

## **Kulissien takaa peilin eteen**

Hollywoodin itsetietoisuus elokuvassa *Babylon* (2022)

Henna Liimatta

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2026

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck –järjestelmällä

Pro gradu -tutkielma

**Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus**

**Henna Liimatta**

**Kulissien takaa peilin eteen: Hollywoodin itsetietoisuus elokuvassa *Babylon* (2022)**

**Sivumäärät:** tutkielman sivumäärä 85 s, liitteiden sivumäärä 5 s.

Tutkielmani käsittelee Hollywoodin itsetietoisuutta elokuvassa *Babylon* (2022). Tutkin, miten tämä genrehybridi Hollywood-elokuva ilmentää Hollywoodia esimerkiksi teollisuutena, instituutiona, kulttuurisena järjestelmänä, ideologiana sekä mytologiana. Tarkastelen teosta itsetietoisien elokuvakerronnan ja audiovisuaalisen kerronnan viitekehyksissä.

*Babylon* kertoo 1920- ja 1930-lukujen Hollywoodin ja laajemmin koko elokuvateollisuuden murroksesta. Tutkielmassa osoitan, että elokuva ei vain kuvaa elokuvahistoriaa, vaan myös aktiivisesti reflektoi ja rakentaa Hollywoodin kertomusta itsestään. Täten elokuva toimii sekä osana historiallista jatkumoa että sitä kommentoivana metateoksena.

Teos käy jatkuvaa vuoropuhelua Hollywoodin historian ja aiempien elokuvien kanssa, muun muassa hyödyntämällä elokuvareferenssejä ja laajempia kulttuurisia intertekstuaalisia viitteitä. *Babylon* paljastaa Hollywoodin illuusion rakentuneisuuden ja rikkoo elokuvan realistisuutta speaktaakkelin keinoilla. Teoksen audiovisuaalinen kerronta tekee näkyväksi elokuvan äänen historiallisen kehityksen ja ideologisen roolin. Lisäksi elokuva korostaa myyttien keinotekoisuutta ja hyödyntää henkilöihahmoja keskeisimpien myyttien symboleina.

Analyysini perusteella *Babylon* näyttäytyy moniulotteisena metatason kommentaarina Hollywoodin ja koko elokuvateollisuuden itseymmärryksestä sekä sen historiallisesta kehityksestä.

**Avainsanat:** audiovisuaalinen aineisto, elokuvahistoria, elokuvateollisuus, esityskäytäntö, Hollywood, narratiivisuus, refleksiivisyys

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Konteksti ja tutkimuksen relevanssi	5
1.2	<i>Babylon</i> (2022)	7
1.3	Tutkielman lähtökohdat, lähestymistapa ja rakenne	8
<b>2</b>	<b>Hollywoodin itsetietoisuus</b>	<b>11</b>
2.1	Paikallisesta keskittymästä globaalisti vaikutusvaltaiseksi koneistoksi	11
2.2	Itsetietoisuus, refleksiivisyys ja meta	15
2.2.1	Metaelokuva ja metanarratiivi	18
2.2.2	Elokuvan refleksiivisyys	21
2.2.3	<i>Babylon</i> suhteessa <i>Hollywood-on-Hollywood</i> -elokuvien traditioon	25
<b>3</b>	<b>Hollywood historian kertomuksena</b>	<b>27</b>
3.1	Mykkäelokuva ei ole aina ollut mykkäelokuvaa	28
3.2	Äänielokuva kulttuurisena ja elokuvahistoriallisena murroksena	30
3.3	Genren historiallinen reflektio ja intertekstuaalisuus	34
3.4	Aikakausien välinen keskustelu	41
3.4.1	Hollywoodin itsesäätely	42
3.4.2	Ajallinen refleksiivisyys ja katsomisen ehdot	43
<b>4</b>	<b>Hollywood speaktaakkelinä</b>	<b>47</b>
4.1	Audiovisuaalinen speaktaakkeli, esityksellisyys ja utopia	47
4.2	Musiikki Hollywoodin myytin rakentajana ja purkajana	49
4.3	<i>Babylon</i> musikaalin pastissina	54
<b>5</b>	<b>Hollywood-myyttien henkilöityminen</b>	<b>62</b>
5.1	Unelmat ja tähteys myyttisinä kertomuksina	66
5.2	Sukupuoli, seksuaalisuus ja valkoinen Hollywood	73
5.3	Romanttinen dualismi	75
<b>6</b>	<b>Yhteenvetoa</b>	<b>78</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>81</b>

<b>Liitteet</b>	<b>86</b>
<b>Liite 1. Babylonin torni</b>	<b>86</b>
<b>Liite 2. Suuri Babylon</b>	<b>87</b>
<b>Liite 3. Ääniraidan kolmijako</b>	<b>88</b>
<b>Liite 4. Virginia Rappen tapaus</b>	<b>89</b>
<b>Liite 5. Tiivistelmä Jackin ja Elinorin keskustelusta</b>	<b>90</b>

# 1 Johdanto

Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen Hollywoodin itsetietoisuutta Damien Chazellen elokuvassa *Babylon* (2022). Tutkin, millaisilla keinoilla *Babylon* ilmentää Hollywoodin itsetietoisuutta ja millaisia merkityksiä tästä syntyy. Olen erityisen kiinnostunut siitä, millainen rooli äänellä, musiikilla ja musikaalin konventioilla on itsetietoisuuden heijastamisessa. Tarkoitan ”Hollywoodin itsetietoisuudella” yhtäältä ilmiötä, jossa Hollywood-elokuvat viittaavat itseensä, tuotantoprosessiinsa tai kerrontaansa, ja toisaalta laajemmin sitä, että Hollywood näyttäytyy tietoisena omasta valta-asemastaan elokuvateollisuudessa. Elokuvan itseensä viittaamista kutsutaan refleksiivisyydeksi (ks. esim. Stam 1992, 1–6; Roche 2022). ”Hollywoodilla” viittaa elokuva- ja viihdetuotannon keskukseseen, josta *Babylon* kertoo ja johon se myös maantieteellisesti sijoittuu. Tarkoitukseni ei ole käsitellä Hollywoodia niinkään fyysisenä paikkana, vaan pikemminkin kertomusten ja elokuvallisten representaatioiden luomana ja muokkaamana konstruktiona sekä toisinaan elokuvan fiktiivisenä miljönä. Avaan yllä mainitsemiani käsitteitä tarkemmin luvussa 2.

Näkemykseni mukaan Hollywood on koko historiansa ajan tietoisesti tuottanut myyttistä tarinaa, johon sisältyy sekä itseään romantisoivia että itsekriittisiä kuvauksia. Tutkielmassa tarkastelen, miten *Babylon* Hollywood-tuotantona asemoituu tähän traditioon.

## 1.1 Konteksti ja tutkimuksen relevanssi

2010- ja 2020-luvuilla Hollywoodiin ja sen historiaan on kohdistunut huomattavaa kiinnostusta, mikä ilmenee erityisesti populaarikulttuurissa ja julkisessa keskustelussa eri alustoilla. Nykypäivänä sosiaalinen media ja erilaiset uudet journalistiset mediat tuottavat jatkuvalla syötöllä uutta sisältöä, ja lisääntyneet median muodot ovat vähintäänkin avanneet uusia väyliä tarkastella Hollywoodin kulttuuria, mutta on myös mahdollista, että ne ovat synnyttäneet uudenlaista kiinnostusta ja tuoneet aiheen pariin uusia yleisöjä. Internet on pullollaan artikkeleita, podcasteja, äänikirjoja ja dokumentteja, jotka käsittelevät Hollywoodia ja sen kulttuuria eri näkökulmista. Lisäksi esimerkiksi Instagramissa, Tiktokissa ja Youtubessa toimii lukuisia suosittuja kanavia, jotka keskittyvät filmitähtiin, julkisuuteen, Hollywood-juoruihin, uusimpiin elokuviin ja kulissien takaiseen maailmaan. Niin ikään uusia populaareja elämäkerrallisia kirjoja, jotka käsittelevät uran rakentamista ja henkilökohtaista elämää Hollywoodissa julkaistaan alati. Perinteikkäät elokuva- ja televisioalan palkintogaalat,

joissa palkitaan viimeisimmän vuoden parhaita teoksia ja tekijöitä, kuten Academy Awards (Oscar-gaala) ja Golden Globes, keräävät vuosittain laajaa mediahuomiota ja miljoonittain katsojia ympäri maailman. Gaalat ja muut suur tapahtumat lisäävät entisestään Hollywoodin näkyvyyttä sekä keskustelua sen kulttuurisesta merkityksestä. Samalla kiinnostus kohdistuu yksittäisiin näyttelijöihin ja ohjaajiin, joiden presenssi julkisuudessa muokkaa osaltaan Hollywoodin tähtimytologiaa.

Hollywoodin laaja kulttuurinen läpäisevyys on viime vuosikymmeninä muuttanut muotoaan muun kulttuurisen ja taloudellisen liikehdinnän mukana. Suuret Hollywood-blockbusterit, joihin lukeutuvat muun muassa *Barbie* (2023), *Oppenheimer* (2023), *Dyyini* (2021), *Black Panther* (2018) ja *Joker* (2019), ovat keränneet toinen toistaan suurempia katsojalukuja sekä teattereissa että suoratoistopalveluissa, mutta tämän lisäksi ne ovat olleet kansainvälisesti näkyviä ja menestyksekkäitä myös erilaisten kaupallisten yhteistöiden, oheistuotteiden ja markkinointikampanjoiden ansiosta. Tämä kertoo Hollywoodin kyvystä uusiutua ja vahvistaa asemaansa laaja-alaisena populaarikulttuurisena ilmiönä.

Monet viime aikoina jymymenestystä nauttineet elokuvat käsittelevät viihdeteollisuutta, tähteyttä ja populaarikulttuurin historiaa. Erityisesti musiikkialaan ja esiintymiseen keskittyvät elämäkerralliset elokuvat, kuten *Bohemian Rhapsody* (2018), *Elvis* (2022), *Whiplash* (2014), *Green Book* (2018) ja *Straight Outta Compton* (2015), ovat olleet katsojamäärien perusteella todella suosittuja. Monia näitä teoksia yhdistää kiinnostus tarkastella refleksiivisesti viihteen historiaa, tähteyttä, esiintymistä ja julkisuutta.

Samaiset teemat ovat nousseet esiin myös ajankohtaisessa kulttuurisessa ja julkisessa keskustelussa, jossa Hollywoodin toimintakulttuuri ja valtasuhteet ovat olleet aktiivisesti esillä sekä kriittisen tarkastelun kohteena. Yksittäisiin henkilöihin kohdistuneet kohut ovat vieneet julkisen keskustelun laajemmin koko tuotantokulttuurin ja representaation ongelmiin. Suurimpia kohuja ja niihin liittyviä oikeudenkäyntejä on käsitelty laajalti uutismedioissa sekä lukuisissa dokumenteissa, jotka monet löytyvät myös suosituimmista suoratoistopalveluista. Bill Cosbyyn ja Harvey Weinsteiniin kohdistuneita seksuaalirikossyytöksiä pidetään erityisen merkittävänä, sillä niiden vaikutuksesta #MeToo-liike laajeni koskemaan koko Hollywoodin toimintakulttuuria, ja yksittäisiä tapauksia ryhdyttiin tarkastelemaan osana koko alan valtarakenteiden ongelmallisuutta.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ks. esim. Kerola 2018 ja Gersen 2018.

Nykyinen transmediaalinen kulttuuri on tuonut Hollywoodin ja sen toimintatavat entistä suuremman yleisön tarkasteluun sekä vahvistanut käsitystä elokuvateollisuudesta viihteen kulttuuristen, yhteiskunnallisten ja poliittisten merkitysten pelikenttänä. Tämä asettaa Hollywoodin samaan aikaan nostalgian kohteeksi että ajankohtaiseksi silmätikuksi, mikä tekee siitä hedelmällisen tutkimuskohteen juuri tässä ajassa.

## 1.2 *Babylon* (2022)

*Babylon* on yhdysvaltalaisen käsikirjoittaja-ohjaaja Damien Chazellen käsialaa, ja sen maailman ensi-ilta oli loppuvuodesta 2022. Elokuva tarkastelee sisältä päin Hollywoodin ja laajemmin koko elokuvateollisuuden murrosaikaa 1920- ja 1930-lukujen vaihteessa, jolloin äänielokuvan synty muokkasi koko alan rakenteita ja toimintatapoja. Ääni on siis merkityksellisessä asemassa *Babylonissa* jo pelkästään aiheen ja elokuvan kuvaaman aikakauden kannalta. Samaan aikaan mediakentässä tapahtui muitakin elokuvateollisuuden kehitykseen vaikuttavia muutoksia, kuten radion viihteellistyminen ja journalismin monipuolistuminen, mikä heijastuu monisyisesti *Babylonin* kerronnassa.

*Babylonin* pääosissa nähdään Hollywoodin eturivin näyttelijöitä, joiden henkilöhahmojen elämien käännteiden ympärille juoni on rakennettu. Tunnettujen tähtien käyttäminen pääosissa itsessään kehystää Hollywoodin itsetietoisuutta, joten palaan aiheen pariin myöhemmin tutkielmassa. Tutkin *Babylonia* ensisijaisesti Hollywoodista ja sen erityisyydestä kertovana tarinana, mutta henkilöhahmoilla on myös oma merkityksellinen funktionsa erilaisten Hollywoodin myyttien rakentamisessa ja rekonstruktiossa. Tarinan keskiössä ovat näyttelijäksi pyrkivä Nellie LaRoy (Margot Robbie), mykkäelokuvatähti Jack Conrad (Brad Pitt) sekä studioavustajana työskentelevä Manny Torres (Diego Calva). Näiden kolmen sekasorron täyteiset elämät keskellä Los Angelesin melskettä johdattelevat katsojan kohti Hollywoodia ja sen historian merkittävää käännekohtaa.

Vaikka *Babylonin* narratiivi onkin rakennettu pitkälti Nellien, Mannyn ja Jackin ympärille, elokuvassa on myös muita keskeisiä henkilöhahmoja, kuten Sidney Palmer (Jovan Adepo), Elinor St. John (Jean Smart), Lady Fay Zhu (Li Jun Li) sekä James McKay (Tobey Maguire), joiden subjektiiviset kokemukset Hollywoodin sortavan systeemin kynsissä ovat merkittäviä elokuvan tematiikan kannalta. *Babylonin* voidaan nähdä hyödyntävän ensemble-roolitusta sen sijaan, että se mukailisi protagonistikeskeistä klassista Hollywood-kerrontaa, jossa tarinat usein rakentuvat yhden keskeisen toimijan tai kahden toisiinsa kytkeytyvän yksilön ja näiden psykologisten motivaatioiden, tavoitteiden ja toiminnan varaan (Bordwell ym. 1985, 12–18).

Ensemble-roolitus korostaa ajatusta Hollywoodista suurena, rihmamaisena järjestelmänä, jossa yksittäinen henkilö voi toisinaan ja hetkellisesti nousta etualalle, mutta jossa jokainen yksilö on silti riippuvainen toisista yksilöistä.

*Babylon* on Damien Chazellen viides kokopitkä elokuvaohjaus. Hollywoodissa hän nousi suosioon vuoden 2014 elokuvallaan *Whiplash* ja vielä suuremmin *La La Landin* (2016) myötä. Refleksiivisyys, intertekstuaalisuus ja monikerroksellisuus ovat keskeinen osa Chazellen elokuvallista ilmaisua. Hänen elokuvansa ovat täynnä intertekstuaalisia viittauksia aiempiin Hollywood-elokuviin, mikä rakentaa teoksiin erilaisia metatasoja. Viittaukset avautuvat katsojalle enemmän tai vähemmän riippuen tämän elokuvahistoriallisesta tunteuksesta. Chazelle käyttää elokuvissaan paljon nokkelia ja leikkisiä viittauksia (engl. ”easter eggs”), jotka palvelevat nimenomaan Hollywood-elokuviin perehtyneitä katsojia, ja täten ohjaaja pääsee kollektiiviseen vuorovaikutukseen muiden kaltaistensa Hollywood-intoilijoiden kanssa. *Babylonin* musiikin on säveltänyt Chazellen luottosäveltäjä Justin Hurwitz. Kaksikko on tehnyt yhteistyötä collegeajoista lähtien, ja Hurwitz on ollut mukana kaikissa Chazellen kokopitkissä ohjauksissa.

*Babylon* on kansainväliseen levitykseen tarkoitettu, noin 80 miljoonan Yhdysvaltain dollarin suuruinen tuotanto (The Numbers n.d.). Se on julkaistu aikakautena, jolloin elokuvan ensisijainen katselukonteksti ei välttämättä ole elokuvateatteri vaan todennäköisemmin kotisohva ja suoratoistopalvelu, joten pohdin tutkielmassa myös, miten tämä mahdollisesti vaikuttaa elokuvan muotoon ja sisältöön.

### 1.3 Tutkielman lähtökohdat, lähestymistapa ja rakenne

Mediatutkimuksen opiskelijana olen opintojeni alusta alkaen ollut kiinnostunut audiovisuaalisen materiaalin analyysistä. Kiinnostukseni audiovisuaalisen materiaalin tutkimiseen kumpuaa kuvan ja äänen ainutlaatuisesta suhteesta, joka ilmenee sekä estetiikan että kerronnan tasolla. Kuvan ja äänen suhde audiovisuaalisessa materiaalissa ja erityisesti elokuvassa on sikäli poikkeuksellinen, että vaikka kuva ja ääni ovat yksittäisiä elementtejä, niitä on useimmiten välttämätöntä tutkia yhdessä, toisiinsa vaikuttavina elementteinä (ks. esim. Gorbman 1987; Chion 1999; Bacon 2000). Tarkastelen *Babylonia* elokuvatutkimuksen käsitteellisen viitekehyksen kautta, ja tulkiten sitä suhteessa refleksiivisyyden, metaelokuvan ja metanarratiivin teorioihin.

Tutkielmani lähtökohtana on elokuvan ja sen narratiivin ymmärtäminen audiovisuaalisena prosessina sekä yksityiskohdista rakentuvana kokonaisuutena, johon refleksiivinen kerronta tuo lisäulottuvuuden. Baconin (2000) mukaan audiovisuaalisen kerronnan ajallinen eteneminen on prosessi, jossa elokuva jäsentää yksittäisiä tapahtumia kuvallisten ja äänellisten vihjeiden avulla ja ohjaa katsojaa muodostamaan niistä merkityksellisen kokonaisuuden. Tämä prosessi vaatii katsojalta aktiivista osallistumista, sillä merkitykset syntyvät katsojan kyvystä tulkita audiovisuaalisia elementtejä suhteessa todellisuuteen ja elokuvakerronnan konventioihin. Kerronta ei kuitenkaan vain välitä informaatiota, vaan voi myös rajata sen määrää tai johdattaa katsojaa tarkoituksellisesti harhaan, jolloin merkitysten muodostaminen edellyttää aktiivista tulkintaa esimerkiksi kausaalisuuden osalta. Klassinen Hollywood-kerronta korostaa selkeitä syy-seuraussuhteita ja helposti tunnistettavia konventioita, kun taas esimerkiksi taide-elokuvissa kuvalliset ja äänelliset motiivit jäävät usein avoimemmiksi, mikä tekee tulkintaprosessista monimutkaisemman. (Bacon 2000, 13–14, 24–25; ks. myös Bordwell 2008, 95–98; Bordwell ym. 1985) Lyhyesti tarkoitan itsetietoisella elokuvakerronnalla kerrontaa, joka tekee näkyväksi oman mediuminsa luonteen, esimerkiksi viittaamalla elokuvan rakenteisiin ja tuotantoon. Näin kerronta ei ainoastaan rakenna tai välitä tarinaa, vaan kommentoi audiovisuaalisilla keinoilla elokuvan rakentumisen ehtoja ja sen asemaa mediakulttuurissa. Tässä tutkielmassa tutkin, mitä *Babylonin* esteettiset ja narratiiviset elementit kertovat siitä, miten Hollywood haluaa tulla ymmärretyksi.

Elokuvan merkitysten muodostumista voidaan lähestyä pohtimalla, paikantuvatko merkitykset siihen, mitä elokuvan tekijät ovat halunneet meidän näkevän ja kokevan, vai siihen, miten itse miellämme ne. Analyysini kohdistuu niihin elokuvallisiin keinoihin, joiden avulla audiovisuaalinen materiaali tuottaa merkityksiä katsojan tulkinnassa.<sup>2</sup> En ole ensisijaisesti kiinnostunut elokuvan tekijöiden intentioista, ja katsojaa käsittelen vain implisiittisesti. Kiinnostukseni paikantuu siihen, mitä jää näiden kahden väliin, eli itse elokuvaan. En kuitenkaan kirjoita tyhjiössä, jossa tekijöitä ja reseptiä ei ole lainkaan olemassa, mutta niihin liittyvät seikat eivät ole analyysissäni ensisijaisessa asemassa.

Kuten jo aiemmin mainitsin, olen erityisen kiinnostunut *Babylonin* äänimaailmasta. Hyödynnän äänen analyysini tukena muun muassa Rick Altmanin, Richard Dyerin, Michel Chionin ja Claudia Gorbmanin tekstejä. Lisäksi olen saanut merkittävää inspiraatiota

---

<sup>2</sup> Ks. lisää elokuvasta merkityksiä tuottavana tekstinä ja audiovisuaalisena materiaalina, esim. Bacon 2000; Bordwell 1985; Altman 1992.

musiikkiteeilijä Susanna Välimäen *Miten sota soi?* -teoksesta (2008), joka sijoittuu kulttuurisen elokuvamusiikin ja äänellisen kulttuurin tutkimuksen kentälle. Välimäki (2008) tarkastelee äänen merkitystä sotaelokuvien audiovisuaalisessa estetiikassa ja kerronnassa, mikä tarjoaa yhtymäkohtia omaan tutkielmaani. Välimäen tutkimat elokuvat ovat dramatisoituja kertomuksia historiallisista sodista, *Babylon* on dramatisoitu kertomus äänielokuvan murroksesta. Menneisyyden esittämisen lisäksi molemmissa tapauksissa neuvotellaan nyky maailman käsityksistä, mikä synnyttää aikakausien välistä keskustelua.

Tutkielmani lähtökohdat ja tavoitteet voidaan tiivistää seuraavasti: tutkin *Babylonia* audiovisuaalisena tekstinä, jossa kuva ja ääni elävät tasavertaisessa suhteessa, ja analyysini perustuu elokuvan audiovisuaalisten elementtien lähilukemiseen ja -kuuntelemiseen. Tarkastelen yksittäisiä kohtauksia ja laajempia kohtauskokonaisuuksia kiinnittäen huomiota muun muassa kerronnallisiin, visuaalisiin ja äänellisiin ratkaisuihin sekä siihen, miten nämä toimivat vuorovaikutuksessa rakentaen merkityksiä. Näin pyrin luomaan kattavan käsityksen siitä, miten *Babylon* ilmentää ja rakentaa Hollywoodin itsetietoisuutta.

Seuraavassa pääluvussa käsittelen Hollywoodin itsetietoisuutta historiallisesta ja teoreettisesta näkökulmasta. Käyn lyhyesti läpi Hollywoodin historiaa ja sen keskeisiä murrosvaiheita, minkä jälkeen esittelen analyysini kannalta oleellisimpia itsetietoisuuden elokuvakerronnan teorioita. Luvun lopussa teen tiiviin katsauksen Hollywoodista kertoviin Hollywood-elokuviin ja niihin liittyvään aiempaan tutkimukseen. Tämän jälkeen siirryn analysoimaan *Babylonia* hyödyntäen esittelemääni teoreettista viitekehystä: luvuissa 3–5 käsittelen elokuvan refleksiivisyyttä eri näkökulmista niin, että siirryn laajemmista kokonaisuuksista kohti pienempiä ja yksityiskohtaisempia piirteitä. Kolmannessa luvussa tarkastelen *Babylonia* elokuvahistoriallisella tasolla, neljännessä luvussa tarkastelen Hollywoodin speaktaakkelia sekä *Babylonin* esityksellisyyttä ja viidennessä luvussa Hollywoodin myyttien henkilöitymistä. Näiden kolmen pääluvun tarkoituksena on esittää analyttinen näkemykseni siitä, millaisilla keinoilla *Babylon* osallistuu Hollywoodin metanarratiivin elävöittämiseen. Kuudennessa luvussa kokoan keskeisimmät tulkintani ja johtopäätökseni yhteen.

## 2 Hollywoodin itsetietoisuus

”*Hollywood is not a place, but a state of mind*” (Ames 1997, 1).

Myyttisen Hollywoodin käsitteellistäminen on osoittautunut hankalaksi, sillä se ei ole ainoastaan paikka tai elokuvateollisuuden tuotantokoneisto, vaan se näkyy ja vaikuttaa kaikkialla, missä elokuvia esitetään (Ames 1997, 1–2). Alun perin Hollywoodilla on viitattu Kalifornian Los Angelesissa sijaitsevaan kaupunginosaan, mutta myöhemmin se on vakiintunut kuvaamaan laajemmin elokuvateollisuuden keskusta ja tuotantojärjestelmää. Nykyisin sitä käytetään yleisesti metonyyminä yhdysvaltalaiselle elokuva- ja viihdeteollisuudelle. Elokuvatutkimuksessa Hollywood voidaan ymmärtää näitä abstraktimmalla tasolla, esimerkiksi kulttuurisesti rakentuneena mielikuvana ja myyttinä, ideologiana, estetiikkana tai kerrontajärjestelmänä.<sup>3</sup> Käsittelen Hollywoodia kaikista näistä näkökulmista, mutta analyysini painottuu siihen, miten Hollywood järjestelmänä tuottaa tarinaa itsestään.

Jotta voin tarkastella Hollywoodin itsetietoisuutta, on tarpeen hahmottaa, miten Hollywood on syntynyt ja miten se on historiallisesti muotoutunut monimerkitykselliseksi ja keskeiseksi elokuvatuotuksen kohteeksi ja käsitteeksi. Seuraavassa alaluvussa käsittelen Hollywoodin historiaa elokuvateollisuuden varhaisista vaiheista studiojärjestelmän vakiintumiseen: käyn läpi, millaiset teolliset rakenteet ja muutokset ovat vaikuttaneet Hollywoodin asemaan elokuvan historiassa ja miten siitä on syntynyt myyttinen historiallisen mielikuvituksen kohde. Luvun tarkoituksena on taustoittaa nimenomaan sen ajan Hollywoodia, josta Babylon kertoo ja jonka historiaan ja konventioihin se jatkuvasti viittaa. Sen jälkeen esittelen tutkielmani teoreettista viitekehystä, eli käyn läpi itsetietoisien elokuvakerronnan keskeisimpiä käsitteitä ja teorioita, ja luvun lopuksi käsittelen, miten *Babylon* asemoituu suhteessa muihin Hollywoodista kertoviin Hollywood-elokuviin.

### 2.1 Paikallisesta keskittymästä globaalisti vaikutusvaltaiseksi koneistoksi

*Babylon* sijoittuu aikaan, jolloin Hollywood oli jo lunastanut paikkansa elokuvateollisuuden suurimpana mahtina. Tästä ei tarvitse siirtyä ajallisesti kauas taaksepäin todetakseen, ettei Yhdysvallat ole suinkaan aina ollut alan hegemoni, sillä elokuvateollisuuden ensimmäinen suurvalta oli Ranska, joka piti kärkipaikkaa Lumièren veljesten vuoden 1895 näytöksestä aina

---

<sup>3</sup> Ks. esim. Bordwell ym. 1985; Schatz 1988; Dyer 1998.

ensimmäisen maailmansodan alkuun asti. Elokuvan Napoleoniksi kutsuttu ranskalainen Charles Pathé oli varhaisen elokuvan keskeisimpiä toimijoita. Pathén yrityksen toiminta kattoi koko elokuvan tuotanto- ja levitysketjun filmiraaka-aineesta, projektoreista ja käsikirjoituksista levitysverkostoihin ja teattereiden omistukseen. Toiminta laajeni nopeasti kansainväliseksi, ja 1900-luvun alussa yrityksestä tuli maailman johtava elokuvayhtiö. (von Bagh 1998, 29.)

Yhdysvaltalainen elokuva oli alkuun melko vaatimatonta, mutta vuosisadan taitteessa toiminta alkoi laajentua ja samalla myös elokuvien pituus kasvaa. Nickelodeonien aikakaudella, eli noin vuosina 1903–1909, yhdysvaltalaisia elokuvia esitettiin pienissä nickelodeon-teattereissa, ja elokuvissa käymisestä tuli suosittu ajanviete erityisesti työväenluokan keskuudessa. Pian huimalla vauhdilla kasvanut kysyntä ajoi alan sen ensimmäiseen suureen rakennemuutokseen. Lukuisat yhdysvaltalaiset ja ranskalaiset yhtiöt<sup>4</sup> halusivat saada yksinoikeuden elokuvien valmistamiseen, minkä seurauksena perustettiin Motion Pictures Patents Company, jonka tarkoituksena oli hallita laajaksi kasvaneita elokuvamarkkinoita. Keskiluokan kasvava kiinnostus elokuvaan johti nickelodeonien korvaamiseen suuremmilla teattereilla sekä lippujen hintojen runsaaseen nousuun. Rakennemuutosten myötä elokuvasta alkoi muotoutua massaviihteen muoto, jonka tavoitteena oli saavuttaa mahdollisimman suuria yleisöjä. (von Bagh 1998, 36–39.)

Muutosten lomassa yhdysvaltalainen elokuvatuotanto alkoi keskittyä länsirannikolle. Kaliforniassa sijaitseva Hollywood oli käytännön syistä ihanteellinen paikka elokuvien kuvaamiseen ja tuottamiseen, sillä siellä oli edullista työvoimaa, kevyt verotus sekä suotuisat sääolosuhteet ja hulpeat maisemat. Vuonna 1914 alkanut ensimmäinen maailmansota vaikutti elokuva-alaan ratkaisevasti. Hollywoodin nousu oli historiallisen nopea: sodan alkaessa ranskalainen elokuva hallitsi vielä suurinta osaa maailmanmarkkinoista, mutta vuoteen 1918 mennessä Hollywood oli kiilannut ohi ja vienyt sen tittelin maailman suurimpana elokuvan tuotantokeskuksena. (von Bagh 1998, 38.)

Von Baghin (1998) mukaan 1910-luvulla Hollywoodia hallitsivat tuottaja-ohjaajat, kuten D.W. Griffith, Thomas H. Ince, Mack Sennett ja Cecil B. DeMille. Ajan tekijöillä oli merkittävä vaikutus Hollywoodin kerronnan ja muiden konventioiden syntymiseen ja vakiintumiseen. Griffithiä on kutsuttu ”elokuvan isäksi”, mutta ei sen vuoksi, että hän olisi

---

<sup>4</sup> Yhdysvaltalaiset yhtiöt Biograph, Vitagraph, Essanay, Selig, Lubin ja Kalem sekä ranskalaiset yhtiöt Pathé ja Méliès.

juurikaan keksinyt uusia kerronnan keinoja, vaan koska hän tuotti valtavan määrän elokuvia<sup>5</sup> yhdistellen jo olemassa olevia ilmaisutapoja systemaattisemmin ja luontevammin kuin muut aikalaisensa. Griffith pyrki myös luomaan vakituisen ja kiinnitetyn ensemble-näyttelijäryhmän, mutta sen hyödyntäminen jäi sittemmin alalla harvinaiseksi. Se osallistui kuitenkin osaltaan studioiden tähtijärjestelmän syntymiseen. (von Bagh 1998, 41.) *Babylon* ammentaa runsaasti varhaisen Hollywoodin konventioista, erityisen paljon yhtäläisyyksiä löytyy mykkäkauden komedioista. Mykkäkomediat perustuivat pitkälti 1800- ja 1900-lukujen suosituimpiin viihdemuotoihin, kuten vaudevilleen, music halliin sekä muihin varietee-lajeihin, joita leimasivat piittaamattomuus, arvaamattomuus, fyysinen huumori ja erilaisten esityslajien sekamelska. Komediaelokuvat yhdistelivät kaikkea ragtimesta ja romanttisista balladeista oopperaan, parodiaan, balettiin ja sirkustemppeihin. Varhaisen koomikkokeskeisen elokuvakomedian ytimessä olivat visuaaliset elokuvavitsit eli gagit, fyysinen slapstick-huumori sekä näyttelijöiden vahva kehollinen ilmaisu<sup>6</sup>. Mack Sennettin koulukunnan tähdet, kuten Mabel Normand ja Roscoe ”Fatty” Arbuckle, edustivat lajityypin tyypillistä estetiikkaa mauttomalla ja normeja rikkovalla komiikalla, jossa muun muassa sukupuolirooleilla leikittely ja auktoriteettien pilkkaaminen vietiin niin pitkälle, että esitykset ylittivät aikansa hyvän maun rajat. 1920-luvulla muun muassa Charles Chaplin, Buster Keaton ja Harold Lloyd alkoivat yhdistellä slapstickiä ja kerronnallisia elementtejä, mistä komediagenre alkoi hiljalleen kehittyä kohti nykyistä muotoaan. (von Bagh 1998, 51–53; KAVIn Elokuvapolku.) *Babylon* viittaa mykkäkauden komedian estetiikkaan, kerrontaan ja hahmoihin. Elokuva heijastelee muun muassa aikakauden kaoottista ja fyysistä huumoria, esityksellisyyttä sekä skandaaleihin kietoutunutta tähtikulttuuria. Käsittelen Arbuckleen liittynyttä tunnettua kohua tutkielman kolmannessa luvussa.

1920-luku merkitsi laajaa murrosta elokuva-alalla. Hollywoodin valta-asetelma muuttui, kun kahdeksan liikemiestuottajavetoista studiota loivat lähes monopolistisen järjestelmän. Studiojärjestelmä koostui ”viidestä suuresta” yhtiöstä, joita olivat Fox, MGM, Paramount Pictures, Warner ja RKO, sekä kolmesta pienemmästä, Universalista, Columbiasta ja United Artistsista<sup>7</sup>. Studiot eivät vain tuottaneet elokuvia historiallisen tehokkaasti, vaan olivat vastuussa myös niiden levityksestä ja esittämisestä omissa teattereissaan. Nämä kahdeksan

---

<sup>5</sup> Pelkästään vuosina 1908–1913 Griffith tuotti ja ohjasi liki 500 elokuvaa Biograph-yhtiölle.

<sup>6</sup> Chaplinin komedioista muistetaan erityisen hyvin ajoitetut potkut takalistoon ja vastaanottajan liioiteltu hypähdys potkun seurauksena.

<sup>7</sup> Yhtiöiden nimet kokonaisuudessaan: Fox Film Corporation, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Pictures Corporation, Warner Bros Pictures, RKO (Radio-Keith-Orpheum) Pictures, Universal Pictures, Columbia Pictures Corporation ja United Artists Corporation.

studiota hallitsivat lähes koko yhdysvaltalaisista elokuvabisneistä vakituisten sopimusnäyttelijöiden ja muiden työntekijöiden voimin. Pitkien ja sitovien sopimusten myötä yksittäiset näyttelijät saivat jatkuvaa näkyvyyttä ja tunnetuista filmitähdistä tuli Hollywoodin keskeinen markkinointikeino. (von Bagh 1998, 41; King 2002, 5–6.). Samalla vuosikymmenellä elokuvasta tuli maan ja lähes koko maailman suosituin viihteen muoto (Schatz 2012, 167). Ulkomaiset markkinat nousivat keskeiseksi osaksi Hollywoodin toimintaa, ja elokuvissa käymisestä muodostui maailmanlaajuinen arkinen rituaali. Yhdysvaltalaiset elokuvatähdet olivat osa miljoonien ihmisten päivittäistä elämää (Vasey 1997, 63–69). Globaalin levityksen ja sensuuriluokitusten puutteen<sup>8</sup> vuoksi elokuvien täytyi sopia aivan kaikille iästä, kulttuurista, uskonnosta tai poliittisista vakaumuksista huolimatta. Hollywood alkoi painottaa yhtenäisiä tuotantoarvoja ja teknistä laatua, mikä vahvisti klassisen Hollywood-elokuvan tyypillistä muotoa ja tyyliä. (Vasey 1997, 3–4.) 1920-luvulla kahden yritysjätin, AT&T:n ja RCA:n<sup>9</sup>, kehittämien uusien ääntallennus- ja toistoteknologioiden myötä Warner Bros Pictures ja Fox Film Corporation alkoivat innovoimaan äänielokuvaan tarvittavaa teknologiaa (Gomery 2012, 123). Warner Bros ja Fox ottivat testiluontoisesti käyttöön omat äänijärjestelmät<sup>10</sup>, mutta teknologioiden tuomat vaikeudet uhkasivat rajoittaa elokuvamediaa paljon syvällisemmässä mielessä kuin osattiin kuvitella. Äänielokuvan oli tarkoitus sisältää musiikkia ja äänitehosteita pikemminkin kuin dialogia: varhaisimmat ääniohjelmat hyödynsivät kykyään tuoda Broadway-tähtiä laajemman yleisön eteen<sup>11</sup>, ja lisäksi elokuvantekijät olivat suhteellisen hitaita tutkimaan puheen potentiaalia, joten alkuun äänielokuvat sisälsivät vain lyhyitä pätkiä dialogia. (Vasey 1997, 75–76.) Vuonna 1927 ilmestynyttä *Jazzlaulajaa* (*The Jazz Singer*, USA) on tyypillisesti pidetty ensimmäisenä pitkänä äänielokuvana, vaikka elokuvassa oli ainoastaan kaksi synkronoitua äänikohtausta, eli kohtausta, joissa kuva ja ääni on samanaikaistettu. Ensimmäinen kokonaan äänellisesti synkronoitu elokuva *The Lights of New York* (1928) julkaistiin vain alle vuotta myöhemmin. (Nummelin 2005, 158; Vasey 1997, 76.) Käsittelen kuvan ja äänen synkroniaa tarkemmin luvussa 4.1.

New Yorkin rahoituskeskusten ja Hollywoodin tuotantopaikkojen välinen jännite sekä yleisön kasvanut huoli elokuvien moraalisisestä vaikutuksesta johtivat alan itsesääntelyn

---

<sup>8</sup> Yhdysvaltalaiset sensuuriluokitukset otettiin käyttöön vasta vuonna 1968.

<sup>9</sup> American Telephone and Telegraph Company, Radio Corporation of America

<sup>10</sup> Warner Bros: Vitaphone, Fox: Movietone, lisäksi kilpailuun liittyi RCA:n Photophone (ks. lisää esim. Delson 2006).

<sup>11</sup> Tämä esitetään *Laulavissa sadepisaroiissa* näyttävästi: elokuvassa on todella pitkä kohtausta, jossa kuvataan massiivisia ja värikkäitä musikaalispektaakkeleita.

vahvistumiseen 1920-luvulla. Vuonna 1922 perustettu MPPDA<sup>12</sup> kehittyi 1930-lukuun mennessä keskitetyksi valvontaelimeksi, joka ohjasi elokuvien teemoja laajan levityksen turvaamiseksi sensuuripaineiden keskellä. Tämä vahvisti entisestään Hollywoodin visiota, jossa studioilla oli omaperäiset tyylinsä, mutta kaikkiin tuotteisiin kohdistui paineita mukautua yhä kattavampien ohjeistusten joukkoon. Keskitetyn itsesääntelyn korostunein muoto oli vuoden 1930 tuotanto-ohjeisto (*Production Code*, ”Haysin koodi”), joka rajoitti erityisesti seksin ja rikollisuuden esittämistä. Se oli suunniteltu lievittämään kansalaisten moraalipaniikkia, jota äänen käyttöönotto oli entisestään pahentanut. Samalla myös lukuisat muut virastot harjoittivat aktiivisesti elokuva-alan sääntelypolitiikkaa. (Vasey 1997, 5–6.) Äänen tulo vaikeutti ulkomaiden markkinoita, mutta se myös nosti yhdysvaltalaisen elokuvabisneksen panoksia monin tavoin, ja kielierot sekä uudet teknologiat kääntyivätkin lopulta taloudellisiksi eduiksi: saatavilla olevien elokuvien määrää vähennettiin, mikä lisäsi yksittäisten elokuvien arvoa jakelijalle. Tarjonnan supistumisen myötä huolellisemmin valittuja elokuvia voitiin esittää yhä suuremmissa ja kalliimmissa elokuvateattereissa pidemmällä esitysajoilla. (Vasey 1997, 76–88) Käsittelen itsesääntelyä ja sen vaikutuksia tarkemmin analyysin lomassa.

Hollywoodin studiojärjestelmä alkoi murentua toisen maailmansodan jälkeen, kun viranomaiset alkoivat puuttua suurten yhtiöiden monopoliasemaan. Studiot joutuivat muun muassa luopumaan elokuvateattereistaan, mikä vaikutti koko järjestelmän toimivuuteen ja valta-asemaan. Samoihin aikoihin television yleistymisen myötä elokuvissa käyminen väheni huomattavasti. Tehdasmaisen tuotantomallin luhistuessa elokuvia ryhdyttiin enenevässä määrin valmistamaan yksittäisinä projekteina ja valta alkoi siirtyä osittain studioilta yksittäisille tekijöille. (King 2002, 5–6.)

## 2.2 Itsetietoisuus, refleksiivisyys ja meta

Sovellan analyysissäni muun muassa itsetietoisuuden, refleksiivisyyden ja erilaisten metailmiöiden teorioita. Nämä keskeiset käsitteet auttavat ymmärtämään, miten elokuvat rakentavat merkityksiä itsestään, mediumistaan ja laajemmin koko elokuvateollisuudesta. Käsitteiden erittely antaa siten myös välineet analysoida, miten Hollywood sekä vahvistaa että kommentoi itseään ja perinteitään. Tämän jälkeen tarkennan näkökulmaani nimenomaan Hollywoodin itsetietoisuuteen.

---

<sup>12</sup> Motion Picture Producers and Distributors of America

Käsitteinä itsetietoisuus, refleksiivisyys ja meta kytkeytyvät toisiinsa, ja niitä käytetään usein toistensa synonyymeinä (ks. esim. Roche 2022, 33). Tutkimukseni kannalta on kuitenkin välttämätöntä erotella ne toisistaan, sillä tarkastellessani *Babylonia* ja Hollywoodin itsetietoisuutta, käytän jokaista niistä tarkoittamaan hieman eri asioita, ja analyysini kannalta niiden merkityserot ovat oleellisia. Tutkimuskirjallisuudessa itsetietoisuutta ei käytetä yksiselitteisenä teoreettisena käsitteenä, joka selittäisi tiettyä konkreettista tai spesifiä toimintaa, vaan siihen viitataan laajemmin teoksen ominaisuutena, joka voi ilmetä lukuisilla eri tavoilla. Esimerkiksi Patricia Waugh (1984) kutsuu omaa fiktiivisyyttään kommentoivia teoksia itsetietoisiksi, määrittelemättä kuitenkaan itse itsetietoisuuden käsitettä.

Tutkimuksessa itsetietoisuus toimii abstraktina tai kuvailevana kattokäsitteenä erilaisille refleksiivisille strategioille tai metatasoille, ja näitä erilaisia strategioita sekä niihin liittyviä ilmiöitä on sen sijaan teoretisoitu laajasti. Elokuvan kontekstissa refleksiivisyys<sup>13</sup> tarkoittaa illuusiota rikkovaa toimintaa, joka kiinnittää huomiota elokuvan fiktiivisyyteen.

Refleksiivisillä keinoilla teksti peilaa tai heijastaa (engl. *reflect*) itseään ja osoittaa olevansa tietoinen omasta toiminnastaan tai rakenteestaan ja ennen kaikkea keinotekoisuudestaan.

(Roche 2022, 33). ”Itserefleksiivisyyden” sijaan käytän tutkielmassani termiä ”refleksiivisyys”, sillä haluan korostaa, että refleksiivisyys ei aina kohdistu teokseen itseensä yksittäisenä tekstinä.<sup>14</sup> *Babylonin* refleksiivisyys kohdistuu ennen kaikkea Hollywoodiin järjestelmänä ja instituutiona sekä kulttuurisesti muodostuneena myyttisenä konstruktiona. Paneudun tähän näkemykseen tarkemmin seuraavassa alaluvussa.

Termi ”meta” on kulkeutunut akateemisista piireistä laajalle populaarikulttuuriin ja internetiin (Roche 2022, 22; 24; 27). Alun perin etuliitteenä käytetty meta- on peräisin kreikasta, jossa sen merkitys on ”jälkeen”, ”kanssa” tai ”takana”. Ensimmäistä meta-alkuista yhdyssanaa, metafysiikkaa (”fysiikan jälkeen”, kreik. *ta meta ta fysika*), käytettiin Aristoteleen julkaisuissa sen kirjaimellisessa merkityksessä: metafysiikka viittasi teoksiin, jotka oli toimituksellisessa järjestyksessä sijoitettu fysiikkaa käsittelevien teosten jälkeen. Myöhemmin etuliite omaksuttiin osaksi varhaista latinan kieltä, jossa sillä viitattiin filosofisella ja abstraktilla tasolla jonkin taustalla, takana tai yläpuolella oleviin asioihin (Pirkola 2017, Williamson 2020, Merriam-Webster n.d.) Meta-termin käyttöyhteydet ovat monipuolistuneet

---

<sup>13</sup> Huom. ero ”(itse)refleksiivisyys” ja ”(itse)reflektiivisyys”: tieteenalasta ja teoksesta riippuen näitä kahta termiä on käytetty sekä hieman eri merkityksessä että toistensa synonyymeinä, mutta käytän tutkielmassani termiä ”(itse)refleksiivisyys”, sillä se on vakiintuneempi termi kuvaamaan elokuvan itsetietoisuuden ilmentämistä.

<sup>14</sup> Lisäksi: etuliite itse- on semanttisessa mielessä tarpeeton, sillä ”refleksiivisyys” viittaa jo sellaisenaan itseensä kohdistuvaan tarkasteluun tai viittaamiseen (Roche 2022, 33).

huomattavasti antiikin ajoista, ja sitä käytetään nykyisin myös adjektiivina sekä toisinaan myös substantiivina. Vaiheikkaasta kielellisestä historiastaan ja monimuotoisuudestaan huolimatta termin merkitys liittyy useimmiten jollakin tavalla itseensä viittaamiseen, itsensä tutkimiseen etäältä tai tietoisuuteen itsestä. (Roche 2022, 22–24; Merriam-Webster n.d.)

Meta on vakiinnuttanut paikkansa myös suomen kielessä, josta löytyy paljon eri akateemisissa ja populaarissa käytössä olevia meta-alkuisia lainasanoja, kuten metamorfoosi, metakieli, metadraama, metahistoria ja metateesi. Metasta on johdettu myös paljon puhekielisiä ilmaisuja kuten metasoppa<sup>15</sup> ja metailu<sup>16</sup>. (Pirkola 2017; Roche 2022, 25.) Akateemisissa piireissä meta ei ole vakiintunut tai kiinteä konsepti, vaan sen käyttötarkoitukset ja merkitys määräytyvät jokaisessa tutkimuskontekstissa erikseen (Roche 2022, 25).

Adjektiivia ”meta” käytetään useimmiten hieman harhaanjohtavasti kuvaamaan teoksia, jotka ovat tietoisia omasta fiktiivisyydestään (Roche 2022, 22–24). Refleksiivisyys ei tee teoksesta automaattisesti metaa, mutta refleksiivisyys voidaan ymmärtää metan nollatasona, sillä meta ei voi olla olemassa ilman sitä. Meta vaatii sekä itseviittauksen, eli rakenteen tai keinotekoisuuden esiintuomisen (engl. *foregrounding*), että kommentaarin (*comment, discourse*) siitä. Toisin sanoen refleksiivisyys muuttuu metaksi, kun teos ei ainoastaan peilaa itseään, vaan myös kommentoi ja analysoi tätä toimintaansa. Erilaiset metailmiöt konkretisoivat teoksen refleksiivisyyttä ja ohjaavat katsojaa tarkastelemaan teosta suhteessa laajempiin kulttuurisiin, kerronnallisiin ja historiallisiin käytäntöihin. (Roche 2022, 33–34.)

Kun teosta kutsutaan esteettisessä tai tyyllisessä mielessä ”metaksi”, sillä viitataan usein teoksen nokkelaan tai leikkisään tapaan viitata itseensä tai genreensä. Teoreettisemmalla tasolla tämä liittyy siihen, että teos joko korostaa tai rikkoo ontologisia rajoja. Ontologisilla rajoilla Roche viittaa muun muassa todellisuuden, fiktion, teoksen ja katsojan välisiin tasoihin, joiden välisiä rajoja meta joko paljastaa tai rikkoo. Tällaisille teoksille on tyypillistä käsitellä taiteellista luomista ja sisältää runsaasti erilaisia intertekstuaalisia viittauksia. (Roche 2022, 24–25.) Ontologisten rajojen rikkoutumista havainnollistavat esimerkiksi *The Truman Show* (1998), jossa eksplisiittisesti paljastetaan fiktion ja todellisuuden välinen raja sekä *Deadpool*-elokuvat<sup>17</sup>, joissa hahmo puhuttelee suoraan katsojaa rikkoen teoksen ja katsojan

---

<sup>15</sup> Jussi Ahlroth käytti vuonna 2016 Helsingin Sanomissa termiä ”metasoppa” kuvatessaan ilmiötä, jossa mainostetaan mainoksia (Pirkola 2017).

<sup>16</sup> ”Kun jokin ’menee metailuksi’, liikutaan muulla tasolla kuin asian ytimessä, etäännyttään ehkä varsinaisesta asiasta” (Pirkola 2017).

<sup>17</sup> *Deadpool* (2016), *Deadpool 2* (2018) ja *Deadpool & Wolverine* (2024)

välisen rajan. Von Baghin (1998) mukaan ontologisia rajoja on rikottu elokuvissa jo varhain. Esimerkiksi Chaplin ammensi hahmoihinsa paljon köyhästä ja väkivaltaisesta lapsuudestaan, minkä seurauksena hänen elokuvissaan fantasia ja todellisuus sekoittuvat ja arkinen logiikka kääntyi nurin, jolloin katsoja saattoi vapautua hetkellisesti realismin vaatimuksista. (von Bagh 1998, 111–112.) *Babylon* leikittelee jatkuvasti todellisen historian, fiktiivisen kerronnan ja elokuvallisen itsekommentaarin välillä.

### 2.2.1 Metaelokuva ja metanarratiivi

Elokuvan refleksiivisyyden tutkimuksella on pitkä historia, mutta tutkimuksessa käytettyjä termejä ja niiden merkityksiä on lainattu muilta tieteenaloilta. Esimerkiksi metaelokuva ja metanarratiivia on pidetty itsestään selvinä käsitteinä, niitä on käytetty toistensa synonyymeinä tai niihin on viitattu vain kontekstisidonnaisesti, minkä vuoksi niille ei ole muodostunut vakiintuneita ja yhtenäisiä merkityksiä. (Roche 2022, 25; 33.) Merkitysten vaihtelevuuden vuoksi jäsenen seuraavaksi tutkielmani kannalta keskeisiä käsitteitä aiemman tutkimuskirjallisuuden pohjalta samalla rajaten ja täsmentäen niiden merkityksiä analyysini tarpeisiin.<sup>18</sup>

Rochen (2022) mukaan metasta on populaarissa käytössä tullut ikään kuin kattokäsite akateemisille termeille, kuten refleksiivisyydelle, metafiktioille ja metalepsikselle. Elokuva- ja televisiotutkimuksessa termiä ”meta” käytetään ensisijaisesti kuvaamaan refleksiivisyyden erilaisia muotoja. (Roche 2022, 24–25.) Metafiktio viittaa fiktiivisiin teoksiin, jotka kiinnittävät huomiota omaan keinotekoisuuteensa ja kerronnalliseen rakentuneisuutensa (Waugh 1984). Vaikka metafiktio ja refleksiivisyys limittyvät käsitteinä toisiinsa, *Babylonissa* ei ole tulkintani mukaan kyse metafiktiivisestä itseviittaavuudesta, eikä sitä siksi ole mielekästä analysoida suhteessa metafiktion käsitteeseen. Metalepsiksen käsite juontuu kirjallisuusteoriaan: Genetten (1980) mukaan metalepsis viittaa ilmiöön, jossa eri kerrontatasot sekoittuvat toisiinsa tai niiden rajat ylittyvät, eli esimerkiksi, kun kertojan ääni ilmaantuu osaksi kertomuksen maailmaa. Normaalisti tasolta toiselle siirtyminen tapahtuu kertomisen välityksellä, mutta metalepsiksessä rajat rikkoutuvat tavalla, joka ikään kuin

---

<sup>18</sup> Mukailen pitkälti elokuvatutkija David Rochen näkemyksiä. Roche julkaisi vuonna 2022 teoksen *Meta in Film and Television Series*, jossa hän käy kattavasti läpi alan aiempaa tutkimusta tuoden esiin käsitteistön hajanaisuuden ja sen myötä pyrkii selvittämään sekä laajentamaan jo olemassa olevia teorioita liittyen metaan ja sen johdannaisiin.

rikkoo kerronnan ”sääntöjä”. (Genette 1980, 234–235.) Näin metalepsis voidaan ymmärtää refleksiivisyyden alalajina.

Metaelokuvan käsite puuttui pitkään elokuvatutkimuksen kirjoituksista, ja tutkijat olivat ennen kaikkea kiinnostuneita tietyistä refleksiivisyyden muodoista, niiden historiasta ja sitä kautta erilaisten refleksiivisyyden typologioiden ehdottamisesta (Roche 2022, 26–27). Vasta viime aikoina tutkijat ja kriitikot, mukaan lukien Roche, ovat siirtäneet huomiota metaelokuvaan (Roche 2022, 27). Tyypillisesti metaelokuvalla viitataan elokuvaan, jonka tarinamaailma eli diegeesi keskittyy elokuvateollisuuteen ja elokuvantekoprosessiin (Cerisuelo 2000, 92–93; sit. Roche 2022, 28). Metaelokuva on siis yksinkertaisimmillaan ”elokuva elokuvasta”. Ensimmäiset elokuvat, joissa elokuvien tekeminen on kerronnan kohteena, ovat peräisin mykkäkaudelta, jolloin muun muassa Mack Sennett, Charlie Chaplin, Buster Keaton ja Harold Lloyd esittivät koomisia kuvauksia elokuvan tekemisestä (Ames 1997, 9–10). *Babylon* voidaan luokitella metaelokuvaksi, sillä siinä käsitellään elokuvan tekemistä ja se sijoittuu elokuvateollisuuteen. Ideologisella tasolla metaelokuvan voidaan nähdä alleviivaavan elokuvan tekemisen luonnetta tuotettuna prosessissa: kaikki mitä näemme elokuvissa perustuu teknisiin valintoihin ja fiktion rakentumisen mekanismeihin.

Tunnettuja esimerkkejä Hollywoodiin keskittyvistä metaelokuvista ovat klassikot *What Price Hollywood?* (1932), *Tapahtuipa Hollywoodissa (A Star Is Born, 1937)* *Auringonlaskun katu (Sunset Boulevard, 1950)* sekä uudemmat teokset *The Player – pelimies* (1992), *Mulholland Dr.* (2001) ja *Once Upon a Time... in Hollywood* (2019) (Roche 2022, 28). Tällaisia elokuvia kutsutaan *Hollywood-on-Hollywood*-elokuviksi, ja niiden voidaan nähdä muodostavan oma alagenrensä, sillä niillä on esimerkiksi omat tyypilliset aiheensa sekä kerronnan muotonsa. (Ames 1997, 9–10.) Käsitelen *Hollywood-on-Hollywood*-elokuvia metaelokuvan alalajina. Näitä elokuvia kuvataan usein ilmaisulla ”it’s a Hollywood story”, jota on käytetty koko yhdysvaltalaisen elokuvan historian ajan. Hollywood on tuottanut lukemattomia itsestään kertovia elokuvia, mutta kuitenkin jokaisen Hollywood-elokuvan voidaan nähdä heijastavan Hollywoodin kulttuuria jollakin tavalla riippumatta siitä, käsittelee se sitä eksplisiittisesti. Tässä mielessä myyttinen Hollywood ylläpitää ja uudelleenkirjoittaa tarinaansa jatkuvasti eri teosten välityksellä. (Ames 1997, 1–2.)

Amesin (1997) mukaan Hollywoodista kertovat elokuvat ovat täynnä paradokseja ja ristiriitoja. Niitä usein markkinoidaan teoksina, jotka tarjoavat katsojalle eksklusiivisen pääsyn kulissien ja kameroiden taakse, vaikka todellisuudessa tämä ”pääsy” ja kaikki ruudulla

näkyvä materiaali on väistämättä kameroiden edessä tuotettua esitystä. Näin ollen *Hollywood-on-Hollywood*-elokuvat samanaikaisesti mystifioivat ja demystifioivat kohteensa, eli Hollywoodin. Ristiriitaisuus ilmenee myös siinä, että Hollywoodista kertovat elokuvat usein väittävät tarjoavansa ”totuuden myytin sijaan” ja kritisoivat kliseisiä myyttejä, mutta samalla ne väistämättä myös osallistuvat kyseisten myyttien ylläpitämiseen (Ames 1997, 4.) Lukuisten tämän kaltaisten elokuvien perusteella voidaan todeta, että Hollywoodin myyttinen maailma ja kulissien taakse kurkistaminen kiehtovat ihmisiä – ehkä juuri sen vuoksi, että kriittisistä kuvauksista sekä ”totuuden paljastamisesta” huolimatta illuusio ylellisestä ja hohdokkaasta Hollywoodista on säilynyt (Ames 1997, 6).

Metaelokuvan alalajina *Hollywood-on-Hollywood*-elokuvat keskittyvät Hollywoodiin sekä elokuvan kohteena että tekijänä, minkä vuoksi ne ovat siis välttämättä tietoisia refleksiivisistä luonteestaan. Teosten välillä on paljon vaihtelua sen suhteen, miten ja millaisesta näkökulmasta ne kuvaavat omaa tuotantoaan ja sen taustoja. On kuitenkin selvää, että ne ovat keskeisiä areenoita, joilla Hollywood ylläpitää, uusintaa ja kritisoi metanarratiiviaan, ja tähän ilmiöön myös *Hollywood-on-Hollywoodiksi* luokiteltava *Babylon* osallistuu.

Metanarratiivilla voidaan viitata kahteen eritasoiseen ilmiöön. Jean-François Lyotard teki käsitteen tunnetuksi postmodernia teoriaa käsittelevässä teoksessaan *La Condition Postmoderne* vuonna 1979 (suom. *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*, 1985). Lyotard (1985) viittaa metanarratiivilla universaaleihin ja laajoihin kulttuurisiin kertomuksiin, jotka jäsentävät pienempiä kertomuksia eli mikrokertomuksia. Elokuva- ja kirjallisuustutkimuksessa metanarratiivia käytetään toisinaan synonyyminä refleksiiviselle teokselle, eli termillä viitataan kertomukseen, joka kommentoi kertomusta itseään ja on kirjaimellisessa mielessä ”narratiivi narratiivista”, samoin kuin metaelokuva on ”elokuva elokuvasta” (Roche 2022, 25; 31–32).

Lyotardin merkityksessä metanarratiivi ei tarkoita yksittäistä teosta, vaan se tulisi käsittää pikemminkin ideologisenä kehyksenä, joka selittää esimerkiksi historiaa, yhteiskuntaa tai tiettyä kulttuuria antamalla yksittäisille kertomuksille merkityksiä. Lyotardin teorian keskiössä on modernin ja postmodernin ajattelun välinen muutos. Modernille ajattelulle oli ominaista usko laajoihin universaaleihin kertomuksiin eli metanarratiiveihin, joiden avulla historiaa ja tietoa jäsennettiin yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Tästä esimerkkinä voidaan pitää edistyksen, valistuksen ja kapitalismin narratiiveja. Postmodernissa tilanteessa ei enää uskota yhteen suureen kertomukseen, vaan kokonaisvaltaisen ”totuuden” sijaan keskiöön nousevat

pienemmät, rinnakkaiset tarinat, joiden pohjalta todellisuutta voidaan hahmottaa eri näkökulmista. (Lyotard 1985.) En käytä metanarratiivin käsitettä suoranaisesti Lyotardin tarkoittamassa merkityksessä, vaan hyödynnän sitä heuristisena mallina Hollywoodin kontekstissa. Hollywoodin metanarratiivilla viitataan elokuvateollisuuden tuottamaan ideologioihin ja myytteihin perustuvaan suurkertomukseen Hollywoodista. Se uusiutuu jatkuvasti erilaisten elokuvallisten esitysten sekä kulttuuristen ja historiallisten muutosten vaikutuksesta, mutta samalla nojaa vahvasti syvään juurtuneisiin myytteihin. Hollywoodin metanarratiivi on kuin ohjelmisto, joka vaatii päivityksiä pysyäkseen relevanttina ja toimivana, mutta samalla sen on säilytettävä tunnistettava perusolemuksensa ja keskeiset rakenteelliset elementtinsä. Refleksiivinen Hollywood-elokuva, joka kommentoi Hollywoodiin liitettyjä myyttejä, voidaan täten nähdä eräänlaisena mikrokertomuksena, joka osallistuu laajemman Hollywoodin metanarratiivin tuottamiseen.

Yllä esittelemieni teorioiden ja käsitteiden valossa *Babylonia* voi kuvailla refleksiivisenä ja postmodernina metaelokuvana, sillä se ei täysin usko Hollywoodin metanarratiiviin, vaan purkaa ja uudelleenkirjoittaa sitä. Elokuvatutkimuksen käsitteillä *Babylonia* voidaan kutsua sekä metaelokuvaksi että metanarratiiviksi, mutta käsittelen sitä ennen kaikkea metaelokuvana, sillä termi korostaa teoksen mediumia, ja täten se ei sekoitu Hollywoodin metanarratiiviin.

Lisäksi haluan tähdentää metanarratiivin ja myyttien välistä suhdetta tutkielmani kontekstissa, sillä on oleellista, että erilaiset myytit eivät ole välttämättä erillisiä toisistaan, vaan ne voivat olla olemassa yhtä aikaa samassa suuressa metanarratiivissa. *Babylonissa* esimerkiksi speaktaakkeli kuvataan yhtäältä upeana ja toisaalta kaoottisena, tähteys puolestaan sekä hohdokkaana ja inspiroivana että tuhoisana. Elokuva tekee näkyväksi erilaisia myytin rakentumisen mekanismeja samalla hyödyntäen näitä samaisia myyttisiä elementtejä omassa tuotannossaan ja kerronnassaan. Se ei siis täysin kumoa myyttejä, vaan myös ylläpitää ja kyseenalaistaa niitä. Näitä toimintoja ei tule nähdä toisiaan poissulkevinä, sillä ne kietoutuvat toisiinsa.

### 2.2.2 Elokuvan refleksiivisyys

Roche (2022) pitää refleksiivisyyden tutkimuksessa merkittävimpinä teoksina Christian Metz'n *Impersonal Enunciation, or the Place of Filmiä* (1991) ja Robert Stammin *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quijote to Jean-Luc Godardia* (1992/1985). Vaikka teoksia voidaan pitää keskeisinä, niiden näkökulmia ja käsitteistöä olisi tarpeen soveltaa nykyiseen

monimediaisempaan kulttuuriin sekä jatkuvasti muuttuviin mediaympäristöihin. (Roche 2022, 26.) Tästä huolimatta ne tarjoavat edelleen hyödyllisiä lähtökohtia refleksiivisyyden tutkimiseen. Esittelen lyhyesti Metz'n keskeisimpiä näkökulmia, ja suhteutan niitä *Babylonin* refleksiivisyyden tarkasteluun.

Metz (2016) tarkastelee elokuvan refleksiivisyyttä kielitieteestä lainatun lausumisen (ransk. *énonciation*, engl. *enunciation*) käsitteen avulla. Hänen mukaansa elokuvan refleksiivisyys liittyy lausumiseen ja sen jälkiin. Hän huomauttaa, että käytännössä jokainen elokuva sisältää näitä lausumisen jälkiä (Metz 2016, ks. esim. 94; 78–92). Metz'n yhteydessä tähän viitataan usein ”implisiittisenä refleksiivisyytenä”, vaikka Metz ei itse käytä kyseistä termiä (ks. esim. Polan, jälkisanat teoksessa Metz 2016).

Metz (2016) esittää joukon elokuvallisen refleksiivisyyden ilmenemismuotoja, joihin kuuluvat muun muassa kameraan kohdistuva katse, ”ruutu ruudun sisällä”, apparaatin paljastaminen ja ”elokuva elokuvassa”. Tämän typologian pohjalta tulkittuna elokuvallinen refleksiivisyys syntyy, kun elokuva tuo esiin oman esittämisensä mekanismeja (Metz 2016, esim. 55–66; 92–104; 104–118). Metz'n yhteydessä tästä käytetään yleensä termiä ”eksplisiittinen refleksiivisyys”. Toisaalta Metz myös painottaa, että lausuminen kattaa koko elokuvallisen esitystavan, koska lausuminen ”osallistuu jokaisen kuvan rakentumiseen, vaikka sitä ei merkittäisi näkyvästi” (Metz 2016, 23). Elokuvallinen lausuminen on aina jossain määrin kaksitasoista, sillä elokuva sekä kertoo tarinaa että viittaa omaan kerronnan rakentumiseensa, vaikka tämä itseviittaus ei olisi eksplisiittinen. Tämän vuoksi niin sanotut neutraalit elokuvat ovat aina vähintään implisiittisesti refleksiivisiä, sillä ne väistämättäkin paljastavat kameran olemassaolon ja näkökulman sekä kerronnallisten valintojen olemassaolon. (Metz 2016.) Klassinen Hollywood-elokuva pyrkii häivyttämään kaikki tällaiset lausumisen jäljet ja luomaan illusion läpinäkyvästä kerronnasta (Bacon 2000, 13–14; Bordwell 2008, 95–98; Bordwell 1985), minkä vuoksi tällaisia elokuvia harvemmin tarkastellaan refleksiivisinä.

Metz (2016) toteaa, että apparaatin paljastaminen kohdistuu tavallisesti elokuvan omaan esittämisen mekanismiin, eikä toisen elokuvan tuotantoon. Apparaatti viittaa elokuvan tuotannon, kerronnan ja tekniikan järjestelmään ja siihen liittyviin tekijöihin, kuten kameraan, valkokankaaseen ja elokuvateatteriin. Esimerkiksi kameran näyttäminen kuvassa on vain viittaus elokuvan lausumiseen, sillä taustalla on aina toinen, näkymätön kamera, joka kuvaa esitettyä tilannetta. Toisin sanoen pelkkä elokuvanteon esittäminen ei vielä merkitse elokuvan

oman lausumisen paljastamista, mikä monimutkaistaa *Babylonin* kaltaisten metaelokuvien tarkastelua Metzin refleksiivisyyden teorian puitteissa. Metz mukaan myös näyttelijä voidaan ymmärtää osana elokuvan esittämisen järjestelmää ja usein näkyvimpänä osana lausumisen mekanisme. Katsoja ei yleensä hahmota tätä, sillä klassinen Hollywood-kerronta tekee näyttelijästä hahmon eikä käsitä sitä apparaatin osana. (Metz 2016, 65–68.) *Babylon* korostaa näyttelijää ja hahmoa apparaatteina, sillä se tekee näkyväksi tähtijärjestelmän ja -myytin. Täten elokuvan refleksiivisyys kohdistuu tuotannon mekanismien lisäksi myös Hollywoodin kulttuuriseen järjestelmään. *Babylon* rakentaa myös erilaisia metatason jännitteitä näyttelijöiden ja hahmojen välille, mitä käsittelen tarkemmin viidennessä pääluvussa.

Metzin valossa *Babylonin* refleksiivisyys näyttäytyy jokseenkin ongelmallisena tai ristiriitaisena, sillä elokuva ei paljasta oman esityksensä rakentumista, vaan refleksiivisyys kohdistuu laajemmin elokuvantekoon sekä Hollywoodin historiallisiin ja kulttuurisiin rakenteisiin. Silti Metz näkökulmasta myös elokuvat, joiden aiheena on elokuvanteko, voidaan ymmärtää eksplisiittisesti refleksiivisinä (Metz 1991, 104–118). Esimerkiksi *Babylonissa* ja *Laulavissa sadepisaroissa* elokuvan tekeminen on osa diegeesiä, ja täten ne ikään kuin sisältävät toisen elokuvan ja sen rakentumisen esittämisen, mikä synnyttää refleksiivisen rakenteen. Metz ei kuitenkaan määrittele tällaista toimintaa erilliseksi genrekategoriaksi (vrt. metaelokuvan käsite). Metaelokuvien ja *Hollywood-on-Hollywood*-elokuvien jatkumosta *Babylonin* voi nähdä erottuvan erityisesti sen korostetun speaktaakelin ja liioitellun esitystapansa vuoksi, ja juuri sen ylitsevuotava estetiikka tekee näkyväksi Hollywoodin myyttisen luonteen, jolloin itse esitystapa alkaa rakentaa merkityksiä elokuvan omasta järjestelmästä. *Babylonin* refleksiivisyys ei siis rajoitu elokuvanteon kuvaamiseen, vaan refleksiivisyys rakentuu esteettisen kokemuksen kautta metakommentaariksi Hollywoodin historiasta ja mytologiasta.

Tutkimuskirjallisuudessa refleksiivinen elokuva ymmärretään useimmiten elokuvaksi, joka viittaa itseensä elokuvana. Yksi klassinen esimerkki elokuvan refleksiivisyydestä on neljännen seinän rikkominen, jossa hahmo puhuttelee suoraan yleisöä tai näyttelijä puhuu omana itsenään hahmonsa sijaan. Tätä taiteellista keinoa käytetään laajasti esittävisissä taiteissa, ja se juontaakin juurensa 1800-luvun realistiseen teatteriin, jossa näyttämö hahmotettiin ikään kuin huoneena, jonka tapahtumia yleisö seuraa kuvitteellisen ”neljännen seinän” läpi. (Cambridge Dictionary n.d.; Tieteen termipankki n.d.) Tutkielmani kontekstissa refleksiivisyys tulee ymmärtää monimuotoisena kerronnallisena, esteettisenä ja

rakenteellisena keinona. *Babylon* ei kommentoi omaa narratiiviaan tai paljasta tuotannollisia rakenteitaan, joten sitä on vaikeaa soveltaa suoraan jo olemassa oleviin refleksiivisyyden teorioihin. Käsittelen *Babylonia* itsetietoisien Hollywoodin tuotteena, eli Hollywood-elokuvana, joka reflektoi Hollywoodia (vrt. ”Hollywood viittaa Hollywoodiin” ja ”*Babylon* viittaa *Babyloniin*”). Tutkimukseni huomio ei kohdistu elokuvan narratiiviseen (tai laajemmin tekstuaaliseen) refleksiivisyyteen, vaan siihen, miten Hollywoodin itsetietoisuus ilmenee *Babylonissa* ja millaisia merkityksiä tällainen itseviittaavuus tuottaa.

*Babylonin* refleksiivisyys kohdistuu moniin erilaisiin seikkoihin, jotka limittyvät myös osittain toisiinsa. Kuten mainitsin, *Babylon* ei kiinnitä huomiota omaan narratiiviseen rakenteeseensa tai tee muita elokuvallisia keinojaan näkyviksi (vrt. Metzin lausumisen paljastaminen). Tässä mielessä elokuvan refleksiivisyys ei siis ole tekstuaalista, toisin kuin esimerkiksi elokuvissa *8 ½* (1963) ja *Adaptation – minun versioni* (2002). Nähdäkseni tekstuaalisesti refleksiiviset elokuvat ovat myös usein helpoimmin tunnistettavissa refleksiivisiksi, sillä ne tuovat eksplisiittisesti esiin elokuvallisia keinojaan. Esimerkiksi yllä esittelemäni neljännen seinän rikkominen rikkoo illuusion ja poikkeaa niin voimakkaasti klassisesta realistisesta kerronnasta, että katsoja oletettavasti kiinnittää siihen herkästi huomiota.

Analyysissäni keskeistä on se, kuinka *Babylon* esittää Hollywoodin teollisuutena ja instituutiona, historian kertomuksena sekä kulttuurisen mielikuvituksen kohteena ja kuinka nämä ulottuvuudet linkittyvät myös toisiinsa. Elokuva käsittelee muun muassa studio tuotantoa, tähtijärjestelmää ja genreä sekä sitä, miten elokuvanteko liittyy teknologisiin ja taloudellisiin seikkoihin. Tässä mielessä *Babylon* asettuu samaan jatkumoon esimerkiksi *Laulavien sadepisaroiden* ja *The Playerin* kanssa. Tällainen refleksiivisyys asettuu rinnakkain metaelokuvan käsitteen kanssa.

*Babylon* reflektoi teollisen tason lisäksi myös Hollywoodin kulttuurista merkitystä ja myyttejä. Elokuva muun muassa purkaa unelmamyyttiä, ylläpitää varhaisen Hollywoodin kaaosta ja rappiota, kommentoi tähteyden myyttiä sekä käsittelee Hollywoodin suhdetta yhdysvaltalaiseen kulttuuriin. Tällaisen refleksiivisyyden voi myös nähdä heijastuvan *Babylonin* esteettiseen ilmaisuun. Kulttuuriseen tasoon ja myytteihin kohdistuva refleksiivisyys kytkeytyy oleellisesti metanarratiivin käsitteeseen, sillä elokuva sekä ylläpitää että rikkoo myyttejä, joista Hollywoodin metanarratiivi rakentuu, ja täten se samalla itse osallistuu metanarratiivin kirjoittamiseen. Samaa jatkumoon voidaan yhdistää esimerkiksi

*La La Land* ja *Auringonlaskun katu*, jotka niin ikään keskustelevat Hollywoodin mytologian kanssa.

Refleksiivisen elokuvan dynamiikka voidaan kytkeä Bordwellin maltillisen konstruktivismiin ja naturalismin käsitteisiin: elokuvan konventiot ovat kulttuurisesti rakennettuja, mutta ne vaikuttavat luonnollisilta (Bordwell 2008, 60–79). Refleksiivinen elokuva on tavallaan riippuvainen Hollywood-elokuvan naturalisoituneista konventioista, sillä siinä missä klassinen Hollywood-elokuva pyrkii tekemään konventioista näkymättömiä, refleksiivinen elokuva tekee ne näkyviksi. Tämä myös vahvistaa paradoksaalista käsitystä siitä, että ihmisillä vaikuttaa olevan lakkaamaton tarve nähdä ”totuus” Hollywoodista, vaikka sen ymmärrettäisiinkin olevan myyttinen.

Yhteenvedona voidaan todeta, että tutkimuskirjallisuuden valossa *Babylonia* on vaikea ankkuroida mihinkään tarkasti rajattuun teoreettiseen kehykseen, mutta sitä on tästä huolimatta perusteltua tarkastella refleksiivisenä elokuvana, kunhan huomioidaan, että sen refleksiivisyys ei ole luonteeltaan tekstuaalista, vaan se kohdistuu Hollywoodin tuotannollisiin käytäntöihin ja piirteisiin sekä kulttuurisesti rakentuneisiin ja jopa täysin fiktiivisiin ulottuvuuksiin ja merkityksiin.

### 2.2.3 *Babylon* suhteessa *Hollywood-on-Hollywood*-elokuvien traditioon

*Babylonin* yksi keskeinen refleksiivinen keino on intertekstuaalisuus: teos rakentaa merkityksiä suhteessa elokuvahistoriaan ja erityisesti Hollywoodia käsitteleviin elokuviin. Merkittävimpänä intertekstinä voidaan pitää *Laulavia sadepisaroita*, joka vaikuttaa elokuvan taustalla monin tavoin. *Babylon* ei ainoastaan jatkuvasti viittaa tähän klassikkomusikaaliin sekä sijoitu samaan aikakauteen ja paikkaan, vaan se myös kommentoi samoja aiheita ja teemoja. *Babylon* kuitenkin tulkitsee näitä yhdistävää keskeistä aihetta – eli äänielokuvan murrosta – synkemmällä, traumaattisemmalla ja kriittisemmällä tavalla kuin *Laulavat sadepisarot*. Jatkan aiheen analyysia myöhemmin tutkielmassa.

Peilaan *Babylonia* jonkin verran muutamaa vuotta aiemmin julkaistuun *La La Landiin*, sillä ne ovat saman ohjaajan kaksi erilaista Hollywood-kertomusta, joissa molemmissa kuvataan elokuvantekoprosessia. *La La Land* on *Babylonin* lailla metaelokuva ja tarkemmin myös *Hollywood-on-Hollywood*-elokuva. Ne käsittelevät ja kommentoivat Hollywoodin mytologiaa keskenään erilaisista näkökulmista, mutta niissä on myös paljon yhtäläisyyksiä sekä kerronnallisella että esteettisellä tasolla. *La La Land* on yleisesti katsoen romanttisempi ja

myönteisempi kuvaus Hollywoodista kuin *Babylon*: tragikoomisessa *Babylonissa* Hollywood on täynnä friikkejä, rietastelua ja rappiota, kun taas *La La Landissa* Hollywood esitetään kirkkaiden värien ja laulujen täyttämänä rajattomien mahdollisuuksien maailmana. Elokuvia yhdistää keskeinen temaattinen dualismi, sillä molemmat heijastavat taiteellisten ja ammatillisten ambitioiden sekä taiteellisen ja kaupallisen maailman välisiä jännitteitä. Kummassakin elokuvassa kuvataan, miten vaikeaa Hollywoodissa on menestyä taiteilijana ja esiintyjänä. Teoksissa ylistetään intohimoista taiteilijuutta, ja molemmat voidaan tulkita sekä kunnianosoituksena että kritiikkinä Hollywoodille. *La La Land* sijoittuu moderniin Los Angelesiin, mutta elokuvaan on ripoteltu paljon studioajan kuvastoa ja pilkahduksia Hollywoodin värikkästä historiasta. Elokuva ei rekonstruoi Hollywoodin historiaa yhtä eksplisiittisesti kuin *Babylon*, mutta sen voi nähdä rakentavan eräänlaisen tyylillisen aikakausihybridin: se hyödyntää klassisten Hollywood-musikaalien romanttista estetiikkaa, mutta muun muassa elokuvan moderni kaupunkiympäristö, hahmojen elämäntyyli sekä teknologiset välineet ankkuroivat sen tarinamaailman selkeästi 2010-luvulle.

### 3 Hollywood historian kertomuksena

Tässä luvussa tarkastelen *Babylonia* elokuvahistoriallisena dialogina. Analysoin, miten elokuva käy keskustelua Hollywoodin historian kanssa. Lähdän liikkeelle elokuvan nimen symboliikasta, minkä jälkeen tutkin muun muassa genren merkitystä ja elokuvan geneeristä toimintaa. Kiinnitän erityistä huomiota intertekstuaalisuuteen keinona, jolla elokuva aktivoi historiallisia merkityksiä. Lisäksi tarkastelen, miten eri teknologishistorialliset muutokset heijastuvat elokuvan äänimaailmassa.

*Babylonia* on jo vuosisatojen ajan käytetty vertauskuvana rappiolle ja tuholle, ja Chazellen *Babylon* osallistuu tähän jatkumoon. Elokuvan nimi voidaan nähdä paratekstuaalisena elementtinä tai osana diskursiivista kehystä, joka ohjaa elokuvan tulkintaa jo ennen katsomiskokemusta (Genette 1997, 3; kts. myös Altman 2002). Samalla nimi aktivoi eräänlaisen metatekstuaalisen lukutavan, joka ohjaa katsojaa lukemaan elokuvaa kommentaarina Hollywoodista. Genette (1997) käsittelee para- ja metatekstuaalisuutta erilaisina tekstien välisinä suhteina, transtekstuaalisuuden alalajeina: parateksti, esimerkiksi otsikko, esipuhe ja teoksen nimi, antaa tekstile taustan ja ohjaa sen tulkintaa, kun taas metatekstuaalisuus on tapa tai suhde, jolla teksti viittaa toiseen tekstiin niin, ettei tämä kuitenkaan ilmene eksplisiittisesti, eli se on epäsuora transtekstuaalinen viite (Genette 1997, 3–4). Nimen symboliset merkitykset ulottuvat laajasti eri kulttuurihistoriallisiin konteksteihin. Babylonilla on alun perin viitattu antiikin Mesopotamiassa sijainneeseen Baabelin kaupunkiin, joka toimi lukuisten vaikutusvaltaisten imperiumien poliittisena ja kulttuurisena keskuksena. Baabelilla oli merkittäviä tieteellisiä, teknologisia ja taiteellisia vaikutuksia muihin antiikin ajan alueisiin ja sen jälkeisiin ajanjaksoihin. (UNESCO n.d.) Historiallisesti Baabelia/Babylonia on pidetty ihmiskunnan varhaisen sivistyksen kehtona, mutta aikojen saatossa siitä on tullut laajemmin symboli ylimitoitetulle ylellisyydelle, moraaliselle rappiolle, ja synnille, minkä voidaan ainakin osittain nähdä perustuvan Raamatun *Babylonia* moralisoiviin kertomuksiin. Raamatussa *Babylon* esiintyy vertauskuvallisena, esimerkiksi kertomus Babylonin tornista edustaa ihmisen liiallista ylpeyttä ja kapinaa Jumalaa vastaan (ks. liite 1), ja Suuri *Babylon* on symbolinen naishahmo, joka kuvastaa väärauskoisuutta, moraalittomuutta ja maailmanlaajuista valtaa (ks. liite 2).

Antiikin imperiumi ja Raamatun kertomukset tarjoavat kattavan symbolisen pohjan *Babylonille*, mutta eräs oletettavasti merkittävä inspiraatio Chazellen teokselle voidaan paikantaa ajallisesti huomattavasti lähemmäksi. Kenneth Angerin kohuttu kirja *Hollywood*

*Babylon* (1975/1959) sukeltaa klassisen Hollywoodin kulissien takaiseen maailmaan. Teoksessa puidaan raflaavalla otteella varhaisten Hollywood-tähtien salasuhteita, seksiskandaaleja, juhlimista, paparazzi-kuvia, hyväksikäyttöä, pahoinpitelyjä, murhia ja muita rikoksia. Se julkaistiin alun perin ranskankielisenä vuonna 1959, mutta englanniksi käännetty painos näki päivänvalon Yhdysvalloissa vasta vuonna 1965, ja silloinkin teos kiellettiin pian julkaisunsa jälkeen kymmeneksi vuodeksi. *Hollywood Babylon* on mytologinen ja sensaationhakuinen kertomusten kokoelma, jossa tosiasiat ja fiktiivinen tarinankerronta sekoittuvat. Tämä heijastaa laajemmin Hollywoodin metanarratiivin rakentumisen prosessia, ja teoksella voidaan nähdä olleen hyvinkin merkittävä vaikutus Hollywoodin suureen kertomukseen. Vaikka käsitys Hollywoodin ”syntisyydestä” oli olemassa jo kulttuurisen diskurssin tasolla aiemminkin, Angerin teos popularisoi Hollywood Babylon -metaforan ja vakiinnutti käsitystä Hollywoodista paikkana ja järjestelmänä, jossa glamour ja moraalinen rappio kulkevat käsi kädessä. Teos ei ainoastaan koonnut yhteen lukuisia satunnaisia skandaalikertomuksia, vaan se loi niiden pohjalta vaihtoehdoisen historian ja kommentoi siten kiillotettua unelma- ja menestyskertomusta sekä kulissien takaista dekadenssia.

Elokuvan nimi tiivistää Hollywoodin loiston ja varjopuolet: Hollywood on yhtäältä myyttinen imperiumi ja kukoistuksen keskus, toisaalta likaisen historian saastuttama koneisto.

### 3.1 Mykkäelokuva ei ole aina ollut mykkäelokuvaa

Ennen äänielokuvaa, eli aina vuoteen 1927 asti, elokuvasta puhuttiin yksinkertaisesti elokuvana, ei mykkäelokuvana. Katsojat eivät olettaneet elokuvan hahmojen olevan mykkiä, vaan kuvittelivat hahmoille äänet. Hahmoilla siis oli ääni – katsojan mielikuvituksessa – se ei vain vielä ollut tallennettuna elokuvan ääniraidalle. Noin kaksi vuotta *Jazzlaulajan* (1927) ilmestymisen jälkeen termi mykkäelokuva oli vakiintunut ja äänielokuvasta (engl. *talking pictures*, ”talkies”) tullut uusi normi. (Chion 1999, 7.) Suomen yleiskielessä adjektiivi ”mykkä” viittaa lähtökohtaisesti ihmisen puhekyvyn puuttumiseen.<sup>19</sup> Tämän vuoksi ”mykkäelokuva” todennäköisesti assosioituu elokuvan kontekstissa ihmisääneen. Elokuva ei kuitenkaan ole koskaan ollut täysin hiljainen, ei edes niin sanotun mykkäkauden aikana. (Chion 1999, 8.) Elokuva on sen ensimmäisistä näytöksistä lähtien ollut aina vähintäänkin musiikin säestämää.

---

<sup>19</sup> *Kielitoimiston sanakirja*, s.v. ”mykkä”: 1. puhekyvytön 2. sanaton, puhumaton, äänetön: ”Vieraat istuivat mykkinä.”, ”Entisöidä mykkiä elokuvia.” 3. laajemmin: ”Puhelin on mykkä.”

Katselukokemusta elävöitettiin taustamusiikilla, jota orkesteri soitti paikan päällä teatterissa. Taustamusiikilla on elokuvan synnystä alkaen ollut erilaisia funktioita, kuten puheen tai muun tapahtuman säestäminen (engl. *underscoring*), katsojan tulkinnan ohjaaminen, kerronnallisen jatkuvuuden luominen ja tukeminen sekä tarinan tapahtumien ennakoiminen (*foreshadowing*) (Gorbman 1987, 11–30). Monipuolisuutensa vuoksi taustamusiikkia voidaan verrata *voiceover*-kertojaan, joka kommentoi elokuvan toimintaa ja hahmoja elokuvan sisäisen maailman eli diegeesin ulkopuolelta (Buhler & Neumeyer 2016, 5). Liveorkesterin rooli ei rajoittunut ainoastaan taustamusiikin soittamiseen, vaan soittajat loivat instrumenteillaan myös äänitehosteita. Orkesterin ohella paikalla oli toisinaan myös kommentaattori, joka tulkitsi elokuvan välitekstejä yleisölle. (Chion 1999, 8; Buhler & Neumeyer 2016, 5). Mykkäelokuva-termi on siis syntynyt antropomorfisen assosiaation tuloksena: elokuva on mykkä, sillä siitä puuttuu puheääni. Lisäksi voidaan todeta, että jo mykkäelokuva hyödynsi esityksen korostamista ja refleksiivisiä elementtejä.

*Laulavat sadepisarat* kuvaa katsojan kokemukseen liittyvää ilmiötä, joka syntyi, kun elokuvan hahmoille annettiin ääni. Tähän asti jokainen katsoja oli kuvittelemalla luonut hahmolle haluamansa äänen, mutta nyt hahmo ja sen puheääni olivat yhtä ja samaa yksikköä. *Babylon* ei suoraan toista tätä kerronnallista kaavaa, sillä elokuvassa ole kohtausta, jossa yleisö kuulee ensimmäistä kertaa hahmoa näyttelevän henkilön todellisen puheäänen. Sen sijaan *Babylon* pilkkoo tämän muutoksen pienempiin osiin ja kuvaa, miten äänielokuva teki sekä näyttelijästä että hahmosta uudenlaisen, monitasoisemman subjektin. Käsittelen tätä tarkemmin viidennessä luvussa.

Historiallinen siirtymä mykkäkaudesta äänielokuvaan näkyy ja kuuluu *Babylonissa* monella eri tasolla. Esimerkiksi elokuvan äänen käyttö muuttuu tarinamaailman ajan kulun ja murroksen mukana. Mykkäkautta kuvaavan ajan ääniraita on täynnä kaikenlaisia ääniä, ja äänimaailma on pursuava ja kaoottinen, mutta kun tarinamaailmassa siirrytään äänielokuvan aikaan, erilaisten äänten käyttö *Babylonissa* alkaa vaikuttaa ikään kuin harkitummalta ja toisenlaiset äänet nousevat etualalle. Elokuvaa hyödyntää siirtymän kuvauksessa diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen vaihtelua. Diegeettinen ääni on peräisin elokuvan diegeesin sisältä, ja se voi olla mitä vain kuultavaa ääntä, jonka myös elokuvan hahmot kuulevat, esimerkiksi musiikkia, kaupungin hälinää, kellon tikitystä tai puhetta. Ei-diegeettinen ääni ei ole olemassa tai kuulu elokuvan diegeesissä eli ainoastaan katsoja voi kuulla sen. Ei-diegeettisen äänen tehtävä voi olla esimerkiksi tunnelman luominen tai huomion kiinnittäminen. Ei-diegeettistä musiikkia kutsutaan myös taustamusiikiksi. (Gorbman 1987, 20–30.) Mykkäkauden päätöstä

merkitään kohtauksella, jossa Manny on katsomassa *Jazzlaulajan*, eli ensimmäisenä äänielokuvana pidetyn teoksen, maailman ensi-iltaa. *Babylonin* diegeesissä kuuluu *Jazzlaulajan* diegeettistä ääntä, Al Jolsonin puhetta ja laulua, ja samalla kuvataan, kun elokuva saa koko teatterin laajuiset, seisaaltaan annetut aplodit, joiden ääni kuuluu päällekkäin *Jazzlaulajan* diegeettisten äänten kanssa. Ruudussa kuvataan edelleen yleisöä, kun taustalla diegeesissä kuuluu Al Jolsonin ikoninen lausahdus ”*wait a minute, you ain't heard nothin' yet*”, joka johdattelee *Jazzlaulajan* musikaalinumeroon, jossa Jolson tulkitsee kappaleensa *You Ain't Heard Nothing Yet* (1919). Mannyä kuvataan katsomassa hämmentyneenä ympärilleen yleisön ylistyksen keskellä. Hetken kuluttua Manny juoksee ulos ja samalla teatterin sisällä raikuva kakofonia hiljenee ja sekoittuu Hollywoodin liikenteen meluun. Manny ryntää lähimmälle puhelinkopille soittaakseen Jackille: ”*Jack? It's Manny. Everything's about to change*”. Tällä välin Jolsonin esittämä kappale on huomaamattomasti vaihtunut diegeettisestä ei-diegeettiseksi taustamusiikiksi. Kohtaus päättyy kappaleen päättyessä lopetussointuun ja -iskuun. Ruutu pimenee, ja myös ääniraita vaikenee kuin lopun merkiksi. Tässä kohtaa elokuva on kestänyt reilun tunnin, eli noin kolmasosan koko pituudesta. Kerronnan voi nähdä mukailevan klassisen Hollywood-elokuvan ajallisen rakenteen mallia, jossa 3-näytöksinen rakenne, jonka karkeat suhteet ovat 1:2:1, koostuu konfliktin synnyttävästä ensimmäisestä näytöksestä, konfliktin kehittävästä toisesta näytöksestä sekä loppuhuipentumasta (Field 2005; Bordwell 2008, 105). Tässä kohtaa *Babylon* on esitellyt konfliktin ja alkanut myös jo kehittää sitä.

### 3.2 Äänielokuva kulttuurisena ja elokuvahistoriallisena murroksena

*Babylon* reflektoi äänen merkitystä elokuvan historiassa sekä osoittaa sen vaikuttavuuden myös nykypäivän elokuvassa. Ääni toimii elokuvan muistina ja osallistuu aktiivisesti Hollywoodin metanarratiiviin kirjoittamalla siihen oman lukunsa. Näin *Babylon* ei ainoastaan kerro tarinaa äänielokuvan tulosta, vaan se rakentaa koko elokuvallisen maailman ja kokemuksen äänen ympärille.

Ääni ymmärrettiin pitkään kuvalle alisteisena lisänä, mutta nykyään yleinen konsensus vaikuttaisi olevan, että sillä on sekä yksinään että kuvan ohella tärkeä rooli elokuvan merkitysten rakentamisessa (Buhler & Neumeyer 2016, 3; ks. myös Gorbman 1987).

Elokuvan ääniraidan (engl. *soundtrack*<sup>20</sup>) on perinteisesti nähty koostuvan kolmesta elementistä: puheesta, musiikista ja äänitehosteista (Buhler & Neumeyer, 3; ks. liite 3). Tätä klassista näkemystä on sittemmin kritisoitu sen jäykkyydestä, sillä jako ei vastaa nykyelokuvien äänirakenteiden monimuotoisuutta. Erityisesti esteettisesti ja taiteellisesti kunnianhimoisemmissa elokuvissa esimerkiksi musiikki ja äänitehosteet voivat olla niin sulautuneita toisiinsa, ettei niitä voida selkeästi erottaa kahdeksi erilliseksi elementiksi. (Välämäki 2008, 30.) Ääniraidan kolmijako kuitenkin auttaa hahmottamaan, millaisia keskeisiä ominaisuuksia ja funktioita erilaisilla äänellisillä elementeillä on sekä millaisia välimaastoja näiden elementtien väliltä löytyy. Buhlerin ja Neumeyerin (2016) mukaan puheen merkittävä ja ehkä ilmeisin ominaisuus on sen kyky välittää tietoa. Sekä puhe että ääniefektit osallistuvat tilanteiden luonnollistamiseen ja tekevät tilanteista uskottavia ja realistisen oloisia. Musiikin funktiota ääniraidalla pidetään näitä kahta edellä mainittua monitasoisempana. (Buhler & Neumeyer 2016, 3–5.) Taustamusiikki on ehkä yleisimmin elokuvassa käytetty musiikin muoto, mutta ääniraidalla voi olla paljon muutakin musiikkia kuin taustamusiikkia. Paneudun erilaisten äänten ja musiikkien merkityksiin *Babylonissa* myöhemmin tutkielmassa.

Kuten mainitsin aiemmin, siirtymä mykkäelokuvasta äänielokuvaan kuvataan *Babylonissa* melko eksplisiittisesti. Manny on todennut ääneen – Jackille, itselleen ja katsojalle – että kaikki tulee pian muuttumaan, ja siirtymä seuraavaan kohtaukseen tehdään pimeän ruudun sekä ei-diegeettisen hiljaisuuden kautta. Gorbman (1987) erottelee elokuvan erilaisia hiljaisuuksia diegeettisyyden käsitteen avulla. Ei-diegeettinen hiljaisuus viittaa täysin äänettömään ääniraitaan, jota käytetään usein koomisesti tai modernistisena keinona. Rakenteellinen hiljaisuus tarkoittaa tilannetta, jossa elokuvassa aiemmin ollut ääni puuttuu rakenteellisesti vastaavista kohdista, mikä kannustaa katsojaa odottamaan äänen ilmenemistä ja tekee tämän tietoiseksi äänen puuttumisesta. Diegeettinen musiikillinen hiljaisuus viittaa siihen, että kohtauksessa on diegeettistä ääntä, mutta ei lainkaan ei-diegeettistä musiikkia. Ei-diegeettisen taustamusiikin puuttuminen voi hämmentää katsojaa, sillä jos musiikki poistetaan kohtauksesta, jonka emotionaalinen sisältö ei ole eksplisiittinen, katsoja joutuu tulkitsemaan kuvaa ilman tulkintaa ohjaavaa äänellistä kehystä. (Gorbman 1987, 18–19.) Gorbmanin

---

<sup>20</sup> Huom. *soundtrack* voi myös viitata tietyn elokuvan, tv-sarjan tai pelin musiikkikappaleista koostuvaan albumiin, ja se on vakiintunut käyttöön myös suomenkielisissä teksteissä, esim. ”Elokuvan *soundtrack* löytyy suoratoistopalveluista”.

hiljaisuuden typologiaa alleviivaa äänen merkitystä elokuvan ilmaisussa ja elokuvan luonnetta audiovisuaalisena kokonaisuutena.

Tulkintani mukaan *Babylonin* äkillinen audiovisuaalinen ”tyhjyys” merkitsee ensisijaisesti narratiivista siirtymää ajasta toiseen. Poikkeavana elokuvallisena ratkaisuna se korostaa tämän nimenomaisen siirtymän merkitystä narratiivisella ja elokuvahistoriallisella tasolla, mutta juuri poikkeuksellisuutensa vuoksi se voi myös hetkellisesti rikkoa todellisuusilluusion ja korostaa katsojan tietoisuutta itsestään passiivisena katsojana. Käsittelen katsojan tietoisuutta ja samastumista tarkemmin viidennessä pääluvussa.

Pimeä kuvaraita alkaa vähitellen täyttyä pienistä punaisista valonpilkahduksista, jotka hetken kuluttua hahmottuvat sisästudion syttyviksi valoiksi. Edelleen täysin hiljainen ääniraita korostaa diegeesin hiljaisuutta. Sisästudio esitellään katsojalle monesta eri perspektiivistä, kuten katon rajasta otetulla laajakuvalla sekä yksityiskohtaisilla lähikuvilla esimerkiksi mikrofonista. Kun ruudussa näkyy lähikuva studion seinässä olevasta kyltistä, jossa lukee ”*silence please*”, alkaa kuulua askelia. Pian näytetään, kun ohjaaja Ruth Adler (Olivia Hamilton) kävelee studiossa Nellien luokse. Ruth antaa Nellielle ohjeita, miten hänen tulee liikkua lavasteissa, jotta hän on mikrofonin lähetyvillä lausueissaan vuorosanojaan. ”*Sounds easy*”, Nellie toteaa ensin tynesti, mutta alkaakin pian vaikuttaa hermostuneelta, sillä studiossa on todella kuuma eikä ilmastointia voida käyttää laitteen kovaäänisyyden vuoksi.

Uusi ympäristö sekä uudet teknologiset välineet ja niihin liittyvät ohjeistukset viestivät katsojalle, että kyse on Nellien ensimmäisen äänielokuvan kuvauksista. Kohtauksen voidaan nähdä korostavan sitä, kuinka ääni alkoi hallita tuotantoa ja kuinka mikrofonista tuli uusi pyhä väline. Äänielokuva nimittäin toi elokuvatuotantoon lukuisia muutoksia, mutta myös ongelmia. Hetken vaikuttaa siltä, että äänielokuvan kuvaamiseen liittyvät ongelmat on mietitty tarkasti ja minimoitu etukäteen, mutta ongelmia alkaakin ilmetä runsaasti: kengistä kantautuu liikaa ääntä, Nellien käsikirjoitus tahriintuu otsalta putoavista hikipisaroista ja mikrofonin sijoittaminen otolliseen paikkaan osoittautuu liki mahdottomaksi. Kohtaus korostaa diegeettisiä ääniä, esimerkiksi studion valojen särinä kuuluu ainoastaan silloin, kun valot näkyvät kuvassa. Tämä vie aktiivisesti katsojan huomion juuri studion valoihin ja niistä kuuluvaan ääneen. Yhtäkkiä jokainen, jopa hiirenhiljainen, ääni leikkaa esiin terävänä ja kovaäänisenä. Elokuva tehostaa tätä taustamusiikin poissaololla, jolloin katsojan huomio kiinnittyy normaalisti mitättömiltä tuntuviin tai kokonaan huomion ulkopuolelle jääviin ääniin, kuten oven narahdukseen, hengitykseen ja kuvausvalojen sirinään. Koko kohtauksen

aikana ei kuulla lainkaan ei-diegeettistä ääntä, mikä vahvistaa katsojan kokemusta äänielokuvan kuvausten äänellisestä todellisuudesta. Nellie lausuu ensimmäiset vuorosanansa kuin olisi teatterin lavalla – liian kovaäänisesti. Seuraavalla yrityksellä hän kävelee lattiaan merkityn paikan ohi eikä siksi ole äänen tallennuksen kannalta suotuisassa pisteessä. Lukuisat epäonnistuneet kohtaukset alkavat vähitellen kiristää kaikkien hermoja. Kohtaus korostaa äänielokuvan tuomia tuotannollisia haasteita sekä uusien työntekijöiden ja työtehtävien merkitystä. Jatkan äänielokuvan muutosten henkilökohtaisten vaikutusten tarkastelua viidennessä luvussa.

Chionin (1999) mukaan ihmisääni nousee aina elokuvan äänimaailman hierarkiassa huipulle: elokuvassa on ihmisääntä (engl. *voice*) ja sen lisäksi muita ääniä [engl. *sound(s)*]. Katsojan huomio kiinnittyy aina ensisijaisesti ihmisääneen, ja vasta sen jälkeen katsoja voi havaita muita ääniä ja tulkita niitä. Tätä kutsutaan vokosentrismiksi. (Chion 1999, 5.) *Babylon* nostaa ihmisäänen korostettuun asemaan sekä chionilaisittain ajateltuna elokuvan äänten hierarkiassa että narratiivin tasolla. Vokosentrismien käsite tuo lisämotivaation *Babylonin* äänen analyysiin ja tekee *Laulavista sadepisaroista* entistä kiinnostavamman vertailukohteen, sillä äänielokuvan murros rakentuu molemmissa pitkälti ihmisäänen ja äänen teknisen hallinnan ympärille. *Laulavat sadepisarot* käsittelee vokosentrismia itseironisena vitsinä, mutta myös tekee näkyväksi, miten keskeinen tekijä ihmisääni on katsojan audiovisuaalisen kokemuksen rakentumisessa. Lina vaikuttaa täydelliseltä tähdeltä, mutta hänen puheäänensä koituu hänen kohtalokseen äänielokuvan myötä. Linan ulkoinen habitus ja näyttelijän taidot eivät enää riitä kannattelemaan tämän uraa, sillä hänen äänensä ei ole ihanteellinen. Näin ollen elokuvan kuva menettää uskottavuutensa ”vääränlaisen” ihmisäänen takia. Vokosentrismi kuvataan Hollywoodin ja tähtijärjestelmän ideologisen mekanismina, jota elokuva kommentoi metatasolla. Elokuva paljastaa elokuvallisen illuusion rakenteen hyvin konkreettisella tavalla, kun Linan ääni korvataan Kathryn äänellä. *Laulavien sadepisaroiden* lailla *Babylon* tekee Hollywoodin vokosentrisen järjestelmän näkyväksi. Ihmisäänikeskeisyys kuvataan Hollywoodin sisäisenä kriisinä, jossa sen oma ideologinen mekanismi kääntyy itseään vastaan. Siinä missä *Laulavat sadepisarot* pukee kriisin komedian asuun, *Babylon* käsittelee sitä traumaattisena muistona ja historian taakkana sekä kommentoi sen rakenteellista ongelmallisuutta.

### 3.3 Genren historiallinen reflektio ja intertekstuaalisuus

*Babylon* yhdistelee lukuisia eri genrejä ja niille tyypillisiä konventioita, kuten historiallista draamaa, komediaa, musikaalia, mustaa huumoria ja satiiria. Altman (2002) viittaa genrellä eli lajityypillä joukkoon elokuvia, joilla on tunnistettu yhteinen aihe ja rakenne. Kun useissa elokuvissa käytetään toistuvasti samoja tilanteita, teemoja ja symboleita, ajan mittaan ne alkavat viestiä katsojalle sen lajityypillisistä piirteistä ja täten genrestä. Kun katsoja tunnistaa elokuvan tietyn genren edustajaksi, hänelle syntyy erilaisia odotuksia ja oletuksia elokuvasta: katsoja tietää, millaiset konventiot ovat tyypillisiä tälle genrelle ja millaiset olisivat vieraita tai jopa ongelmallisia toisissa genreissä. Genre-elokuva kertoo katsojalle jo ennakkoon, miten kyseistä elokuvaa kuuluu tai kannattaa katsoa ja tulkita. (Altman 2002; ks. myös Altman 1987.) Altman (1987) painottaa genren ideologista ja tulkintaa rajoittavaa luonnetta. Genre toimii ikään kuin katsojan tulkintakehyksenä, joka tarjoaa elokuvalle kontekstin, jossa katsoja tulkitsee ja luo merkityksiä sille. Genre suosii tiettyjä intertekstejä ja malleja, jotka ohjaavat elokuvan ymmärtämistä, mutta tämä samainen piirre myös samanaikaisesti kontrolloi yleisön reaktiota sekä kaventaa erilaisten tulkintojen mahdollisuutta. (Altman 1987, 4–5.)

*Babylon* toimii sekä genre-elokuvana että genreä refleктоivana teoksena. Se asettuu osaksi Hollywood-elokuvan traditiota, mutta ei ainoastaan toista sen vakiintuneita konventioita, vaan myös tekee näkyväksi ja kommentoi Hollywood-elokuvan muotojen rakentuneisuutta ja ideologisia ulottuvuuksia. Tältä osin *Babylonia* voidaan luonnehtia metagenreksi, jossa genre ja intertekstuaalisuus kietoutuvat tiiviisti yhteen. Neljännessä luvussa tarkastelen, miten *Babylon* ohjaa katsojaa lukemaan Hollywoodia nimenomaan musikaaligenren kautta.

*Babylonin* genrehybridisyys liittyy myös sen runsaaseen intertekstuaalisuuteen, sillä eri genrepiirteet aktivoivat lukuisia erilaisia elokuvahistoriallisia viitekehyksiä ja ohjaavat katsojaa tunnistamaan lajityypillisiä intertekstejä. Intertekstuaalisuus toimii *Babylonissa* genren sisäisenä mekanismina ja refleksiivisenä keinona, jaokuva rakentaa suhteensa Hollywood-genreen toistuvilla teemoilla, historiallisella ja myyttisellä kuvastolla sekä vakiintuneilla kertomusrakenteilla. Täten genrehybridisyys ja intertekstuaalisuus myös osallistuvat Hollywoodin metanarratiivin rakentumiseen. Altmanin (2002) mukaan runsas intertekstuaalisuus onkin yksi lajityyppeihin tukeutuvien elokuvien, eli genre-elokuvien, keskeisimmistä piirteistä. Viitteiden ymmärtäminen edellyttää lajityypin historian ja aiempien teosten tuntemusta. (Altman 2002, 39–41.)

*Babylon* hyödyntää intertekstuaalisuutta monipuolisesti yhdistämällä elokuvahistoriallisia ja laajempia kulttuurihistoriallisia viittauksia. Teos viittaa muun muassa klassisiin Hollywood-elokuviin, tuotannollisiin myytteihin sekä elokuvahistorian käännteisiin. Esimerkiksi *Ben Hurin* (1925) se viittaa spehtaakkelin, massiivisen mittakaavan ja tuotannollisen kaaoksen kautta. Ensimmäisen äänielokuvan kuvauksissa ohjaaja Ruth kiukustuu, kun äänittäjä ei hänen pyynnöstään suostu siirtämään mikrofonia toiseen paikkaan. Ruth kysyy äänittäjältä: ”*Why is it so f\*cking hard?*”, johon äänittäjä vastaa passiivis-aggressiivisesti ja sarkastisesti: ”*Oh right, I didn’t realise we were making Ben Hur!*”. Tämän voi olettaa viittaavan nimenomaan *Ben Hurin* kuuluisan massiiviseen tuotantoon ja historiallisen suureen budjettiin.

Intertekstuaalisia suhteita rakennetaan myös muun muassa *Boogie Nightsiin* (1997), joka resonoi elokuvan hedonistisen ja dekadentin kuvaston kanssa sekä *Jazzlaulajaan*, johon elokuva viittaa useampaan otteeseen ja joka toimii laajempaan intertekstinä äänielokuvan murroksen ja teknologisen muutoksen tasolla. Eräässä kohtauksessa Irving Thalbergin toimiston seinällä näkyvät elokuvajulisteet toimivat visuaalisina viitteinä Hollywoodin studiokauteen. Lisäksi *Babylonissa* on spesifimpiä ikonografisia viittauksia, esimerkiksi *Auringonlaskun katuun* elokuva viittaa visuaalisella uima-allasmotiivilla, joka voidaan tulkita myös ennakoivana vihjauksena Jackin kohtalosta. Jack kompuroi ja putoaa asuntonsa parvekkeelta uima-altaaseen ja jää kellumaan vatsallaan veteen niin, että hän vaikuttaa kuolleelta. Altaassa X-asennossa kelluvaa Jackia kuvataan suoraan ylhäältä päin, mikä korostaa otoksen asetelmaa ja rakentaa ilmeisen viittauksen *Auringonlaskun kadun* aloituskohtaukseen, jossa samaisessa asennossa kelluva vainaja löydetään uima-altaasta. Hetken kuluttua Jack kuitenkin säpsähtää liikkeelle ja altaan reunalla seisova Manny tajuaa tämän olleen esitystä.

*Babylonin* voi nähdä kommentoivan Griffithin perintöä toistamalla tämän varhaisen elokuvaklassikon, *Suvaitsemattomuuden* (1916), temaattisia ja rakenteellisia elementtejä. Miriam Hansen (1991) tarkastelee *Suvaitsemattomuutta* suhteessa jo aiemmin tutkielmassa viittaamaani klassisen elokuvan historiankirjoitukseen, jossa Griffithiä pidetään elokuvan ja klassisen kerronnan isänä ja *Suvaitsemattomuutta* poikkeuksellisenä mutta ongelmallisena spehtaakkelinä. *Suvaitsemattomuus* koostuu neljästä eri aikakausiin sijoittuvasta tarinasta, joista yksi sijoittuu antiikin Babyloniin. Jaksot lomittuvat toisiinsa rinnakkaisleikkauksen avulla. Historialliset kertomukset päättyvät väkivaltaisesti, mutta nykyhetken sijoittuva tarina saa onnellisen lopun. Elokuva heijastaa historian syklisyyttä esimerkiksi narratiivisten motiivien ja hahmojen piirteiden toistolla sekä seksuaalisen käyttäytymisen mallien kautta.

Hansen korostaa, että elokuvan itsetietoinen rakenne on keskeinen sen merkityksen kannalta, sillä kertomukset yhdistävä rinnakkaisleikkaus ja eri aikakausien välinen dialektiikka luovat teokseen monimerkityksellisen metakerronnallisen tason. Tämä erityinen tekstuaalinen rakenne kytkee teoksen merkittävällä tavalla sen historialliseen asemaansa ja paradigmaattiseen rooliinsa klassisen elokuvan kulttuurisessa itsemäärittelyssä (Hansen 1991, 133–135; 163; 169.) *Babylonin* voidaan nähdä jäljittelevän samankaltaista tematiikan ja rakenteen yhteensulautumista, sillä myös se esittää historian kaoottisena ja väkivaltaisena, mutta *Suvaitsemattomuudesta* poiketen elokuvan seesteinen ja sovinnollinen päätös ilmenee henkilökohtaisella tasolla, Mannyn hahmon kautta. *Suvaitsemattomuus* sisältää diegeettisiä rajoja ylittäviä elementtejä, kuten visionäärisenä koetun epilogin, joka esittää kuvia sodasta ja sorrosta (Hansen 1991, 133–134). *Babylon* toistaa rakenteellisesti myös tätä kaavaa eri diegeettisiä ja ontologisia tasoja yhdistävän loppumontaasin muodossa.

*Suvaitsemattomuus* sai aluksi myönteisen vastaanoton, etenkin kriitikoiden keskuudessa, mutta sen monimutkainen rakenne johti myöhemmin taloudelliseen epäonnistumiseen. Aikalaisyleisön mukaan elokuva nimittäin sisälsi liikaa visuaalisuutta ja massakohtauksia sekä liiallista teeman korostamista. Lisäksi elokuvan anakronismi ja monimutkainen rakenne koettiin ongelmallisina suhteessa ajan narratiivisiin normeihin, mikä vahvistaa ajatusta siitä, että klassista tasapainoista kerrontaa pidettiin jo tuolloin luonnollisena ja ikään kuin ”oikeanlaisena” kerronnan muotona. *Suvaitsemattomuudella* voidaan nähdä olleen paradigmaattinen tehtävä klassisen elokuvan kulttuurisessa itsemäärittelyssä, sillä laajemmin katsottuna elokuvan poikkeavuus ei ainoastaan rikkonut klassisen kerronnan normia, vaan se myös vahvisti normin asemaa, koska elokuva määriteltiin epäonnistuneeksi nimenomaan suhteessa tähän normiin. (Hansen 1991, 130; 133–134; 136–137.) *Babylonin* voi arvella inspiroituneen laajemminkin Griffithin teoksesta, jota aikalaiset luonnehtivat ”spektaakkelin ylilyönniksi” (Hansen 1991, 130). *Babylon* hyödyntää samankaltaista massiivista spektaakkelin mittakaavaa ja ylilyönnin estetiikkaa, jotka paikoitellen horjuttavat elokuvan narratiivista kontrollintuntua.

Ehkä kuitenkin ilmeisin kytkös näiden elokuvien välillä liittyy Babylonin kulttuuriseen vertauskuvallisuuteen: molemmat elokuvat ammentavat hedonistisen ja utopistisen antiikin Babylonin mytologiasta. Hansenin mukaan Griffithin *Babylon* ei ole ainoastaan rappion vertauskuva, vaan se esitetään utopistisena, vapaamielisenä yhteiskuntana, joka korostaa rakkautta, nautintoa, erotiikkaa ja moninaisuutta. Griffithin moraalisesti ambivalentti *Babylon* viittaa samaan aikaan sekä vapaaseen utopiaan ja viettelykseen että tuhoon. (Hansen 1991,

182–183.) Griffithin Babylonin temaattinen kaksijakoisuus heijastuu myös Hollywood Babylon -metaforassa, jossa Hollywood käsitetään modernina Babylonina. Vahvasti uskonnollisesta kuvastosta nouseva monitahoinen turmeluksen symboli laajeni elokuvateollisuuden yhteydessä kuvaamaan Hollywoodia yhtäältä nautinnon ja hedonismin, toisaalta moraalisen liiallisuuden ja dekadenssin tilana. Laajemmin tämä samainen kaksijakoisuus kytkeytyy Hollywoodin suureen kertomuksen rakentumiseen.

Kuten mainitsin johdannossa, tulkintani mukaan *Babylonin* keskeisimpänä intertekstinä toimii *Laulavat sadepisarat*. *Babylon* ikään kuin toistaa monia *Laulavien sadepisaroiden* kohtauksia, esimerkiksi ensimmäisen äänielokuvan kuvaukset esitetään hyvin samankaltaisina tapahtumina, kun sekä Lina että Nellie kamppailevat mikrofonin käyttöönoton kanssa. *Laulavissa sadepisaroissa* äänielokuvakohtaus heijastaa *mansplaining*-ilmiötä: Linalla on vaikeuksia kohdistaa vuorosanojaan mikrofoniin, mihin miesohjaaja reagoi kohtelemalla Linaa kuin tyhmää. Ohjaaja hidastaa puhettaan ja yliyksinkertaistaa ohjeistustaan. Tämä syventää entisestään kuvaa alan miesvaltaisuudesta, joka nousee elokuvassa useamminkin esiin. *Babylon* sen sijaan nostaa naisten tekijyyden esille vastaavassa kohtauksessaan. Nellie ja Ruth ovat kohtauksen keskiössä ruutuajan ja vuorosanojen määrän osalta. Toisaalta he myös joutuvat jatkuvasti perustelemaan mielipiteitään, ja heidän on vaikeaa saada ehdotuksiaan läpi. Kohtauksessa on muitakin melko suoraan *Laulavista sadepisaroista* kopioituja yksityiskohtia, kuten studion seinällä hiljaisuudesta muistuttava kyltti, jota kuvataan lähikuvassa, sekä otos, jossa yhtiön johtaja kävelee yllättäen studioon pilaten samalla keskeneräisen kohtauksen kuvauksen. Lisäksi *Babylon* käyttää lukuisia hienovaraisia intertekstuaalisia viitteitä, kuten suoraan *Laulavista sadepisaroista* kopioituja vuorosanoja, lavasteita ja puvusteita. Nämä voidaan nähdä johdannossa mainitseminani ”*easter eggeinä*”, eli pieninä ja yksityiskohtaisina intertekstuaalisina viitteinä, jotka aukeavat ainoastaan niille katsojille, jotka tuntevat viitattavan tekstin kyllin hyvin. Altmanin genreteorian (1987; 2002) valossa *Babylonin* voimakas intertekstuaalinen suhde *Laulaviin sadepisaroihin* ei rakennu pelkän viittaamisen varaan, vaan siihen liittyy myös elokuvan tulkintaa ohjaavia rakenteita. *Laulavat sadepisarat* on klassikkomusikaali, jolla on vahva historiallinen status mykkäelokuvasta äänielokuvaan siirtymän kuvauksessa. Se esittää valtavan teknologisen ja kulttuurisen murroksen leikkisänä ja yhteisöllisenä kokemuksena. Teknologiset ongelmat kuvataan tilapäisinä esteinä, jotka ratkaistaan laulun, tanssin, romanssin sekä komedian avulla, ja lopputulemana on järjestys ja synkronia. Myös *Babylon* paljastaa studioympäristön, mikrofonien kanssa kamppailun sekä näyttelijöiden ja tekniikkaosaston ongelmat. Molemmat

elokuvat siis esittävät murroksen ikävät seuraukset, mutta suhtautuvat niihin eri tavoin. Genren ennakkolukemisen vuoksi katsoja saattaa odottaa, että *Babylon* ratkaisee kriisin kuten *Laulavat sadepisarat*, mutta sen sijaan tämä historiallisesti vakiintunut narratiivi saa sen uudelleensityksessä erilaisen käsittelyn. *Laulavissa sadepisaroissa* murros esitetään musiikillisena komediana, kun taas *Babylonissa* murros näyttäytyy brutaalina kaaoksena, joka tuottaa syrjäytymistä, loppuunpalamista ja kuolemaa. *Babylon* ikään kuin kieltäytyy lunastamasta genre-elokuvan asettamia ennako-oletuksia. Metaelokuvien tapauksessa genrekonventioiden jatkuva toisto on kääntänyt genren itsekriittiseksi välineeksi, jolla Hollywood paljastaa rakenteellisen ongelmallisuutensa. Kääntöpuolena Hollywoodin voidaan nähdä käyttävän itsekritiikkiä vastuuvapautuksena – ”jos kerron sen itse, et voi syyttää minua siitä” – tai voimaannuttavana tarinana siitä, miten Hollywood järjestelmänä onnistuu kukistamaan vaikeudet kerta toisensa jälkeen.

Intertekstuaalinen suhde *Laulaviin sadepisaroihin* ilmenee konkreettisella tasolla *Babylonin* loppupuolella, jolloin nähdään elokuvan ehkä selkein ontologisten rajojen ylitys. Tarinassa siirrytään yli kaksikymmentä vuotta eteenpäin, kun Manny menee katsomaan *Laulavia sadepisaroita* elokuvateatteriin. Kesken esityksen hän hahmottaa elokuvan olevan kuin suora kuvaus hänen elämästään vaaleanpunaisten linssien läpi. Manny oivaltaa, että hän oli osa suurta historiankirjoituksiin päätyntä kulttuurista ja teollista murrosta. Kohtaus heijastaa elokuvan representatiivista luonnetta sekä sitä, kuinka jäsenämme historiaa elokuvien kautta. Samalla se rakentaa elokuvan metatasojen mullistuman, kun kerronta tuottaa vaikutelman, että Manny ajautuu syvälle omiin ajatuksiinsa ja alkaa nähdä mielessään väläyksiä elokuvan historian kehityksestä ja sen tulevaisuudesta. Audiovisuaalisesti räväkkä ja yltäkylläinen loppumontaasi voidaan näin nähdä Mannyn ajatuksenjuoksuna, mikä korostaa *Babylonin* keskeistä teesiä: elokuvilla on ainutlaatuinen kyky toimia historiallisena muistina sekä synnyttää katsojassa voimakkaita affektiivisia reaktioita.

Myös *Laulavat sadepisarat* on käyttänyt uudelleen aiemman Hollywood-elokuvan materiaalia, sillä sen klassikkokappale *Singin' in the Rain*, jonka Don Lockwood (Gene Kelly) esittää musikaalinumeron muodossa, on peräisin *The Hollywood Revue of 1929* -elokuvasta (1929). *Babylon* tuo tämän esiin kohtauksessa, jossa studiossa kuvataan kyseistä elokuvaa ja sadeasuihin pukeutuneet esiintyjät laulavat ja tanssivat kappaleen tahtiin. Kohtaus paljastaa genre-elokuvien historiallisen kerrostuneisuuden näyttämällä, että 1950-luvun klassikkomusikaali on jo aikanaan hyödyntänyt aiemman Hollywood-elokuvan materiaalia. Kohtaus sisältää myös voimakkaan kriittisen kommentaarin, sillä musikaalinumeron esiintyjät

eivät näyttäytyä ihailtavina tai tähtimäisen viimeistellyiltä, vaan heidän kasvonsa on maalattu karikatyyrisesti kirkkailla kasvoväreillä, mikä saa heidät näyttämään samaan aikaan koomisilta ja pelottavilta, ja lisäksi heillä on korostetun keltaiset hampaat, mikä voidaan nähdä viittauksena 1920-luvun runsaaseen huumeiden käyttöön. Tämä paikoin groteski kuvaus asettuu affektiiviseen ristiriitaan iloisen musikaalikohtauksen kanssa, jolloin kohtausta voidaan tulkita glamourin demytologisointina ja metakommenttina Hollywoodin performatiivisuudesta.

Kytkös *Laulaviin sadepisaroihin* on silmiinpistävä, mutta elokuva olettaa katsojan tuntevan intertekstin, ja tämä oletus ilmentää sitä, kuinka Hollywood on tietoinen omasta asemastaan elokuvateollisuudessa. Altmanin genreteoria tukee ajatusta siitä, että *Babylonin* itsetietoisuus ei ole ainoastaan temaattista – ”elokuva elokuvasta” – vaan se ilmenee myös rakenteellisella tasolla. Elokuva olettaa, että katsoja lukee sitä aiempien Hollywood-elokuvien viitekehyksissä ja päättää kommentoida systeemiä sisältä käsin. Hollywood näyttäytyy samanaikaisesti maagisena sekä tuhoavana, itseään toistavana koneistona. Hollywood säätelee omia genrejään, mutta samalla genret ovat kuin Hollywoodin keuhkot, joita ilman se ei voi elää ja hengittää. *Babylonin* ja *Laulavien sadepisaroiden* välisen intertekstuaalisen suhteen voi laajemmin ymmärtää keinona keskustella genren merkityksistä ja sen historiasta. Genre ei täten ole ainoastaan elokuvien kategorisoinnin väline, vaan myös kulttuurisesti rakentunut mekanismi, joka tarjoaa katsojalle valmiita tulkintaa ohjaavia intertekstuaalisia viitteitä ja malleja, jotka taas osaltaan kiinnittävät yksittäisen elokuvan osaksi laajempaa kokonaisuutta.

*Babylon* purkaa Hollywoodin glamour-myyttiä ja ajatusta siitä, kuinka unelmat käyvät toteen, kunhan vain tekee töitä pitkäjänteisesti ja kunnianhimoisesti. Se kyseenalaistaa *the American dream* -illuusion kertomalla vaihtoehdoisen tarinan, jossa unelmat eivät aina toteudu, tai vaikka ne toteutuisivat, niiden mukanaan tuoma kimallus ja yltäkylläisyys voivat peittää alleen elämän epävakauden ja liudan muita henkilökohtaisen elämän haasteita.

*Babylonin* merkitykset eivät kuitenkaan rakennu ainoastaan tekstin sisäisten, kerronnallisten ratkaisujen varaan. Altman (1987) argumentoi, että elokuvallinen merkitys syntyy neljän osapuolen – tekijän, tekstin, yleisön ja tulkintayhteisön – vuorovaikutustilanteessa. Tekijä levittää tekstiä yleisölle, ja tulkintayhteisö ohjaa yleisöä muuttamaan tekstin viesteiksi tai viesteiksi. Tekijä voi olla yksilö tai elokuvan tuotantoryhmä, ja teksti voi esiintyä esimerkiksi sanojen, kuvien tai eleiden muodossa. Tulkintayhteisö voidaan käsittää kontekstina, jossa tekstiä tulkitaan, ja koska tulkintayhteisöt vaihtelevat, yksittäistä tekstiä voidaan tulkinta

monilla eri tavoilla. Mikäli tekstin merkitys vaikuttaa itsestään selvältä, se johtuu siitä, että tekijä ja yleisö kuuluvat samaan tulkintayhteisöön ja ymmärtävät samat kulttuuriset viitekehukset. Elokuvallisten merkitysten tapauksessa tulkintayhteisön ymmärtäminen aktiivisena merkityksen tuottajana tarjoaa näkökulman myös genren toimintaan, sillä genrejen voidaan nähdä ohjaavan katsojia tulkitsemaan tekstiä tietyllä tavalla. (Altman 1987, 2–4.) Teoria tarjoaa työkalun, jolla elokuvallisen merkityksen muodostumista voidaan tarkastella yksittäisten kerronnallisten strategioiden sijaan laajemman kulttuurisen merkitysjärjestelmän puitteissa.

Altmanin teoriassa tekstillä on kaksi kielen tasoa: ensisijainen kieli, jolla teksti on kirjoitettu tai ilmaistu, ja toissijainen eli tekstuaalinen kieli, joka antaa merkityksiä ensisijaisen kielen merkeille. Elokuvan ensisijainen kieli koostuu kaikista audiovisuaalisen materiaalin elementeistä, jotka muodostavat ääni- ja kuvaraidan, kuten kuvista, musiikista, näyttelijän eleistä ja ilmeistä sekä dialogista. Tekstuaalinen kieli puolestaan syntyy, kun katsoja tunnistaa nämä ensisijaisen kielen merkit osaksi laajempaa kulttuurista käsitystä. Tekstuaalinen kieli toimii ikään kuin paikkana, jossa genre syntyy. (Altman 1987, 3–4.) Genre-elokuvat ovat kiinnostavia elokuvan merkityksen muodostamisen kannalta, sillä ne tarjoavat valmiita intertekstejä, jotka toimivat vastineena Altmanin teorian tulkintayhteisölle.

*Babylonin* ensimmäisen puolen tunnin aikana sekä Manny että Nellie kertovat ääneen, miten palavasti he haluavat osaksi Hollywoodin historiankirjoituksia, mutta katsojalle annetaan koko elokuvan aikana vain niukasti tietoa siitä, millaiset taustatekijät ja elämänvalinnat ovat kuljettaneet heidät Bel Airin bakkanaaleihin, joista *Babylonin* tarina alkaa. Katsojalle ei kerrota, miten Nellie tietää tulla kartanolle, vaikka häntä ei selvästikään ole kutsuttu siellä pidettäviin juhliin. Tarina ei myöskään kerro, miten Manny on päätenyt elokuva-alalle avustajaksi. Nellien ja Mannyn taustatarinoiden niukkuutta voidaan tarkastella yllä esittelemäni Altmanin teorian valossa. Elokuvan ensisijaisella tasolla heidät esitellään katsojalle ilman tarkasti määriteltyä menneisyyttä, toissijaisella tasolla hahmot kuitenkin kiinnittyvät Hollywoodia koskeviin historiallisesti muotoutuneisiin kertomuksiin ja genreodotuksiin, joiden kautta katsojat voivat tulkita heidät osaksi tuttua tähteyden nousua ja tuhoa kuvaavaa myyttiä. Taustatarinoiden puuttuminen ei näin ollen ainoastaan jätä hahmojen menneisyyttä avoimeksi, vaan siirtää merkityksen muodostumisen tekstin ulkopuolelle, tulkintayhteisön ja genren luomiin Hollywoodia koskeviin myytteihin ja intertekstuaalisiin viitekehyyksiin. Jatkan aiheen tarkastelua tähteyden myytin näkökulmasta tutkielman viidennessä luvussa.

Nellien ja Mannyn taustatarinoiden puuttumisen voi myös tulkita osana Hollywoodin itsemytologisointia ja metanarratiivin vahvistamista. Erityisesti kaikkein romanttisimmissa Hollywood-tarinoissa painotetaan usein kohtaloa ja oikeassa paikassa oikeaan aikaan olemista. Tällainen kohtalon tai sattuman logiikka on keskeinen useissa Hollywood-elokuvissa, kuten *Once Upon a Time... in Hollywoodissa*, joka kertoo tarinan kohtalon uudelleenkirjoittamisesta, sekä *Laulavissa* sadepisaroissa, jossa lahjakkuus tulee esiin juuri oikeaan aikaan. Niin ikään menestysmusikaalit *Fame* (1980) ja *Moulin Rouge!* (2001) korostavat ajatusta siitä, että menestys ei rakennu pelkän lahjakkuuden varaan, vaan se edellyttää myös täydellistä ajoitusta ja sattuman suosimista. *Babylonissa* ei ole kohtausta, jossa Nellie saapuu Los Angelesiin taskut täynnä unelmia. Sen sijaan hän vain ilmestyy Hollywoodin vaikutusvaltaisimpien ihmisten juhliin ilman loogista selitystä tai selkeää syy-seuraussuhdetta. Nellie esitetään alusta alkaen osana Hollywoodia: hän ei tarvitse kutsua, hän ei tarvitse käytöstapoja, eikä hän tarvitse edes taustatarinaa. Kontrastina *La La Land* alkaa keskellä Los Angelesin pahinta moottoritieruuhkaa, ja päähenkilöt kuvataan eksplisiittisesti saapumassa Hollywoodiin. Jos kohtausta autossa istuvista päähenkilöistä keskellä Los Angelesin ruuhkaa ei vielä yksinään ole riittävän kliseinen esimerkki Hollywood-tarinasta, viimeistään heidän esittelynsä sekä toisilleen että katsojalle samassa kohtauksessa vahvistaa tämän vaikutelman. *Babylonissa* kohtalo ja sattumanvaraiset tapahtumat ovat osa impulsiiivista järjestelmää, kun taas *La La Landissa* sattumat ovat oleellisessa osassa romanttista narratiivia, jossa väärät valinnat kääntyvät lopulta oikeiksi ja pitkät, hikiset iltapäivät elämää juhlistaviksi ja energisiksi musikaalilukemiksi.

### 3.4 Aikakausien välinen keskustelu

Kuten aiemmin mainitsin, *Babylon* ei pyri olemaan historiallisesti eksakti, vaan se käsittelee mennyttä aikaa nykyisessä kulttuurisessa kontekstissa. Elokuva rikkoo historiallista realismia tyyllisesti, ja sen kerronta on korostetun liioiteltua ja speaktaakkelimaista. Tämän vuoksi sitä ei ole mielekäästä käsitellä yksiselitteisesti perinteisenä historiallisena draamana, vaan pikemminkin Hollywoodin historian ja mytologian kriittisenä uudelleenkirjoituksena.

Tarkastelen, kuinka *Babylon* asettuu vuoropuheluun eri aikakausien välillä ja miten tämä voidaan tulkita suhteessa Hollywoodin nykyiseen itseymmärrykseen. Pohdin esimerkiksi sitä, miten hedonismien, kielletyn kuvaston ja kipeän murroksen korostaminen resonoi Hollywoodin nykytilan ja viimeaikaisten kriisien kanssa sekä miten nostalgiset sävyt voivat rakentaa kaipuuta kohti mytologista, ”puhtaampaa” viihteen aikakautta.

### 3.4.1 Hollywoodin itsesääntely

*Babylonissa* väkivalta, huumeet, alastomuus, seksi ja rivo kielenkäyttö havainnollistavat Hollywoodin dekadenssia. Vuonna 2022 julkaistun teoksen hedonistiset ja esteettisesti yltäkylläiset kohtaukset kuvaavat 1920- ja 1930-lukujen Hollywoodia tavalla, joka ei aikanaan ollut sallittua. Käsittelin Hollywoodin itsesääntelyä lyhyesti tutkielman alkupuolella, sillä sääntely vaikutti merkittäväällä tavalla 1920-luvun elokuvateollisuuteen, erityisesti elokuvien muotoon, mutta myös sen vuoksi, että *Babylon* heijastaa itsesääntelyn tematiikkaa kerronnassaan. Elokuva on kaivanut esiin aikakauden kielletyn kuvaston ja koonnut siitä tuhdin kokonaisuuden, joka tarjoillaan katsojalle kolmituntisen Hollywood-elämyksen muodossa.

Itsesääntelyn tematiikka ja ajan kielletty kuvasto on erityisen selkeästi esillä alun juhlaepisodissa. Episodin tapahtumat sijoittuvat aikaan, jolloin Hollywoodissa harjoitettiin jo itsesääntelyä, mutta Haysin koodi ei vielä ollut voimassa. Tuolloin elettiin siirtymävaihetta vapaamuotoisemmasta kulttuurista kohti sensuurin leimaamaa kulttuuria. Vaikkei sensuuri ollut vielä täysissä voimissaan, episodi rikkoo kuvaamansa aikakauden moraalisia ja elokuvallisia normeja ilmeisellä tavalla. Hollywood kuvataan dekadenttina, lähes kirjaimellisena aikuisten friikkisirkuksena, joka on kyllästetty pornografisella kuvastolla ja kaksimielisellä ikonografialla. Vieraiden ulkoasut vaihtelevat alastomuudesta pelkkiin koruihin ja asusteisiin vuorattuihin kehoihin sekä formaaleihin frakkeihin, mikä korostaa sekä epäsovinnaisuutta että episodin ja juhlien merkillisyyttä. Kamera kulkee kaoottisen ihmismassan keskellä kuvaten muun muassa seksiorgioita, alkoholinkäyttöä, sadomasokismia ja roolileikkejä. Lisäksi kielletyn kuvaston estetiikkaa korostetaan maksimalistisella audiovisuaalisella ilmaisulla, mikä tekee lopputuloksesta ylitsevuotavan ja intensiivisen. Speaktaakkelin audiovisuaalisia keinoja käsittelen tarkemmin seuraavassa pääluvussa. Ennen kaikkea aistillinen ja villi juhlaepiodi toimii kontrastina äänielokuvan mukanaan tuomalle kontrollille ja kurinalaisuudelle.

*Babylon* on saanut suurimmassa osassa julkaisumaistaan vähintään 14 vuoden ikärajan, ja monissa maissa elokuvaa ei suositella alle 16-vuotiaille. Yhdysvalloissa MPA<sup>21</sup> on luokitellut sen R-ikärajalla, mikä tarkoittaa, että alle 17-vuotiaat voivat katsoa elokuvan ainoastaan aikuisen seurassa. (The Numbers n.d.; IMDb n.d.; MPA Film Ratings n.d.) R-rajoitus

---

<sup>21</sup> Motion Picture Association

perustuu elokuvan voimakkaaseen seksuaaliseen sisältöön, graafiseen alastomuuteen, veriseen väkivaltaan, huumeidenkäyttöön ja läpitunkevaan kielenkäyttöön (MPA Film Ratings n.d.).

*Babylonissa* on paljon kohtauksia, jotka eivät ole juonen etenemisen kannalta oleellisia, mutta niiden voidaan nähdä aktiivisesti osallistuvan väkivallan, rikollisuuden ja päihteidenkäytön kuvaamiseen ja kommentointiin. Esimerkiksi Hollywood-piirien runsasta alkoholinkäyttöä käsitellään tavalla, joka ei korosta sen ongelmallisuutta, mikä nostaa esiin elokuvan kuvaaman aikakauden ja nykyhetken välisiä eroja. Nykykatsojan silmissä alkoholin liika- ja väärinkäyttö on ilmeistä, mutta elokuvan kerronta ohjaa tulkintaa siten, että ilmiötä joko vähätellään tai jopa hiljaisesti normalisoidaan.

Myös huumeiden käyttö näyttäytyy arkisena ja sosiaalisesti hyväksyttävänä: kaikki käyttävät huumeita, erityisesti kokaiinia, eikä tätä pidetä ongelmallisena. Kerronta kommentoi ilmiötä kohtauksessa, jossa nainen (Jane Thornton) on ottanut Wallachin juhlissa yliannostuksen, mutta henkilökunnan suurin huolenaihe ei ole suinkaan naisen vointi, vaan se, kuinka tämä saadaan poistettua tilasta huomaamattomasti. Naisen tila ja yliannostus näyttäytyvät katastrofaalisena pr-ongelmana, joka voisi vahingoittaa Wallachin ja tämän yrityksen imagoa sekä aiheuttaa spekulatiota väkivallasta ja hyväksikäytöstä. Kohtauksen merkitystä ja viestiä voimistaa tätä edeltänyt tilanne, jossa nainen on ohjattu miehen seuralaiseksi. Nainen kuvataan ensisijaisesti miehen viihdykkeenä, mikä esineellistää naisen. Kohtauksen voi tulkita viittaukseksi historialliseen Hollywood-skandaaliin, Virginia Rappen pahoinpitelyyn ja sitä seuranneeseen kuolemaan (ks. konteksti liite 4). Kohtauksesta on tunnistettavissa Rappen tapauksen keskeisiä piirteitä, kuten dekadentit juhlat ja orgiat, ruumiillisesti korostettu mieshahmo, nuori nainen esineellistetyssä asemassa sekä skandaalin peittely. *Babylon* jättää tapahtuman yksityiskohdat ja naisen kohtalon epäselviksi, mikä muistuttaa Rappen tapaukseen liittyneitä ristiriitaisia todistajanlausuntoja ja epävarmuutta seksuaalisesta väkivallasta. Historiallinen viittaus toimii kommenttina varhaisen Hollywoodin pimeästä puolesta ja vahvistaa vastakkainasettelua glamourin sekä vallan väärinkäytön välillä. Toisaalta kohtauksen voi tulkita laajempänä kannanottona Hollywoodin ongelmallisiin valtarakenteisiin ja niiden mahdollistamaan hyväksikäyttöön.

### 3.4.2 Ajallinen refleksiivisyys ja katsomisen ehdot

*Babylonin* refleksiivisyys ulottuu myös sen vastaanottokontekstiin. 2020-luvun elokuva juhlistaa elokuvaa taiteenlajina korostaen ylenpalttista audiovisuaalista ilmaisua, pitkää kestoa ja speaktaakkelin estetiikkaa, mikä yhtäältä ohjaa katsojaa arvostamaan

elokuvateatterikokemusta ja toisaalta luo jännitteen suhteessa suoratoistokulttuuriin. Sen lisäksi, että *Babylon* kuvaa elokuvan tekemistä ja teollisuuden rakenteita, sen voidaan nähdä kommentoivan katsomisen tilannetta ja sitä, kuinka elokuvaa ”tulisi katsoa”. Elokuvateatteri asetetaan implisiittisesti ideaaliksi katsomisen tilaksi, jonka vastinparina toimii yksityinen, pirstaloitunut suoratoistokatselu. Tässä prosessissa elokuvan refleksiivisyys siirtyy metatasolle.

Vastaanottokontekstiin liittyvä refleksiivisyys ilmenee selkeimmin elokuvan muodollisissa ratkaisuisissa. Nämä refleksiiviset keinot korostavat elokuvaa kokonaisvaltaisena kehollisena kokemuksena, mikä herättää kysymyksen, onko teos suunnattu ensisijaisesti elokuvateatterissa vai kotiolosuhteissa katsottavaksi ja koettavaksi. Tutkielmani kannalta olennaista ei ole tekijöiden intentio, vaan huomioni kohdistuu siihen, miten vastaanottokonteksti potentiaalisesti vaikuttaa elokuvan muotoon ja sitä myötä katsojan tulkintaan. Esimerkiksi laajat kuvakoot, syväterävyys, jatkuvassa liikkeessä oleva kamera, massiiviset joukkokohtaukset sekä yltäkylläinen äänisuunnittelu rakentavat kokonaisvaltaista audiovisuaalista ylenpalttisuutta, jonka voidaan nähdä edellyttävän tietynlaista fyysistä tilaa ja laadukasta äänentoistoa. Näiden keinojen välityksellä elokuva kommentoi nykyistä kutistunutta ja aiempaa vaatimattomampaa katselukulttuuria, jossa elokuvia kulutetaan pieniltä ruuduilta ja ylipäättään vapaamuotoisemmissa katsomisolosuhteissa.

Niin ikään *Babylonin* kesto ja tempo osallistuvat metatason kommentaariin asettamalla perinteisen ja nykyisen katsomiskulttuurin vastakkain. Pitkä kesto, epätasainen rytmi, paikoitellen ahdistava sisältö ja kuormittava ilmaisu asettavat elokuvan vastaanottamiselle tiettyjä ehtoja: *Babylon* ei ole ”binge-friendly”, se ikään kuin vaatii nykykatsojalta kurinalaisuutta ja herpaantumaton keskittymistä. Tämä asettuu vastakkain suoratoiston tarjoaman keskeytettävyyden ja toistettavuuden sekä fragmentaarisen katselukulttuurin kanssa. Elokuvan kokemuksellinen jatkumo rikkoutuu helposti, jolloin myös kerronnallinen jatkuvuus menettää arvoaan, minkä perusteella voidaan tulkita, että jatkuvuutta ei välttämättä enää pidetä yhtä merkittävänä kuin ennen. Täten *Babylon* korostaa kollektiivisen elokuvateatterikokemuksen ainutkertaisuutta ja ruumiillisuutta.

*Babylon* hyödyntää myös teknologian tematiikkaa refleksiivisenä keinona. Vaikka elokuvan tuotannossa on hyödynnetty digitaalisia kuvausvälineitä, modernia äänisuunnittelua ja jälkituotantoa, se sijoittuu aikaan ennen kyseisiä teknologioita ja tätä kautta korostaa klassisen kauden käsityömäisyyttä ja materiaalisuutta. Erilaisten elokuvan teknisten apparaattien

kuvaaminen vahvistaa kytköstä Raamatun Babylonin tornin tarinaan, jossa ihmiset rakensivat itselleen kaupungin ja sen keskelle hulppean tornin luodakseen kaikille yhteisen kollektiivisen tilan ja saadakseen mainetta ja kunniaa (ks. liite 1). Eri aikakausien teknologioiden vastakkainasettelu synnyttää paradoksin, jossa nykyaikainen elokuvan tuotantoteknologia osallistuu menneisyyden ”autenttisen” ja ”viattoman” elokuvakulttuurin rekonstruointiin.

Elokuvan aihepiiri eli klassinen Hollywood ja erityisesti elokuvateattereihin sijoittuvat kohtaukset syventävät entisestään teoksen refleksiivisyyttä. Varhainen Hollywood esitetään kaoottisena, mutta samalla aikakautta sävyttää kokemus ainutkertaisuudesta ja -laatuisuudesta sekä ilmapiiri, jossa yksittäiset esityshetket koetaan merkityksellisinä.

Elokuvateatterinäytökset kuvataan uniikkeina kehollisina tapahtumina, joissa yhteisöllinen ja läsnäoleva yleisö voidaan nähdä osana esitystä. Tämä on tulkittavissa nostalgisena ja kaihoisana katseena elokuvateatterin kollektiivisuuteen, aktiiviseen läsnäoloon ja ruumiilliseen kokemuksellisuuteen sekä eräänlaisena epäsuorana manifestina nykyistä yksityistä ja hajautunutta katsomiskulttuuria vastaan. Elokuva ei eksplisiittisesti kritisoi suoratoistokulttuuria, mutta rivien välistä on luettavissa hienovarainen jännite rajattoman ja keskeyttävän katselun sekä intensiivisen ja yhteisöllisen teatterikokemuksen välillä.

Elokuvan tekemisen ja katsomisen muuttuneiden käytäntöjen metatasoinen kommentointi osoittaa *Babylonin* olevan tietoinen omasta asemastaan nykykulttuurissa.

Vastaanottokontekstin refleksiivisyyttä ja metatason kommentaareja voidaan tarkastella Bordwellin (1991) esittämän ajatuksen valossa. Bordwell tarkastelee elokuvan katsomiskokemusta ja vastaanottoa tilallisten ja katsojan havaintoon perustuvien tekijöiden pohjalta. Hänen mukaansa elokuvateatteri katsomisympäristönä vähentää tietoisesti sellaisia vihjeitä, jotka kiinnittävät katsojan huomion esimerkiksi valkokankaan tasaiseen pintaan ja siten elokuvan esitykselliseen luonteeseen. Teatterin monet tilalliset järjestelyt kuten porrastetut katsomot ja tarkoin harkitut katselukulmat mahdollistavat sen, että valkokangas näkyy esteettömästi jokaiselle katsojalle. Samalla teatterin tilallisella suunnittelulla pyritään myös häivyttämään muita immersiota häiritseviä tekijöitä, jolloin esimerkiksi tilassa olevat toiset katsojat jäävät aktiivisen havainnon ulkopuolelle. (Bordwell 1991, 229–230; vrt. Baudry & Williams 1974.) *Babylonin* voidaan olettaa olevan tietoinen tällaisista katsomisen ehtoja koskevista oletuksista, sillä se korostaa speaktaakkelia, affektiivisuutta ja voimakasta audiovisuaalista ilmaisua tavalla, joka implikoi elokuvateatterin ihanteellisena katsomisen tilana. Samalla refleksiivinen elokuvahistorian juhlistaminen voidaan nähdä laajempaan

metakommentaarina nykyisestä suoratoistokulttuurista, jossa perinteiset katsomisen ehdot on haastettu.

Näiden huomioiden perusteella *Babylon* ei ainoastaan juhlista elokuvan historiaa ja osoita sille kunniaa, vaan rakentaa metatason kommentaarin nykypäivän katsomiskulttuurista ja vihjaa elokuvateatterin olevan ideaali katsomisen tila.

Pääluvun keskeiset tulkinnat voidaan tiivistää seuraavasti: *Babylonin* refleksiivisyys rakentuu moniulotteisesti muun muassa tuotannollisella, historiallisella ja vastaanoton tasolla. Teos ei ainoastaan esitä elokuvan historiallista murrosta ja äänielokuvan syntyä, vaan myös reflektoi laajemmin siirtymää mykkäkaudesta ääneen sekä Hollywoodin muuttumista äänen hallitsemaksi järjestelmäksi. Elokuva hyödyntää ääntä ja genrekonventioita keskeisinä keinoina esittää ja kommentoida tätä keskeistä murrosta. Äänielokuvan läpimurtoa ei kuitenkaan kuvata vain teknologisenä muutoksena, vaan se kytketään myös esimerkiksi näyttelijöiden asemaan ja tähtijärjestelmän rakentumiseen. Näitä teemoja käsittelen tarkemmin viidennessä pääluvussa. Historiallista murrosta ja sen reflektiota käsittelevä tarkastelu luo pohjan seuraavalle pääluvulle, jossa kohdistan huomioni Hollywoodin esittämiseen speaktaakkelina.

## 4 Hollywood speaktaakkelina

Ensimmäisessä luvussa käsittelin Hollywoodin itsetietoisuutta *Babylonissa* elokuvahistoriallisesta näkökulmasta. Tässä luvussa syvennän analyysiani tutkimalla, miten *Babylon* rekonstruoi Hollywoodin historian tekemällä siitä audiovisuaalisen speaktaakkelin. Keskityn elokuvalliseen estetiikkaan, visuaaliseen ja äänelliseen eksessiin ja niiden merkityksiin.

Tarkastelen ääntä Hollywoodin itsetietoisuuden ruumiillistumana: tutkin, miten ääni ja musiikki toimivat elokuvassa metakerronnallisina elementteinä sekä tarkemmin miten ääni ja liike tuottavat speaktaakkelimaisen kokemuksen Hollywoodista. Tarkastelen myös, miten musikaaliset piirteet jäsentävät historiallista murroskohtaa ja elokuvateollisuuden itseymmärrystä.

### 4.1 Audiovisuaalinen speaktaakeli, esityksellisyys ja utopia

*Babylon* rakentaa katsojalle kolmituntisen Hollywood-elämyksen täynnä riemua ja juhlaa mutta myös suuria pettymyksiä ja traagisia kohtaloita. Dyerin (2002) mukaan viihteessä keskeistä on sen kyky luoda utopistisia kokemuksia. Viihteen utopia syntyy unelmista, toiveista, haluista ja loputtomista vaihtoehtoista – mahdollisuudesta tuntea jotakin sellaista, joka normaalisti saattaisi jäädä arkielämän ulkopuolelle. *Babylon* vie katsojan Hollywoodin myyttiseen maailmaan samalla paljastaen sen pimeän puolen, ja kuten Dyer huomauttaa, viihteen utopiassa ei ole kyse ihanteellisen tai ongelmattoman maailman kuvaamisesta, vaan eskapismista ja affektiivisesta tyydytyksestä. (Dyer 2002, 19–20.)

*Babylon* rakentaa Hollywoodin utopiaa muun muassa suureellisilla juhlakohtauksilla, kiehtovilla henkilöihahmoilla, ikonisella tähtikuvastolla ja Los Angelesin kaupunkikuvilla. Näiden merkitystä elokuva artikuloi ja vahvistaa erilaisilla elokuvallisilla keinoilla, kuten värikylläisyyden ja mustavalkoisuuden vaihtelulla, erilaisilla kuvakulmilla, rajauksilla ja leikkauksilla sekä erilaisilla äänellisillä elementeillä.

Nämä eivät siis ole ainoastaan elokuvan yksittäisiä esteettisiä tai narratiivisia elementtejä, vaan ne myös osallistuvat Hollywoodin itsemytologisointiin – ne vahvistavat mielikuvaa Hollywoodista utopistisena paikkana, jossa tähteys ja unelmien täyttyminen eivät ole vain retorisia lupauksia tai osa suurta illuusiota, vaan todellisia, saavutettavissa olevia asioita. *Babylon* ei kuitenkaan keskeytä prosessia siihen pisteeseen, jossa katsoja on tyytyväinen

päästyään hetkellisesti kokemaan, miltä unelmien Hollywood näyttää ja tuntuu, vaan se paljastaa myös utopian kääntöpuolen: sorron, hyväksikäytön, riippuvuuden ja tuskan. Täten elokuva samanaikaisesti sekä vahvistaa että kyseenalaistaa ja purkaa Hollywoodin mytologiaa. Tätä voidaan tulkita myös suhteessa Raamatun tarinaan Babylonin tornista (ks. liite 1). Elokuvasa Hollywood näyttäytyy Babylonin kaupunkina: kuvitteellisena ihmisten rakentamana utopistisena tilana, jossa kaikki on mahdollista.

*Babylonin* utopistisuus syntyy kuvan ja äänen yhteisvaikutuksesta, minkä vuoksi utopiaa, speaktaakkelia ja esityksellisyyttä voidaan tarkastella synkronian näkökulmasta. Synkroniassa ei ole kyse ainoastaan kuvan ja äänen teknisestä vastaavuudesta, vaan laajemmin audiovisuaalisesta yhtenäisyydestä, joka vaikuttaa katsojan kokemukseen (Chion 1999). Chionin mukaan katsoja ei vastaanota ääntä yksittäisinä elementteinä, vaan jokainen äänellinen elementti on aina tiukasti kytköksissä siihen, mitä katsoja näkee. Toisin sanoen katsoja analysoi ja tulkitsee äänen aina välittömästi suhteessa elokuvassa näkyviin tai ei-näkyviin äänilähteisiin, mikä muodostaa audiovisuaalisesti yhtenäisen kokonaisuuden. Ääntä, jonka äänilähde näkyy kuvassa samanaikaisesti, kutsutaan synkroniseksi ääneksi. Katsoja tulkitsee puheen, jonka äänilähde eli puhuja näkyy samanaikaisesti kuvassa, eri tavalla kuin puheen, jonka puhuja ei näy kuvassa. Synkroniset äänet jäävät usein aktiivisen tulkinnan ulkopuolelle, sillä kun ääni on selkeästi yhdistettävissä kuvassa näkyvään lähteeseen, katsoja ikään kuin automaattisesti omaksuu sen osaksi elokuvan illusorista tilaa eikä ajattele sitä erillisenä elementtinä. Sen sijaan ”ruudun ulkopuoliset” äänet eli ei-synkroniset äänet, kuten taustamusiikki ja *voiceover*-kerronta, eivät automaattisesti kiinnity mihinkään näkyvään lähteeseen, vaan katsoja sijoittaa ne kuvitteelliseen paikkaan ruudun ulkopuolella. (Chion 1999, 3.) Elokuvan äänen lähde ei ole kuitenkaan puhtaasti kaksinainen (joko näemme äänen lähteen tai emme). Elokuvasa on myös ääniä, jotka eivät ole synkronisia, mutta eivät yksiselitteisesti ei-synkronisiakaan, kuten ääni, jonka lähde ei näy samanaikaisesti kuvassa, mutta joka voidaan yhdistää helposti johonkin äänilähteeseen. Tästä esimerkki on ihmisen puhe, jonka osaamme yhdistää äsken ruudussa puhuneeseen henkilöön, vaikka emme näkisi tämän puhuvan juuri samalla sekunnilla. Toinen esimerkki on aiemmin kuvaamani äänielokuvakohta, jossa ensiksi ainoastaan kuuluu askelten ääntä, mutta hetken päästä kuvassa näytetään Ruth kävelemässä, jolloin katsoja ymmärtää askelten kuuluneen Ruthin kävelystä. Ruudun ulkopuoliset äänet, jotka kuitenkin sijoittuvat aivan ruudun välittömään läheisyyteen, ovat elokuvalla ominainen keino yhdistää ääni ja kuva toisiinsa ilman täydellistä synkroniaa. (Chion 1999, 4.)

*Babylonin* ja Hollywoodin itsetietoisuuden analyysissä synkronia voidaan ymmärtää kirjaimellisena kuva- ja ääniraidan välisenä suhteena, mutta myös temaattisena kehyksenä, jossa sen merkitys laajenee tarkoittamaan klassisen Hollywoodin läpinäkyvyyttä ja narratiivista jatkuvuutta. Näin elokuvan refleksiivisyys voidaan käsittää epäsynkroniana, joka tekee esityksellisyyden, speaktaakkelin ja utopian rakentumisen näkyväksi. Äsken esittämäni teorian valossa kuva- ja ääniraidan synkronian voidaan nähdä tukevan *Babylonin* todellisuusilluusiota, kun taas synkronian rikkoutuminen korostaa elokuvan esityksellisyyttä. Kun äänen lähde tai sijainti on epäselvä, katsojan huomio saattaa siirtyä esitettävästä asiasta tai tapahtumasta esityksen rakenteeseen ja synkronian epätasapainoon. Speaktaakkelin eheys ja utopian tuntu eivät välttämättä täysin katoa, mutta niiden näennäinen luonnollisuus alkaa horjua. Näin ollen äänen ja kuvan suhde sekä äänen sijoittelut voivat joko vahvistaa tai purkaa utopistista kokemusta sekä elokuvan esityksellisyyttä. *Babylonin* voidaan nähdä hyödyntävän synkronian tietoista horjuttamista refleksiivisenä keinona, erityisesti musiikin diegeettisyyden ja sen myötä myös ontologisten rajojen liukumisen osalta.

## 4.2 Musiikki Hollywoodin myytin rakentajana ja purkajana

*Babylon* on täynnä sekä diegeettistä että ei-diegeettistä musiikkia. Äänimaisemaa hallitsee rytmien ja ”groovaava” musiikki, joka vaihtelee kaoottisesta tasaisesti etenevään ja hypnoottiseen, sydämen sykettä mukailevaan muotoon. Elokuvamusiikki rytmittää kerrontaa ja yksittäisiä kohtauksia sekä vahvistaa katsojan ymmärrystä narratiivin etenemisestä (Gorbman 1987). *Babylonissa* musiikki myös osallistuu aktiivisesti Hollywoodin fantasian rakentamiseen ja voimistaa erityisesti dekadenssin vaikutelmaa. Pitkästi jazzvaikutteinen musiikki syventää katsojan uppoutumista elokuvan maailmaan ja tarinaan monen aistin välityksellä: rytmisektion<sup>22</sup>, erityisesti rumpujen ja basson, runsas ja volyymitään massiivinen käyttö voimistaa katsojan kehollista kokemusta, mikä perustuu matalien taajuuksien aiheuttamaan kehon värähtelyyn.<sup>23</sup>

Musiikki hyödyntää 1920-luvun jazz-instrumentaatiota, mutta genreltään se ei ole yksiselitteisesti tai pelkästään jazzia. Elokuvan 48-osainen kappalelista eli *soundtrack* on

<sup>22</sup> Rytmisektio (tai komppiryhmä) vastaa musiikin rytmistä ja harmoniasta. Se koostuu kolmesta soittajasta tai instrumentista, useimmiten rummuista/lyömäsoittimista, bassosta ja kitarasta ja/tai pianosta/kosketinsoittimista. Jazzpienyhtyeessä on useimmiten 3–4-henkinen rytmisektio sekä x-määrä muita muusikoita kuten laulaja, puhallinsoittajat. (Hill Jr. & Dunscomb 2004, 120.)

<sup>23</sup> Musiikin kehollisuutta ja musiikin vaikutusta kehoon on tutkittu laajalti esimerkiksi musiikkipsykologian, musiikkitieteen, lääketieteen ja fysioterapian näkökulmista. Ks. lisää esim. Gorbman 1987; Leman 2008; Hove ym. 2020.

kokonaiskestoltaan 1 tunnin, 37 minuuttia ja 15 sekuntia pitkä, ja se on elokuvamusiikin kontekstissa huomionarvoinen sen laajuuden ja tyyllillisen monikerroksisuuden vuoksi. Se yhdistelee monia tyyllilajeja sekä eri kappaleiden välillä että yksittäisten kappaleiden sisällä. Musiikissa voidaan kuulla vaikutteita muun muassa ragtimesta, hot jazzista, Latin jazzista sekä 2010- ja 2020-lukujen elektronisen musiikin genreistä. Esimerkiksi instrumentaalinen *Call Me Manny* -kappale rakentuu tiukan ja potkivan bassorummun, latinovaikutteisten perkussioiden sekä vaski- ja puupuhaltimien varaan. Saksofoni soittaa lyhyttä tunnistettavaa melodiaa eli motiivia, johon trumpetti ja pasuuna vastaavat sähkökällä ja improvisaatiomaisella fraseerauksella. Vuorottelevat puhaltimet luovat kappaleeseen rehevän, rotevan ja eteenpäin kulkevan tunnelman. (Elektro)akustisista instrumenteista koostuvaa kokonaisuutta sävytetään 2010-luvun EDM-musiikin<sup>24</sup> vivahteilla: elektroninen bassorumpu lyö *four-on-the-flooria*<sup>25</sup>, jota käytetään erityisesti tanssimusiikissa, kuten diskossa ja teknossa, luomaan hypnoottista ja tanssittavaa tunnelmaa. Kappale toistaa liki koko pituudeltaan samaa motiivia, mikä synnyttää jatkuvuuden tunteen ja ennakoi kehkeytymistä, mutta samalla perkussiot ja vaskipuhaltimet pyrkivät häiritsemään tasaista energiaa, mikä taasen rakentaa kappaleeseen dynaamisen jännitteen. Kappaleen energiaa kasvatetaan säännölliseen tahtiin kerroksissa, mutta nousua häiriköidään yllättävillä purkauksilla. *Call Me Manny* -nimi toimii paratekstuaalisena kehyksenä, joka ohjaa tulkitsemaan kappaleen soivaa ainesta suhteessa Mannyn hahmoon, ja rakenteellisen, dynaamisen jännitteen voikin hahmottaa allegorisena kuvauksena juoksupoikana aloittaneesta Mannystä, joka kulkee päättäväisesti ja pelottomasti kaaoksen keskellä kohti huippua. Kokonaisuudessaan kappaleen voidaan nähdä kuvaavan Hollywoodia tarkoin koodattuna ja konemaisena järjestelmänä sekä painostavaa suorituskulttuuria, joita molempia leimaavat jatkuva kiire, hälinä, stressi ja ahdistus. Kappale poikkeaa merkittävästi 1920-luvun tyyppillisen populaarimusiikin ja varhaisen Hollywoodin viihdemusiikin kevyemmästä soundista ja kompositiosta.

Jazzin perintö kuuluu vahvasti elokuvan ääniraidalla. Taustoitan lyhyesti jazzin kulttuurihistoriallista taustaa, sillä jazzmusiikki kytkeytyy oleellisesti 1920-luvun kulttuuriseen murrokseen ja äänielokuvan varhaisvaiheeseen, jossa ajan populaarimusiikki ja siirtyi live-esityksistä synkronoidulle ääniraidalle. Varhaisessa äänielokuvassa jazz toimi uutena ja eksoottisena äänellisenä kokemuksena ja tarjosi vaihtoehdon 1800-luvun

---

<sup>24</sup> EDM eli electronic dance music on kattotermi erilaisille elektronisen tanssi- ja klubimusiikin genreille, kuten houselle, teknolle, drum'n'bassille ja trancelle sekä näiden subgenreille.

<sup>25</sup> *Four-on-the-floorissa* bassorumpua lyödään tasaisella painotuksella jokaisella iskulla 4/4-tahtilajissa.

romanttiselle orkesterimusiikille – sen rytmiiikkaa pidettiin yhteensopivana uuden äänellisen kerronnan estetiikan kanssa. Jazz näyttäytyi myös modernisaation ja kaupunkikulttuurin äänellisenä representaationa ja symbolina. (Cooke 2008, 78, 104; ks. myös Juva 1995) *Babylon* sijoittuu aikakaudelle, jolloin jazzmusiikki edusti uutta, vapaamielistä ja provosoivaa kulttuuria<sup>26</sup>. Elokuvan musiikki heijastaa niin kutsuttujen ”hullujen vuosien” (*Roaring Twenties*) ylenpalttisuutta ja moraalisesti ambivalenttia Hollywoodia. (ks. esim. Shaw 1987.) *Babylonin* musiikkia ja laajemmin koko äänimaailmaa kuvastavat kaottisuus, kiihkeys ja ylilyönnin estetiikka, mikä rinnastuu tähteyden mytologiaan: nousun ja tuhon nopeatempoiseen ja hallitsemattomaan dynamiikkaan. Rolfin ja Kankaan (2011) mukaan varhaisella jazzilla on ollut merkittävä vaikutus paitsi lukuisiin muihin musiikkityyleihin myös laajemmin kulttuurimuotoihin, kuten musikaaliin. Rikas ja monimuotoinen musiikillinen sekoitus löysi tiensä Broadwayn näyttämösäveliin, kun musiikkiteatterin ensimmäinen säveltäjäpolvi, mukaan lukien Gershwin, Berlin, Kern ja Rodgers, joista monet olivat juutalaisemigrantteja, sekoitti melodista, juutalaista kanttoriperinnettä afroamerikkalaisen kaupunkikulttuurin musiikillisiin piirteisiin. Tästä syntyi musikaalin kulta-ajalle ominainen, uniikki ja ilmaisuvoimainen soundi, joka äänielokuvan myötä siirtyi Broadwayn muiden elementtien mukana äänielokuvaan. (Rolf & Kangas 2011, 468.) *Babylon* heijastaa tätä kulttuurihistoriallista kehitystä, minkä vuoksi jazzia ei tule nähdä ainoastaan teoksen hallitsevana musiikillisena tyylinä, vaan myös refleksiivisenä keinona, joka rakentaa monikerroksisia historiallisia merkityksiä.

Jazzmusiikin ja *Babylonin* kuvaaman Hollywoodin väliltä löytyy paljon yhdistäviä tekijöitä, kuten yksilön ja yhteisön vuorovaikutuksellisuus sekä niiden välitön ja välttämätön riippuvaisuus toisistaan. Jazz perustuu yksilöiden luovaan improvisaatioon ja kykyyn soittaa ennakoimattomasti, mutta improvisaatio toteutuu jatkuvassa vuorovaikutuksessa esittävän ryhmän eli ensimblen muihin muusikoihin. Jazz on ikään kuin kollektiivista keskustelua eri instrumenttien ja laajemmin musiikin välityksellä. (Rolf & Kangas 2011, 14–16.) Jazzin soolo-ensemble-rakenne voidaan rinnastaa Hollywoodin vastaavaan tähti-studiojärjestelmä-rakenteeseen, sillä myös elokuvanteon ja Hollywoodin voi nähdä perustuvan yksilöihin, jotka ovat riippuvaisia laajemman kollektiivin panoksesta. Toisaalta siinä missä jazz nojaa improvisaatioon ja yksilön vapauteen – ja sen myötä esitys johtaa usein kaaoksenomaiseen, mutta hallittuun tilaan – Hollywood pyrkii standardoimaan ja kategorisoimaan tuotantoaan ja

---

<sup>26</sup> Aikakautta kuvataan termillä ”*The Jazz Age*”.

tekijöitään, esimerkiksi genreillä sekä kerronnan ja tähteyden periaatteilla ja ihanteilla, ja tällä tavoin välttämään tai piilottamaan kaaoksen. Tämä kytkeytyy olennaisesti Hollywoodin perustavanlaatuihin tarpeeseen luoda illuusio elokuvasta, elokuvan tekemisestä sekä suuresta, monimutkaisesta ja monin tavoin ongelmallisesta systeemistä sen takana. Jazz on pohjimmiltaan rytmistä ja kehollisesti tuntuva, ja myös varhainen Hollywood-elokuva oli hyvin fyysistä ja speaktaakkelimaista: molemmat pyrkivät vaikuttamaan katsojaan tai kuulijaaan affektiivisella tasolla.

Jazziin musiikkityylinä kuuluu eri kulttuurien vuorovaikutuksellisuus, ja nykypäivänä yli satavuotinen jazzmusiikki kattaa lukuisia eri alagenrejä. Tämä juontaa juurensa sen syntytarinasta: jazzin varhaisimmat ilmentymät syntyivät 1800- ja 1900-lukujen taitteessa New Orleansissa lukuisten kansallisuuksien ja etnisten ryhmien muodostamassa elinympäristössä, jonka musiikissa alkoivat yhdistyä ihmisten mukana kulkeneet musiikkiperinteet, kuten afrikkalainen polyrytmiikka, eurooppalainen taidemusiikki, karibialais- ja latinalaisamerikkalaiset rytmit sekä Länsi-Intian melodiat. Tästä yhdistelmästä syntyi jazzia edeltänyt ragtime-musiikki. 1890-luvun lopulla kreolimuusikoiden ja mustien yhteisöjen musiikilliset käytännöt alkoivat limittyä toisiinsa entistä vahvemmin, minkä seurauksena 1900-luvun alussa muotoutui uusi hybridinen musiikkityyli, jazz. (Rolf & Kangas 2011, 16–20.)

Jazzin hybridisyys ei kuitenkaan syntynyt neutraalista kulttuurien sekoittumisesta. Vuoden 1896 Plessy v. Ferguson -päätöksen vahvistama rotuerottelu ei ainoastaan eriyttänyt yhteisöjä, vaan myös teki kulttuurisesta vuorovaikutuksesta epäsymmetristä, jolloin afroamerikkalaiset muusikot toimivat keskeisinä innovoijina ja ilmaisun kehittäjinä yhdistellen ragtimea, bluesia ja muita musiikillisia traditioita. Ragtime oli jo itsessään hybridigenre, joka yhdisti eurooppalaisperäisen pianoperinteen afroamerikkalaiseen rytmikkaan, ja blues puolestaan rakentui afroamerikkalaisen kokemuksen ja ilmaisun varaan. Näiden yhdistelyn kautta jazzin nähdään kehittyneen. (Rolf & Kangas 2011, 14–18.) *Babylonissa* jazzmusiikki ja siihen yhdistetty kulttuuri voidaan nähdä metaforana Hollywoodin rotuerottelulle: kulttuuri omaksutaan, mutta sen tekijät marginalisoidaan. Analysoin tätä tarkemmin viidennessä luvussa.

*Babylonin* musiikki yhdistelee eri kulttuurien musiikkiperinteitä. Esimerkiksi *I Want a Man* -kappale ammentaa rytmikan ja instrumentaation osalta karibialaisesta musiikkiperinteestä, ja siinä kuuluu vaikutteita muun muassa funkista, soulista, chutneystä ja calypsosta. *Voodoo*

*Mamassa*, joka rytmittää Nellien tanssikohtausta Don Wallachin juhlassa, yhdistyvät voimakas torvisektio (trumpetti, baritoni- ja tenorisaksofonit, pasuuna sekä tuuba), rummut, piano sekä afro- ja latinoperkussiot. Näiden lisäksi kappaleen lauluraidalla kaikuivat rituaalinomaiset, kollektiiviset huudahdukset, jotka luovat kappaleeseen kehollista, transsimaista intensiteettiä.

Kokonaisuudessaan musiikin voidaan nähdä hyödyntävän elementtejä 1920- ja 1930-lukujen populaari- ja elokuvamusiikista, mutta lisäävän niihin modernin, elektronisen soundin sekä esityksellisyyttä korostavia piirteitä. Osittain anakronistinen musiikki osallistuu aikakausien väliseen keskusteluun ja historian kommentointiin. Elokuvan monipuolinen soundtrack muodostaa synteesin, jossa sekä 1920- ja 2020-luvut että eri kulttuurit kohtaavat ja keskustelevat musiikin välityksellä.

Musiikin runsaus, hypnoottisuus ja immersiiivisyys tulevat selkeästi esille elokuvan alkupuolella nähtävän juhlaehtoauksen myötä. Kun hengästyttävä juhlaepisodi loppuu ja teksti ”Babylon” ilmestyy ruudulle, hetkellinen ei-diegeettinen hiljaisuus tuntuu erikoiselta, mutta katsojalle annettu hengähdystauko tarpeelliselta. Tämä kytkeytyy elokuvan rakenteelliseen fragmentaarisuuteen, jota analysoin luvussa 3.4.2: kerronta ei tarjoa selkeitä pysähdyspisteitä, ”hengähdystaukoja”, vaan tarinankerronta on poukkoilevaa ja toisinaan hämmentävää. Juhlaepisodi korostaa musiikin merkitystä elokuvan yleisen tunnelman ja tulkinnan osalta, ja tätä voidaan havainnollistaa pohtimalla, miten episodin ja erityisesti Nellien tanssikohtaauksen seuraaminen ja katsojan kokonaiskokemus muuttuisi, jos sitä katsottaisiin ilman ääniä. Episodi on visuaalisesti ylenpalttinen ja pursuava, esimerkiksi nopea kameratyöskentely ja leikkaus sekä tiheä ja yksityiskohtia täynnä oleva *mise-en-scène*<sup>27</sup> tuottavat ylikuormittuneen vaikutelman. Suurta tilaa korostava rajaus ja täyteen pakatut kauko-otokset aiheuttavat katsojan huomion hajaantumisen ja kokonaiskuvan muuttumisen levottomaksi. Kun jo valmiiksi ylitsepuursuavan kuvaraidan päälle lisätään kaaosta ja speaktaakkelia korostava ääniraita, kokonaisvaltainen aistikuormitus lisääntyy. Ääniraidassa kuullaan päällekkäin sekä diegeettistä että ei-diegeettistä ääntä, puhetta, huudahduksia sekä hälyä. Ei-diegeettinen taustamusiikki rytmittää kohtauksia, kun taas diegeettiset ja erityisesti synkroniset äänet vahvistavat elokuvan todellisuusvaikutelmaa. Toisinaan kerronta tuottaa epäselvän vaikutelman musiikin diegeettisyydestä, mikä hämärtää ontologisia rajoja. Tietyt

---

<sup>27</sup> *Mise-en-scènellä* viitataan näyttämöllepanoon eli kaikkiin visuaalisiin elementteihin, jotka näkyvät kuvassa (ks. esim. Bordwell & Thompson 1985).

äännet kuitenkin myös selkeyttävät kaaosta. Esimerkiksi synkronoidut vuorosanat, jotka on usein liitetty pidempiin leikkauksiin ja yksityiskohtaisempiin rajauksiin puhuvan hahmon kasvoista, tarjoavat hetkellisiä fokuksipisteitä ja auttavat katsojaa jäsentämään tilannetta.

*Babylonissa* musiikilla on myös ekspressiivinen funktio henkilöhahmojen osalta, sillä sen voidaan nähdä kuvastavan hahmojen sisäistä kehitystä, ajatusten kulkua ja mielentiloja (ks. esim. Gorbman 1987). Elokuvan soundtrackilla on lukuisia kappaleita, jotka perustuvat toistuvaan motiiviin tai pidempään teemaan. Suurimmassa osassa kappaleista pohjalla on *Manny & Nellie's Theme*, eli sitä varioidaan jatkuvasti eri kappaleissa läpi elokuvan. Hurwitz on säveltänyt myös *La La Landin* musiikit samalla tyyllillä: *Mia & Sebastian's Themeä* ja sen elementtejä muunnellaan lukuisissa muissa kappaleissa. Tulkintani mukaan *Manny & Nellie's Themen* soidessa kuvataan nimenomaan Mannyn tai Nellien tuntemuksia, mielialoja tai ylipäätään jotain heidän elämiinsä liittyvää. Karkeasti *Manny & Nellie's Themen* varioinnit voidaan lajitella kosketinsoitinpohjaisiin melankolisiin kappaleisiin, joihin luokittelen esimerkiksi *New Yorkin*, *Ain't Life Grandin* ja *Meet Miss Laroy'n*, sekä meneviin tanssiversioihin, kuten *Herman's Hustle* ja *Call Me Manny*. Suurin osa elokuvan kappaleista on näiden kahden eri tyylin variointeja.

### 4.3 *Babylon* musikaalin pastissina

Kolmannessa luvussa esittelemäni genreteorian valossa *Babylonia* ei voida kutsua elokuvamusikaaliksi, sillä se ei sisällä monia musikaalille ominaisia ja keskeisiä piirteitä, mutta sitä voidaan tarkastella postmodernina musikaalin variaationa ja musikaalin pastissina. Dyer (1998) määrittää pastissin aiempien estetiikkojen, teosten tai kokonaisten tyylien jäljittelyksi ja yhdistämiseksi, joka on tarkoituksellista, näkyvää sekä tarkoitettu arvostettavaksi nimenomaan imitaationa (Dyer 1998, 1–2; 52–53). Tässä alaluvussa tutkin, miten *Babylon* hyödyntää elokuvamusikaalin konventioita samalla ilmentäen Hollywoodin itsetietoisuutta.

Dyerin pastissi ei pyri peittämään jäljittelyä, vaan tekee sen näkyväksi, minkä vuoksi sitä ei pidetä kiellettyinä kopiointina, vaan esteettisenä keinona. Toisin kuin parodia, pastissi ei sisällä ennalta määrättyä ironista asennetta, ja toisin kuin plagiointi, se ei pyri piilottamaan jäljittelyä. Genressä eri teokset ovat keskenään samankaltaisia, mutta siinä ei ole kyse tarkoituksellisesta jäljittelyn korostamisesta. Keskeistä pastississa on, että yhdistetyt vaikutteet säilyvät ainakin osittain tunnistettavina. Näin pastissi toimii tapana viitata aiempiin teoksiin jäljittelyn kautta: se on yhdenlainen esteettinen intertekstuaalinen keino, ja sen käsite

meneekin osittain limittäin muiden samantyyppisten käsitteiden, kuten viittaamisen, vihjaamisen, intertekstuaalisuuden, toiston ja vaikutteiden ottamisen, kanssa. (Dyer 1998, 2–35.) *Babylonin* musikaalimaisuus voidaan nähdä näyttävänä tyylikeinona, mutta analyysini keskiössä on kysymys siitä, miten musikaaleille tyypilliset muodolliset ja rakenteelliset piirteet, kuten korostunut rytmisyys, koreografioitu liike, runsas ja liioiteltu kehollinen ilmaisu, ylikorostunut affektiivisuus sekä toisteisuus, toimivat refleksiivisenä strategiana, joka osallistuu laajemmin Hollywoodin historiatietoiseen metanarratiiviin. Termillä ”musikaalimaisuus” korostan, että *Babylon* hyödyntää musikaaleille tyypillisiä konventioita ja piirteitä asemoitumatta silti osaksi musikaalin genreä. Osa näistä piirteistä tai kohtauksista on katsojalle helppoja tunnistaa ja yhdistää musikaaliin, mutta haluan kohdistaa huomiota myös sellaisiin keinoihin ja yksityiskohtiin, jotka selkeästi ammentavat musikaalin perinteistä olematta kuitenkaan niin ilmeisiä.

Musikaalielokuvan kukoistuskautena pidetään vuosia 1929 ja 1930, mutta yleisö kyllästyi musiikintäyteisiin elokuviin jo parin vuoden jälkeen, ja tuolloin myös musikaalien tuotanto väheni huomattavasti. Elokuvmusikaalin syntyaikoina termiä *musical* (suom. musiikillinen, musikaalinen, musikaali) käytettiin elokuvien kohdalla kuvailevana ja substantiivina täydentävänä terminä, esimerkiksi ”*a musical comedy*” (suom. musiikillinen komedia). (Altman 2002, 48–49.) Elokuvmusikaalia ei siis alkuun tunnistettu omaksi genrekseen, ja myöhemminkin on huomattu, että sen tapa lainata elementtejä muista genreistä monimutkaistaa sen kategorisointia tai nimeämistä yhdeksi erilliseksi lajityypiksi. Elokuvmusikaali muotoutui itsenäiseksi lajityypikseen vasta vuonna 1933, kun romanttinen komedia ja musiikillisuus sulautuivat tiiviisti yhteen muodostaen uuden tunnistettavan tyylin (Altman 2002, 51.)

Kuten mainitsin aiemmin tutkielmassa, genre-elokuvat perustuvat pitkälti toisteisuuteen: genre-elokuvissa merkityksen muodostaminen on ikään kuin ennaltaohjelmoitu, ja katsoja vertaa automaattisesti näkemäänsä esitystä aiempaan genren tai elokuvan sisällä nähtyyn esitykseen (Altman 1987, 2002).<sup>28</sup> Myös musikaalin monet merkitykset syntyvät toiston ja variaation kautta: samat elementit, kuten melodiat, koreografiat, tilanteet, teemat ja motiivit, toistetaan eli esitetään uudelleen, mutta hieman muuttuneessa kontekstissa tai muodossa. Musikaalissa toisto voi siis hahmottua yhtäältä genren tasolla, jolloin se rakentuu musikaalille

---

<sup>28</sup> Ks. lisää toiston ja variaation merkityksestä populaareissa teksteissä ja kulttuuristen merkitysten rakentumisessa, esim. Fiske 1987, Altman 2002 ja Lévi-Strauss 1955/1985.

ominaisista konventioista, kuten ensemble-numeroista ja romanttisista duetoista, sekä toisaalta yksittäisen teoksen sisäisenä mekanismina, jossa esimerkiksi samoja teemoja, koreografioita ja visuaalisia motiiveja esitetään uudelleen. *Babylon* hyödyntää tätä periaatetta monella tasolla, mutta samalla myös rakentaa toistosta itsestään merkityksen muutoksen mekanismin.

Monien keskeisten hahmojen kaaret toistavat rakenteellisesti samanlaista nousu–huippu–tuhoutuminen-kaavaa, jolloin toisto ilmenee sekä genren tasolla että yksittäisen teoksen sisällä. Genretasoinen toisto artikuloi Hollywoodin syklisyyttä ja mytologiaa. Elokuvan musiikilliset motiivit sen sijaan toimivat hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka *Babylon* muuttaa toiston merkitystä sijoittamalla sen uuteen kontekstiin. Samantyyppiset motiivit, jotka elokuvan alussa assosioituvat energiaan, hurmukseen, nousuun ja hedonismiin, palaavat myöhemmin yhteyksissä, joissa ne kiinnittyvät kaaokseen, hallinnan menetykseen ja tuhoon. Toisto ei siis vahvista motiivin alkuperäistä merkitystä, vaan kääntää sen nurin, jolloin uusi merkitys syntyy kontekstin muutoksesta, eikä pelkästä motiivin toistamisesta.

Samankaltainen toiston logiikka on hahmotettavissa, kun alun juhlaepisodi korostaa hallitsemattoman ja kollektiivisen esityksen audiovisuaalisia elementtejä, ja myöhemmin tuotantokohtauksissa samat piirteet palaavat erilaisessa kontekstissa. Kaaos ja spektaakkeli eivät täten katoa, vaan ne mukautuvat toisenlaiseen ympäristöön, jolloin toisto havainnollistaa Hollywoodin rakenteellista siirtymää hallitsemattomasta järjestelmälliseen.

Toiston refleksiivisyys korostuu erityisen selvästi loppumontaasissa, jossa elokuvahistorialliset kuvat paitsi toistavat Hollywood-mytologiaa myös paljastavat sen rakentuneisuuden. Täten uusi konteksti tekee toistosta refleksiivisen kerronnan keinon. Toiston refleksiivisyys hahmottuu selkeästi loppumontaasissa, joka alkaa diegeettisestä katsomistilanteesta ja siirtyy sulavasti metatason elokuvahistorialliseen kommentaariin. Loppu voidaan lukea suhteessa *Suvaitsemattomuuteen*, joka myös siirtää fokuksen yksittäisistä tarinalinjoista kohti historiallista kokonaisuutta. Molemmissa elokuvan fiktiivinen maailma avautuu kohti laajempaa ei-diegeettistä elokuvan jatkumoa ja korostaa historian syklisyyttä sekä toiston logiikkaa. Näin ollen *Babylonissa* toistoa ei tulisi ymmärtää pelkkänä genreä jäsentävänä rakenteena, vaan myös kriittisenä välineenä, joka tuottaa merkityksiä muuttamalla elementtien funktioita ja paljastamalla Hollywoodin ideologian ja estetiikan syklisen luonteen.

Patricia Mellencampin (1991) mukaan musikaalit toistavat patriarkaalisen yhteiskunnan ydinrakenteita. Tämä hahmottuu usein kolmiosaisessa juonessa, joka rakentuu keskeisen heteropariskunnan ympärille esimerkiksi seuraavanlaisesti: alussa päähenkilöt rakastuvat ensisilmäyksellä, elokuvan keskivaiheilla he kohtaavat haasteita joko yksilöinä tai pariskuntana, jolloin konflikti näyttää erottavan heidät, mutta lopussa pari jälleen yhdistyy, mikä rakentaa elokuvalla tyydyttävän narratiivisen sulkeuman. (Mellencamp 1991, 5.) *La La Land* hyödyntää osittain tällaista musikaalin juonen rakennetta. Elokuva antaa katsojalle viitteitä siitä, että keskiössä olevat Mia ja Sebastian voivat ratkaista parisuhteensa ongelmat ja elää onnellisina yhdessä. Tämä luo toivoa katsojalle siitä, että lopussa paitsi Miaa ja Sebastiania myös katsojaa odottavat selkeys, järjestys ja onnellinen loppu, mutta lopulta kaksikko päättää valita henkilökohtaisten urahaaveiden toteuttamisen yhteisen romanttisen tulevaisuuden sijaan.

Klassisen musikaalin rakenne ja tematiikka perustuvat usein kaksinaisuudelle, jonka keskiössä on seksuaalinen mies–nainen–vastakkainasettelu. Sukupuolieroa vahvistetaan erilaisilla toissijaisilla kategorioilla kuten iällä, taustalla, kansallisuudella, ammatilla, asenteella tai käytöksellä. (Altman 1987, 16–49.) *La La Land* -esimerkistä käy ilmi, että vaikka elokuvassa olisi vahva seksuaalisromanttinen dualismi, sen rinnalla voi olla myös muita selkeitä vastakkainasetteluita toisten kategorioiden, kuten työn ja rakkauden, välillä. Mellencamp (1991) kutsuu elokuvan narratiivin ja ideologisten rakenteiden vahvistamista narrativoinniksi (engl. *narrativization*). Narrativoinnissa hyödynnetään piilotettuja, hienovaraisia koodeja, joiden avulla vahvistetaan tarinaa, yksityiskohtaa tai temaattista kokonaisuutta ja ohjataan katsoja uppoutumaan fiktiiviseen tarinaan. Nämä koodit ovat elokuvallisia keinoja, kuten kameratyö, rajausta, leikkaus, valaistus ja musiikilliset valinnat. Mellencamp käyttää esimerkkinä kameratyöskentelyä tai rajaamista, jossa päähenkilöt sijoitetaan keskelle kuvaa, lähikuviin, ja muut henkilöt ovat kuvan marginaalissa. Näin katsojan huomio pyritään kiinnittämään tiettyihin henkilöihin – musikaaleissa huomio halutaan useimmiten ohjata romanttiseen pariin tai jännitteeseen sen osapuolten välillä. Katsoja ei välttämättä tajua tämän olevan tarkoituksellista, sillä erityisesti klassisen kerronnan periaatteita mukailevassa elokuvassa narrativointi pyritään toteuttamaan hienovaraisesti ja huomaamattomasti. (Mellencamp 1991, 5–7; Altman 1987, 16–49.)

*Babylonin* dualismi kohdistuu ennen kaikkea elokuvan historiallisiin ja teollisiin aspekteihin, jotka vaikuttavat yliampuvan esityksen vuoksi paikoitellen toisensa poissulkevilta dikotomioilta. Elokuvan keskeisiä temaattisia vastinpareja ovat muun muassa mykkä ja ääni,

kaos ja kontrolli, nousu ja tuho sekä ruumis ja teknologia. *Babylonin* voidaankin nähdä hyödyntävän genre-elokuvalla ja erityisesti musikaalille tyypillistä kaksinaista rakennetta, mutta se painottaa romanttisen dualismin sijaan historiallisten ja teollisten aspektien vastakkainasettelua. Käsittelen romanttista dualismia vielä tarkemmin seuraavassa pääluvussa.

Yksi musikaalin ilmeisimmistä genrekonventioista on musikaalinumero.

Elokuvatutkimuksessa musikaalinumeroita ja niiden funktioita on käsitelty pääasiassa joko katsojan kokemuksen tai narratiivin näkökulmasta (esim. Cohan 2002; Dyer 2002; Altman 1987; Feuer 1982; Mellencamp 1991). Musikaalinumerot poikkeavat monilta osin klassisen Hollywood-kerronnan periaatteista, mutta niillä on vakiintunut asema oman genrensä sisällä. Cohanin (2002) mukaan juuri kerronnan ja musikaalinumeroiden välinen jännite on yksi genren keskeisimmistä piirteistä (Cohan 2002, 3). Musikaalinumerot toimivat ja ovat ”hyväksyttäviä” ainoastaan musikaaligenren sisällä: niiden logiikka, estetiikka ja kerronnalliset keinot rikkoisivat elokuvallisen esityksen kokonaisuuden, jos niitä käytettäisiin genren ulkopuolella, mikä korostaa genren merkitystä (Cohan 2002, 3; Dyer 2002, 27–30). Tarkastelemieni teorioiden (Dyer 2002; Altman 1987; Cohan 2002) valossa *Babylonista* voidaan erottaa ainoastaan yksi selkeä musikaalinumero, mutta elokuva hyödyntää laajalti samaa realismin ja utopian välistä jännitettä, jolle musikaalit perustuvat.

Dyer (2002) jakaa numerot kolmeen eri kategoriaan perustuen siihen, millainen merkitys niillä on suhteessa elokuvan narratiiviin: selkeästi narratiivista erilliset numerot, osittain integroidut numerot sekä täysin integroidut numerot. Erilaiset musikaalinumerot käsittelevät realistisen maailman ja utopistisen maailman välisiä jännitteitä eri tavoin, ja sen vuoksi niiden estetiikan realistisuudessa on myös merkittäviä eroja. (Dyer 2002, 28–30.) Mellencamp (1991) käsittää musikaalinumerot nimenomaan hetkellisinä ja suljettuina speaktaakkelyyksiköinä, jotka keskeyttävät tarinan normaalin etenemisen. Niiden tehtävänä on rikastuttaa fiktioelokuvan rakennetta sekä katsojan visuaalista ja auditiivista kokemusta. Laulu ja tanssi ovat tyypillisiä ilmaisumuotoja, mutta eivät välttämättömiä. Musiikin päättyminen viittaa useimmiten myös numeron ja speaktaakkelin päättymiseen. (Mellencamp 1991, 8.) Cohan (2002) täydentää yllä olevia näkemyksiä: hän huomauttaa, että numerot voivat toimia pakokeinoina elokuvan ristiriidoista ja ongelmista, rytmittää tarinaa sekä korostaa hahmojen tunteita, vaikka ne hetkellisesti keskeyttäisivätkin juonen etenemisen. (Cohan 2002, 2–10). Numerot voivat siis toimia sekä narratiivin että speaktaakkelin keinoina. Ne vahvistavat elokuvallista kokemusta visuaalisesti, auditiivisesti ja emotionaalisesti.

*Babylonin* ainoa selkeä musikaaliluku on Lady Fay Zhun esittämä *My Girl's Pussy*. Kohtaus muistuttaa backstage-musikaalille tyypillistä selkeästi narratiivista erillistä musikaalilukua. Tällaiset numerot sijoittuvat realistisiin paikkoihin ja tapahtuvat tilanteissa, joissa ne olisivat uskottavia ja todennäköisiä myös todellisessa maailmassa, kuten teatterilavoilla, kilpailuissa ja baareissa – siis erilaisilla näyttämöillä (Dyer 2002, 28). Lady Fay Zhun esitys sijoittuu Don Wallachin juhliin, viihderavintolamaiseen tilaan. Esitys alkaa yksilöllisenä performanssina, jota yleisö seuraa pöydistä käsin, mutta karismaattinen ja kissamaisin elein liikkuva Lady Fay Zhu saa koko tilan muuttumaan hetkessä suureksi näyttämöksi ja ihmiset osallistumaan esitykseen. Realistinen esiintymismiljöö muuttuu kollektiiviseksi esitystilaksi, mikä on Dyerin (2002) mukaan luonteenomaista backstage-musikaalien numeroille. Numerot korostavat realistista estetiikkaa, mutta se ei välttämättä täysin hallitse esitystä, sillä esitystapa saattaa vähitellen siirtyä realistisesta kohti ei-realistista, jolloin todellisen toiminnan jäljittelyn sijaan esitys korostaa omaa keinotekoisuuttaan. Elokuvallinen illuusio voi siis ajoittain rikkoutua erilaisten elokuvallisten keinojen, kuten ylhäältä kuvattujen otosten, vaikutuksesta. (Dyer 2002, 28.)

Tällaiset numerot saattavat tarjota ratkaisun tai pakopaikan hahmojen narratiivissa esiintyvälle ongelmille, mutta elokuvallisen illuusion rikkoutumisen vuoksi ratkaisun merkitys voi jäädä väljäksi tai vaikeasti ymmärrettäväksi, ja siksi Dyer viittaa tämän tyyppiin numeroihin ”selkeästi narratiivista erillisinä numeroina” (Dyer 2002, 28). *My Girl's Pussy* -kappaleen aikana elokuvan juoni ei etene merkittävästi, mutta sitä voidaan pitää Lady Fay Zhun hahmon esittelynumerona. Esitys heijastaa aikakauden viihdekulttuuria, erityisesti kabaree-perinnettä, ja sen merkitys paikantuu siihen, miten se kuvaa 1920-luvun Hollywoodin hedonistista arvomaailmaa ja laajemmin lamaa edeltänyttä dekadenttia huumaa, muun muassa laulun lyriikoiden ja eroottisävytteisen esityksen avulla. *My Girl's Pussy* on alun perin Harry Roy and His Orchestran vuonna 1931 julkaisema jazzkappale, jonka sanoitukset perustuvat seksuaalisiin metaforiin. Musikaalilukun kappalevalinta heijastaa *Babylonin* kuvaaman aikakauden sääntelypolitiikkaa ja siihen liittyvää mielikuvituksellisuutta: kappaleessa käytetään kaksimielisiä vertauskuvia, sillä eksplisiittisesti seksuaaliseen toimintaan viittaavat sanoitukset olisi sensuroitu tai kappaleen julkaisu kielletty kokonaan.

Löyhästi narratiiviin integroidut musikaalilukut toimivat usein pakokeinoina tai hetkellisinä helpotuksina hahmojen ongelmille tai ristiriidoille, mutta numerot pyrkivät säilyttämään jonkinlaisen yhteyden narratiiviin. Tällaiset numerot voivat heijastella elokuvassa esiintyvää temaattista ristiriitaa tai hahmojen välisiä jännitteitä. (Dyer 2002, 29–

30.) Suurin osa *La La Landin* musikaalinumeroista on tällaisia, sillä ne ovat lähes aina edes osittain kytköksissä päähenkilöiden elämäntilanteeseen tai sisäiseen mielentilaan, ja laulu ja tanssi ikään kuin vievät hahmot hetkeksi etäälle heidän ongelmistaan. Esimerkiksi *A Lovely Night* alkaa arkisesta keskustelusta, mutta muuttuu vähitellen tanssiesitykseksi ilman realistista syytä. Monet numeroista ovat kuitenkin Dyerin teorian valossa rajatapauksia, sillä *La La Land* antaa numeroille aina jonkinlaisen narratiivisen motivaation (”*cue for a song*”), mutta toisinaan numerot toimivat pitkälti tunnelmaa, miljöötä tai tilannetta korostavina esityksinä ilman, että juoni samalla etenee merkittävästi.

Narratiiviin integroidut musikaalinumerot eroavat selkeimmin kahdesta muusta tyypistä, sillä ne eivät välttämättä käsittele juonessa ilmeneviä ongelmia lainkaan. Ne ovat jo lähtökohtaisesti osa elokuvan utopistista maailmaa, jossa hahmot esimerkiksi tanssivat kaduilla synkronoidusti ilman erillistä musikaalinumeroa. Integroiduissa numeroissa katsojalle tarjotaan audiovisuaalista nautintoa ilman, että tarinan ongelmat etenevät samalla. (Dyer 2002, 30–31.) *Laulavat sadepisarat* on klassinen esimerkki integroidusta musikaalista: Don Lockwood tanssii kadulla sateessa, musikaalinumerot ovat osa elokuvan todellista aikaa ja paikkaa, mutta ne eivät ratkaise konflikteja, vaan pyrkivät korostamaan hahmon luonnetta tai taituruutta. Kuten mainitsin, *La La Landissa* on myös joitakin numeroita, jotka voisi luokitella narratiiviin integroiduiksi, kuten aivan elokuvan alussa oleva *Another Day of Sun*. Liikeneruuhkaan sijoittuva suuri kollektiivinen speaktaakkeli vaikuttaa olevan osa utopistista Los Angelesia. Tässä kohtaa elokuvaa päähenkilöille ei ole myöskään vielä syntynyt juonen kannalta merkittäviä ongelmia, joita esitys voisi niin sanotusti ”ratkoa”.

*Babylonin* musikaalimaisuus ei rajoitu ainoastaan musikaalin tyypillisten genrekonventioiden toistamiseen, vaan se rakentuu myös hahmojen, erityisesti Nellien, performatiivisessa ilmaisussa. Nellien hahmoa voidaan kuvata musikaalimaisena tämän kehollisen liikkeen sekä dramaattisuuden vuoksi. Hänen usein liioiteltu kehollinen ilmaisunsa muistuttaa musikaalin, teatterin ja varhaisen mykkäelokuvan ylinäyttelevää estetiikkaa: hän pyörii, heiluu, kaatuilee ja heiluttaa käsiään, ja hänen kävelynsä on usein keinuvaa tai jopa tanssahtelevaa, mikä korostaa hahmon esityksellisyyttä. Vaikka Nellie ei esimerkiksi katso suoraan kameraan, hänen performatiivisuutensa korostaa hänen asemaansa katseen kohteena sekä diegeesissä että sen ulkopuolella – ikään kuin hän toisinaan tiedostaisi olevansa fiktiivinen hahmo.<sup>29</sup> Näin

---

<sup>29</sup> Mellencamp (1991) käsittelee, kuinka musikaalihahmon asema katseen kohteena korostaa speaktaakkelin esittämistä, mikä kytkeytyy Laura Mulveyn feministiseen elokuvateoriaan ja klassisen Hollywood-elokuvan naishahmon katseen kohteena olemisen rakenteeseen (ks. lisää Mulvey 1975)

Nellien hahmo voidaan ymmärtää refleksiivisenä elementtinä, joka korostaa elokuvan rakenteellisuutta, speaktaakkelia ja utopiaa.

Speaktaakkelin analyysin perusteella *Babylonin* audiovisuaalinen ylenpalttisuus toimii kahdella tasolla, sillä se toimii näyttävänä tyyllillisenä ja esteettisenä elementtinä, mutta myös refleksiivisenä keinona, jolla elokuva voimistaa katsojan kokemusta dekadentista Hollywoodista. Lisäksi *Babylon* käyttää musikaalin konventioita Hollywoodin kuvaamisessa asemoitumatta silti musikaalin genreen, ja tätä kautta se kommentoi genrejärjestelmää genren sisältä. Näin elokuva kytkee itsensä osaksi Hollywoodin metanarratiivia samalla kritisoiden sitä. Seuraavaksi siirryn analysoimaan sitä, kuinka Hollywoodiin liitetyt myytit konkretisoituvat elokuvan hahmoissa.

## 5 Hollywood-myyttien henkilöityminen

*Babylon* toistaa, kritisoi ja uudelleenkirjoittaa Hollywoodiin liitettyjä myyttejä keskeisten henkilöhahmojen ja näiden tarinoiden välityksellä. Tästä näkökulmasta hahmoja ei tule nähdä pelkästään subjektiivisina yksilöinä, vaan osana laajempaa myyttien ja merkitysten tulkintaprosessia. Manny, Nellie ja Jack ovat kaikki elokuva-alan työntekijöitä – Manny ja Nellie uriensa alkutaipaleella ja Jack uransa huipulla. Jackin ura on ollut menestyksekkäs ja nousukiitoinen aina äänielokuvien tuloon asti. Hän on itsevarma, itsetietoinen ja näkyvä persoona, kuten myös räväkkä ja huomion keskipisteenä viihtyvä Nellie, kun taas Manny on näitä kahta selkeästi ujompi ja epävarmempi, mutta on selvää, että hän on valmis tekemään paljon töitä sekä omien unelmiensa eteen että myös auttaakseen läheisiään menestymään. Tulkintani mukaan jokainen elokuvan hahmo heijastaa Hollywoodin itsetietoisuutta omalla tavallaan. Analysoin seuraavaksi, millaisia eri merkityksiä hahmot ja näiden tarinoiden kaaret voivat synnyttää.

Jackin hahmon voidaan nähdä heijastavan mennyttä Hollywoodia. Hahmon henkilökohtainen narratiivi heijastaa klassisen Hollywoodin syntyä, mutta myös mykkäkauden päättymistä. Jack esitellään jo valmiiksi tähtenä, jolloin narratiivi keskittyy tähteyden huippukohtaan, sitä seuraavaan murrosvaiheeseen ja lopulta marginalisoitumiseen. Samalla *Babylon* kuvaa tähteyden taakkana sekä kohtalokkaana ja traagisena ilmiönä, jossa yksilön identiteetti kietoutuu erottamattomasti julkiseen kuvaan. Jackin kyvyttömyys sopeutua uuteen tuotantojärjestelmään ei ole ainoastaan henkilökohtainen tragedia, vaan se heijastaa historiallista muutosta, jonka myötä mykkäelokuvan tähdet menettävät asemansa. Jackin elämäntapaa leimaa hedonismi, mikä konkretisoituu esimerkiksi lukuisten lyhytkestoisten avioliittojen muodossa. Tämän voidaan nähdä kytkeytyvän myös osaksi tähteyden kuluttavaa logiikkaa: Jack ei sopeudu muutoksiin tähtenä eikä yksityishenkilönä. Elokuvan keskeinen teesi ja tähteyden myytti kiteytyvät metatason kohtauksessa (ks. liite 4), jossa Elinor kertoo Jackille nähneensä ja kokeneensa Hollywoodin sortavan systeemin läheltä ja yrittää saada tätä hyväksymään sen ainutlaatuisen, historiallisen jatkuvuuden. Elinor kuvaa Hollywoodia järjestelmänä, joka tuottaa ja tuhoaa tähtiä, mutta samaan hengenvetoon hän lohduttaa Jackia ajatuksella siitä, että vaikka yksittäiset näyttelijät tulevat ja menevät, heidän kuvansa jäävät elämään elokuvissa ikuisesti. Keskustelu artikuloi Hollywoodin paradoksia, jossa näyttelijä on kuolevainen, mutta elokuva ikuinen. Jack tiedostaa olevansa osa tähteyden myyttiä, mutta ei pysty hyväksymään sitä, ettei ole kykeneväinen muuttamaan sen ehtoja, jolloin hän

havahtuu siihen, että hänen kohtalonsa on väistämätön. Tämä vahvistaa tähteyden myyttiä, jossa yksilöt uhrautuvat teollisuuden puolesta. Jackin parhaan ystävän, Georgen, kuolema sekä Jackin itsemurha muodostavat yhdessä sekä narratiivisen että temaattisen kokonaisuuden, sillä Georgen kuolema vaikuttaa suuresti Jackin hyvinvointiin yksityishenkilönä, mikä heijastuu edelleen hänen työhönsä ja julkisuuskuvaansa. Jack on hyväksynyt uransa olevan ohi, ja Georgen poismenon myötä millään ei tunnu olevan hänelle enää merkitystä. Hän tekee viimeisestä matkastaan arvokkaan vetäytymällä hiljaa taka-alalle pitääkseen tähtikuvansa eheänä aina viimeiseen hengenvetoonsa asti. Jackin kuoleman representaatio poikkeaa tyyllillisesti muusta kerronnasta. Hänen itsemurhansa kehystetään operettimaisena ja eleganttina hetkenä, mikä alleviivaa tähteyttä esityksenä – jopa kuoleman hetkellä ja sen jälkeen. Kohtaus eroaa muista elokuvan traagisten kohtaloiden, kuten Georgen, Nellien, Elinorin, Kreivin sekä äänielokuvan kuvaajan kuolemien kuvauksista. *Babylon* käsittelee näitä muita traagisia kohtaloita ikään kuin arkisina tapahtumina ja osana elämän normaalia kiertokulkua, mutta Jackin kuolema näyttäytyy tähteyden kulminaationa, joka ei pelkästään merkitse yksittäisen henkilön elämän päättymistä, vaan myös antaa viimeisen silauksen tämän tähtikuvalle.

Jackin hahmo ilmentää itsetietoisuutta myös erilaisten elokuvahistoriaan ja nykyiseen tähtikulttuuriin liittyvien intertekstuaalisten viitteiden kautta. Hahmo heijastaa erityisesti mykkäelokuvan karismaattista, romanttisten elokuvien John Gilbertiä. Gilbert oli karismaattinen, suurten tuotantojen filmitähti, mutta hänen uransa lähti alamäkeen äänielokuvan myötä. Kuten Gilbert, myös Jack näyttäytyy mykkäkaudella yleisön suosikkina, ”*man of the hour*”-tyyppisenä tähtenä, jonka julkinen kuva rakentuu sankarillisuuden ja vetovoiman varaan. Gilbertin lailla Jackista tulee niin sanottu ”b-luokan tähti”, ja itsetuhoisuus sekä alkoholismi alkavat varjostaa tämän elämää. Gilbertin ja Jackin välinen rinnastus ei ole pelkkä biografinen viittaus, vaan sitä voidaan pitää laajempänä kommenttina siitä, kuinka Hollywood itse tuottaa ja kuluttaa tähtiään systemaattisesti. Jackin hahmo voidaan rinnastaa myös *Laulavien sadepisaroiden* Don Lockwoodiin, joka jo itsessään edustaa refleksiivistä kuvausta mykkäelokuvasta äänielokuvaan. Jackin hahmo sijoittuu eräänlaiseen toisen asteen representaatioon, jossa historia ja fiktiiviset uudelleentulkinnat limittyvät toisiinsa. Tästä esimerkkinä voidaan pitää kohtausta, jossa Jack menee salaa ensimmäisen äänielokuvansa näytökseen tarkkailemaan ihmisten reaktioita: hän seisoo teatterin nurkassa valepuvussa, jottei yleisö tunnista häntä, mikä peilautuu selkeästi *Laulavien sadepisaroiden* kohtaukseen, jossa Don seurueineen seisoo elokuvateatterin

ulkopuolella hattuihin ja takkeihin verhoutuneena, jotteivat he joutuisi kohtaamaan flopanneen äänielokuvan aiheuttamaa nöyryytystä. Tällaisilla refleksiivisillä yksityiskohdilla *Babylon* viittaa siihen, kuinka äänielokuvan murros on jo aiemmin representoitu Hollywoodin omassa tuotannossa ja minäkuvassa. Lisäksi Jackin hahmo kytkeytyy Brad Pittin tähtikuvaan, mikä syventää entisestään elokuvan refleksiivisyyden tasoja. Pittin ura pitkään jatkuneena, karismaattisena ja maskuliinisena tähtenä resonoi Jackin kaltaisen figuurin kanssa, mutta samalla elokuva asettaa tämän tähtikuvan historialliseen perspektiiviin: nykyinen elokuvatähti, Pitt, esittää tähteä, joka edustaa jo kadonnutta tähteyden muotoa ja hahmoa, jonka kohtalo heijastaa tähteyden katoavaisuutta. Jackin hahmo voidaan tulkita kommentaarina Pittin kaltaisen modernin ja globaalien tähtikuvan historiallisesta asemasta, mutta myös sen rajallisuudesta. Jackin tarina osallistuu Hollywoodin metanarratiivin vahvistamiseen esittämällä implisiittisen väitteen siitä, että Hollywood on voimakkaampi kuin mikään tai kukaan muu.

Mannyn hahmo jäsentyy ennen kaikkea metatasoiseksi katsojan samastumispisteeksi ("katsojan POV") suhteessa itse elokuvan mediumiin. Hahmon kaari kulkee vilpittömästä haaveilijasta kohti kyynistä koneiston pelinappulaa. Hän aloittaa järjestelmän ulkopuolisena tekijänä, joka ihailee elokuvan taikaa ja haluaa päästä osaksi "jotakin itseään suurempaa". Manny ihastelee studioympäristöä ja kuvaustilanteita tiloissa, joissa kaaoksesta syntyy järjestystä ja merkitystä. Hän päätyy kuitenkin huomaamattaan osaksi tätä painajaismaista järjestelmää. Tämä tematiikka huipentuu elokuvan lopussa, jossa Mannyn voimakas reaktio elokuvanäytöksessä tekee näkyväksi hänen oivalluksensa elokuvan historiallisesta jatkumosta ja hänen paikantumisensa osaksi tätä jatkumoa. Manny näkee elokuvan osana laajempaa kokonaisuutta, jossa menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus kietoutuvat yhteen. Jatkumoon osallistuva Manny ei enää näyttäyty ainoastaan Hollywoodin työntekijänä, vaan myös katsojana, jonka kautta elokuva mediumina reflektoi omaa merkitystään. Mannyn hahmo resonoi myös Chazellen ja tämän tekijäposition kanssa. Manny rakastaa elokuvia, mutta oppii suhtautumaan kriittisesti Hollywoodia ja sen sortavaa systeemiä kohtaan: "kauniita asioita voi syntyä rumista lähtökohdista". Mannyn keskeinen motiivi, halu olla osa jotakin suurempaa, on verrattavissa Raamatun kertomukseen Baabelin tornista (ks. liite 1). Hollywood näyttäyty kollektiivisena projektina, jossa yhteinen kieli – elokuvan kieli – mahdollistaa lähes rajattoman luomisen, mutta samalla kylvää hajoamisen siemeniä. Manny pääsee kokemaan Hollywoodin myytin mukaisena paikkana, jossa "kaikki on mahdollista", mutta tämän mahdollisuuden mukana tulee myös paljon pahaa, rumaa ja sortavaa. Mannyn tarina kuvaa

Hollywoodia ikään kuin meritokraattisena järjestelmänä, jossa jokaisella on mahdollisuus saavuttaa täysi potentiaalinsa, voittajat palkitaan, ja joka sisältää väistämättä haitallisia hierarkioita ja epäsuhtaisuutta.

Nellie voidaan ymmärtää Hollywoodin mytologian tuhoavuutta ilmentävänä hahmona. Hänen nousunsa huonoista kotioiloista tähteyteen linkittyy Clara Bow'n ”*it girl*”-tähtikuvaan. Bow'n lailla Nellien tarinakaari kulkee köyhästä ja väkivaltaisesta perheestä tunnetuksi seksisymboliksi. *Babylon* viittaa tähän eksplisiittisesti kohtauksessa, jossa Nellie innokkaana esittelee juhlissa tapaamansa jalkapallojoukkueen kansajuhliljoilleen, mikä resonoi kohuun, jossa Bow'n väitettiin harrastaneen seksiä kokonaisen jalkapallojoukkueen kanssa. Kohtaus liittää tähtimyytin seksuaaliseen spehtaakkeliin ja juorukulttuuriin. Jatkuvasti katseen kohteena oleva Nellie näyttäytyy samanaikaisesti subjektina ja objektina, ja hänen fyysinen ja ekspressiivinen näyttelijäntyyliensä menettää arvonsa äänielokuvan myötä, jolloin hänestä tulee esimerkki siitä, kuinka Hollywoodin järjestelmä sekä tuottaa että ikään kuin surmaa tähtensä.

James McKay näyttäytyy elokuvassa ennen kaikkea symbolisena ja myyttisenä hahmona. Tämä eksentrisen hahmo ei ole välttämättä juonen kannalta kaikkein merkittävin, Jamesin rooli vaikuttaa jopa osin irralliselta, mutta temaattisella tasolla se nousee keskeiseksi, sillä hahmon ympärille rakentuvat tilat ja tilanteet tiivistävät elokuvan keskeisiä merkityksiä. Jamesin hahmo voidaan tulkita vertauskuvana Hollywoodille itselleen, ja sitä voidaan tarkastella suhteessa Raamatun ”Suureen Babyloniin”, joka edustaa moraalisesti turmeltunutta ja tuhoon tuomittua järjestelmää (ks. liite 2). Symboliikka konkretisoituu Jamesiin liitetyissä fyysisissä tiloissa, esimerkiksi hänen lokaalinsa pihalla oleva ylellinen puutarha voidaan rinnastaa myyttisiin Babylonin riippuviin puutarhoihin, joiden todellinen olemassaolo on jäänyt epävarmaksi. Puutarha voidaan ymmärtää vertauskuvana loistosta ja katoavaisuudesta sekä ihmisen yrityksestä rakentaa jotakin ihmeellistä, mutta jo lähtökohtaisesti illuusion varaan rakentuvaa. Hahmon vertauskuvallisuus korostuu kohtauksessa, jossa James vie Mannyn ja Kreivin maanalaiseen luolastoon, joka toimii eräänlaisena allegorisena helvettinä, paikkana johon Hollywoodissa päätyy, jos ei kykene taistelemaan sen hulluutta vastaan. Luolaston voi nähdä kuvastavan Hollywoodin ja menestyksen kääntöpuolia, turmeltuneisuutta ja rappiota, sekä rajattoman halun määrittämää elämää, jossa ”mikään ei enää riitä”. Kohtaus voidaan ymmärtää myös dantelaisena allegoriana, jossa miesten matka maanalaiseen pimeyteen vertautuu matkaan kohti moraalista ja eksistentiaalista syvyyttä. Luolan friikkisirkus-kuvasto, kuten villieläimet, voimamies, elefanttimies sekä surrealistinen ja

groteski kesyttämättömyyden ilmapiiri maalaavat painajaiskuvaa siitä, mitä Hollywoodista olisi voinut tulla, jos varakkaat ja siveelliset toimijat eivät olisi kiinnostuneet siitä sen varhaisvuosina. Kokonaisuudessaan tätä eriskummallista episodista voidaan tarkastella suhteessa *Boogie Nightsiin*, erityisesti tyyllisellä ja kokemuksellisella tasolla. *Babylonin* siirtymä speaktaakkelista kohti uhkaavaa tilaa paljastaa viihdeteollisuuden pimeän puolen absurdilla ja paikoin shokeeraavalla tavalla, kuten *Boogie Nightsissä*. Tämä liittyy episodin osaksi elokuvallista traditiota, jossa teollisuuden varjopuoli kuvataan voimakkaan affektiivisena kokemuksena.

Narratiivisesti pienessä roolissa esiintyvä Kreivi, ”*The Count*”, kuvataan ylimyyttisenä hahmona, joka vaikuttaa aina ilmestyvän paikalle ilman selkeää kausaalista selitystä. Hahmon epärealistinen olemus sekä aristokraattinen pukeutuminen, joka on yhdistetty ”hämäräbisneksiin”, muodostavat koomisen ja osin vieraannuttavan vaikutelman. Kreivi asettuu Hollywoodin huomaamattomaan marginaaliin ja näyttäytyy allegorisena hahmona, joka heijastaa alan kaoottista, sääntöjä kiertävää ja absurdia luonnetta.

Hahmojen avulla *Babylon* tulkitsee äänielokuvaa teollisen näkökulman lisäksi myös henkilökohtaisella tasolla. Kuten mainitsin, *Babylon* kertoo toisenlaisen tarinan äänielokuvakriisistä kuin *Laulavat sadepisarat*. Nellien luontainen puheääni tai sen sävy ei aiheuta kuvauksissa ongelmia, vaan ongelmaksi koituu se, ettei Nellien vuorosanoja meinata saada taltioitua laadukkaasti nauhalle. Sekä Nellien että studiotyöntekijöiden täytyy opetella lennosta uusi tapa tehdä elokuvaa. Näyttelijän täytyy nyt kyetä kontrolloimaan äänenvoimakkuuttaan ja -korkeuttaan sekä artikuloimaan selkeämmin kuin aiemmin, ja vaikka Nellie on valmis yrittämään kohtausta uudelleen ja uudelleen, muut studiossa työskentelevät kärsivät tilanteesta. Yksittäisen kohtauksen ja jopa yksittäisten vuorosanojen taltioiminen epäonnistuu lukemattomia kertoja, mikä saa lopulta Nellien lisäksi myös ohjaajan, äänittäjän ja elokuvaajan turhautumaan, ja tunnelma studiossa kiristyy. Saman kohtauksen kuvaamista näytetään useaan kertaan, mikä saa myös katsojan samastumaan toistojen aiheuttamaan turhautumiseen. Lopulta kun kohtaus saadaan purkkiin, työntekijät riemastuvat silmin nähden, mikä ohjaa myös katsojaa rentoutumaan kireää ja tiivistunnelmaista ilmapiiriä kuvanneen kohtauksen jälkeen.

## 5.1 Unelmat ja tähteys myyttisinä kertomuksina

Hahmot tarjoavat katsojalle erilaisia näkökulmia unelmista ja tähteydestä. *Babylon* rakentaa jokaiselle keskeiselle hahmolle oman, subjektiivisen tarinansa. Osan hahmojen psykologista

motivaatiota ja sosiaalisia taustoja raotetaan enemmän kuin toisten. Kuitenkin kertomuksen edetessä yksittäiset tarinalinjat alkavat kietoutua toisiinsa paljastaen samalla laajempia motiiveja ja kytköksiä. Esimerkiksi Manny ja Nellie kohtaavat toisensa jo elokuvan alkumetreillä, mutta vaikka myös Jack, Lady Fay Zhu ja Sidney esitellään katsojalle jo ensimmäisten kohtausten aikana, heidän suhteensa toisiin hahmoihin alkavat avautua vasta myöhemmin. Näiden yksittäisistä kollektiiviseksi muuttuvien tarinoiden kautta *Babylon* tuottaa laajempaa narratiivia Hollywoodista, ja täten myös ensemble-roolitukseen perustuva rakenne perustelee merkityksensä: se tarjoaa katsojalle useita mahdollisia samastumispisteitä sekä tilaisuuden tarkastella Hollywoodin metanarratiivia monista eri näkökulmista. Protagonistikeskeisestä Hollywood-kerronnasta poiketen ensemble-roolitus jakaa toimijuuden ja narratiivisen painopisteen useiden eri hahmojen välille, mikä osaltaan selittää, miksi yksittäisten hahmojen motivaatiot jäävät toisinaan epäselviksi.

Kerronnalla on merkittävä rooli siinä, miten katsoja suhtautuu hahmoihin. Klassinen Hollywood-kerronta on tyypillisesti suoraviivaista ja selkeää, ja esimerkiksi henkilöiden motiivit pyritään pitämään helposti ymmärrettävinä (Bordwell 2008; Bacon 2000). *Babylon* hyödyntää jossain määrin klassisen Hollywood-kerronnan periaatteita, mutta elokuva on myös täynnä epäjohdonmukaisia siirtymiä ajasta tai paikasta toiseen. Kerronta jättää paljon vastuuta ja vaihtoehtoja katsojan tulkinnalle ja mielikuvitukselle.

Käsittelin tutkielman alkupuolella Nellien ja Mannyn taustatarinoiden niukkuutta. Bordwellin narratiivinen poetiikka tarjoaa vielä uudenlaisen näkökulman siihen, miksi Nellien ja Mannyn kohtaamista edeltävä historia jätetään liki kokonaan kertomatta, ikään kuin Nellie ja Manny vain tiputettaisiin elokuvan maailmaan *in medias res*<sup>30</sup>. Bordwellin (2008) mukaan Hollywood-elokuvien konventiot ovat monessa suhteessa helppoja oppia: riittävän narratiivisen kompetenssin ja kontekstin tajun myötä katsoja osaa ymmärtää ja yhdistää elokuvallisia keinoja sekä erilaisia visuaalisia koodeja ja tehosteita. Nämä keinot eivät välttämättä aina ole luonnollisia tai jäljittele todellista havaitsemista, vaan ne voivat myös tietoisesti korostaa tiettyjä asioita tai informaatiota. Myös konventioiden tietoinen rikkominen edellyttää luottamusta katsojan kykyyn ensiksi tunnistaa ja tulkita konventioita ja sen myötä tunnistaa niistä poikkeaminen (Bordwell 2008, 57–79; ks. myös Bacon 2000; Branigan 1992.) *Babylon* ei rakenna Nellielle tai Mannylle taustatarinaa, vaan heidän lähtökohtansa ovat täysin avoimia, ja tämä kerronnallinen ratkaisu ohjaa katsojaa huomioimaan, että ei ole olennaista

---

<sup>30</sup> kerrontatekniikka tai aloitusmuoto, jossa mennään suoraan keskelle tapahtumaa

tietää, mistä hahmot tulivat tai miten he päätyivät johonkin pisteeseen, vaan miten he toimivat Hollywoodin itsetietoisessa järjestelmässä. Taustatietojen eli motivaation puuttuminen voidaan nähdä kerronnallisena strategiana, joka tekee tyhjistä lähtötilanteesta itsessään merkityksellisen. Bordwell (2008) käsittelee ellipsiä elokuvan tietoisena keinona johtaa katsojaa harhaan. Ellipsillä katsojaa rohkaistaan sivuuttamaan kerronnassa ilmenevä aikarako, jonka merkitys paljastuu vasta myöhemmin. Katsoja kuitenkin tietää, että jotain on tapahtunut, vaikka sitä ei näytetä tai kerrota. (Bordwell 2008, 98.) Nellien ja Mannyn taustatarinoiden puuttuminen ei yksioikoisesti vastaa narratiivista ellipsiä, jolla viitataan nimenomaan tarinan keskellä ilmenevään aikarakoon, mutta sitä voisi käsitellä eräänlaisena biografisena ellipsinä. Bordwellin mukaan ellipsi havainnollistaa narratiivin järjestelmän aktiivisuutta eli sitä, ettei kerronta perustu sattumiin, vaan se on koko elokuvan mittainen prosessi, joka ohjaa katsojan ymmärrystä ja tulkintaa. (Bordwell 2008, 95–98.) Katsoja täyttää aukot usein tiedostamattaan, mutta saattaa samalla huomata kerronnan valikoivuuden. Näin Nellien ja Mannyn taustatietojen niukkuus voidaan nähdä refleksiivisenä kerronnan keinona, joka kytkeytyy myös osaltaan Hollywoodin konventioiden tarkasteluun.

Mannyn historiasta ei kerrota juuri muuta kuin se, että hän on muuttanut vanhempiansa kanssa Meksikosta Los Angelesiin 12-vuotiaana, ja että hänen vanhempansa asuvat edelleen kaupungissa. Myös Nellien menneisyys pidetään suhteellisen pimennossa, ja elokuva antaa vain jonkin näköisiä, hajanaisia vihjeitä Nellien kotioloista. Nellie käy New Yorkissa parantolassa tapaamassa naishenkilöä, ja perheeseen liittyvät keskustelut Mannyn kanssa vierailua ennen sekä sen jälkeen vihjaavat kyseessä olevan Nellien perheenjäsen, oletettavasti äiti. Nellien ja naisen välit kuvataan vaikeina: nainen vaikuttaa hauraalta, poissaolevalta ja lamaantuneelta, eikä tämä vastaa Nellien puheeseen lainkaan koko vierailun aikana. Lähdettyään parantolasta Nellie toteaa hieman tympääntyneenä mutta keveästi Mannyille: *”that was a waste of time”*. Myös isäsuhde kuvataan jännitteisenä ja etäisenä, ja Nellie vaikuttaa häpeävän ja paheksuvan isäänsä, joka yrittää hyötyä tyttärensä menestyksestä. Vähäisten taustatietojen tai elämänhistorian sijaan kerronta korostaa Nellien tarvetta paeta taustaansa ja rakentaa identiteettiään uudelleen, mikä vahvistaa Hollywoodin tähti- ja unelmamytologiaa.

*Babylonissa* osa hahmoista myös ikään kuin katoaa, yksittäiset tarinalliset kaaret eivät pääty selkeään sulkeumaan tai loppuratkaisuun. Esimerkiksi elokuvan lopulla Nellie hyppää Mannyn autosta kadulle ja tanssahtelee tiehensä, hetken päästä kerronta viittaa vain ohimennen ja kevyesti siihen, että Nellie on kuollut. Kerronnallinen ratkaisu kulkee käsi

kädessä elokuvan episodimaisen rakenteen kanssa: tarina etenee äkillisten ja hämmentävien aikahyppyjen ja fragmentaaristen jaksojen kautta ilman loogista, kronologista tai kausaalista selitystä. Täten *Babylonin* kerronta poikkeaa klassisen Hollywood-kerronnan periaatteista ja muistuttaa rakenteeltaan pikemminkin yhdysvaltalaisen elokuvamusikaalin narratiivia (Altman 1987). Toisaalta hahmojen epämääräisen ilmaantumisen ja katoamisen voi myös tulkita laajemmin niin, että narratiivin keskiössä ei ole yksittäisten henkilöiden motiivien avaaminen, vaan Hollywood-järjestelmän rakentuminen ja liikkuminen erilaisten dikotomioiden rytmissä.

Yhtä lailla Nellien ja Mannyn taustatarinan puuttumisen voi tulkita nousevan ja kuolevan tähden sekä laajemmin tähteyden myytin näkökulmasta. Myös tästä viitekehyksestä katsoen Nellie ja Manny eivät ole merkittäviä yksittäisinä henkilöinä, vaan heidän merkityksensä syntyy Hollywood-koneistossa, jossa he ovat tärkeitä pelinappuloita. Hollywoodin koneisto ei ole kiinnostunut heidän menneisyydestään, vaan siitä, minkälaista hyötyä heistä voisi olla järjestelmälle. Kattavan taustatarinan puuttuminen asettaa heidät samalle viivalle muiden pelinappuloiden kanssa: kukaan ei ole uniikki, ja kuka tahansa on korvattavissa.

Kuten mainitsin tutkielman ensimmäisessä pääluvussa, Manny ja Nellie esitellään *Babylonissa* valmiiksi osana Hollywoodin laajaa mytologiaa. Mannyn ensimmäinen esiintyminen elokuvassa on kohtauksessa, jossa hän on töissä, jolloin työ on ensisijainen asia, joka Mannyyn liitetään ja joka määrittää häntä. Pian käy ilmi, että Mannylla on myös kunnianhimoinen unelma, mutta se pyritään tukahduttamaan välittömästi, kun sitä kirjaimellisesti tallotaan elefantin voimalla alas. Nellien ensiesiintyminen rakentuu vastakkaisella tavalla, sillä hän saapuu kuvioihin ryminällä korostaen läsnäoloaan ja ylpeyttään. Manny ja Nellie esitetään vastakohtina, joista yksi raataa hiki hatussa ansaitakseen paikkansa – ja palkkansa – juhlissa, toinen vain ilmestyy paikalle ikään kuin olisi aina tehnyt niin. Nellie ei tarvitse unelmia eikä raakaa työtä lunastaakseen paikkansa.

*Babylonin* voi tässä suhteessa tulkita keskustelevan myös *La La Landin* kanssa. *La La Landissa* Mia ja Sebastian esitellään samankaltaisella itsemytologisovalla vastakkainasettelulla. Mia haaveilee näyttelijän urasta ja rakkauden löytymisestä. *Someone in the Crowd* on ensimmäinen musikaalinumero, joka linkittyy suoraan Miaan.

*You got the invitation, you got the right address. You need some medication? The answer's always yes. A little chance encounter could be the one you've waited for, just squeeze a bit more.*

Toisin kuin Nelliellä, Mialla on kutsu juhliin, ja hän on valmistautunut tekemään oikean vaikutelman oikeisiin ihmisiin – tai oikeaan ihmiseen. Molemmat hänen unelmistaan voivat toteutua tänä iltana. Kappaleen nimi *Someone in the Crowd* viittaa kohtalon myyttiin: tuolla jossain on juuri se oikea minulle. Koska kyseessä on klassinen Hollywood-musikaalielokuva, katsoja ymmärtää, että kappale on ikään kuin lupaus siitä, että Mia tulee tapaamaan merkittävän henkilön, ”*that someone in the crowd*”. Toisaalta Mia on myös itse ”*that someone in the crowd*”: nyt hän on vielä yksi muiden joukossa, mutta pian hän on kaikkien tuntema tähti. Sekä *Babylon* että *La La Land* mytologisoivat itsensä, mutta ne tekevät sen eri tavoin ja eri motiivien ajamina. *La La Land* ylläpitää klassisen Hollywoodin romanttista kohtalomyyttiä, *Babylon* tekee kohtalomyytistä mielivaltaisen ja sortavan. *Babylon* ei sulje pois romanttisen kohtalon mahdollisuutta, vaan se pikemminkin tekee siitä liioitellun tai vääristyneen.

Kerronnan merkittävää roolia katsojan suhtautumisen muotoutumisessa hahmoihin voidaan tarkastella myös Mary Ann Doanen (1991b) identifikaation teorian avulla. Doanen identifikaatio ei tarkoita ainoastaan psykologista samastumista yksittäiseen hahmoon ja tämän valintoihin, vaan laajemmin katsojan asemoitumista elokuvan tarjoamiin katsomisen positioihin. Identifikaatio kuvaa mekanismia, joka pienentää elokuvan ja katsojan välistä etäisyyttä sekä elokuvallisen representaation perustana olevan ”poissaolon” tai ei-todellisen<sup>31</sup>. Näin identifikaatio saattaa horjuttaa katsojan tietoisuutta elokuvan keinotekoisuudesta tai saada katsojan hetkellisesti unohtamaan, että nähty ei ole todellista. Fiktiivinen elokuva pyrkii vetämään katsojan sisään elokuvan maailmaan ja poistamaan katsojan ja diegeettisen todellisuuden välisen etäisyyden. Doanen mukaan tämä mekanismi voi toisinaan olla niin voimakas, että se voi aiheuttaa jopa liiallista immersiota, jolloin katsoja voi kokea myös epämiellyttäviä ja ei-haluttuja tuntemuksia, kuten ahdistusta. (Doane 1991b, 15).

Doane jakaa identifikaation kolmeen helposti erotettavaan tasoon, joista ensimmäisellä hän viittaa siihen, kuinka katsoja samastuu elokuvan henkilöahmon representaatioon. Katsoja tuntee tämän kokemat ja välittämät tunteet ja pystyy kuvittelemaan itsensä henkilöahmon tilanteessa. Ensimmäisessä tasossa ilmenee myös kaksi sisäistä tasoa, sillä katsojalle annetaan eräänlainen kaksoispääsy (engl. *double access*) esitettyyn henkilöön – sekä hahmon että tähden tasolla. Samastuminen ei kohdistu siis ainoastaan fiktiiviseen henkilöahmoon, vaan

---

<sup>31</sup> ”Poissaololla” ja ”ei-todellisella” viitataan klassisessa ja psykoanalyttisessä elokuvateoriassa elokuvallisen representaation luonteeseen, jossa esitetty kohde ei ole fyysisesti (todellisesti) läsnä, vaan kyse on ainoastaan kuvallisesta jäljestä tai representaatiosta. Kts. lisää esim. Metz (1977); Doane (1991a).

myös näyttelijän tähtikuvaan. Ensimmäisen tason identifikaatio edellyttää katsojalta elokuvan kaksiulotteisuuden kieltämistä ja elokuvan diegeesin todellisuuskuvaan panostamista. Katsojan täytyy hyväksyä kuvan representatiivisuus ja kohdistaa affektiivinen suhteensa esitettyyn henkilöön. Tämä vastaa Metz'n toissijaista identifikaation mekanismia, jossa katsoja samastuu nimenomaan henkilöhaamoon<sup>32</sup>. Katsojan suhde haamoon rakentuu empatian, sympatian ja osittaisen samastumisen välimaastoon, ja tähteen samastuminen toimii tämän kanssa päällekkäisenä prosessina, sillä katsoja tunnistaa haamon myös näyttelijän tähtikuvan kautta, jolloin tämä tuntuu samalla inhimilliseltä sekä yli-inhimilliseltä. Kyse ei kuitenkaan ole realistisesta ihmisestä, psykologisesta persoonasta, vaan kulttuurisesti koodatusta kuvallisesta efektistä ja järjestelmästä, jossa ruumis ja identiteetti on sidottu yhteen elokuvalliseksi merkitykseksi. Tähti on yhtä kuin tunnistettava nimi, keho, tyyli ja aura. Tähten läsnäolo korostaa esityksen rakenteellisuutta ja luo katsojalle kokemuksen, jossa tämä ei samastu haamoon todellisena henkilönä, vaan osana esitystä ja speaktaakkelia. (Doane 1991b, 16–17.)

Toinen identifikaation taso on eri asioiden, henkilöiden ja toiminnan tunnistaminen, eli se viittaa katsojan kykyyn tulkita näkemäänsä aiemman tietonsa ja kulttuuristen konventioiden perusteella. Tämä mahdollistaa elokuvallisen maailman ymmärtämisen ja siihen kiinnittymisen. Taso ei pysy erillisenä tähteen samastumisesta, vaan ne sekoittuvat toisiinsa, jolloin katsoja ei ainoastaan tunnista tähteä tähtenä, vaan myös alkaa pitää kuvan maailmaa ikään kuin ”todellisena”. Tämä liittyy siihen, että narratiivinen elokuva perustuu ikonisuuteen, eli siihen, että kuva näyttää ”siltä, miltä asiat näyttävät”, jolloin myös tunnistaminen tuntuu luonnolliselta, vaikka se on kulttuurisesti tuotettu mekanismi. Tähti näyttää todelliselta henkilöltä, mutta toimii samalla elokuvallisena konstruktiona, mikä hämärtää ontologista rajaa esityksen ja todellisuuden välillä. Näin katsoja ei tunnista vain tähtiä ja kohteita, vaan elokuva rakentaa laajemman illuusion, jossa kuvan ja todellisuuden välinen ero hämärtyy tai katoaa kokonaan, ja katsoja oppii pitämään esitystä suorana todellisuuden heijastuksena. (Doane 1991b, 17.)

Kolmas identifikaatio on näistä kaikkein abstraktein, mutta se voidaan nähdä muiden identifikaatiotasojen perustana. Tässä katsoja samastuu itse katsomiseen tai itseensä katseena eli omaan asemaansa näkevänä subjektina. Tätä kutsutaan myös Metz'n primääriseksi

---

<sup>32</sup> Metz tarkastelee elokuvakokemuksen psykologisia mekanismeja ja kuvaa katsomistilanteessa tapahtuvaa identifikaatiota peilivaiheen kaltaiseksi prosessiksi. Kts. lisää Metz (1977).

identifikaatioksi (vrt. ylempänä Metzlin toissijainen identifikaatio). Katsoja omaksuu kameran näkökulman, jolloin tämä alkaa kokea kuvatut tapahtumat ikään kuin oman katseensa kautta. (Doane 1991b, 15–16.) Esimerkiksi *Babylonissa* kameran lähestyessä Nellieä, katsoja kokee ”minä lähestyn Nellieä”, ja kun kamera kuvaa studiota ylviivistosta, katsojan kokemus on ”minä katson studiota ylhäältä päin”. Näin identifikaatio rakentuu useiden samanaikaisten tasojen varaan, jotka yhdessä mahdollistavat katsojan uppoutumisen elokuvan maailmaan.

Doanen identifikaatioteoria tarjoaa hedelmällisen lähestymistavan analysoida, millaisia samastumisen mahdollisuuksia *Babylon* tuottaa katsojalle suhteessa keskeisiin hahmoihinsa. Samalla elokuvan refleksiivisyys kääntää huomion itse katsomiseen ja tekee identifikaation tasot näkyviksi sekä osittain myös kyseenalaistaa niitä. Elokuva aktivoi tutun narratiivin unelmia tavoittelevista yksilöistä, jotka haluavat menestyä Hollywoodissa. Kerronnan malli on oletettavasti jokaiselle katsojalle jo entuudestaan elokuvista tuttu, mikä mahdollistaa katsojan samastumisen. Erityisesti Mannyn ja Nellien kunnianhimoiset luonteet saattavat myös inspiroida katsojaa, ja tuttu kerronnan malli voi saada katsojan samastumaan myös heidän kohtaamaansa kritiikkiin, pelkoihin ja epävarmuuteen. Tunteiden ja haavoittuvuuden esittäminen vahvistaa katsojan affektiivista eläytymistä ja rakentaa sympatian kokemusta.

Osaltaan *Babylonin* narratiivi kuitenkin toistaa Hollywoodin unelma- ja tähtimyyttä, erityisesti Nellien menestystarina kuvataan hyvin utopistisena, mikä taasen häiritsee katsojan samastumista. Nelliestä tulee nopealla tahdilla menestynyt näyttelijä, mikä voi etäännyttää katsojaa ja muistuttaa, että elokuva on fiktiivinen, sillä tarina vaikuttaa liian hyvältä ja helpolta ollakseen totta – tähteys ja sen saavuttaminen on jotain elämää suurempaa, ja sellaista tapahtuu vain elokuvissa. Tässä kontekstissa Doanen identifikaation teoria korostuu, sillä samastuminen ei kohdistu ainoastaan Nellieen, vaan myös tähtikuvaan ja tähteyteen kulttuurisesti rakennettuun malliin, jonka katsoja tunnistaa laajalti elokuvahistoriasta ja mediasta. Tätä voidaan konkretisoida vertaamalla Doanen identifikaatioteoriaa yleisesti tunnettuun psykologisen samastumisen tunteeseen, jonka näkökulmasta tähteen ja tähteyteen samastuminen olisi lähtökohtaisesti äärimmäisen monimutkainen ilmiö sen vuoksi, että tähdet esitetään useimmiten elokuvissa ja muussa mediassa poikkeuksellisina yksilöinä. Media on täynnä tuhansia erilaisia tähtikuvia, mutta liki kaikkia niitä yhdistää se, että niihin on perustavanlaatuisesti liitetty ajatus harvinaislaatuudesta ja saavuttamattomuudesta. Pohdinkin, onko katsojan ylipäättään psykologisessa mielessä mahdollista samastua tähteen, vai samastuuko katsoja aina pikemminkin siihen kulttuurisesti rakennettuun tähteyden malliin tai kuvastoon, jonka tämä tunnistaa elokuvista ja muualta mediasta ja jonka on omaksunut

osaksi itseään ja ymmärrystään? *Babylon* hyödyntää tätä jännitettä aktivoimalla erilaisia tähteyden narratiiveja sekä johdattamalla katsojaa tulkitsemaan niitä ja samastumaan niihin. Samastuminen laajenee mekaniikkana yksilötasolta kohti laajempaa metatasoa: elokuvan kerronta tarjoaa ensin mahdollisuuden samastua hahmoon, mutta vähitellen ohjaa tätä kohti refleksiivisempää suhdetta tähteyteen. Näin itsetietoinen kerronta ohjaa katsojaa tarkastelemaan tähteyttä kulttuurisena konstruktiona yksittäisen henkilöahmon kokemuksen sijaan.

## 5.2 Sukupuoli, seksuaalisuus ja valkoinen Hollywood

Elokuvan ensemble-roolitus mahdollistaa Hollywoodin esittämisen moniulotteisena ja monesta eri näkökulmasta, sillä se tuo esiin muun muassa diversiteetin, erilaisia ikäryhmiä sekä sukupuolten välisiä eroja ilman, että näiden teemojen käsittely on suoraan juonen keskiössä. Esimerkiksi sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvään keskusteluun *Babylon* ottaa osaa nimenomaan henkilöahmojen subjektiivisten tarinoiden välityksellä. Elokuvassa on kokonaisia kohtauksia, mutta myös lukuisia pieniä yksityiskohtia, joilla se paitsi osallistuu 2020-luvun sukupuoli- ja seksuaalidiskursseihin myös kommentoi Hollywoodin historiallisia kohuja.

1920- ja 1930-luvuille sijoittuvassa *Babylonissa* sukupuoliroolit kuvataan pääosin juuri sellaisina kuin ne aikanaan olivat, ja kerronta vahvistaa tätä epätasa-arvoista systeemiä, jossa miehillä ja naisilla on selvästi eri määrä mahdollisuuksia ja (sanan)valtaa. Nellie ja Manny kummatkin kulkevat kivisen tien huipulle, mutta siinä missä Nellien uhrauksia menestyksensä eteen käsitellään ruutuaikaa säästämättä, Mannyn siirtyminen avustajasta studiotuottajaksi vaikuttaa hätkähdyttävän yhtäkkiseltä, mikä voidaan lukea kommenttina epätasa-arvoiselle kohtelulle. Jackin menestys vaikuttaa perustuvan pitkälti siihen, että hän on kuuluisa, itsevarma ja päämäärätietoinen miesnäyttelijä. Nellie on kuin ohikiitävä tähdenlento, joka ei yrityksistään huolimatta pysty sopeutumaan patriarkaalisen Hollywoodin systeemiin sen vaatimalla tasolla.

Naisten asema elokuvanteossa ei ollut alkujaan niin marginaalinen kuin myöhemmin on usein oletettu. Myös *Babylon* osallistuu tämän myytin murtamiseen tuomalla esiin naisia keskeisissä elokuvatuotannon rooleissa, kuten ohjaajina ja käsikirjoittajina. Perinteisesti naiselliseksi muodostuneiden tehtävien, kuten leikkaajan tai kuvaussihteerin, lisäksi varhaisen Hollywoodin käsikirjoittajista monet keskeiset lahjakkuudet olivat naisia, esimerkiksi Francis Marion, June Mathis ja Anita Loos. Heidän osuuttaan on pidetty ratkaisevana siinä, että tietyt

aihepiirit, kuten avioero, köyhyys, lasten hyväksikäyttö ja kuolemanrangaistus, vakiintuivat uskottavasti osaksi elokuvaa. (von Bagh 1998, 50–51.) Naisohjaajista merkittävin oli ensimmäisen maailmansodan vuosina hyvin suosittu Lois Weber (von Bagh 1998, 51).

*Babylonissa* Olivia Hamiltonin näyttelemän Ruth Adlerin on arvioitu saaneen inspiraatiota muun muassa Weberistä sekä toisesta ohjaajasta Dorothy Arznerista.

Elokuva käsittelee laajalti Hollywoodin etuoikeuksia ja valtaa. Rotuun ja etnisyyteen liittyviä teemoja tuodaan esiin erityisesti Sidney Palmerin (Jovan Adepo) hahmon välityksellä. Sidney esitetään äärimmäisen lahjakkaan taiteilijana ja artistina, mutta hänen asemansa sisältää lausumattomia ehtoja, ja hän kuuluu joukkoon vain niin pitkään kuin hän tekee mitä käsketään ja palvelee järjestelmää. Sidneyn toimijuus on rajattua, eikä hänellä ole täyttä itsemääräämisoikeutta. Sidneyn hahmoa esineellistetään, ja tämä korostuu erityisesti kohtauksessa, jossa studion johto vaatii häntä maalaamaan kasvonsa mustiksi poltetulla korkilla lieventääkseen etelän yleisön vastenmielistä suhtautumista rotuerottelun rajoja rikkovia orkestereita kohtaan. Tämä on selkeä viittaus Al Jolsonin *Jazzlaulajaan* ja varhaisen Hollywoodin rasistiseen *blackface*-perinteeseen. Kohtaus kommentoi perinteen ongelmallisuutta, kun Sidney asettuu kulttuurisesti tuotetun stereotypian ja valkoisen katseen välineeksi. Lopulta Sidney päättää lähteä Kinoscopelta ja siirtyy esiintymään pienempiin live-ympäristöihin mustien yhteisöissä, mikä heijastaa laajemmin tietoista siirtymistä pois institutionaalista ja sosiaalisesta hyväksikäytöstä ja kohti toisenlaista, turvallisempaa tuotanto- ja yleisödynamiikkaa.

Sidneyn hahmon ja tämän tarinan kautta jazz ei näyttäydy elokuvassa vain musiikkina tai estetiikkana, vaan se nousee elokuvan keskeiseksi kulttuuriseksi ja historialliseksi metaforaksi. Jazzin vertauskuvallisuuden välityksellä *Babylon* kommentoi Hollywoodin rakenteellista rotuerottelua ja paljastaa rasistisia valtasuhteita. Jazz toimii välineenä, jonka avulla elokuva paljastaa Hollywoodin sisäisen paradoksin, jossa afroamerikkalaisesta kulttuurista ammentava musiikki asetetaan ääniraidan keskiöön samalla kun sen alkuperäiset tekijät tai sen tuottaneet toimijat sysätään marginaaliin tai suljetaan järjestelmän ulkopuolelle. Hollywood kuvataan instituutiona, joka hyödyntää ja kaupallistaa mustaa musiikkia ja samalla ylläpitää rakenteita, jotka estävät sen tuottajien näkyvyyden, vallan ja menestyksen. Vaikka afroamerikkalainen ääni muodostaa keskeisen osan elokuvan musiikillisesta materiaalista, se ei käänny vastaavaksi näkyvyydeksi tai toimijuudeksi kuvan tasolla. Paradoksi tuodaan esiin myös narratiivin tasolla. Sidney kamppailee epäoikeudenmukaisuutta vastaan ja kommentoi suoraan tuotannon toimintaa esimerkiksi kohtauksessa, jossa kuvataan

*The Hollywood Revue of 1929* -elokuva. Hän huomauttaa suuttuneesti ”kameroiden osoittavan väärään suuntaan”, sillä ne kuvaavat ainoastaan näyttelijöitä eivätkä lainkaan koko teoksen äänestä vastaavaa orkesteria, joka soittaa aivan näyttämön vieressä sijaitsevilla korokkeilla, viimeisen päälle stailattuna.

*Babylon* asettuu tässäkin valossa osaksi laajempaa elokuva- ja televisiotuotannon jatkumoa, sillä Hollywoodin valtarakenteita, etuoikeuksia ja rasismia käsitteleviä teoksia on viime aikoina julkaistu enenevässä määrin. Esimerkiksi Netflixin *Hollywood*-sarja (2020) käsittelee hyvinkin eksplisiittisesti 1940-luvun Hollywoodin sukupuolten välistä epätasa-arvoa, rotuerottelua, ikärasismia ja muita haitallisia rakenteita ja niiden vaikutuksia elokuvatuotannossa ja -teollisuudessa.

Elokuva kommentoi marginalisaatiota sekä kulttuurista ja rodullistettua toiseutta myös Lady Fay Zhun hahmon välityksellä. *Babylon* kommentoi Hollywoodin ongelmallista tapaa hyödyntää ihmisen moninaisuutta estetiikkana samalla rajoittaen siihen liittyvää valtaa ja toimijuutta. Sidneyn lailla Lady Fay Zhukin on lahjakas esiintyjä ja kirjoittaja, mutta myös hänen toimijuutensa on ehdollista, ja hänen uransa on koko ajan riskialttiissa asemassa suhteessa studion valtaan. Hän on avoimesti queer ja biseksuaali, mikä asettuu vastakkain Hollywoodin heteronormatiivisten rakenteiden kanssa ja altistaa hänet syrjinnälle. Lady Fay Zhu joutuu jatkuvasti toimimaan hyväksynnän ja rajoittamisen välillä: hänen roolinsa on olla ikään kuin hyväksytysti erilainen. Hän kertoo Jackille siirtyvänsä Eurooppaan työskentelemään muun muassa Pathén tuotannoissa, mikä voidaan tulkita hänen uransa kuihtumisena, sillä Hollywoodin ulkopuolelle ja Eurooppaan lähtöä pidettiin merkkinä siitä, että tekijä siirtyy niin sanottuihin ”b-luokan” tuotantoihin. Lähdön syytä ei suoraan kerrota, vaan se jätetään tulkinnanvaraiseksi, mutta voidaan päätellä, että rakenteellinen ja kulttuurinen marginalisaatio, syrjintä ja rajoittaminen vaikuttivat ainakin osaltaan ratkaisuun.

### 5.3 Romanttinen dualismi

*Babylon* ei jätä romanttista dualismia kokonaan sivuun, mutta se ei ole keskeisessä asemassa elokuvan rakenteen tai tematiikan osalta. Altmanilaisittain luettuna *Babylonin* ilmeisin romanttinen vastakkainasettelu luodaan Nellien ja Mannyn välille ja temaattisesti selkein vastakkainasettelu kohdistuu Nellieen ja Jackiin. Kuten mainitsin, *La La Land* toimii tässä kontekstissa mielekkäänä vertailukohtana *Babylonille*, sillä *La La Land* asettaa romanttisen dualismin narratiivin keskiöön tai vähintäänkin antaa sille yhtä suuren painoarvon kuin taide-viihde-dualismille.

*La La Landin* alussa luodaan kuva, että Mia ja Sebastian ovat ärsyyntyneitä toisistaan, mutta tämä muuttuu tai paljastuu hyvin pian molemminpuoliseksi ihastukseksi. Parin katseet kohtaavat ensimmäisen kerran jo elokuvan alkukohtauksessa, moottoritieruuhkassa, jossa Sebastian tööttää hermostuneena edessä olevalle autolle. Autossa istuu Mia, joka puolestaan ärsyyntyy tuntemattoman autoilijan, eli Sebastianin, raivokkaaseen tööttäykseen. Kohtaus esittelee hahmot sekä toisilleen että katsojille ensimmäistä kertaa. Parin varsinainen tutustuminen alkaa vastavuoroisella kiusoittelulla, mikä vihjaa katsojalle ihastumisesta. Kiusoittelun varjolla pari pääsee jatkuvasti tapaamaan toisiaan. Mian ja Sebastianin ihastumista ja suhteen kehittymistä korostetaan useiden epäsuorien, mutta tunnistettavien ihastumisen merkkien, kuten hermostuneisuuden, vitsailun ja punastumisen avulla. Lisäksi lukuisat musiikkinumerot keskittyvät kuvaamaan parin lähentymistä, esimerkiksi laulun ja tanssin välityksellä. Kuvaus on paikoitellen jo kliseisen oloista, mutta tällä elokuva varmistaa, että katsojalle muodostuu jo elokuvan varhaisessa vaiheessa ajatus siitä, että pari tulee päätymään yhteen.

*Babylonissa* ihastumista kuvataan erilaisilla keinoilla kuin *La La Landissa*, ja henkilöiden väliset kemiat ylipäättään ovat monimutkaisempia tai vaikeaselkoisempia kuin *La La Landissa*. Manny kiinnostuu Nelliestä ensisilmäyksellä Wallachin juhlissa. Nellie tekee näyttävän sisääntulon juhliin ajamalla autolla päin etupihalla sijaitsevaa patsasta, ja Mannyn huomio kohdistuu heti räväkkään Nellieen. Hän kohtelee Nellieä kuin korkea-arvoista vierasta ja pistää omat tarpeensa hetkellisesti sivuun. Kun työn kautta esiteltyä Mannyä ei kuvata hetkeen työskentelemässä, syntyy vaikutelma, että hän unohtaa työnteon kokonaan ja keskittyy vain pitämään Nellielle seuraa. Manny päätyy käyttämään kokaiinia, mahdollisesti vain tehdäkseen vaikutuksen Nellieen, voidakseen viettää aikaa hänen kanssaan ja saadakseen huomiota häneltä. Tässä vaiheessa ei ole vielä täysin selvää, onko Manny oikeasti ihastunut ensisilmäyksellä, vai onko hän vain lumoutunut Nellien ylitsevuotavasta energiasta. Kuitenkin vain hetki myöhemmin Manny kertoo Nellielle rakastavansa tätä. Nellie ohittaa tunteidenpurkauksen tyynesti, ja ylipäättään Nellie ei vaikuta olevan kiinnostunut Mannysta romanttisessa mielessä. Yksipuolinen ihastuminen ja kaksikon välille muodostuva epäsymmetrinen suhde voidaan tulkita yksittäisen juoniratkaisun sijaan osana musikaalin konventionaalista rakennetta: heidän välisensä suhde konkretisoi musikaalin logiikkaa, jossa raha, maine, seksi ja rakkaus toimivat vaihdettavina resursseina, jotka lopulta kaikki annetaan päähenkilöille palkintona menestyksestä ja lahjakkuudesta (Mellencamp 1991, 5). Nellie saattaa jutustella Mannyn kanssa ajan kuluksi ja mahdollisesti siksi, että uusi tuttavuus voisi

olla keino päästä lähemmäs sisäpiiriä. Tässä vaiheessa elokuvaa Nellie vaikuttaa valitsevan rahan ja maineen rakkauden sijaan, mutta kerronta luo genrekonventionaalisen jännitteen: rakastuuko Nellie vielä Mannyyn, ja saavatko he yhdessä onnellisen lopun? Kuten mainitsin aiemmin tutkielmassa, genre-elokuvat nojaavat intertekstuaalisiin viitteisiin, joiden ymmärtäminen edellyttää katsojalta usein tiettyä elokuvahistoriallista tuntemusta. Chazellen teosten keskinäiset suhteet voivat rakentaa katsojalle ennako-oletuksia, ja tämä saattaa päätyä ennakoimaan Nellien ja Mannyn yhteistä kohtaloa *La La Landin* pohjalta: Mia ja Sebastian päätyvät toteuttamaan henkilökohtaisia unelmiaan, mutta heidän välinen romanttinen suhteensa päättyy ja jää elämään muistojen varaan.

*Babylonissa* rakkauden, maineen, seksin ja rahan himot kilpailevat jatkuvasti keskenään, ja henkilöiden motiivit näiden suhteen sekoittuvat jatkuvasti. Nellie vaikuttaa päällisin puolin olevan kiinnostunut vain maineesta ja menestyksestä, mutta hän haluaa olla myös pidetty omana itsenään. Paradoksaalisesti hän joutuu jatkuvan arvostelun myötä vastentahtoisesti muuttamaan tapojaan ja olemustaan saadakseen hyväksyntää. Manny hakee jatkuvasti huomiota sekä työelämässään että henkilökohtaisessa elämässään. Hän on tyytymätön työrooliinsa avustajana ja haluaa todistaa olevansa pätevä vaativampiinkin töihin, samalla kaivaten Nellieltä vastakaikua romanttisiin tunteisiinsa. Elokuvan edetessä Manny etenee vastaavaksi tuottajaksi, mutta ylennyksen myötä lisääntyneet ongelmat alkavat raastaa häntä töissä, eivätkä välit Nellien kanssa vaikuta lämpenevän sillä tasolla kuin Manny toivoisi. Elokuvan lopulla näytetään, että Manny on perustanut perheen ja saanut lapsia toisen naisen kanssa – hän vaikuttaa seesteiseltä ja onnelliselta. Kohtauksessa vihjataan, että Manny ei lopulta jatkanut uraansa Hollywoodissa. Mellencampin (1991) näkökulmasta lopun ratkaisun voi tulkita tietoisena genrekonvention purkamisena. Manny saavutti romanttisen ja emotionaalisen vakauden, mutta se ei ollut yhteensopiva Hollywood-uran kanssa. Nellie nautti maineesta ja menestyksestä melkein elämänsä viime metreille saakka, mutta kun uran suhteen tilanne alkoi näyttäytyä katastrofaaliselta, hän päätti antaa mahdollisuuden romanssille Mannyn kanssa. Elokuvan alussa vihjattu mahdollinen romanttinen pari ei kuitenkaan koskaan saa onnellista loppua yhdessä, eivätkä uhraukset suuntaan tai toiseen johda tilanteeseen, jossa heidät parina palkitaan sekä taloudellisesti että romanttisesti. Kerronnan rakenteeseen liittyvän genrekonvention purkaminen ja uudelleenkirjoittaminen vahvistavat elokuvan keskeistä teemaa: Hollywoodissa unelmat eivät aina käy toteen, eikä kaikilla ole onnellista loppua.

## 6 Yhteenvetoa

Tutkielmassa osoitan, että *Babylon* ei ainoastaan esitä elokuvahistoriaa, vaan aktiivisesti reflektoi, purkaa ja uudelleenkirjoittaa itsetietoisien Hollywoodin metanarratiivia. Näin se toimii samaan aikaan sekä osana Hollywoodin historiallista traditiota että sitä kommentoivana metateoksena.

*Babylon* ilmentää Hollywoodin itsetietoista luonnetta erilaisten refleksiivisten kerronnallisten strategioiden välityksellä. Se käy jatkuvaa dialogia elokuvan historian, Hollywoodin genreperinteiden ja laajempien kulttuuristen merkitysjärjestelmien kanssa. Jo ennen elokuvan katsomista, elokuvan nimen voidaan nähdä aktivoivan metatekstuaalisen lukutavan, jossa Hollywood näyttäytyy myyttisenä, moraalisesti ambivalenttina ”Babylonina”, kokonaisvaltaisena ja liiallisen loiston, vallan ja rappion tilana.

*Babylon* nostaa keskeiseksi ajatuksen Hollywoodista itseään aktiivisesti tuottavana sekä kommentoivana järjestelmänä. Elokuvan kerronta tekee näkyväksi juuri ne rakenteet, joiden varaan Hollywoodin illuusio rakentuu. Tämä tulee esiin esimerkiksi siinä, että teos korostaa tuotannon materiaalisia ja teknologisia ehtoja sekä siinä, että se rikkoo historiallista realismia liioitellun ja ylitsepursuavan speaktaakkelin kautta. Samanaikaisesti se nostaa esiin genre-elokuvien ideologisen luonteen, mikä korostaa entisestään Hollywoodin illuusion keinotekoisuutta.

Analyysini osoittaa, että elokuva osallistuu Hollywoodin itsetietoiseen esitykseen audiovisuaalisen kerronnan avulla. *Babylon* ei ole ainoastaan tarina tai elokuvallinen esitys Hollywoodista, vaan kokonaisvaltainen affektiivinen kokemus, jossa kuva, ääni ja rytmi toimivat keskeisinä refleksiivisinä välineinä ja merkitysten tuottajina. Elokuva rakentaa Hollywoodin speaktaakkelia visuaalisella ylenpalttisuudella, jatkuvalla liikkeellä, pitkillä otoilla ja vaihtelevalla tempolla. Speaktaakkelin voidaan nähdä ilmenevän kahdella tasolla, jotka asettuvat ristiriitaan keskenään: se tuottaa katsojalle kehollista ja moniaistista nautintoa ja eskapismintunnetta, mutta samalla se tekee näkyväksi Hollywoodin keinot tuottaa näitä kyseisiä tuntemuksia. Yksi keskeinen havaintoni on elokuvan synkronian ja epäsynkronian välinen jännite. Klassisen Hollywoodin ”näkymätön” kerronta perustuu mahdollisimman saumattomaan synkronian vaikutelmaan, mutta *Babylon* tietoisesti käyttää epäsynkroniaa ja fragmentaarisuutta paljastaakseen tämän klassisen kerronnan illuusion. Tällä tavoin elokuvan muoto voidaan nähdä kriittisenä kommentaarina Hollywoodin hegemonisesta estetiikasta.

Yksi keskeisimpiä johtopäätöksiäni on, että ääni ja musiikki eivät toimi *Babylonissa* ainoastaan kerronnan tukielementteinä, vaan ne muodostavat elokuvan refleksiivisen rakenteen ja logiikan ytimen. Ääniraita rakentaa teokseen laajan historiallisen ja temaattisen jatkumon, jossa mykkäkauden kuvauksessa ääni ilmenee kaoottisena ja ylenpalttisena, kun taas äänielokuvan myötä se muuttuu kontrolloiduksi ja hierarkkiseksi elementiksi ja tekijäksi. Ääni alkaa siis hallita elokuvan tuotantoa sekä kuvaannollisella että konkreettisella tasolla. Tämä siirtymä tekee näkyväksi äänen ideologisen ulottuvuuden ja nostaa esiin erityisesti ihmisäänen nousun hallitsevaan asemaan. Ääni toimii myös elokuvan muistina sitoen yhteen eri aikatasoja ja kulttuurihistoriallisia merkityksiä. Lisäksi elokuva hyödyntää ei-diegeettistä hiljaisuutta merkittävänä refleksiivisenä keinona, joka ohjaa katsojaa tiedostamaan äänen merkityksen nimenomaan sen poissaolon kautta. Musiikki puolestaan aktivoi monikerroksisen historiallisen ja kulttuurisen dialogin, jossa jazzvaikutteinen ja osin anakronistinen elokuvamusiikki heijastaa 1920-luvun kaoottisuutta ja moraalista ristiriitaisuutta, yhdistää eri aikakausia ja kulttuurisia konteksteja sekä osallistuu aktiivisesti Hollywoodin mytologian rekonstruointiin. *Babylonin* musikaalimaisuus voidaan ymmärtää postmodernina pastissina, joka samanaikaisesti tietoisesti hyödyntää sekä kommentoi musikaaligenren konventioita.

Tutkielmani osoittaa, että *Babylon* osallistuu tietoisesti ja aktiivisesti Hollywoodin metanarratiivin kirjoittamiseen muun muassa ylläpitämällä ja purkamalla sen keskeisiä myyttejä. Analyysini mukaan elokuva kommentoi myyttejä unelmista, menestyksistä ja tähteydestä sekä ajatusta Hollywoodista rajattomien mahdollisuuksien tilana. Lisäksi Hollywoodin keskeisimpien myyttien voidaan nähdä käyvän vuoropuhelua antiikin mytologian ja Raamatun kertomusten kanssa. Niin ikään *Babylon* kommentoi Hollywoodin myyttistä narratiivia, joka korostaa kohtaloa ja sattumaa menestyksen avaimina. Elokuva tekee näkyväksi, että Hollywoodiin liitetyt myytit ovat kaksinaisia, sekä houkuttelevia että tuhoavia, mikä heijastaa edelleen Hollywoodin järjestelmää, joka sekä tuottaa unelmia ja mahdollisuuksia, mutta myös kuluttaa ja sortaa omia tekijöitään.

Tulkintani mukaan *Babylonin* henkilöahmot toimivat Hollywoodin myyttien ruumiillistumina: ne konkretisoivat Hollywoodin lupauksia sekä niiden valheellisuutta. Hahmot eivät rakennu pelkästään yksilöinä, vaan laajempina symboleina, joiden avulla kerronta käsittelee Hollywoodin monitasoista ideologiaa. Jackin voidaan nähdä kuvaavan mykkäkauden tähteyttä ja sen katoavuutta, ja niin ikään Nellien hahmo korostaa tähtimyytin tuhoavaa kääntöpuolta. Manny asettuu ensisijaisesti katsojan samastumispisteeksi ja elokuvan metatasojen tulkitsijaksi. James rakentuu allegorisena hahmona, joka voidaan rinnastaa

Hollywoodiin itseensä sekä Raamatun ”Suureen Babyloniin”. Hahmojen välityksellä elokuva tekee näkyväksi myös erilaisia samastumisen mekanisme. Kerronta tarjoaa katsojalle lukuisia samastuspintoja, mutta samanaikaisesti sen refleksiivisyys etäännyttää katsojaa tarinan maailmasta ja ohjaa tarkastelemaan samastumisen prosessia kriittisesti.

*Babylonin* analyysi herättää myös laajemman teoreettisen kysymyksen elokuvan refleksiivisyydestä nykyisessä mediakulttuurissa. Alati kehittyvä, monikerroksinen ja eri medioita yhdistelevä audiovisuaalinen ympäristö laajentaa refleksiivisyyden tasoja ja refleksiivisen kerronnan mahdollisuuksia uudella tavalla. Tämän seurauksena elokuvan refleksiivisyyden keskeiset teoriat eivät enää sellaisinaan tarjoa tarpeeksi kattavaa kehystä nykyelokuvan strategioiden tarkasteluun. Niitä on tarpeen uudelleenarvioida ja täydentää eritoten suhteessa nykyelokuvan kerronnallisiin ja audiovisuaalisiin strategioihin. Lisäksi jatkossa tutkimuksessa tulee huomioida esimerkiksi tekoäly ja muut nopeasti kehittyvät teknologiat, jotka voivat lähitulevaisuudessa avata vielä toistaiseksi hahmottomattomia refleksiivisyyden muotoja, mikä tuo lisää haastetta itsetietoisuuden tarkasteluun tämänhetkisten teoreettisten kehysten puitteissa.

Tutkielman perusteella *Babylon* rakentuu kompleksiseksi metateokseksi, jossa erilaiset refleksiiviset keinot toimivat keskeisinä merkitysten muodostamisen mekanismeina. Keskeisenä johtopäätöksenä totean, että *Babylon* ei pelkästään esitä Hollywoodin olevan itsetietoinen, vaan se toimii myös itse tämän itsetietoisuuden rakentajana ja ilmentymänä. Elokuvan audiovisuaalinen kerronta, äänen ja musiikin refleksiivinen käyttö sekä geneeriset rakenteet ja niiden kritiikki muodostavat kokonaisuuden, jonka kautta Hollywood tarkastelee itseään – sekä nostalgisesti romantisoiden että kriittisesti purkaen.

## Lähteet

- Altman, Rick (1987) *The American film musical*. Indiana University Press.
- Altman, Rick (1992) *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge.
- Altman, Rick (2002) *Elokuva ja genre*. Tampere: Vastapaino.
- Ames, Christopher (1997) *Movies about the Movies: Hollywood reflected*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Anger, Kenneth (1975/1959) *Hollywood Babylon*. New York: Dell Publishing.
- Bacon, Henry (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- Baudry, Jean-Louis & Williams, Alan (1974) Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly* 28(2), 39–47.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Lontoo: Methuen.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (1985) *Film Art: An Introduction*. New York: Knopf.
- Bordwell, David ym. (1985) *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Routledge & Kegan Paul.
- Bordwell, David (1991) Camera Movement and Cinematic Space, teoksessa *Explorations in film theory: selected essays from Ciné-tracts*, 229–236. Toim. Ron Burnett. Bloomington: Indiana.
- Buhler, James & Neumeyer, David (2016) *Hearing the movies: music and sound in film history*. New York: Oxford University Press.
- Cambridge University Press & Assessment (n.d.) “break the fourth wall”. Cambridge Dictionary. <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/break-the-fourth-wall>> (linkki tarkistettu 30.4.2026).
- Cambridge University Press & Assessment (n.d.) “silent”. Cambridge Dictionary. <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/silent>> (linkki tarkistettu 1.4.2026).
- Cambridge University Press & Assessment (n.d.) “silent film”. Cambridge Dictionary. <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/silent-film>> (linkki tarkistettu 1.4.2026).
- Cerisuelo, Marc (2000) *Hollywood à l'écran, essai de poétique historique des films: l'exemple des metafilms américains*. Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Chion, Michel & Gorbman, Claudia (1999) *The voice in cinema*. Columbia University Press.
- Cohan, Steven (2002) *Hollywood Musicals, the Film Reader*. Lontoo: Routledge.

- Cooke, Mervyn (2008) *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Delson, Susan (2006) *Dudley Murphy – Hollywood Wild Card*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Doane, Mary Ann (1991a) *Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York: Routledge.
- Doane, Mary Ann (1991b) Misrecognition and identity, teoksessa *Explorations in film theory: selected essays from Ciné-tracts*, 15–25. Toim. Ron Burnett. Bloomington: Indiana.
- Dyer, Richard (2002) *Only Entertainment*. New York: Routledge.
- Dyer, Richard (1998) *Stars*. Uudistettu painos, lisäluvun kirjoittanut Paul McDonald. Lontoo: British Film Institute.
- Feuer, Jane (1982) *The Hollywood musical*. Lontoo: Macmillan.
- Field, Syd (2005) *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Delta Trade Paperbacks.
- Fiske, John (1987) *Television Culture*. Lontoo: Methuen.
- Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press.
- Genette, Gérard ym. (1997) *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln ja Lontoo: University of Nebraska Press.
- Gersen, Jeannie Suk (2018) Bill Cosby’s crimes and the impact of #MeToo on the American legal system. *The New Yorker*, 27.4.2018. <<https://www.newyorker.com/news/news-desk/bill-cosbys-crimes-and-the-impact-of-metoo-on-the-american-legal-system>> (linkki tarkistettu 1.5.2026).
- Gomery, Douglas (2012) The Coming of Sound: Technological Change in the American Film Industry, teoksessa *The Classical Hollywood Reader*, 123–136. Toim. Steve Neale. Routledge.
- Hallett, Hilary A. (2013) *Go West, Young Women! The Rise of Early Hollywood*. University of California Press.
- Hansen, Miriam (1991) *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Hill Jr., Willie L. & Dunscomb Richard (2002) *Jazz Pedagogy: The Jazz Educator’s Handbook and Resource Guide*. Alfred Publishing.
- Hove, Michael J. ym. (2020) Feel the Bass: Music Presented to Tactile and Auditory Modalities Increases Aesthetic Appreciation and Body Movement. *Journal of Experimental Psychology* 149(6), 1137–1147.

IMDb (n.d.) *Babylon (2022): Parents Guide*.

<<https://www.imdb.com/title/tt10640346/parentalguide/>> (linkki tarkistettu 4.5.2026).

Juva, Anu (1995) *Valkokangas soi!: kirja elokuvamusikista*. Kirjastopalvelu.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) (n.d.) Komedian kulta-aika. Elokuvapolku.

<<https://elokuvapolku.kavi.fi/katso-elokuvia/mykkaelokuvat/taidetestaajat-valmistautuminen-kinokonserttiin/komedian-kulta-aika/>> (linkki tarkistettu 9.4.2026).

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) (n.d.) Komedialla saa uusia sävyjä.

Elokuvapolku. <<https://elokuvapolku.kavi.fi/katso-elokuvia/mykkaelokuvat/taidetestaajat-valmistautuminen-kinokonserttiin/komedia-saa-uusia-savyja/>> (linkki tarkistettu 9.4.2026).

Kerola, Päivi (2018) Vuosi Weinstein-paljastuksista – mitä metoo-kampanja on saanut aikaan, mitä ei? *Yle*, 4.10.2018. <[https://yle.fi/a/3-10440168?utm\\_medium=social&utm\\_source=copy-link-share](https://yle.fi/a/3-10440168?utm_medium=social&utm_source=copy-link-share)> (linkki tarkistettu

1.5.2026).

King, Geoff (2002) *New Hollywood cinema: An Introduction*. New York: Columbia University Press.

Kotimaisten kielten keskus, n.d. ”mykkä”. *Kielitoimiston sanakirja*.

<<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/mykk%C3%A4>> (linkki tarkistettu 1.4.2026).

Lévi-Strauss, Claude (1958/1955) The Structural Study of Myth. *Journal of American Folklore* 68(270), 428–444.

Leman, Marc (2008) *Embodied Music Cognition and Mediation Technology*. Cambridge: MIT Press.

Liotard, Jean-François (1985/1979) *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*. Tampere: Vastapaino.

Mellencamp, Patricia (1991) Spectacle and Spectator, teoksessa *Explorations in film theory: selected essays from Ciné-tracts*, 3–14. Toim. Ron Burnett. Bloomington: Indiana.

Merriam-Webster (n.d.) *That’s so meta: From prefix to adjective*. <<https://www.merriam-webster.com/wordplay/meta-adjective-self-referential>> (linkki tarkistettu 1.5.2026).

Metz, Christian (1982/1977) *Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Käänt. Celia Britton ym. Bloomington: Indiana University Press.

Metz, Christian (2016/1991) *Impersonal Enunciation, or the Place of Film*. Käänt. Cormac Deane. New York: Columbia University Press.

- MPA Film Ratings (n.d.) The Ratings. <<https://www.filmratings.com/>> (linkki tarkistettu 4.5.2026).
- Mulvey, Laura (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen* 16(3), 6–18.
- Nummelin, Juri (2005) *Valkoinen hehku: johdatus elokuvan historiaan*. Tampere: Vastapaino.
- Polan, Dana (2016) Afterword, teoksessa Christian Metz (2016) *Impersonal Enunciation, or the Place of Film*, 177–186. New York: Columbia University Press.
- Pyhä Raamattu* (1995) 2. painos. Pieksämäki: Sisälähetysseuran kirjapaino Raamattutalo.
- Roche, David (2022) *Meta in Film and Television Series*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rolf, Julia & Kangas, Jyrki (2011) *Jazz – koko tarina*. Toim. Julia Rolf. Helsinki: Readme.fi.
- Schatz, Thomas (1988) *The Genius of the System: Hollywood Filmmaking in the Studio Era*. University of Minnesota Press.
- Schatz, Thomas (2012) Hollywood: The Triumph of the Studio System, teoksessa *The Classical Hollywood Reader*, 167–178. Toim. Steve Neal. Routledge.
- Shaw, Arnold (1987) *The Jazz Age: Popular Music in the 1920's*. New York: Oxford University Press.
- Stam, Robert (1992) *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press.
- The Numbers (n.d.) *Babylon (2022)*. <[https://www.the-numbers.com/movie/Babylon-\(2022\)](https://www.the-numbers.com/movie/Babylon-(2022))> (linkki tarkistettu 29.4.2026).
- Tieteen termipankki (n.d.) *Esittävät taiteet: neljäs seinä*. <[https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t\\_taideet:nelj%C3%A4s\\_sein%C3%A4](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:nelj%C3%A4s_sein%C3%A4)> (linkki tarkistettu 4.5.2026).
- UNESCO (n.d.) Maailmanperintösopimus-lista: Babylon. <<https://whc.unesco.org/en/list/278/>> (linkki tarkistettu 8.4.2026).
- Vasey, Ruth (1997) *The World According to Hollywood, 1918–1939*. The University Press of Wisconsin.
- von Bagh, Peter (1998) *Elokuvan historia*. Helsinki: Otava.
- Waugh, Patricia (1984) *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Ensimmäinen painos. Lontoo; New York: Routledge.
- Williamson, Timothy (2020) What is metaphysics? *The British Academy*, 14.8.2020. <<https://www.thebritishacademy.ac.uk/blog/what-is-metaphysics/>> (linkki tarkistettu 1.5.2026).

Young, Bob (2010) Roscoe 'Fatty' Arbuckle: FILMDOM'S FORGOTTEN FUNNYMAN,  
teoksessa *American Classic Screen Profiles*, 3–17.

## Liitteet

### Liite 1. Babylonin torni

#### *Pyhä Raamattu (2005), Ensimmäinen Mooseksen kirja, luku 11 ”Babylonin torni”*

Kun ihmiset siirtyivät itään, he löysivät Sinearin maasta tasangon ja jäivät sinne asumaan. Ja he sanoivat toisilleen: ”Tehkäämme tiiliä ja polttakaamme ne koviksi.” He käyttivät savitiiltä rakennuskivenä ja asfalttipikeä muuraamiseen. He sanoivat: ”Rakentakaamme itsellemme kaupunki ja torni, joka ulottuu taivaaseen asti. Sillä tavoin saamme mainetta emmekä myöskään hajaannu yli koko maan.” (1. Moos. 11:2–4.)

Herra tuli katsomaan kaupunkia ja tornia, jota ihmiset rakensivat, ja sanoi: ”Siinä he nyt ovat, yksi kansa, jolla on yksi ja sama kieli. Tämä, mitä he ovat saaneet aikaan, on vasta alkua. Nyt he pystyvät tekemään mitä tahansa.” (1. Moos. 11:5–6.)

## **Liite 2. Suuri Babylon**

### ***Pyhä Raamattu (1995), Ilmestyskirja, luku 17 ”Babylonin tuomio”***

”[...] millainen tuomio annetaan sille suurelle portolle, joka asuu suurten vesien äärellä, sille, jonka kanssa maailman kuninkaat ovat irstailleet ja jonka iljettävästä viinistä maan asukkaat ovat juopuneet” (Ilm. 17:1–2).

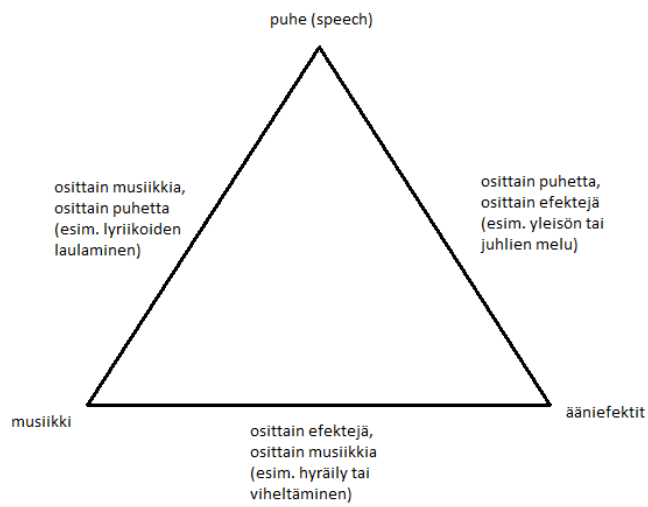
(Suuresta Babylonista): Naisen puku hohti purppuraisena ja helakanpunaisena, hänen yllään kimalsivat kulta, jalokivet ja helmet, ja kädessään hän piti kultaista maljaa, joka oli täynnä hänen haureutensa iljetystä ja saastaa. Hänen otsassaan oli nimi, jolla on salainen merkitys: ”Suuri Babylon, maailman porttojen ja iljetysten äiti.” Minä näin, että nainen oli juopunut pyhien verestä ja Jeesuksen todistajien verestä, ja hämmästyin suuresti hänet nähdessäni. (Ilm. 17:4–6.)

### ***Pyhä Raamattu (1995), Ilmestyskirja, luku 18 ”Babylonin tuho”***

Hänen syntiensä röykkiö ulottuu jo taivaaseen asti, eikä Jumala unohda hänen pahoja tekojaan. Tehkää hänelle niin kuin hän on tehnyt muille, maksakaa kaksin verroin hänen teoistaan. Siihen maljaan, johon hän on toisille juomansa sekoittanut, sekoittakaa häntä itseään varten kahta katkerampi juoma. Minkä hän on mainetta ja rikkautta ahnehtinut, saman verran antakaa hänelle tuskaa ja murhetta. Hän vakuuttelee yhä itselleen: minä olen kuningatar ja istun valtaistuimella. Leski en ole, surua en ikinä koe. (Ilm. 18:5–7.)

”Voi sinua, suuri kaupunki! Sinä pukeuduit pellavaan, purppuraiseen ja helakanpunaiseen pukuun, sinun ylläsi kimalsivat kulta, jalokivet ja helmet, mutta hetkessä on rikkautesi tuhoutunut.” (Ilm. 18:16–17.)

### Liite 3. Ääniraidan kolmijako



Buhler & Neumeyer (2016, 12)

Figure 1-1.b) The elements with combinations

Kaavio suomennettu

#### Liite 4. Virginia Rappen tapaus

Virginia Rappen näyttelijänura oli nousussa 1920-luvun alussa, mutta hänen nimensä tuli tunnetuksi kaikkialla maailmassa vasta, kun häneen epäiltiin kohdistuneen vakavaa seksuaalista väkivaltaa näyttelijä Roscoe Arbucklen juhlissa, josta hänet vietiin huonovointisuuden vuoksi kiireellisesti sairaalaan. 26-vuotias Rappe kuoli sairaalassa vain muutamia päiviä myöhemmin. Kuolinsyyksi todettiin puhjenneesta rakosta seurannut vatsakalvontulehdus. 34-vuotiasta Arbucklea syytettiin Rappen kohdistetusta seksuaalisesta väkivallasta ja tämän murhasta.

Illan kulusta ja tapahtumien yksityiskohdista esitettiin paljon toisistaan poikkeavia lausuntoja, ja lehdistö spekuloi tapahtunutta sensaationhakuisesti jo ennen Arbucklen oikeudenkäyntejä. Tapahtunutta perusteltiin muun muassa väittämällä, että juhlat olivat yhteisymmärryksessä järjestetyt orgiat, joihin kaikilta osallistujilta oli pyydetty suostumus. Toisaalta osassa lausunnoista kerrottiin, että Arbucklen oli nähty vieneen Rappe väkisin huoneeseen ja pahoinpidelleen hänet. Rappen kerrottiin juoneen vain vähän ja sitten sairastuneen kesken juhlien, mutta myöhemmin tutkimuksissa tehdyt löydökset viittasivat kehonsisäiseen väkivaltaan. Silminäkijöiden lausunnot olivat siis laajalti ristiriitaisia. *Babylonissa* ei käy selvästi ilmi, onko mies huumannut tai pahoinpidellyt naisen, mutta tähän viitataan epäsuorasti. Ennen kuolemaansa Rappen kerrottiin itse kuvailleen, että mies oli ”murskannut hänet sisältäpäin painollaan”, ja myös joidenkin todistajalausuntojen mukaan Arbuckle oli ”litistänyt” naisen kehonpainollaan. Arbuckle vapautettiin raiskaussyytteistä, ja lopulta kolmannen oikeudenkäynnin päätteeksi hänet todettiin syyttömäksi myös tappoon (syytettä oli jo aiemmin lievennetty murhasta tappoon). Arbucklen ura Hollywoodissa oli silti ohi.

Tapaus synnytti laajaa keskustelua viihdeteollisuuden moraalista ja naisten hyväksikäytöstä, ja se vaikutti merkittäväällä tavalla Hollywoodin maineeseen pysyvästi.

Ks. lisää esim. Hallett, Hilary A. (2013) *Go West, Young Women! The Rise of Early Hollywood*. University of California Press sekä Young, Bob (2010) Roscoe ‘Fatty’ Arbuckle: FILMDOM’S FORGOTTEN FUNNYMAN, teoksessa *American Classic Screen Profiles*.

Arbucklesta lisää esim. von Bagh 1998, 52–53.

**Liite 5. Tiivistelmä Jackin ja Elinorin keskustelusta**

Noin 02:02:03–

**Elinor:** ”There’s nothing you could have done differently. And there’s nothing you can do. Your time has run out. There is no ‘why’. Stop questioning it.”

**Jack:** “I’m on a dry spell...”

**Elinor:** ”No... It’s over. It’s been over for a while. I’m sorry. [...] What happened was you thought the house needed you. It doesn’t. [...] But you, you held the spotlight. It’s those of us in the dark, the ones who just watch, who survive. [...] And there’ll be hundreds more like it, too. [...] It’s the idea that sticks. There’ll be a hundred more Jack Conrads. [...] because it’s bigger than you. [...] But in a hundred years, when you and I are both long gone, any time someone threads a frame of yours through a sprocket, you will be alive again. You see what that means? [...] A child born in 50 years will stumble across your image flickering on a screen and feel he knows you, like... like a friend, though you breathed your last before he breathed his first. You’ve been given a gift. Be grateful. Your time today is through, but you’ll spend eternity with angels and ghosts.”