

FM Laura Antola

sähköposti: lahean@utu.fi

puhelin: 044-5130387

Tohtorikoulutettava

Mediatutkimus, Turun yliopisto

Hämähäkkimiehen seikkailut ”totuuden jälkeisessä” ajassa. Supersankarielokuvan genrepiirteet diskurssia rakentamassa

Spider-Man: Far from Home -elokuvan keskiössä on median ja teknologian rooli sankaruuden ja sankaritarinoiden luomisessa, ja se rakentaa totuuden jälkeisen ajan diskurssia, jossa hyvä tarina ja sen saamat reaktiot nousevat faktoja tärkeämmiksi. Artikkelitarkastelee sitä, miten erikoistehosteita apunaan käyttävä roisto saa sekä elokuvan katsojat että sankarin luottamaan itseensä. Analyysin perustana ovat supersankarielokuvan genrepiirteet, kuten ajatus ainutlaatuisesta sankarista, korotettu realismi sekä erikoistehosteet.

Supersankarikertomuksissa on aina käsitelty yhteiskunnallisia ja poliittisia teemoja; niissä on sekä puolustettu yhteiskunnassa kulloinkin vallitsevaa yleistä mielipidettä, että tuotu esiin vähemmistöön jääviä näkemyksiä (DiPaolo 2011, 11). Sarjakuvia kritisoitiin 1940- ja 50-luvuilla Suomessa ja muualla maailmassa amerikkalaisesta kulttuuri-imperialismista, ja myöhemminkin erityisesti supersankarikertomuksia on pidetty konservatiivisena propagandana, joka ihannoii väkivaltaa ja patriotismia (Kauranen 2011, Di Paolo 2011, 11). Tästä huolimatta sekä sarjakuvantekijät, että elokuvien ohjaajat ovat toisinaan todenneet teostensa olevan vain viihdettä ja yhtymäkohtien todellisen maailman ongelmiin olevan sattumaa (esim. Burke 2015; DiPaolo 2011, 51). Näistä vakuutteluista huolimatta nykypäivän supersankarielokuvat paitsi kommentoivat, myös konstruoivat yhteiskuntaa, jossa ne on luotu. John Wattsin ohjaamassa *Spider-Man: Far from Home* -elokuvassa (USA 2019) kuvataan totuuden jälkeisestä ajasta, jossa uskottavan tarinan voi luoda tyhjästä ja ihmiset ovat valmiita uskomaan sitä.

Osa supersankarisarjakuvien elokuva-adaptaatioiden viehätystä on 2000-luvun alkuvuosina liittynyt eskapismiin (DiPaolo 2011, 18). Speaktaakkelimaisissa elokuvissa palataan kerta toisensa jälkeen esimerkiksi vuoden 2001 New Yorkin terrori-iskusta muistuttaviin tapahtumiin, mutta pelkän muistelun sijasta katsojille tarjotaan mahdollisuus kuvitella millaista olisi, jos tapahtuma olisi voitu estää (Burke 2015, 31).

Supersankarikertomukset tarjoavat yleisölleen, olivat kyseessä sitten sarjakuvan lukijat tai elokuvan katsojat, keinon nähdä maailman sittenkin pelastuvan.

Spider-Man: Far From Home avaa kiinnostavan näkökulman tähän tematiikkaan, sillä sen tarinassa päävastustajaksi paljastuva henkilö vaikuttaa elokuvan ensimmäisen puoliskon aikana olevan suuri sankari, joka voi estää seuraavan katastrofin tapahtumisen. Kun elokuvan maailmaa uhkaa toisesta ulottuvuudesta tuleva ulkopuolinen paha, hän on ainoa, joka tietää miten vihollisen saa taltutettua, ja hän vetoaa muihin henkilöihin hyvillä viestintätaidoillaan. Hän esiintyy uhrautuvaisesti ja nöyrästi, kunnes totuus paljastuu ensin katsojille ja lopulta myös elokuvan päähenkilölle: kaikki olikin osa julkisuustempausta ja mediaspektaakkelia, jonka tarkoituksena oli vedota kansalaisten tunteisiin ja nousta suosioon. Hänen juonensa paljastuttua antagonisti raivoaa Hämähäkkimiehelle: “Minä loin Mysterion hahmon antaakseni ihmisille jonkun, johon uskoa! Minä kontrolloin totuutta. Mysterio on totuus!”¹ Sillä, ovatko Mysterion luomat illuusiot totta tai valhetta ei ole väliä, sillä niiden vaikutukset ovat joka tapauksessa totta. Analysoinkin artikkelissani sitä, miten elokuvassa tuotetaan kuvaa valeutisista ja totuudenjälkeisestä ajasta.

Tarkastelen artikkelissani sitä, miten elokuvassa käytetään supersankarielokuvagenrelle tyypillisiä piirteitä kuvaamaan mediaa sekä rakentamaan totuuden jälkeisen ajan diskurssia. Genren piirteitä ovat esimerkiksi erikoistehosteet, sankarihahmo, joka ainoana kykenee

¹ “I created Mysterio to give people someone to believe in! I control the truth. Mysterio is the truth.”, Kirjoittajan suomennos.

vastaamaan yhteiskuntaa kohtaavaan uhkaan, sekä korotettu realismi, johon katsojat kutsutaan mukaan (Burke 2015, 98–106). Analysoin ensinnäkin sitä, millainen rooli medialla on elokuvassa sankaruuden luojana ja ylläpitäjänä, toiseksi totuutta, valhetta ja valeuutisia suhteessa korotettuun realismiin, ja lopuksi tarkastelen sitä, miten erikoistehosteita käytetään elokuvan teemojen käsittelyyn. Lopuksi vedän yhteen analyysini siitä, miten genrepiirteitä käytetään elokuvassa luomaan tietynlaista kuvaa maailmasta.

Millainen on supersankarielokuva?

Marvel-sarjakuvakustantamo on viimeisten kymmenen vuoden aikana panostanut hahmoihinsa perustuvien elokuvien tuotantoon. Yhtiön oma elokuvastudio on tuottanut jo kymmeniä supersankarielokuvia käsittävän elokuvasarjan, johon on tulossa yhä lisää sisältöä. Vuonna 2009 Walt Disney Company osti Marvelin, ja samalla *Marvel Cinematic Universe* -elokuvasarja siirtyi osaksi Disneyn viihdeimperiumia. MCU on maailman eniten rahaa tuottanut elokuvasarja, jonka viimeisimmät osat, kuten *Avengers: Endgame* (USA 2019) ja *Captain Marvel* (USA 2019) ovat keränneet huimia lipputulvoja maailmanlaajuisesti². Supersankarit elävät valkokankailla uutta kulta-aikaansa.

John Wattsin elokuva *Spider-Man: Far from Home* (2019, jatkossa *Far from Home*) on Marvelin elokuvauniversumin 23:s osa. Elokuvasarja edustaa huippuunsa asti vietyä transmediaalista tarinankerrontaa ja Henry Jenkinsin kuvailemaa median konvergenssia (Jenkins 2006; Burke 2012). Kuten Jenkinsin tarkastelemassa *Matrix*-mediaailmiössä, Marvelin elokuvasarjan jokainen osa toimii itsenäisenä elokuvana ja vetoaa katsojiin, joille supersankarisarjakuvat eivät ole tuttuja³, mutta toisaalta saadakseen parhaan kokemuksen tarinan kokonaisuudesta yleisöjä rohkaistaan katsomaan kaikki osat, sekä tutustumaan

² Elokuvien lipputulvoja tilastoivan Box Office Mojo-palvelun mukaan *Avengers: Endgame* on tuottanut yhteensä 2,797,800,564\$, ja *Captain Marvel* 1,128,274,794\$ <https://www.boxofficemojo.com/>

³ BoxOfficeMojo-verkkosivun mukaan *Far from Home* on tuottanut yhteensä 1,131,927,996\$

elokuvasarjaan liittyviin TV-sarjoihin, digitaalisiin peleihin sekä itse sarjakuviin (vrt. Jenkins 2006, 95–96).

Marvelin supersankarielokuvilla on korostunut asema osana nykyistä populaarikulttuuria, joten on tärkeää pysähtyä analysoimaan supersankarielokuvan tyypillisiä piirteitä. Analyysini tärkein lähtökohta on supersankarielokuvan genrepiirteiden tunnistaminen. Liam Burken (2015) mukaan sarjakuvaelokuvat tulisikin määritellä omaksi genrekseen. Samaan genreen kuuluvat elokuvat voi yleensä tunnistaa tarkastelemalla niiden päähenkilöitä ja elokuville yhteisiä tapahtumien kulkuja (mt., 99), ja vaikka Burke kirjoittaakin laajemmin sarjakuva(maisten)elokuvien genrepiirteistä, käytän hänen määrittelyään pohjana supersankarielokuvagenren kartoituksessa, tosin yhteen näistä piirteistä, liioitellusti käytettyihin erikoistehosteisiin (Burke 2015, 106), palaan myöhemmin artikkelissa.

Ensinnäkin Burken mukaan sarjakuvaelokuvien päähenkilöt ovat muutaman ominaisuuden varaan perustuvia hahmoja, joiden pyrkimyksenä on kostaa heille aiemmin tehtyä vääryyttä käyttäen ainutlaatuisia, jopa yliluonnollisia voimia (Burke 2015, 99–101).

Supersankarihahmon tärkeimmät ominaisuudet taas ovat yleishyödyllinen tehtävä, ainutlaatuiset voimat, sekä identiteetti, jonka muodostavat supersankarin asu ja nimi (Smith 2016, 128). Hämähäkkimiehenkin kohdalla korostuu taustatarina perhetragediasta, mutta toisin kuin superroistojen kohdalla, tragedia motivoi Hämähäkkimiestä hyödyntämään yliluonnollisia voimiaan yhteiseen hyvään ja yhteiskunnan suojelemiseen.

Toiseksi sarjakuvaelokuvaan kuuluu pyrkimys ainakin näennäiseen realismiin. Useat sarjakuvaelokuvat sijoittuvat maailmaan, joka muistuttaa omaa todellisuuttamme, mutta henkilöahmoja, osaa miljööstä, tai esimerkiksi elokuvan värisävyjä on ikään kuin korostettu. (Burke 2015, 102–105.) Supersankarielokuvat eivät määrittelyssäni asetu osaksi fantasiaelokuvan genreä, toisin kuin esimerkiksi Vivian Sobchack ehdottaa (2014, 287), vaan

sarjakuvaelokuvien korotettu realismi näkyy myös supersankarielokuvissa. Peter Parker toimii nykykatsojalle tunnistettavassa teinikulttuurissa, jota määrittävät mobiililaitteet ja sosiaalinen media, vaikka hän tarpeen tullen muuntautuu Hämähäkkimiehen rooliin. Yleisö on valmis hyväksymään epätodellisen maailman, jossa näennäisen kuolevaiset henkilöahmot kohtaavat kerta toisensa jälkeen kuolettavia vaaroja ja taisteluita, koska genren sisäisen logiikan mukaan se on realistista (Altman 1999, 25–26). Samoin elokuvassa *Far from Home* toisesta ulottuvuudesta kotoisin olevat hahmot saapuvat tuhoamaan katsojalle helposti tunnistettavia eurooppalaisia kaupunkeja.

Supersankarikertomusten realistisuutta *Far from Homessa* edustaa erityisesti tiedon ja ilmiöiden välittyminen mediateknologioiden kautta. Samalla nämä realistiset elementit on valjastettu yhteiskunnallisen ja poliittisen kommentoinnin välineeksi. Sarjakuvien tapaan Marvelin supersankarielokuvia tuotetaan sarjamuotoisesti kaupallisille markkinoille (Goodrum 2016, 416), ja voimakkaiden poliittisten kannanottojen sijasta supersankarielokuvien yhteiskunnallisuus tulee usein ilmi ajankohtaisten ilmiöiden tai teemojen nostamisena elokuvien keskiöön. Esimerkiksi *Black Panther* (USA 2018) vastasi yleisöjen ja kriitikoiden toiveeseen diversiteetin lisäämisestä supersankarielokuvaan, ja *Far from Homessa* keskeisiksi nousevat yksilöllisyyden kysymykset sekä valemedia. Siinä missä 2000-luvun alun Hämähäkkimies-elokuvissa korostettiin New Yorkin asukkaiden yhteisöllisyyttä kaupunkia piinanneita superroistoja vastaan (katso esim. Burke 2015), *Far from Homessa* fokus on siirtynyt yhteisöstä kohti yksilöä Hämähäkkimiehen kamppaillessa egoistista antagonistia vastaan elokuvan nimen mukaisesti kaukana kodistaan ja omasta yhteisöstään.

Vaikka supersankarit hahmoina kertovat jotain oleellista ajasta ja kulttuurista, jossa elämme (Koh 2014), Jason Dittmer (2013, 2) kehottaa tarkastelemaan supersankaritarinoita diskurssina, joka auttaa ymmärtämään maailmaa, sen sijaan että niitä tarkasteltaisiin

heijastuksena poliittisesta todellisuudesta. Koska elokuvat sekä heijastavat, kommentoivat että kritisoivat sosiaalista todellisuutta, niiden kuvitellut maailmat voivat toimia samalla tavalla kuin yhteiskuntateorioiden abstrahoidut mallinnukset maailmasta, ja auttaa ymmärtämään ilmiöiden välisiä suhteita (Kaklamanidou 2016, 3). Farkasia ja Schouta (2019) seuraten en tarkastele elokuvassa niinkään sitä, ottaako se kantaa totuuden jälkeisen ajan yhteiskuntaan, vaan miten elokuvassa tuotetaan totuuden jälkeisen ajan diskurssia (Farkas & Schou 2019, 3). *Far from Homen* media- ja esitysteknologioiden ympärille kiertyvät juoni ja teemat tekevät siitä kiinnostavan tutkimuskohteen mediavälitteisten tarinoiden, yksilöä korostavan ajan ja valemedian analysoimiseen.

Kiinnitän analyysissäni erityistä huomiota siihen, miten valheet ja totuuden muuntelu yhdistetään vahvasti (media)teknologioihin, kuten uutisvideoihin, kuvan ja liikkuvan kuvan manipulaatioon, sekä drooneihin, joita käytetään sekä tapahtumien kuvaamiseen, että elokuvan pääkonnan valheiden projisoimiseen. Analysoin *Mysterion* hahmoa allegoriana elokuvan ilmestymisaikana ajankohtaisesta, omien etuoikeuksiensa menettämisestä turhautuneesta miehestä, jonka tilan on viemässä uusi sukupolvi uusine ajatuksineen. Tarkastelen sitä, miten elokuva osallistuu totuuden jälkeisen ajan diskurssin tuottamiseen supersankarielokuvan genrepiirteiden keinoin: pyyteetön, totuudenmukainen päähenkilö haluaa hyvää yhteiskunnalle, tarina tapahtuu meidän maailmaamme muistuttavassa korostetun realismin maailmassa ja media välittää – erikoistehosteiden avulla – vale uutisia ja totuuden jälkeistä aikaa.

Miten media rakentaa diskursseja?

Poliitikot, jotka puhuvat ”niin totta kuin osaavat” eivät ole uusi ilmiö, mutta Donald Trumpin noustua Yhdysvaltain presidentiksi vuonna 2016 niin mediassa kuin media- ja

yhteiskuntatutkimuksessakin on pohdittu yhä enemmän totuuden jälkeisen ajan ja vale uutisten kaltaisia aiheita (katso esim. Farkas & Schou 2019; Kimmel 2017). Sekä tutkijat (esim. Brown 2018) että valtionpäämiehet Ranskan presidentistä alkaen ovat olleet huolissaan demokratian tilasta (Farkas & Schou 2019, 1), vaikka valehtelevat poliittiset päättäjät ja vaikuttajat eivät olekaan uusi, juuri 2020-luvun taitteelle ainutkertainen ilmiö. Samoin *Spider-Man: Far from Home* -elokuva ei ole ensimmäinen supersankarikertomus, jossa pääkonna kosiskelee kansalaisia puolelleen valheillaan. Esimerkiksi *Watchmen*-sarjakuvassa (1986–1987) nousee esiin samankaltainen tematiikka yhdistettynä aikakauden poliittisiin jännitteisiin ja yhteiskunnallisiin keskusteluihin.

Journalismi ja toimittajat ovat olleet monen Hollywood-elokuvan keskiössä, myös supersankarielokuvissa. Elokuvien voidaankin ajatella heijastavan ilmestymisajalle tyypillisiä suhtautumistapoja mediaan ja toimittajiin (McNair 2009, 3–4). Niin elokuvissa kuin *Hämähäkkimies*-sarjakuvissakin medialla ja erityisesti lehdistöllä on ollut tärkeä rooli vuosikymmenten ajan. Sarjakuvien Peter Parker työskentelee freelance-valokuvaajana Daily Bugle-sanomalehdessä, ja merkittävä osa sarjakuvan jännitteestä rakentuu Peterin ja hänen esimiehensä J. Jonah Jamesonin välille. Myös *Spider-Man*-elokuvassa (USA 2002) lehti ja sen kiukkuinen päätoimittaja ovat suuressa roolissa, kun Jameson pyrkii kehystämään Hämähäkkimiehen New Yorkia uhkaavana rikollisena. *Spider-Man: Far from Home* 2010-luvun Amerikassa televisio ja sosiaalinen media levittävät uutisia elokuvan tapahtumista sanomalehdistön sijaan, mikä heijastaa elokuvan ilmestymisajan mediamaisemaa. Tänä päivänä sosiaalisen median palvelut toimivat kanavana omien ajatusten ja tunteiden käsittelyyn, sosiaaliseen kanssakäymiseen ja tiedonhakuun (Kaarakainen & Kaarakainen 2018, 237–238). Mediamaiseman muutosta korostaa paitsi se, ettei Daily Bugle ole ollut keskeisessä roolissa uusissa Hämähäkkimies-elokuvissa, myös sen muuttuminen sanomalehdestä netin uutissivustoksi. Elokuvat ovat keskittyneet nimenomaan teini-ikäisen

Peterin maailmaan, jossa älylaitteet ovat ottaneet sanomalehden paikan. Heijastamisen lisäksi elokuva myös konstruoi tietynlaista suhdetta median ja yhteiskunnan välillä kuvatessaan nuorten henkilöhahmojensa medioitunutta suhdetta tapahtumiin.

Tiedonlähteenä digitaalisuutta varjostaa virheellisen tiedon rakentuminen, jota kuvataan sekä tieteellisissä että journalistissa esityksissä verkottuneeksi (Farkas & Schou 2019, 45–48).

Yhtäältä valeutisten lähettäjäksi mielletään usein taho tai henkilö, joka tarkoituksellisesti harhauttaa ihmisiä omaa etuaan tavoitellessaan, mutta toisaalta samalla ne nähdään viruksen lailla leviävänä epidemiana tai häiritsevänä meluna, joka elää omaa elämäänsä. (mt., 45–48.)

Far from Homessa valeutiseksi nousee näennäisesti toisesta ulottuvuudesta tuleva uhka, elementaalihirviöt, jotka hallitsevat vettä, maata, ilmaa ja tulta, ja jotka ovat aiheuttaneet eri puolilla maailmaa äärimmäisiä sääilmiöitä muistuttavia tapauksia. Sosiaalisen median videot levittävät viraalia kuvastoa, ja etenkin Mysterion sankarilliset teot pääsevät esille.

Viraalivideoissa esiintyvä, toisesta ulottuvuudesta tuleva uhka, sekä sitä vastaan taisteleva sankarihahmo Mysterio ovat erikoistehosteilla tuotettuja valheita. Quentin Beck-niminen henkilö on olemassa, mutta niin elementaalit kuin toisesta ulottuvuudesta tuleva uusi sankarikin ovat Beckin ja hänen joukkonsa keksintöä. Mysterion taistellessa elementaaleja vastaan on kaikki luotu heijastettuja kuvia, ääniefektejä ja drooneja käyttäen. Mysterio ymmärtää median roolin ja toteaa apureilleen saavansa ”sitä enemmän uutisointia”, mitä vakavammilta hänen torjumansa uhkat vaikuttavat yleisön – eli maan asukkaiden – mielestä. Media liittyy näin myös *Far from Homen* monikerroksiseen yleisösuhteeseen. Yhtäältä elokuvalla on yleisö, joka katselee fiktiivistä populaarikulttuurin tuotetta, mutta joka pitää silti saada hyväksymään elokuvan sisäinen maailma (Altman 1999; Burke 2015), ja toisaalta elokuvan sisällä muodostuu erilaisia yleisöjä. Eri yleisöt ja niiden väliset suhteet liittyvät totuuden ja valheen väliseen jännitteeseen sekä korotetun realismin genrepiirteeseen, ja ne rakentuvat mediavälitteisesti.

Seuratessaan tiukasti mediaa elokuvan henkilöihahmot muodostavat yleisöjä. Alun muisteluvideon yleisönä ovat *Midtown High* -lukion oppilaat, hyväntekeväisyystilaisuudessa Hämähäkkimiestä haastattelevalla toimittajalla on yleisö, jota varten hän tekee haastattelua, ja Quentin Beck havittelee Mysterio-hahmonsensa yleisöksi koko maailman väestöä. Myös Peter ja hänen luokkatoverinsa muodostavat yleisön, joka seuraa ja luo tarinaa Mysteriosta televisiouutisten ja sosiaalisen median kautta. Mysterion huijauksen paljastuttua niin elokuvan katsojille kuin Hämähäkkimiehellekin, elokuvan näyttävä lopputaistelu käydään Lontoon tunnetuimmilla maamerkeillä *Tower Bridgellä* ja *Tower of Londonissa*. Loppuhuijauksessa Peterin luokkakaverit ovat Mysterion hyökkäyksen kohteena, ja apujoukot löytävät heidät sosiaalisen median päivitysten avulla. Näin media myös mahdollistaa sankarillisia tekoja, sen lisäksi että median kautta kerrotaan tarinaa niistä. Median ja yleisön rooli nouseekin elokuvassa keskeiseksi nimenomaan suhteessa sankaruuden rakentamiseen. Analysoin seuraavaksi tarkemmin sankaruuden ja median roolia.

Sankariksi kasvamisen vaikeus

Far from Home juoni käynnistyy tilanteessa, jossa tarinan sisäisessä maailmassa on juuri koettu koko maailmaa mullistava tapahtuma. Vanhat supersankarit ovat kukistaneet ulkoavaruuden superroiston ja palauttaneet (ainakin hetkellisesti) rauhan maahan. Sankareista lopulta suurimmaksi noussut Rautamies Tony Stark on kuollut taistelussa, ja muut hänen aikalaisensa viettävät hiljaiseloa kuka missäkin. Maailmassa, jossa maapalloa uhkaavat jatkuvasti milloin supervoimaiset rikolliset, liian pitkälle kehittynyt tekoäly tai maan ulkopuolelta tulevat hyökkäykset, sankarin kuolema näyttäytyy todella dramaattisena. Tunnelmaa korostaakin elokuvan avaava *Midtown High* 'n oppilaiden tekemä *in memoriam*-

muisteluvideo, jolla muistetaan ja kunnioitetaan kuolleita supersankareita Whitney Houstonin kuuluisan *I will Always Love You* -hitin soidessa taustalla.

Sosiaalisen median rooli menehtyneiden henkilöiden – niin julkkisten kuin läheisten ihmistenkin – julkisessa suremisessa on kasvanut voimakkaasti. Kuolema on medioitumisen myötä palannut takaisin jokapäiväiseen elämäämme julkisena muistamisena ja suremisena. (Harju 2015, 123–124.) Kuolleille Kostajille omistettu video pohjustaa elokuvan medianäkyvyyteen ja -teknologiaan liittyvää tematiikkaa, sekä korostaa median roolia sankaritarinoiden kertojana. Video muistuttaa elokuvan katsojia siitä, mitä edellisessä elokuvasarjan osassa on tapahtunut ja vetoaa nostalgiallaan muistamaan sankareiden suuruutta. Muistelu myös korostaa sankaruuden merkitystä ja alleviivaa tyhjiötä, jonka Tony Starkin kuolema on jättänyt jälkeensä.

Peter Parkerille, Hämähäkkimies-elokuvien sankarille, luodaan paineita esikuvan jättämien suurten saappaiden täyttämiseen. Korostuneesti Peter törmää luokkaretken alkaessa jopa lentokentällä ja Euroopan-lennolla kuollutta mentoriaan muisteleviin julisteisiin ja dokumenttielokuvaan. Media osallistuu myös Peterin kokemien paineiden luomiseen. Toimittaja kysyy Hämähäkkimiehenä hyväntekeväisyystilaisuuteen osallistuvalla Peteriltä, millaista on yrittää jatkaa Tony Starkin työtä, ja elokuvan ensimmäisen puoliskon ajan Peter yrittää vältellä kysymykseen vastaamista sekä vastuun ottamista.

Nuorten, usein orpojen, supersankareiden tarinat kiertyvät identiteetin, sankarin paikan ja tarkoituksen ympärille (Flanagan 2007, 114–115), ja Peter kamppaileekin Starkilta perimänsä vastuun kanssa. Kamppailua ilmennetään kohtauksessa, jossa Peterin luokkakaveri on lähettämässä vähäpukeisia kuvia Peteristä tämän ihastukselle MJ:lle. Peter yrittää käyttää Starkin teknologiaa estääkseen kuvien lähetyksen, mutta tilaakin vahingossa raketti-iskun luokkakaveriaan kohti. Seksuaalissävytteisten kuvien jakamisella uhkaaminen on teini-

ikäiselle päähenkilölle henkilökohtainen uhka, mutta reagoidessaan siihen Peter asettaa kaikki luokkaretkellä olevat vaaraan. Kohtauksessa korostuu Peterin hämmennys ja epävarmuus, ja se muistuttaa samalla niin supersankarisarjakuvien kuin -elokuvienkin keskiössä olevasta yksilön ja yhteisön välisestä suhteesta. Martin Flanaganin (2007, 114–115) mukaan erityisesti Marvelin teini-ikäiset sankarit, kuten Hämähäkkimies, ovat samanaikaisesti jatkuvasta väkivallan uhasta kärsivän yhteiskunnan puolustajia, että sen varjopuolten uhreja. Sankarin supervoimat mahdollistavat yhteisön puolustamisen uhkia vastaan, mutta toisaalta ne ovat myös syy siihen miksi sankari ei voi koskaan olla osa yhteisöä (katso esim. Burke 2015). Uutta vastuutaan ja teknologian tuomaa voimaa säikähtäneen Peterin ristiriitaisiin ajatuksiin vastaa Mysterio, joka toimii vakuuttavana uutena isähahmona Peterille.

Sankaruuden rakentumiseen tarvitaan yleisö tai yleisöjä, jotka muistelevat kuollutta idoliaan ja seuraavat uuden sankaritarinan syntyä mediassa. Viraaliksi nousevan sankaritarinan tärkeys tuodaan eksplisiittisesti esille kohtauksessa, jossa Quentin Beck on paljastunut huijariksi ja pitää puhetta apureilleen. Hän kehuu apuriaan, jonka keksimä ”tarina toisesta Maasta tulevasta, avaruushirviöitä vastaan Euroopassa taistelevasta soturista nimeltään Quentin, oli aivan naurettava – ja ilmeisesti juuri sellainen, jonka ihmiset nykyään uskovat.”⁴ Mediavälitteisten tarinoiden merkitystä ovat Suomessa tutkineet esimerkiksi *Kertomuksen vaarat: kokemuspuhe, eksemplumin paluu ja aikalaiskriittinen narratologia* -projektin tutkijat. Tutkimuksen mukaan mediassa leviävät ja levitettävät kertomukset luovat tietynlaista totuuskäsitystä, ja tarinoita käytetään niin poliittisessa retoriikassa kuin yritysten brändinrakennuksessaakin (Mäkelä & al. 2020). Insinööri Quentin Beck on tiimeineen luonut kertomuksen toisesta ulottuvuudesta tulevasta Quentin Beckistä, joka jahtaa

⁴ “The story you created, about a soldier from another earth names Quentin fighting space monsters in Europe was totally ridiculous – and apparently exactly the kind of thing people believe these days.”

elementaalihirviöitä maapallolla. Hän pyrkii saavuttamaan haluamansa aseman yhteiskunnassa kertomalla hahmon tarinaa Peter Parkerille ja muille elokuvan henkilöille.

Beckin kertomus leviää mediassa ja vaikuttaa katsojiin, mistä hyvänä esimerkkinä on supersankarinimen antaminen hahmolle. Televisiouutisten innoittamana Flash toteaa uuden sankarin nimen olevan Mysterio. Todellisuudessa uutisissa puhutaan ”*l'uomo misteriosa*”, eli mystisestä miehestä italiaksi, mutta TV-ruudulla vilahtanut sanapari antaa hyvän kuuluisen nimen viittaa pukeutuneelle sankarille. Media osallistuu rakentamaan kuvaa ainutlaatuisesta sankarista, joka yksin pystyy päihittämään vihollisen. Ainutlaatuinen sankari on yksi aiemmin mainitsemistani supersankarigenren piirteistä. Vaikka supersankarit taistelevat usein myös rikollisuutta tai onnettomuuksia vastaan, superroisto, jota vastaan taistellaan tarinan loppuhuipennuksessa, on tärkeä genrekonventio (Smith 2016, 127). Myös tätä konventiota vahvistetaan elokuvassa esitetyillä uutislähetyksillä.

Elokuvan alussa sitä katsova yleisö ja Mysterion luomien illuusioiden yleisö, eli elokuvan henkilöihahmot, tietävät saman verran tarinan tapahtumista. Elokuvan alkuminuuteilla nopeasti vilahtaneiden elementaalien ja Mysterion välinen taistelu näytetään ensi kertaa katsojille kohtauksessa, jossa Peter luokkakavereineen on Venetsiassa. Elokuvan yleisö ja Mysterio-hahmon yleisö näkevät yhtä aikaa saman kohtauksen: kaupunki on uhattuna, ja jostain ilmestyy viitta hulmuten uusi supersankari taltuttamaan uhkaa. TV-uutiset vahvistavat uuden supersankarin tarinaa, jonka Peter Parkerkin uskoo. Tämä huipentuu avainkohtaukseen, jossa Quentin houkuttelee Peterin publiin ja saa nuoren pojan puhumaan omista tunteistaan ja toiveistaan. Hän voittaa Peterin luottamuksen esiintymällä isähahmona, joka tämän elämästä puuttuu, ja lopulta tämä luopuu Tony Starkilta perimästään vastuusta ja ennen kaikkea Starkin teknologiasta. Starkilta perityn tiedon symbolina Peter ojentaa saamansa silmälasit Quentinille.

Realismia, totuutta, vai ”totuuden jälkeistä” aikaa?

Elokuvan avainkohtaus liittyy valheen, totuuden ja tarinaa seuraavan yleisön suhteeseen.

Avainkohtaus käynnistyy Peter Parkerin kävellessä ulos pubin ovesta annettuaan Starkilta saamansa silmälasit Beckille. Kamera kiertää baaritiskillä istuvaa Beckiä, ja hänen luomansa illuusiot hälvenevät katsojien silmien edessä. Tässä vaiheessa elokuvaa katsova yleisö saa tietää jotain sellaista, mitä elokuvan muut hahmot eivät vielä tiedä. Katsojille paljastuu, että elementaalit ja niitä vastaan taisteleva sankarihahmo Mysterio ovat osa Beckin koordinoimaa huijausta, ja pahaa-aavistamaton Peter Parker on luovuttanut huijarille välineet entistä pahempien tuhojen tekemiseen. Siinä missä sarjakuvien Beck oli Hollywood-urallaan epäonnistunut *stunt*-näyttelijä ja erikoistehostesuunnittelija, elokuvan Beck on Tony Starkin teknologiayrityksen entinen työntekijä, joka on pettynyt saamaansa kohteluun ja arvostuksen puutteeseen. Apureilleen pitämässään puheessa, niin sanotussa ”pahismonologissaan”, Beck paljastaa keksineensä Marvelin elokuvasarjan aiemmassa osassa esitellyn hologrammiteknologian, josta Tony Stark otti kunnian. Beck lopettaa puheensa toteamalla, että Tony Stark on poissa, ja mahdollisuuksien ikkuna on avautunut jollekin halukkaalle: ”Voit olla fiksuin ja pätevin kaveri huoneessa, mutta jos et ammu lasereita sormistasi ja lennä viitan kanssa, kukaan ei kuuntele. Nyt minulla on laserit ja viitta [---] Kukaan ei enää kuuntelee juoppoa mieslasta tai hormonihuuruista teiniä, vaan minua ja erittäin rikasta joukkoani.”⁵

⁵ “These days you can be the smartest guy in the room, the most qualified, and no one cares unless you’re flying around with a cape or shooting lasers from your hands. No one will even listen. Well, I’ve got a cape, and lasers [---] Then everyone will listen, not to a boozy man-child, not to a hormonal teenager. To me, and to my very wealthy crew.”

Mysterio edustaa elokuvassa valheita ja petosta. Hahmossa kiteytyy niin sanotun totuuden jälkeisen ajan diskurssi, jolla ”tarkoitetaan vetoamista tunteisiin ja mielipiteisiin faktojen asemasta” (Hautamäki 2019), ja jonka rakentamiseen elokuva osallistuu. Tämä määritelmä kiteytyy *Far from Homen* avainkohtauksessa, jossa katsojille paljastuu Quentin Beckin vilpillisyys tämän manipuloitessa Peterin tunteita saavuttaakseen haluamansa. Beck on kuin ”vihainen valkoinen mies” (Kimmel 2017), viime vuosikymmeninä populaarikulttuurissa yleistynyt hahmo. Kuten *Breaking Bad* (USA 2008–2013) -televisiosarjan Walter Whiten sekä *Ghostbustersin* (USA 2016) antagonisti Rowanin, myös Beckin viha kumpuaa uhriutumisen ja etuoikeuksiensa tuntemisen yhdistelmästä (Kimmel 2017, preface). Beck kokee, että hänen ansaitsemansa hyödyt – kiitokset työstä ja korkeampaan asemaan nouseminen – on yllättäen anastettu häneltä. Toisaalta toisin kuin vihaisten valkoisten miesten narratiiveissa usein, Beckin on syrjäyttänyt nuorempi, valkoinen cis-mies eikä aiemmin sivuun jätetty, vähemmistöön kuuluva henkilö.

Quentin Beck tavoittelee valheiden, eli yhdessä joukkonsa kanssa kehittelemänsä Mysterio-hahmon, avulla itselleen aiemman johtajan Tony Starkin perintöä; hän janoaa samankaltaista julkisuutta ja ihailua kuin Stark sai osakseen. Kuolleella Tony Starkilla ei ollut sisäsyntyisiä supervoimia, toisin kuin Peter Parkerilla, vaan hän käytti rikkauksiaan ja älyään kehittääkseen taisteluteknologiaa erilaisia uhkia vastaan. Quentin Beckin taidot eivät eroa paljoa Starkista: hänkin on insinööri, joka käyttää taisteluteknologiaa hyväkseen. Ero on siinä, että Beck valmistaa viihdyttävän esityksen vaikuttaakseen supervoimaiselta, ja sekä maapalloa uhkaavat elementaalit, että Mysterio-niminen supersankari ovat teknologian avulla luotua illuusiota ja valhetta.

Aluksi Mysterio esitellään sekä elokuvan muille hahmoille, että katsojille sankarina. Hän uskottelee olevansa ainoa, joka pystyy vastaamaan uuteen uhkaan, ja genren konventioihin kuuluvat, Beckin ainutlaatuisia voimia korostavat kohtaukset vahvistavat luottamusta

hahmoon. Kun totuus vihdoinkin paljastuu katsojille ja elokuvan muille hahmoille, paljastuu samalla, että hänen rikoksensa superroistona on valehtelu ja totuuden muunteleminen.

Antagonistina Mysterio on hybridi kahdesta supersankarielokuvan perinteeseen kuuluvasta roistosta. Varhaisempien supersankarielokuvien, kuten Tim Burtonin *Batmanin* (USA 1989) ja vielä Bryan Singerin ohjaamaan *X-Men*-elokuvan (USA 2000) roistot olivat sarjakuvamaisia, trikooasuihin pukeutuneita pahiksia, kun taas vuoden 2001 jälkeen useat superroistot ovat olleet terroristeja. (Burke 2015, 41.) Mysteriossa yhdistyvät molemmat: droneilla ja savukoneilla luotu viittasankari, jonka kasvoja peittää kultakalamaljaa muistuttava kypärä, on klassinen värikkääseen asuun pukeutunut hahmo, kun taas Quentin Beck, jonka liiketunnistusasuun verhotun vartalon päälle Mysterion illuusio heijastetaan, täyttää terroristin määritelmän. Hän pyrkii joukkoineen aiheuttamaan pelkoa ja epäjärjestystä edistääkseen omia tarkoitusperiään; arvostuksen ja huomion saamista.

Richard Reynoldsin (1992) mukaan supersankarit, ja sankarit yleensä, ovat lähtökohtaisesti konservatiivisia hahmoja, jotka edustavat ja pyrkivät puolustamaan oman yhteiskuntansa keskeisiä arvoja sekä yhteistä elämäntapaa ulkopuolisia uhkia vastaan. (Reynolds 1992, sit. Costello 2009, 15.) Siinä missä 2000-luvun alkupuolen supersankarikertomukset heijastelivat vuoden 2001 New Yorkin terrori-iskuja (esim. *Spider-Man*- ja *Iron Man*-elokuva) tai sitä seurannutta sotaa terrorismia vastaan (esim. *Civil War*- ja *Ylivertaiset*-sarjakuvat), vuonna 2019 ensi-iltansa saaneessa *Far from Homessa* kuvataan yhteiskuntaa, jossa amerikkalaista demokratiaa ja elämäntapaa uhkaavat valeutiset ja median manipulaatio. "Ihmiset uskovat mitä tahansa nykyään", toteaa Quentin Beck elokuvassa, ja vaikuttaa olevan oikeassa. Sankarillinen Hämähäkkimies paljastaa Mysterion huijauksen ja puolustaa näin yhteisöään valeutisia vastaan.

Johan Farkas ja Janneck Schou toteavat valeutisten olevan osa laajempaa hegemonista kamppailua nykypäivän politiikan suunnasta ja tarkoitusperistä. Valeutisten käsitettä

käytetään moniin eri tarkoituksiin puhujasta riippuen, ja sillä voidaan yhtä hyvin kohdistaa kritiikkiä niin äärioikeiston mediakampanjoita kuin liberaalia journalismia kohtaan. (Farkas & Schou 2018, 300.) *Far from Home* kuvaa Farkasin ja Schoun hahmottelemaa tilannetta, jossa yhtäältä Quentin Beck syyttää ”juoppoa mieslasta ja hormonihuuruista teiniä” julkisen keskustelun kaappaamisesta, mutta toisaalta hän on itse valmis toteuttamaan mittavan huijauksen saadakseen tilaa julkisuudessa. Beck käy elokuvassa ”tarinasotaa” (Mäkelä 2019), jossa hänen kertomuksensa hormonihuuruudesta Hämähäkkimiehestä ja rakentamansa tarina Mysteriosta taistelevat kuolleita sankareita kunnioittavia muistovideoita ja Hämähäkkimiehen TV-haastatteluja vastaan.

Valeutisten uskottavuus ei ole este uutisen laajalle leviämislle. Esimerkiksi Yhdysvaltain vuoden 2016 presidentinvaalien aikaan valheelliset uutiset levisivät sosiaalisen median jakojen kautta yhtä nopeasti kuin totuudenmukaiset uutiset, ja uutisen sisältämät valheet saattoivat olla todella kaukaa haettuja. (Pennycook & al. 2019.) Mysterion luomat illuusiot ovat myös valheellisia tarinoita, jotka leviävät nopeasti. Ne vaikuttavat uskottavilta sekä elokuvan henkilöhahmojen, että yleisön näkökulmasta. Marvelin elokuvauniversumissa on toistaiseksi nähty hahmoja, jotka ovat saaneet uskomattomia voimia säteilyn tai avaruusolentojen ansiosta ja hahmoja, jotka ovat kotoisin ulkoavaruudesta, mutta toisen ulottuvuuden olemassaolosta ei ole annettu katsojille vihjeitä. Supersankarielokuvagenreen kuuluva korotettu realismi saa yleisön hyväksymään tämänkin epätodellisen tarinan, koska genren sisäisen logiikan mukaan se on realistista (Altman 1999, 25–26). Samoin tarinan sisällä oleva Mysterion yleisö, Peter Parker mukaan lukien, hyväksyy toisen ulottuvuuden olemassaolon.

Erikoistehosteiden voima

Ainutlaatuisen sankarin ja korostetun realismin lisäksi sarjakuvaelokuvat ovat tunnettuja digitaalisten innovaatioiden, kuten *bullet-timen*, digitaalisten taustojen ja *motion capture* käytöstä, aivan kuten 1950-luvun Hollywood-musikaalit olivat tunnettuja oman aikansa teknologisesta innovaatiosta *Technicolorista* (Burke 2015, 106). *Motion capture*-teknologia, jossa liikkeentunnistusteknologiaa sisältävään pukuun pukeutuneen näyttelijän roolisuorituksen päälle luodaan digitaalisesti roolihahmon lopullinen ulkonäkö, on laajasti käytössä Hollywoodin spehtaakkeleissa⁶.

Erikoistehosteet ovat tärkeä supersankarielokuvan genrepierre. Digitaalitehosteiden kehittyminen ja sen tuomat uudet mahdollisuudet ovat vaikuttaneet supersankarielokuvagenren syntyyn ja kypsymiseen. Erikoistehosteisiin liittyy ajatus spehtaakkelista, joka on ollut elokuvateollisuuden alkuvuosista lähtien yksi tärkeimmistä keinoista houkutella yleisöä. Liam Burken yleisötutkimuksessa (2015, 47) 17% vastaajista mainitsi erikoistehosteet, kun supersankarielokuvan yleisöltä kysyttiin heidän odotuksistaan elokuvan suhteen. Toisaalta taas Vivian Sobchack toteaa, että erikoistehosteiden yleistyessä ne ovat menettäneet erikoisuuttaan ja siten myös niihin liittyvä spehtaakkelimaisuus on kadonnut (2014, 284). Erikoistehosteiden kehityksen käyttäminen selityksenä supersankarielokuvan suosiolle kuitenkin tyypistää aihetta tarpeettomasti. Nykyelokuvien erikoistehosteet ovat näyttäviä, mutta jo vuosikymmeniä sitten pystyttiin luomaan vaikuttavia illuusioita ilman digitaalista käsittelyä. Modernit erikoistehosteet ja CGI (*computer generated imagery*) ovatkin ehkä vain ”digitaalisesti paranneltua savua ja peilejä” (Burke 2015, 49.) Vaikka supersankarielokuvat, *Far from Home* mukaan lukien, ovat täynnä digitaalisesti luotuja kuvia ja niiden avulla toteutettuja toimintakohtauksia, efektit eivät silti saa viedä liikaa huomiota tarinan ja maailman uskottavuudelta.

⁶ Malliesimerkki teknologian käytöstä on Klonkun hahmo Peter Jacksonin *Taru sormusten herrasta* -ja *Hobitti*-elokuvatrilogioissa.

Far from Homessa erikoistehosteet saavat tavallista suuremman merkityksen, sillä niitä käytetään myös elokuvan sisäisessä maailmassa. Elokuvan juoni, jännite ja sen huipentava sankarin ja roiston välinen taistelu perustuvat roiston taitoihin erikoistehosteiden luomisessa ja käyttämisessä. *Motion capture*-teknologia on osa paitsi elokuvan tekemistä, myös Beckin suunnitelmaa ja elokuvan juonta. Quentin Beck on epätyypillinen, mutta yksilöllisyyttä ja julkisuutta korostavalla aikakaudella ajankohtainen superroisto, sillä hän ei tavoittele esimerkiksi ihmiskunnan orjuuttamista, vaan haluaa itse tulla kuuluisaksi ja hyväksytyksi. Hänellä ei ole supervoimia, vaan hän on illusionisti tai *spin doctor*, joka saa ihmiset uskomaan mitä hän haluaa näiden uskovan. Hänen kanavansa on TV, jonka uutislähetyksissä Mysterio esiintyy maailmaa uhkaavien elementaalien hyökkäykset torjuvana muukalaisena. Hahmon ulkoasu on luotu erikoistehosteilla, ja sen alustana on *motion capture*-pukuun pukeutunut Quentin Beck.

Paljastuskohtausta, jossa elokuvan katsojat saavat tietää Beckin juonesta, seuraa pian kohtaus, jossa Peter saa käsiinsä kappaleen Beckin käyttämää laitteistoa ja tajuaa Mysterion olevan valhetta. Beck näytetään suunnittelemassa erikoistehosteita, taistelukoreografiaa ja elementaaleja vastaan käytettävien aseiden tehoja yhdessä apureidensa kanssa. Elementaalit on luotu käyttäen paljastuskohtauksessa mainittua hologrammiteknologiaa, ja niiden hahmot ja hyökkäykset muodostuvat projektorien avulla heijastetuista kuvista, sekä valo- ja ääniefekteistä. Projektoreita kuljettavien droonien joukossa on kuitenkin myös aseistettuja drooneja, jotka ampuvat räjähteitä ja täydentävät illuusion uskottavuutta. Itse Mysterion hahmo on luotu samalla tavalla. Virtuaalitodellisuudesta huolimatta droonien luoma tuho on todellista – ja nyt ne on yhdistetty Beckin haltuunsa saaman Starkin teknologian kautta satelliitteihin, mikä mahdollistaa entistä suurempien illusioiden luomisen. Joku tiimiläisistä

huomauttaa tuhojen ja ihmisuhrien määrän kasvavan suureksi, johon Beck vastaa: ”Mitä enemmän uhreja, sitä enemmän uutisointia.”⁷

Motion capture-teknologian merkitystä korostetaan kahdessa kohtauksessa. Kohtauksessa, jossa Hämähäkkimies taistelee *Mysterion* rakentamia illuusioita vastaan niin elokuvan katsojat kuin Peter Parkerkin näkevät ensimmäistä kertaa Beckin pukeutuneena pukuun, jonka päälle illuusio viittasankari-*Mysteriosta* on aiemmin heijastettu. Beck kävelee lähemmäs Parkeria aseistetut dronit vierellään ja sanoo ”Ihmisiä on helppoa huijata silloin, kun he huijaavat itseään jo valmiiksi.”⁸ Beckin repliikki kiteyttää elokuvassa esitetyn kuvan maailmasta, jossa ihmiset janoavat niin kovasti sankaria ja johtohahmoa, että ovat valmiita uskomaan toisesta ulottuvuudesta tuleviin hirviöihin. Beck toistelee elokuvassa usein samantyyllisiä lauseita: ”Ihmiset näkevät mitä haluan heidän näkevän”, ”Ihmiset haluavat uskoa, ja tänä päivänä he uskovat ihan mitä tahansa”, ja jo aiemmin esiin tullut kommentti *Mysterion* tarinan naurettavuudesta. Erikoistehosteiden avulla Beck on luonut elokuvan maailmassa yleisönsä silmien eteen omaa totuuttaan, ja samalla ne ovat koko elokuvagenreä määrittävä piirre, joka kuuluu olennaisena osana elokuvan yleisön katsomiskokemukseen.

Loppuhuipennus on toinen kohtaus, jossa Hämähäkkimies ja *motion capture*-pukuun pukeutunut Beck kohtaavat, tällä kertaa Lontoossa. Beck yrittää huijata Peteriä viimeisen kerran, mutta Peter huomaa huijauksen ja väistää häntä kohti ammutun luodin. Luoti tappaakin Beckin. Lopputaistelussa toistuu elokuvan rakentama suhde totuuteen. Illuusion varaan supersankari-identiteettinsä rakentanut Beck ei pärjää Hämähäkkimiehelle, joka on todellinen sankari. Matkatessaan Lontooseen Peter Parker on valmistanut itselleen uuden supersankariasun ja varustanut sen huippuominaisuuksilla. Supersankarin asu ilmentää sankarin elämäntarinaa (Brownie & Graydon 2016, 17), jolloin kontrasti Hämähäkkimiehen

⁷ ”More casualties, more coverage.”

⁸ ”It’s easy to fool people when they’re already fooling themselves.”

juuri valmistaman asun ja Beckin pelkistä erikoistehosteista rakentuneen asun välillä korostaa sitä, miten vain toinen hahmoista on todellinen sankari. Itsetehty uusi supersankariasu ilmentää myös Peterin valmiutta ottaa viimein vastaan sankarin vastuu ja päihittää Mysterio.

Lopputaistelun aikana elokuvan katsojat näkevät, kuinka Beckin tiimiin kuuluva apuri lataa tiedostoja muistitikulle salaisessa tukikohdassa. Elokuvan viimeisessä kohtauksessa erikoistehosteet, totuuden ja valheen teemat sekä ainutlaatuisen sankarin hahmo nivotaan yhteen. Käy ilmi, miksi tiedostot oli tärkeää saada talteen: niistä on luotu video, jossa Beckin ja Parkerin välisen taistelun kuva- ja ääniraitaa on leikattu niin, että Hämähäkkimies vaikuttaa roistolta, joka murhasi sankari-Mysterion. Väärennetty video esitetään New Yorkin Times Squarella valtavan suurella ruudulla, ja sen on julkaissut dailybugle.net-uutissivusto. Uutisvideossa sivuston päätoimittaja J. Jonah Jameson ylistää suurta sankaria Mysteriota, jonka vaarallinen Hämähäkkimies on murhannut. Videon lopuksi Jameson vielä paljastaa Peter Parkerin olevan Hämähäkkimies. Näin elokuvan loppu vahvistaa sen luoman kuvan yhteiskunnasta, jossa valeuutiset leviävät manipuloitujen videoiden kautta uutissivustoilla, ja eniten shokeeraavat uutiset saavat tilaa mediassa.

Lopuksi

Elokvassa esitetään kriittisesti mediaa ja sen voimaa nostaa tai musertaa yksittäisiä henkilöitä. Roisto, jonka supervoima on käytännössä kyky huijata yleisöjä, tuntuu amerikkalaisessa populaarikulttuurissa viittaavan kohti konservatiivista mediaa, jolla on ollut tapana välittää Donald Trumpin puheita. Siinä missä aiempien vuosikymmenten Hollywood-elokuvissa toimittajat on usein esitetty epäilyttävässä valossa, nyt kuvataan valheellisten uutisten luomista toisesta näkökulmasta.

Spider-Man: Far from Home kuvaa totuudenjälkeistä aikaa, jossa hyvä tarina mahdollistaa medianäkyvyyden ja sitä kautta uskottavuuden saavuttamisen. Elokuvan alkupuolella media

ylläpitää myyttiä entisistä supersankareista sekä osallistuu Mysterio-hahmon rakentamiseen uudeksi sankariksi, ja viimeisessä kohtauksessa taas päinvastoin uutissivuston päätoimittaja käyttää valtaansa tuhotakseen tunnetun supersankari Hämähäkkimiehen maineen ja yksityisyyden. Media esitetään osallisena tarinoiden kamppailussa, jossa omat ja muiden totuudet eivät välttämättä ole sama asia.

Supersankarielokuvat ovat lähtökohtaisesti fantastisia supervoimaisine päähenkilöineen, jotka taistellessaan hajottavat raunioiksi kokonaisia kaupunkeja ilman että siitä koituu seurauksia. Katsojat ovat valmiita hyväksymään epäuskottavat piirteet sekä korostetut värit ja miljööt, sillä ne kuuluvat genren konventioihin. *Far from Homessa* roistoksi paljastuva Mysterio saa oman yleisönsä uskomaan tarinaansa huolimatta sen epäuskottavuudesta, ja samalla myös elokuvan yleisö houkutellessaan uskomaan Mysteriota. Totuuden ja valheen välisen suhteen elokuvassa tekee monimutkaisemmaksi se, että Beckin luomien illuusioiden seuraukset ovat oikeita, vaikka itse Mysterio sekä maailmaa uhkaavat elementaalit ovatkin erikoistehosteiden aikaansaannoksia.

Lopulta erikoistehosteet nousevat elokuvan teeman kannalta keskeiseksi. Tehosteet saavat kaksinkertaisen roolin, kun niitä käytetään sekä luomaan näyttävää supersankarigenreen kuuluvaa elokuvaa, ja samalla ne ovat keskiössä elokuvan tarinassa. *Spider-Man: Far from Homen* kuvaamassa maailmassa ihmiset kaipaavat sankareita niin kipeästi, että omaksuvat erikoistehosteilla luodun, hyperrealistisen uuden sankarihahmon, joka ainoana pystyy taistelemaan uutta uhkaa vastaan. Siinä maailmassa totuudella ei enää ole väliä, vaan hyvällä show'lla.

Lähteet

Altman, Rick (1999) *Film/Genre*. London: BFI Publications.

Box Office Mojo. <https://www.boxofficemojo.com/>, 30.11.2020

Brown, Wendy (2018) Neoliberalism's Frankenstein: Authoritarian Freedom in Twenty-First Century “Democracies”. *Critical Times* vol.1:1, 60–79.

Brownie, Barbara & Graydon, Danny (2016) *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction*. London: Bloomsbury.

Burke, Liam (2012) “Special Effect: Have film adaptations changed mainstream comics?” *Scan. Journal of Media Arts Culture* vol. 9:1.

Burke, Liam (2015) *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi.

Costello, Matthew J. (2009) *Secret Identity Crisis: Comics Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International Publishing.

DiPaolo, Marc (2011) *War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson: McFarland.

Dittmer, Jason (2013) *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

Farkas, Johan & Schou, Jannick (2018) Fake news as a floating signifier: hegemony, antagonism and the politics of falsehood. *Javnost: The Public* vol. 25:3, 298–314.

Farkas, Johan & Schou, Jannick (2019) *Post-Truth, Fake News and Democracy: Mapping the Politics of Falsehood*. Abingdon, Oxon: Routledge.

- Flanagan, Martin (2007) Teen Trajectories in *Spider-Man* and *Ghost World*. Teoksessa Gordon, Ian, Jancovich, Mark & McAllister, Matthew P. (toim.) *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 110–125.
- Goodrum, Michael (2016) Comics and Politics. Teoksessa Bramlett, Frank, Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (toim.) *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 415–423.
- Harju, Anu (2015) Socially shared mourning: construction and consumption of collective memory. *New Review of Hypermedia and Multimedia* vol. 21:1–2, 123–145.
- Hautamäki, A. (2019) Totuusteoriat ja totuuden jälkeinen aika. *Tieteessä Tapahtuu* vol. 37:5. <https://journal.fi/tt/article/view/85193>
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Kaarakainen, Suvi-Sadetta & Kaarakainen, Meri-Tuulia (2018) Tulevaisuuden toivot – Digitaalisten medioiden käyttö nuorten osallisuuden ja osaamisen lähteenä. *Media & Viestintä – vuosikirja 2018*, 235–254.
- Kaklamanidou, Despoina-Betty (2016) *The Disguised Political Film in Contemporary Hollywood: A Genre's Construction*. New York: Bloomsbury Academic & Professional.
- Kauranen, Ralf (2011) Sarjakuvapaniikin aikaan Suomessa. Lapsuuden suojelua 1950-luvulla. Teoksessa Jokinen, Heikki (toim.) *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 35–54.
- Kimmel, Michael S. (2017) *Angry white men: American masculinity at the end of an era*. New York: Nation Books.

Koh, Wilson (2014) "I am Iron Man": the Marvel Cinematic Universe and celebrity labour. *Celebrity Studies* vol. 5:4, 484–500.

McNair, Brian (2009) *Journalists in Film. Heroes and Villains*. Edinburgh University Press.

Mäkelä, Maria (2019) Totuuksia ja politiikkaa tarinallistuvassa mediaympäristössä. *Tieteessä tapahtuu* 3/2019.

Mäkelä & al. (2020) *Kertomuksen vaarat. Kriittisiä ääniä tarinataloudessa*. Tampere: Vastapaino.

Pennycook, Gordon; Epstein, Ziv; Mosleh, Mohsen; Arechar, Antonio A.; Eckles, Dean & Rand, David G. (2019) Understanding and Reducing the Spread of Misinformation Online. *PsyArXiv* 13.11.2019. <https://doi.org/10.31234/osf.io/3n9u8>

Smith, Matthew J. (2016) Superhero Comics. Teoksessa Bramlett, Frank, Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (toim.) *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 128–136.

Sobchack, Vivian (2014) Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry. *Science Fiction Studies* vol. 41:2, 284–300.