

NAAMION TAKAA

Supersankaripuvun representaation ja elokuvan lähtökohtien välinen yhteys

CASE BATMAN



Ida-Maria Niikkonen
Pro gradu -tutkielma
Lapin yliopisto
2018

NAAMION TAKAA

Supersankaripuvun representaation ja elokuvan lähtökohtien välinen yhteys

CASE BATMAN

Ida-Maria Niikkonen

NAAMION TAKAA

Pro gradu -tutkielma

Vaatetus suunnittelun ko.

Taiteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

Syksy 2018



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND
For the North – For the World

DEKUNTA

Työn nimi: Naamion takaa – Supersankaripuvun representaation ja elokuvan lähtökohtien välinen yhteys: Case Batman

Tekijä: Ida-Maria Niikkonen

Koulutusohjelma/oppiaine: Vaatetusalan koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma X Laudaturtyö__

Sivumäärä: 136

Vuosi: 2018

Tiivistelmä

Tutkielma perehtyy elokuvapuvustuksen, hahmon luonteen sekä elokuvan teeman ja tyylin välisiin yhteyksiin. Tutkielmani tarkoituksena on selvittää, miten puvun visuaalisen muotokieli voi toimia tapana kuvata hahmon sisäistä maailmaa ja elokuvan lähtökohtia. Tapaustutkimuksessani päädyin tutkimaan Batman-puvun muutoksia eri filmatisoinneissa, sillä hypoteesini mukaan puvun identifioiva merkitys nousee esille vahvimmin supersankaripuvussa. Tutkielman kuva-aineistona toimii neljä Batman-hahmon promootiokuvaa neljästä eri Batman-elokuvasta. Analysoin pukua ja sen ominaispiirteitä merkitystä tuottavina koodeina, jotta voin perehtyä niiden rooliin sanattomassa viestinnässä. Aineiston analyysissä hyödynnän representaatiolähtöistä analyysiä ja kuvasemiotiikkaa analysoidakseni puvun visuaalisen muotokielen muutoksia suhteessa puvun konteksteihin.

Analyysi paljasti Batmanin puvun muuttuneen vuosien saatossa, mutta Batman-identiteettiä symboloivan koodiston pysyneen samana. Kuitenkin koodit, jotka symboloivat traumaa Batman-hahmon synnyn takana näyttäytyivät puvuissa eri muodoissa. Batmanin toimia ohjaavat ja luonnetta määrittävät arvoja representoivat koodit esitettiin puvuissa elokuvan lähtökohtien, teeman ja tyylin mukaisina. Supersankareiden esitystavan trendi on muuttunut synkemmäksi osoittaakseen hyvän ja pahan käsitteiden häilyvyyttä. Batman-puvut kuvastivat hahmon kaksijakoisuutta loitontamalla tai samaistamalla katsojaa, antaen hänelle mahdollisuuden rinnastaa itsensä hahmon sisäiseen hyvän ja pahan kamppailuun.

Avainsanat: elokuvapuku, supersankaripuku, identiteetti, vaateviestintä, kuvasemiotiikka

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi X

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi X

(vain Lappia koskevat)

UNIVERSITY OF LAPLAND, FACULTY OF ART AND DESIGN

The title of the pro gradu thesis: Behind the Mask – Connection between the representation of Superhero Costume and the Premise of the Movie: Case Batman

Author: Ida-Maria Niikkonen

Degree programme: Clothing Design

The type of the work: pro gradu thesis X laudatur thesis ____

Number of pages: 136

Year: 2018

Summary:

This research concentrates on the connections between both movie costume, nature of character, and movie's theme and style. The aim of this study is to define how visual forms of costume can be used as a mean to describe the inner world of the character and the premise of the movie. The case of this study is Batman's superhero costume. I am analysing costumes and their features as codes to give verbal meaning to non-verbal communication. Analysing method is based on representation-based theory and semiotic visual analysis.

The result of the research shows that the codes symbolizing the identity of Batman are stable and they haven't changed between different Batman movie costumes. However, the codes that symbolize the nature of Batman's character have changed during the movies. The nature of the character is built on his inner values but also on childhood traumas behind the origin of Batman. These codes are based on the theme and style of the movies, so in conclusion the costume, theme and the style are connected. The modern trend in to show superheroes dark and grim. Movies tend to show viewers how the line between good and evil is not always clear. Batman's costumes either used identification or distance to show the duality of Batman character.

Keywords: movie costume, superhero costume, meanings of clothing, clothing communication, identity, semiotics

Further information:

I give a permission the pro gradu thesis to be read in the Library X

I give a permission the pro gradu thesis to be read in the Provincial Library of Lapland (only those concerning Lapland) X

“Give a man a mask and he’ll become his true self.”¹

-Oscar Wilde (mukaelma)-

Sisällys

1 <http://www.toptenguy.com>.

1 Johdanto.....	7
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat.....	10
1.2 Tutkimuksen tarkoitus.....	13
1.3 Tutkimusaineisto.....	16
1.4 Viitekehys	17
1.5 Tutkimusmenetelmä ja keskeiset käsitteet.....	21
2 Supersankaritraditio.....	26
2.1 Historia Batmanin takana.....	27
2.2 Erikoislaatuinen puku.....	33
2.3 Salainen identiteetti.....	36
2.4 Samaistuttavuuden ja toiseuden rooli supersankaripukeutumisessa...	39
3 Batman-elokuvat.....	44
3.1 Batman (1989)	45
3.2 Batman Forever (1995)	50
3.3 Batman Begins (2005).....	56
3.4 Batman v Superman: Dawn of Justice (2016).....	61
3.5 Promootiokuvat aineistona.....	67
4 Batmanin puvun analysointi.....	68
4.1 Koodit analyysin kulmakivenä.....	69
4.2 Promootiokuvien analyysi.....	73
5 Johtopäätökset.....	93
5.1 Elokuvan tyyli ja tema Batman-puvussa.....	94
5.2 Batmanin luonteen ristiriitaisuus.....	97
5.3 Tulosten arviointia.....	102
6 Pohdinta.....	106

Lähteet

Liitteet

Johdanto

Ihmiset ovat monimutkaisia ja sosiaalisia olentoja, joiden halut, tarpeet ja taipumukset ohjaavat toimia käyden jatkuvaa sisäistä kamppailua keskenään. Vaikka kuinka yrittäisimme olla hyviä, olemme kaikki tehneet joskus jotain pahaa. Tarvitsemme tarinoiden sankareita, oikeuden puolustajia, roistoja sekä superihmisiä, koska he pystyvät mahtavaan oikeudenjakoon ja kammottavaan pahuuteen, silloinkin kun me emme. Tarvitsemme tarinoita ja niiden hahmoja, jotta voisimme kokea sekä ihailtavia että halveksittavia tuntemuksia – turvallisesti fiktion kautta.²

Ihmisillä on alkukantainen tarve uskoa heitä korkeampiin voimiin ja tarinoihin pelastajista³; yliluonnollisen voimakkaat ihmiset ja ihmetekojä suorittavat pyhimykset ovat kulkeneet muinaistarustoissamme kautta aikojen⁴. Erityiskykyjä omaavat ihmispiirteiset eläimet sekä eläimen ja ihmisen sekasikiöt ovat historiallisten myyttien perussisältöä. Kuitenkin inhimillisen ja epäinhimillisen sulautumisen koetaan pelottavana tai vähintäänkin häiritsevänä. Tällaisen kaksinaisuuden vieroksuminen kuvaa ihmisen halua erottaa lajinsa täysin muusta eläinkunnasta. Inhimillisyyden ja eläimellisyyden rajan hämärtäneet hahmot ovat johtaneet lukuisiin kertomuksiin ja taruihin eläimeksi kirotuista ihmisistä.⁵ Vaikka yliluonnollisia kykyjä omaavat hahmot ovat esiintyneet romaanien sivuilla aiemminkin, vasta tieteen ja teknologian kehittyessä kirjailijat alkoivat pyöritellä mielissään ajatusta varsinaisesta yli-ihmisistä tieteis- ja fantasiakirjallisuuden myötä.⁶

2 Murray 2012, 281.

3 Muir 2008, 3.

4 Lagerstedt 1991, 11.

5 Brownie 2015, 84.

6 Lagerstedt 1991, 11.



Kuva 1: Batman 1966 Promo shot of Adam West.

Vaikka supersankarit eivät olleet uusi ilmiö ihmiskunnan historiassa kuin

valkokankaallakaan, ovat oikeuden puolustajat maata viistävässä viitoissaan nousseet uuteen, entistä suurempaan loistonsa 2000-luvulla. Nenät sarjakuvissa ja mieletssään taivaalla liidelleet lapset ovat kasvaneet aikuisiksi ja nyt he palaavat lapsuutensa kultapäiviin elokuvateatterien hämärissä yhdessä supersankarien rinnalla. Samalla elokuvayhtiöt DC Comics ja Marvel Studios käyvät taistoa valkokankaan herruudesta teräs- ja rautamiehineen niittäen hulppeat summat lipputuloista. Useat elokuvien ystävät ja sarjakuvafanit tuntuvat ottaneen tehtäväkseen katsoa jokaisen multimediasarjoihin kuuluvan elokuvan. Nykypäivänä koen välillä vaikeaksi löytää toimintaelokuvaa, jonka juonessa pysyminen ei edellytä koko elokuvayhtiön muun tuotannon katsomista. Vaikka mitä nyt valittamaan – odotan innolla aina uuden supersankarielokuvan ilmestymistä.

On kiehtovaa ajatella, kuinka pelkän puvun ylle pukeminen voi tehdä sankarista ”*superin*”. Supersankarien uusintaversioita miettiessäni mieleeni nousi ensimmäisenä Batman, ehkä juuri *tämän ikoniseksi nousseen supersankaripukunsa johdosta*. Omiin lähtemättömiini lapsuusmuistoihini kuuluvat sukkahousuissa televisioruudun poikki koheltavat Batman ja hänen apurinsa Robin. Heidän nyrkeistä paukahtelevat iskut saivat omat puhekuplansa rystysten aukeamisen ja veristen nenien sijaan, ja onnellinen loppu oli taattu joka jakson lopussa. Tämä kyseinen sarja oli peräisin vuosien 1966–1968 väliseltä ajalta. Batman oli mielikuvissani lähinnä viitassaan liitelevä koomikko, jolla oli huvittava asu ja jossa hän pelasti Gotham Cityn kansalaisia aivan yhtä huvittavilta rikollisilta. Danny Fingeroth kertoo, kuinka supersankareista puhuttaessa jokainen muistelee yleensä juuri itselleen lapsuudesta tuttua hahmoa. Kuitenkin supersankareiden kehittyessä alituisen hahmo on harvemmin enää sama kuin lukijan tai katsojan lapsuudessa.⁷

Batman on aina erottunut muista supersankareista juuri supervoimiensa puutteen vuoksi. Hänellä ei ole Salaman nopeutta, Hulkien raakaa voimaa tai Hämähäkkimiehen ketteryyttä. Hänen laitteistonsa ei pysty siihen mihin Vihreän Lyhdyn sormus, eikä hänen pukunsa ole yhtä mahtava kuin Rautamiehen haarniska. Batman on vahva, mutta vain ihmisen mittapuulla. Hänellä on suuri arsenaali aseita, mutta mikään niistä ei mahdollista

7 Fingeroth 2004, 20.

supertekoja.⁸ Vaikka Bruce Wayne onkin käsittämättömän rikas, loppujen lopuksi hän on vain ihminen, kaikkine sen tuomine hyvine kuin pahoinekin ominaisuuksineen. Kun Teräsmies on nopeampi lentävää luotia, niin sama luoti voi vahingoittaa Batmania kuolettavaksi. Batman kykenee tuntemaan kipua, vuotamaan verta ja kuolemaan kuin kuka tahansa ihminen.⁹ *Yön värisessä puvussaan Batman häilyy alituisen hyvän ja pahan välimaastossa – hän käyttää pimeyttä valon palveluksessa*¹⁰, ja juuri tämä tekee hahmosta niin mielenkiintoisen.

Verratessani lapsena katsomaani 60-luvun televisiosarjaa uusimpiin Batman-elokuvaan, Lepakkomiestä on vaikea tunnistaa samaksi hahmoksi. Uusissa elokuvissa ei väkivaltaa säästellä ja huumori on tipotiessään. Jos joskus supersankareiden saattoi olettaa kuuluvan pikkupoikien valtakuntaan, niin tuntuvat nämä ajat olevan täysin takana päin. Milloin supersankarit muuttuivat näin synkiksi? Vai pitäisikö kysymyksen kuulua, muutuimmeko me?

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Puvun vaihdoksella on kuvattu identiteetin muodostumista tai muutosta läpi ihmiskunnan historian. Tällä on voitu kuvata niin muuttuvaa ikää, sukupuolta kuin myös roolia tai statusta. Piirre on yhteinen monille eri kulttuureille uskonnollisissa, maagisissa sekä profaaneissa siirtymärituaaleissa.¹¹ Tämä elementti näyttelee ensisijaisen tärkeää roolia supersankaripukeutumisessa, mutta myös teatteri- ja elokuvapuvustuksessa. Puvustaja Kristin M. Burke on kuvannut puvustusta hahmon ”ihoksi”, joka usein vasta puvun sovituksessa herättää hahmon eloon¹². Puvustuksen ensimmäinen tarkoitus on *osoittaa hahmon identiteettiä* ja erottaa hahmo muista hahmoista. Puvun toinen tarkoitus on toimia *kerronnan keinona*, joka elokuvan kokonaisuuteen sulautuen vie juonta eteenpäin ja kertoo

8 McGowan 2012, 87–88.

9 Durand 2011, 86.

10 Rusch 2008, 198.

11 Lönnqvist 2008, 24 & 38–40.

12 Burke 2012, 73.

hahmon taustatarinaa kuvallisin keinoin¹³. Puvustuksen tulisi herättää katsojassa halua nähdä vaatteiden taakse, puvustuksen tarjoamaan kuvitelmaan hahmon menneisyydestä ja sen kätkemästä sisäisestä olemuksesta.¹⁴

Pukusuunnittelussa ja fiktiivisten hahmojen vaatteissa minua kiinnostaa eniten niiden tarinallisuus. Hahmojen identiteetit ovat täysin tuotettuja, mutta usein koemme tuntevamme elokuvien ja televisiosarjojen henkilöhahmot kuin ystävämme konsanaan. Kertovathan elokuvat aina ihmisistä – heidän tarinansa meitä emotionaalisesti liikuttaa, ei mikään muu. Henkilöhahmot pitävät tarinassa huomiotamme hallussaan, sillä he huolehtivat toiminnasta ja asettavat raamit käsikirjoitukselle.¹⁵ Kaikki tieto hahmosta ei tule pelkän dialogin kautta, vaan katsojalle annetaan kuvaa hahmon persoonasta ja teoista myös visuaalisen kuvaston kautta. Tulkitsemme hahmoja kuin oikeita ihmisiä, hakien piilomerkityksiä heidän pukeutumisestaan ja juuri tästä sanattomasta viestinnästä olen kiinnostunut. Todellisuudessa kaikki informaatio on huolellisesti piilotettuna heidän olemukseensa, ja palvelee jotain käyttötarkoitusta.

Alkuperäisen Batman-asun suunnittelijoina toimivat Bob Kane ja Bill Finger, ja kaikki myöhemmät versiot Batman-puvuista, sekä sarjakuvissa että filmatisoinneissa, ovat vain tämän alkuperäisen puvun muunnelmia, toisintoja. Onkin mielenkiintoista, kuinka Batmanin identiteetti leimautui heti niin vahvasti lepakkopukuun, ettei kukaan myöhempi sarjakuvataiteilija tai pukusuunnittelija ole rohjennut muuttaa puvun pääpiirteitä radikaalisti. Silti jokaisen Batman-elokuvan puku on pukusuunnittelijan oma visio puvusta ohjaajan vision viitoittamalla tavalla.

Barbara Brownien mukaan supersankareiden suosio perustuu hahmojen ylpeään ja itsevarmaan tapaan kantaa pukuaan. Hän selventää kantaansa kuvailemalla ikonista Teräsmiehen poseerausta: kädet lanteilla, jalat haralla, hymy huulilla ja rinta ylpeästi rottingilla. Asento on mitä naurettavin ja absurdein, aivan kuin Teräsmiehen pukukin. Tämän kaltaista asua voi pitää yllään ainoastaan henkilö, joka tietää tarkkaan kuka on

13 Landis 2012, 48.

14 Monks 2010, 3.

15 Landis 2012, 48.

ja mikä asian takana seisoo.¹⁶ Todellisen maailman poliittisten tilanteiden ja kriisien käydessä liian raskaiksi ihmisillä on tapana turvautua fantasioihin ja utopioihin. Ajatus maailman kerta toisensa jälkeen pelastavista ylivoimaisista sankareista on lohduttava. Supersankarit ovat muuttuneet sarjakuvanörttien rakastamista – mutta muun kansan silmissä hiukan noloistuttavista – idoleista maailmanlaajuisiksi ilmiöksi.¹⁷ Minkä tahansa supersankarielokuvan yleisö on nyt jo huomattavasti laajempi kuin vastaavan sarjakuvan yleisö, ja elokuvien yleisö koostuu suurelta osin koskaan lähdesarjakuvaa lukemattomista ihmisistä¹⁸. Nämä faktat herättivät minut pohtimaan syitä tämän uuden suosion takana. Tutkimukseni lähtökohtana toimi kiinnostus supersankarien ilmaisutavan muutosta kohtaan. Batmanhan on yhä Batman, se ei ole muuttunut miksikään – lepakkosymboli ilmestyy yhä taivaalle ja konnat saavat köniinsä. Kuitenkin jokin on muuttunut.

Näyttämö-, elokuva- ja televisiopukujen tutkimuskenttä on vielä varsin nuori – Suomessakin pukusuunnittelua on voinut opiskella korkeakoulutasolla vasta vuodesta 2003 lähtien. Pukututkija Weckmannin mukaan pukusuunnitteluun liittyvä tutkimus on Suomessa ollut toistaiseksi melko vähäistä ja se on sijoittunut hajalle eri tutkimuskentille – ulkomailla tilanne oli pitkään aivan sama.¹⁹ Weckman on tutkinut muun muassa Liisi Tandefeltia pukusuunnittelijana²⁰. Vuonna 2012 julkaistu teos *Johdatuksia pukeutumisen tutkimiseen* havainnollistaa keinoja tutkia pukua. Siinä Ritva Koskennurmi-Sivonen pohtii semiotiikkaa keinona analysoida pukua esseessään *Merkitsevä pukeutuminen : Semiotiikka pukeutumisen tutkimuksessa*.²¹ Lapin yliopistossa esimerkiksi Pirjo Annila on tutkinut ikonisuuden konseptia elokuvapuvustuksen konseptissa pro gradu -tutkielmassaan *Film Costumes as Icons – three representations of a hero's iconic film costume* (2014)²². Tutkielma osoitti, kuinka puvustuksen ikonisuus syntyy sen kyvystä liittää hahmon vaatteeseen merkityksiä ja tehdä siitä merkityksellisen katsojan silmissä.

16 Brownie 2015.

17 Brown 2013, 3.

18 Brownie 2015, 51.

19 Weckman 2015, 14, 20.

20 Weckman 2015.

21 Koskennurmi-Sivonen 2012.

22 Annila 2014.

Supersankareita ja niiden elokuvasovituksia on tutkittu useista eri näkökulmista. Sekä sarjakuvien että elokuvien on katsottu heijastelevan maailmaa ja yhteiskuntaa eri tavoin, ja Batmanin pukua on käsitelty esimerkiksi maskuliinisuuden ja fanipukeutumisen näkökulmasta. Erityisen mielenkiintoisen sävyn supersankarien tutkimus saa, kun hahmoja tutkitaan sosiologian näkökulmasta. Robert Wonserin ja David Boynsen artikkelissa *The Caped Crusader – What Batman Films Tell Us about Crime and Deviance* (2013) -artikkelin mukaan varhaisten normatiivista poikkeavuutta tutkivien sosiologien avaindynamiikat näkyvät yhä sekä nykypäivän yhteiskunnallisessa maailmassa samoin kuin myös fiktiivissä maailmoissa kuten Gotham Cityssä²³. Laura Antola tutki pro gradu -tutkielmassaan *Yhteinen hyvä vai yksilön ylistys? : Väkivallan oikeuttaminen ja uusliberalismi supersankarisarjakuvassa* tapoja, joilla supersankarisarjakuvat oikeuttavat sankareidensa väkivallan käytön yhteisen hyvän nimissä²⁴. Vicki Karaminas kertoo artikkelissaan *Übermen: Masculinity, Costume, and Meaning in Comic Book Superheroes* (2009), kuinka supersankarin puku toimii välineenä maskuliinisuuden, identiteetin ja kansallisuuden ymmärtämiselle²⁵. Supersankaritutkimus onkin hyvin yhteiskuntapainottunutta. Barbara Brownie on keskittynyt supersankarin puvun ja identiteetin välisiin yhteyksiin teoksessaan *The Superhero Costume : Identity and Disguise in Fact and Fiction*²⁶. Käytän hänen tekemiä havaintojaan supersankarien puvusta rakentaessani oman tutkimukseni representaation tietopohjaa.

1.2 Tutkimuksen tarkoitus

Bob Kane loi Batman-hahmon vuonna 1939 *Detective Comics*-sarjakuvatalolle. Kun animaatioelokuvat jättää kokonaan luvusta, Batman on vuodesta 1943 lähtien esiintynyt päähenkilönä 11 täyspitkässä elokuvassa²⁷, 12 kun mukaan lasketaan uusi *Justice League*-elokuva (2017). Vaikka Batmanin puvulla on pitkät perinteet, jokainen elokuva on tarjonnut uuden tulkinnan lepakkomiehen asusta. 2000-luvulla supersankari-

23 Boynsen & Wonser 2013.

24 Antola 2014.

25 Karaminas 2009.

26 Brownie 2015.

27 Baker-Whitelaw 2016.

innostus on saanut aivan uudet mittasuhteet; useita elokuvia on uudelleenfilmatisoitu, supersankareita lanseerattu uudelleen ja supersankarielokuvasarjat ovat saaneet alkunsa²⁸. Kuitenkin esimerkiksi Teräsmiehen puvun alkuaikojen puhtaan kirkkaat värit ovat muuttuneet tummemmiksi, osoittaen supersankarien brändien tulkinnan muuttuneen. Kun supersankarin puku on muuttunut tummemmaksi, samoin on muuttunut hahmon luonne. Sankari ei enää edusta taistelua hyvän ja pahan välillä, vaan hän ja yleisö ovat entistä tietoisempia hyvän ja pahan häilyvästä rajasta.²⁹ Vaateviestinnän näkökulmasta tutkielmani havainnollistaa fiktiivisen puvun keinoja tuottaa kuvaa hahmon sisäisestä maailmasta. Batman-pukujen muutoksissa olen kiinnostunut tutkimaan visuaalisen muotokielen merkitystä *sanattomassa viestinnässä*. Hypoteesini mukaan *puvun esitystavan tyyli* toimii tapana tuottaa *uusia merkityksiä*. Tutkielmani rajautuu koskemaan puvun visuaalisia muutoksia, eikä se perehdy esimerkiksi puvustuksen teknisiin ratkaisuihin. Päädyin tutkimaan puvun tuottamia merkityksiä, sillä olen kiinnostunut elokuvapuvustuksen roolista kulttuurin osana ja sitä muokkaavana tekijänä. Elokvateollisuudelta toivotaan yhä monipuolisempaa ihmiskuvaa, ja puvustus on yksi olennainen tekijä sen tuottamisessa.

Supersankarielokuvat ovat mielenkiintoinen ilmiö vaatetussuunnittelijan näkökulmasta. Vaikka reaali maailmassa puvustaja on suunnitellut puvun, on myös elokuvassa juonellisesti kyse asuun pukeutumisesta. Päädyin tutkimaan juuri supersankarin puvun esittämisen kehityskaarta elokuvissa pelkän puvustuksen sijaan, koska koen puvun määrittävän supersankarihahmon identiteetin ja luonteen vahvemmin kuin muilla elokuvahahmoilla. Batmanin alter ego Bruce Wayne muuttuu supersankariksi vasta pukiessaan ylleen lepakkopuvun, vaikkei se tuo hänelle supervoimia. Hypoteesini mukaan Batman on kehittynyt hahmon alkuaajoista, ja tutkielmani sai syntynsä kiinnostuksestani pohtia syitä hahmon muutoksen takana. Yhtenä syynä olisi varmasti elokuvien markkinointikikkailu, uusi on aina haluttavampi kuin vanha. En kuitenkaan uskonut tämän voivan olla ainoa syy.

Toisin kuin muiden supersankarien, Batmanin puvun puku on aina ollut mustanpuhuva. Vaikka Batman pyrkii pelastamaan Gothamien rikollisilta, pukeutuu hän itse kuin rikollinen kadotakseen pimeiden kujien varjoihin. Väri tekee hahmon olemuksesta ristiriitaisen, sillä

28 Muir 2008, 1.

29 Brownie 2015, 20

musta mielletään länsimaissa kuolemaan ja pahuuteen. Tulevana vaatetussuunnittelun ammattilaisena kiinnostuin juuri tästä Batmanin puvun kaksijakoisuudesta. Tuntuu erikoiselta, että ulkomuodoltaan perinteiseen pahuuden kuvastoon kuuluva hahmo on yksi kautta-aikojen suosituimmasta sankareista.

Batmanin puku on muuttunut vuosien varrella, ja tutkielmani tarkoituksena on perehtyä analysoimaan puvun muuttunutta visuaalista muotokieltä. Lähtötietojeni mukaan aina uusi Batman-elokuva on vienyt Batman-puvun aivan uudenvuotiseen suuntaan, joskus jopa niin pahoin, että koko hahmo on karkotettu ikuisen häpeään – kunnes seuraava versio on kiirehtinyt pelastamaan hahmon maineen. Batman-puku on saanut lähtökohtansa sarjakuvista. Kuitenkin puvustuksen on myös oltava saumaton osa tarinan kokonaisuutta, yksi rakennuspalikka elokuvan luomassa todellisuudessa³⁰. Hypoteesini mukaan jokaisessa Batman-elokuvassa ohjaaja on halunnut muuttaa ensisijaisesti Batman-hahmon luonnetta uuteen suuntaan. Ovatko hahmon olemuksen muuttuminen yhteydessä puvun esittämistavan muutoksiin? Vai onko kaikki tulosta siitä, että hahmo sopeutuu elokuvan teemaan sekä ohjaajan tyyliin ja visioon? Analysoimalla Batmanin puvun representaatioita tarkastelen visuaalisia keinoja, joilla jo visuaaliset lähtökohdat omaava puku voidaan kytkeä osaksi elokuvan tuottamaa kokonaisuutta. Syvennyn pohtimaan, kuinka periaatteessa sama puku kertoo uudenvuotisen tarinan sen kantajasta. Tutkielmassani perehdyn elokuvan tyylin, hahmon luonteen ja puvun visuaalisen ilmeen muutoksen välisiin yhteyksiin.

Tutkimuskysymyksinä toimivat seuraavat kysymykset:

1. *Miten Batman-hahmon puku on muuttunut neljän eri ohjaajan ohjaamien Batman-elokuvien myötä?*
2. *Miten Batman-puvun visuaalisen muotokielen muutokset kuvaavat hahmon luonteen muutoksia?*
3. *Millaisia yhteyksiä Batman-puvun, hahmon luonteen ja elokuvan lähtökohtien välillä on?*

30 Monks 2010, 3.

1.3 Tutkimusaineisto

Etsiessäni tutkielmaani sopivaa supersankaria valintaani vaivasi pikemminkin runsaudenpula kuin mikään muu. Päädyin tutkimaan DC Comics-sarjakuvatalon Batman-supersankarin pukua, koska toisin kuin useilla muilla perinteisillä supersankareilla, Batmanilla ei itsellään ole supervoimia. Hahmon koko olemassaolo supersankarina perustuu hänen vaatetuksensa ja varusteidensa ympärille, jolloin vaate funktiona ja supersankariutta määrittävänä tekijänä saa vahvemman merkityksen. Toinen samanhenkinen tutkimuskohde olisi löytynyt Marvel Comics -sarjakuvatalolta, sillä heidän supersankarinsa Iron Manin olemassaolo perustuu myös pukuun. Kuitenkin Batmanin puku on muodostunut jo ikoniksi ja Iron Man tuli koko kansan tietoisuuteen vasta 2000-luvulla, joten en kokenut Iron Manin analysoimista yhtä hedelmälliseksi.

Valitsin tutkimusmateriaalikseni Batman-hahmon elokuvafilmatisoinnit sarjakuvajulkaisujen sijaan, koska kiinnostukseni pukusuunnittelua kohtaan teki elokuvapuvun tutkimisen itselleni merkityksellisemmäksi. Koen myös, että puvun muutokset havainnollistuvat selkeämmin elokuvahahmon kuin sarjakuvahahmon vaatetuksessa, sillä sarjakuvaa julkaistaan säännöllisin väliajoin, kun elokuvien välillä aikaväli on pidempi.

Tutkimukseni aineisto koostuu Batman-elokuvien virallisia promootiokuvista neljällä eri vuosikymmeneltä. Tutkimusaineistonani toimii Movie Stills Database -kuvapalvelusta valitut promootiokuvat Batman-elokuvien Batman-hahmoista. Promootiokuvat ovat kuvia, jotka on otettu joko elokuvan kuvauspaikalla tai studiossa. Kuvien tarkoitus on ”myydä” elokuvaa esittäjille ja yleisölle, kuin myös rakentaa näyttelijöiden tähtikuvaa. Näitä promootiokuvia käytetään sekä elokuvajulisteissa kuin myös muissa markkinointimateriaaleissa.³¹ Movie Stills Database on voittoa tavoittelematon verkkoyhteisö, jonka päämääränä on arkistoida elokuvien ja TV-sarjojen stillkuvia, promootiokuvia ja muita mainoskuvia. Kuvapalvelussa on tällä hetkellä yli 700 000 kuvaa. Saadaksean vesileimattomia, HD-laatuisia kuvia, käyttäjän on suoritettava pieni maksu. Hopeajäsenyydellä saa 100 latausta kuvan hinnan ollessa kuusi senttiä, kultajäsenyydellä

31 Scott 1943.

saa 500 latausta hinnan pudotessa viiteen senttiin. Myös kuvia palveluun lataamalla voi vastavuoroisesti ansaita latauskertoja. Jäsenmaksujen tavoitteena on verkkopalvelun toimivuus jatkossakin.³² Palvelu on loistava tutkimuskäyttöön, sillä kuvat ovat paljon parempilaatuisia verrattuna esimerkiksi itse otettuihin elokuvan pysäytyskuviin.

Valitsemani elokuvat ovat *Batman* (Tim Burton, 1989), *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995), *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) ja *Batman v Superman: Dawn of Justice* (Zack Snyder, 2016). Valintani näihin elokuviin perustui siihen, että elokuvat kuuluvat likipitään samaan ajalliseen kontekstiin 2000-luvun kummankin puolin, mutta jokainen elokuva on eri ohjaajan ensimmäinen Batman-elokuva. Batman-hahmo sai syntynsä vuonna 1939³³, ja ensimmäinen Batman-elokuva julkaistiin vuonna 1943. Vuosien 1943 *Batman* ja 1949 *Batman and Robin* elokuvat jätetään usein ulos Batman-elokuvien kaanonista, koska ne ovat olleet kotiyleisön saatavilla vasta vuodesta 2005³⁴. En sisällyttä analyysini myöskään vuoden 1966 *Batman*-elokuvaa (Leslie H. Martinson, 1966), jotta analyysin ajallinen konteksti pysyy yhtenäisenä. Koska elokuvahahmon tulee olla saumaton osa elokuvansa todellisuutta, olisi vaikea analysoida pelkkää hahmon pukua analysoimatta samalla hahmon toimiympäristöä. Vaikka elokuvan juonet eivät ole tutkimusaineistoani, ne toimivat tutkimusaineistoni (*kuvien*) tutkimustaustana. Tiivistelmät elokuvien juonesta löytyvät tutkielman lopusta (liite 1).

1.4 Viitekehys

Jotta voisin vastata minua askarruttaviin tutkimuskysymyksiin, on tutkielman teoreettisen viitekehyksen perehdyttävä puvustukseen kokonaisuutena. Puvustuksen voi katsoa onnistuneen, jos katsoja ei huomaa puvustusta, mutta kuitenkin kytkee puvustuksen osaksi tiettyä hahmoa.³⁵ Elokuva on aina kontekstinsä tuotosta, jolloin myös puku on nähtävä kulttuurisen kontekstinsa keskustelun tuotoksena. Katsojan on pystyttävä tunnistamaan kaikki hienovaraiset viittaukset ilman, että ne rikkovat illuusion todellisuudesta.³⁶ Vaikka

32 www.moviestillsdb.com

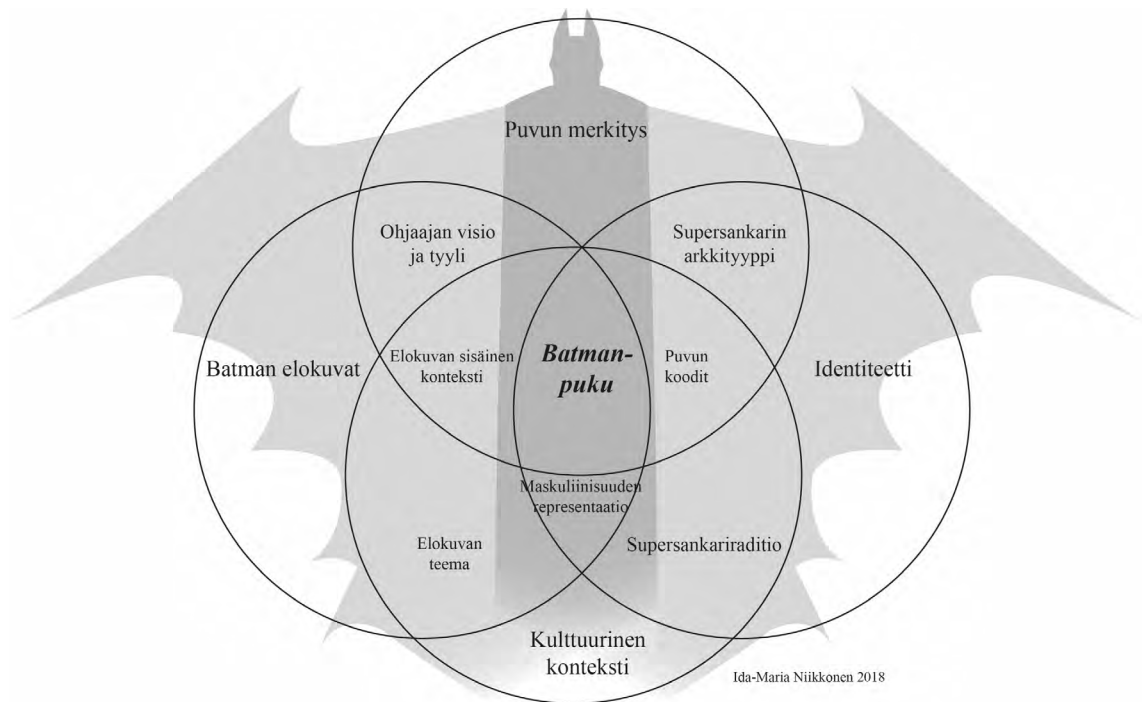
33 Duncan 2011, 147.

34 Reinhart 2013, 1.

35 Landis 2012, 50.

36 Monks 2010, 3.

puvustuksessa näiden osa-alueiden painotusarvo vaihtelee, niin näiden osa-alueiden voi katsoa näkyvän kaikessa puvustuksessa, myös Batmanin-puvuissa. Elokuvan ja sen puvustuksen syntyyn vaikuttaa monta eri kontekstia. Alla olevassa viitekehyskuvassa olen havainnollistanut teoriataustani suhdetta toisiinsa ja kytköksiä toisiinsa (kuvio 1).



Kuvio 1: Tutkimuksen viitekehys

Elokuvapuvustuksessa on olennaisinta, että puvustus on osa elokuvan taiteellista ja ideallista kokonaisuutta³⁷. Puvustus on yksi tärkeimpiä elementtejä, jolla ohjaaja ja pukusuunnittelija voivat ilmaista mihin *genreen* elokuva tai näytelmä kuuluu³⁸. Puvustuksessa ei ole kyse vain vaatteista, vaan sekä kerronnallisesta että visuaalisesta toimeksiannosta³⁹. Kuvion *Batman elokuvien konteksti* sisältää *ohjaajan vision ja tyylin, elokuvan teeman sekä elokuvan sisäisen kontekstin*, joka tarkoittaa elokuvan luomaa maailmankuvaa. Yhdessä nämä osa-alueet muodostavat *elokuvan lähtökohdat*. Kontekstin sisällön olen koonnut Batman-elokuvien ohjaajien haastatteluista sekä elokuvien arvosteluista. Elokuvan lähtökohdat opastavat analyysini suuntaa, ja antavat viitteitä pukusuunnittelun pyrkimyksistä. Tutustuakseni tarkemmin elokuvien sisäiseen

37 Soo Hoo, 2015.

38 Monks 2010, 21.

39 Landis 2012, 48.

kontekstiin sukelsin Batman-elokuvien maailmaan katsomalla elokuvat kahteen eri otteeseen. Ensimmäisellä katselukerralla toimin pelkkänä katsojana nauttien elokuvien tapahtumista, toisella kerralla paloittelin elokuvan juonen kirjalliseen muotoon. Verrattuna tätä elokuvien luomaa kontekstia Batmanin historialliseen kontekstiin voin selvittää Batmanissa tapahtuneen muutoksen.

Puvustus ja sen yksityiskohdat tarjoavat katsojalle olennaista tietoa elokuvan tapahtumista. Vaikka puvustaja luokin puvustuksen, on ohjaajan päätös mihin katsojan huomio puvustuksessa kiinnittyy. Lähikuva voi paljastaa tai tähdentää yksityiskohtia toimien harkittuina *kerronnan keinoina*.⁴⁰ Pukusuunnittelun eroaa muodista jo siinä, ettei pukusuunnittelu ole koskaan itsearvoista, vaan se *palvelee aina tarkoitustaan*⁴¹. *Puvun merkityksen* konteksti pitää sisällään niin puvustuksen merkityksen elokuvallisena keinona, kuin sen merkityksen supersankaripukeutumisessa. Puvustuksen myötä katsojien on voitava *tunnistaa* hahmo jo pelkän vaatetuksen perusteella.⁴² Tämä johdattaa *puvun koodien* kontekstiin, joka pitää sisällään sekä puvun roolin identiteetin ilmaisijana, kuin supersankaripukeutumiseen sisältyvät velvoitteet.

Batman-hahmo asettuu vankasti osaksi supersankarien historiaa, ja jotta ymmärtäisin supersankarien perinteisiä esitystapoja, tutustun itse Batman-hahmon kuin myös supersankarien historiaan *supersankaritradiition* kontekstissa. Määrittämällä Batmanin historian, voin määrittää hänen luonteensa ja identiteettinsä lähtökohdat. Viitekehyskuviossani kehät muodostavat uusia alueita, mutta toisaalta myös risteävät toistensa kanssa. Aivan samoin teorialuvussani osa konteksteista esiintyy erissä muodossa useassa eri kohdassa, toisaalta jokin alue saattaa sulautua toiseen kontekstiin.

Aivan kuten supersankarin olemassaolo perustuu ristiriitaisuuksiin, niin ei tutkimuksenikaan suhteuttaminen puvustukseen ole aivan yksiselitteistä. Analysoin pukua tuotettuna puvustuksena, jolloin otan huomioon puvun syntyyn vaikuttaneet kontekstit, kuten ohjaajan vision ja sarjakuvatradiition. Syntymekanismi supersankarin identiteetin takana on niin olennainen osa supersankariutta, että sen ymmärtäminen on

40 Landis 2012, 48.

41 Bruzzi 1997, 3.

42 Landis 2012, 50.

välttämätöntä Batmanin-puvun analysoinnille. Tämä tuo viitekehikseen *identiteetin kontekstin*, joka pitää sisällään sekä *supersankarin määritelmän* että *puvun merkityksen* identiteetin muodostumisessa.

Kuten elokuvapuvustus, myös supersankarigenre perustuu eri vuorovaikutuksen suhteille. Supersankarin olemassaolo perustuu toiseuteen ja vierauteen, mikä tekee hahmosta erityislaatuisen. Supersankarin tavanomaisen alter egon piirteet tarjoavat katsojalle tuttuutta, lähtökohtia, joihin he voivat samaistua. Supersankarin siviiliminä auttaa katsojaa näkemään itsensä hetkellisesti supersankarina.⁴³ Katsojan rooli supersankarikuvastoa katsottaessa ja analysoidessa on siis mukana alusta saakka; supersankari toimii katsojan peilinä. Fantasia eli kuvittelukyky on tärkeä osa identiteetin rakentumista, kertoo Seppänen. Fantasiat esiintyvät niin lasten leikeissä, kuin myös elokuvissa samaistuksen kohteen tarjoavissa roolihahmoissa.⁴⁴

Fantasia saa ihmisen tavoittelemaan kuulumansa yhteiskunnan arvokkaina pitämiä arvoja ja ideologioita ja se toimii motiivina ihmisten toimintojen takana. Koska fantasiat liittyvät kulttuuriinsa, muuttuvat ne ajan myötä. Seppäsen kertoman mukaan fantasiat auttavat vakiinnuttamaan vallitsevia ajattelu- ja toimintatapoja, mutta ne toimivat myös keinona kyseenalaistaa näitä hallitsevia normeja.⁴⁵ Kauneusihanteet ja ihannevirtalot toimivat esimerkkeinä fantasioista, ja näyttelevät rooliaan myös supersankarien esitystavassa. Koska supersankarin on kyettävä fyysisiin voimankokeuksiin, on supersankarin kehon oltava sen mukainen.⁴⁶ Samaistuttavuuden ja fantasian käsitteet nousevat tutkimuksessani esiin *maskuliinisuuden representaation* sekä *elokuvan teeman* konteksteissa. Maskuliinisuuden konteksti liittyy kulttuuriseen kontekstiin näyttäytyen ajallisen kontekstina. Kun maskuliinisuuden representaatioon liittyy samaistuttavuuden arvoja, esiintyy se myös osana identiteetin kontekstia. Ideologiat ja arvot ovat hyvin universaaleja ja stabiileja elementtejä teemassa, kun fantasiat tuovat esille hahmojen kautta ajallisen kontekstin.

43 Brownie 2015, 74.

44 Seppänen 2005, 60–62.

45 Seppänen 2005, 60–62.

46 Brownie 2015, 13.

1.5 Tutkimusmenetelmä ja keskeiset käsitteet

Joidenkin tutkijoiden mukaan elokuvan kuvaston ei voi nähdä viittaavan realistisesti tarkoitteeseensa,⁴⁷ kun osan mukaan elokuva heijastelee juuri maailmaa ja ihmiskuntaa. Elokuvien ohjaajat, käsikirjoittajat ja työryhmät ovat kytköksissä omien kokemustensa luomiin sekä yhteiskunnan määrittämiin konteksteihin.⁴⁸ Kolmannen teorian mukaan elokuva ei vain heijasta kulttuuriamme, vaan samanaikaisesti muokkaa sitä. Näemme yhteiskuntamme elokuvan kautta, ja toisaalta katsomme elokuvaa yhteiskunnallisten normien, arvojen ja instituutioiden muodostaman prisman lävitse.⁴⁹ Elokuvapukua kuvastona analysoidessa koen kolmannen teorian toimivan parhaiten tutkielmassani. Elokuvapuvut ovat vaikuttaneet esimerkiksi erilaisten muoti-ilmiöiden syntyyn⁵⁰, kuin myös muoti vaikuttaa pukuihin. Hyödynnän analyysissäni konstruktivistista representaation analyysin lähtökohtaa, jolloin keskityn kuvamateriaaliin keinona tuottaa oma todellisuutensa. Tällöin representaatio ei peilaudu vain todellisuuteen, vaan on myös osa todellisuutta.⁵¹ Etenkin median tuottamaa kuvamateriaalia analysoidessa on hyvä muistaa, kuinka kuvat ovat aina valintojen tulosta. Representaatioon liittyy ideologisia valintoja muun muassa sen myötä, kuinka kuva antaa tietylle osa-alueelle painoarvon jättäen toisia osia piiloon.⁵²

Monksin mukaan hyvin harvoissa kirjoissa tutkitaan elokuvapukua kriittisellä tasolla⁵³. Monks lukee semioottisen lähestymistavan olevan yksi tapa tutkia pukua, jos puvun luonnetta pyritään selvittämään pureutumalla sen merkityksiin ja tarkoituksiin tuotannon kannalta. Kuitenkin hänen mukaansa joskus puku näyttäytyy itsepäisesti pelkkänä pukuna, kieltäytyen paljastamasta merkitystään, tai joskus se voi käyttää valtaansa yli annetun roolin fiktiivisessä tapahtumassa.⁵⁴ Koska supersankarien voi osoittaa peilaavan aikaansa sekä yhteiskuntaansa, koen laadullisen analyysimenetelmien olevan luonnollisin tapa lähestyä valitsemaani kuvastoa. Tutkimukseni ei ole pukututkimus, vaan

47 Carroll 1996, 78.

48 Seppänen 2005, 77.

49 Higginbotham 2013, 7.

50 Jänisniemi & Jänisniemi 2013, 389, 419.

51 Seppänen 2005, 95.

52 Kupiainen 2005, 76.

53 Monks 2010, 8.

54 Monks 2010, 6.

kuvatutkimus, sillä olen kiinnostunut nimenomaan kuvaan sisältyvistä merkityksistä, en suunnitteluprosessista puvun takana.

Kuvantutkimus jakautuu kvantitatiiviseen eli määrälliseen tutkimukseen sekä kvalitatiiviseen eli laadulliseen tutkimukseen. Käytännössä määrällisellä tutkimuksella kuvaa tutkittaessa tutkimusmetodiksi valikoituu sisällönanalyysi. Laadulliseen tutkimukseen päädyttäessä suosittuja tutkimusmetodeja ovat psykoanalyttinen, formalistinen, fenomenologinen, diskurssianalyttinen, semioottinen ja ikonografinen tutkimus. Kun sisällönanalyysissä kuva-aineistoa pyritään luokittelemaan, vertailemaan, mittamaan empiirisesti havaittavissa olevaa tietoa, laadullisen tutkimuksen metodeissa pääpaino lepää merkityksissä ja niiden tulkinnoissa. Toisin kuin määrällisessä analyysissä, laadullisessa analyysissä myös kuvan tulkitsija eli katsoja vaikuttaa katsottuun eli kuvaan. Laadullinen tutkimus myös eroaa määrällisestä tutkimuksesta siinä, ettei laadunanalyysi salli analysoitavan kuvan erottamista sen laajemmasta merkityskokonaisuudestaan. Tähän merkitysmaailmaan luetaan kuuluvaksi näin ollen sekä analysoitava, että analysoija. Laadulliselle tutkimukselle on tyypillistä yhdistellä eri teorioita ja tutkintamalleja tutkijalle sopivalla tavalla.⁵⁵ Tieteenalana semiotiikka tutkii merkkejä ja niiden muodostamia järjestelmiä sekä niiden toimintaa rinnastettuna tekstiin. Koska merkityssuhteet ja niihin sisältyvät merkit ovat yleispäteviä useissa tieteenaloissa, semiotiikka on todella monitieteellinen tieteenala.⁵⁶

Analyysissäni noudatan semiootikko Roland Barthesin tapaa rakentaa kuvan tulkinta käsitteiden *denotaatio* ja *konnotaatio* varaan. Käsite denotaatio tarkoittaa kuvan ilmimerkitystä eli kuvan lingvististä tasoa. Kuva tulkitaan ilmeisimmällä oppimallamme tavalla.⁵⁷ Voimme tunnistaa taivaalle pilviin heijastettavan symbolikuvan lepakoksi sen ulkoisten tunnusmerkkien perusteella, jolloin olemme tulkinneet kuvan denotatiivisen tason. Analyysissä tarkoitus onkin ensin tulkita kuvan denotatiivinen taso eli mistä kaikista *ilmeisistä elementeistä kuva koostuu*, kuitenkin menemättä tarkemmin siihen, mitä kuvan sisältö voi merkitä. Kun kuvan sisältö on jaettu tekijöihinsä, on vuoro analysoida kuvan konnotatiivinen eli *kulttuurinen taso*. Tällöin kuvan osatekijöitä peilataan

55 Seppä 2012, 23–24, 26.

56 Huttunen & Veivo 1999, 7–8.

57 Seppänen 2005, 116.

omaan yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen merkkijärjestelmään; mitä kuvan osatekijät merkitsevät juuri tässä asiayhteydessä. Stuart Hallin (1997) *mentaalinen representaatio* on olennainen piirre supersankarin identiteetin tunnistamisessa. Ihmiset hahmottavat maailmaa lokeroimalla käsitteitä ja luoden niistä representaatiojärjestelmiä, joiden kautta voimme ymmärtää käsitteiden välisiä suhteita meille tyypillisellä kulttuurisidonnaisella tavalla.⁵⁸ Käytän tutkimusmenetelmänäni kuvasemiotiikkaa ja representaatiolähtöistä analyysimallia. Käytän representaatiolähtöistä analyysiä kuvasemioottisen tulkinnan apuna, jotta saisin selville Batman-pukujen tarkoituksenomaiset muutokset, koska semioottinen analyysi ei pureudu tähän osa-alueeseen. Semiotiikan tutkimuskentällä tutkijan kaikki aiemmat havainnot, kokemukset ja tietopohjat vaikuttavat tutkimuksen tekoon.

Käsite *representaatio* on vakiintunut osaksi visuaalisen kulttuurin tutkimuskäsitteitä, ja käytän sitä useasti. Yksinkertaisimmillaan representaatio tarkoittaa Stuart Hall:n (1997) määritelmän mukaan merkityksen tuottamista mielessämme olevien käsitteiden avulla. Representaatio tarkoittaa syntyprosessia tulkinnan takana, ei vain tulkitusta kuvasta saatu käsitystä. Käsitteen avulla tutkimus kytketään osaksi laajempaa teoreettista pohdintaa ja kuvan rakennetta voidaan purkaa auki irrottamatta sen osia irti kontekstistaan. Representaatio on osa kulttuurisidonnaista tapaa tulkita maailmaa, ja sen pohjana toimivat todellisuuttamme määrittävät käsitteet ja merkit. Käsitteen toimii pohjana sille, millaisella tutkimusotteella kuvaa lähestytään ja millä keinoin kuvan todellisuuden katsotaan rakentuneen.⁵⁹ Kuvasemioottinen ja representaatiolähtöinen analyysi ovat hyvin lähellä toisiaan; ne käyttävät paljon toistensa termejä, joten sisällytän oman analyysini työkaluiksi semiotiikan käsitteet denotaatiosta ja konnotaatiosta, sekä myös representaation muodostamisessa käytettyjä käsitteitä *fantasiasta* ja *koodista*. Tätä voidaan käyttää hyödyksi erityisesti mediassa, kun luodaan pohjimmiltaan kuvitteellisia kertomuksia, joiden kuitenkin halutaan olevan uskottavia. Tätä käytetään myös hyödyksi elokuvanteossa ja pukusuunnittelussa, jossa pyritään luomaan uskottavia maailmoja, joissa on myös syvyyttä.⁶⁰

58 Seppänen 2005, 84–86, 116–117.

59 Seppänen 2005, 77–78, 82, 84–86.

60 Seppänen 2005, 117.

Tutkielmassa tarkastelen Batman-elokuvien *lähtökohtia*, ja niillä tarkoitan elokuvan *teemaa ja tyyliä*. Teeman ja tyylin käsitteet ovat sisällöltään varsin abstrakteja ja kokemuksellisia, joten määrittääkseni tyylin käsitteen katan sen alle myös *tunnelman käsitteen*. Kaikki termit auttavat määrittelemään päähenkilöiden luonnetta ja heidän toimintamallejaan. Käytän tutkimuksessani Karen Brewster ja Melissa Shafer luomia määritelmiä.

Tunnelma elokuvassa on yhtä kuin sen tunneperäinen vaikutus katsojiin – se mitä tunnemme, kun luemme käsikirjoituksen tai katsomme elokuvan. Tunnelma ei automaattisesti tarkoita tunnelmallista. Emotionaalinen näkökulma koskee yleistä käsikirjoituksen luomaa ilmapiiriä, jolla pyritään viestittämään yhteisöllisiä tuntemuksia yleisölle. Tunteet kumpuavat ihmisyyden perusolemuksesta. Tämän vuoksi kaiken ikäiset ja kaikista kansalaisuuksista tulevat yksilöt kykenevät tunnistamaan teoksen tunnelman, silloinkin kun muiden suunnittelutavoitteiden määrittäminen voi osoittautua liian haastavaksi katsojalle. Tunnelman määrittäminen ja tunnistaminen tapahtuvat usein välittömästi ja tiedostamatta, koska katsojat tuntevat tunnelman sen ajattelemisen sijaan. Näytelmissä voi olla esimerkiksi yksi kattava tunnelma, joka voimistuu aina juonen kaaren lähetessä huippuaan. Toisaalta tunnelma voi myös muuttua toimintatapojen mukana, varioiden ja muuttuen kohtaus kohtaaukselta.⁶¹

Tunnelmaa voi määrittää visuaalisesti erilaisten linjojen, muotojen, mittasuhteiden, värien ja tekstuurien kautta. Raskaat, tummat ja kulmikkaat linjat voivat ilmaista vihaa ja ahdistusta. Kevyet, ilmavat ja kiemurtelevat viivat kuvaavat taas kevytmielisyyttä. Suunnittelun lähtökohdan tulisi heijastaa ja tukea näytelmän draamallista rakennetta, joka sisältyy käsikirjoituksen kieleen ja juonikuvioihin.⁶² *Käsitteistössäni yhdistän tunnelman käsitteen identiteetin ja persoonallisuuden käsitteistöön*, koska kumpaakin voi ilmaista yhteneväisin termein.

Elokuvan *tyyli* voidaan määritellä tarina juonen puitteiden luonteeksi. Tyyli on ilmaisun menettelytapa, jolla käsikirjoitus on kirjoitettu tai esitetty. Onnistuneen tuotannon kannalta yksikään muu tehtävä suunnittelussa ei ole niin tärkeä tai olennainen, kuin

61 Brewster & Shafer 2011, 45–46.

62 Brewster & Shafer 2011, 124–125.

käsikirjoituksen kirjallisen, visuaalisen ja ajankuvallisen tyylin määrittely, sekä niiden selkeä havainnollistaminen suunnittelun tyyliässä lopullisessa tuotannossa.⁶³ Ideaalitapauksessa näytelmän kaikki osa-alueet, käsikirjoituksesta lavastukseen sekä näyttelemiseen, rakentuvat saman tyylin ympärille.⁶⁴

Teema tarkoittaa näytelmän käsikirjoituksen älyllistä näkökulmaa tai sen pääideaa, ja se määräytyy hahmojen tekojen sekä heidän välistenä henkilösuhteiden pohjalta. Hahmojen teot määräytyvät heidän identiteettiensä ja luonteidensa perusteella, ja elokuvan teeman voi nähdä tulevan esille päähenkilöissä. Teeman sisältö määräytyy sen mukaan, mitä elokuvan juonella halutaan katsojille kertoa. Se on kuitenkin paljon abstraktimpi ja laajempi käsite sisällölliseltä merkitykseltään kuin pelkät perustiedot juonen tapahtumista. Teema on tyypillisesti universaali, jolloin sen voivat hyväksyä eri elämäntilanteissa olevat yksilöt – vaikkakin kulttuuriset taustat voivat vaikuttaa konnotaatioiden rakentumiseen. Näytelmän juoni keskittyy pääasiassa näytelmän rakenteeseen, mutta onnistuessaan se paneutuu syihin näyttelijöiden puheiden ja toimien takana. Tällöin se keskittyy sekä viitekehyksiin että dialogiin, kuin myös toiminnan antamaan rivinvälitietoon. Näytelmän teema määritellään tyypillisesti sen tuotantokonseptissa. Näiden yhden tai kahden lauseen tiivistelmien tulisi kuvata minkä viestin suunnittelutiimi on valinnut näytelmän teemaksi ja pyrkinyt välittämään yleisölle.⁶⁵

Teeman ja tunnelman tutkimus voi osoittautua haasteelliseksi, koska kummatkin termit näyttäytyvät abstraktimpina ja vaikeammin lähestyttävinä käsitteinä verrattuna esimerkiksi aikaan ja tapahtumapaikkaan. Näytelmän teeman tutkimukseen pitäisi sisältyä kriittisten tekstien tutkimusta, esimerkiksi esseitä ja artikkeleita näytelmästä sekä sen aihealueesta. Teeman läpikohtainen tutkimus auttaa tarkoituksenmukaisen tuotantokonseptin rakentamisessa sekä ideoiden ja kuvien luomisessa, joita voi kehittää yhä edemmäs jatkuvan visuaalisen tutkimustyön avulla.⁶⁶

63 Brewster & Shafer 2011, 47, 59.

64 Brewster & Shafer 2011, 60-61.

65 Brewster & Shafer 2011, 44, 127.

66 Brewster & Shafer 2011, 47, 59.

2 Supersankaritraditio

Batman on yksi ensimmäisiä supersankareita ja lähes jokaisella länsimaalaisella on jonkinlainen käsitys hahmon ulkonäöstä. Kun jokin asia on koodattu käsitteeksi tai koetaan tavanomaisena, voidaan se lukea *kulttuuriseksi tuotteeksi*. Tällöin siis voidaan päätellä, että jos myös kuvalliset representaatiot ovat kulttuurin tuloksia, täytyy niiden myös olla tavanomaisia.⁶⁷ Emme näe todellisessa maailmassa supersankareiden univormuja muualla kuin naamiaisissa tai esimerkiksi cosplay- ja fanitapahtumissa, mutta miellämme ne kuitenkin täysin tavalliseksi ja oletettavaksi vaatetuksiksi supersankarielokuvissa.

Batmanin pukua analysoidessa on paneuduttava hiukan merkityssuhteisiin supersankariuden takana. Kun maailma tutustui ensimmäistä kertaa Action Comicsin kautta uusien sankarien lajin edustajiin eivät hahmot olleet merkityksellisiä vain sankarillisten urotekojensa kautta vaan myös vaikuttavien pukujensa vuoksi. Supersankaripuku vakiintui supersankarien *univormuksi*. Supersankarin määritelmä sai syntynsä, kun Action Comics asetti konkreettisen assosiaation *salaisen identiteetin*, *erikoislaatuisten puvun* ja *erikoiskykyjen välille*. Pian yleisö oppi oletamaan, että kuka tahansa ihonmyötäiseen pukuun pukeutunut hahmo omasi tiettyjä erityislaatuksia ominaisuuksia, tiettyjä moraalisia velvoitteita käyttää näitä kykyjä ihmiskuntaa auttaakseen. Puku ei enää merkinnyt supersankaria pelkästään toiseksi, mutta myös todella tarkoin määritetyksi toiseksi: osaksi laajaa toimintasankareiden kokonaisuutta.⁶⁸ Yhtenä ensimmäisistä supersankareista myös Batman edustaa osaltaan tätä *geneeristä supersankarin esitystapaa*. Tässä luvussa tutustun Batmanin puvun ominaispiirteisiin *traditionaalisen supersankarin määritelmän* näkökulmasta. Tarkastelen Batmanin matkaa legendaksi, sekä syitä mitkä saivat Bruce Waynen kätkemään ensi kertaa ihmisyytensä lepakon kasvojen alle ja syntymään uudestaan supersankarina.

⁶⁷ Carroll 1996, 82-83.

⁶⁸ Brownie 2015, 11.

2.1 Historia Batmanin takana

Batman-hahmo on muuttunut aikojen saatossa niin sarjakuvissa kuin valkokankaallakin, mutta hahmon takana oleva Bob Kanen luoma perusjuoni on pysynyt samana. Batman toimii alter egona monimiljonääri Bruce Waynelle, miljonääriperijälle, joka asuu korruption runtelemassa Gothamissa. Hahmon lepakkomaisuus on perua Brucen lapsuudenaikaisesta pelosta lepakoihin, joiden hyökkäyksen kohteeksi hän joutui pudotessaan kotikartanonsa alapuolella olevaan luolastoon. Vaikka elokuvat voivat kuvata jo vallitsevia yhteiskunnallisia normeja ja käytäntöjä, ne tarjoavat katsojille myös kuvitelmia siitä, miten asiat voisivat olla. Tällaiset fantasiaelokuvat venyttävät mielikuvituksemme rajoja esittämällä sosiologisia universumeja, jotka ovat tavanomaisten kokemuksiemme ulkopuolella, mutta jotka kuitenkin samanaikaisesti tarjoavat elokuvallisia todellisuuksia jotka heijastavat oman yhteiskuntamme sosiologisia teemoja.⁶⁹

Batman-elokuvassa (Tim Burton, 1989) annetaan klassinen esimerkki Batmanin alusta. Waynen perheen sattumanvarainen päätös oikaista sivukadun kautta matkallaan kotiin teatterista johtaa vanhempien kuolemaan epäonnistuneessa ryöstössä. Tämä toimii alkusysäyksenä Batmanin syntymälle. Alku korostaa yhteiskunnan vaikutusta hahmon syntyyn, kun Bruce Wayne jää henkiin todistettuaan vanhempiansa bruttaalin kuoleman. Toiveet ja unelmat sivistyneestä Gothamista Bruce on haudannut syvälle sisimpäänsä, ja niiden muodostamat psyykkiset latautumat pääsevät valloilleen lepakoksi pukeutuneen miehen muodossa. Batman ei saa syntyään kahden vihollisen eeppisestä kohtaamisesta, vaan syntytarinassa on kyse yhdestä lukuisista esimerkeistä pahan banaaliudesta⁷⁰.

69 Boyns & Wonser 2013, 213.

70 Durand 2011, 91.

No. 36

FEBRUARY, 1940



THE BATMAN

Detective COMICS

Reg. U.S. Pat. Off.

10¢



Kuva 2: Batman helmikuun 1940 Detective Comics -lehden kannessa

Supersankarielokuvat kantavat leimanaan tiettyjä ennakko-oletuksia katsojakunnaltaan, ja ohjaajan on vastattava näihin odotuksiin, jos elokuvan halutaan olevan taloudellinen menestys.⁷¹ Batman-ilmiö *on aina aikansa tuote*, koska se saa uudistuessaan kannettavakseen uuden *kulttuurisen ympäristönsä langettaman taakan*⁷². Jokainen Batmanin reinkarnaatio on oman kulttuurisen tuotteen lisäksi myös tuotos eri Batman-versioiden välillä käydystä keskustelusta⁷³. Batmanin analysoiminen ilman sen menneisyyden tuntemusta on mahdotonta, joten myös elokuvien pukusuunnittelijoiden luomusten on toimittavana sulavana jatkumona ja kunnianosoituksena historialle.

Batman-sarjakuvatraditio

Gotham Cityn ja Batmanin syntyivät pelon ilmapiirissä vuonna 1939 Yhdysvalloissa. Maa ponnisteli yhä irti lamakaudesta, sota levittäytyi pitkin Eurooppaa ja vaikka useat korkean luokan gangsterit olivat kuolleita tai vankilassa, he olivat jättäneet perintönään juurtuneet rikollisjärjestöt. Yhdysvalloissa nouseva urbanisaatio loi yhä uusia slummeja, jengiväkivaltaa ja poliittista korruptiota. Tämä todellisuus tihkui ensimmäisiin Batman-tarinoihin ja muutaman tyypillisen taustakulissin jälkeen kaupunkikuva muuttui enenemissä määrin goottilaiseksi – uhkaavaksi, pimeäksi ja pahaenteiseksi.⁷⁴ Alkuun yhteys supersankarien ja kansallisuuden välillä oli väistämätön, ja koko supersankarigenre oli vastine maahanmuuttokysymykselle sekä maahanmuuttajien kamppailulle kansallisen identiteetin omaksumisessa.⁷⁵

Kun nimi Gotham City mainittiin sarjakuvissa ensimmäistä kertaa, alun tarinoiden pahaenteistä ilmapiiriä päädyttiin kuitenkin keventämään huomattavasti esittelemällä ihmepoika-Robin synkeän Batmanin apurina. Värikkään apurin lisäyksellä Batman toi esille julkaisijoiden pyrkimyksen markkinoida sarjakuvaa 11-vuotiaille pojille kypsemmän lukijakunnan sijaan. Suurimman osan 1940–1960 -lukua Gotham esitettiin suurena ansojen täyttämänä kaverusten leikkikenttänä, kun Batman ja Robin hujahtelivat ympäri kaupunkia erikoisissa ajoneuvoissan kohti jännittäviä seikkailuja. Batman itse

71 McGovan 2012, 87.

72 Durand 2011, 86.

73 Durand 2011, 92.

74 Duncan 2011, 147–148.

75 Brownie 2015, 55.

kulki läpi vuosikymmenten ollen vuorotellen geneerinen, typerä tai camp-henkinen.⁷⁶ 1960-luvun lopussa Batman sai viimein uutta ilmettä DC:n uusien nuorten kykyjen toimesta. 1970-luvulla Batman-tarinat alkoivat vapaan suomennoksen mukaan näin: ”keskiyön jälkeen – keskellä raakalaismaisia katuja, jotka myös Gothamina tunnetaan –kaksijalkaiset elukat huomaavat olevansa nurkkaan ajettuina naamioidun ihmismetsästäjän toimesta, ja tätä miestä kutsutaan ... Batmaniksi”. 1970-luvulla tarinat kuitenkin sijoittuivat suurissa määrin Gotham Cityn ulkopuolelle, ympäri Yhdysvaltoja ja maailmaa. Vaikka sittemmin Batman on saattanut matkustaa ympäri maailmaa tai jopa ympäri universumia *Oikeuden Puolustajien* kanssa, niin myöhemmissä sarjakuvissa Batman esitetään haluttomana poistumaan Gotham Cityn rajojen ulkopuolelle.⁷⁷

Neljänkymmenen kylmänsodan koetteleman vuoden, Vietnamin sodan, talouskriisin, korkean työttömyyslukujen, Iranin panttivankitilanteen kokemisen jälkeen ja jonkin sorttisen maailmaan kyllästymisen aallon iskiessä yleisöön, sarjakuvayhtiössä nousi tarve kuvata Batmania uudella tavalla. Vuonna 1980 *Comics Feature* -lehdessä julkaistiin Steve Englehartin haastattelu, jossa Englehart perusteli Batman-hahmon perustarkoituksena olevan pahan löytäminen ja siitä eroon hankkiutuminen. Batmanilla oli kaikki tarvittava itsehillintä, ettei hän keikahtaisi hulluuden puolelle, vaikka raja olikin lähellä. Äkkiä taiteilijat kiinnostuivat siitä, kuinka supersankareille kävisikään heidän kohdatessaan ja ylittäessään mielenterveyden tai poliittisen vallan rajat.⁷⁸ Tämän uuden, synkemmän aikakauden keulakuvaksi nousi sarjakuvataiteilija Frank Miller, jonka kynästä ovat lähtöisin muun muassa mainetta niittäneet ja elokuvina suosiota saaneet väkivaltaiset sarjakuvasarjat *Sin City*, *300* ja *Dare Devil*.

Frank Millerin vuonna 1986 luoma *The Dark Knight Returns* -sarja tarjosi viimein tummemman vision Batman-hahmosta esittelemällä vanhemman ja mietteläämmän Batmanin realistisemmassa maailmassa. Hän uudisti näin koko Batmanin konseptin ja herätti yleisön mielenkiinnon hahmoa kohtaan ensimmäistä kertaa merkittävässä määrin Batmanin synnyn jälkeen. Hahmo oli epäilyksettä yhä erityislaatuinen, koska Wayne on pysynyt ilmiömäisen rikkaana ja hyväosaisessa asemassa. Katsoja saattoi nähdä

76 Duncan 2011, 147–148.

77 Duncan 2011, 147–148.

78 Lagerstedt 1991, 82, 86.

Batmanina vietettyjen vuosien vaatineen kuitenkin veronsa. Vuosikausia kestäneet taistelut eivät päättäneetkään niin nopeasti kuin idealistinen sankari oli nuoruudessaan olettanut ja toivonut; nuoruuden idealismi on kaatunut todellisuuden karikkoihin.⁷⁹

Frank Miller ja uusi Batman

The Dark Knight Returns-sarja toi esille, kuinka mielikuvamme supersankareista ovat ristiriitaisia ja tekopyhiä, verrattuna todellisen maailman seuraamuksiin väkivallan käytöstä rauhan saavuttamiseksi. Millerin Batman havahtuu vanhuudenpäivillään ajatukseen siitä, kuinka hän on tuhlassat elämänsä tappelemalla pelkkiä rikollisuuden oireita vastaan sen sijaan, että hän olisi käyttänyt resurssejaan ja taitojaan taistellakseen yhteiskunnan epäoikeudenmukaisuutta ruokkivia juuria vastaan. Vaikka Batmanin pyrkimyksenä on tuoda lainkuuliaisuus ja turva Gothamiin, hän toimii itse lain ulkopuolella ja turvautuu äärimmäiseen väkivaltaan tullen pelon symboliksi.⁸⁰ Frank Millerin oivallusten myötä ensimmäinen vakavasti otettava Batman-elokuva sai syntynsä 1989 Tim Burtonin toimesta, mutta hänen antamansa tyyliuuntaus näkyy myös 2000-luvun supersankaritrendissä. Supersankarielokuvat ovat yhä ”realistisempia”. Maailma ei pelastu käden käänteessä ja kaikesta täytyy maksaa käypä hinta – oli kyse sitten taisteluissa vastaan otetuista iskuista tai valehteluun kariutuvista ihmissuhteista. Westin Batmanin aikaan kohdeyleisön saattoi olettaa olevan kouluikäiset pojat, mutta nyt supersankarielokuvia markkinoidaan myös aikuisemmalle kohdeyleisölle, johon selvästikin vetoaa ”aikuisempi” tulkinta supersankariuden taakasta.

Vaikka Batman on kokenut useita muodonmuutoksia kautta aikojen ja tämän kumppanit ja viholliset ovat vaihtuneet, niin nämä tekijät ovat pysyneet muuttumattomina, vanhempien kuolemasta aiheutunut trauma ja lepakot ovat pysyneet muuttumattomina tekijöinä. Brucen trauma herättää hänessä halun putsata Gotham kadut sitä riivaavista rikollisista, ja tämä pakonomainen tarve kietoutuu mielikuviin lepakoista. Traumamat kumuloituvat Brucen lopulliseen päätökseen ottaa oikeus omiin käsiinsä ja puolustaa kotikaupunkiaan lepakoksi pukeutuneena. Bruce Wayne pukeutuu lepakkopukuunsa

79 Durand 2011, 90–91.

80 Hughes 2016.



BATMAN[®]

DARK KNIGHT TRIUMPHANT

BY
FRANK MILLER
WITH
KLAUS JANSON
AND
LYNN VARLEY

BOOK TWO • \$2.95
\$4.50 IN CANADA

Kuva 3: Batman: The Dark Knight v1 #2, 1986

...tuakseen Batmaniksi, jotta hän voisi poistaa kotikaupunkinsa rikollisuudesta.

Tämä kattaa kaksi ensimmäistä supersankarin määritelmän ominaispiirrettä. Batmanilla ei kuitenkaan ole erikoiskykyjä, ainoastaan perityt miljoonansa ja paljon kertynyttä vihaa rikollisuutta kohtaan. Määrittelen seuraavaksi, millaiset vaatimukset supersankaritraditio asettaa supersankarin puvulle.

2.2 Erikoislaatuinen puku

Puku on niin erottamaton supersankarin mielikuvastamme, että joissain tapauksissa puvusta tulee itse supersankari, kuten Rautamiehen tapauksessa, jossa puku mahdollistaa supersankarin voimat. Toisissa tapauksissa supersankarin identiteetti sisältyy pukuun, esimerkiksi Batmanin apurin Robinin titteli siirtyy nuoremmille sukupolville puvun mukana.⁸¹ Kun supersankaripuvun muotokieli vakiinnutti asemaansa *Action Comics*-sarjakuvissa, puvuilla ei tuntunut olevan lainkaan muotoa; alastomille hahmoille pikemminkin väritettiin kuin piirrettiin vaatteet. Myöhemmän ajan sarjakuvat ja sovitukset kuitenkin pakottivat ajattelemaan supersankarin pukua oikeana vaatteena.⁸² Puvut ovat sarjakuvissa niin epäkäytännöllisiä ja tuotu niin kauaksi todellisuudesta, ettei niitä pitäisi erehtyä pitämään muotikuvina tai ohjeina oikean vaateen tekemiselle⁸³. Sarjakuvien puvut on tarkoitettu superihmisten päällä pidettäviksi, ja edustavat usein meille täysin tuntemattomia materiaaleja. Alkuaikojen supersankarien pukuja määrittelevät ominaisuudet, *vartalonmyötäinen haalari* ja sen *tunnus*, ovat kuitenkin vakiintuneet symboloimaan koko supersankarigenreä.⁸⁴

Pieni osa supersankarielokuvien yleisöstä toivoo kuitenkin supersankarien puvun näkyvän elokuvissa sarjakuvien esittämällä tavalla – he pitävät tätä keinona pysyä uskollisena supersankarin idealle.⁸⁵ Jos jotain roolia tai asemaa ilmentävä puku muuttuu liikaa perinteistä tai totutusta pukeutumisesta, uhkana voi olla hämäävään tai harvaan johtavan tiedon välittäminen. Tiettyyn pukeutumiseen

81 Brownie 2015, 3

82 McGovan 2012, 87.

83 Brownie 2015, 17, 25, 42 & 51.

84 McGovan 2012, 87.

85 McGovan 2012, 87.

tottuneet ihmiset voivat kokea vaikeaksi ymmärtää tähän uuteen pukeutumiseen liitettäviä roolisäädöksiä sekä millaista käytöstä odottaa puvun kantajalta.⁸⁶

Visuaaliset elementit merkkikielenä

Univormupukeutumisen säännökset tulevat järjestöjen tavasta *käyttää tunnistettavia ominaispiirteitä* vaatetuksessaan. Muiden univormujen tavoin supersankarin puvun ulkoisten merkkien tarkoitus on ilmaista puvun kantajan *pyrkimykset, roolit ja arvoasema*. Puku myös toimii *identifioivana ja erottavana tekijänä*.⁸⁷ Supersankarin puku vaihtelee ulkoisilta ominaisuuksiltaan eri supersankarien kohdilla, ja puvun ulkoiset tekijät *kielivät supersankarin luonteesta*⁸⁸. Puvun visuaaliset ominaisuudet kertovat yksinkertaisimmillaan sen, onko univormua kantava hahmo supersankari vai superrikollinen.

Univormussa esiintyviä yleisiä ulkoisia elementtejä ovat *valon ja varjon käyttö, värikontrastit*, kultaiset, hopeiset ja metalliset *yksityiskohdat, liike, toistuvuus ja synkronismi*. *Väri* on yksi niistä päätekijöistä, jonka miellämme määrittävän univormun olemuksen.⁸⁹ Supersankarin kirkasvärisen puku on Brownien mukaan niin huomiota herättävä, ettei sankari voi suorittaa rikollisia tai epärehellisiä toimia ilman tunnistetuksi joutumisen pelkoa. Kirkkaisiin väreihin vapaaehtoisesti pukeutuminen toimii osoituksena rehellisistä aikomuksista.⁹⁰ He pukeutuvat iloisein perusväreihin, ja pysyvät kaidalla polulla. Niinä kertoina, kun hahmot muuttuvat ”pahoiksi”, muutos ei ole ollut heidän tahtonsa alaista ja yleisö voi luottaa heidän palaavan ennalleen⁹¹. Muista hyvän puolella taistelevista supersankareista poiketen Batmanin puku on ollut rereinkarnaatiosta toiseen hyvin tumma.

Mustaan liitetty merkitykset ovat muuttuneet ajan saatossa. Keskiajalla musta koettiin häpeän värinä. Esimerkiksi Pyhän Hengen ritarikuntaa vastaan rikkonut ritari saattoi

86 Jasper & Roach-Higgins 1995, 141.

87 Joseph 1995, 182–183.

88 Brownie 2015, 20.

89 Craik 2005, 4.

90 Brownie 2015, 20.

91 Rusch 2008, 197–198.

pukeutua mustaan maallisenä rangaistuksenaan ja eristäytyen muista.⁹² 1700-luvun loppupuoliskolla musta toimi vallankumouksellisten värinä. Mustan värin omaksuminen näissä olosuhteissa ei luonut pelkkää vihamielistä, vaan myös maskuliinisuuden ja vastustuksen ilmapiirin. Kun romanttinen tyyllisuunta kehittyi läpi 1800-luvun, musta alettiin yhdistää värinä kiihkeisiin tunteisiin sekä yksilöllisyyden ja ulkopuolisuuden ihannointiin. 1800-luvun lopussa mustasta oli tullut lännessä surun väri, ja se liitettiin menetykseen sekä kuoleman ja elämän väliseen eroon, edesauttaen mustan värin merkitystä tuonpuoleisen ja henkimaailman, ulkopuolisuuden sekä toiseuden värinä.⁹³ Nykypäivänä mustan käyttö on sallitumpaa ja riippuu täysin käyttäjästä, millaisia arvoja hän sisällyttää väriin. Esimerkiksi kun supersankari Kapteeni Amerikka pettyy maahansa, hän pukeutuu mustaan ja luo kokonaan uuden kansallisuuksista vapaan supersankari-identiteetin. Tällöin kuitenkin Rogers joutuu sisäiseen kamppailuun symbolisen merkityksettömyyden kanssa. Ilman arvomaailmaa, jota edustaa, puku muuttuu haitaksi.⁹⁴ Mustiin, tiukkoihin haalareihin voi kuitenkin liittää myös muita mielikuvia.

Univormuun mielletään *järjestyksen, hallinnan, itsevarmuuden ja turvallisuuden* arvoja, mutta sen tiedetään kätkevän taakseen myös synkempiä mielikuvia. Tähän univormun toiseen puoleen kuuluvat kumouksellisuus, synty, rankaisu ja häpeä. Craikin mukaan juuri tämä univormun kaksijakoisuus tekee siitä käsitteenä niin mielenkiintoisen.⁹⁵ Kuten Batman-elokuvien puvuissa, myös useissa muissa scifi- ja toimintaelokuvissa toimintasankarien puku ei ole vain vahvasti sukupuolittunutta vaan nousee myös sellaisilla materiaalivalinnoillaan, kuten mustalla nahalla ja lateksilla, miltei fetissien tasolle. Nämä miessankaria erotisoivat tekijät voivat vedota heteroseksuaalisiin nais- ja homoseksuaalisiin mieskatsojiin, mutta voivat vastaavasti myös karkottaa katsojia. Usein näitä epäselvyyksiä ratkokaan toiminnan, speaktaakkeliin, sadomasokismin keinoin ja fallisiin pönkityksin, joilla karski ja usein vähäpuheinen sankarimme välttää miellyttämästä silmiämme. Sukupuoliset epäselvyydet neutralisoidaan ja tehdä turvallisiksi homoseksuaalisen ”uhan” alta elokuvan myyvyyden varmistamiseksi.⁹⁶

Batmanin viholliset, kuten Jokeri ja Arvuuttaja, kuvataan usein feminiinisinä, värikkäissä

92 Harvey 1995, 52.

93 Rall 2014, 135.

94 Brownie 2015, 59–60.

95 Craik 2005, 4.

96 Gilligan 2009, 149–150.

vaatteissa ja hiuksissa, turhamaisina ja teatterimaisina; homoseksuaalisuuden uhka neutralisoidaan Batmanin ja hänen apurinsa Robinin kohdalla esittämällä sankarit irvokkaita rikollisia vasten⁹⁷.

Univormuun pukeutumisessa tärkeintä ei kuitenkaan ole niinkään sen sisältämät *vaatekappaleet*, vaan *asun* korrekti käyttö: *univormun käyttäjän on hyväksyttävä sen mukanaan tuomat säännöt ja ilmaisu*⁹⁸. Osa näistä arvoista tulee hahmon itselleen asettamina, osa supersankarigenren mukana.⁹⁹ Supersankarin puku velvoittaa toimimaan hyvän puolella, mutta se toimii myös heidän tekojensa oikeuttajana.¹⁰⁰ Arvomerkkien ja brändien logojen tavoin supersankaripuvun rinnan tunnus toimii *kuvallisena symbolina* supersankarin arvomaailmalle. Kun supersankari päättää pukea naamion ylleen, hän rakentaa tietoisesti itselleen identiteetin. Hahmo toimii tällöin kuin näyttelijä, ollen alituisen tietoinen valitsemastaan hahmosta ja vuorovaikutuksestaan yleisön kanssa. Supersankarin yli-inhimillinen hahmo on keinotekoinen, *tuotettu rakenne*, joka esitetään joukkona muotoja ja värejä *representoimassa* joukkoa *erilaisia arvoja*. Supersankarin naamio ei edusta mitään supersankarin ulkopuolella olevaa. Batmanin asu voi muistuttaa lepakkoa, mutta katsoja tietää Bruce Waynen pukeutuvan juuri Batmaniksi eikä lepakoksi.¹⁰¹

2.3 Salainen identiteetti

Identiteetin määrittäminen ja sen ilmaiseminen ovat monimutkaisia prosesseja. Symbolisen vuorovaikutusteorian näkökulman mukaan yksilöt omaksuvat identiteettejä sosiaalisen kanssakäymisen kautta erilaisissa yhteiskunnallisissa, psykologisissa ja biologisissa puitteissa. *Näitä käsitteellistettyjä identiteettejä ilmaistaan puvun kautta*, jolloin ne ilmaisevat yhteiskunnallista asemaa sekä vaateen ylläpitäjälle itselleen, kuin myös kyseisessä vuorovaikutustilanteessa mukana olevalle tarkkailijoille. Tässä suhteessa elokuvapuvustusta määrittävät tekijät eivät eroa lainkaan todellisen

97 Easthope 1992, 30.

98 Craik 2005, 4.

99 Brownie 2015, 2.

100 Rusch 2008, 198.

101 Brownie 2015, 2, 19, 29–30.

maailman puvustuksesta. Hahmo määritetään yhdistelmänä yksilöllisiä identiteettejä, jotka saavat ilmaisunsa vaateen, kehoallisten ulkonäköominaisuuksien sekä ulosannin kautta. Kuitenkaan ihminen ei ole koskaan vain oman sisäisen maailmansa tuote, jolloin vuorovaikutussuhteet aineellisten ja yhteiskunnallisten tuotteiden kanssa määrittävät myös minämme rakentumista. Kaiken kaikkiaan minuus on kumulatiivinen tuotos kanssakäymisestä, joka pitää sisällään sekä tarkkailun tuotoksena omaksuttuja roolimallien käytösmalleja, kuin myös yritysten ja erehdysten avulla opittuja sääntöjä ja ohjeita. Tätä tapahtuu alituisen, kun olemme kanssakäymisessä ja sosiaalisissa tilanteissa muiden ihmisten kanssa.¹⁰²

Vaateen kautta on mahdollista kuvata sekä identiteetin muuntautuvuutta, että yksilön tavoitetta muuttaa identiteettiään ulkonäkönsä kautta¹⁰³. Arkielämässäänkin vaatevalikoimamme voidaan nähdä kattavana teatteripuvustamona, joka pitää sisällään mahdollisuudet vastakohtaisiin, esimerkiksi sankarin tai roiston rooleihin. Tällöin vaate paljastamisen lisäksi voi myös *peittää* ihmisen todellista minuutta. Tässä tilanteessa vaatteesta tulee ”puku”, pelkkä asu, jonka avulla on mahdollista suorittaa roolinsa.¹⁰⁴ Tämä on erityisen tyypillistä scifi- ja fantasiaelokuviissa. Esimerkiksi *The Matrix*-trilogian päähenkilö Neo voi suorittaa vaivattomalta vaikuttavan muutoksen tavallisesta poikkeukselliseksi juuri vaateen kautta¹⁰⁵. Identiteetin muutos alkaa tällaisissa tapauksissa ulkoisesta ja siirtyy sitten sisäiseen; ulkomuoto vaikuttaa karakteriin ja persoonaan eikä toisin päin. Esimerkiksi gangstereista tulee gangstereita vasta sitten, kun he näyttävät gangstereilta; kun heidän ulkokuorensa sopii tähän *myyttiseen siluettiin*.¹⁰⁶

Antropologiset tutkimukset osoittavat naamioiden – tässä tapauksessa supersankarin puvun – tarjoavan kaksi erilaista lähestymistapaa identiteetin esittämiseen. Ensimmäinen lähestymistapa perustuu *todellisen minuuden todenmukaisuuteen*. Näissä tapauksissa naamio toimii kantajan todellisen identiteetin peittävänä valheena. Supersankarigenressä tämä lähestymistapa antaa olettaa siviiliminän olevan hahmon todellinen identiteetti. Tämän perusteella Bruce Wayne olisi aito, kokonainen ihminen, joka ainoastaan esittää

102 Eicher & Roach-Higgins 1995, 12–13.

103 Street 2001, 35.

104 Rall 2014, 127–128

105 Gilligan 2009, 149.

106 Bruzzi 1997, 76.

supersankaria vaihtoehtoisen identiteettinsä kautta. Toisen lähestymistavan mukaan *naamio näyttää yhden puolen minuudesta* ja paljastaa tämän osan olemassaolon. Waynen minuus rakentuu Brucen ja Lepakon identiteettien yhdistelmästä, vaikka hän yhdellä kertaa esittää vain osaa monimutkaisesta identiteetistään.¹⁰⁷

Suurin osa kirjailijoista antaakin olettaa identiteettitermin kuvaavan *missä ja mikä* henkilö on *yhteiskunnallisessa mielessä*. Identiteetti sana *ei ole* vastine sanalle *minuus*. Yksilön identiteetti määrittyy, kun kanssakäymisessä olevat tahot hyväksyvät yksilön julistaman tai itselleen katsomansa identiteetin sosiaalisena objektina.¹⁰⁸

Naamioon pukeutuneena supersankari loitontaa itsensä siviiliminuudestaan ja mahdollistaa luodun identiteetin teeskentelyn. Tietoisuus alituisesta itsensä edustamisesta pakottaa supersankarin olemaan yhtä huolellinen muodostaessaan siviiliminuuttaan kuin muodostaessaan supersankariminäänsä. Supersankarin riisuttua pukunsa hän muuttuu näyttelijäksi tai miimikoksi, joka esiintyy normaaliuden verukkeella rakentaen menneisyytensä pohjalle imitaation normaaliudesta. Arkiminä joutuu piilottamaan identiteettinsä epäsovinnaiset osat, mutta puvussa supersankari voi paljastaa tukahdutetut pelkonsa ja halunsa toimien vaistoja vaatimalla tavalla. Naamion tuoma tunnistamattomuus tarjoaa ”piilopaikan”, jonka myötä supersankarin ei tarvitse piileskellä. Pukeutumalla pukuun supersankari ei tarvitse piilottaa osia itsestään, ja vankemman turvan myötä syntyy mahdollisuus suurempaan riskiottoon. Nämä riskit peilaavat hahmon arvomaailmaa varjelevia sisäisiä toiveita ja mahdollistavat piilossa olevan minuuden osan ilmestymisen.¹⁰⁹

Vaikka supersankarius perustuu vahvinten naamion olemassaoloon, on havaittu, että nykyajan supersankarielokuvissa supersankarit esitetään enenemissä määrin joissain muissa asuissa kuin supersankaripuvuissaan. Tom Shonen mukaan mitä vähemmän supersankari käyttää aikaa pukuun pukeutuneena, sitä enemmän voimme samaistua sen piilottamaan hahmoon.¹¹⁰ Koska yleisö saattaa kokea todelliseen maailmaan

107 Brownie 2015, 28.

108 Eicher & Roach-Higgins 1995, 12–13.

109 Brownie 2015, 2, 27–29.

110 Shone 2012.

perustumattomaan fantasiaan uppoutumisen haastavaksi, ovat sarjakuvat ja niiden sovitukset nähneet parhaaksi järkeistää supersankarien pukuja. Ne ovat lisänneet tarinoita alkuperästä, tieteellisistä läpimurroista ja käytännön välttämättömyyksistä oikeuttaakseen pukujen elementtien olemassaolon. Uusimmissa supersankarielokuvissa yleisin tapa oikeuttaa supersankaripuvut on ollut esittää ne suojavaarusteina.¹¹¹

2.4 Samaistuttavuuden ja toiseuden rooli supersankaripukeutumisessa

Kun supersankari on kerran saavuttanut voimansa, ei takaisin ole paluuta. Vaikka hän pukeutuisinkin kuin entinen itsensä, supersankari on aina läsnä, ja hahmo voi ainoastaan teeskennellä normaalia retrospektiivisesti.¹¹² Vaikka puvulla katsotaan olevan usein juuri ryhmään ja joukkoon sitova voima, niin pukua voidaan käyttää myös erottamaan yksilö muusta maailmasta tai auttamaan ulkopuolisten tunnistamisessa¹¹³. Supersankarien olemassaolo perustuu *vierauteen ja muukalaisuuteen*, mistä supersankarien puku toimii symbolina. Hahmot eivät kuitenkaan voi esiintyä liian vieraina – ne olisivat tällöin yleisölle liian vaikeasti lähestyttäviä. Tämän vuoksi hahmot esitetään outoina supersankari-identiteetin kautta, mutta myös katsojalle *samaistuttavana* siviiliminän kautta.¹¹⁴

Jotta supersankarit voisivat säilyttää *toiseutensa* muuhun yhteiskuntaan verrattuna, on heidän kätkevä todellinen identiteettinsä¹¹⁵. Tämä synnyttää tarpeen puvun peittävyydestä, jotta hahmon ihmiskeho pysyy tunnistamattomana. Ihmisen kasvot ovat lajimme ilmeikkäin osa, ja kasvojen peittäminen kätkee suuren osan sanattomasta viestinnästä. Kasvottomaksi muuttuminen poistaa hahmolta tämän ihmisyyden; kuten eläimen aikeita ei voi sen ilmeistä tulkita, tekee naamion ilmeettömyys ihmisistä arvaamattomia ja mahdollisesti vaarallisia.¹¹⁶ Vaikka naamio peittää kasvot, jättää se kuitenkin kehon näkyville. Juuri tämä tekijä ylläpitää kauhua; fyysinen uhka jää jäljelle,

111 Brownie 2015, 44–46.

112 Brownie 2015, 78.

113 Hostetler 1995, 220.

114 Brownie 2015, 1, 25.

115 Murray 2012, 290.

116 Brownie 2015, 88, 91.

vaikkemme voikaan tietää kuka on hyökkäyksen takana.¹¹⁷ Supersankarin naamion ja puvun muotokieli määrittää sen, kuinka pelottavana tai samaistuttavana hahmo halutaan esittää. Kun supersankarit halutaan esittää lapsiystävällisellä tavalla, pyritään supersankarin naamioista tekemään helpommin tulkittavissa oleva, ihmismäisempi, ja näin ollen vähemmän uhkaava¹¹⁸.

Supersankari voi olla tietoinen naamion aiheuttamista negatiivisista konnotaatioista, mutta hän on valmis ottamaan väärinymmärretyksi tulemisen riskin taatakseen rakkaimpiensa turvallisuuden. Vaikka supersankarin puku oikeuttaa väkivaltaan, niin suojelee se myös supersankarin siviiliminän läheisiä väkivallalta. Supersankarin naamioon pukeutuminen tapahtuu tällöin pakon edestä, ei vapaasta tahdosta. Batmanin maski on verho, jonka takana hän voi toimia oikeuden puolesta, taistella rikollisuutta vastaan muuttuen itsekin miltei rikolliseksi. Uhka ja pelko ovat aina läsnä Batmanin olemuksessa, vaikka hän toimiikin hyvän puolella. Kun Bruce Wayne pukee ylleen mustan Batman-puvun, hän muuttuu Batmaniksi ja *omaksuu kostajan kylmän persoonan ylleen*. Bruce Wayne voi jakaa osia Batmanin ajatusmaailmasta, mutta hän ei voi ilman pukuaan toimia koskaan Batmanin tavoin. Kaksijakoisuus on olennainen osa supersankariutta – olipa sankari pukeutuneena sankarinpukuunsa tai siviilivaatteisiinsa, heijastaa hän vain toista puolta itsestään.¹¹⁹

Batmanilla ei kuitenkaan ole lainkaan supervoimia. Batmanin suosion voi katsoa syntyvän juuri hahmon samaistuttavuudesta. Ongelmatilanteessa olisi hyödytöntä pohtia kuinka Teräsmies voisi ratkaista käsillä olevan ongelman yli-inhimillisillä voimillaan, koska me ihmiset emme kuitenkaan vastaavaan kykenisi.¹²⁰ Kun Teräsmies luo hahmona kuvan kaukaa ihailtavasta, mutta saavuttamattomasta supersankarillisesta ideaalista, Batman tuo supersankariuden takaisin maan pinnalle¹²¹.

117 Rall 2014, 133–134.

118 Brownie 2015, 88, 91.

119 Brownie 2015, 1, 25–27, 38–39.

120 Durand 2011, 86.

121 McGowan 2012, 87–88.

Supersankarien maskuliinisuus

Ensimmäiset sarjakuvien supersankarit eivät vain vakiinnuttaneet käsitystä supersankarin puvusta, vaan loivat myös oletuksen supersankareiden fyysisestä representaatiosta. Koska supersankarit olivat yliverkaisia kaikin keinoin, hahmot päädyttiin kuvaamaan myös yliverkaisen maskuliinisina 1900-luvun alkupuoliskon kulttuurin mukaisesti. Ihonmyötäisessä haalarissaan supersankarit muistuttavat voimamiehiä puettuina miehisen voiman ja urheilullisuuden perikuviksi. Pukujen on oltava ihonmyötäisiä ja lihaksia korostavia, jotta kaikki näkisivät tämän erityislaatuisen koon ja fyysisen ylivoimaisuuden.¹²²

Paljastaen lihaksikkaan kehon supersankarin puku sekä ilmaisee sankarin maskuliinisuuden, mutta myös samalla luo tarpeen maskuliiniselle käytökselle. Sankarin maskuliinisuus on sidottu pukuun, jotta ero sankarin ja tämän alter egon välillä korostuisi. Tiukka puku paljastaa supersankarin todellisen ulkomuodon, mutta usein ilman pukua alter ego näyttää poikamaiselta ja säyseältä. Supersankarin esittäminen pelkästään ”maskuliinisena” ei tekisi oikeutta tämän yliverkaiselle olemukselle, joten supersankari luo kuvan yliverkaisesta hypermaskuliinisuudesta verrattuna omaan alter egoonsa. Supersankari ei muodosta maskuliinisuuden käsitettä kontrastissa naiseuteen, vaan verrattuna muiden miesten luomaan maskuliinisuuden käsitteeseen, johon myös hänen vaihtoehtoinen itsensä kuuluu.¹²³

*”Flesh and bone can pass itself off as a kind of armour”*¹²⁴, Easthope toteaa runollisesti. Batmaninpukuonkuinlihaksikkaanmiehenkuori,jopasilloinkunpukuaeikuvatalihaksistoa myötäilevänä. Lihaksikas ja vähärasvaisen vartalon voidaan nähdä maskuliinisen egon keinona hallita kaikkea rakentamalla puolustuslinja ulkoisen ja sisäisen välille. Kehon hallitseminen ja sen muotoon vaikuttaminen ovat keinoja ylläpitää sisäistä maailmaa silloin kun ulkoinen fyysinen maailma on hallinnan ulottumattomissa.¹²⁵ Lihaksikkuus, suurikokoisuus ja korkeat päähineet toimivat myös keinona korostaa supersankarin fyysistä valta-asemaa aktiivisen toimijuuden rinnalla. Tässä *voimapukeutumisessa* puku

122 Brownie 2015, 13.

123 Brownie 2015, 13, 15.

124 Easthope 1992, 52.

125 Easthope 1992, 52.

edustaa dominanssia ja menestyksekkyyttä.¹²⁶ Ihmiskehon kestää kuitenkin ainoastaan tiettyyn pisteeseen saakka kohottamista, leventämistä ja pidentämistä ennen tilanteen parodioitumista tai karikatyyriin muuttumista¹²⁷.

Maskuliinisuuden esitystavan muutokset

Ihannevartalo muuttuu vuosien saatossa siinä missä muutkin trendit. Sarjakuvissa ei ole kynän voimalla mahdotonta kuvata supersankareita äärimmäisen lihaksikkaina, laihoina tai hyväkuntoisina, mutta elokuvissa supersankareita esittämään valitut näyttelijät ovat todellisia miehiä ja naisia. Super-sana viittaa hahmojen yliveriaisuuteen, jolloin elokuvateollisuudessa supersankarit – siinä missä muutkin sankarit – peilaavat ajankuvallisen tyypillistä ihannekehonkuvaa.

Miesten muotivalokuvauksessa vielä 1960- ja 1970-luvulla miehiä kuvattiin ainoastaan aktiivisen ja patriarkaalisen maskuliinisuuden kautta. Tällöin muotikuvissa painoarvo ei ollut miesten lihasten kuvaamisessa, vaikka muussa mainonnassa ja elokuvateollisuudessa se oli yleisempää. Vasta 1980-luvulla valokuvaaja Bruce Weberin ja Herb Ritts:n homoeroottiset työt alkoivat muuttaa maskuliinisuuden kuvauksen perinteitä. Samaan aikaan syntyi käsite uudesta miehestä, jolloin maskuliinisuuteen kuuluvaksi saatettiin lukea myös sellaisia ominaisuuksia kuten huolenpito, hoivaaminen ja herkkyys, tai vaihtoehtoisesti myös narsismi, passiivisuus ja itsetarkkailu.¹²⁸ 1990-luvun lopun muotikuvissa miesten maskuliinisuuden kuvaamistavoissa narsistisuus ja itsetietoisuus korostuivat entisestään; muotikuvissa miehet mahtailevat ja esittelivät häpeilemättä treenattuja vartaloltaan. Heidän rinnalleen nousi kuitenkin myös androgyynisiä miesmalleja sekä haamumaisia 1990-luvun alun *grunge*-malleja, jolloin mahdollisuus ”todellisen” miehen ulkonäön uudelleen määrittämiselle nousi ajankohtaiseksi.¹²⁹

Sarah Gilliganin mukaan 2000-luvun vaihteessa scifi- ja toimintaelokuvien sankarin maskuliinisuuden representaation siirtyi muskelisesta vartalosta vaatteisiin ja

126 Brownie 2015, 31.

127 Lönnqvist 2008, 18–19.

128 Edwards 1997, 39.

129 Jobling 1999, 144.

varusteisiin¹³⁰, vaikka lihaksikas ja fallinen vartalo nähdään usein voiman symbolina¹³¹. Supersankareiden panssaroiduilla rinta- ja olkapanssareilla sekä teräksisillä hansikkailla pyritään luomaan kuvaa ylilihaksikkaasta supersankarin kehosta. Puku yhdistää teollisen voiman käsitteen ylilihaksikkaaseen supersankarin kehoon luoden kuvan voimasta, miehekkyydestä ja kyvykkyydestä.¹³² 2000-luvun kehokeskeinen populaarikulttuuri suosii suurta ja lihaksikasta kehoa liittäen siihen muun muassa rohkeuden ja uhrautuvuuden arvoja. Muuttuvat vartaloihanteet ja maskuliinisuuden esitystavan muutokset näkyvät myös populaarikulttuurin ulkopuolella. Esimerkiksi 2000-luvulla ammattiarmeijan sotilaan kehosta on tullut paljon lihaksikkaampi edellisiin sukupolviin nähden, ja kehon muotokieli nähdään osana miessotilaan muuttuvaa univormua. Lihaksikkuus itsessään toimii sotilaan identiteettiä määrittävänä ”pukuna”.¹³³

Tämä luku käsitteli Batman-puvun esitystapaan sisältyviä odotuksia supersankaritradition ja vaatepsykologian näkökulmista. Batmanin hahmossa täytyy esiintyä Batman-tradition tuomat ominaispiirteet, mutta puvun täytyy myös kertoa Batmaniin sisältyvästä arvomaailmasta. Supersankaripuvun ensisijainen tehtävä on toimia *salaisena identiteettinä*. Puku mahdollistaa supersankarin *erikoiskyvyt* tai muotokielellään ilmaisee supersankarin kykyjen laatua. Batman-hahmoon sisältyvä odotus *hypermaskuliinisuudesta* on peräisin supersankaritraditiosta, mutta myös tulosta rikollisuutta vastaan taistelun tuomista käytännön vaatimuksista.

Elokuvan sisäinen konteksti ja teema tuovat puvulle omat vaatimuksensa. Jokainen Batman-elokuvan ohjaaja ja elokuvan pukusuunnittelija ovat joutuneet keksimään oman keinonsa tuoda sarjakuvista tuttu Batman ja hänen supersankarin pukunsa onnistuneena versiona valkokankaalle. Puvun täytyy pysyä riittävän uskollisena sarjakuvatraditiolle, mutta toimia myös näyttelijän päällä uskottavana osana elokuvan kokonaisuutta.

130 Gilligan 2009, 149.

131 Jobling 1999, 14.

132 Karaminas 2009, 179.

133 Rall 2014, 59, 67–68.

3 Batman-elokuvat

Ennen 1980-luvun loppua kenenkään muun kuin todellisen sarjakuvafran ei voinut olettaa pitävän Batmanista, sillä hahmo muistettiin ainoastaan Adam Westin tähdittämästä 1960-luvun oudosta camphenkisestä televisiosarjasta sekä elokuvasta. Batman miellettiin koomiseksi hassuttelijaksi, ei sarjakuvien kuvaamaksi synkeäksi yön ritariksi ja oikeuden puolustajaksi.¹³⁴ Tim Burtonin *Batman*-elokuva (1989) pyrki palauttamaan Batmanin imagoa vuoden 1964 *Batman*-elokuvan camphengestä takaisin synkemmäksi¹³⁵. *Batman Forever* (1995) voi katsojan silmissä toimia kronologisesti katsoen jatkona Burtonin ohjaamille *Batman* (1989) ja *Batman Returns* (1992) elokuville¹³⁶, mutta se on jatko-osansa *Batman and Robin* (1997) tavoin osa Joel Schumacherin luomaa Batman-maailmaa¹³⁷. Christopher Nolanin *Batman Begins* (2005) aloitti Batmanin saagan alusta kuvatessaan Batmanin synnyn. Zack Snyder vie katsojan elokuvassaan *Batman v Superman* (2016) suoraan Frank Millerin maailmaan kuvaamalla elokuvaversio *the Dark Knight Returns*-sarjakuvasta. Yksi suurimmista vaikuttajista Tim Burtonin, Christopher Nolanin ja etenkin Zack Snyderin Batmaneissa katsotaan olleen juuri Millerin 1980-luvun *Batman*.¹³⁸

Tämä luku käsittelee viitekehyksessä määrittämäni ohjaajan ja elokuvan muodostamaa kontekstia. Kerron artikkelien ja arvostelujen esilletuomista huomioista koskien elokuvien teemaa sekä ohjaajien näkemyksiä Batman-hahmon lähtökohdista. Elokuvan juonista olen nostanut ainoastaan Batman-identiteetin muodostumista tukevat tapahtumat. Luvun tarkoituksena on havainnollistaa elokuvien teemaa ja tyyliä, jotka vaikuttavat Batmanin sisäiseen arvomaailmaan.

134 Reinhart 2013, 99–100.

135 Marriot 1989, 13.

136 Signer 1995, 12.

137 Kane 1995, 7.

138 Durand 2011, 90.

3.1 Batman (1989)

Ohjaaja: Tim Burton

Käsikirjoittajat: Bob Kane (Batman hahmot), Sam Hamm (tarina ja käsikirjoitus), Warren Skaaren (käsikirjoitus)

Pukusuunnittelija: Bob Ringwood (Tony Dunsterville, ei mainita)

Batmanin näyttelijä: Michael Keaton

Tuotantomaa: Yhdysvallat

Ilmestymisvuosi: 1989

Elokuvan kesto: 2h 6min¹³⁹

Tim Burton lumoutui suunnitellessaan *Batman*-elokuvaa ajatuksesta, joka kätkeytyy miehen päätökseen ottaa yllensä lepakon hahmo. Välittämättä edellisistä 60-luvun camphenkisestä *Batman*-filmatisoinneista, Burton keskittyi sarjakuvista tuttuun ajatukseen hahmoa kahtaalle repivistä pimeästä ja valoisasta puolesta. Burtonin tulkinta *Batmanin* tarinasta on dramaattinen esimerkki *hänen ekspressionismista inspiroituneesta tyylistään* ilmaista tunnelmaa, teemaa ja kohtausten näyttämöllepanoa.¹⁴⁰ Perinteiset kerronnan keinot ovat toissijaisia *mielikuvien* ja *tunnelman* rinnalla. Burtonin tuotanto ei pääse arvoonsa pelkän kuvailun perusteella vaan elokuvat täytyy kokea kaikessa visualisuudessaan; eokuvissa näkyvä kaikenkattava esteettinen yhtenäisyys erottaa Burtonin elokuvat valtavirrasta. Burtonin luomukset ovat kuin valveunien ja houreiden maailmoja, joissa taianomaisten ihmeiden ja irvokkaan synkkyyden kaksinaisuus korostuu ihmetyksen ja epätoivon repiessä sielua kahtaalle.¹⁴¹

Batman-elokuvassa Gotham esitetään suurkaupungin painajaisversiona. Urbaani kaupunkuva näyttää vääristyneeltä, puristuneelta, vihaiselta ja mädäntyneeltä kuvattuna saasteen ja epätoivon savusumun lävitse.¹⁴² Elokuvassa näkyy Burtonille tyypillinen *surrealistisuus* ja *mielikuvituksellisuus* sekä tietynlainen ajan ulkopuolelle jääminen, joka näkyy eri aikakausien arkkitehtuuristen piirteiden yhdistelyssä.

139 Internet Movie Database.

140 Australian Centre for the Moving Image 2010, 19–20.

141 Odell 2001, 7–8.

142 Canby 1989.



Kuva 4: Gotham City



Kuva 5: Batman dramaattisessa valaistuksessa

Gothamilaisten vaatetus vaihtelee 1980-luvulle tyypillisestä katutyylisen sekamelskasta 1940-luvun *film noir* -henkisiin gangsterien trilby-hattuihin, trenssitakkeihin ja tweedpukuihin¹⁴³. Elokuva luo oman historiallisen kontekstinsa yhdistelemällä eri aikakausien elementtejä.

Tim Burton sai Warner Bros-yhtiöltä oikeudet kahteen Batman-elokuvaan, joten hän ohjasi vuonna 1992 elokuvan *Batman Returns* jatko-osaksi ensimmäiselle elokuvalleen. Huolimatta kriitikkojen positiivisesta suhtautumisesta elokuvan ”burtonmaisiin” *bisarreihin* hahmoihin ja *surrealistiseen* kuvaustyyliin, Burton ei saanut enää vihreää valoa elokuvayhtiöltä kolmannen Batman-elokuvan ohjaamiselle. Kyynisimmät epäilivät syyn olleen siinä, että elokuvat uhmasivat valtaväestön käsitystä Batman-elokuvista.¹⁴⁴ Burtonin elokuvien on kuvailtu olevan kuvastoltaan joko kammottavia tai groteskeja, ja hänen tuotantonsa keskittyy tyypillisimmillään kuvaamaan yhteiskunnan hylkiöitä. Kuitenkin Burtonin rikolliset ovat harvoin määrätietoisesti pahoja, vaan ainoastaan väärinymmärrettyjä.¹⁴⁵ Burtonin *Batman*-elokuvan hahmot eivät niinkään kerro sarjakuvissaan tavatuista hahmoista, kuin mitä ne kertovat Burtonille tyypillisistä teemoista, jotka kulmineituvat *yksinäisissä yhteiskunnan hylkiöissä ja heidän neurooseissaan*¹⁴⁶. *Batman*-elokuvassa kantavin teema löytyy tapahtumien syy-seuraussuhteesta. Elokuvassa pikkurikollinen Jack Napier luo vahingossa Batmanin tappaessaan Brucen vanhemmat tämän ollessa pieni. Napierin alter ego Jokeri saa vuorostaan vahingon seurauksena syntynsä myrkkysammiossa, kun Batman epäonnistuu tämän pelastamisessa. Toista ei olisi ilman toista, ja hahmojen välinen outo riippuvuus on elokuvan tärkeimpiä elementtejä.¹⁴⁷

Burtonin Batman-hahmon näyttelijävalinta sai alkuun paljon kritiikkiä, kun epätyypillisen hentoinen Michael Keaton valittiin näyttelemään Bruce Waynea¹⁴⁸. Keatonin kyky sekoittaa komediaa draamaan on yksi ilmentymä näyttelijän niin kutsutusta ”*outoudesta*”, ja yksi perusteista näyttelijävalintaan. Burtonin Batmanissa ihmisyyden rooli korostuu ja

143 Stevenson 2012, 141 & 232.

144 Reinhart 2013, 132.

145 Odell 2001, 7.

146 Wainer 2014, 132.

147 Marriot 1989, 41.

148 Marriot 1989, 16.

Keaton ”tavallisen tallaajan” edustajana oli täydellinen valinta rooliin¹⁴⁹. Näyttelijävalinta tuki Burtonin näkemystä Batmanista goottilaisena hahmona, joka kamppailee pitääkseen kiinni sirpaloituneesta minuudestaan. Batman esitetään piinattuna, yksinäisenä kummajaisena, joka pukeutuu lepakoksi.¹⁵⁰ Keaton esittää roolinsa samanlaisella uupuneisuudella ja tyhjyydellä, joka oli nähtävissä Millerin Batmanissa. Yksinäinen ja eristynyt sankari vieraantuu siitä maailmasta, jota hän pyrkii suojelemaan loputtomalta rikollisuuden tulvalta.¹⁵¹

Burtonin rikollishahmot, kuten Jack Nicholsonin esittämä Jokeri, ohittivat elokuvassa roolisuorituksillaan usein Michael Keatonin esittämän Batmanin. Jokerin tärkein työ Batmanin kannalta on toimia hahmon vastaparina, pönkittäen hahmon maskuliinisuutta, joten vahva näyttelijävalinta Jokerin rooliin ei syö uskottavuutta Keatonilta. Pikemminkin Nicholsonin loistava ja ilmeikäs roolisuoritus luo uskottavuutta Keatonin hienovaraiselle, paikoittain hiukan jäykälle näyttelylle. Bruce Wayne esitetään elokuvassa hieman hajamielisenä ja hyväntahtoisena miehenä, mutta joka on myös älykäs ja todella sisukas. Hahmon luonteen avaintekijöitä ovat kiltteys ja mietтелиäisyys. Toisin kuin vikkeliäliikkeinen Batman, Wayne on rikkaiden aristokraattien tapaan rennon leppoisa. Bruce Waynen hahmossa on charmia, jolla hahmo hurmaa Vicky Valen ensitapaamisella. Batman-seikkailussa oli esiintynyt Brucen naisystäviä aiemminkin, mutta he eivät koskaan tulleet kovin lähelle. Burton valinta esittää Wayne ja Vale keskinäisessä seksuaalisessa suhteessa oli omalle aikakaudelleen täysin mullistavaa.¹⁵²

149 Marriot 1989, 38–39.

150 Australian Centre for the Moving Image 2010, 19.

151 Durand 2011, 91.

152 Marriot 1989, 40–41.



Kuva 6: Bruce Wayne



Kuva 7: Jokeri bisarreissa vaatteissaan

3.2 Batman Forever (1995)

Ohjaaja: Joel Schumacher

Käsikirjoittajat: Bob Kane (Batman hahmot), Lee Batcher (tarina ja käsikirjoitus), Janet Scott Batchter (tarina ja käsikirjoitus) ja Akiva Goldsman (käsikirjoitus)

Pukusuunnittelija: Ingrid Ferrin ja Bob Ringwood

Batmanin näyttelijä: Val Kilmer

Tuotantomaa: Yhdysvallat

Ilmestymisvuosi: 1995

Elokuvan kesto: 2h 1min¹⁵³

Batman Forever (1995) oli Warner Bros-yhtiön yritys korjata ja ylläpitää *Batman*-hahmon sarjakuvamaista tyylilinjaa. Ohjaaja Joel Schumacher halusi sisällyttää elokuvaan joitain Burtonin aloittamia ominaisuuksia, mutta luoden hahmolle uuden, ennennäkemättömän ulkonäön. Elokuvan suunnittelutiimin tavoitteena oli tuoda yleisön nähtäville uusi konsepti Batmanin myytistä. Konseptin pyrkimys oli luoda *väreistä, varjoista, valosta ja liikkeestä kimmeltelevä*, Bob Kanen ja hänen seuraajiensa taiteellisista näkemyksistä inspiroitunut *innovatiivinen kokonaisuus*.¹⁵⁴ Schumacher halusi viedä asiat äärirajoilleen ja niiden ylitse, mutta vain ammattimaisista syistä ja ikinä yleisöä unohtamatta. Ohjaaja kertoi olleensa aina Batman-fani, joka ajatelleensa sarjan olevan omalla tavallaan *seksikkäämpi, tummempi, käänteentekevämpi ja rock 'n' rollimpi*.¹⁵⁵ Scumacher pyrki tuomaan Batmanin 1990-luvulle pysyen uskollisena hahmojen persoonallisuudelle, mutta hyödyntäen modernimpaa herkkätunteisuutta hahmon ymmärtämisessä ja uudistamisessa.¹⁵⁶

Elokuvan lavastus ja yleisilme ovat värikkäitä ja toimintakohtaukset ovat hiukan lähempänä vastaavia sarjakuvien kohtauksia. Elokuva on *toiminnantäyteinen* olematta synkän väkivaltainen, *barokkihenkinen* olematta groteski ja *seksikäs* olematta seksuaalinen. Elokuva on kaiken kaikkiaan *seikkailuelokuva*. Mendelson jatkaa

153 Internet Movie Database.

154 Singer 1995, 12.

155 Singer 1995, 16.

156 Singer 1995, 18–19.



Kuva 8: Lepakkoluola ja Batmobiili



Kuva 9: Arvuuttajan päämajan tieteiselokuvamainen miljöö

kuvailujaan toteamalla, että jo vuonna 1995 ollessaan 15-vuotias, hän huomasi elokuvan hemmottelevan häntä. Elokuva oli pikemminkin ylistys elokuvan tehdasvalmisteiselle myyntimenestyksellisyydelle, ja sen jokainen pääainesosa trailereista saakka tähtäsi maksimoimaan ensi-illan menestyksen. Elokuvassa toi yleisölle uuden Batman-puvun, liudan huippunäyttelijöitä ja aivan uudet lavastukset Gothamille.¹⁵⁷ Bob Kanen sanoin uusi Schumacherin elokuvan Gotham oli todella *fantastinen, futuristinen ja yksityiskohtainen*, sekä melkoisen erinäköinen kuin kahdessa aiemmassa elokuvassa¹⁵⁸. Elokuvaan haettiin inspiraatiota *art deco*sta, *Venäjän konstruktivismista* ja *eurooppalaisesta ja amerikkalaisesta futurismista*. Värimaailmaan suurimman vaikutteen antoivat *1940-luvun alun sarjakuvaruutujen väriliukummat*. Elokuva muistuttaa 1990-luvun diskoa neonväreineen ja pimeässä loistavine valkoisine korostuksineen. Schumacherin mukaan sellaista asiaa, jota ei voi lähestyä *ilolla ja hauskuudella*, ei ole järkeä tehdä ollenkaan.¹⁵⁹ Ajatusmaailma näkyy taistelukohtauksissa, jossa rikollisiin verrattuna ylivoimainen Batman taistelee altavastaajana svengaavan musiikin soidessa taustalla. Kuitenkaan kaikki hauskuus *Batman Forever*-elokuvassa välttämättä ole tahallista, mistä toimivat konkreettisena esimerkkinä Batmanin puvun rintapanssarin täysin funktiottomat nännit sekä haaravälin alasuojus. Myös seuraavaan Schumacherin Batman-elokuvaan *Batman and Robin* (1997) pukuihin poimittiin mukaan samaisia eroottisia elementtejä, Batman ja Robin lisäsivät homoeroottisuuden. Burtonin elokuvien barokkityyli vaihtui täyteen rokokooon. Tässä tapauksessa ylituotettu loistokkuus merkitsi sarjan luovuuden täydellistä tuhoutumista. Schumacherin *Batman and Robin*-elokuvan on syytetty tehokkaasti tyrehtyttäneen koko Batman-tuotannon.¹⁶⁰

Batman Forever-elokuva on pohjimmiltaan *tarina kaksijakoisuudesta*, jossa jokaisen hahmon persoonallisuus on jakautunut. Schumacher käsitteli Batmanin perusteemoja tavoin, jotka lapsetkin kykenivät ymmärtämään, joten elokuva ei saavuta niin hienostuneita sävyjä kuin elokuvalta olisi voinut odottaa. Kaksi-Naaman näyttelijä Tommy Lee Jones puolusteli asiaa sanomalla: ”*Batman Forever*-elokuvassa elämme sarjakuvien maailmassa, emme suuren amerikkalaisen kirjallisuuden. Kaksi-Naama on yksinkertainen, jakautunut

157 Mendelson 2015.

158 Kane 1995, 7.

159 Singer 1995, 10.

160 Wainer 2014, 134.

hahmo, kuin Jekyll ja Hide piirretyn tasolle yksinkertaistettuna".¹⁶¹ Kuitenkin kun jokaisella hahmolla on Kaksinaaman kohtalosta päättävän kolikon tavoin kaksi puolta, saa elokuva synkkiä piirteitä – elokuva vain kätkee tämän letkeään sanailuun.

"Batman: "Sivupersoonan herättämiseen tarvitaan voimakas trauma". (viitaten Kaksinaamaan)

Chase: "Uhri ei enää erota oikeaa väärästä".

Batman: "Oikein".

Chase: "Kuten te. Te olisitte hyvä aihe. Iso mies lentävän jyräjän vaatteissa".

*Batman: "Lepakot eivät ole jyräjiä"."*¹⁶²

Bruce Wayne kokee jäävänsä alituisen Batmanin alter egon varjoon teoissaan. Hän tuntee jatkuvaa syyllisyyttä vanhempiensa kuolemasta, kätkien kyvyttömyytensä murhaavan sankarin manttelin alle, ja nyt hän joutuu katsomaan, kuinka nuori poika Dick on menossa pian samaa vihanäyteistä tietä. Waynelle työskentelevä tiedemies Edward Nygma jumaloi työnantajaansa, mutta kun pakkomielteisen ihannoinnin kohde tuottaa hänelle pettymyksen, muuttuu Nygma Brucen ja Batmanin henkeä vainoavaksi Arvuttajaksi. Persoonallisuushäiriöihin erikoistunut femme fatale-hahmo tohtori Chase lankeaa kerta toisensa jälkeen väärin miehiin, ja rakastuu Batmanissa kolikon pimeään puoleen. Kun Chase lopulta valitsee Bruce Waynen Batmanin sijaan, niin oppii Wayne hyväksymään kummatkin puolensa.

Syy yhden yhdeksänkymmentäluvun suosituimman miesnäyttelijän, Val Kilmerin, valintaan Batmanin rooliin syntyi Schumacherin halusta *palata Batmanin juurille*. Schumacherin halusi Batmanin näyttelijän olevan *sankarillinen, salaperäinen, herkkä ja seksikäs*, mutta joka pystyisi myös ilmaisemaan hahmon syvyyden. Elokuvasa Wayne esitetään komeana ja hurmaavana miljonääriyrittäjänä, Gothamien yhteiskunnan tähtenä, mutta myös *hahmona, jolla on salaisuus*.¹⁶³

161 Singer 1995, 10–11, 19–19, 30.

162 Batman Forever 1995.

163 Signer 1995, 20, 77.

Elokuva esitti ensimmäistä kertaa elokuvissa Batmanin taistelulajien mestarina, ja taistelukohtauksien laajuus oli tämän mukaista¹⁶⁴. Ohjaaja piti tiukasti kiinni ajatuksesta siitä, että elokuvan ”perinteinen” Batman-puku olisi todella *virtaviivainen* ja seksikkään *panterimainen*. Puvun suunnittelua helpotti Val Kilmerin jo olemassa oleva sulavuus ja seksikkyys näyttelijänä. Elokuvan toinen, huipputeknisen puvun haluttiin toimivan seuraavana loogisena askeleena Batmanin puvun kehitykselle. Puku on sekä klassinen että futuristinen, ja sen anatomia on entistä hiotumpaa.¹⁶⁵

164 Mendelson 2015.

165 Singer 1995, 74.



Kuva 10: Bruce Wayne ja tohtori Chase



Kuva 11: Kaksinaama ja Arvuttaja

3.3 Batman Begins (2005)

Ohjaaja: Christopher Nolan

Käsikirjoittajat: Bob Kane (Batman hahmot), David S. Goyer (tarina ja käsikirjoitus), Christopher Nolan (käsikirjoitus)

Pukusuunnittelija: Lindy Hemming

Batmanin näyttelijä: Christian Bale

Tuotantomaa: Yhdysvallat

Ilmestymisvuosi: 2005

Elokuvan kesto: 2h 20min¹⁶⁶

Joel Schumacherin *Batman & Robin* -elokuvan heikon menestyksen jälkeen ohjaaja Christopher Nolanin sai mahdollisuuden uudistaa *Batmanin elokuvatodellisuuden täydellisesti*. *Realistinen ote* toimii avaintekijänä elokuvan ohjaustyössä, joka pyrki esittämään Batmanin *erityislaatuksena hahmona tavallisia puitteita vasten*. Nolan tahtoi kuvata Batmanin hahmona, joka hämmästyttäisi jo pelkällä olemassaolollaan.¹⁶⁷ *Batman Begins*-elokuva kyseenalaistaa koko supersankari-käsitteen. Batman on hahmona vain *naamionsa luoma käsite supersankarista*, ja tämän *fktion voimallisuutta* Batman hahmona demonstroi.¹⁶⁸ Nolan halusi luoda pikemminkin *vastineen sarjakuvan pääelementtien mytologiasta* pelkän sarjakuvan kirjaimellisen apinoinnin sijaan¹⁶⁹.

Valheet näyttelevät keskeistä roolia Nolanin elokuvissa. Petoksen eri muodot luovat *valheen perimmäisen olemukseen perustuvan eettisen filosofian*, joka ilmenee elokuvissa rakenteellisena muotona pelkän kokemuseräisen tuntemisen sijaan. Nolanin elokuvat eivät hylkää täysin ajatusta totuudesta, mutta sen täytyy paljastua valheen joukosta. Esittämällä petoksen läsnäolon kaikissa elokuvan elementeissä, Nolan antaa *syyn vallitsevien tarun ja todellisuuden käsitysten uudelleenarvioimiselle*. Tyypillisen Nolan-elokuvan tapahtumat etenevät virheellisestä tiedosta kohti myöhempiä tietoja, joka paljastaa alun valheellisuuden. Elokuvan alku ei olekaan tällöin tyhjä taulu, vaan alustava

166 Internet Movie Database.

167 Kalindjian 2005, 17.

168 McGovan 2012, 87–88.

169 Kalindjian 2005, 17.



Kuva 12: Bruce Wayne Tiibetissä



Kuva 13: Nolan antaa elokuvassaan vahvan painoarvon Brucen traumoille

erehdys.¹⁷⁰ *Batman Begins* -elokuvassa piirre tulee esiin muun muassa siinä, kun elokuvan lopussa Bruce saa selville mentorinsa, tähdänneen vuosikymmenten ajan Gotham tuhoon.

Nolanin versio Batmanista erottuu muista supersankarielokuvista *supersankarin voimien tavanomaisuuden painottamisessa*. Batmanin fyysinen kunto tai hänen varusteensa eivät vain ilmaannu tyhjästä ja valmiina käytettäväksi. Elokuva korostaa, kuinka Batmanin puku on varta vasten tuotettu tavanomaisin tuotannon keinoin. Tuotokset ovat tästä huolimatta ajoittain varusteiden suhteen varsin erityislaatuista.¹⁷¹ Elokuva esittelee katsojalle hupputeknisiä järjestelmiä ja materiaaleja vahvistaakseen dialogia Batmanin ja ympäristön välillä¹⁷². Kaikille Batmanin puvun elementeille löytyy *looginen ja tieteellinen selitys*. Elokuva antaa myös paljon painoarvoa Batman-hahmon synnyn psykologiselle puolelle. Bruce Waynen kasvaessa lapsuuden syyllisyys vanhempien kuolemasta muuttuu vihaksi, joka kohdistuu vanhempien murhaajan lisäksi hänen omaan pelokkuuteensa. Nolan halusi selvittää katsojille Batmanin lepakkosymbolin alkuperän oikeuttaakseen hahmon erikoisen päätöksen pyrkiä päihittämään rikollisuuden lepakkopukuun pukeutuneena. Hahmo päätyy sisäistämään valitsemansa symbolin merkityksen näin äärimmäisellä tavalla, koska hän ei koe voivansa muutoin muuttaa heikkouksia vahvuuksikseen. Batman *ei pyri lepakkomaisuuteen itseisarvona*, vaan tuo pukunsa ulkomuodolla *ilmi kaikki lepakon hänelle edustamat arvot*. Lepakko symboloi Brucelle itselleen, kuin myös myöhemmin koko Gotham-kaupungille, pelkojen ja pahuuden voittamista.¹⁷³

Jatkoa huippusuositulle *Batman Begins*-elokuvalle toi ennätysmenestyksekkäs *The Dark Knight*-elokuva (2008), ja Nolanin *The Dark Knight*-trilogian päätti elokuva *The Dark Knight Rises* (2012). Trilogia ei anna painoarvoa rikollisten päihittämiselle yksi kerrallaan, vaan se kuvaa symbolina olemisesta. Ohjaaja esittää Bruce Waynen muutoksen alullepanijana, joka ajatteli itseään vain lyhytaikaisena ratkaisuna. Christopher Nolan halusi trilogian päätösosan olevan jotain muuta kuin vain uusi osa Batmanin tai Bruce

170 McGovan 2012, 1–2.

171 McGovan 2012, 88.

172 Karaminas 2009, 184.

173 Kalindjian 2005, 18.

Waynen tarinaa. Sen piti tuntua kaiken aiemman kulminoitumiselta, minkä kanssa Wayne oli kamppaillut kahdessa aiemmassa osassa. Nolan loi elokuvatrilogiallaan kokonaisvaltaisen historian Batmanille, sen alun, keskikohdan ja lopetuksen, jotka sisälsivät monia suuria myyttien ja legendojen hahmoja. Useasta oli vaikea kuvitella, kuinka joku tulevaisuuden ohjaaja saattaisi tarjota vastineen Nolanin elokuvien taiteelliselle menestykselle tai löytää uuden tyyllillisen tien Batmanille.¹⁷⁴

Christian Bale tuo Bruce Waynen rooliin rennon aristokraattisuuden leiman, joka nähdään välttämättömänä ominaisuutena Batmanin pakkomielteisen suuruudenhulluuden esittämisessä. Terävine poskipäineenkin rosoisen komea Bale näyttää uskottavalta Batmanilta, koviakokeneelta ja koviinoloihin tottuneelta¹⁷⁵—rikollisuutta vastaan taisteleva hahmo ei voi millään pysyä täysin silkoisena¹⁷⁶. Elokuvassa Wayne ymmärtää totuuden ja kohtuuden väliset rajat, joten hän päättää haudata siviiliminänsä naamarin kätköihin. Naamio antaa Brucelle mahdollisuuden taistella rikollisuutta vastaan kohtuuttomin keinoin. Batmanina Bruce myöntää oikeudenkätenä olemisen tuoman nautinnon, mutta yhtä lailla hän myös myöntää yhteiskuntajärjestelmän toimimattomuuden.¹⁷⁷ Kuitenkin realistisen otteen mukaisesti kahden identiteetin ylläpitäminen käy liian vaikeaksi.

”Bruce: ”Olin pelkuri, jolla oli ase ja oikeudenmukaisuudessa ei ole kyse vain kostosta. Eli kiitos”. ...

Rachel: ”Kun kuulin sinun palanneen, aloin toivoa. Mutta sitten kuulin naamiostasi”.

Bruce: ”Batman on vain symboli, Rachel”.

*Rachel silittää Brucen kasvoja ja sanoo: ”Ei, tämä on sinun naamiosi. Rikolliset pelkäävät nyt todellisia kasvojasi. Mies, jota rakastin ja joka katosi, ei koskaan palannut. Ehkä hän on yhä jossain tuolla. Ehkä jonain päivänä, kun Gotham ei enää tarvitse Batmania näen hänet taas”.*¹⁷⁸

174 Wainer 2014, 155, 159–160.

175 Dargis 2005.

176 McGovan 2012, 88.

177 McGovan 2012, 94.

178 Batman Begins (2005).



Kuva 14: Bruce Wayne valmistamassa Batmanin varusteita



Kuva 15: Batmanin puku kuvattiin useasti hyvässä valaistuksessa

3.4 Batman v Superman: Dawn of Justice (2016)

Ohjaaja: Zack Snyder

Käsikirjoittajat: Bob Kane ja Bill Finger (Batman-hahmot), Jerry Siegel ja Joe Shuster (Teräsmies-hahmot), Chris Terrio ja David S. Goyer (käsikirjoitus)

Pukusuunnittelija: Michael Wilkinson

Batmanin näyttelijä: Ben Affleck

Tuotantomaa: Yhdysvallat

Ilmestymisvuosi: 2016

Elokuvan kesto: 2h 31min¹⁷⁹

Ohjaaja Zack Snyderin elokuva *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) toimii kronologisena jatkona Teräsmiehen uudistaneelle *Man of Steel*-elokuvalle (2013). Elokuva on ennen kaikkea Batman-elokuva uusine Lepakkomobiileineen ja Lepakkoluolineen. Yksi elokuvan pääteemoista oli esittää elokuvan *hahmot todellisen maailman todellisina hahmoina*.¹⁸⁰ Elokuva pyrkii Millerin sarjakuvien tavoin *kyseenalaistamaan supersankarien olemassaolon oikeutustapoja*. Kuinka maailma voi sallia supersankareiden olemassaolon, jos he tuovat mukanaan vain väkivaltaa oikeuttaessaan tekonsa yhteisellä hyvällä? Elokuva kyseenalaistaa viihdeteollisuuden tavan esittää väkivallankäyttö hyväksyttävänä tapana tavoitella rauhaa ja oikeudenmukaisuutta, vaikka todellisen maailman yhteiskunta ei sitä hyväksykään.¹⁸¹ Elokuvassa Teräsmies esitetään hallituksen kyseenalaistamana ja pelkäämänä ulkopuolisena hahmona. Batman taas toimii salassa, vaikka Gothamien poliisivoimat hyväksyvätkin hiljaa hänen toimensa muun yhteiskunnan ummistaessa väkivallalta silmänsä. Elokuvassa yhdistyvät *ahdistuneisuus, monisäikeinen juonikuviointi* sekä Snyderin suosimat *savuntäyttämät sota-alueet ja värimaailma vaihtelee mustasta likaisenharmaaseen*.¹⁸²

179 Internet Movie Database.

180 Tatopoulos 2016, 6–7.

181 Hughes 2016.

182 Barber 2016.



Kuva 16: Batman ja Teräsmies rinnastettuna Raamatun kuvastoon



Kuva 17: Elokuvalle tyypillinen sateinen ja sumuinen maisema

Zack Snyderin elokuvat ovat todella esteettisiä ja niille on ominaista kaunis visuaalinen tyylittely. Elokuvat ovat kuitenkin paikoitellen hiukan hidassoutuisia.¹⁸³ Elokuva tarjoaa pelkän viihteen sijaan *teologista ja filosofista pohdiskelua* sekä keskustelua perinnön rakentamisesta ja vanhempien menetyksestä¹⁸⁴. Elokuva on *synkkä ja mietiskelevä*, mutta mikä tärkeintä, älykäs mukaelma 1900-luvun urauurtavista populaarikulttuurin mytologiasta. Se tekee kunniaa hahmojen juurille tarjoten samalla heistä modernit versiot, jotka kuulostavat uskottavilta aikakaudellemme.¹⁸⁵

Zack Snyder halusi luoda uuden Batmanin, joka olisi kovempi, isompi ja karumpi, mutta myös todella todellinen¹⁸⁶. Syy Ben Affleck valintaan Batmaniksi löytyi ohjaustyön pääohjausnuorasta: *”todellinen maailma, todelliset seuraamukset”*. Affleck itse kertoo elokuvan antavan entistä vivahteikkaamman kuvansiihtä, millaisina hahmoina supersankarit todellisuudessa voisivat esiintyä, ja millaisia ongelmia heidän olemassaolostaan voisi aiheutua. Wayne on elokuvassa vajaa viisikymmenvuotias ja väsynyt sotaan, jota hän on taistellut jo kauan aikaa. Hahmo on nähnyt pahuuden tulevan ja läpäisevän Gothamia, hän on nähnyt perheensä ja ystäviensä tulevan ja menevän, elävän ja kuolevan. Elokuvan alkaessa seisomaan on jäänyt enää Bruce Wayne ja hänen uskollinen hovimestarinsa Alfred. Batmanilla on *taakkanaan psyykkistä lastia*, joka on varsin intensiivistä ja käsittelyä vaativaa. Hahmo on kuitenkin myös uskomaton taistelulajien osaaja, jolla on *vahva käsitys oikeasta ja väärästä*.¹⁸⁷ Wayne on jo vanhempi kuin isänsä koskaan, eikä hän enää jaksaa murehtia omaa eloonjäämistään. Sen sijaan hän keskittää kaiken osaamisensa päihittämään Teräsmiehen, jonka hän voittamattomana avaruusolentona kokee uhkaavan koko ihmiskunnan olemassaoloa. Bruce kokee elokuvassa eksistentiaalista kriisiä menetettyään toivonsa ihmisyyteen ja omiin arvoihinsa.

183 Mendelson 2016.

184 Barber 2016.

185 Koplinski 2016.

186 Tatopoulos 2016, 6–7.

187 Gosling & Newell 2016, 22–23.

*"Bruce: "Me olemme rikollisia, Alfred. Olemme aina olleet. Mikään ei ole muuttunut". Alfred: "Kyllä on. Kaikki on muuttunut. Ihmisiä putoilee taivaalta". (Alfred näyttää videokuvaa Teräsmiehestä) "Jumalat lähettävät salamoita. Viattomia kuolee. Niin se alkaa. Kuume. Raivo. Voimattomuuden tunne. Se tekee hyvistä ihmisistä julmia"."*¹⁸⁸

Elokuva esittää jumalaisia hahmoja, jotka tekevät ihmeellisiä tekoja, mutta jotka kuitenkin kuuluvat vahvasti meidän maailmaamme¹⁸⁹. Batmanin ja Teräsmiehen kohtaaminen kuvataan suurena tapahtumana, mutta silti aitona. Hahmojen väliset vuorovaikutukset ovat todella henkilökohtaisia ja samaistuttavia, sillä ne ovat tosielämän ongelmista innoittuneita. Joku välittää heistä ja surisi heidän kuolemaansa, ja hahmot tekevät päätöksensä näiden ihmissuhteiden pohjalta.¹⁹⁰ Batmanin ja Teräsmiehen suuri taistelu päättyy siihen, kun Batman tajuaa Teräsmiehen käyneen hänen kimppuunsa ainoastaan pelastaakseen äitinsä Lex Luthorilta. Elokuva haastaa katsojan samaistumaan hahmoihinsa. Elokuvasa Batman ja Teräsmies näytetään saman kolikon kahtena eri puolena. Kuitenkin Snyderin mielestä oli kiinnostavaa ajatella Batmania ihmisenä ja Teräsmiestä jumalana, jos haluaa näitä termejä käyttää. Heidän suhteensa on siis pakostakin hyvin ristiriitainen. Mitä Teräsmies näkee Batmanin rajoituksina, Batman näkee Teräsmiehen yrityksenä kontrolloida häntä diktaattorin tavoin. Tätä kuvastaa myös tapa, jolla Teräsmiehen kotikaupunki Metropolis esitetään suurena ja menestyksekkäänä kaupunkina Gothamissa ollessa kaupunki, jossa paljon sorretummat ihmiset asuvat.¹⁹¹

Elokuvasa käsitellään useaan otteeseen ihmisen ja jumalan välisen suhteen ympärillä pyöriä aiheita. Teräsmiehen voimat perustuvat hänen maapallon ulkopuoliseen syntyperäänsä, ja nämä voimat ja kyvyt ovat epäinhimillisiä. Vaikka Teräsmiehen voi ajatella olevan avaruusolento, niin Teräsmiehen Kal El -nimen loppuosa viittaa jumalaan. Elokuva antaa kristinuskon taivas- ja helvettikuvastolle hyvin suoran merkityksen näyttämällä Lex Luthorin työhuoneessa maalauksen enkeleistä, jotka puolustavat taivaan portteja ylöspäin kipuavilta demoneilta.¹⁹² Elokuvan vastustaja Lex Luthor haluaa tuhota omissa jumalakomplekseissaan maapallon järjestyskäsitystä horjuttaneen Teräsmiehen.

188 Batman v Superman: Dawn of Justice (2016)

189 Gosling & Newell 2016, 10.

190 Gosling & Newell 2016, 9–10.

191 Gosling & Newell 2016, 9–10, 22–23.

192 Tiittanen 2013.

Luthor näkee Batmanin potentiaalisena mahdollisuutena, joka lietsottuna voisi onnistua tuhoamaan Teräsmiehen. Luthor kuvailee tilannetta kääntämällä enkelitaulun ympäri.

*”Nyt me sen tiedämme. Paholaiset eivät tule maan alta helvetistä. He tulevat taivaalta”*¹⁹³.

Elokuvan Batman-puku oli ohjaajan tapa määritellä elokuvan luonnetta, ja puku on uskollinen sekä sarjakuville, että hänen versiolleen Batmanista: *lihaksikas ja suuri*. Puvun esitetään kankaisena, ehkäpä avaruusajan polymeerinä, mutta yhtä lailla pukuna miehen päällä. Batman ei ole enää vain suojiin puettu mies, vaan raakalaismaiset voimat tulevat miehestä itsestään, eivät haarniskasta ja puvun teknisistä yksityiskohdista.¹⁹⁴ Ajatus oli tuttu jo 1960-luvun Batman-elokuvasta, nyt puvun valmistustekniikka oli vain kehittynyt niin pitkälle, ettei Batman näyttänyt enää vain mieheltä sukkahousuissa.

Elokuvan innoittuminen arkielämän realiteeteista ei poikkea Christopher Nolanin Dark Knight-trilogian pyrkimyksistä, mutta toisin kuin Nolanin elokuvissa, Snyderin elokuvissa tapahtuu myös ihmeitä. *Batman v Superman*-elokuva esittelee metaihmissen käsitteen, jolla viitataan yliluonnollisia kykyjä omaaviin ihmisiin. Tällä pedattiin seuraavia DC-elokuvayhtiön elokuvia, kuten metaihmissä vastaan kootusta superrikollisten iskutyhmästä kertovaa *Suicide Squad*-elokuva (David Ayer 2016) ja *Justice League*-elokuva (Josh Wedon 2017).

193 Batman v Superman: Dawn of Justice (2016)

194 Gosling & Newell 2016, 22–23.



Kuva 18: Bruce Wayne todistamassa Teräsmiehen aiheuttamia tuhoja Gothamissa



Kuva 19: Batman yhdessä supervoimia omaavien sankareiden rinnalla

3.5 Promootiokuvat aineistona

Valitessani Movie Stills Database -kuvapalvelun kuvista aineistoa tutkimukseeni, rajasin ensiksi kuvat kattamaan ainoastaan ne promootiokuvat, joissa Batman esiintyi yksin. Osa Movie Stills Database -kuvapalvelun promootiokuvista esitteli Batman-hahmoa varsin vitsikkäällä tavalla – oltiin tähän pyritty eli ei – osa taas rekvisiittaa vasten tai toisten hahmojen kanssa. Halusin analysoida ainoastaan Batmania ilman vuorovaikutusta muihin hahmoihin. Kuvia valitessani pyrin valitsemaan mahdollisimman neutraaleja studio-olosuhteissa otettuja kuvia, jotta kuvien analyysi tapahtuisi mahdollisimman samanlaisella kaavalla. En valinnut elokuvan pysäytyskuvia, jotta voisin analysoida puvun ominaisuuksia ilman elokuvan miljöön ja valaistuksen tuomaa vaikutusta. Kaikissa, paitsi *Batman Forever*-elokuvan promootiokuvassa, Batman-hahmot näkyvät kokonaisina neutraalia taustaa vasten. Aina epäröidessäni kahden kuvan välillä, valitsin kuvan, joka esitti hahmon neutraalimmassa asennossa. Luonnollisesti hyvin harva promootiokuva esitti Batmania täysin staattisessa asennossa – kauppaavathan ne Batman-elokuvaa pelkän puvun esittelyn sijaan. Kaikilla hahmoilla on yllään elokuvassa ensimmäisenä esiintyvä ja perinteisempi Batman-puku niissä tapauksissa, jos elokuvissa on useampia pukuja.

4 Batmanin puvun analysointi

Tutkielmani tarkoituksena on tutkia Batman-supersankaripuvun muuttuvaa muotokieltä suhteessa elokuvan lähtökohtiin ja Batmanin luonteeseen. Elokuvan konteksti yhdistettynä supersankaritradition kontekstiin muodostaa *analyysini teoriapohjan*. Tämän luvun alun tarkoituksena on kuvata luvun lopussa tapahtuvan analyysin kulkua. Elokuvan teema toimii ohjenuorana Batman-hahmon luonnetta heijastavan visuaalisten elementtien analysoimiselle. Analysoidessa puvun elementtejä keskityn piirteisiin, jotka toimivat supersankaritradiossa supersankaria määrittävinä koodeina. Analyysini tähtää paljastamaan elementit, joilla eri filmatisointien Batman-hahmojen puku tuo esille elokuvan *tyylillisiä ja teemallisia* lähtökohtia. Elokuvan tuomassa kontekstistani olen kirjannut ylös tekijöitä, mihin ohjaaja on elokuvallaan pyrkinyt. Osa tekijöistä on tyypillisiä ohjaajan omalle tyylille, osa tekijöistä tulee esiin elokuvan annetussa teemassa. Johtopäätökset-luvussa pohdin pukujen visuaalisen muotokielen, teeman ja hahmon luonteen välisiä yhteyksiä suhteutettuna analyysissä tekemiin havaintoihini.

Analysoidessani analyysissä kuvan *denotatiivisen tason*, määritän mistä visuaalisista piirteistä promootiokuva rakentuu. *Konnotatiivisessa analyysissä* promootiokuvan puvun ominaispiirteet saavat merkityksen, kun yhdistän ne omaan *sisäiseen merkkijärjestelmääni*. Merkkijärjestelmä on perua kulttuurisesta taustastani, alan opinnoistani sekä tutkielman konteksteista. Jotta voisin havainnollistaa sisäistä merkkijärjestelmääni, pyrin löytämään kuvista erilaisia *koodeja*, jotka toimivat *visuaalisina merkkeinä* Batmanin luonteenpiirteille, elokuvan teemalle tai tyylille.

4.1 Koodit analyysin kulmakivenä

Koodi on sidos, joka liittää juuri oikean merkityksen sitä kuvaamaan sovittuun sanaan taaten *merkkijärjestelmän vakaan rakenteen*¹⁹⁵. Saman kulttuurin jäsenillä voi olettaa olevan suurin piirtein vastaavanlaiset mentaaliset merkkijärjestelmät sekä representaatiot¹⁹⁶, sillä niiden sisältämät *koodistot* perustuvat sopimuksenvaraisiin tekijöihin. Semioottisessa kuva-analyysissä yksi lähtökohtainen oletus on, kuinka koodit säätelevät sosiaalisia ilmiöitä. Nämä ihmisten käyttäytymistä ohjailevat koodit koskevat esimerkiksi *pukeutumismormeja, käytössäännöksiä* ja vakiintuneita *tapoja*. Usein kuitenkin käyttäytymistä ohjaavat ja merkitysjärjestelmiä säättävät koodit sekoittuvat ja sulautuvat yhteen.¹⁹⁷ Supersankarien esitystavalla on pitkät perinteet ja vakiintuneet traditiot. Katsoja on oppinut yhdistämään tiettyjä ulkoisia piirteitä supersankarin pukeutumiseen, ja näin supersankarien pukeutumisen esitystavalle on muodostunut *vakiintunut koodisto*. Vakiintuneet koodit auttavat katsojaa ymmärtämään, mitä hahmon ulkoisten elementtien halutaan kertovan hahmon identiteetistä ja roolista elokuvassa. Osa koodeista tulee suoraan supersankaritradiitiosta, osa koodeista on vakiintunut tarkoittamaan tiettyä arvoa. Erityyppiset visuaaliset muodot ja elementit toimivat myös tyyliuuntien koodeina, kun katsoja voi yhdistää esimerkiksi kevyen ja koristeellisen muotokielen kevyeen tunnelmaan.

Kaikki visuaaliseen kulttuuriin kuuluvat kuvastot ovat *poliittisia kuvastoja*, sillä ne syntyvät yhteiskunnassa *valintojen tuloksena*. Kuvastot tuotetaan aina yhteiskunnassa kytkemällä niihin haluttuja merkityksiä tai vastaavanlaisesti sulkemalla toisia merkityksiä ulkopuolelle.¹⁹⁸ Tutkimusaineistoni muodostuu Batman-elokuvien Batman-hahmojen promootiokuvista. Promootiokuvien toimiessa mainoskuvan ominaisuudessa, on niiden analyysissä tärkeää ottaa huomioon samat seikat kuin mainoskuvaa analysoidessa. Semiotiikassa olennaista on osata tunnistaa vakiintuneet koodistot, ja lukea niitä oikein kontekstissaan. Vakiintuneiden koodistojen horjuttaminen vaatii laajaa kulttuurisen koodiston tuntemusta sekä kuvan tuottajalta, että tulkitsijalta. Ilman

195 Seppänen 2005, 87

196 Seppänen 2005, 86.

197 Seppä 2012, 155–156.

198 Seppänen 2005, 15.

asiantuntevaa tuntemusta esteettiset koodit eivät välttämättä avaudu tulkitsijalle, jolloin kuvan intertekstuaaliset ominaispiirteet ja alatekstit jäävät epäselviksi. Semiootikolle aukenevat koodit voivat myös kertoa olennaisesti yhteiskunnassa vallitsevista ideologioista *metakoodien* kautta. Nämä koodit ovat usein juuri niitä, joihin tulkitsija kiinnittää katseensa ensimmäisenä, ja joiden varaan tulkinta rakentuu. Mainoskuvissa koodien riittävä tuntemus tulisi rakentua peruskoodiston varaan, jotta katsoja voi kehittää olemassa olevan pohjatietonsa kautta perinteisestä poikkeavia tulkintoja.¹⁹⁹

Althusserin ideologiakäsityksessä *ideologialla* tarkoitetaan kuvan tutkimuksen yhteydessä *kulttuurisia ja psyykkisiä mekanismeja*, joiden avulla ihmiset omaksuvat yhteiskunnan *säännöt ja normit*. Seppänen yksinkertaistaa ideologiat kattamaan kaiken sen, mitä pidämme itsestään selvänä ja normaalina. Olennaisena osana ideologiakäsitystä toimii *subjekti*, ihminen kulttuurin ja yhteiskunnan osana. Kuvaston kautta subjekti kiinnittyy ideologiaan, *samaistuu* eli identifikoituu *kuvastoon*, ja myöntää sen paikkansa pitämisen.²⁰⁰ Mainoskuvat rakentuvat katsojan samaistamiseen myytävän tuotteen tarjoamaan ideaaliin ja arvomaailmaan. Identifikoitumisella luodaan ja vahvistetaan esimerkiksi käsitteitä ihannevirtalosta. Elokuvan teema perustuu näille universaaleille ideologioille, jotka ovat suuren yleisön tunnistettavissa. Myös supersankarin puvun sisällyttämien arvojen lukemiseen tarvitaan taitoa tunnistaa eri ideologioita.

Ideologiateoriaa on kritisoitu sen tavasta suhtautua ideologioihin ihmisiä pakottavana rakenteena, jota yhteiskuntaan kuuluva ei voisi vastustaa. Ideologiat, metaforat kuin myös myytit ovat usein yhteydessä toisiinsa. Metaforat ja myytit tukevat usein ideologioiden pysyvyyttä. Kuitenkin kuvallisia metaforia voi olla hyvinkin vaikea tulkita ideologian näkökulmasta, sillä *ihmiset peilaavat kuvia aina omiin kokemuksiinsa ja tuntoihinsa*. Tällöin eri kuvat herättävät ihmisissä eri tunteita.²⁰¹ Osa ei pidä koko identifikoitumisen käsitettä luontevana valintana elokuvakuvaston tutkimisessa. Voi tuntua liki koomiselta, että aina ollessaan yhtä mieltä elokuvan päähenkilön toimintojen ja päätösten kanssa, katsoja identifikoituisi päähenkilöön. Seppänen antaa muutamia televisiotutkimuksessa viime aikoina käytettyjä termejä vaihtoehtoiksi tai identifikaation käsitteen rinnalla

199 Seppä 2012, 157, 159.

200 Seppänen 2005, 40–42, 46, 139, 141.

201 Seppänen 2005, 40–42, 46, 139, 141.

käytettäväksi. Näitä termejä ovat eläytyminen, perspektiivi, sosiaalisen perspektiivin ottaminen ja empaattinen eläytyminen.²⁰² Itse käytän analyysissäni sanaa *samaistuminen*, sillä se palvelee käyttötarkoitukseltaan niin kuvasemiotiikan terminologiaa ja mutta se kuvaa myös mekanismeja supersankarin identiteetin roolien takana. Alter ego on toiminut tärkeänä keinona taata yleisön samaistuminen muuten tavoittamattomiin supersankareihin läpi supersankarielokuvien historian.

Analyysin kulku

Analyysini on kuvasemiotiikan tutkimusmenetelmän mallin mukaan kaksivaiheinen. Ensimmäinen analyysikierrros sisällyttää denotatiivisen tulkinnan, toinen analyysin konnotatiivisen tulkinnan. Denotatiivisessa analyysissä keskityn määrittelemään promootiokuvan sisällön keskittyen kuvan Batman-hahmoon ja tämän pukuun. Keskityn tarkastelemaan elementtejä, joista hahmon puku – tämän univormu – koostuu. Univormun identiteettiä osoittavissa ulkoisissa elementeissä supersankaripuvussa olennaisimpia ovat *symbolit* ja *värien* sekä *valon* ja *varjon* käyttö, *synkronismi* ja *toistuvuus* sekä puvun *yksityiskohdat*, joten keskityn näihin puvun sisältöä analysoidessani.

Konnotatiivisessa analyysissä erittelemäni puvun tekijät yhdistyvät nyt niiden merkityksiin kuvasemiotiikan ja representiaatiolähtöisen analyysin termien johdattelemina. Supersankarin määritelmä perustuu kolmeen osa-alueeseen: *salaiseen identiteettiin*, *erikoislaatuiseen pukuun* ja *erikoiskykyihin*. Nämä ovat supersankaritradition supersankaripuvulle antamat lähtökohdat, ja yhdistyneenä Batman-traditioon ne antavat Batman-puvun muotokielelle lähtökohdat. Keskityn analysoinnissa etsimään puvusta *koodeja*, jotka symboloivat elokuvan teemaa tai jotka osoittavat elokuvan tyylin.

Havainnollistan analyysiani taulukon avulla, jossa määrittelen puvun visuaaliset ominaispiirteet. Taulukkoon kerään puvun ulkoisia ominaispiirteitä, jotka ovat olennaisia supersankarin puvun määritelmälle ja joiden oletetaan esiintyvän kaikissa Batmanin puvuissa. Denotatiivisessa analyysissä määritän tutkimustaustani ja omaan merkkijärjestelmäni nojaten ominaispiirteen representaation. Tällä tavoin puvun ominaispiirteet saavat jokaisessa tulkinnassa omanlaisensa representaation.

202 Seppänen 2005, 70.



Kuva 20: Batman (1989) promo shot of Michael Keaton (Burtonin Batman-puku)

4.2 Promootiokuvien analyysi

Batman (1989) promo shot of Michael Keaton (kuva 20)

Denotatiivinen analyysi

Kuvassa seisoo yksi hahmo utuisen harmaata taustaa vasten. Vaikka hänen oikea jalkansa ja päänsä ovat kuvan keskellä, asento antaa vaikutelman vahvasta vasempaan reunaan kallistumisesta. Hahmon painopiste on vankasti oikealla jalalla, jolloin vasen jalka suoristuu ja pidentyy. Hahmon ylävartalo on mittasuhteiltaan yhtä pitkä kuin hahmon jalat, ja pää näyttää kehoon nähden suhteettoman suurelta. Hahmon vaatetus on tumma ja hohtavan musta. Siluetin muotoon vaikuttaa vahvinten hahmon hartioilta alaspäin raskaasti roikkuva viitta. Hahmon päästä kohoaa ylöspäin suipot, kolmion malliset ulokkeet.

Selväpiirteisimmän puvusta omaksi kokonaisuudekseen erottuu viitta, joka jatkuu saumattomana hahmon kasvoille ja päälle kypärälakkimaiseksi päähineeksi sekä naamioksi. Viitan helman alareuna ei laskeudu samassa mitassa kaikkialta, mikä antaa vaikutelman epäsymmetrisestä reunasta. Viitta ja naamio ovat himmeäkiiltoista materiaalia, joka vaikuttaa nahalta. Viitta kuitenkin laskostuu kauniisti. Hahmon käsivarret jäävät viitan alle kokonaan piiloon. Viitta on tiukka rintakehän yläreunassa, ja se paljastaa solisluiden muodon ja antaa viitteitä kaulajänteiden paikoista. Keltainen merkki rintakehässä on kirkkaampaa keltaista kuin vähäpigmenttinen keltainen vyö hahmon lanteilla. Merkissä on mustat kehukset ja keskellä oleva musta kuvio myötäilee soikiota.

Viitan alla on kokomusta vaate, jonka linjan leveä vyö katkaisee. Koska ylä- ja alaosa ovat samaa, muovimaista himmeäkiiltoista materiaalia, puku antaa jatkuvuudellaan vaikutelman haalarista. Puku on hyvin ihonmyötäinen, ja se kiristyy jalkojen ympärille rokkarin nahkahousujen tavoin. Hahmon rinta- ja vatsalihakset erottuvat ilmatäyteen kelluntaliivin omaisesti. Saappaat erottuvat viitan helman alta vaaleaa taustaa vasten. Kengät ovat palikkamaiset ja paksukorkoiset. Ne jäävät muun puvun tavoin varjoihin,

mutta ne näyttävät polven alapuolelle ulottuvilta saapikkailta. Kirkkaat, jalkaterien päällä pilkottavat valopisteet antavat vaikutelman soljista.

Naamio myötäilee tiukasti päätä ja kasvoja, jättäen ainoastaan silmät sekä kasvojen alaosan paljaaksi. Silmistä erottuvat ainoastaan silmämunat mustaa pohjaa vasten, ja niiden katse on suunnattu suoraan katsojaan. Naamio peittää nenän, mutta mukailee sitä muotokielellään. Naamio on myös muotoiltu niin, että se osoittaa kulmien tiukan linjan ja antaa vaikutelman kurtistuneista kulmista. Paljaaksi jäävän alakasvojen linjat ovat varsin voimakkaasti varjostetut; posket ovat kuopalla, mutta myös kehälihaksen korostuneet varjostukset erottuvat kuvassa hyvin. Hahmon iho on vaalea, ja huulet näyttävät korostuneen vaaleanpunaisilta ihoa vasten. Naamion suipot ulokkeet lähtevät naamion sivuista ja kaartuvat hitusen keskelle päin. Ulokkeet ovat niin kapeat, että ne jättävät hahmon päälaen pyöreän muodon selvästi esille.

Konnotatiivinen analyysi

<i>univormun piirre</i>	<i>representaatio</i>
Siluetti	Supersankaritraditio, scifi-toimintasankaritraditio, raskaus, alakuloisuus
Symbolit	Varoitusväritys, Batman-traditio, Batman-traditio, biomiimikointi, paholaismaisuus, leppakkomaisuus, eläimellisyys katsojan loitontaminen uhkaavuudella
Puvun muotokieli	Hypermaskuliinisuus, sarjakuvatraditio, kompensatio, voimapukeutuminen
Materiaalit	Fetissipukeutuminen, biomiimikointi, outous, epämääräisyys
Valaistus	Avoimuus, kummallisuus, paljaus, avuttomuus
Asento	Toiseus, piilottelu, passiivisuus, liikkeen ennakointi, staattisuus, epävarmuus, feminiinisyys

Kuvan keskellä seisovan hahmon voi tunnistaa mieheksi tämän ulkoisen olomuotonsa perusteella. Vaikka puku voi liioitella joitain hahmon piirteitä, viittaavat hahmon leveät hartiat, litteä rintakehä sekä kapea lantio hahmon olevan mies – ja hahmon tiukat housutkaan eivät jätä tässä aiheessa epäilyn sijaa. Puku ei ole katsojalle arkielämästä tuttu, vaikka se koostuukin meille tutuista elementeistä. Kuvasta voi nimetä selkeästi saappaat, vyön, kuin myöskin viitan, vaikka se saakin uuden muotokielen kiinnittyessään suoraan hahmon päähineeseen. Hartioilla roikkuva viitta vaikuttaa todella saumattomalta, miltei kuin hahmon toiselta iholta. Hahmon päähine peittää hahmon kasvot lähes kokonaan, tehden hänen identiteettinsä tunnistamisen vaikeaksi.

Kuvassa olevan hahmon puku on hyvin lepakkomainen, ensinnäkin johtuen lepakkoa miimikoivasta muotokielestä, toiseksi nahkamaisista materiaalivalinnoistaan. Hartioilta laskeutuva viitta muistuttaa alaspäin suoristuneita lepakon siipiä, ja tätä vaikutelmaa korostaa entisestään se, kuinka viitta kiinnittyy suoraan naamioon, lepakon ”päähän”. Viitan muotokieli tekee hahmon siluetista alapainotteisen ja raskaan näköisen. Naamion ja viitan muotokieli toimii esimerkkinä biomiimikoinnista. Tämän piirteen kanssa ristiriidassa ovat kuitenkin kirkkaan keltaisella pohjalla oleva musta lepakkosymboli, Batmanin koodi. Symboli tuo huomiota herättävän värikontrastin muuten kokomustaan pukuun. Yhdistettynä muihin Batmanin tunnusmerkkeihin, korviin ja viittaan, puku mahdollistaa hahmon tunnistettavuuden jo ensivilkaisulla. Batmanin puvun rintapanssari on mustaa muovia ja housut nahkamaista materiaalia kuin perinteisen toimintasankarigenren kultaisten sääntöjen mukaan.

Puvun viitan alta näkyvät, valoin ja varjoin korostetut keinotekoiset vatsalihaksetviittaavat hahmon fyysiseen voimaan ja toimivat koodina hypermaskuliinisuudesta. Puvun lihaksiston esittely ja materiaalivalinta asettavat puvun fetissipukeutumisen kenttään. Batmanin puku on sarjakuvissa esitetty perinteisesti ihonmyötäisessä, hahmon omia lihaksia esittelevässä haalarissa. Kuitenkaan kuvassa olevan hahmon vatsalihaksia ei voisi erehtyä pitämään hahmon omina, vaan kuvan Batmanin puvun keskivartalo muistuttaa pikemminkin suojarustetta. Puku on kuitenkin tiukka, mikä toimii kuin myönnytyksenä perinteille.

Batmanin asento ei ole mitenkään tyypillinen, miehinen ja aktiivinen poseerausasento. Vaikka Batman seisoo kuvassa yksin, voi hahmon ruumiinrakenteesta päätellä tämän olevan lyhyt. Vaikutelmaa on koitettu tasapainottaa hahmon asennolla; hahmon paino lepää vahvasti oikealla jalalla, jolloin vasemman jalan linja pitenee – asento on tuttu monista mallikatalogeista. Tai ehkä hahmo on juuri pinkaisemassa ulos studion valokeilasta, kohti pimeämpiä ja armollisempia varjoja. Asento tuntuu kuvastavan sitä, että hahmo olisi mieluummin missä tahansa muualla. Vaikka kuvassa Batman seisoo likipitään kuvan keskellä, asento antaa vaikutelman pois päin pyrkimisestä. Hahmon käsien piiloon jääminen tuo kuitenkin asentoon staattisuutta ja passiivisuutta, suoran katseen kanssa se antaa viittauksen itsevarmuudesta. Puvuista otettujen promootiokuvien kirkkaan valaistuksen tarkoitus oli esitellä puvun yksityiskohtia, mutta elokuvassa päinvastaisella kuvauksella pyrittiin välttämään esittämästä hahmo tahattoman hauskana. Elokuvassa *synkkä*, ekspressionistinen valaistus esittää Batmanin dramaattisissa kuvakulmissa, ja tämä vaikutelma puuttuu promootiokuvista.²⁰³

Möhkälemäisessä viitassaan, joka peittää alleen kokonaan kädet, hahmo saa jokseenkin avuttoman tunnun. Batmanin naamion korvat ovat todella korkeat, aivan kuin tälläkin olisi koitettu saada hahmo näyttämään pitemmältä. Myös saappaiden pohjat ovat todella paksut, ja niissä on korko kannan alla. Vaatteilla ja asusteilla on perinteisesti lisätty käyttäjän arvovaltaa ja suuruutta. Vaikka Michael Keaton valittiin näyttelijäksi varta vasten epätyypillisten ominaispiirteidensä tähden, hänen kokonsa esitetään todellista suurempana. Toisaalta Batmanin ulkoisten ominaisuuksien korostaminen etäännyttää Batmanin Waynen fyysisestä olomuodosta, mikä vahvistaa supersankarin puvun merkitystä identiteettiä suojaavana elementtinä. Puvun leventävät ja pidentävät ominaisuudet toimivat *voimapukeutumisena*, jolla halutaan tuoda esiin Batmanissa olevaa fyysistä uhkaa.

203 Wainer 2014, 128–129.



Kuva 21: Batman Forever (1995) promo shot of Val Kilmer

Denotatiivinen analyysi

Suorakulmionmallisen kuvan tausta on sinisenharmaankirjava ja eläväinen, kuin jotain kiviainesta. Kuvan keskellä on lähes koko kuva-alan peittävä hahmo, joka on pukeutunut mustiin. Hahmo ei näy kuvassa kokonaan, ainoastaan polvista asti. Hahmon asento on levollinen ja ryhdikäs. Kädet eivät riipu aivan rentoina sivulla, vaan hiukan vartalosta irrallaan. Puvun materiaali on varsin korkeakiiltoista ja se heijastaa taustan sinistä värimaailmaa, vaikka onkin pohjimmiltaan mustan väristä. Valaistus on verrattain kova, joten puvun varjot ovat hyvin pimeitä ja valokohdat hyvin vaaleita. Valojen ja varjojen vuoksi on vaikea sanoa tarkkaan, kuinka monesta erillisestä kappaleesta hahmon puku koostuu. Kuvassa syntyy pikemminkin vaikutelma siitä, että koko puku on yhtä ja samaa kappaletta. Puvun yläosan on kohokuvioinnilla muotoiltu niin, että se näyttää muodostavan oman, tyylitellyn korostuneen lihaksistonsa. Rintalihakset ovat voimakkaat, ja ne erottuvat vatsasta selkeäpiirteisen valon ansiosta. Puvussa on rintalihaskappaleiden päällä ympyränmuotoiset kohoamat. Vatsalihakset on muotoiltu ulkoneviksi, sulavalinjaisiksi sekä pyöreäpiirteisiksi. Muodot eivät noudata vatsalihasten todellisia muotoja, vaan ne ovat teollisemman malliset.

Hahmon vaaleasta ihosta on näkyvillä ainoastaan kasvojen alapuolisko päätä ympäröivän ja myötäilevän kypärämäisen naamion alta. Tummien varjojen vuoksi on vaikea sanoa, kuinka laajat naamion silmäaukot ovat, mutta hahmon silmämunat erottuvat naamion pimeyden keskeltä. Naamiossa näkyvät valot ja varjot antavat vaikutelman kurtistuneista kulmista ja viihaisesta ilmeestä. Päähineen sivuilta lähtevät korkeat, suipot, teräväkärkiset ulokkeet. Naamion päälaki on varsin pyöreä. Naamion sivut jatkuvat alas suorassa linjassa hartioille, jonka epäkäslihakset erottuvat kuperina kaarina puvun olkalinjoista.

Hahmon selässä riippuu viitta, joka laskeutuu voimakkaasti hahmon selkäpuolelle, jättäen hahmot kädet esille. Hahmon vasemmalla puolella viitta jää mustiin varjoihin, mutta oikealla puolella viittaa valo heijastuu viitan pintaan. Se osoittaa viitan pintapuolen olevan kiiltävää, nahkamaista materiaalia, ja alapuolen himmeää kangasta. Puvun rinnassa erottuu puvun ainoana väripilkkuna kaarevan soikionmallinen merkki. Soikion reunat

ovat kuin vaalean harmaata, korkeakiiltoista metallia, mutta merkin pohja on vaalean beigen värisen. Merkissä on keskellä reunasta reunaan ulottuva musta kuvio. Kuvio on voimakkaasti tyylitelty, symmetrinen lepakkokuvio mustasta, korkeakiiltoisesta materiaalista kohokuviointina.

Hansikkaat ovat selvästi eriä materiaali puvun ja viitan kanssa, sillä niiden valojen ja varjojen kuviot antavat vaikutelman pehmeämmästä ja nahkamaisemmasta materiaalista. Hansikkaat alkavat kyynärpäiden yläpuolelta ja ne kasaantuvat kyynärtaipeisiin sekä hiukan ranteiden yläpuolelle. Ranteiden kohdalla hansikkaissa on osiot, jotka koostuvat neljästä poimutetusta kappaleesta. Samanlaiset osiot löytyvät myös kämmenselistä sekä sormien ensimmäisten nivelten kohdalla. Muuten hansikkaiden rakenne saumoituksineen näyttäisi varsin perinteiseltä. Hansikkaisen varsien sivuissa on kolme terävää, sarvimaista piikkiä, joiden kärjet osoittavat hiukan ylöspäin. Vyö on puvun vatsaosion kanssa samantapainen pyöreine reunoineen ja palasmaisine muotoineen. Vyönsolki toistaa rinnustan lepakkokuviota, mutta se on samaa materiaalia vyön, ja mahdollisesti myös puvun kanssa. Vyönsolki asettuu hahmon navan korkeudelle, mutta itse vyö kaartuu ylöspäin lonkkaluiden yläpuolelle sivuiltaan.

Konnotatiivinen analyysi

<i>univormun piirre</i>	<i>representaatio</i>
Siluetti	Perinteikkyys, Supersankaritraditio, Batman-traditio, linjakkuus, kissamaisuus
Symbolit	Lepakkomaisuus, supersankaritraditio, Batman-traditio
Puvun muotokieli	Uutuus, avaruusaika, modernismi, toimintasankarigenre, hypermaskuliinisuus, toimijuus, kompensointi, panterimaisuus, vaarallisuus
Materiaalit	Uutuus, avaruusaika, modernismi, toimintasankarigenre
Valaistus	Piilottelu, salaperäisyys, salainen identiteetti
Asento	Itsevarmuus, levollisuus, toimijuus, aktiivisuus

Naamio, viitta ja ihonmyötäinen vaatetus koodistona kytkevät kuvassa olevan hahmon supersankaritraditioon, vaikka puku onkin materiaalivalintojensa suhteen hyvin avaruuspukumainen. Puvun ulkoiset tunnusmerkit, suipot lepakonkorvat, musta haalari ja viitta ovat ominaisia perinteiselle Batman-koodille. Koska piikkimäiset ulokkeet hahmon pääläella ovat kuvan ainoat lepakkoa symboloivat piirteet, puvun kissapetomaisen muotokielen perusteella hahmoa ei yhdistäisi ensimmäisenä juuri Batmaniin. Kuitenkin selkeästi mustasta puvusta erottuva Batman-symboli varmistaa puvun kuuluvan juuri Batmanille, ei kenellekään muulle haarniskamaiseen pukuun pukeutuneelle tieteiselokuvan sankarille. Symboli on värimaailmaltaan murretun kultaisenkeltainen ja lepakkotunnus pikemminkin ruskea kuin musta. Puvun viitta on suunnattu laskeutumaan vahvasti selän puolelle, jolloin viitta jättää käsivarret vapaaksi. Viitta näkyy kuvassa

pikemminkin mustana varjona hahmon takana, ja ainoastaan kuvan oikeassa reunassa kaistaleena näkyvä nahkainen kiilto antaa viitteitä viitan materiaalista.

Batman-puku on kokonaan musta, mutta on kuitenkin valmistettu niin korkeakiiltoisesta materiaalista, että puku voisi myös olla yhtä hyvin tumman harmaa. Vaikka puku ei paljastakaan hahmon omia lihaksia, niin on puvun pinnan muotokieli pikemminkin kuin replika anatomian oppikirjasta, kuin suojapuvun luotiliivimäinen pinta. Lihakset on kuitenkin tyylitelty pyöreämuotoisiksi ja ne luovat mielikuvan urheiluauton tai avaruusaluksen muotokielestä. Kuvan vahvat valot luovat haarniskamaisen puvun pinnalle vahvat valon ja varjon kontrastin, mikä on yksi univormupukeutumisen elementeistä. Puvun kiiltävä materiaali kytkee puvun johonkin kaukaiseen avaruusaikaan. Batmanin hansikkaat muistuttavat moottoripyörähansikkaita, mutta niiden sivuille on lisätty tappavan näköisiä okaita. Puvussa on vahva fyysisen uhkan tuntu. Promootiokuva ei esittele tarkemmin puvun teknisiä ratkaisuja, sillä kuvallinen pääpaino lepää itse puvun muotokielessä. Pukuun kuuluvan vyön funktio ei pelkän kuvan perusteella aukea lainkaan, se on pikemminkin kuin lanteilla lepäävä näyttävä koriste. Tapa, jolla vyö kohoaa sivuilta korkeammalle antaa vaikutelman pidemmistä jaloista. Tätä tapaa suositaan naisten muodissa, mutta se korostaa hahmon kehon muotoa entisestään. Promootiokuva antaa pikemminkin vaikutelman näyttävästä patsaasta, kuin itse Batman-puvusta.

Fyysisyyden tuntua ei promootiokuvasta puutu, ja lihaksikkaaksi muotoiltu rintapanssari luo kuvan hypermaskuliinisuudesta. Kuvan rajaus antaa pääpainon Batmanin keskivartalolle rajaamalla kuvan päättymään polvien alapuolelle. Lisäksi valaistus on suunnattu taktisesti jättämään kuvan alaosa varjoihin kaiken valon suuntautuessa hahmon keskivartaloon. Valon ja varjon käyttö kuvassa lihasten ja kehon korostamisessa erotisoi kuvaa voimakkaasti, mitä rintapanssarin nännit korostavat entisestään. Jos lihaksikas ja fallisen vartalo toimii voiman symbolina, tässä tapauksessa voiman tuntu ei jää epäselväksi. Hahmon asento ei ole itsessään provokatiivinen, vaan varsin staattinen. Batman seisoo kuvassa paikallaan kädet sivuilla, mutta kuitenkin hiukan levitettyinä, mikä korostaa hahmon fyysistä massiivisuutta. Vaikka hahmo ei tee kuvassa mitään fyysistä, niin hahmon lihakset – vaikka vain puvun osana – antavat kuvan aktiivisesta toimijuudesta.

Batmanin puvun muotokielessä Batmanin perinteinen maskuliininen luonne yöllisten katujen puolustajana ei jää epäselväksi. Univormuun liittyvät mielikuvat ovat kaksijakoisia, ja Batmanin puvun voi katsoa edustavan tätä olemuksellaan. Puvun muotokieli ja materiaalivalinnat antavat viitteitä fetissipukeutumisesta, mutta Batmanin puvun maskuliinisuuden monitasoinen korostaminen antaa vaikutelman kompensoimisesta. Puku on niin klassinen esimerkki fallisesta voimapukeutumisesta, että se liiallisuudessaan kiepsahtaa jo parodian puolelle. Toisaalta puvussa näkyvä supersankari- ja toimintasankaritraditio osoittavat puvun kantajan kuuluvan oikeudenpuolustajien lajiin ilman väärinkäsityksen pelkoa.



Kuva 22: Batman Begins (2005) promo shot of Christian Bale (Nolanin Batman-puku)

Denotatiivinen analyysi

Kuvan tausta jakautuu horisontaalisesti kahteen osaan hiukan kuvan keskikohdan yläpuolelta. Kuvan yläosa on puhtaan valkoinen. Kuvan alaosa on kirjavan harmaa, jonka värimuunnokset aiheutuvat pääasiassa heittovarjoista. Kuvassa seisoo tummiin pukeutunut hahmo kuvan vertikaalisen keskilinjän vasemmalla puolella. Vaatetuksineen hahmo ulottuu sivusuunnassa kuvan oikeaan reunaan saakka, ja juuri ja juuri sen ulkopuolelle.

Hahmo seisoo jalat haarallaan, kädet hieman levällään, leuka matalalla. Hahmon vaatetus koostuu kolmesta osasta: kypärälakkimaisesta päähineestä, siihen kiinnittyvästä viitasta sekä puvusta, joka on joko haalari tai vyöllä erotettu yläosa ja housut. Lisäksi hahmolla on yllään polven alapuolelle ulottuvat saappaat sekä kädessään kyynärtaipeeseen ulottuvat hansikkaat tai kyynärsuojat. Hahmon vaaleaa ihoa ei erotu kuin kasvojen alaosassa. Kasvoista näkyvä iho on hyvin varjoista, ylähuuli ja suun viiva piirtyvät mustina. Naamiossa on kapeat aukot silmille. Hahmon silmät pilkottavat naamion varjoista näkyen vain osittain ja ne antavat vaikutelman siitä, että hahmo katsoisi katsojaa alta kulmain. Himmeäkiiltoisen naamion muodot erottuvat selvästi. Naamio näyttää symmetriseltä, vaikka valo tulee kahdesta suunnasta epäsuorasti muodostaen erilaisia varjoja eri puolille naamiota. Silmien välissä ja otsalla oleva muotoilu antaa naamiolle uhkaavan ja vihaisen ilmeen. Valot ja varjot naamiossa ovat paikoin hyvin herkkiä ja ilmaisuvoimaisia, mikä antaa vaikutelman ilmeikkyydestä. Naamio peittää koko kaulan asettuen väljänä viitan yläreunan päälle. Naamion pääläella on kaksi suipon kolmion muotoista ja sisäänpäin kaartuvaa uloketta, jotka lähtevät naamion sivuilta. Viitta levittyy kuin tuulessa lepattaen oikealle. Viitta näyttää kankaiselta, mutta se on myös osista paikkaa jäykännäköinen, ikään kuin sen sisässä olisi ”ruoteja”. Viitta vedättää näistä ruotikohdista muodostaen laskoksia. Viitan alareuna ei ole symmetrinen, vaan sen vasemmassa alakulmassa on kovera sisäänotto.

Hahmon puku on joko haalari tai himmeän ruskeanvärisen vyön erottama ylä- ja alaosan yhdistelmä. Materiaali on kauttaaltaan hyvin himmeäkiiltoista ja kumimaista,

ja materiaalin yhteneväisyys antaa vaikutelman haalarista. Puvun rintakehä on panssariliivimäinen. Etukappale koostuu yhdestä osasta, johon kiinnittyvät hihat hauislihaksen yläreunan kohdalta. Etukappale on kohotettu osittain suojalevyymäisesti. Nämä kohotetut levyt ja muodot myötäilevät vartaloa erityisesti rintalihasten kohdalta. Vatsan ja kylkien levyt muodostavat keskivartalon lihaksistoa muistuttavan, mutta tyyllitellyn kuvioinnin. Rintakehä koostuu yhdestä isosta rintalihasten mallisesta levystä, jossa on uurre rintalihasten keskellä. Kappaleen keskellä on symmetrinen, tyyllitelty kohokuviointi.

Sama levymäinen kuviointi jatkuu myös käsivarsissa. Vasemman käsivarsikappaleen alareunan ulkosyrjällä näkyy kaksi vinoa suorakaidetta, joissa on yhdessä kulmassa terävät kärjet. Hahmon kädet on peitetty himmeän mustilla hansikkailla, jotka muistuttavat kumihanskoja. Puvun lahkeet antavat vaikutelman yhtenäisistä etukappaleista, joissa polvilumpioiden päällä olevat, kohollaan olevat kappaleet näyttävät olevan omat kappaleensa. Alaosan haaroissa olevat rypytykset sekä varjostukset antavat merkin alasuojuksesta. Reisissä olevat urat mukailevat lihasratoja ja ne voivat joko osoittaa eri kappaleiden rajat tai toimia saumakohtina.

Hahmon vyö on hyvin teknisen oloinen ja se koostuu useasta metalli- tai muovipalasesta. Vyö on itsensä kanssa symmetrinen, jolloin vyönsolki erottaa kahta samanlaista puoliskoa. Vyönsolki on puolisuunnikas, jolla on pyöristetyt kärjet ja sen keskellä on kuvioitu musta ympyrä. Vyö itsestään näyttäisi koostuvan levypaloista, joiden välissä on kiinnitinkappaleita ja muita teknisennäköisiä osia, kuten tappien ja ruuvien kantoja.

Konnotatiivinen analyysi

<i>univormun piirre</i>	<i>representaatio</i>
Siluetti	Perinteikkyyys, supersankaritraditio, Batman-traditio
Symbolit	Huomaamattomuus, funktionaalisuus, pimeys, pahuus, pelko
Puvun muotokieli	Ihmisyiden etäännyttäminen, biomiimikointi, funktionaalisuus, käytännöllisyys, sotilaspukeutuminen
Materiaalit	Autenttisuus, funktionaalisuus, tehokkuus, suojaavuus
Valaistus	Huomiotaherättävyys, tarkkuus, paljastavuus
Asento	Maskuliinisuus, toimijuus, valmius, uhkaavuus, lännensankarimaisuus

Ulkoiset ominaisuudet, kuten viitta ja vain suun ympäristön ihon paljaaksi jättävä puku toimivat supersankarin puvun koodina. Värimaailma ja naamion korvat toimivat vuorostaan Batman-supersankarin identiteettiä ilmaisevana koodina. Nämä koodit eivät kuitenkaan ole kovin ilmeisiä. Esimerkiksi vasta rintapanssarin kohokuvioinnin tarkempi tarkastelu paljastaa pinnassa olevan lepakkosymbolin olemassaolon, ja vasta tämä varmistaa puvun Batmanin univormuksi. Puvun lepakkomaisin ominaisuus on kypärämäinen naamio, jossa on selkeästi erottuvat lepakonkorvat. Kuitenkin, jos kuvasta poistaisi naamion, hahmon tunnistautuminen osoittautuisi todella vaikeaksi. Viitan oikea alareuna antaa viitteitä lepakonsiipimäisestä muodosta, mutta viittaus on hyvin epämääräinen. Viitan materiaali on hyvin kangasmaista, ja viitta erottuu hyvin muusta puvusta.

Kuva on todella hyvin valaistu, mikä antaa katsojalle mahdollisuuden ihailla kaikkia puvun teknisiä yksityiskohtia. Kuvaa pitää tarkastella suurennoksena nähdäkseen, kuinka Batmanin puvun levyt on muotoiltu kuin vatsalihasten karikatyyreiksi. Piirre on selvästikin myönnytys Batmanin puvun traditioon kuuluvalla keskivartalon lihasten esittelylle. Puvun käsivarsi- ja jalkaosat koostuvat näin ikään lihasten muotoja mukailevista osista, mutta pikemminkin liikeradat sallien kuin lihasten suuruutta korostaen. Näin ollen Nolanin Batman puku, erityisesti sen keskivartalo, on todella puku eikä lihasten replikantti. Puku vaikuttaa haarniskamaiselta, mutta sellaiselta, joka voisi olla nykypäivänä mellakkapoliisin päällä. Viitta on kuitenkin kaikessa kangasmaisuudessaan hyvin tyypillinen supersankarin vaatekappale. Erityisesti tapa, jolla viitta kiinnittyy laskostettuna kypärään muistuttaa perinteistä sankaripukeutumista. Kuitenkin viitassa näkyvät ruotikohdat antavat oletuksen viittaan kätkeytyvästä teknologiasta. Ilman levällään liehuvaa viittaa kuva olisi varsin tylsä, sillä kaikki promootiokuvassa on pelkistettyä ja funktionaalisen näköistä. Huolimatta Batmanin jyrkästä seisomasta, joka on kuin cowboylle ikään levällään olevine käsivarsineen, kuva on vaisu – taustan valkoisuus syö dramatiikan tuntua.



Kuva 23: Batman v Superman: Dawn of Justice (2016) promo shot of Ben Affleck
(Snyderin Batman-puku)

Denotatiivinen analyysi

Suorakulmionmallisen kuvan tausta on vaaleanharmaan kirjava. Keskellä kuvaa on melkein koko kuvapinta-alan täyttävä hahmo. Kuvan alakolmanneksella hahmon siluetti ulottuu reunasta reunaan ja kuvan ulkopuolelle. Hahmo seisoo kuvan keskellä jalat voimakkaassa haara-asennossa, kädet sivullepäin kohotettuina. Nyrkkiin puristuneet kädet ovat vetäytyneet sisäkiertoon ja ele korostaa lihaksia. Pää on voimakkaassa tanassa hartioden välissä. Hahmon vaaleaa ihoa erottuu ainoastaan kasvojen alapuoliskossa ja silmien ympärillä. Hahmo on pukeutunut kokonaan harmaaseen ja mustaan. Hahmon yllä oleva puku on harmaamusta ja ihonmyötäinen, mutta hahmon hartioilta riippuva viitta levittäytyy kuvan reunasta reunaan.

Hahmon kasvot ja pää peittyvät lähes kokonaan tiukkaan, kypärälakkimaiseen naamioon. Naamio on väriltään musta ja sen himmeän kiiltävä pinta antaa viittauksia nahkamaisesta materiaalista. Naamiossa oleva aukko on suoraviivainen, ja se kulkee leuan alle poskien puolestavälistä ja sen yläreunan suora viiva mukailee nenän alareunaa. Naamio nuolee kasvojen pintaa paljastaen kasvojen uurteet ja rypyt ja antaen uhkaavaan ilmeen. Naamion pääläella sivuissa on lyhyet, teräväkärkiset ulokkeet. Viitta kiertää hartiat ja laskeutuu selän puolelle paljastaen käsivarret. Kuvasta on vaikeaa määrittellä, mistä materiaaleista viitta tai itse puku koostuvat. Viitta levittäytyy kevyesti hahmon selkäpuolelle, leveten kohti epätasaista ja rosoista reunaa. Viitta on mustanharmaa ja sen väri haalenee alareunassa läikikkääksi. Viitassa näkyy valoin ja varjoin esitettyjä laskoksia, mutta siinä kulkee myös tummempia viivoja, jotka ulottuvat alareunasta niin kauas kunnes ne peittyvät hahmon taakse.

Viitan alla hahmolla on sinertävän harmaa puku, joka on joko haalari, tai vyön erottama ylä- ja alaosa. Koska ylä- ja alaosa ovat samaa materiaalia, antaa se viitteen haalarista. Vyö koostuu erikokoisista neliskanttisista kappaleista, jotka ovat eri ruskeanharmaan sävyisiä. Puku on muuten yksivärinen, mutta sen rinnassa on laaja ja leveä musta kuvio. Puku on todella tiukka ja se paljastaa yksittäiset lihakset. Toisaalta puku näyttää liiankin tiukalta, sillä esimerkiksi rintalihasten välissä ja alla olevien valojen ja varjojen

yhdistelmät ovat liian tiukkoja ja suoria. Puvun pinta ei ole tasainen, vaan näyttää naarmuiselta ja kuin siinä olisi lukuisia risteileviä hiuslaskoksia ja poimuja. Risteilevät naarmut tekevät saumojen paikkojen määrittämisen vaikeaksi, mutta pitkinä jatkuvat ja symmetriset viivat antavat viitteitä siitä, että puku koostuisi useista eri kappaleista. Hihat ovat hyvin tiukat ja ne ympäröivät käsien jännittyneitä lihaksia tiukasti. Hihat katoavat kyynärpäiden alapuolelta alkaviin tiukkoihin hanskoihin. Hanskojen materiaali muistuttaa kiiltävää kumia.

Haalarin alaosa on yläosan tavoin todella tiukka ja lihakset paljastava. Vyön alapuolella jalkojen sivustassa on viivamaista kuviointia, joka antaa viitteitä kankaan rakenteesta. Lahkeiden materiaali kasaantuu hiukan polviin ja lahkeensuut ovat tiukkojen saappaiden sisässä. Saappaat esittelevät osaltaan jalkalihasten anatomiaa. Saappaat voisivat olla kiiltonsa puolesta samaa materiaalia hansikkaiden kanssa. Saappaan ylävarret voisivat olla valojensa ja varjojensa puolesta käännetty, tai ainakin paksumman mallisiksi muotoillut. Kumikärkisten saappaiden materiaali kasaantuu nilkkoihin parille poimulle, ja niiden pohjat ovat paksut.

<i>univormun piirre</i>	<i>representaatio</i>
Siluetti	Perinteikkyys, Supersankaritraditio, Batman-traditio, liike, lepakkomaisuus, biomimikointi,
Symbolit	Uhkaavuus, pelottavuus, huomiotaherättävyys
Puvun muotokieli	Hypermaskuliinisuus, voimapukeutuminen, vahvuus, supersankarimaisuus
Materiaalit	Alastomuus, painipukumaisuus, fyysisuus, analogisuus, haavoittuvuus, avaruusaika, uhka, voimakkuus, epäkäytännöllisyys, vanhuus, kuluneisuus, sarjakuvamaisuus, paljaus
Valaistus	Mystinen, tietokonepelimäisyys
Asento	Uhkaavuus, synkkyys, pelottavuus, maskuliinisuus, aktiivisuus, päättäväisyys, härkämäisyys, röyhistely, demonimaisuus

Leveä ja tyylitelty musta lepakkosymboli erottuu selvästi harmaan haalaripuvun rinnasta toimien symbolina Batman-supersankarille. Muut Batmanin univormulle koodina toimivat elementit, kuten viitta ja lepakonkorvat, löytyvät myös puvusta. Kuvan puku on ennemminkin harmaa kuin musta poiketen Batman-elokuvaperinteestä. Vaikka värikieli eroaakin aiempien elokuvien perinteestä, niin on puvun väritys lähellä 1960-luvun elokuvien puvun väritystä. Puvun lepakonkorvamaiset ulokkeet nousevat pieninä, terävinä sarvina naamion sivulta. Supersankarin viitta laskeutuu voimakkaasti taaksepäin hartioilta. Viitta ohenee alaspäin, ja sen alareuna on jo repaleinen ja läpikuultava. Reunasta on vaikea sanoa, että onko se kulunut muistuttamaan lepakon siipiä, vai onko se muotoiltu sellaiseksi. Viitassa kulkee ruutomaisia kohtia, jotka miimikoivat lepakon siipien niveliä ja jänteitä. Batmanin naamio on melkein pä suorakulmion mallinen

ja antaa vaikutelman paksusta niskasta. Naamion ilme on rypistyneiden kulmien ja uurteiden johdosta vihainen, ja paljaaksi jäävä suu on päättäväisesti puristunut yhteen. Naamion voi sanoa näyttävän jopa demoniselta, kuin kirkkojen räystäillä kyyhöttävältä räystääspirulta, ja tämä toimii keinona etäännyttää Batman ihmisyydestä. Naamion lyhyet sarvet yhdistettynä hahmon lihaksikkaaseen ulkomuotoon ja hyökkäävään asentoon antavat vaikutelman härkämäisyydestä.

Batman-hahmo peittää miltei koko kuva-alan, ja viitan liepeet ulottuvat kuvan ulkopuolelle. Hahmo seisoo leveässä haara-asennossa, kädet ovat vihaisesti puristettu yhteen. Koska nyrkit ovat kääntyneet ranteista sisäkiertoon, asento korostaa käsivarsien lihaksia. Itse Batmanin puku on hyvin ihonmyötäinen. Koska lihakset erottuvat niin selkeästi, ja koska puvun materiaali vedättää niin ohuilla vekeillä esimerkiksi polvista ja haaroista, syntyy vaikutelma hyvin ohuesta materiaalista. Zack Snyder halusi puvun olevan kankaisen oloinen, eikä mikään topattu suojapuku. Puku kiristyy lihasten päälle, esitellen välillä jopa yksittäisiä lihassäikeitä epäuskottavalla tavalla.

Puvun pinta näyttää pintastruktuurinsa vuoksi todella kuluneelta, kuin monissa taisteluissa naarmuuntuneelta. Hanskat ja saappaat myötäilevät käsiä ja jalkoja muodoissa, jotka näyttävät välillä jopa suonilta. Miltei alastoman oloinen ruumis sekä demonimainen, vihaisen näköinen musta naamio antavat vahvan fyysisen uhan tunnun. Kyseessä on esimerkki hypermaskuliinisuuden ilmaisutavasta, mutta myös supersankarin esitystavan traditiosta. Tämä on myös keino loitontaa katsojia Batmanista. Puvussaan Brucen oma iho näyttää olevan kivuliaan lähellä Batman-puvun ulkokuorta, alttiina kaikille iskuille. Batman-puku toimii varmana koodina supersankaripukeutumiselle, mutta se korostaa myös sen kantajan ihmisyyttä uudella tavalla. Sinänsä promootiokuvassa selkeästi näkyvä lepakon siipiä läheisesti muistuttava viitan muotokieli on yllättävä ominaisuus Batmanin puvussa, joka ei muuten vihjaa lainkaan biomiimikointiin.

5 Johtopäätökset

Batman-traditiolle on ominaista kuvata hahmo rikollisuuden ja oikeuden rajamaastossa häilyvänä omankädenoikeutta harjoittavana sankarina, joka kostaa vanhempiensa kuolemaa kerta toisensa jälkeen. Batmanin *representaatio* on toisaalta hyvin *vakiintunut*, toisaalta *mukautuvainen*. Hahmon edelliset reinkarnaatiot vaikuttavat puvun muotokieleen Batman-tradition myötä, mutta uusi reinkarnaatio muokkaa representaatiota omalta osaltaan. Vaikka supersankarin luonne kostajana pysyy läpi elokuvien samana, ihminen puvun sisällä muuttuu. Lepakko toimii sarjakuvien Batman-tradition alkuperäisenä koodina Brucen lapsuuden traumoille ja halulle pitää Gotham turvassa, mutta psykologinen aspekti tämän halun takana muuttuu elokuvan teeman myötä.

Lepakkomaisuus ei ole elementti, josta voitaisiin luopua Batmanin puvussa – todistaahan jo hahmon nimi sen. *Puvun lepakkomainen perusmuotokieli toimii muuttumattomana koodina Batman-hahmolle*. Promootiokuvat kuitenkin osoittavat, että tästä muuttumattomasta ominaispiirteestä voi ottaa ilon irti mitä monimuotoisimmin tavoin. Promootiokuvissa Batman-pukujen lepakkomaiset piirteet korostuivat tai lieventyivät eri syistä. Tässä luvussa kuvailen tapoja, joilla elokuvien promootiokuvien voi nähdä tuovan osaltaan esille Batman-elokuvien perusteemoja. Erittelen johtopäätöksissä, kuinka hahmon puku representoi *elokuvan tyyliä ja teemaa*. Teeman analysoiminen puvusta toimii yhtenä keinona analysoida hahmon luonnetta.

Batman-hahmoa symboloivat koodit pysyvät samoina läpi aineiston, aivan kuten puvun representoimat arvotkin. Batmanin koodit koostuivat naamioista, viitasta sekä haalarista, jonka rinnassa komeili lepakkosymboli. Kyseiset ominaispiirteet määrittivät hahmon supersankarigenreen kuuluvaksi, mutta jokaisen hahmon saattoi myös helposti tunnistaa kuvaavan juuri Batman-hahmoa. Naamion muotokieli oli kaikissa synkän ilmeikäs silmien seudulta ja se jätti suun alueen paljaaksi. Naamion pääläella oli korvamaiset ulokkeet, mutta korvien pituus vaihteli suuresti. Kaikissa promootiokuvissa

viitta oli naamion tavoin musta, mutta sen sijaan haalarin ja lepakkosymbolin värit vaihtelivat. Nämä ominaispiirteet saattoi havaita jo denotatiivisessa analyysissä, mutta yhdistettynä konnotatiiviseen tasoon puvun peruselementit saivat syvempiä merkityksiä. Puvun muutoksissa suurin sisältyi *puvun ”lihaksiston” muotokielen ja materiaalien esitystapoihin*, sekä kuinka yksityiskohtaisesti puvun ominaisuuksia esiteltiin promootiokuvissa.

5.1 Elokuvan tyyli ja teema Batman-puvussa

Reinkarnaatioiden pukujen materiaalivalinnat ja elektroniikka tukivat ohjaajan näkemystä *elokuvan luomasta maailmankuvasta*, mutta havainnollistivat myös elokuvan *tyyliä*. Materiaalien tuntemuksen ja ilmaisukeinojen kehitys ovat vääjäämättä vaikuttaneet Batmanin puvun esitystavan muutoksiin, mutta eniten materiaalien ilmaisutavassa ilmenee elokuvan pyrkimys tuottaa Batman-hahmosta joko fantastista tai realistista kuvaa. Burton ja Schumacher eivät keskittyneet selittämään Batmanin puvun toiminnallisia ominaisuuksia, jolloin pukujen materiaalivalinnat ja esitystavat saavat vahvimman scifi-mäisyyden leiman. Vaikka Burtonin elokuvat ovat todella visuaalisesti painottuneita, niin elokuvat saavat tunnusomaisen leimansa kuitenkin vaikutelmista. Burtonin Batmanin puku antaa vaikutelman voimasta ja toimijuudesta, mutta tarkempi tarkastelu paljastaa puvun epäfunktionaalisuuden. Schumacherin *Batman Forever*-elokuvan *futuristinen ja sarjakuvamainen tyyli* rajautui puvussa lihasten muotokieleen. Schumacherin pyrkimys oli päästä kauemmas ”burtonmaisesta” goottilaisesta synkkyudesta tuomalla Batmanin maailman lähemmäs sen sarjakuvallisia lähtökohtia. Hän pyrki luomaan innovatiivisen kokonaisuuden väreistä, varjoista, valoista ja liikkeestä, tehden Batmanista kimmeltelevän, elävän sarjakuvan. Elokuvan visuaalisen tyylin ominaispiirteet näkyvät selkeästi promootiokuvassa, mutta puku muistuttaa enemmänkin toimintasankarilelua, kuin sarjakuvista tuttua pukua.

Batman Begins:ssä elokuva on sidottu todellisen 2000-luvun maailmaan, sen realiteetteihin ja fysiikanlakeihin. Nämä seikat luovat viitekehyksen elokuvalle, ja näin myös Batmanin puvun toimintakyvyille ja mahdollisuuksille. Puvun armeijan iskujoukkomainen

muotokieli korostaa elokuvan realistista otetta. Ei olisi uskottavaa elokuvan maailman kannalta, jos superankarin puvun funktionalistinen tarkoituksellisuus peittyisi kokonaan sarjakuvista tuttuihin lepakkoa symboloiviin visuaalisiin elementteihin, mutta se vie kaiken huumorin puvun muotokielestä. Nolanille tyypillinen valheella ja todellisuudella leikittelyn havaitseminen puvun muotokielestä on vaikeaa. Piirre tulee esiin pikemminkin Batmanin olemassaoloon liittyvistä kysymyksistä, ja tätä kaikkea puvun lepakkomaisuus rajautuu symboloimaan.

Zack Snyderin visuaalinen runollisuus yhdistää Batmanin puvun ulkomuodon elokuvassa käytettyyn kristinuskon helvetinkuvastoon, vaikkei hahmoa pahana kuvatakaan. Painajaisessaan Bruce vierailee vanhempiensa mausoleumissa, jossa Martha Waynen muistolaatan saumoista valuu verta ja jonka takaa lepakonsiipiset demonit lentävät haudan syövereistä. Unessa Brucen kimppuun hyökkäävä demoni muistuttaa huomattavasti elokuvan Batmanin pukua, jonka lepakonkorvat ovat kuin pirunsarvet. Batmanin puvun demonimaisuus toimii kuin merkinä siitä, kuinka Bruce ja Batman toimivat itse itsensä pahimpina vihollisina. Elokuva antaa symboliikassaan vahvemman painoarvon kristinuskon mytologiakuvastolle kuin lepakon tuomalle symboliikalle. Ainoa elokuvan viittaus Batmanin lepakkoihin liittyvään alkuperään on alun prologi. Brucen uni kuvaa, kuinka Brucen lapsiminä kohoaa lepakoiden kannattelemana lepakoluolan uumenista vanhempien hautajaisten jälkeen. Toisaalta tämänkin voisi nähdä viittaukseksi Jeesuksen ylösnousemuksesta. Batmanin puku toimii pakokeinona lapsuuden traumaista, mutta tämän kaiken oletetaan olevan katsojalle tuttua aiemmista elokuvista ja sarjakuvista. Toisaalta alun prologi toimii toisintona Lex Luthorin maalauksessa lepakkomaisille demoneille, jotka nousevat maan syvyyksistä kohtaamaan hyökkäävät enkelit. Lepakkopuvun lepakon ulkomuoto korreloituu kuvastamaan ihmisiä, jotka puolustavat maailmaansa ylhäältä päin laskeutuvalta uhalta. Snyderin elokuville on ominaista kaunis, visuaalinen tyyli, minkä voi ominaisuutena liittää myös sarjakuvamaailmaan. Elokuvan Batman-pukukin on luontevaa esittää yhtä lailla sarjakuvamaiseksi tyylieltyä.

Vaikka Burtonin Batman-puku tärkeimpänä tehtävänä ilmaisee hahmon identiteettiä ja persoonaa, niin pukujen muotokielen tyyliä voi nähdä viittauksia koko elokuvan visuaaliseen tyyliin. Elokuvan toimikenttänä esittäytyy Gotham, joka on

vääristynyt, kieroutunut ja groteski. Aivan kuten Burtonin luoma Gotham ja sen rikolliset ovat bisarreja ja outoja, ei Batman saman yhteiskunnan lapsena voi olla mitään muuta. Burton pyrkii luomaan hahmoistaan samaistuttavia, eikä hän näe eroa rikollisten ja sankareiden välillä. Elokuva perustuu ajatukselle siitä, kuinka yhteiskunta luo omat hirviönsä.

Yksi elokuvan tärkeimpiä juonellisia elementtejä on, kuinka Batman ja Jokeri ovat toisistaan riippuvaisia hahmoja, jotka loivat toisensa. Tämä oivallus korostaa toisaalta Batmanin rikollista olomuotoa, toisaalta Jokerin asemaa Batmanin uhrina, jotka kummatkin ovat tulosta yhteiskunnan rakenteellisista ongelmista. Vaikka Batman on rikollisuuden kauhu, on tämä syntynyt ainoastaan pikkupojan traumaattisesta kokemuksesta. Tämä kaksijakoisuus näyttäytyy Batmanin puvussa kummallisina elementteinä, joilla on pyritty uhkaavuuden tuntuun, mutta jotka ilman dramaattista valaistusta ja liikettä näyttäytyvät vain kuriositeetteina ja surullisuutena. Batmanin puku ei toimisi yhtä vaikuttavana kerronnallisena keinona, jos se olisi vakavasti otettavampi. Puvun oudon lepakkomaisuuden voi tulkita tavaksi tuoda esille elokuvan tyyliä. Puvun muotokieli osoittaa, että ohjaajalle ominainen visuaalinen tyyli palvelee keinona ilmaista identiteettiä. Burtonin elokuvassa tärkeintä ovat elokuvan kuvaston tuottamat vaikutelmat. Puku ei niin ikään promootiokuvan tasolla anna kuvaa vakavasti otettavana rikollisuutta vastaan taistelevan pukuna. Aivan kuten sarjakuvissa supersankarien puvut, ei tässäkään Batmanin puvussa ole keskitytty niinkään teknisyyteen kuin näyttävyyteen.

Batmanin promootiokuvista oli vaivattomin analysoida elokuvien tyyllillisiä ominaispiirteitä, sillä elokuvan kontekstiluvussa sanallistetut visuaaliset piirteet toimivat suorana tienviittana analyysille. Teeman analysoiminen puvusta on sen sijaan hieman monimutkaisempaa. Supersankaritradition mukaisesti Batman on ennen kaikkea edustamiensa aatteiden symboli. Kuitenkin Waynen identiteetti on kietoutunut niin vahvasti tämän alter egon ympärille, ettei hän ei itsekään useasti tiedä, mistä toinen identiteetti alkaa ja toinen päättyy. Vaikka kaikissa Batman-elokuvissa ohjaajat ovat yhtä mieltä siitä, että Batmanin olemassaolo perustuu tämän vanhempien kuoleman todistamisesta syntyneeseen traumaan, he esittävät tämän trauman ilmenemismuodon eri tavoin. Batman-elokuvissa voi nähdä viittauksia antropologiasta tuttuihin

lähestymistapoihin ilmaista supersankarin identiteettiä. Aineiston Batman-elokuvissa Batmanin psyykkisen painolasti ohjaa olennaisesti hahmon tekoja, jolloin nämä psykologiset aspektit siivittävät myös analyysiani.

5.2 Batmanin luonteen ristiriitaisuus

Henkilöllisyyden ja supersankaritradition ilmaisemisen rinnalla lepakkomaisuuden saattoi yleisimmin nähdä promootiokuvissa tapana ilmaista Batmanin *hahmon identiteettien ristiriitaisuutta*. Burton sanoi viehättyneensä juuri Bruce Waynen radikaalista tavasta muuntautua lepakonnimeä kantavaksi kostajaksi ja siitä, kuinka hän kamppailee sisäisen pimeytensä kanssa. Elokuvassa Bruce Wayne esitetään heiveröisenä miehenä, mutta älykkäänä ja rikkaana sellaisena. Häneltä löytyisi totisesti useita keinoja korjata maailmansa vääryyksiä. Wayne kuitenkin on päätenyt radikaaliin vaihtoehtoon pukeutua kostajaksi, ja tuoda hyvityksiä lapsuudessaan kokemiinsa vääryyksiin lepakoksi pukeutuneena. Burtonia kiehtonut jakautuneen persoonallisuuden ilmentyminen ei ilmene promootiokuvassa pelkkään naamioon ja viittaaan pukeutumisenä, vaan myös siinä, kuinka promootiokuvassa viittaa roikkuu Waynen päällä kuin toisen miehen nahkat. Puvussa on naamiaispuhumaisuutta, mikä ehkä johtuu pukuun pukeutuneen miehen heiveröisyydestä. *Puvun eläimellisyys loitontaa* katsojaa Batman-hahmosta esittämällä tämän katsojalle vieraana. Puku on kokonaan yön musta ja rakentuu nahkamaisesta kumimateriaalista, jonka voi luontevasti liittää ennemminkin kauhukuvastoon kuin fetissipukeutumiseen.

Lepakkomaisen ulkomuotonsa ja materiaalivalintojensa vuoksi Batmanin puku kuvassa identifioi voimakkaasti juuri lepakkoa, luoden vaikutelman lepakoksi pukeutuneesta miehestä lepakkomiehen sijaan. Vaikutelma korostuu entisestään, kun näitä eläimelliseen arvaamattomuuteen liitettyjä representatioita vertaa Bruce Waynelle annettuihin luonteenpiirteisiin – lempeyteen, sisukkuuteen ja kiltteyteen. Puvun *ulkoiset ominaispiirteet* antavat loitontamiseen perustuvilla keinoilla kuvan *Batmanista Brucen vastakohtana*. Hentoisen koomikon valintaa perinteisesti maskuliinisena nähtyyn Bruce Waynen rooliin on ihmetelty laajalti – eritoten kun Batman-puku kuitenkin antaa

vaikutelman maskuliinisuudesta keinotekoisten vatsalihasten kautta. Promootiokuvassa sekä puvun eläimellisyys että maskuliinisuus antavat kuvan hahmon kaksijakoisuutta. Näiden piirteiden ymmärtäminen vaatii elokuvan juonen ja sen hahmojen syvempää tuntemusta kuin promootiokuvan näkijältä voisi olettaa.

Kun Burtonin Batman loitontaa katsojaa hahmosta, niin Schumacherin Batmanin kohdalla asiaa on lähestyttävä päinvastaisesta suunnasta. *Batman Forever*-elokuvassa Batman-elokuvan lepakko on kuin oma persoonansa, kun Bruce Wayne kokee jäävänsä toiseksi paremmalle puoliskolleen. Waynen identiteetin kaksijakoisuuden ruumiillistuminen osoitetaan konkreettisesti, kun elokuvassa Wayne puhuu Batmanista kuin erillisestä henkilöstä. Elokuva ei kuitenkaan anna Batmanin lepakkolähtökohdalle vahvaa painoarvoa, eikä lepakkomaisuus nouse promootiokuvastakaan esiin määrittävimpanä tekijänä. Piirre jää toissijaiseksi maskuliinisuutta *representoimien ominaisuuksien rinnalla*. Ohjaaja Schumacher toivoi Batman-puvun olevan virtaviivainen ja pantterimaisen seksikäs, ja puvun muotokieli toteuttaa näitä piirteitä lepakkomaisuuden kustannuksella. Puku voisi kuulua pikemminkin pantteri- kuin lepakkomiehelle, ja ulkomuoto kytkee puvun vahvasti fetissipukeutumisen kenttään.

Promootiokuvan puvun ylikorostettu hypermaskuliinisuus korostaa Batmanin ylemmyyttä jopa verrattuna Bruce Waynen ylivertaisiin fyysisiin ominaispiirteisiin. Kun Burtonin versiossa Waynen ja Batmanin erojen synnyttämä kaksijakoisuus näkyy persoonien fyysisiä eroavuuksia verratessa, Schumacherin Batman-puvussa sama vaikutelman voi nähdä toteutuvan voimapukeutumisen keinoin. Promootiokuva rajautuu esittelemään Batman-puvun keskivartalon lihaksikkuutta, mikä ei jätä epäselvyyksiä vartalon ihmismäisestä fyysisyydestä. Batmanin puvussa esiintyvät voimapukeutumisen elementtien voi katsoa toimivan myös merkkinä Brucen epävarmuudesta. Koska hän tuntee olevansa riittämätön pelkkänä ihmisenä, hän piiloutuu Batmanin puvun mahtavuuden sisään. Vaikka promootiokuvassa kirkkaana loistava puvun pintamateriaali esittää Batman-puvun selkeästi robottimaisena haalarina, replikoi sen muotokieli ihmisen alastonta vartaloa nänneineen ja vatsalihaksineen. Koska ihmiskeho kestää vain tiettyyn pisteeseen saakka fyysisten ominaispiirteiden korostamista toimiakseen dominoivana tekijänä, on Schumacherin Batman-puvun muotokielen fyysisyys kuitenkin luiskahtanut

karrikoinnin puolelle sen pyrkiessä maskuliinisempaan ulkomuotoon verrattuna Val Kilmerin vartaloon. Puvun robottimainen haarniskamaisuus toimii jo itsessään merkkinä maskuliinisuudelle, mutta se myös loitontaa katsojaa Batmanista. Batman on jotain täysin saavuttamattomissa olevaa; kaiken sen ilmenevä, mitä Bruce Wayne toivoo olevansa.

Batman Begins-elokuvan promootiokuvassa Batman-pukuihin verrattuna Brucen ihmiskasvoista on näkyvissä entistä vähemmän paljasta ihoa, mikä loitontaa Batmania ihmisyydestä ja mikä on tarkoitettu lisäämään naamion uhkaavuutta. Vaikka puvun ominaisuuksien ja teknologian selittäminen on tarkoitettu lisäämään hahmoon samaistuttavuutta, samalla puvun uhkaava muotokieli luo hahmoon etäisyyttä. Puvussa onkin niin sanottua synkkää hohdokkuutta. Voiko Batmanin-puvun nähdä analyysissä todellisempänä verrattuna Waynen ulkomuotoon, sitä en pysty varmuudella kertomaan. Elokuvassa kerrotaan, etteivät puvun materiaalit pysäytä kaikkia iskuja. Tämä antaa kuvan Batmanin erityislaatuisuudesta – hän on valmis riskeeraamaan henkensä.

Nolanin Batmanin pukua esitetään suhteessa tosimaailman suoja- ja sotatoimivaatteisiin, jolla puvun olemassaolo saa uskottavuutta ja oikeutuksen. Nolan pyrki esittämään Batmanin uskomattomana hahmona kaikkia tavallisia ihmisiä vasten. Snyder tavoitteli Nolanille tyypillistä realistisuuden tuntua, mutta hän esitti Batmanin ihmisyyteen perustuvat erikoislaatuisuuden esittämällä hänet supervoimia omaavien hahmojen rinnalla. Batmanin puku voi näyttää lepakonkorvineen oudolta ja epäuskottavalta promootiokuvissa, mutta suhteutettuna muihin hahmoihin ja maailmaansa, se on Gothamien hämärillä kujilla aina elementissään.

Nolanin *Batman Begins*-elokuvassa Batmanin olemassaolo lähtee tarpeesta kostaa vääryyksiä, mutta muuttuu joksikin paljon suuremmaksi. Nolan tarttui supersankarin identiteettikäsityksessä teoriaan siitä, kuinka Batman on vain naamionsa luoma käsite supersankarista. *Batman Begins*-elokuvassa korostuu ajatus Batmanin sisään kätkeytyvästä ideologiasta ja aatteesta, jonka fyysinen olomuoto Batman on. Puvun ulkoiset ominaispiirteet ovat siis vastaus Waynen psykologiseen mielenmaisemaan ja tämän haluun kohdata pelkonsa ja aiheuttaa pelkoa vastustajissaan. *”Ihmisenä olen lihaa ja verta. Minut voi jättää huomiotta ja tuhota, mutta jos olen symboli... Jos olen symboli,*

voin olla lahjomaton ja ikuinen”²⁰⁴, Bruce sanoo elokuvassa. Koska elokuva korostaa hahmoon sisältyviä arvoja, niin puvun ominaisuuksissa koodien merkityksen tulisi korostua – lepakkoa representoivat elementit ovat kuitenkin Nolanin Batman-puvussa hienovaraisemmat kuin koskaan. Toisin kuin muut promootiokuvien Batman-puvut, Nolanin Batman-puku siirtyisi reaali maailmaan pelkästään Batmanin koodit poistamalla.

Kuitenkin Lepakon musta varjo on liian vahva, ja vetää pian alleen koko Waynen tietoisuuden. Jos Bruce olisi valinnut taistelevansa rikollisuutta vastaan pelkässä mustassa kevlarihaarniskassa lepakkomaisuuden sijaan, olisiko hänen ollut helpompi pysyä omana itsenään? Wayne kokee elokuvassa pakottavaa tarvetta pelastaa Gotham tätä kalvavalta korruptoituneelta rikollissaastalta, ja kaiken tämän raivon hän kiinnittää Batmaniin. Bruce Wayne ei pysty ilmaisemaan todellista ajatusmaailmaansa enää kuin Batmanin hahmossa, jolloin Batmanin ulkomuoto toimii merkinä hänen todellisesta identiteetistään Bruce Waynen playboyroolin toimiessa vain peiteroolina.

Snyderin Batman on menettänyt kaiken uskonsa hyvyyteen ja kyynisenä uskoo kaikkien lopulta vajoavan pimeään puolelle. Hän havahtuu vasta kuullessaan Teräsmiehen riskeeraavan henkensä pelastaakseen äitinsä, ja Batman lähtee epäroimättä pelastamaan Teräsmiehen äitiä. Batman-puvun räjäisyys kuvaa tätä epätoivoa ja välinpitämättömyyttä johon hahmo on vaipunut – hän on yksinkertaisesti niin väsynyt kaikkeen, ettei jaksakaan välittää edes pukunsa kunnosta.

Nolanin tavoite elokuvassa oli osoittaa Batman-hahmon erikoislaatuisuus tavallisuuden puitteita vasten. Hän halusi osoittaa, kuinka hämmästyttävä ja todellisuudelle vieras hahmo Batman oli verrattuna todelliseen maailmaan. Lepakkomaista ulkomuotoa ei esitetä koskaan elokuvassa itseisarvoisena piirteenä, vaan syy puvun muotokieleen perustellaan elokuvassa teknisyydellä. Itse lepakkomaisuuden funktio Batmanin puvussa selittyy Brucen halussa käyttää pelkoa aseenaan. Nolan pyrki luomaan mahdollisimman realistisen kuvaelman Batman-maailmasta, ja hän etäännytti puvun muotokieleen kaikista kauimmaksi sarjakuvalähteestään. Tämä supersankariuden rationalisoiminen on yleinen ilmiö 2000-luvun supersankarielokuvissa, ja järjeistämällä pyritään samaistamaan

204 Batman Begins (2005).

katsojia supersankareihin. Nolanin pyrkimys realistisuuteen näkyy promootiokuvassa siinä, kuinka tarkasti pukua kuvataan saumaratkaisuista lähtien ja hyvässä valossa. Katsoja todella uskoo Batmanin puvun toimivan tositilanteissa, ja univormun eri osien voisi todella uskoa löytyvän kauppatavarana – tai ainakin sotateollisuuden prototyyppinä.

Kaikki puvut esittävät Batmanin lihaksikkaana, maskuliinisena ja toimijuutta korostavana mieshenkilönä. Maskuliinisuuden representatioiden muutos näkyy eniten promootiokuvissa tavassa kuvata Batmanin haalaria. Haalari kuvataan kolmessa ensimmäisessä promootiokuvassa haarniskamaisena suojapukuna, mikä tukee teoriaa maskuliinisuuden esiintymistavan siirtymisestä ihmiskehosta pukuun ja varusteisiin. Kuitenkin Snyderin Batman esitetään hyvin ihmismäisenä ja puku vaatemaisena, mikä taas selittyy maskuliinisuuden ilmenevän 2010-luvulla juuri äärimmilleen treenatussa vartalossa. Snyderin elokuvan teema käsittelee supersankariuden yhteiskunnallisia vaikutuksia ja olemassaolon tarpeellisuutta. Hän kuvaa Batmanin omiin tekoihinsa ja päätöksiinsä pettyneenä miehenä, joka viimeisenä tekonaan pyrkii tuhoamaan ihmissivilisaation siihenastisesti suurimman uhkan, Teräsmiehen. Snyder kuvaa elokuvassaan ihmisen ja jumalan välisen kohtaamisen, ja hän halusi Batman-pukunsa olevan ennen kaikkea vaate ihmisen päällä. Tapa, jolla Snyderin Batman-puku paljastaa altaan Bruce'n ihmiskehon korostaa Batmanin asemaa ihmisenä. Batmanin esittäminen haavoittuvana ihmisenä liki kuolemattoman Teräsmiehen rinnalla auttaa katsojaa samaistumaan Batmaniin. Vaikka Snyder pyrkii kyseenalaistamaan supersankariuden käsitteen ja siihen sisältyvän väkivaltaisuuden oikeuttamisen elokuvassa, niin puvun ulkomuoto liittyy Batmaniin uhrautuvuuden ja sankariuden arvoja. Bruce esitetään Snyderin elokuvassa hahmona, joka on ansainnut voimansa raa'alla harjoittelulla ja treenaamisella, jolloin hypermaskuliinisuudesta tulee samaistuttavaa. Tämä maskuliinisuuden representaatio liitetään ihmisyyteen esittämällä Batman yliluonnollisen voimakkaan Teräsmiehen rinnalla. Toisaalta puvun demonimainen ulkomuoto loitontaa katsojaa hahmosta, luoden kysymyksen hahmon oikeudenmukaisuudesta.

Supersankaripukeutuminen on aina riskialtis homoeroottisuuden ja fetissipukeutumisen leimalle, ja Schumacherin Batman-uvun kyseenalainen anatomiallinen oikeaoppisuus vain lisää öljyä liekkeihin. Elokuvassa Batman-uvun fetissimäisen ulkomuotoa

pyritään neutralisoimaan esittämällä Batman naissukupuolelle haluttavana. Tohtori Chase rakastuu Batmaniin, mutta lämpenee lopulta myös Bruce Waynelle. Bruce Wayne kokee viimein voivansa olla sinut persoonansa toisen osa-alueen kanssa. Tämä kaikki on tuttua supersankarigenrelle, esimerkiksi Burtonin Batmanin puvun homoeroottisuuden leima on neutralisoitu Jokerin absurdeilla aniliininpinkeillä puvustuksilla. On kuitenkin hyvin mielenkiintoista, kuinka *Batman Forever*-elokuva esittää Bruce Waynen haluttavana myös miesten silmissä. Edward Nygma esitetään elokuvan alussa Bruce Waynen työntekijänä, jonka vannoutunut ihannoiminen saa jo stalkkerimaisia piirteitä. Nygma muuntautuu Arvuuttajaksi, joka vainoaa Batmania, mutta siviiliminässään hän muuntautuu Waynen kopioksi. Elokuvassa *Talented Mr. Ripley* (Anthony Minghella, 1999) esiintyi vastaavanlainen juonikuvio. Elokuvassa puvustus toimii avaintekijänä henkilöhahmo Tom Ripley'n identiteetin muuttumiselle, kun huijari Ripley ihastuu uhriinsa, alkaa pukeutua ihannoimansa ihastuksen pukeutumisen mukaan, ja muuttuu lopulta täksi.²⁰⁵ Schumacherin elokuva leikittelee aivan samoilla elementeillä, kun Edward Nygma pyrkii syrjäyttämään Waynen tämän yrityksessä muuttumalla kopioksi Wayne'ksi. Tämä kaksijakoinen elementti syö tohtori Chasen romanttisten tunteiden neutralisoivaa vaikutusta, luomalla vain uusia, kyseenalaisia elementtejä, mikä poikkeaa täysin supersankaripukeutumisen esittämistavan perinteestä, ja on omiaan tuomaan elokuvaan kaksijakoista ilmapiiriä. Schumacherin pyrkimyksenä oli tehdä Batmanin puvusta seksikkäämpi, joten puvun muotokielen suorasukaisuus oli selkeästikin tavoiteltua. Kuvan voisi katsoa olevan vielä erotisoidun provokatiivinen puvun mustan, lateksimaisen pinnan johdosta, mutta hahmon tyynen itsevarma asento poistaa kuvasta itsetietoisuuden tunnun.

5.3 Tulosten arviointia

Tutkielmani tarkoitus oli tutkia Batman-puvuissa tapahtuneita muutoksia neljän eri ohjaajan Batman-filmatisoinneissa. Lähtökohdat tutkimukselle asettuivat sen oletuksen varaan, että jokainen ohjaaja olisi halunnut muuttaa Batman-hahmoa uuteen suuntaan. Tutkielmani rajautui käsittelemään Batman-puvun muutoksia identiteetin, teeman ja tyylin lähtökohdista, joiden määrittelin teoriataustoissa vaikuttavan Batmanin

205 Street 2001, 35.

luonteeseen. Supersankaritraditio ja Batman-sarjakuvatraditio antoivat visuaaliset lähtökohdat Batman-puvuille, ja pitivät promootiokuvien pukujen Batmania määrittävät koodit yhtenäisinä.

Batmanin identiteetin eriytyminen ei koskaan ole aivan yksiselitteistä ja se ilmenee eri muodoissa. Hahmo on saanut syntynsä Bruce Waynen peloista, syyllisyyden ja vihantunteesta, mutta myös halusta auttaa Gothamien ihmisiä. Ilman Bruce Waynea ei olisi Batmania. On tärkeää ymmärtää, että Batmanissa ei ole kyse erillisestä persoonasta vaan juuri käsitteellistetystä identiteetistä. Bruce Waynella ei suoranaisesti ole jakautunutta persoonallisuutta, vaan hän on päätenyt kiinnittämään erilliset identiteetit osaksi tiettyä vaatetusta. Kaikilla ihmisillä on erilaisia käsitteellistettyjä identiteettejä, joita usein ilmaisemme eri vaatetuksen kautta – toimiihan poliisi ammatissaan vain poliisin puvussa. Supersankareiden puvussa on erityislaatuista se, kuinka ne kieltävät täysin toisten identiteettien olemassaolon. Batmanin tapauksessa Batman-puku on *visuaaliseksi kuvastoksi kiteytetty kostajan identiteetti*.

Kun ohjaajat kertoivat halunneensa luoda aina uudestaan aivan uudentyyppisen Batmanin, he esittivät ensiksi Bruce Waynen persoonan uudessa valossa. Uutta Bruce Waynea kuvaamaan valittiin uusi näyttelijä, jonka ulkoinen olemus vastaa siviiliminän persoonallisuutta. Kuitenkin koska elokuvissa Bruce Wayne tekee Batman-puvun itselleen, määrittävät kyseiselle ihmiselle olennaiset luonteenpiirteet elokuvassa puvun ulkomuodon jo elokuvan luomassa todellisuudessa. Batmanin puvun ulkoisten muutosten voi ajatella näin symboloivan Waynen persoonan ilmenemistä. Perinteisesti Batmanin puku heijastaa Brucen sisäisten arvomaailmojen ja mielen demonien kamppailua. Muuttuva Batmanin puku esittää Brucen mielenmaiseman luoden erilaisen vaikutelman hahmosta. Jos teema on yhtä kuin älyllinen näkökulma henkilöhahmon tekojen takana, Batmanin puvun ulkomuodon muutoksien voi katsoa peilaavan elokuvan teemaa.

Batmanin identiteetti koostuu yhä samoista elementeistä kuin sarjakuvan alkuaikoina. Kuitenkin elokuvat painottavat *identiteetin muodostumisen* takana olevan *trauman ilmenemismuotoa eri tavoin*, ja tämä vaikuttaa Batmanin *tapaan käyttäytyä*. Batmanin luonne on siis muuttunut elokuvissa. Elokuvat myös kuvaavat eri tavoin identiteettien

kaksijakoisuutta hyödyntäen antropologian käsityksiä supersankariudesta. Trauman ilmeneminen toimii lähtökohtana elokuvien teemalle, jotka yhdistyessään ohjaajan visioon ja tyyliin luovat elokuvan kokonaisuuden. Elokuvan tunnelma ja tyyli määrittävät sen, kuinka keveällä otteella Batmanin psykologiseen taakkaan suhtaudutaan. Elokuvan tunnelma määrittää näin otteen, kuinka synkkänä ja raakana Batman kuvataan. Puvun visuaalinen muotokieli palvelee tapana kuvata Batmanin mielenmaisemien tunnelmaa. Ohjaajalle ominainen tyyli myös vaikuttaa otteeseen, jolla hän on elokuvaa tehnyt. Elokuvan tyyli myös vaikuttaa koko elokuvan visuaaliseen muotokieleen, mikä vaikuttaa vuorostaan elokuvan yleiseen tunnelmaan. Tätä voi ajatella myös kaksisuuntaisena tienä. Batmanin puvun ulkonäkö on olennainen osa elokuvan yleisilmettä, jolloin puvustus voi leimata koko elokuvaa. Näin kävi esimerkiksi *Batman Forever* -elokuvan kohdalla, josta kukaan ei tunnu muistavan mitään muuta kuin Batman-puvun nännit.

Vaikka katsoja saapuu katsomaan juuri supersankarien ihmetekoja, niin viehätymme heissä inhimillisyydestä. Johdanto antoi olettaa Batmanin muuttuneen synkemmäksi, ja tämä on täysin totta. Kuitenkin tämä synkkyys tuo riipaisevalla tavalla esiin hahmojen inhimillisyyden. Kliseiden mukaan kynttilä palaa kirkkaimmin pimeimmällä hetkellä, ja Batman-hahmon inhimillisyyden tuoma toivo kuvattuna vasten yhä synkempää Gothamia saa yhä suuremman merkityksen. Batman-puku toimii keinona kuvata Batman-identiteettiin sisältyvää käsitystä hahmon mielipuolisuudesta verrattuna silkoiseen Bruce Wayneen. Batman perustuu hahmona näin *vastavetoisille* voimille, jossa kasvava Batmanin synkkyys tekee hahmon olemassaolon yhä ihmeellisemmäksi.

Batmanilla ei ole supervoimia, mutta juuri tämä ihmisyyys toimii lopulta ratkaisevana voimana. Vihan voittaminen ja myötätunnon löytäminen ovat yksi niistä *elementeistä*, jotka estävät Batmania vajoamasta rikollisten tasolle hänen ikuisessa kamppailussaan pahuutta vastaan. Myötätunto ajaa Brucea suojelemaan kotikaupunkiaan, ja jatkamaan epäperinteisin keinoin vanhempiensa aloittamaa hyväntekeväisyyttä. Myötätunto estää Brucea hakemasta vain kostoa, mutta se toimii myös oikeutuksena väkivallalle – Batman-alter ego on kaksiteräinen miekka, joka sekä pelastaa että tuhoaa Brucen. Bruce Wayne kamppailee lukuisten häntä kalvavien tunteiden parissa, ja Batmanin puku on ainoa keino tuoda ne esille. Batmanin puvun muun (supersankari)puvustuksen tavoin

voi nähdä miltei visuaalisena runoutena, kun kaikki hahmoon sisältymä ristiriitaisuus ja vastakohtaisuus puristuu vaatekappaleisiin.

Supersankarien synkkyyden sanotaan perustuvan muuttuneeseen käsitykseen hyvän ja pahan häilyvästä rajasta. Visuaalisesti tämä ilmenee yleensä supersankarien pukujen muuttumisessa tummemmiksi, mutta Batmanin mustan puvun kohdalla tämä ei pidä paikkaansa. Saman vaikutuksen voi kuitenkin katsoa tulevan esille Batmanin naamion muotokielessä. Tutkimukset ovat osoittaneet epäinhimillisten kasvon piirteiden toimivan naamioissa tapana loitontaa katsojaa. Batmanin koko puvun muotokieli muuttuu ihmismäisemmäksi tai eläimellisemmäksi sen mukaan, halutaanko katsoja samaistaa hahmoon vai ei. Vaikka Batman taistelee hyvän puolella, hän häilyy pahan rajamailla. Elokuvista esimerkiksi vanhat westernit antavat ikonografisen kuvan hyvän ja pahan ilmaisutavasta – pahan vaatetus on mustaa ja rähjäistä, hyvän valkoista ja puhdasta²⁰⁶. Snyderin Batman-hahmon promootiokuva kuvaa Batmanin nimenomaan rähjäisenä ja tummana, kuin klassisen pahan ruumiillistumana. Analyysini osoittama Batmanin ristiriitaisuus herättää kysymyksen hyvän ja pahan representaation muutoksesta. Tätä ilmiötä olisi mielenkiintoista tutkia tarkemmin elokuvapuvustuksen kontekstissa.

Koko tutkielmani perustuu ajatukselle siitä, kuinka analysoin juuri Batman-hahmon luonteen muutoksia, vaikka oikeastaan kyse on tavasta, millä Batman erotetaan siviiliminästä. Analyysi osoittaa Batmanin hahmon ristiriitaisuuden, ja kuinka puku toimii keinona kuvata kaksijakoisuutta. Tutkielmani auttaa ymmärtämään mekanismeja samaistuttavuuden takana ja kuinka niitä on mahdollista kuvata puvustuksen keinoin. Vaikka tutkielmassani oli kyse tapaustutkimuksesta, nämä havainnot voi yleistää koskemaan kaikkea elokuvapuvustusta. Samaistuvuudella ja loitontamisella on selkeästi yhä suurempi merkitys roolien rakentamisessa, ja tämän voi katsoa vaikuttaneen eniten Bruce Waynen ja Batmanin luonteen muutoksiin. Hahmojen inhimillisyys tuo ristiriitaa hahmoihin, ja sen merkitys korostuu Batman-puvussa. Hahmon ulkomuotoon ja luonteeseen liitettävät ihannoitavat ideologiat eivät analyysin perusteella kuitenkaan näyttele katsojan samaistamisessa tärkeintä elementtiä, vaan nimenomaan katsojan tilaisuus rinnastaa itsensä hahmojen sisältämään pimeyteen.

206 Kupiainen 2005, 30.

6 Pohdinta

Tutkielma on saanut minut pohtimaan hyvin rakennettuja henkilöhahmoja eri viihteen formaateissa. Mielenkiintoisimmat hahmot eivät koskaan ole täysin puhtoisia, ja he kamppailevat ihmisyyden perusristiriitojen parissa. Kokemuksieni mukaan viihdeteollisuudessa ja kirjallisuudessa antisankarit ovat lisänneet suosiotaan päähenkilöiden myötä, jotka saavat katsojan inhoamaan hahmoa. Katsoja haastetaan pohtimaan hahmon tekoja loitontamalla tämä päähenkilöstä. Tämä tuo uusia haasteita pukusuunnittelijalle, kuin myös katsojalle. Koska ideologiat leviävät median kautta, tähän sisältyy aina väärinymmärryksen riski. Hahmo voi esimerkiksi parodian keinoin tulla kaupanneeksi pukeutumiseen liittyviä ideologioita, jotka ovat haitallisia nuorisolle. Medialukutaidon merkitys kasvaa entisestään. Puvustus näyttlee *tässä merkittävää roolia*, ja sen tulee löytää älykkäitä keinoja toimia loitontavana elementtinä. Vaikka vastuu olisi lopulta katsojalla, nousee esiin kysymys myös pukusuunnittelijan vastuusta.

Supersankarit asettuvat erityiseen paikkaan kansan psyydessä. Supersankarit eivät ole koskaan perinteisiä auktoriteettihahmoja, vaan he pikemminkin täyttävät perinteisen virkavallan yhteiskuntajärjestykseen välttämättömästi auki jättämää aukkoa. Täyttämällä tilan sosiaalisessa järjestelmässä supersankarit ovat pettämättömiä hahmoja ilman ketään vastaavaa. Esimerkiksi aina kun käsillä oleva tapaus on liian vaikea Gotham poliisipäällikkö James Gordonin ratkaistavaksi, hän heijastaa lepakkosignaalin saadakseen apua lain vaihtoehtoiselta taholta eli Batmanilta. Tällaisen fantasian keinoin mikä tahansa railo tai tyhjä tila sosiaalijärjestyksessä katoaa. Vaara tällaisessa supersankarifantasiassa, kuten missä tahansa kuvitelmassa, on sen riski kasvattaa uskoa puuttumattomaan sosiaalijärjestelmän, järjestelmään ilman aukkoja – tai hahmoon, joka on olemassa tätä aukkoa täyttääkseen. Samalla fantasiat voivat osoittaa järjestelmässä olevien aukkojen olemassaolon esittämällä supersankarin paikkaa täyttämässä. Supersankari ilmentää fantasian jakautunutta poliittista arvonantoa, sen konservatiivista taipumusta piilotella puuttuvaa yhteiskuntajärjestystä ja sen radikaalia tapaa olla piittaamatta tapahtuneista

laiminlyönneistä.²⁰⁷ Myös tapa kuvata pukua voi toimia keinona analysoida erilaisia fantasioita, kuin myös niiden esitystavan paljastamia puutteita yhteiskunnassa.

Batmanin-pukua ei esitetä ainoastaan suhteessa aiempiin reinkarnaatioihin, vaan myös suhteessa muihin hahmoihin. Burtonin synkeä Batman bisarrin Jokerin rinnalla luo kummallisen yhteenkuuluvuuden tunteen kuitenkin korostaen Batmanin täysjärkisyyttä. Schumacherin tapa esittää Batmanin entinen ihailija Nygma tiukkoihin haalareihin pukeutuneena hulluna Arvuuttajana poistaa homoeroottisuuden leiman Batmanin seksuaalissävytteisestä puvusta tuntuu nykypäivänä rasistiselta. Batmanin rikollisten absurdi kuvaamistapa antaa negatiivisen representaation supersankaritraditiossa heteroseksuaalisuudesta poikkeavista hahmoista, vaikkeivat elokuvat suorasanaisesti esitäkään bisarreja hahmoja homoseksuaaleina. Seksuaali- ja sukupuolivähemmistö eli HLBTIQ-hahmot ovat äärimmäisen aliedustettuina supersankarigenressä. Mike Pfeiffer kuvailee artikkelissaan, kuinka nuorille on tyypillistä nähdä homoseksuaalisia piirteitä traditionaalisesti heteroseksuaalisissa hahmoissa, jotta he voisivat samaistua heihin paremmin.²⁰⁸ Vaikka HLBTIQ-hahmoja esiintyy hiljalleen yhä enenemissä määrin elokuva- ja viihdeteollisuudessa, perinteet muuttuvat hitaasti. Batmanin seksuaalisesta suuntauksesta on käyty keskustelua kautta aikojen, mutta homoa Batmania tuskin nähdään vielä tämän vuosikymmenen puolella. Pukusuunnittelijan vastuulla on sen sijaan lakata käyttämästä homoseksuaalisuuden representaatiota maskuliinisuunisen egon pönkittäjänä.

Keskityn supersankarin pukuun miessupersankarien puku lähtökohtanani. Tutkielmani olisi ollut ajallisesti relevantimpi, jos olisin tutkinut Batmanin puvun sijaan jonkun naissupersankarin pukua. Näin tutkielmani olisi voinut vastata *Wonder Womanin* (2017) aloittamaan keskusteluun naissankareista tai *Me Too*-kampanjaan. Toisaalta tutkielmaani olisi ollut tällöin paljon vaikeampi saada tietopohjaa, koska naissupersankarien pukua on tutkittu paljon vähemmän. Vaikka miessupersankareiden maskuliinisuutta ei esitetäkään suhteessa naisiin²⁰⁹, niin genren naishahmot kuitenkin rinnastuvat miehiin väkisinkin. Penny Griffin kertoo, kuinka Christopher Nolanin elokuvissa naishahmojen ainoa

207 McGowan 2012, 89–90

208 Pfeiffer 2015.

209 Brownie 2015, 13, 15.

tehtävä on yleensä vain pukata mieshenkilöitä suuntaan tai toiseen, vaikka ohjaaja onkin yksi Hollywoodin mestarillisimpia ohjaajia kuvaamaan miessukupuolen psykologista monisäikeisyyttä. Naissankareilla on usein vain kaksi tapaa reagoida uhkaavissa vaaratilanteissa – he joko osallistuvat väkivaltaan tilanteesta nauttien tai vetäytyvät tilanteesta kiljuen.²¹⁰

Aivan kuten miessupersankarin puku, niin myös naissupersankarin asu on totuttu näkemään genressä tietyllä tavalla. *The Hawkeye Initiative* -blogi on vuodesta 2012 omistautunut herättämään ihmiset huomaamaan, kuinka vääristyneellä ja seksualisoidulla tavalla useat sarjakuvat, kirjat ja videopelit kuvaavat naishahmoja. Blogi on kehittänyt *The Hawkeye Test* -testin, jossa tarkoituksena on piirtää miessupersankari Haukansilmä samassa asennossa kuin median esittämä naishahmo. Jos kuva ei muutu tyhmäksi tai hauskaksi, kuva ei ole seksistinen.²¹¹ Blogia selaillessa voin kertoa, että useimmat kuvat muuttuvat täysin naurettavaksi. Vastaavasti *Justice League* -elokuvan tapa kuvata amatson-sotureita on aiheuttanut närää katsojissa. *Wonder Woman* (2017) toi yleisön iloksi joukon vahvoja naissotureita, jotka kuvataan pääasiassa haarniskoissa. Mutta kun he esiintyivät uudestaan *Justice League* -elokuvassa (2017), he ovat huomattavasti niukemmissa, bikinimäisissä vaatteissa. Liekö sattumaa, mutta *Wonder Woman* -elokuvassa sekä ohjaaja, että pukusuunnittelija olivat naisia, *Justice League* -elokuvassa kummatkin olivat miehiä.²¹² Olisi mielenkiintoista tulevaisuudessa perehtyä naissupersankareiden puvun esitystapoihin, ja pukeutumiseen kätkeytyviin arvoihin. Supersankarielokuvien suosio ei näytä osoittavan hiipumisen merkkejä aivan vielä, joten voin olettaa supersankarien puvun tutkimuksen olevan ajankohtainen vielä tulevaisuudessa.

Batmanin puku toimii äärimmäisenä esimerkkinä siitä, kuinka Bruce Wayne käyttää pukua keinona loitontaa itsensä yhteiskunnan säännöistä ja siviiliminänsä esteistä. Vaikka puku mahdollistaa Batmanin teot, se myös toimii Brucen mielenterveyttä suojelevana tekijänä. Bruce voi loitontaa itsensä yöllä tapahtuvista kauhuista, sillä eihän kyseessä ollut koskaan hän, vaan Batman. Vaatteella on mahtava voima. Olisi mielenkiintoista tutkia, miten vaatteet voivat toimia keinona selviytyä traumasta. Toisaalta myös osa Batman-

210 Griffin 2015, 126, 129.

211 The Hawkeye Initiative.

212 Bonner 2017.

elokuvista osoittaa, kuinka puku saa hiljalleen vallan Brucen persoonasta. Jos identiteetin vaihto tapahtuu vain pään sisällä, pian voi olla mahdoton erottaa enää totta toisesta. Asettamalla toisen identiteetin henkilöitymän merkityksen pukuun eri identiteettien raja pysyy stabiilimpana. Puku toimii myös Brucen keinona irtaannuttaa lapsuuden traumat siviiliminästä, jolloin puvun voi katsoa toimivan myös suojelumekanismina. Ajatukset lähtevät laukkaamaan, kun vain mietin mihin kaikkeen puvun loitontavaa voimaa voisi hyödyntää. Olisi houkutteleva ajatus tutkia, kuinka puku toimii mielen suojausmekanismina loitontaessaan identiteettejä toisistaan esimerkiksi sotatoimissa tai prostituutiossa. Myös puvun roolia metodinäyttelemisessä olisi mielenkiintoista tutkia.

Olisiko ollut hedelmällisempää verrata Batmanin promootiokuvia kuviin Bruce Waynesta? Päädyin johtopäätöksiä tehdessäni vertaamaan Batmania useaan otteeseen tämän siviiliminään, mutta tällöin kyse oli pikemminkin Bruce Waynen *identiteettiin* liitetyistä piirteistä. Hahmon kuva-analyysi olisi tällöin tuonut erilaisen lähtökohdan analyysilleni. Sivusin tutkielmassani myös Bruce Waynen ulkoisia ominaispiirteitä, mutta tällöin ne oli erikseen mainittu joko ohjaajan tai elokuvakriitikon toimesta. Tällöinkin kyse on pikemminkin ollut kumpaakin identiteettiä esittäneestä näyttelijästä, kuin Bruce Waynestä. Tutkielmassani oli kyse ennen kaikkea puvun representaation vertaamisesta tätä kantavan ihmisen representaatioon. Toinen mahdollinen tutkimustapa olisi ollut tehdä vertailevaa tutkimusta elokuvan miljöön tyylin ja Batmanin puvun välillä. Tämä olisi voinut olla hedelmällisempää tyylin analysoinnin kannalta.

Batman-hahmo on vallitsevan käsityksen mukaan johdosta niin reaali maailman kuin sarjakuvien tuottaman maailman yhteiskunnallisista ja kulttuurisista tekijöistä. Lähtökohtana Batmanissa on se, että Gothamien yhteiskuntarakente on mätä ja korruptoitunut, ja tämän johdosta rikollisuus on ottanut vallan. Julkiseen järjestelmään ei ole luottamista, jolloin rikollisuus vallitsee ja oikeuden on tultava jostain muualta. Batman syntyy täyttämään aukkoa oikeusjärjestelmässä, mutta hahmo myös ylläpitää kaupungin anarkiaa olemassaolollaan. Elokuvan tapahtumakentän ja -ajan poliittinen ja yhteiskunnallinen tila on omansa, ja hypoteettisesti ajatellen se muuttuu eri vuosikymmenillä eri ohjaajien luomien elokuvien myötä. Olisin voinut verrata elokuvien yhteiskunnallisten ja poliittisten ilmapiirien muutoksia Batmanin puvun muutoksiin.

Sen sijaan ainoa kulttuurinen kontekstini tutkimukseen tuli maskuliinisuuden representaatioiden muutoksista ja ohjaustyön mukana kulkevista elokuvateollisuuden muoti-ilmiöistä. Analyysi olisi saanut täysin toisenlaisen lopputuleman, jos olisin peilannut Batmanin pukua esimerkiksi suhteutettuna muoti-ilmiöihin. En myöskään paneutunut liki lainkaan puvustuksen rooliin tulevaisuutta muokkaavana tekijänä. Batmania on tutkittu hyvin monesta eri näkökulmasta, ja oli vaikeaa pitäytyä vain muutamassa näkökannassa. Kun kaikki kiinnostaa, on helppo eksyä kiinnostavien aiheiden metsään.

Supersankareita kuvataan yhä realistisempia taustoja vasten samalla, kun heihin liitetään uudella tavalla samaistuttavuuden arvoja. Tämä saa miettimään, suhtaudummeko uudella tavalla tähän supersankareiden paljastamaan aukkoon omassa yhteiskuntajärjestyksessämme. Batman samaistaa katsojan yksilön tuhoon tuomittuun kamppailuun yhteiskunnan toimimattomuutta vastaan. Vaikka elokuva ei toimisikaan suorana peilikuvana vallitsevalle yhteiskunnalle, niin se syntyy silti kulttuurisena vuoropuheluna. Vaikka supersankarielokuvat voisivat tuoda hetkellisen helpotuksen tosimaailman synkkyydestä ja yhä huolestuttavimmista uutisotsikoista, niin saa se silti meidät pohtimaan yhteiskuntamme tilannetta. Johdannon alussa kysyin, kummat muuttuivat ensin synkiksi, supersankarielokuvat vai me. Tutkielmani perusteella voin sanoa tämän tapahtuneen kummaminkin kohdalla. Mutta juuri pimeys saa meidät näkemään toivon, ja havahduttaa meidät toimimaan ajoissa.

Representaatiotani ohjailee 1960-luvun camp-Batman. Konstruktiivisen representatiomallin mukaisesti tulkintani ei kuvaa todellisuutta, vaan se on lähtökohtieni siivittämä *tulkinta todellisuudesta*. Tekemäni tutkimus ei ole toisinnettavissa toisen tutkijan toimesta, sillä jokainen analyysi perustuu eri lähtökohdille. Katsoja yleensä muodostaa representaation hahmosta lapsuudestaan tutun reinkarnaation varaan²¹³. Jos omaa representaatiotani ohjailee 1960-luvun hassutteleva camp-Batman, vaikuttavat kaikki muut Batmanit väistämättä synkiltä. Frank Millerin *the Dark Knight Returns* -sarjakuvasarja muutti Batmanin representaation lähtemättömästi synkemmäksi elokuvaversioissa, enkä ottanut tätä sarjakuvan vaikutusta huomioon hypoteesissani. Toisaalta Millerin Batman reagoi osaltaan muuttuvaan yhteiskuntaan.

213 Fingerhuth 2004, 20.

Kirjoitusprosessi pro gradu -tutkielmani takana on ollut mäkinen, ja välillä olin jättää kirjoittajan supersankarinviihteen kokonaan naulaan. Kirjoitusurakka oli tauolla liki kokonaisen lukuvuoden, kun suoritin elokuva-alan työharjoitteluja. Kiinnostus itse aihetta kohtaan kuitenkin sai minut pinnistelemaan loppuun saakka. Mitä enemmän olen kirjoittanut identiteetin ja supersankarin puheen yhteydestä, sitä enemmän kiinnostuin aiheesta. Jossain vaiheessa olin liiankin kiinnostunut, sillä lopulta tutkielmani pituudesta sai lähteä neljäkymmentäviisi sivua valmista tekstiä – suurin osa teorialuvusta. Muiden tutkimuksiin ja havaintoihin on helppo rakastua, ja omalla kohdallani tämä söi aikaa itse analyysiltä. Minulle on aina ollut luontaista pohdiskella asioita usealta kantilta, mikä oli haittana teoriataustan rakentamisessa. Kuitenkin saman piirteen ansiosta johtopäätökset analyysistä syntyivät jouhevasti. Vaikka sain promootiokuvista paljon mielenkiintoista tietoa irti, itse analyysiprosessin havainnollistaminen oli minulle vaikeaa.

Elokuvan tyylin analysoiminen kuvasemiotiikan keinoin antaa keinon analysoida Batmanin puheen ominaispiirteitä. Teeman ja hahmon luonteen ymmärtäminen perustuu hyvin abstrakteille arvoille, ja selkeäpiirteisten visuaalisten elementtien lokeroiminen antaa alkusysäyksen analyysille. Puheen elementtejä sanallistamalla niihin oli helpompi sisällyttää merkityksiä. Kuvasemioottinen analyysi tuntui luontevalta analyysimenetelmältä tutkielmalleni, sillä elokuvapuheen ymmärtäminen hahmon luonteen edustajana perustuu juuri representioiden ymmärtämiselle. Elokuvassa identiteettien, teeman ja tyylin ymmärtäminen perustuvat kaikki representaatioiden muodostamiseen, kun kulttuurisesti stabiilit koodit saavat katsojan representaatiojärjestelmässä samoja arvoja. Kuitenkaan kuvan analysoiminen ei tapahtunut johdonmukaisen samantapaisesti jokaisen promootiokuvan kohdalla, mikä syö tutkimuksen luotettavuutta. Jotta tutkimus olisi toisinnettavissa muiden elokuvahahmojen kohdalla, olisi minun täytynyt kuvailla analyysin kulkua tarkemmin. Metodologian kokonaisvaltaisempi ymmärtäminen olisi helpottanut analyysin havainnollistamista.

On mielenkiintoista, kuinka minun on analysoijanakin vaikea erottaa puku sitä kantavasta ihmisestä. Olen täysin lumoutunut tutkielmani jälkeen identiteettien monisäikeisyydestä. Vaikka voisi luulla, ettei puku ole muuta kuin ihminen sen sisässä,

on supersankaripukeutumisessa kyse niin paljon muusta. Ihmisen identiteetit ovat niin hauraita käsityksiä, että niitä pystyy esittämään mieleisenään helposti vaatetuksen avulla. Mihin kaikkeen pystyisimmekään, jos muistaisimme tämän arkielämässämme. Vaikka tutkielmani tarkoituksena oli analysoida juuri Batman-hahmon luonteen muutoksia, tutkielmani pyrki alituisen keskittymään Batmanin ja Bruce Waynen identiteettien yhteen kietoutumiseen. Batman-elokuvat osoittavat, kuinka helposti Bruce kadottaa osan itsestään pukiessaan lepakkopuvun ylleen ja omaksuessaan kostajan roolin.

Ohjaajat ovat kaikki asettaneet Brucen mielenterveydelliset ongelmat elokuviansa pääteemaksi ja punaiseksi langaksi. Koska nämä ohjaajien antamat lausunnot elokuvien teemasta ovat osana representaationi tietopohjaa, tein oman analyysini näiden varassa. Jos en olisi tiennyt, minkä kaltaisia henkisiä tasapainottomuuksia ohjaajat halusivat korostaa, olisin mitä luultavimmin analysoinut kuvia eri tavoin. Kun vihjeet on annettu, on arvoitus helppo ratkaista, ja tältä minusta tuntui myös analyysiäni tehdessä. Kuitenkin tämä on yksi semiotiikan ja representaatiolähtöisen analyysin heikkouksia. Tutkimustuloksien paikkansapitävyyttä on vaikea todistaa, eikä tutkimus taivu helposti yleistettävään muotoon. Toisaalta koska analyysi perustuu representaatioon konstruktivisena käsitteenä, omat representaationi Batman-puvuista muovaavat osaltaan kulttuuria. Kun representaatio on muodostunut, niin se on osa totuutta. Toivoisin tutkielmani saavan katsojan seuraavaa supersankarielokuvaa katsoessaan pohdiskelemaan tapoja, jolla elokuva hahmonsa esittää ja millaisia representaatioita se todellisuudessa ruokkii.

Lähteet

Annala, Pirjo 2014: *Film Costumes as Icons – three representations of a hero's iconic film costume*. Pro gradu -tutkielma. Vaatetus suunnittelun ko., Lapin yliopisto.

Antola, Laura 2014: *Yhteinen hyvä vai yksilön ylistys? : Väkivallan oikeuttaminen ja uusliberalismi supersankarisarjakuvassa*. Pro gradu -tutkielma. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, Turun yliopisto.

Australian Centre for the Moving Image 2010: *The Gothic Imagination of Tim Burton*. Australia: Australian Centre for the Moving Image. Osoitteessa: <https://www.acmi.net.au/media/102407/the-gothic-imagination-of-tim-burton.pdf>. Viitattu 04.11.2016.

Baker-Whitelaw, Gavia 2016: *The 10 actors who played Batman: A superhero timeline*. The Daily Dot 18.05.2016. Osoitteessa <https://www.dailydot.com/parsec/actors-who-played-batman-timeline/>. Viitattu 25.08.2017.

Barber, Nicholas 2016: *Ignore backlash – Batman v Superman is a four-star epic*. BBC Culture 23.03.2016. Osoitteessa: <http://www.bbc.com/culture/story/20160323-is-batman-v-superman-a-winner>. Viitattu 07.07.2017.

Bonner, Mehera 2017: The Amazons Are Wearing Bikinis in 'Justice League' and People Are Furious : The costume designer for 'Wonder Woman'? A woman. The costume designer for 'Justice League'? A man. Marie Claire 14.11.2017. Osoitteessa: <https://www.marieclaire.com/culture/a13566284/amazons-costumes-justice-league-reaction/>. Viitattu 13.09.2018.

Boyns, David & Wonser, Robert 2013: *The Caped Crusader – What Batman Films Tell Us about Crime and Deviance* Teoksessa Feltey, Kathryn & Sutherland, Jean-Anne toim. 2013: *Cinematic sociology : social life in film*. 2nd ed. edn. Thousand Oaks (Calif.): SAGE Publications. 213.

Brewster, Karen & Shafer, Melissa 2011: *Fundamentals of Theatrical Design*. New York: Allworth Press.

Brown, Jeffrey A. 2013: *How Marvel's superheroes found the magic to make us all true believers*. The Guardian 31.08.2013. Osoitteessa: <https://www.theguardian.com/film/2013/aug/31/marvel-superheroes-true-believers>. Viitattu 23.10.2015.

Brownie, Barbara & Graydon, Danny 2015: *The Superhero Costume : Identity and Disguise in Fact and Fiction*. London: Bloomsbury Publishing.

Bruzzi, Stella 1997: *Undressing Cinema : clothing and Identity in the movies*. London: Routledge.

Carroll, Noël 1996: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.

Craik, Jennifer 2005: *Uniforms Exposed: From Conformity to Transgression*. Oxford: New York, Berg.

Dargis, Manohla 2005: *Dark Was the Young Knight Battling His Inner Demons*. New York Times Film Review 15.06.2005. Osoitteessa: <https://www.nytimes.com/2005/06/15/movies/dark-was-the-young-knight-battling-his-inner-demons.html>. Viitattu 24.08.2017.

Duncan, Randy 2011: *Rolling the Boulder in Gotham*. Teoksessa: Durand, Kevin K. & Leigh, Mary K. toim. 2011: *Riddle Me This, Batman!* North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Durand, Kevin K. 2011: *Batman's Canon : Hybridity and the Interpretation of the Superhero*. Teoksessa: Durand, Kevin K. & Leigh, Mary K. toim. 2011: *Riddle Me This, Batman!* North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Easthope, Anthony 1992: *What a Man's Gotta Do: The Masculine Myth in Popular Culture*. London: Routledge.

Edwards, Tim 1997: *Men in the Mirror: Men's Fashion, Masculinity and Consumer Society*. London: Cassel.

Fingeroth, Danny 2004: *Superman on the couch : what superheroes really tell us about ourselves and our society*. New York: Continuum.

Gilligan, Sarah 2009: *Becoming Neo: Costume and Transforming Masculinity in the Matrix Films* Teoksessa Cole, Catherine & Karaminas, Vicki & McNeil Peter toim. 2009: *Fashion in fiction : text and clothing in literature, film and television*. Oxford: New York, Berg.

Gosling, Sharon & Newell, Adam 2016:
Batman v Superman: Dawn of Justice: Tech Manual. London: Titan Books.

Griffin, Penny 2015: *Popular culture, political economy and the death of feminism – why women are in refrigerators and other stories*. New York: Routledge.

The Hawkeye Initiative: *About THI and FAQ*. Osoitteessa: <http://thehawkeyeinitiative.com/faq>. Viitattu 23.08.2018.

Higginbotham, Elizabeth 2013: *Foreword*. Teoksessa Feltey, Kathryn & Sutherland, Jean-Anne toim. 2013: *Cinematic sociology : social life in film*. 2nd ed. edn. Thousand Oaks (Calif.): SAGE Publications. IX-X

Hughes, Mark 2016: *Interview: Zack Snyder discusses themes behind 'Batman v Superman'*. Forbes Art & Entertainment 01.04.2016. Viitattu 04.06.2018

Huttunen, T. & Veivo, H. 1999. *Semiotiikka : merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.

Internet Movie Database: *Batman (1989) Full Cast & Crew*. Päivitystietoa ei saatavilla.
Osoitteessa: https://www.imdb.com/title/tt0096895/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm.
Viitattu: 24.08.2018.

Internet Movie Database: *Batman Forever (1995) Full Cast & Crew*. Osoitteessa:
https://www.imdb.com/title/tt0112462/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm. Päivitystietoa ei
saatavilla. Viitattu: 24.08.2018.

Internet Movie Database: *Batman Begins (2005) Full Cast & Crew*. Päivitystietoa ei
saatavilla. Osoitteessa: https://www.imdb.com/title/tt0372784/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm. Viitattu: 24.08.2018.

Internet Movie Database: *Batman v Superman: Dawn of Justice (2016) Full Cast & Crew*. Päivitystietoa ei saatavilla. Osoitteessa: https://www.imdb.com/title/tt2975590/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm. Viitattu: 24.08.2018.

Jasper, Cynthia R. & Roach-Higgins, Mary Ellen 1995: *Role Conflict and Conformity in Dress*. Teoksessa: Eicher, Joanne B. & Johnson, Kim K. P. & Roach-Higgins, Mary Ellen toim. 1995: *Dress and Identity*. New York: Fairchild Publications.

Jobling, Paul 1999: *Fashion spreads : word and image in fashion photography since 1980*. Oxford: Berg.

Joseph, Nathan 1995: *Uniforms*. Teoksessa: Eicher, Joanne B. & Johnson, Kim K. P. & Roach-Higgins, Mary Ellen toim. 1995: *Dress and Identity*. New York: Fairchild Publications.

Jänisniemi, Laura & Jänisniemi, Olga suom. & Nederström, Milla (suom. tark.) 2013: *Muoti : tyyli ja vaatteet kautta aikojen*. Helsinki: Tammi. Englanninkielinen alkuteos Dorling Kindersley 2012: *Fashion : the Ultimate book of costume and style*. The Great Britain: Dorling Kindersley Limited.S

Kalindjian, Claudia & James, David (esipuhe) 2005: *Batman Begins: The Official Movie Guide*. New York: Time Inc. Home Entertainment.

Kane, Bob 1995: *Foreword*. Teoksessa Signer, Michael 1995: *Batman Forever*. London: Mandarin Paperbacks.

Karaminas, Vicki 2009: *Übermen: Masculinity, Costume, and Meaning in Comic Book Superheroes*. Teoksessa Karaminas, Vicki & McNeil, Peter ed. 2009: *The Men's Fashion Reader*. Oxford: Berg.

Koplinski, Chuck 2016: *Intelligent script grounds Justice*. Illinois Times 24.03.2016. Osoitteessa: <http://illinoistimes.com/article-16976-intelligent-script-grounds-justice.html>. Viitattu 09.07.2016.

Koskennurmi-Sivonen toim. 2012: *Johdatuksia pukeutumisen tutkimiseen*. Tekstiilikulttuuriseurauksen julkaisuja 6/2012. Helsinki: Tekstiilikulttuuriseura.

Ritva Koskennurmi-Sivonen : Merkitsevä pukeutuminen : Semiotiikka pukeutumisen tutkimuksessa.

Kupiainen, Reijo. 2005. Mediakasvatuksen eetos – Fenomenologinen tutkimus mediakasvatuksen etiikasta. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Lagerstedt, Ilpo, 1991: *Supersankarit*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Landis, Deborah Nadoolman. 2012: *What is costume design?* Landis, Deborah Nadoolman toim. 2012: Teoksessa *Hollywood costume*. London: Victoria and Albert Museum.

Le Blanc, Michelle & Odell, Colin 2001: *Tim Burton*. Vermont: The Pocket Essential.

Lönnqvist, Bo, Suom. Haatanen, Kaisa 2008: *Vaatteiden valtapeli* : näkymättömän kulttuurinatomia. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

Marriot, John 1989: *BATMAN: THE OFFICIAL BOOK OF THE MOVIE*. London: The Hamlyn Publishing Group Ltd.

McGowan, Todd 2012: *the Fictional Christopher Nolan*. Austin: University of Texas Press.

Mendelson, Scott 2016: *Batman V Superman: Dawn Of Justice' Is A Beautiful Disaster*. Forbes Review 22.03.2016. Osoitteessa: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2015/06/16/20-years-ago-batman-forever-was-the-jurassic-world-of-its-day/>. Viitattu 09.07.2017.

Mendelson, Scott 2015: *20 Years Ago, 'Batman Forever' Was The Perfect Blockbuster Package*. Forbes Media & Entertainment 16.06.2015. Viitattu 29.08.2017.

Monks, Aoife 2010: *The Actor in Costume*. Hampshire: Palgrave McMillan.

Muir, J.K. 2008: *The encyclopedia of superheroes on film and television*. 2nd ed. Jefferson, N.C: McFarland & Co.

Murray, Jacob 2012: *Fantasy, sci-fi and superheroes*. Teoksessa Landis, Deborah Nadoolman toim. 2012: *Hollywood costume*. London: Victoria and Albert Museum. 281.

Pfeiffer, Mike 2015: *The Talented Mr. Nygma: Batman Forever as Gay Cinema*. Deadshirt.net 12.01.2015. Osoitteessa: <http://deadshirt.net/2015/01/12/talented-mr-nygma-batman-forever-as-gay-cinema/>. Viitattu 21.08.2018

Rall, Denise N. 2014: *Fashion and War in Popular Culture*. Bristol: Intellect.

Reinhart, Mark S. 2013: *The Batman Filmography, 2d ed*. North Carolina: McFarland & Company Inc.

Rusch, Kristine Kathryn 2008: *Batman in the Real World*. Teoksessa: O'Neil, Dennis & Wilson, Leah toim. 2008: *Batman Unauthorized : Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City*. Dallas: Benbella Books

San J. 2015: *Top 10 Best Quotes of 'The Joker from The Dark Knight'*. TopTenGuy.com 21.09.2015. Osoitteessa: <http://www.toptenguy.com/10-quotes-of-joker/>. Viitattu: 21.08.2018

Scott, A. O. 2016: *Batman v Superman' ... v Fun?* The New York Times Review 23.03.2016. Osoitteessa: <http://www.nytimes.com/2016/03/25/movies/review-batman-v-superman-dawn-of-justice-when-super-friends-fight.html>. Viitattu 09.07.2017.

Scott, Ned 1943: Still Photography in the Motion Picture Industry. The Ned Scott Archive. Osoitteessa: <https://www.thenedscottarchive.com/hollywood/authorship.html>. Viitattu 31.07.2018.

Seppä, Anita 2012: *Kuvien tulkinta*. Helsinki: Gaudeamus.

Seppänen, Janne 2005: *Visuaalinen kulttuuri - Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.

Shone, Tom 2012: The Amazing Spider-Man and the iron law for superheroes: less is more. The Guardian 04.07.2012. Osoitteessa: <http://www.guardian.co.uk/film/filmblog/2012/jul/04/the-amazing-spider-man-superhero>. Viitattu 31.05.2018.

Signer, Michael 1995: *Batman Forever*. London: Mandarin Paperbacks.

Stevenson, N. J. 2012: *Muodin vuosikymmenet : 1800-luvulta nykypäivään*. Suomentanut Jänisniemi, Laura & Jänisniemi, Olga. Helsinki: Tammi. Englanninkielinen alkuperäisteos: *The Cronology of Fashion*. 2011.

Street, Sarah 2001: *Costume and cinema : dress codes in popular film*. London: Wallflower Press.

Tatopoulos, Patrick 2016: *Foreword*. Teoksessa Goslin, Sharon & Newell, Adam 2016: *Batman v Superman: Dawn of Justice: Tech Manual*. London: Titan Books.

Tiittanen, Anssi 2013: *Katsottu: Teräsmieheissä paljon Jeesus-viittauksia*. Seurakuntalainen 28.06.2013. Osoitteessa: <https://www.seurakuntalainen.fi/blogit/katsottu-terasmieheissa-paljon-jeesus-viittauksia/>. Viitattu 31.05.2018

Wainer, Alex M. 2014: *Soul of the Dark Knight : Batman as Mythic Figure in Comics and Film*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Weckman, Joanna 2015: *"Kun jonkun asian tekee, se pitää tehdä täydellisesti" – Liisi Tandefelt pukusuunnittelijana 1958–1992*. Helsinki: Unigrafia.

Kuvalähteet

Kuvio 1: Ida-Maria Niikkonen

Kuva 1: MovieStillsDB 2012: *Batman (1966) promo shot of Adam West*. 02.03.2012. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/32242ecb>. Ladattu 24.08.2018.

Kuva 2: Kane, Bob 1940: *Detective Comics 1940 No. 36*. Osoitteessa: <https://www.thoughtco.com/the-most-valuable-batman-comic-books-327095>. Ladattu 13.09.2018.

Kuva 3: Miller, Frank & Lynn Varley 1986: *Batman: Dark Knight Returns#2*. Osoitteessa: <http://pencilink.blogspot.com/2015/03/batman-dark-knight-2-frank-miller-art.html>. Ladattu 13.09.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 4: MovieStillsDB 2008: *Batman 1989 Publicity still*. 10.11.2008. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/32242ecb>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 5: MovieStillsDB 2012: *Batman 1989 Publicity still of Michael Keaton*. 28.03.2012. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/9f7335a6>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 6: MovieStillsDB 2008: *Batman 1989 Publicity still of Michael Keaton*. 29.11.2008. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/0e464012>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 7: MovieStillsDB 2012: *Batman 1989 Publicity still of Jack Nicholson*. 10.08.2012. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/a79a46aa>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 8: MovieStillsDB 2009: *Batman Forever 1995 Publicity still of Val Kilmer & Michael Gough*. 01.07.2009. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-forever-i112462/436d5cb3>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 9: MovieStillsDB 2009: *Batman Forever 1995 Publicity still of Val Kilmer & Jim Carrey*. 01.07.2009. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-forever-i112462/016fe2ca>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 10: MovieStillsDB 2013: *Batman Forever 1995 Publicity still of Nicole Kidman & Val Kilmer*. 14.12.2013. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-forever-i112462/13ef19>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 11: MovieStillsDB 2011: *Batman Forever 1995 Publicity still of Jim Carrey & Tommy Lee Jones*. 06.09.2011 Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/>

batman-forever-i112462/495f98b7. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 12: MovieStillsDB 2011: *Batman Begins 2005 Publicity still of Christian Bale*. 15.11.2011. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-begins-i372784/0b18dd49>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 13: MovieStillsDB 2010 *Batman Begins 2005 Publicity still of Sara Stewart, Gus Lewis & Linus Roache*. 03.04.2010. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-begins-i372784/47a8274e>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 14: MovieStillsDB 2009: *Batman Begins 2005 Publicity still of Christian Bale*. 28.02.2009. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-begins-i372784/8413ce7c>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 15: MovieStillsDB 2017: *Batman Begins 2005 Publicity still of Christian Bale*. 09.05.2017. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-begins-i372784/xreys2>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 16: MovieStillsDB 2016: *Batman v Superman: Dawn of Justice 2016 Publicity still of Henry Cavill*. 21.07.2016. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice-i2975590/Rs3Bxt>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 17: MovieStillsDB 2016: *Batman v Superman: Dawn of Justice 2016 Publicity still of Ben Affleck*. 08.04.2016. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice-i2975590/PLGXSc> Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 18: MovieStillsDB 2016: *Batman v Superman: Dawn of Justice 2016 Publicity still of Ben Affleck*. 30.03.2016. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice-i2975590/FLrOj5>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 19: MovieStillsDB 2016: *Batman v Superman: Dawn of Justice 2016 Publicity still of Ben Affleck, Gal Gadot & Henry Cavill*. 08.04.2016. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice-i2975590/30XwP1>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 20: MovieStillsDB 2008: *Batman (1989) promo shot of Michael Keaton*. 10.11.2008. <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-i96895/01ae837d>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 21: MovieStillsDB 2009: *Batman Forever (1995) promo shot of Val Kilmer*. 07.03.2009 <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-forever-i112462/5505cb55>. Ladattu 24.08.2018. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

Kuva 22: MovieStillsDB 2009: *Batman Begins (2005) promo shot of Christian Bale*. 25.01.2009. (rajattu alkuperäisestä kuvasta)

<http://www.moviestillsdb.com/movies/batman-forever-i112462/3a777168?p=174>.
Ladattu 24.08.2018.

Kuva 23: MovieStillsDB 2008: *Batman v Superman: Dawn of Justice (2016) promo shot of Ben Affleck*. 17.07.2016. Osoitteessa: <https://www.moviestillsdb.com/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice-i2975590/NO6GXh>. Ladattu 24.08.2018.

Elokuvan juonitiivistelmät:

Batman (1989) Plot : synopsis. Internet Movie Database. Päivitystieto ei saatavilla.

Osoitteessa: <https://www.imdb.com/title/tt0096895/plotsummary>. Viitattu 14.09.2018.

Batman Forever (1995) Plot : synopsis. Internet Movie Database. Päivitystieto ei

saatavilla. Osoitteessa: <https://www.imdb.com/title/tt0112462/plotsummary>. Viitattu 14.09.2018.

Batman Begins (2005) Plot : synopsis. Internet Movie Database. Päivitystieto ei

saatavillaa. Osoitteessa: https://www.imdb.com/title/tt0372784/plotsummary?ref_=tt_stry_pl#synopsis. Viitattu 14.09.2018.

Batman v Superman: Dawn of Justice (2016) Plot : synopsis. Internet Movie Database.

Päivitystietoa ei saatavilla. Osoitteessa: <https://www.imdb.com/title/tt2975590/>

[plotsummary?ref_=tt_stry_pl#synopsis](https://www.imdb.com/title/tt2975590/plotsummary?ref_=tt_stry_pl#synopsis).

Viitattu 14.09.2018.

Liitteet

Liite 1. Elokuvien juonitiivistelmät IMDb-nettisivulta vapaana suomennoksena

*Batman (1989)*²¹⁴

Elokuva alkaa siitä, kun turistiperhe joutuu ryöstön uhriksi jollain nimettömällä Gothaminkin takakujalla. Pian tapauksen jälkeen perheen aviomiehen lompakon ryöstäneet miehet saavat kimppuunsa naamioidun kostajan, joka muistuttaa ulkonäöltään valtavaa lepakkoa. Kostaja käskee konnia kertomaan muille rikollisille hänestä, vastaukseksi toinen roistoista vaatii saada tietää, mikä ihme olento oikein on. Naamioitunut mies vastaa: ”Olen Batman”. Kun poliisi löytää kujalle sidotut konnat, heidän päällikkönsä Lt. Eckhardt ei usko heidän selityksiinsä lepakoksi pukeutuneesta miehestä. Kuitenkin paikalle ehtinyt reportteri Alexander Knox kiinnostuu miesten lausunnosta, sillä hän on seurannut näitä ”lepakkohyökkäyksiä” työskennellessään Gothaminkin uutislehdessä. Knox on törmännyt kahdeksaan hyökkäykseen kuukauden sisällä, ja hän haluaa nyt tietää, onko komisario Gordon todella viimein avannut tapauksen tutkinnalle. Samaan aikaan Gothaminkin pormestari esittelee uuden yleisen syyttäjän, Harvey Dentin, joka on luvannut puhdistaa Gothaminkin rikollisuudesta.

Knoxin palattua takaisin Gothaminkin uutistoimitukseen, hän tapaa uuden lehden palkkaaman valokuvaajan Vicky Valen. Kumpikin huomaa pian toisen olevan aivan yhtä kiinnostunut Batmanin identiteetin selvittämisestä ja he päättävät lähteä yhdessä miljonääri Bruce Waynen isännöimään hyväntekeväisyystapahtumaan haastatellakseen komisario Gordonia. He eivät saa mitään irti komisariosta, mutta sen sijaan Vale tutustuu ujonoloiseen Bruce Wayneen. Samaan aikaan toisaalla rikollispomo Carl Grissom on huolissaan uuden syyttäjän innokkuudesta. Grissom ei halua tämän saavan tietää hänen yhteydestään Axis-kemikaalitehtaaseen, joten hän lähettää yhden miehistään, Jack Napierin, puhdistamaan tehtaan häntä koskevista tiedoista. Bruce Wayne saa tietää hyväntekeväisyystapahtumassaan rikollisten suunnitelmista ja hän ilmestyy estämään

rikollisia Batmaniksi pukeutuneena. Paikalla on jo Gordonin miehiä, jotka koittavat saada Jack Napierin kiinni elävänä. Ajojahdin aikana Batman saartaa Napierin nurkkaan, mutta tämä tippuukin kemikaalisammioon. Batman pakenee paikalta.

Poliisit näkevät tapauksen, mutta Napierin kuolema selitetään medialle itsemurhana. Knox kuitenkin epäilee tämän kuullessaan Batmania syylliseksi ja haluaa tutkia tapausta Vicky Valen kanssa. Vale kuitenkin kieltäytyy kunniaa, sillä hän on sopinut treffit Bruce Waynen kanssa. Kaikkien odotusten vastaisesti Napier selvisikin putoamisestaan myrkkysammioon. Myrkky kuitenkin väänsi hänen kasvonsa ikuiseen virneeseen, valkaisi kasvot ja värjäsi hiukset vihreiksi. Napier haluaa nyt kutsuttavan itseään Jokeriksi ulkomuotonsa vuoksi, ja kostoksi tapahtuneesta hän surmaa pomonsa Grimsonin ottaen tämän paikan rikollisliigan pomona. Napier on luonut Axis-kemikaalitehtaassa kemikaaliseoksen, joka tappaa ihmisen nauruun jättäen virneen tämän kasvoille. Hän paljastaa kätkeneensä ainetta taloustuotteisiin, ja säikähtäneet Gothamilaiset lakkaavat käyttämästä kaikkia hygieniatuotteita.

Vicky Vale ja Bruce Wayne tutustuvat hiljalleen toisiinsa, ja Vale kokee pidättyväisen Waynen todella mielenkiintoisena. Samaan aikaan hitaasti sekoava Jack Napier kiinnostuu Valesta. Hän houkuttelee Valen museoon, jossa hän kaasuttaa kaikki muut vierailijat luodakseen romanttisen illan heille kahdelle. Batman kuitenkin ryntää pelastamaan Valen, ja vie hänet Lepakkoluolaan. Siellä hän paljastaa löytäneensä vastalääkkeen Smilex-aineelle ja pyytää Valea antamaan sen lehdistölle. Kansa on jälleen turvassa, ja Batman pääsee lehtien etusivulle. Jokeri on tapahtuneesta raivoissaan, ja hän alkaa kehittää uutta juonta. Bruce Wayne on kyllästynyt valehtelemaan Vicky Valelle ja vieraillessaan tämän luona hän yrittää kertoa olevansa Batman. Tunnustus kuitenkin keskeytyy, kun Jokeri murtautuu paikalle. Jokerin lausahdus ”Oletko koskaan tanssinut paholaisen kanssa kuunvalossa?” saa Brucen tajuamaan, että Jokeri on sama mies, joka tappoi hänen vanhempansa vuosia sitten. Bruce lavastaa oman kuolemansa Jokerille, joka poistuu Valen asunnosta. Valen havaittua Brucen paenneen, hän palaa uutistoimistoon, jossa hän saa selville Brucen vanhempien kuolleen ryöstössä.

Jokeri on laatinut uuden suunnitelman Gothamilaisten ja Batmanin päänmenoksi. Hän tiedottaa Gothamilaisille järjestävänsä kaupungin 200-vuotissyntymäpäiväksi juhlakulkueen ja jakavansa 20 miljoona dollaria kansalle. Hän lupaa Batmanin tulevan myös paikalle, ja näin tapahtuukin. Batman saa nopeasti selville Jokerin aikomuksen kaasuttaa

ahneina rahaa haalivat kansalaiset, mutta hän onnistuu kuljettamaan Smillex-kaasua sisältävät paraati-ilmapallot kauas taivaalle. Jokeri kuitenkin kaappaa toimittajantöissään olleen Vicky Valen läheiseen katedraaliin. Poliisit eivät pysty seuraamaan Jokeria tämän sulattaessa hapolla portaikon, jolloin Batman joutuu kamppailemaan yksin Jokeria vastaan katedraalin katolla. Batman syyttää Jokeria vanhempiansa murhasta, ja he kamppailevat mies miestä vastaan. Jokeri koittaa paeta pelastushelikopterillaan, mutta Batman saa tämän kiinni heittokoukullaan. Koukun köyden toinen pää on kiinni kivisessä räystääspirussa, ja se kiskoo Jokerin alas maahan kuolemaansa. Gotham on pelastettu. Batman luovuttaa Gothamien poliisivoimille signaalin, jolla hänet voi kutsua apuun aina tarvittaessa.

Vicky Vale on luopunut Batmanin identiteetin selvittämisestä Knoxin harmiksi. Hän poistuu paikalta mennäkseen Waynen kartanoon, mutta tapaakin Alfredin. Hovimestari on lähetetty saattamaan Vale kartanoon viestin kera, jonka mukaan herra Wayne tulee myöhästymään hiukan. Toisaalla Wayne seisoo Gothamien katonharjoilla Batmaniksi pukeutuneena tähyillen lepakkosignaalia pilvistä.

*Batman Forever (1995)*²¹⁵

Legendaarinen tumma ritari, Batman, joutuu jälleen kohtaamaan henkilökohtaiset demoninsa ja mielipuoliset rikolliset, jotka pyrkivät tuhoamaan Gothamien. Batman on kuitenkin väsynyt esittämään öisin Batmania ja päivisin rikasta sekä menestyksestä Bruce Waynea. Hänen vanhempiansa kuolema vainoaa Brucea ja hän alkaa muistaa tapahtuneesta uusia yksityiskohtia. Psykopaattimurhaaja Kaksinaama syyttää Batmania kaksipuoliseksi arpeutuneista kasvoistaan. Hän liittoutuu Edward Nygman, Arvuuttajan kanssa, joka on katkera entiselle pomolleen Bruce Waynelle tämän hylättyä Nygman aivoaaltokeksinnön liian vaarallisena. Kaksinaaman myötä Gothamiin on saapunut psykiatri tohtori Chase Meridian, joka tutustuu sattumalta Bruce Wayneen. Waynen ja Meridianin välille rakentuu romanssinpoikasta, mutta Meridian onkin kiinnostunut sekä Waynestä, että Batmanista tietämättä heidän olevan sama henkilö. Bruce haluaa Chasea enemmän kuin ketään muuta, sillä hän tietää tämän ymmärtävän ihmismieltä paremmin kuin kukaan muu. Tämän innoittamana Bruce kutsuu Chasen hyväntekeväisyyden

nimissä järjestettyyn sirkukseen. Tapahtuma saa kuitenkin pian ikävän keskeytyksen, kun Kaksinaama pamahtaa paikalle vaatien Batmania tulemaan esiin. Akrobaattiperhe saa surmansa pelastaessaan katsojia Kaksinaaman asentamalta pommilta. Henkiin jää ainoastaan perheen nuorin poika, Dick ”Robin” Grayson, joka vannoo kostoa Kaksinaamalle.

Bruce kokee syyllisyyttä tapahtuneesta ja hän ottaa alaikäisen pojan huomaansa ja asumaan Waynen kartanoon. Dick kuitenkin saa pian selville Batmanin olevan Brucen piilotettu alter ego, ja hän varastaa Batmanin Batmobiilin. Dickin irtiotto keskeyttää Brucen ja Chasen treffit, ja ärtynyt Bruce joutuu pelastamaan Dickin Batmanina rikollisjengin hyökkäykseltä. Dick rukoilee Brucea ottamaan hänet Batmanin kumppaniksi, mutta Bruce kieltäytyy auttamasta Dickiä kostamaan. Hovimestari Alfred kuitenkin auttaa Brucea näkemään, kuinka hän itsekkin oli joskus aivan Dickin kaltainen.

Samaan aikaan Edward Nygma on onnistunut kasvattamaan omaisuutensa suunnattomaksi uudella 3D-keksinnöllään, jonka Bruce Wayne aikoinaan hylkäsi. 3D-laite yhdistetään televisioon, ja Nygma varastaa salassa Gothamilaisten salaisuuksia heidän huomaamattaan viisastuen jokaisen tiedonmurun myötä. Nygma saa tietää Bruce Waynen olevan sama persoona Batmanin kanssa, ja hän pyrkii Kaksinaaman kanssa tuhoamaan kummatkin. Pian Batman joutuu liittoutumaan Dickin kanssa, joka on saanut Robinin alter egon Alfredin valmistettua hänelle supersankaripuvun. Parivaljakko pääsee arvoituksia ratkomalla Kaksinaaman ja Arvuuttajan jäljille, jotka ovat kidnapanneet Chasen. Batman ja Robin suuntaavat rikollisten salaiseen tukikohtaansa metalliselle saarelle. Viimeisessä taistelussa Batman joutuu päättämään pelastaako hän Chasen vai Robinin kummankin jouduttua Arvuuttajan ansoihin. Batman onnistuu huijaamaan Arvuuttajaa ja kääntää konnan keräämät Gothamilaisten aivoaallot tätä vastaan. Batman saa pelastettua sekä Chasen, että Robinin. Kaksinaama tippuu kuolemaansa, vaikka Robin koittaa lopussa pelastaa tämän. Hän on samaa mieltä Batmanin kanssa, että rikollisen murhaamin olisi ollut lopulta liikaa. Arvuuttaja tulee hulluksi aivoaalloista, ja hänet lukitaan Arkhamin mielisairaalaan, jossa rikollinen kuvittelee olevansa Batman. Chase lupaa olla paljastamatta Batmanin todellista identiteettiä ja lähtee Gothamista. Batman jaksaa kantaa nyt paremmin taakkaansa, kun Robin seisoo nyt hänen rinnallaan.

Elokuvan juoni käynnistyy kuvauksella Bruce Waynen lapsuudesta. Kohtauksessa hän putoaa kaivoon, joka on täynnä hyökkäileviä lepakoita. Äkkiä kuitenkin Bruce herää aikuisena, vankilasta. Vankilassa Brucea tulee tapaamaan mies, joka esittelee itsensä Ducardiksi ja edustavansa Ra's Al Ghulia, rikollisen alamaailman suuresti pelkäämää miestä. Ducard sanoo Brucen olevan vankilassa omasta tahdostaan, tutkimassa rikollisuutta tai mitä hyvänsä, ollen joka tapauksessa eksyksissä. Hän sanoo Ra's al Chulin voivan tarjota "Polun miehelle, joka vihaa pahuutta ja haluaa palvella todellista oikeudenmukaisuutta. Varjojen liigan polun. --- "Lain omiin käsiinsä ottava hakee henkilökohtaista tyydytystä. Hänet voi tuhota tai vangita. Jos teette itsestänne enemmän kuin vain tavallisen miehen – jos omistaudutte ihanteelle, jos teitä ei voi pysäyttää, teistä tulee jotain aivan muuta". "Mitä?" Bruce kysyy. "Legenda, herra Wayne", kuuluu vastaus. Bruce vapautuu vankilasta Ducardin toimesta. Hän lähtee hakemaan oppia vuorilla Ra's al Chulin liigalta, joka kouluttaa hänet pelkonsa voittavaksi soturiksi. Brucen pelot koskevat lepakoita ja hänen vanhempiensa kuoleman tuomaa syyllisyyttä, jotka kumpikin esitetään takautumina.

Bruce joutuu kuitenkin poistumaan liigasta, kun hän ei suostu teloittamaan viimeisessä initiaatiossa rikollista. Bruce saa selville, että häntä on koulutettu johtamaan liiga Gothamiin, jossa he voisivat tuhota korruptoituneet rikolliset. Bruce ei kuitenkaan suvaitse tappamista, joten hän polttaa tukikohdan pelastan ainoastaan mentorinsa Ducardin. Bruce palaa Gothamiin, jossa hän saa tietää hovimestariltaan Alfredilta hänen olevan kuolleen julistettu seitsemän vuoden maanpakolaisuuden jälkeen. Bruce paljastaa Alfredille suunnitelmansa taistella Gotham alamaailmaa vastaan uuden, pelkoa herättävän persoonan turvin. Bruce aloittaa suunnitelmansa ottamalla Waynen teknologiapuolen takaisin haltuunsa.

Samaan aikaan paljastetaan, kuinka Arkhamin mielisairaalassa on jotain kieroä tekeillä. Brucen lapsuudenystävä Rachel Dawes, joka toimii syyttäjänä, epäilee tohtori Jonathan Craneä tämän toimista mafioso Falconen kanssa. Crane kieltää syyllisyytensä, mutta tapaa Falconen myöhemmin. Crane vaatii Falconea hankkiutumaan eroon Rachelista, ja Falconin kieltäytyessä Crane pelottelee mafioson tottelemaan uhkailemalla kaupunkiin pian saapuvalla pomollaan. Toisaalla Bruce on löytänyt sisäänkäynnin luolaverkostoon, jonne

hän tippui pienenä poikana saaden traumat lepakoiden hyökkäyksestä. Hän alkaa rakentaa luolaan itselleen tukikohtaa. Samalla hän lyöttäytyy yhteistyöhön teknologiaosaston ainoan jäljellä olevan työntekijän Lucius Foxin kanssa. Foxilla on toinen toistaan upeampia keksintöjä, joista Bruce alkaa salassa koota itselleen taisteluarsenaalia. Brucen ensimmäinen missio on tuoda Falcone oikeuden eteen, sillä hän oli vastuussa Brucen vanhempien kuolemasta. Hän vierailee naamioituneena konstaapeli Gordonin luona. Hän saa tietää tältä koko oikeuslaitoksen olevan korruptoitunut, ja ainoastaan tarpeeksi rohkea syyttäjä voisi saada Falconen nalkkiin. Bruce pääsee testaamaan ensimmäistä kertaa pukuaan, hänen kaapatessaan Falconen tämän salakuljetettua lääkkeitä satamasta. Batman jättää miehen Rachelin hoiviin.

Pian Batman on kaikkien huulilla, kun hän pääsee lehtien otsikoihin. Bruce Wayne joutuu rakentamaan itselleen alibin Alfredin pyynnöstä, jotteivät ihmiset alkaisi ihmetellä hänen outoa yö rytmiään ja loukkaantumisiaan. Bruce kehittää itselleen maineen hurvittelevana miljonäärinä, mutta häpeää olemustaan Rachelin nähtyä hänen uuden olemuksensa. Vangittu Falcone on vedonnut mielihäiriöön ja itsetuhoisuuteen päästäkseen turvaan tohtori Cranen luo Arkhamin mielisairaalaan. Falconin kauhuksi Crane kuitenkin käyttää häneen hallusinaatiokaasua, ja tehostaa pelkoa tuottavaa vaikutusta vetämällä päähänsä juuttisäkkinaamion. Falcone kiljuu sekopäisenä, ja hänet toimitetaan nyt oikeasti hulluna mielisairaalaan. Batman on saanut selville, että vain osa Falconen salakuljettamista lääkkeistä meni huumeidiilereille. Batman löytää piilotetut lääkkeet, mutta paikalle saapunut tohtori Crane myrkyttää säkkinaamarissaan Batmanin hallusinaatiokaasulla. Batman näkee hourekuvia vanhempiensa kuolemasta ja lepakoista, ja Crane sytyttää nyt avuttoman Batmanin tuleen. Batman onnistuu pakenemaan ja hälyttämään apuun Alfredin. Alfred onnistuu pelastamaan Brucen Foxin avulla. Bruce on hyvin heikko, mutta onnena onnettomuudessa Fox onnistuu kehittämään vastalääkkeen Brucen verestä löytyneen myrkyn perusteella.

Pitääkseen yllä Bruce Waynen identiteettiä Bruce järjestää syntymäpäiväjuhlat, jonne hän kutsuu Gothamien silmäätekeviä. Bruce saa kuulla Racheliltä, ettei hän aio tulla juhliin vaan mennä tutkimaan pomonsa katoamista Arkhamin mielisairaalaan. Bruce on huolissaan Rachelista, ja lähtee omista juhlistaan Batmanina auttaakseen Rachelia tarpeen vaatiessa. Arkhamissa Rachel ja salakuunteleva Batman saavat tietää tohtori Cranen aikeista myrkyttää Gothamien vesijohtovesi hallusinaatiota aiheuttavalla myrkyllä.

Crane myrkyttää Rachelin, ja Batman ryntää apuun myrkyttääkseen Cranen tämän omalla lääkkeellä. Poliisit rynnivät paikalle jahdaten Batmania, mutta tämä onnistuu pakenemaan Rachelin kanssa. Hän pelastaa Rachelin lähestyvältä kuolemalta yhdellä Foxin vastalääkkeampullilla. Batmanilla on enää kaksi ampullia jäljellä, ja hän vaatii Rachelia viemään ne komisario Gordonille, jotta niistä voitaisiin tuottaa vastalääkettä koko kaupungille. Bruce palaa vastentahtoisesti omana itsenään takaisin juhliinsa. Juhlat saavat yllättävän käänteen, kun hänen mentorinsa Ducard esitellään Brucelle Ra's al Ghulina. Bruce saa tietää Ducardin olleen todellisuudessa Varjojen liigan pomo alusta saakka, ja tohtori Cranen toimineen koko ajan hänen käskystään. Varjojen liiga oli koittanut vuosikymmenten ajan tuhota Gothamia ja sitä kalvavan rikollisuuden. Ra's päihittää Brucen kamppailussa ja sytyttää Waynen kartanon tuleen jättäen kiinni jääneen Brucen kuolemaan. Bruce onnistuu pelastumaan Alfredin avulla.

Samaan aikaan Arkhamin mielipuoliset rikolliset ovat irrallaan Narrowin saarella, jossa hulluksi tekevä kaasu leviää. Poliisit eristävät alueen jättäen saarella olevat rikollisten armoille. Batman liittoutuu Gordonin kanssa. Batman ryntää pelastamaan Narrowissa olevaa Rachelia, kun taas Gordon lähtee estämään Ra'sia, joka pyrkii myrkyttämään koko Gothamia vettä kaasuksi muuttavan sotakoneen avulla. Batman onnistuu pelastamaan Variksenpelättimeksi hulluuttuaan muuttuneelta tohtori Cranelta, ja yhteistyössä Gordonin kanssa hän saa estettyä Ra'sin suunnitelmat.

Rachel on saanut tietää Brucen olevan Batman, mutta hän kokee Batmanin identiteetin olevan Brucen identiteettiä todellisempi. Rachel lupaa heidän voivan olla yhdessä ehkä joku päivä, jos Batmania ei enää tarvita. Batmania kuitenkin tarvitaan, sillä Arkhamin mielisairaalan vangit ovat yhä vapaalla jalalla. Batman antaa Gordonilla lepakkosignaalin, jolla hänet voi tulevaisuudessa kutsua apuun Gothamia pelastamiseksi.

Batman v Superman: Dawn of Justice (2016²¹⁷)

18 kuukautta tuhoisan Metropolisin taistelun jälkeen (*Man of Steel*), Teräsmies on muodostunut kiistanalaiseksi hahmoksi. Miljonääri Bruce Wayne, joka on toiminut salassa kostajana Gothamissa liki kahdenkymmenen vuoden ajan syyttä Teräsmiestä lukuisista loukkaantumisista. Suuri osa Wayne yhtiölle työskennelleistä sai surmansa Wayne tornin

romahtaessa Teräsmiehen ja kenraali Zodin välisessä taistelussa. Vastaavasti Teräsmiehen alter ego journalisti Clark Kent näkee Batmanin vaarallisena ja hän pyrkii paljastamaan tämän. LexCorp-yhtiön johtaja Lex Luthor näkee Batmanin tavoin Teräsmiehen uhkana ja koittaa vakuuttaa senaattori June Finchin tästä. Luthor haluaa saada maahantuontiluvan Zodin käyttämälle kryptonitille, joka on levinnyt Intian valtamereseen. Luthor aikoo tehdä kryptonitista biologisen aseensa Teräsmiestä vastaan.

Wayne soluttautuu Luthorin järjestämälle varainkeruutilaisuuteen kaapatakseen tietoa LexCorp-yhtiön tietoverkosta. Muistikulla olevan tiedon kaappaa kuitenkin salaperäinen antiikkivälittäjä Diana Prince. Diana saa selville tikun sisältävän tietoa metaihmisistä, jotka hallitsevat supervoimia. Myös hän itse löytyy datan joukosta. Diana palauttaa tikun Brucelle, joka poistaessaan muistitikun suojausta yllättävän näyn tulevaisuudesta. Näyssä Batman johtaa kapinalliset hyökkäykseen Teräsmiestä vastaan vain pistoolilla varustautuneena. Batmanin omat miehet pettävät hänet, ja hän joutuu Teräsmiehen armeijan vangiksi. Teräsmies kohtaa Batmanin syyttäen tämän vieneen häneltä kaiken, repien lopulta Batmanin sydämen irti. Bruce havahtuu äkkiä näystä vain nähdäkseen aikamatkustajan, joka varoittaa Bruce Lois Lanen tärkeästä roolista ja käskee etsimään toiset. Matkaaja tajuaa olevansa liian aikaisessa ajassa, ja katoaa. Muistitikulta Bruce saa selville Lex Luthorin olleen kiinnostunut kryptonitista, kuin myös metaihmisistä.

Batman koittaa varastaa Luthorilta kryptonitiin, mutta hänen ajojahtinsa keskeytyy Teräsmiehen vierailuun. Teräsmies käskee Batmania lopettamaan toimensa kustajana. Myöhemmin Teräsmies vastaa hänelle esitettyihin syytteisiin omavaltaisesta vallankäytöstä tämän pelastettua Lois Lanen ulkomailla kapinallisilta, mutta aiheutettua tahtomattaan paikallisten teurastuksen. Luthor koittaa tappa Teräsmiehen räjäyttämällä tämän senaatissa kätkemällä pommin miehen pyörätuoliin, joka halvaantui Wayne tornin romahtamisessa. Kymmenet kuolevat, mutta Teräsmies jää henkiin, ja kansa syyttää Teräsmiestä tapahtuneesta. Batman onnistuu ryöstämään kryptonitiä ja alkaa suunnitella Teräsmiehen tuhoavaa iskua. Toisaalla Luthor herättää henkiin kenraali Zodin. Luthor myös kidnappaa Teräsmiehen äidin Marthan, jotta hän voi kiristää Teräsmiehen hyökkäämään Batmanin kimppuun, koska uskoo Batmanin voivan tappa Teräsmiehen kryptonitiin avulla. Teräsmies koittaa puhua järkeä Batmanille, mutta joutuukin taisteluun joka vie miltei hänen henkensä. Teräsmies rukoilee Batmania ”pelastamaan Marthan”, ja koska myös Brucen kuollut äiti oli saman niminen, Batman tulee äkkiä järkiinsä. Batman

lähtee pelastamaan Teräsmiehen äitiä, kun tämä itse lähtee kohtaamaan Luthorin.

Luthor vapauttaa luomansa hirviö-Zodin, ja Teräsmies ja Batman joutuvat armottomaan taisteluun hirviötä vastaan. He saavat kuitenkin yllättäen apua Diana Princeltä, joka saapuu paikalle amtsoni-soturin asussaan. Hirviö on kuitenkin mahdoton tuhota, sillä se imee itseensä kaiken siihen suunnatun energian. Teräsmies kuitenkin tajuaa heidän kummankin olevan alttiita kryptoonitille, ja hän onnistuu läpäisemään hirviön Batmanin rakentamalla kryptoonitikeihäällä. Teräsmies saa kuitenkin surmansa prosessissa, ja hänet haudataan sotasankarina. Luthor vangitaan, kun Lane osoittaa hänen olevan syyllinen lukuisiin rikoksiin. Batman tapaa Luthorin vankilassa, jossa tämä ilakoi Teräsmiehen kuoleman tehneen maapallon alttiiksi mahtaville uhkille. Batman uhkaa Luthoria sanoen pitävänsä tätä silmällä. Bruce tapaa Diana Princen Clark Kentin hautajaisissa, jossa Bruce paljastaa suunnitelmansa perustaa supersankaritiimiin metaihmisistä suojellakseen maapalloa Luthorin lupaamilta uhkilta. Myöhemmin heikko sydämensyke kaikuu Clarkin haudasta, saaden multapaakut kohoamaan hiljalleen ylöspäin.



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND
For the North – For the World