämisen kohteena, lähteenä ja välineenä. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria. Tallinna: Gaudeamus, 116–156.
- Terril, Robert E. (1993) Put on a Happy Face: Batman as a Schizophrenic Savior. Quarterly Journal of Speech, 79, 319–335.
- Terril, Robert E. (2000) Spectacular Repression: Sanitizing The Batman. Vol. 17, No 4, 493–509.
- Todorov, Tzvetan (1999) Genres in Discourse. Cambridge: Cambridge University Press.
- Treat, Shaun (2009) How America Learned to Stop Worrying and Cynically ENJOY! The Post-9/11 Superhero Zeitgeist. Communication and Critical/Cultural Studies Vol. 6, No. 1, 103–109.
- Truffaut, François (1977) A Kind Word For Critics. Harper's Vol. 255, 95–100.
- Tudor, Andrew (1995) Genre. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) Film Genre Reader II. Austin: University of Texas Press, 3–10.

Walker, Steven (2005) Myth: Theoretical Approaches. Teoksessa David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan (toim.) Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. New York: Routledge, 329–330.

Woepperer, Barbara (2011) "I believe whatever doesn't kill you simply makes you...stranger": Discourses of terrorism and counter-terrorism in The Dark Knight. Reconstruction: Studies in Contemporary Culture, Vol. 11 Issue 4, 20–28.

Wright, Judith Hess (1995) Genre Films and the Status Quo. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) Film Genre Reader II. Austin: University of Texas Press, 41–49.

Wright, Will (1975) Six Guns and Society: A Structural Study of the Western. Berkeley: University of California Press

Wong, Erwin (1991/92) The Dark Knight on Film: The Demi-God Returns. Community Review 12, 57–63.

Zerubavel, Eviatar (1996) Lumping and Splitting: Notes on Social Classification. Sociological Forum, 11, 421-433.

Zizek Slavoj (2012) The politics of Batman. From the repression of unruly citizens to the celebration of the "good capitalist", The Dark Knight Rises reflects our age of anxiety. New Statesman.

<http://www.newstatesman.com/2012/08/slavoj-%C5%BEi%C5%BEek-politics-batman> [Viittauspäivä 12.3.2014]

Östman, Sari (2009) Onko netille aikaa? Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria. Tallinna: Gaudeamus, 157–192.

Muut lähdeviitteet

Bauder Marc (2013) Master of The Universe. Bauderfilm.

Box Office Mojo <http://www.boxofficemojo.com>

Motörhead (1980) Shoot You In The Back. Albumilla Ian "Lemmy" Kilmister, Eddie "Fast" Clark, Phil "Philthy Animal" Taylor: Ace of Spades.

Yle Radio 1. Amerikkalaisia puheenvuoroja. Uusi digitaalinen aikakausi Googlen johtajien näkemänä.

Wikipedia http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_of_Wikipedia
[Viittauspäivä 25.1.2015]

The World Databank
<http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.P2/countries/1W-FI?display=default> [Viittauspäivä 18.12.2014]

Aineisto

Burton, Tim (1989) Batman. Warner Bros.

Burton, Tim (1992) Batman – Paluu. Warner Bros.

Nolan, Christopher (2005) Batman Begins. Warner Bros.

Nolan, Christopher (2008) Yön ritari. Warner Bros.

Nolan, Christopher (2012) Yön ritarin paluu. Warner Bros.

Schumacher, Joel (1995) Batman Forever. Warner Bros.

Schumacher, Joel (1997) Batman & Robin. Warner Bros.