

# Linnanneito, soturi ja pimeän tytär

## **Naiseuden representaatio fantasiakuvastossa:**

tapaustutkimus Elfwood internetsivuston fantasiakuvista

**Karoliina Järvinen**

Taidehistorian pro gradu

Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

2004

# SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO 1
  - 1.1. Fantasian pauloissa 1
  - 1.2. Aiheen rajaus ja tutkimuskohde 3
  - 1.2. Semiotikka analyysin avaimena 5
  
2. MYÖHÄISMODERNI POPULAARIKULTTUURI 9
  - 2.1. Postmoderni, myöhäismoderni ja ajan henki 9
  - 2.2. Uusmedia ja myöhäismoderni 11
  
3. ELFWOOD INTERNETSIVUSTO 16
  - 3.1. Sivuston rakenne 16
  - 3.2. Sivuston tavoite 17
  
4. FANTASIA - portti ihmeeseen 19
  - 4.1. Fantasian määritelmä 19
    - 4.1.1. Fantasian teorioita 20
    - 4.1.2. Varsinaisen fantasian kolme päälinjaa 23
    - 4.1.3. Scifin, fantasian ja kauhun suhde 25
  - 4.2. Fantasian vaikutteet ja aiheet 29
  - 4.3. Fantasiataide 33
    - 4.3.1. Fantasiakuviutus 34
    - 4.3.2. Visuaalinen fantasia 36
  
5. NAINEN FANTASIAKUVASTOSSA 40
  - 5.1. Nainen ja naiseus 40
  - 5.2. Fantasian naiset: visuaalinen media, kirjat ja sarjakuvat 45
  
6. VOIMATTOMIA JA VALLANPITÄJIÄ: NAINEN ELFWOODIN FANTASIAKUVISSA 54
  - 6.1. Ihmistä esittävien fantasiakuvien jako kahteen pääryhmään 54
  - 6.2. Todelliset ja allegoriset naiset 56
  - 6.3. Linnanneidot: kauniita koristeita ja uhreja 57
    - 6.3.1. Elämän alku – raskaana oleva nainen fantasiassa 58
    - 6.3.2. Nainen koristeena 62
    - 6.3.3. Linnanneidon kaunis kuolema 64
    - 6.3.4. Traaginen linnanneito 67
    - 6.3.5. Uhmakas linnanneito 70
    - 6.3.6. Linnanneito katkoo kahleensa 72

- 6.4. Soturinainen vallassa ja vallattomana 74
  - 6.4.1. Sureva naissoturi 78
  - 6.4.2. Soturin parodia 82
  - 6.4.3. Itsevarma soturi ja tummat naiset 84
  - 6.4.4. Haltiamaagi ja erilainen vaarallisuus 87
- 6.5. Pahat naiset ja kuoleman kosketus 90
  - 6.5.1. Paha vallassa 91
  - 6.5.2. Nukkuva pahuus 94
  - 6.5.3. Paha saa palkkansa 98
  - 6.5.4. Demonin tanssi 100
  - 6.5.5. Nainen kuolemana 102

## 7. PÄÄTÄNTÖ 105

KUVALUETTELO 108

LÄHTEET 110

## 1. JOHDANTO

### 1.1. FANTASIAN PAULOISSA

Fantasia mielletään helposti paoksi todellisuudesta jonnekin kuvitteellisuuteen. Siitä kiinnostuneita saatetaan pitää hieman omituisina ja yhteiskunnan ulkorajoja hamuavina haaveilijoina. Fantasiolla, niin kirjallisuudella kuin kuvataiteella, on kuitenkin oma vankka harrastajakuntansa. Nykyään Suomessakin julkaistaan varsin paljon fantasiakirjallisuutta, niin koti- kuin ulkomaista. Kirjakauppojen valikoimien perusteella fantasian suosio alkoi Suomessa kasvaa 1990-luvun puolivälin paikkeilla. Julkaisemisen ehtona on kysyntä, mutta julkaiseminen myös luo lukijakuntaa, kun yhä useammilla on mahdollisuus tutustua fantasiaan omalla kielellään. Aiemmin mm. 1980-luvulla suurin osa fantasiakirjallisuudesta oli Suomessa saatavilla vain englanniksi. Kirjojen lisäksi viime aikoina on alettu julkaista yhä enemmän fantasiagenreen kuuluvaa sarjakuvaa. Tähän joukkoon voi lukea lehdet kuten Ryhmä-X, Wolverine, Witchblade sekä Fantasy ja hieman nuoremmille suunnattu Witch. Fantasy lehden nimikin jo kertoo mistä on kyse. Fantasian suosio ilmenee myös internetiin laitetuista fanfiction tarinoista, joiden määrä kasvaa koko ajan. Moniin suosittuihin sarjoihin kuten Buffy Vampyyrintappajaan, Star Trekkiin, Lexxiin ja Angeliin liittyy tarinoiden kirjoittaminen. Fanit kirjoittavat tarinoita sarjan henkilöihin ja maailmaan liittyen ja asettavat tarinat sarjojen sivustoilla kaikkien nähtäväksi. Tarinat antavat mahdollisuuden kuljettaa ohjelmien/ kirjojen/ lehtien juonta haluamaansa suuntaan ja luoda sankareille uusia seikkailuja ja suhteita. Fanfiction edustaa aktiivista faniutta, jossa fani toimii genren kentässä pelkän kuluttamisen sijaan ja se tähtää mahdollisimman suuren tunne-elämyksen tuottamiseen. Suuri osa fanfictionin kirjoittajista on naisia, vaikka fantasiaa lajina onkin perinteisesti pidetty poikien harrastuksena.<sup>1</sup>

Fantasian suosiosta kertovat myös ne kirjakaupat, jotka ovat keskittyneet ns. pienen käyttäjäpiirin palvelemiseen. Näistä kirjakaupoista löytää kaikenlaista fantasiaan tai sciifiin liittyvää kuten roolipelivarusteita, kirjoja, julisteita ja miniatyyrihahmoja. Näissä kirjakaupoissa voi olla myös tilat roolipelien pelaamiselle, kuten mm. Jyväskylän Fantasiapelit kaupassa. Jotain ajan hengestä ja fantasiainnostuksesta kertovat liveroolipeliseurats. Asian tiimoilta oli keväällä 2001 nähtävillä myös fantasiaroolipelaamiseen liittyvä kotimainen fiktiivinen tv-sarja *Siamin tytöt* Ylen kanavalla 1. Ja alkuvuodesta 2001 kanava Yle 2 näytti englantilaisen tv-sarjan *Gormenghast*, joka

---

<sup>1</sup> Supinen 5.7.2003

perustuu Mervyn Peaken 1940- ja 1950-luvuilla kirjoittamaan fantasiakirjasarjaan.<sup>2</sup> Internetistä löytyy myös suomalaisten ylläpitämiä fantasiaa käsitteleviä www-sivuja, joissa asiasta kiinnostuneet voivat keskustella keskenään ja tutustua fantasiakuviin ja -kirjallisuuteen. Keski-suomalaisessa koko syksyn 2002 oli lasten sivuilla esittely erilaisista fantasiaolentoista ja esittelyjen jälkeen lapset saivat itse keksiä oman fantasiahahmonsensa, jotka julkaistiin lehdessä. Joidenkin olentojen nimissä huomasi vaikutuksia fantasiakirjoista/ elokuvista, vaikka lehdessä julkaistujen kuvien tekijät olivatkin etupäässä alle 10-vuotiaita.<sup>3</sup> Kuvien perusteella saattoi todeta, että pienimmät lapset, jotka eivät luultavasti tunne kovin hyvin fantasian kenttää, olivat tehneet mielikuvituksellisimpia hahmoja. Vanhempien tekijöiden töissä näkyi jo ”virallisen” fantasian vaikutusta, eli piirteitä mm. lehdessä julkaistuista esittelykuvista.

Viime aikoina on tullut levitykseen ainakin muutama fantasiämäärätteen alle luettava elokuva. *Dungeons & Dragons* roolipeliin perustuva elokuva saapui Suomeen videoversiona vuonna 2001. Elokuvan tekemisestä muistan olleen keskustelua jo puoli vuosikymmentä aikaisemmin. Samana vuonna esitykseen tuli myös fantasian harrastajien kovasti odottama *Taru sormusten herrasta* tarinan ensimmäisen osan filmatisointi ja vuoden 2003 joulukuussa nähtiin trilogian viimeinen osa. Tolkienin *Taru Sormusten herrasta* pyöri myös Jyväskylän Kaupungin teatterissa musikaalinäytelmänä. Tolkien on kaikin puolin ollut tämän parin vuoden aikana pinnalla mediassa. Suurempikin yleisö pääsi tai joutui tutustumaan häneen ja hänen tuotantoonsa kaikkialla eteen tulevien elokuvamainosten, lehtijuttujen ja oheistuotteiden kautta. Sormusten herrasta tehdyt elokuvat ovat tuoneet kirjailijalle tunnettavuutta, jota hän ei ole saanut kaikkina niinä vuosikymmeninä, joina kirja on kuitenkin ollut saatavissa. Voikin sanoa, että vasta suuren budjetin elokuvat ovat tuoneet fantasian kaikkien tietoisuuteen. Tolkienin ja *Sormusten herran* merkitys näkyy myös arjen elämässä mm. lasten nimien annossa. Luultavasti ilman elokuvien suurta suosiota lapsille ei olisi annettu trilogian hahmojen nimiä kuten Elanor, Aragorn tai Galadriel.<sup>4</sup>

Muitakin fantasiaa hyödyntäviä elokuvia on ilmestynyt aivan viime aikoina. *Tulen valtakunta* käsittelee maapalloa tulevaisuudessa terrorisoivia lohikäärmeitä. Elokuvan kuvakieli on pikemminkin kurjuus-scifiksi luettavaa, mutta kaiken kaikkiaan elokuva on fantasiaelokuva. Fantasiagenreen kuuluvat myös suositut Harry Potter elokuvat sekä

---

<sup>2</sup> Tukiainen 28.2. 2001; Salminen 27.12. 2000

<sup>3</sup> Lehikoinen 10.12. 2002

<sup>4</sup> Mäkinen 17.12.2003.

uudet Star Wars elokuvat. Nämä elokuvat liittyvät vallalla olevaan fantasiabuumiin olemalla samalla sen esiintuojia sekä ilmentymiä. Fantasia ei ole enää pelkästään pienen marginaalin aliarvostettua harrastusta. Moni saattaa tutustua fantasiaan vasta elokuvien kautta ja sen jälkeen hakeutua kirjojen ja muun genreen liittyvän pariin. Elokuvien suosio voi nostattaa samalla myös muun fantasian suosiota. Tämän ovat markkinat huomanneet. Elokuvateollisuus ja markkinat tukevat toisiaan.

Yhtenä perustavanlaatuisena syynä aikomukselle julkaista fantasiaelokuvia juuri tällä hetkellä voi olla yksinkertaisesti teknologian kehitys. Aiemmin ei valkokankaalle ollut mahdollista luoda uskottavia fantasiaolentoja, rakennuksia tai maisemia ja tämä on estänyt monien produktioiden tuottamisen. Fantasia ei välttämättä vaadi vaikuttavia erikoisefektejä ja lavasteita, mutta kaikki viime aikojen taloudellisesti ja maailmanlaajuisesti menestyneet fantasiaelokuvat ovat olleet niin sanottuja megaelokuvia kalliine efekteineen, jotka tavallaan ovat usein vieneet pääroolin aseman ihmisenäyttelijöiltä. Nämä elokuvat osaltaan vaikuttavat laajan katsojakunnan mielikuvaan fantasiasta. Elokuvat tuovat fantasiaa paremmin julki kuin kirjat, sillä niiden markkinointi on tehokkaampaa ja näyttävämpää. Elokuvien myötä fantasia on nyt in ja pop. Se ei enää ole pelkästään marginaalisen ryhmän harrastus, vaan se on myös tuottoisaa bisnestä. Ja se mikä myy, sitä tuotetaan. Efektit eivät kuitenkaan ole pääsyy fantasiaelokuvan katsomiselle. Tärkeintä on astuminen uuteen, jännittävään ja pelottavaankin maailmaan. Ihmiset kaipaavat aika ajoin pakoa todellisuudesta ihmeellisiin unelmiin, joissa arkinen, todellinen paha on poissa. Tämänkaltaiset tarinat toimivat psykologisina turvaventtiileinä. Ja tätä tehtävää fantasia palvelee mitä parhaimmin kaikissa ilmenemismuodoissaan.

## **1.2. AIHEEN RAJAUS JA TUTKIMUSKOHDE**

Fantasia on minulle genrenä tuttu sillä harrastan fantasiakirjoja, fantasia tv-sarjoja, piirrän fantasiakuvia, kirjoitan tarinoita ym. ja siten minulla on fantasiasta jo valmis mielikuva. Olen fantasiagenressä sisällä sekä katsojana että toimijana, joten näkökulmani on paljolti fantasian harrastajan. Toisaalta naiskuvia tutkittaessa tulee ottaa huomioon, että olen itse valkoinen, länsimainen nuori nainen, joka elää juuri tällä hetkellä tutkimuskohteen sisällä eli myöhäismodernissa ajassa. Näin kohteen ja tutkijan välille ei ole ehtinyt vielä muodostua selkeyttävää etäännyttämistä, vaan tutkija toimii aikansa empiirisenä havainnoitsijana tutkimuskohteessaan.

Tutkimuskohteenani on se, miten nainen esitetään fantasiakuvastossa. Aihetta tutkin varsinkin Elfwoodin internetissä sijaitsevien fantasiasivujen kuvien kautta. Koska fantasiaa ei voi tutkia määrittelemättä mitä fantasia on, pyrin alkuun selvittämään tätä asiaa. Käsittelen fantasiaa niin kirjallisuuden, kuvataiteen kuin musiikinkin kautta, jotta ei syntyisi liian suppeaa kuvaa siitä, mitä fantasia on tai missä ja miten fantasiaa voi ilmetä. Painotun puhumaan määrittelyssä tietynlaisesta fantasiasta, ns. varsinaisesta fantasiasta kuten itse rajauksen määrittelen.

Ennen varsinaiseen kuva-analyysiin pääsemistä selvitän lyhyesti fantasian naiskuvastoa hahmottaen sitä niin fantasiakirjojen ja näiden kansikuvien sekä sarjakuvien ja visuaalisen median fantasian (tv-sarjat ja elokuvat eli mediafantasia) kautta. Tarkemmaksi kuva-analyysin tutkimusalueeksi valitsin internetissä sijaitsevat Elfwood-sivut, jotka sisältävät harrastelijoiden tekemää fantasia- ja scifitaidetta. Sivuilta valitsin joukon naista esittäviä kuvia, joita tutkin länsimaisen naiskäsityksen ja naiseuden esittämisen tradition sekä nykyisen populaarikulttuurin että fantasian naiskuvan kautta. Tutkimustulos tulee olemaan tutkimuskohtainen enkä edes pyri luomaan yleiskattavaa kuvaa fantasiataiteesta tai naisesta fantasiassa, mikä valitsemani materiaalin suppeuden vuoksi olisikin mahdotonta.

Harrastajien tekemistä kuvista voi mielestäni paremmin seurata fantasian ja nykypopulaarikulttuurin yhteneväisyyksiä esitystavoissa kuin ammattilaisten tilaustyönä tehdyistä kansikuvista. Harrastajat imevät vaikutteita kaikesta ympärillä elävästä populaarikulttuurista. Siten kuvista voi etsiä samankaltaisuuksia mainoskuviin, sarjakuvalehtiin, fantasiakirjoihin, fantasia tv-sarjoihin ja elokuvaan ja näiden antamiin maailmankuviin.

Tarkemman kuva-analyysin tavoitteena on kaksi pääosaa. 1. Kuvien naisten suhde fantasiagenreen ja sen sekä populaarikulttuurin naiskuvaan ja länsimaiseen binaariseen sukupuolijärjestelmään. 2. Selvittää naisen asemaa kuvissa ja kuvissa esiintyvää toimijuutta ja valtaa; miten se ilmenee, sijoittuu, keneen kohdistuu ja mitkä ovat sen merkit ja merkitykset. Kuva-analyysissä hyödynnän semiotiikan termistöä kuten indeksi, symboli ja metafora.

Tavoitteenani on sijoittaa tutkimani kuvat vallitsevaan myöhäismoderniin populaarikulttuuriin ja fantasiagenreen eli sijoittaa ne kontekstiinsa ja tämän vuoksi selvitän lyhyesti mitä nämä käsitteet sisältävät. Koska Elfwood sijaitsee internetissä ja internet on oleellinen osa fantasiaharrastamisen leviämistä, käsittelen myös lyhyesti uusmediaa.

Puhun tekstissä mm. visuaalisen median fantasiasta eli lyhyesti mediafantasiasta, joka on käyttämäni termi, jolla erotan tv:n fantasiasarjat ja elokuvat muusta fantasiasta eli kirjojen kansikuvituksista, piirroksista, sarjakuvista ja kirjoista. Mediafantasiaa voi sanoa populaarimmaksi siinä mielessä, että se on näkyvämpää kuin kirjat tai maalaukset. Mediafantasia on myös se osa fantasiaa, joka tuottaa eniten mm. internetissä näkyviä faneja ja faniutta ja joka tällä hetkellä on varsin suosittua harrastajien piirien ulkopuolellakin.

### 1.3. SEMIOTIIKKA ANALYYSIN AVAIMENA

Semiotiikka tutkii merkkejä ja merkityksiä; tapoja joilla kulttuuriset merkitykset muodostuvat.<sup>5</sup> Se ei etsi ilmiselviä, suoria ja yleisesti tunnettuja merkityksiä kuten ikonologia, vaan merkityksiä, joita kuvan vastaanottaja/ katsoja kontekstinsa kautta löytää ja luo. Semiotiikassa merkitys muodostuu katsojan ja kuvan välillä katsomistilanteessa. Ei ole yhtä lukkoonlyötyä oikeaa tulkintaa, vaan jokainen luo kuvasta oman tulkintansa omien kokemusten kautta. Kuvat antavat katsojalle aina useita katsojapositioneja eli asemia tai rooleja, jotka katsoja voi joko hyväksyä tai hylätä. Nämä roolit vaikuttavat siihen, minkälaisen asenteen katsoja kuvan suhteen ottaa ja minkälaisen tulkinnan tekee.<sup>6</sup>

Mikä tahansa kuvassa voi olla merkki; puu, talo, pilvi, vaateen hapsu, sormus ym. Merkit voivat sisältää itsessään merkkejä, merkkiosasia ja syvempiä merkityksiä kuin niiden ilmimerkitys. Ilmimerkitystä voi kutsua ikoniseksi merkitykseksi eli denotaatioksi. Ilmimerkityksen takaa kuitenkin yleensä paljastuu konnotaatio eli syvämerkitys. Konnotaatioon ja sen tulkintaan vaikuttaa vastaanottajan ja lähettäjän elinkonteksti eli sosiokulttuurinen ympäristö. Denotaatio tarkoittaa yleisimmin hyväksyttyä merkitystä merkille, merkitystä, jonka suuri joukko tunnistaa. Se on siten ensisijainen merkitys, merkityksen muodostumisen ensimmäinen taso. Siten kissan ikoninen eli kohdetta vastaava kuva on denotatiivinen merkki. Pelkkä kissaa mukaileva viiva on konnotatiivinen merkki, jos sen tunnistaminen vaatii jo asiantuntemusta ja kokemusta, eikä toimi kissan ikonina.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Kuusamo 1990, 43

<sup>6</sup> Palin 1998, 126-127

<sup>7</sup> Kuusamo 1990, 48; Fiske 2000, 113-115; Seppänen 2001, 182-183



Koodi on viesti, jonka lähettäjä sisällyttää tekstiin ja jonka vastaanottaja kontekstinsa kautta tulkitsee. Siten lähettäjä on sisäänkoodannut tiettyjä merkityksiä tekstiinsä, tässä tapauksessa tekemäänsä kuvaan. Lähettäjän ja vastaanottajan tulkinta ei ole yhtenevä, vaan jokainen luo oman tulkintansa kohteesta kontekstinsa kautta. Koodit voi jakaa karkeasti yleiskodeihin sekä erikoiskodeihin. Yleiskoodi ei vaadi erikoistietämystä, jotta tulisi ymmärretyksi. Erikoiskoodin merkitys on rajatumpi ja yleensä sen käyttäjäpiiri valikoituneempi esim. jonkin ammatin harjoittajat, alan harrastajat ym.<sup>8</sup> Konnotaatiossa koodikieli on suppeampaa kuin denotaatiossa siinä mielessä, että konnotaatiossa tulkinta riippuu vastaanottajan tietämyksestä, kokemuksista, kulttuurista ym. Fantasian koodikieli käyttää sekä yleistä että rajoittunutta koodistoa, sillä siinä on paljon merkityksiä, jotka kaikki länsimaiseen kulttuuriin sosiaalistuneet ymmärtävät, mutta myös koodeja, joiden merkitys on rajoittunut eli ne ”ymmärtää” vain pienempi asiaa tunteva harrastajapiiri tai vain tekijä itse.

Koodit toimivat myös itse viestinnässä, ei pelkästään viestijärjestelmissä. Koodeina toimivat mm. non-verbaalit viestit eli eleet, ilmeet, asennot, vaatetus ym.<sup>9</sup> Myös kuvan värit, muodot ja rakenne toimivat koodeina vastaanottajalle. Koodit toimivat viestittäjinä, ne ohjaavat merkityksen muodostamista. Viestintä on kulttuurisidonnaista ja siten eleillä ja ilmeillä on yleensä tulkintasuuntaa antava merkitys. Tässä tapauksessa kuvien tulkinta tapahtuu länsimaisen koodiston ja fantasiagenren kautta.

Tässä työssä tulen soveltamaan semiotiikan termejä indeksi, metafora ja symboli, jotka kuvaavat merkin suhdetta kohteeseensa, johon ne viittaavat. Charles Peircen (1839-1914) teoria merkin suhteesta objektiinsa sopii hyvin fantasian naiskuvan hahmottamiseen, varsinkin naisen ja vallan, ja naisen ja ympäristön suhteen. Indeksoiva merkki viittaa jollain tavalla kohteeseensa, jota se pyrkii esittämään. Indeksi voi olla esim. jonkin toiminnan seurannainen tai osa jotain.<sup>10</sup> Myös tunteet, eleet ja ilmeet toimivat indekseinä, joiden kautta kuvaa voi tulkita. Kyyneleet voivat indeksoida suruun ja kulmien kurtistus vihaan, verinen ase taisteluun ja maagin sauva velhoon. Monet indeksit vaativat etukäteistietämystä, kokemusta, jotta ne osaa tulkita oikein.

Fantasian vakiintuneista indekseistä yleisimpiä ovat haltian suipot korvat ja hento muoto, jotka viittaavat kohteeseensa tämän ominaisuuksien kautta. Haltian esittämisestä on tullut konventio, joten fantasiaa harrastava tunnistaa suippojen korvien kautta

---

<sup>8</sup> Fiske 2000, 98-103

<sup>9</sup> Fiske 2000, 91-93

<sup>10</sup> Kuusamo 1990, 29-30; Fiske 2000, 70-72; Vuorinen 1997, 76-77

olennon haltiaksi. Fantasiassa on runsaasti varsin vakiintuneita merkkejä, jotka toimivat indekseinä, ohjenuorina tulkintaan. Kirves pienen, tukevan miehen kädessä usein toimii kääpiön indeksinä, perhosmaiset siivet keijun ja pyrstö merenneidon indekseinä. Myös naiseuteen kuuluu indeksejä. Pitkät ja runsaan muhkeat hiukset usein indeksoivat viehättävään feminiinisyyteen. Rinnat ovat merkki, joka monessa kulttuurissa (vrt. monien alkuperäiskansojen veistotaide) toimii naisen indeksinä. Rinnat toimivat niin naisen indeksinä kuin mm. äitiyden ja hedelmällisyyden symbolina ja samalla näiden indeksinä. Itse asiassa länsimaissa rinnat naisen merkinä ovat jo niin klisee, että rintavien naisten kuvista on muodostunut lähes naisen parodiaa. Nainen on yhtä kuin rinnat, joten tämän päättelyn kautta rinnaton nainen ei ole nainen. Monissa fantasiakuvissa huomaa, kuinka suuri merkitys rinnoilla on naisen indeksoimisessa ja monissa näistä tapauksista ne toimivat myös ideologian tasolla kuvaamassa käsitystä siitä, minkälainen on ihanteellinen nainen.

Kuvien tulkinnassa voi käyttää myös käsitettä metafora. Metafora poikkeaa indeksistä siten, että se ei viittaa suoranaisesti mihinkään kohteen osaseen kausaalisesti eli ajallisesti tai fyysisesti.<sup>11</sup> Metaforan suhde kohteeseensa ei ole niin suora kuin indeksin. Metafora perustuu samankaltaisuuteen eli samaa muistuttavuuteen, ei ikoniseen samanlaisuuteen. Metaforassa merkkiä ja kohdetta verrataan toisiinsa eli kyseessä on tietynlainen vertauskuva.<sup>12</sup> Metaforinen merkki ei ole kohteensa ikoni, vaan se toimii enemmän mielikuvien tasolla. Esim. *minä olen lohikäärme* työn nimenä voi tarkoittaa, että henkilö todella on lohikäärme tai että hän on luonteeltaan kuin lohikäärme. Lohikäärme kuvassa voi siis olla todellinen lohikäärme eli lohikäärmeen ikoninen merkki tai äkäisen luonteen metafora. Kuihtunut puu voi toimia kuoleman metaforana ja pieni taimi nuoruuden ja elämänkukoistuksen metaforana. Samoin kokonainen kuva voi toimia metaforana; esim. yksinäinen hahmo autiolla nummella voi olla yksinäisyyden metafora. Metaforassa asia esitetään jollakin muulla merkillä kuin itsestään selvimmällä ikonisella merkillä ja sen avulla voi esittää asioita, joille ei ole suoraa kuvallista vastinetta, kuten tunteita, olotilaa tai abstrakteja asioita. Metafora toimii siten usein allegorisella sekä symbolisella tasolla.

Symboli on merkki, jolla on yleensä ennalta sovittu merkitys. Merkki ei ikonisesti viittaa kohteeseensa, vaan sen tulkinta perustuu asiantuntemukseen. Symbolisella merkillä ei siten tarvitse olla mitään yhteistä symboloimansa kohteen kanssa, vaan

---

<sup>11</sup> Fiske 2000, 122-123

<sup>12</sup> Palin 1998, 130

suhde voi olla täysin mielivaltainen.<sup>13</sup> Siten risti on alkanut symboloimaan mm. kuolemaa ja rattaanpyörä aihe tarkoittaa niin keskiajan taiteessa kuin mm. *Ajan pyörä*-kirjasarjassa ajan- ja elämänkiertoa. Symbolit toimivat usein vallan alueella ja niinpä kruunu ja valtaistuin ovat vallan symboleita ja myös miekka voi symboloida valtaa, joko hallinnollista valtaa tai väkivaltaa. Näin kuvien ilmiasun alta voi muodostua hyvinkin monenlaisia merkityksiä. Semiotiikka antaa välineet, mutta katsoja luo kuvan merkityksen.

---

<sup>13</sup> Fiske 2000, 72; Kuusamo 1990, 30; Vuorinen 1997, 76-77

## 2. MYÖHÄISMODERNI POPULAARIKULTTUURI

### 2.1. POSTMODERNI, MYÖHÄISMODERNI JA AJAN HENKI

Työni aikarajaus keskittyy pääosin 1990-lukuun ja 2000-luvun alkuun. Tämä aikajakso kuuluu aikakauteen, jota monet tutkijat kutsuvat nimellä myöhäismoderni tai postmoderni erotuksena aiempien vuosikymmenten modernistiselle maailmankuvulle. Myöhäismodernin ajan voi sanoa alkaneen 1960-luvun jälkeen, jolloin moderni maailmankuva ja ajattelu joutuivat murrokseen. Sekä myöhäismoderni kuin postmodernikin ovat niin ajan kuin ajattelumaailman määreitä. Niiden avulla on pyritty osoittamaan nykymaailman mentaliteetin ero modernistiseen mentaliteettiin.

Uusmedia ja informaatioteknologia liitetään kiinteästi 1900-luvun loppuvuosiin ja varsinkin vuosituhannen vaihteen aikaan ja sen kulttuuriin. Tällöin puhutaan ajan hengestä eli zeitgeist käsitteestä. Ajan hengellä on pyritty ilmaisemaan jossakin tietyssä ajassa ja kulttuurissa esiintyvää mentaliteettia, aikaan kuuluvia keskeisiä arvoja, merkityksiä ja teemoja.<sup>14</sup> Yksi keskeinen termi, jolla 1990-lukua ja 2000-luvun alun henkeä on määritelty, on postmoderni. Se on jossain määrin rinnakkainen mm. Fornäs in käyttämälle käsitteelle myöhäismoderni.<sup>15</sup> Postmoderni sanana mieltyy helposti kuitenkin modernin vastakohtaksi, jota se ei ole. Postmoderni on käsite, jolla pyritään kuvaamaan tämän hetken maailman pirstoutuneisuutta ja hajaannusta, kaiken toiminnan ja elämänrytmin kiihtymistä ja ihmisten pyrkimystä löytää identiteettinsä hajautuneen kulttuurimallikentän keskeltä.<sup>16</sup> Käsitteeseen kuuluu myös minän yksilöllinen suhde maailmaan ja menneisyyteen.<sup>17</sup> Uuden kollektiivisuuden rinnalla länsimainen ihminen pyrkii yhä suurempaan yksilöllisyyteen. Sam Inkisen mukaan postmoderniin aikalaismentaliteettiin kuuluu mm. nuorten uskon menetys suuriin perinteisiin ideologioihin kuten sosialismi, kristinusko ja isänmaa jne. Näiden sijasta he etsiyvät erilaisiin kulttuurisiin ja elektronisiin verkkoihin ja yhteisöihin,<sup>18</sup> joista Elfwood käy hyvänä esimerkkinä. Peter Wollenin mukaan postmodernille ominaista on mm. lajityyppien hämärtyminen sekä kuvan merkityksen ja jäljittelykulttuurin kasvu. Lyotardilta listaan voi vielä lisätä historiantajun katoamisen ja nostalgian.<sup>19</sup>

---

<sup>14</sup> Inkinen 1999a, 52

<sup>15</sup> Fornäs 1998, 53

<sup>16</sup> Fornäs 1998 51-52; Inkinen 1999b; 37

<sup>17</sup> Koivisto 1998, 396

<sup>18</sup> Inkinen 1999b, 36

<sup>19</sup> Hietala 1992, 31

Veijo Hietalan mukaan kulttuurin voimakas visuaalistuminen on postmodernin kulttuurin tunnusmerkki.<sup>20</sup> Kuvallinen esittäminen on noussut yhä merkittävämpään osaan, mikä ilmenee joka puolelta esiintyöntyvinä kuvina niin mainoksissa, lehdissä, tv:ssä ja jopa vaatteissa (paitoihin painettavat kuvat ja tekstit). Postmoderniin kuuluu asioiden ja suuntausten kierrättäminen. Tämän perusteella aikakaudesta ei voi puhua historiattomana, vaan historiaa kierrättävänä. Tämä ilmenee niin kuvallisessa kuin kirjallisessa viitteessä. Mm. tv-sarjoihin ja elokuvaan etsitään vanhoista kauhuelokuvista hirviöitä ja olentoja, jotka sitten siirretään nyky-yleisölle nähtäväksi heidän oletettuun makuunsa sovitettuna.

Jameson luonnehtii postmodernia kulttuuria syvyydettömäksi; miltä jokin näyttää on tärkeämpää kuin mitä se merkitsee.<sup>21</sup> Tämänkaltaista syvyydettömyyttä ilmenee mm. efektielokuvien visuaalisessa karkkimaailmassa, jossa hieno kuva on tärkeämpi kuin tarina ja henkilöt. Syvyydettömyyden tunne aiheuttaa kokijassaan minän etsintää ja jonkinlaisen tuen hakemista. Tätä tukea voi etsiä juuri menneestä sekä menneisyyden ajattelusta ja kulttuurista (todellisesta tai idealisoidusta/ kuvitellusta). Tähän postmoderniin piirteeseen sopii juuri fantasian harrastaminen. Postmodernikulttuuri on kierrätyskulttuuria, siihen kuuluu itsensä etsintä vaihtoehtojen tulvassa, halu etsiä oljenkortta johon tarttua tiedon lisääntyessä, etsiä jotain josta saada kiinnekohta johon tukea elämänsä. Tyypillistä on perinteisen yhtenäisyyden hajaantuminen ja moninaisuuden pelottavuus. Tässä moninaisuudessa fantasia on yksi oljenkorsi, josta etsitään tukipilaria epävarmuuden keskelle.

Myös asioiden karnevalisointi liitetään elämäämme myöhäismoderniin aikaan. Aikaisemmat vakavina otetut asiat asetetaan esille parodian tai ironian keinoin. Korkeakulttuurin tuotteet lasketaan populaarin tasolle vanhoissa kehyksissä mutta uudessa merkitysyhteydessä. Parodian keinoin pyritään murtamaan vanhoja ajattelukuviota ja herättämään ihmiset ajattelemaan asiaa uudelta kannalta. Parodiassa arvoasteikko käännetään nurinpäin ylistämällä ennen alhaisena pidettyä ja pilkkamaalla perinteisesti arvossa ollutta.<sup>22</sup> Monet nykyiset mediafantasia tv-sarjat ovat tämän uuden hyvän huononmaun esimerkkejä. Buffy Vampyyrintappajassa kierrätetään mm. vanhoja perinteisiä kauhuaiheita kuten Draculaa, vääntäen nämä myytit uuteen muotoon ja saattaen myyttisankarin naurettavaan valoon. Sarja karnevalisoi vanhempia

---

<sup>20</sup> Hietala 1992, 32

<sup>21</sup> Hietala 1992, 34-35

<sup>22</sup> Nikunen 1996, 80-82

populaarimyyttejä ja luo uusia myyttejä vanhoista aiheista. Fantasiasarjat Buffy ja Xena toimivat myös esimerkkeinä postmodernista rajojen rikkoutumisesta. Sarjat hyödyntävät laajaa myytti- ja tarinatraditiota sekoittaen aikaisemmin korkeakulttuuriin kuuluneita aiheita populaarikulttuurin tämän päivän kuvakulttuuriin ja esitystapaan. Korkean ja matalan raja-aidat hämärtyvät ja sekoittuvat sarjoissa luoden uutta fantasiatraditiota, uutta mytologiaa. Aikamme fantasiasarjoille onkin tullut lähes kliseiseksi tavaksi esittää vauhdikasta toimintaa sukkelan kielenkäytön ja ironian voimin. Samalla toiminnalliset, itsevarmat ja hieman kyyniset naissankarit muodostavat toisen aikamme kliseen. 1990-luvun puolivälin jälkeen toiminta- ja fantasiasarjojen naissankarit ovat usein kuin samasta muotista, mikä ei välttämättä ole paha asia. Nämä edellä marssijat luovat tiettyä myöhäismodernia naissankarikuvaa, joka aikansa elettyään antaa tilaa jälleen uudelle mallille. Fantasian naiskuvat luovat pohjaa uudelle naiseuden määrittämisen tavalle. Myöhäismodernikulttuuri on tuonut esille toimivan naisen, joka pärjää ilman miehiä ja jopa päihittää nämä.

## 2.2. UUSMEDIA JA MYÖHÄISMODERNI

Sam Inkisen mukaan käsite uusmedia sisältää uuden median ja informaatioteknologian sekä niihin liittyvän kulttuuristen käytäntöjen muodostaman aikalaismentaliteetin ja -ymmärryksen, jotka määrittelevät erilaisten globaalien prosessien, yhteisöjen ja identiteettien muodossa keskeisellä tavalla ajan henkeä. Mediat ovat sekä teknologisia laitteita että ajattelun ja havainnon rakenteiden muovaajia.<sup>23</sup> Uusmediaan kuuluu mm. internet ja muut kommunikoinnin keinot, joissa teknologia korvaa suoran kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen. Mediat eli mediumit (välittäjät) toimivat ihmisten välillä keskuksina, joiden ympärille ihmiset kerääntyvät rakentamaan merkityksiä ja niiden verkostoja.<sup>24</sup> Elfwoodin olemassaolon ehto on internet, joka on digitaalinen mediumi eli kommunikoinnin keskus. Tämän vuoksi on oleellista selittää hieman median, kulttuurin ja kommunikaation eli viestinnän yhteistoimintaa.

Viestintää ei voi tutkia ilman kulttuuria. Viestintä on ihmisten välistä merkitysten yhteisyyttä ja merkitysten vaihtoa eli se prosessi, joka luo pohjan kulttuurille. Kulttuuri rakentaa identiteettejä, sillä se kerää ihmisiä tiettyjen yhteisten merkitysten äärelle. Toisaalta kulttuuri rakentaa eroja ja samaistumista, sillä se yhdistää minän muihin

---

<sup>23</sup> Inkinen 1999b, 12, 21

<sup>24</sup> Fornäs 1998, 174-175

samalla lailla ajatteleviin, muihin, joilla on yhteisiä intressejä ja toimintamalleja minän kanssa. Näin subjekti liittyy viiteryhmään, joka taas eroaa muista viiteryhmistä.<sup>25</sup>

Kommunikaatio on asioiden välittämistä, jakamista ja yhteiseksi tekemistä.<sup>26</sup> Media taas on kulttuuria rakentava tekijä, eikä se toimi pelkästään viestinnän välineenä.<sup>27</sup> Elfwood on hyvä esimerkki viestintämediasta, joka kerää ihmisiä yhteen yhteisen kiinnostuksen - tässä tapauksessa fantasian - vuoksi. Median kautta ihmiset voivat jakaa harrastuksensa muille asiasta kiinnostuneille. Elfwood on siten fantasiaharrastajien kommunikoinnikeskus ja samalla, kun se välittää fantasiatietoisuutta, se rakentaa sitä omalla toiminnallaan.

Internet eli tietoverkko on digitaalinen media. Kolmas elämäämme ajanjaksoon liittyvä määre onkin digitaalinen kulttuuri. Käsitteeseen liittyy, ettei tietotekniikkaa enää mielletä vain työvälineeksi, vaan se toimii myös ajankulun, harrastamisen ja viihtymisen välineenä. Näin tietoverkko toimii sekä informaation lähteenä että tunteiden ja ajatuksien herättäjänä. Tietoverkko on elämyksien eli affektien tuottaja. Affektit taas tuottavat verkon käyttäjälle mielihyvää.<sup>28</sup> Digitaalisen kulttuurin affektit ovat usein vain hetkellisiä ja dynaamisia.<sup>29</sup> Dynaamisuus on myöhäismoderniin aikakauteen kiinteästi sisällytetty käsite, ihminen haluaa koko ajan uutta ja yhä kiihtyvään tahtiin. Uusi muuttuu pian vanhaksi, heitetään pois ja etsitään jälleen uutta elämysten nälkää tyydyttämään. Digitaalisen kulttuurin tietoverkkojen käyttöön liittyy nautinnonhalu ja varsinkin esteettisten elämysten tarve.<sup>30</sup> Nykyistä yhteiskuntaa onkin pidetty hedonistisena eli nautintohakuisena.<sup>31</sup> Fantasiakuvat ovat osa esteettisten elämysten etsintää, ne ovat katsojalle silmänruokaa ja samalla tekijä saa itsensä tuottamisen nautintoa kuvien esille tuomisen kautta.

Aivan 1990-luvun lopulla kulttuuritieteissä alettiin käyttää myös termiä globalisaatio postmodernin rinnalla ja osittain sen sijasta. Globalisaatio viittaa ihmisen ja hänen eri toimiansa sekä niihin liittyvien ongelmien leviämiseen ympäri maailman. Kyseessä ei ole yksiviivainen kehitys yhdestä pisteestä toiseen, vaan prosessi ja sen vaikutukset. Globalisaatioon kuuluu kulttuurivaikutteiden siirtyminen ja ihmisten jatkuvasti

---

<sup>25</sup> Fornäs 1999, 29

<sup>26</sup> Fornäs 1998, 179

<sup>27</sup> Järvinen 1999, 22

<sup>28</sup> Järvinen 1999, 10-11

<sup>29</sup> Järvinen 1999, 16

<sup>30</sup> Järvinen 1999, 162

<sup>31</sup> Inkinen 1999b, 250

laajeneva tietoisuus maailman asioista.<sup>32</sup> Se luo samalla yhtäläisyyksiä, mutta saa myös aikaan uusia eroja alakulttuurien ja elämäntyylien välillä.<sup>33</sup> Globalisaation mahdollistajana on informaatioteknologian kehitys. Siten globalisaatio liittyy kiinteästi myöhäismoderniin aikaan, jonka tunnuksia on juuri median kattava läsnäolo. Käsitteeseen liittyy myös termi maailmankylä, jonka McLuhan loi 1960-luvulla. Maailmankylässä kuka tahansa voi kommunikoida mistä tahansa, milloin tahansa ja minne tahansa.<sup>34</sup> Tietoverkko ei ole kuitenkaan jakautunut tasaisesti, eikä oletettavasti tulekaan jakautumaan, vaan verkottuminen tapahtuu etupäässä rikkaampien maiden kesken, jolloin suuri osa kolmatta maailmaa jää ”maailmanlaajuiseen” verkon ulkopuolelle. Elfwoodissa kuvien tekijöitä on eri puolilta maailmaa, joten sivusto toteuttaa pienessä mittakaavassa fantasiaharrastajien maailmankylä-ajatusta. Rajoitteena on vain teknologian saavutettavuus ja fantasiakulttuurin länsimaispainotteisuuden (japanilainen mangatyylä on myös suosittua) soveltuvuus tekijän omaan kulttuuriin. Mediumina Elfwood levittää uusia kuvia ja ideoita fantasiasta, mutta samalla globalisaation periaatteen mukaan yhdenmukaistaa fantasian harrastamista.

Nuoret ovat edelläkävijöitä uusien mediamuotojen käytössä. Elfwoodinkin kohdeikäryhmä on nuori aikuinen. Monet mediat viittaavat ja pohjautuvat nuorten ihmisten kokemuksiin, tarpeisiin ja toiveisiin, mutta ne myös muodostavat niitä muokkaamalla ja levittämällä tyyliä ja genrejä yli maantieteellisten ja sosiaalisten rajojen. Ihmisten välinen vuoropuhelu auttaa yhdessä muotoilemaan sitä, keitä me olemme.<sup>35</sup> Myöhäismoderniin nuorison elämään kuuluukin itsensä ja oman identiteetin etsintä. Media on yhä enemmän mukana identiteettien rakentamisessa. Tätä prosessia kutsutaan medioitumiseksi. Kulttuuri on yhä riippuvaisempi viestinnästä ja sitä edistävistä medioista.<sup>36</sup> Viestintäteknologia on parhaimmillaan auttanut luomaan uusia toimintastrategioita ja kulttuurimuotoja, joiden avulla yksilö on voinut luoda ja hahmottaa omaa identiteettiään. Elfwood sivuston kautta fantasianharrastaja voi kokea yhtenevyyttä muihin fantasianharrastajiin, löytää tukea omalle minälleen, luoda uusia suhteita ja rakentaa itselleen pysyvyyttä myöhäismodernissa maailmassa. ”Minun teokseni nähdään - kun muut näkevät ne, ne ovat olemassa, kun ne ovat olemassa ja minä olen tehnyt ne, minä olen olemassa”.

---

<sup>32</sup> Inkinen 1999a, 59

<sup>33</sup> Fornäs 1998, 263

<sup>34</sup> Inkinen 1999a 60

<sup>35</sup> Fornäs 1998, 258-259

<sup>36</sup> Fornäs 1998 252



Myöhäismoderniin aikaan kuuluu myös populaarikulttuurin selvä lisääntyminen kaikissa medioissa ja samalla myöhäismoderniteetti ilmenee ajan populaarikulttuurissa. Kulttuurin jakamisella korkeaan eli elitistiseen ja matalaan eli populaariin, on pitkä historia. Jo antiikin Kreikassa eliitti tuotti kansan suosimasta kulttuurista poikkeavaa kulttuuria ja makua. Varsinaisesti populaarikulttuuri ”keksittiin” 1700-luvun lopulla romantiikan nousun myötä. Tällöin siitä tuli jotain kiinnostavaa ja tavoiteltavaa niin kuriositeettimielessä kuin uutuuden viehätöksessään. 1800-luvun alussa populaarikulttuuri liittyi kiinnostukseen kansankulttuurista, joka nähtiin mahdollisena vastapainona vallitsevaa klassismia vastaan. Alkuun populaarikulttuuri miellettiin siis kansankulttuuriksi, seuraavassa vaiheessaan 1800-luvun puolivälistä eteenpäin se tarkoitti jotakuinkin samaa kuin työväenkulttuuri. Populaarikulttuurin muuttuminen kohti nykyistä mediakulttuuria alkoi 1960-luvulla.<sup>37</sup> Eri aikoina populaarikulttuurin käsite on sisältänyt siis eri asioita, mutta aina se on tarkoittanut jotain valtakulttuurin/eliittikulttuurin ulkopuolista, vähempiarvoista. Nykyään populaarikulttuurin liitetään vahvasti nautinnon ja viihtymisen etsiminen ja tuottaminen. Nautintoa etsitään asioista, jotka saattavat vaikuttaa epämiellyttäviltä tai shokeeraavilta, mutta myöhäismoderni nautinto usein etsiikin nautintonsa ei-ortodoksisista lähteistä. Nautintoon liittyy pelon ja inhon lisäämä mauste, jolloin kyse on negatiivisesta nautinnosta, jossa inhotus muuttuukin mielihyvää tuottavaksi nautinnoksi. Tämänkaltaisia piirteitä voi löytää ajan absurdista tai ”mauttomasta” huumorista, teinikauhuelokuvista ja vallitsevista reality-tirkistely ohjelmista. Yksityistymisen lisääntyessä yksityisyys halutaan jakaa muillekin ja ihmiset haluavat katsoa näitä ohjelmia, joissa toiset nolaavat itsensä julkisesti. Ohjelmat luovat makua ja mitä enemmän katsoja tottuu näkemään, sitä heikomman affektishokin hän saa ja haluaa kokea rajumpaa, kunnes mikään ei enää tunnu miltään.

Myöhäismoderniteettiin kuuluu teosten, tyylien, genrejen ja historiallisten ajanjaksojen välinen lisääntynyt intertekstuaalisuus. Tämä näkyy mm. elokuvissa, sarjakuvissa ja kirjoissa molemminpuolisena vaikuttamisena, jossa eri lajit lainaavat toisiltaan.<sup>38</sup> Populaarin monet lajit (musiikki, elokuva, romaanit, sarjakuvat, tv-sarjat, tietokonepelit ym.) muistuttavat yhä enemmän toisiaan ja voi sanoakin, että on olemassa populaari genre, jossa samat aiheet ja tyylit pyörivät kierrätyksessä. Populaari lainaa myös eliittikulttuurilta tehden siitäkin populaaria. Näin populaarikulttuuri edustaa mitä

---

<sup>37</sup> Malmberg 2000, 464 -467

<sup>38</sup> Fornäs 1998, 64-65; Grossberg 1995, 235

parhaimmin postmodernia teoriaa korkean ja matalan kulttuurin rajan heikentymisestä, sekä myöhäismoderniteettia, jossa oleellista on erilaisten vaikutteiden kierrätys ja sekoittuminen<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Malmberg 2000, 475; Vainikkala 1994, 259

### 3. ELFWOOD INTERNETSIVUSTO <http://lysator.liu.se/elfwood.html>

#### 3.1. SIVUSTON RAKENNE

Elfwood on internetissä sijaitseva sivusto, joka käsittää harrastajien tekemää fantasia- ja scifitaidetta sekä fantasiatarinoita. Ruotsalainen taidehistoriaa ja tietotekniikkaa opiskellut Thomas J. Abrahamsson perusti Elfwoodin toukokuussa 1996. Sivuston kansainvälisyyden vuoksi sen sisältämä materiaali on englanninkielistä. Aluksi koko sivuston nimenä oli Lothlorien<sup>40</sup>, mutta toiminnan laajenemisen myötä nimi jäi vain fantasia-alueen nimikkeeksi. Alkuun sivustossa oli erilliset alueet scifitaiteelle (Zone47) ja fantasiataiteelle (Lothlorien), mutta tammikuussa 2004 nämä alueet yhdistettiin ja samalla näiden nimet jäivät pois. Tähän uuteen kuvataidealueeseen kuuluu niin sci-fi-, fantasia- kuin kauhutaidetta.

Elfwoodissa on tarkat säännöt siitä, mitä sen sivuille hyväksytään ja siinä määritellään myös, mitä kunkin genren alle kuuluu. Fantasiakuviin hyväksytään ns. korkea fantasiaan kuuluvia aiheita kuten velhot, lohikäärmeet, keijut, minotaurit, linnat, menninkäiset, soturit ja miekat keskiaika- tai fantasiamiljöössä. Kuvien aiheiksi hyväksytään lainoja/ vaikutteita mytologiasta, legendoista ja kansanperinteestä. Vampyyrit, mystiset aiheet, enkelit ja demonit hyväksytään myös kunhan ne sijoittuvat fantasia-tai keskiaikamiljööseen. Scifikuviin otetaan kuvia niin scifin, kauhun kuin urbaanin ja modernin fantasian alueelta. Tämän nimikkeen alle kuuluvat robotit, biokemialliset aineet ja esineet, elektroniikka, supersankarit ja monet fantasiaolennot, jos ne sijoittuvat moderniin ympäristöön; esim. lohikäärme pilvenpiirtäjän päällä tai haltiat moottoripyörillä. Kauhuaiheita on näin sekä fantasia- että scifikuivissa. Erikseen sivuilla on vielä alue fanitaiteelle, joka esittää hahmoja, maisemia ja kuvia visuaalisesta mediasta eli ne eivät ole tekijöiden itsensä keksimiä. Näiden kuvien lähteiksi kelpaavat tv-sarjat, elokuvat, sarjakuvat, videopelit ja näiden hahmot esim. Tähtien sodasta tai Buffy sarjasta. Lähtökohdan tulee kuitenkin olla kauhua, sci-fiä tai fantasiaa, muita genrejä ei lähtökohdaksi hyväksytä. Fanart kohtaan ei myöskään hyväksytä kuvia fantasiakirjallisuudesta, vaan nämä kuuluvat fantasia-alueeseen.

Elfwoodin alaisuudessa toimii myös Farp eli Fantasy Art Resource Project, joka opastaa piirtämiseen ja maalaamiseen niin käsin kuin tietokoneellakin, eri aiheiden mm. miekkojen tai eri aikojen asujen tekemiseen sekä mm. taidehistoriaan. Elfwoodissa

---

<sup>40</sup> Lothlorien on J.R.R. Tolkienin Taru sormusten herrasta kirjan haltiametsä, jota hallitsi Valtiatar Galadriel.

kuviin on käytetty monia erilaisia kuvan luomistekniikoita; lyijykynää, hiiltä, öljyvärimaalausta, vesivärejä, puuvärejä ja tietokoneväritystä. Usein tietokoneen piirto-ohjelmia on käytetty käsin tehtyjen kuvien muokkaamiseen tai värittämiseen.

Sivuille on luotu hakuohjelma, jolla voi hakea sivujen runsaasta annista haluamaansa aiheeseen liittyviä kuvia, esimerkiksi: jos haluat löytää kuvia, joiden keskeinen aihepiiri liittyy haltioihin tai kuvia, joiden idea on lähtöisin Xena-sarjasta tai David Eddingsin kirjoista. Sivujen kautta pääsee myös muihin aihepiiriin liittyviin linkkeihin Elfwoodin ulkopuolella, mm. kohdasta Fantasyland lähtee linkkejä yli tuhanteen fantasiaa ja scifiä käsittelevää sivuun. Näiden kautta voi löytää esim. Fantasy Art sivut, joista löytyy yli 3 500 ammattifantasiataiteilijoiden teosta. Ylläpitäjät haluavat pitää Elfwood-sivut sekä viihdyttävänä että informatiivisina ja tämän vuoksi sivuilla annetaan mahdollisuus niin oman tuotannon esittämiseen kuin tiedon hankkimiseen.

Elfwoodin fantasiakuvaosastossa Lothlorienissa oli vuoden 1999 toukokuussa n. 1 500 taiteilijaa ja n. 20 000 kuvaa, mutta jo lokakuussa 2000 sivut käsittivät yli 4 000 taiteilijaa ja n. 70 000 kuvaa. Maaliskuussa 2001 taiteilijamäärä oli 7 313 ja kuvien määrä 119 867. Lokakuussa 2003 kuvien määrä oli noussut jo 298 152 kpl:seen ja tekijöitä 18 745. Eri alueiden yhdistyttyä taiteilijamäärät kasvoivat ja toukokuun 20. 2004 tekijöitä oli jo 22 158 ja kuvia 377 879. Taiteilijoita on hyvin laajalta maantieteelliseltä alueelta kaikilta mantereilta, mm. Koreasta, Brasiliasta, Yhdysvalloista, Espanjasta ja Suomesta muutamia maita mainitakseni. Elfwoodin kasvaminen on ollut nopeaa ja sivuston tavoitteena on edelleen laajeta, jotta yhä useammille taiteilijoille tulisi tilaa itsensä ilmaisuun.

### **3.2. SIVUSTON TAVOITE**

Elfwoodin sivut on suunnattu amatööritäiteilijoille, jotta he voivat saada kuviaan esille ja muiden nähtäville. Ammattitaiteilijoita ei sivuille hyväksytä. Muutamilla sivujen taiteilijoilla on tulevaisuuden haaveena ura ammattimaisena kuvittajana ja Elfwoodin tavoite on auttaa sivuston taiteilijoita saamaan nimeä ja mainetta taiteensa kautta ja luoda väylä uusille kontakteille. Elfwood on suunnattu kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneet niin fantasiamytologiasta kuin fantasiaelokuvista ja -kirjoista. Sivujen tavoite on esittää fantasiakuvia suurelle yleisölle, niin alaa tunteville kuin tunte mattomillekin. Tavoitteena on myös kuvien kautta antaa inspiraatiota muille genrestä kiinnostuneille taiteilijoille. Muutamit jäsenet mainitsevatkin merkittävänä vaikuttajanaan jonkun toisen sivuston taiteilijajäsenen. Tässä kutsun jäseniksi niitä, joilla on

teoksia sivuilla, sillä he ovat läpäisseet ylläpitäjien kriteerit ja ovat siten kuviensa kautta Elfwoodin jäseniä.

Sinikka Sassin mukaan verkossa kenelläkään ei ole mahdollisuuksia valvoa tai valita toimitettavaa aineistoa<sup>41</sup>. Elfwoodin sivujen ylläpitäjillä on kuitenkin säännöt sivuille hyväksytyistä kuvista. He hyväksyvät vain oikeaan genreen kuuluvia kuvia ja hylkäävät kaikki, joita pitävät tyyliltään tai aiheeltaan sopimattomina. Myös tikku-ukkomaiset ja tasoltaan huonot kuvat seulotaan pois. Täysin abstraktit kuvat eivät kuulu sivustolle, vaan myös ne usein poistetaan. Myöskään pornoa, viivapaperille piirrettyjä kuvia ja huonoja skannauksia ei hyväksytä. Sivujen ylläpitäjillä on oikeus päättää mitkä kuvat pääsevät sivuille ja samalla he ovat ne auktoriteetit, jotka lopulta määrittävät mikä on fantasiaa.

Sivuille hyväksyttävien kuvien tulee olla itse tehtyjä, eivätkä ne saa rikkoa tekijänoikeuslakia eivätkä ne saa olla kopiota mistään muusta kuvasta. Taiteen alkuperä internetverkossa ei kuitenkaan ole niin yksiselitteistä kuin konkreettisessa maalauksessa<sup>42</sup>. Sivujen taitelijoiden tulee käyttää oikeaa nimeään ja olla yli 13-vuotiaita. Ylläpitäjät eivät voi kuitenkaan estää tätä rajaa nuorempia vierailemasta sivuilla. Lisäksi tietoverkkotoiminnassa on ongelmana, kuinka varmistaa kuvien tekijöiden todellinen henkilöllisyys ja ikä, sillä verkossa navigoija voi luoda itselleen tahtomansa identiteetin, jolloin hänellä on yhtä aikaa kaksi minää – arkiminä ja verkkominä.

Ylläpitäjät ovat määritelleet sivuille yhteiskunnallisen tehtävän. Yhteiskunnassa on yhä enemmän taloudellisia ja sosiaalisia ongelmia. Ylläpitäjien mielestä vailla mielekästä tekemistä ja perinteisten harrastusten puutteessa nuoret ajautuvat huumeisiin, rikoksiin ja jengeihin. Elfwood haluaa antaa nuorille mahdollisuuden luovaan harrastukseen innostamalla nuoret taiteen ja fiktion luomiseen vakavana ja tarkoituksenmukaisena harrastuksena. Kirjallisuus ja erilaiset visuaaliset mediat ovat merkittäviä malleja lapsen ja nuoren kehityksessä. Nämä lähteet luovat samaistumis- ja vertailukohteita eli peilejä, joiden kautta lapsi määrittelee itseään ja joista hän etsii toimintamalleja. Mediat ovat vaikuttavia tekijöitä myös lapsen sukupuolikäsitysten kehityksessä ja niiden kautta luodaan käsitystä ihannenaaisista ja -miehistä.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Sassi 1998, 2, 310

<sup>42</sup> Järvinen 1999, 141

<sup>43</sup> Apo 1995, 232, 234

#### 4. FANTASIA – portti ihmeeseen

Fantasiasta puhuttaessa on alkuun määriteltävä mitä käsite fantasia itse asiassa tarkoittaa. Tietosanakirja ja sivistyssanakirja määrittelevät fantasian kuvitelmaksi, uneksi ja mielikuvitukseksi. Sivistyssanakirjan mukaan fantasiakirjallisuus on yleisnimensellaisille kirjallisuuden lajeille, jotka perustuvat mielikuvitukselle.<sup>44</sup> Kaikki fiktiokirjallisuus on kuitenkin mielikuvituksen tuotetta ja siten tämän määreen mukaan fantasiakirjallisuutta. Yllä olevat selitykset eivät siis itse asiassa kerro, mistä puhutaan, kun puhutaan varsinaisesta fantasiasta.

Fantasiasta ei ole olemassa yhtä oikeaa ja vakiintunutta määritelmää. Fantasiasta puhuttaessa tulisikin puhua pikemmin erilaisista fantasioista riippuen asiayhteydestä. Eri tieteen aloilla mm. filosofiassa, psykologiassa ja kirjallisuuden tutkimuksella on toisistaan poikkeavat käsitykset fantasian luonteesta. Tässä keskityn määrittelemään fantasiaa paljolti kirjallisuuden ja kuvataiteen kautta, sillä fantasiataiteen alkuna on ollut fantasiakirjallisuuden kuvittaminen ja siten itse fantasiakirjallisuus.

##### 4.1. FANTASIAN MÄÄRITELMÄ

Fantasia käsitteenä ei ole yksiselitteinen asia, sillä akateemisten kirjallisuuden tutkijoiden fantasiakäsitykset eroavat lukijoiden käsityksistä. Siksi voikin puhua teoreettisesta fantasiämäärittelystä sekä ns. lukijan genrestä. Lukijan genre muodostuu lukijan omasta kokemuksesta ja mausta fantasiasta. Se mitä lukijan genressä pidetään fantasiana, ei välttämättä ollenkaan vastaa sitä kuvaa mitä akateeminen tutkimus luo.<sup>45</sup> Kuvataiteessa voi puhua katsojan genrestä. Katsominen ei kuitenkaan kerro koko totuutta asiasta, sillä katsoja ”lukee” kuvaa ja lukemalla dekonstruoi eli purkaa kuvaa eli tekstiä muodostaakseen lopulta siitä käsityksensä. Lukijan genre on tämän vuoksi parempi kuvataiteestakin puhuttaessa.

Teoriat pohtivat fantasiaa joko kirjallisena ilmiönä tai genrenä. Monet teoriat ovat varsin rajoittuneita pyrkien luomaan genrekuvausta joko eksklusiivisesti eli rajaamalla ryhmään kuulumattomat ainekset pois tai sitten inklusiivisesti eli valitsemalla tietynlaiset piirteet genrelle olennaisiksi. Jälkimmäinen pyrkii löytämään teoksille jonkin yhteisen nimittäjän, joka luonnehtisi kaikkia genreen kuuluvia teoksia.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Uusi sivistyssanakirja 1997, fantasia; Tietojähti A-Ö 1989, fantasia

<sup>45</sup> Nieminen 1996, 1-2

<sup>46</sup> Nieminen 1996, 3

Kummankin teorialuokituksen ongelmana on liian jäykkä raja. Inklusiivinen raja tekee fantasiaan kuuluvasta joukosta liian laajan ja eksklusiivinen tekee siitä liian suppean. Monessa mielessä lukijan genre antaa paremman valaisun siitä mitä fantasia on. Tässä työssä luon omaa lukijan genreäni lainaten tutkijoilta, mutta sekoittaen ainekset omaksi sekoitukseksi hahmottaakseni sitä mitä fantasia on. Tutkijoiden teorioiden ongelmana on liika rajoittuneisuus, usein keskittyminen pelkkään kirjallisuuteen sekä siinäkin tiettyyn kirjallisuusryhmään tai aikakauteen, niin että monien teorioiden fantasiaksi määrittelemät teokset eivät mielestäni ollenkaan kuulu fantasiatermin alaisuuteen.

Akateemisten teorioiden ongelma on myös arvottaminen. Teoriat nostavat esille tietynlaista ”fantasiaa”, joka sitten saa pinnalleen arvostetun leiman, jättäen suuret alueet fantasiaa roskamarginaaliin. Mm. miekka & magia-fantasiaa pidetään alempiarvoisena kirjallisuutena, marginaalin marginaalina. Korkeammalle arvostetussa fantasiassa kun tutkijoiden mielestä täytyy olla syvällisiä tunteita, monimutkainen juoni, realistista kuvausta ja pitkälle kehitellyt moniulotteiset henkilöhahmot. Suora toiminta ja ns. barbaarinen raakalaismentaliteetti ei ilmeisesti houkuta nostamaan kirjallisuuslajeja maininnan arvoiseksi, vaikka fanijoukko olisi kuinka laaja.

#### 4.1.1. Fantasian teorioita

Fantasia on kulttuurisidonnainen käsite ja sen vallitseva määritelmä länsimainen. Kirjallisuuden tutkimuksessa yleensä on fantasiatermillä viitattu sellaiseen fiktiiviseen teokseen, joka ei ensisijaisesti pyri meidän maailmamme realistiseen esittämiseen. Kategoria sisältää useita kirjallisia lajeja kuten uninäyn, faabelin, sadun ja tieteiskertomuksen. Näissä kaikissa kuvataan sellaisia mielikuvitusmaailmoja, joissa maagiset voimat ja muut meidän maailmankäsityksestämme poikkeavat tapahtumat ja mahdottomuudet hyväksytään.<sup>47</sup>

Kathryn Hume määrittelee fantasian poikkeamiseksi konsensustodellisuudesta eli arkitodellisuudesta. Hume lukee fantasiämääritteen alle myös mm. tieteiskirjallisuuden ja hänen fantasiansa onkin pikemmin eräänlainen megagenre, joka sisältää kaikki todellisuudesta poikkeavia asioita kuvaavat teokset.<sup>48</sup> Keskeiseen asemaan Humen teoriassa nousevat lukija ja yleisö. Lukijan kuva arkitodellisuudesta siis lopulta määrää onko teos fantasiaa vai ei. Tällöin lukijan on huomattava poikkeama todellisuudesta. Määritelmän ongelmana on kuitenkin se, mistä konsensustodellisuudesta poiketaan. Eri

<sup>47</sup> Virtanen 1993, 115

<sup>48</sup> Sisättö 1996, 186; Nieminen 1996, 14

aikoina, eri paikoissa ja eri kulttuureissa, jopa saman kulttuurin sisällä elävien pienyhteisöjen kannattajilla on oma näkemyksensä konsensustodellisuudesta.<sup>49</sup> Humeen teoria siis vaatii lukijalta jonkinlaista tuntemusta fantasiasta, jotta tämä tietää lukevansa fantasiaa, sillä muuten teoria määrittää fantasiaksi kaiken mystisen tai oudon (kirjallisuuden).

Itse miellän Humeen tavoin, että poikkeama todellisuudesta on fantasian ydin. Jotta jokin teos olisi fantasiaa, siinä tulee olla jotain nykyisestä arkitodellisuudesta poikkeavaa, epänormaalia, yliluonnollista tai ihmeellistä, joka ei järjen tai tieteen mukaan voi olla olemassa tai ei kuulu nykymaailmaan. Fantasiasta puhuttaessa tulee kuitenkin määritellä mistä fantasiasta puhuu, sillä fantasiämäärittelyitä on yhtä paljon kuin tutkijoita ja lukijoita. Tämän vuoksi olisikin parempi luoda eräänlainen fantasian kattonimike ja sen alle jaotella tämän varsinaisen fantasian alalajeja kuten tolkiaaniminen fantasia, miekka & magia-fantasia, tieteisfantasia ym. Tässä päägenressä jätettäisiin ulkopuolelle niin maagisrealistinen kuin fantastinen kirjallisuus, jotka pyrkivät aiheuttamaan lukijalle hämmennystä todellisuuden olemuksesta. Varsinainen fantasia ei pyri lukijan hämmennykseen, vaan kuvaa outoja ja ihmeellisiä asioita omina maailmoinaan, kokonaisuuksina, joiden todellisuutta lukija ei epäile, vaan tietää ne epätodeksi. Fantasia siis vaatii tietämystä siitä, mikä on mahdollista ja mikä ei, mikä maailma on tosi ja mikä kuvitteellinen.

Hume teoriassaan rinnastaa tieteis- ja fantasiakirjallisuuden toisiinsa ja unohtaa, että näiden kahden genren välillä on olemassa vielä kummankin piirteitä itsessään sekoittava tieteisfantasia.<sup>50</sup> Humeen tapaista genrejen yhdistämistä näkyy myös kirjakaupoissa ja kirjastoissa, joissa yleensä tieteis- ja fantasiakirjallisuus sijaitsee samassa hyllyssä. Vaikka tieteis- ja fantasiakirjallisuudella on puhtaimmillaan tiettyjä varsin selkeitä ja perustavia eroja, näitä ei yleensä luokittelussa noteerata. Tässä on mielenkiintoista todeta, että kauhukirjallisuus on yleensä sijoitettu monissa kirjastoissa omaan hyllyynsä, vaikka se ajoittain limittyy niin fantasian kuin scifinkin kanssa.

Toinen keskeinen kirjallisuuden tutkija, joka on pyrkinyt luomaan teoriaa fantasialle, on Tzvetan Todorov. Hän edustaa ns. ranskalaista koulukuntaa, jossa ei puhuta varsinaisesti fantasiasta, vaan fantastisesta kirjallisuudesta. Todorov esittää kolme kriteeriä, jotka tekstin tulee täyttää sijoittuakseen termin fantastinen alle: tekstin on saatava lukija epäilemään onko siinä esiintyvillä oudoilla tapahtumilla luonnollinen vai

---

<sup>49</sup> Vainikkala 1993, 215

<sup>50</sup> Sisättö1996, 187



yliluonnollinen selitys, tarinan henkilön on myös jaettava lukijan epäily tapahtumien todellisuudesta, eikä tekstillä saa olla allegorista tai poeettista tulkintaa.<sup>51</sup>

Todorov jakaa fantastisen kirjallisuuden fantastiseen, outoon ja ihmeelliseen. *Fantastisen* genressä lukijan tulee epäillä tapahtumien luonnetta koko tekstin ajan ja vielä sen ulkopuolellakin eli lukukokemuksen jälkeen. Fantastiseksi kirjallisuudeksi Todorov määrittää vain pienen osan 1800-luvun kirjallisuutta. *Oudon* genreen taas kuuluu luonnollinen selitys oudoille tapahtumille. Tähän lajiin kuuluvat mm. jännitys- ja kauhukirjallisuus (ei-yliluonnollinen). *Ihmeellisen* genressä tapahtumat selittyvät vain yliluonnollisen kautta ja tähän lajiin kuuluvat mm. Tolkien-tyyppinen varsinainen fantasiakirjallisuus ja suuri osa nykymuotoista tieteiskirjallisuutta.<sup>52</sup> Siten Todorovin teorian mukaan fantasia on vain pieni osa fantastisen genreä. Itse rajoitan Todorovin fantastisen omaksi genrekseen ja erilliseksi varsinaisesta fantasiasta. Varsinainen fantasia eli Todorovin sanoin ihmeellisen genre ei vaadi epäilystä tapahtumien luonteesta ja todellisuudesta, vaan sille on oleellista että se tekee selväksi, että tapahtumat ovat kuvitteellisia. Tässä vaikuttaa kuitenkin paljon lukijan kokemus ja lähtökulttuuri. Joku länsimaista arkikäsitystä tuntematon saattaisi pitää peikkoja ja haltioita todellisina, mystisinä tai yliluonnollisina henkiolentoina, jolloin fantasia ei olisikaan enää fantasiaa vaan realistista dokumentointia. Tässä siis pätee Humen teoria fantasiasta poikkeamana arkitodellisuudesta.

Suuri osa Suomessa saatavilla olevasta fantasiakirjallisuudesta on lähtöisin englanninkielisistä maista. Anglosaksilainen fantasiakirjallisuuden tutkimus on yleensä keskittynyt varsinaiseen fantasiakirjallisuuteen. Anglosaksisessa traditiossa fantasia määritellään enemmän kattolajiksi, jonka alle sijoittuu monia muita alalajeja. Myös Johanna Sinisalon mukaan fantasia on eräänlainen suuri kehä, jonka sisällä sijaitsevat niin kauhu- ja tieteiskirjallisuus kuin sadut ja myytitkin.<sup>53</sup> Itse käsitän fantasian paljolti samalla tavoin kattotermiksi, joka limittyy monien muiden lajien ja ala-lajien kanssa. Varsinaisessa fantasiassa kuitenkin yleensä tulee olla jotain outoa ja poikkeavaa nykyisestä arkitodellisuudesta, jotta se on fantasiaa. Pelkkä ajallinen tai paikallinen poikkeama ei riitä, sillä tämä pätee moneen historialliseen romaaniin/ elokuvaan. Fantasia vaatii usein myös poikkeaman konsensustodellisuuden laeista (luonnonlaeista). Yleensä myyttinen, sankarillinen tai traaginen elementti vahvistaa kohteen fantasiaan

---

<sup>51</sup> Virtanen 1993, 116

<sup>52</sup> Sisättö 1996, 188-189; Virtanen 1993, 117

<sup>53</sup> Johanna Sinisalon luento 16.1.2003

kuulumista. Puhtaimmillaan fantasiaa on, kun tapahtumapaikka on kuvitteellinen, tapahtumat yliluonnollisia ja faunassa ja henkilöhahmoissa esiintyy myyttisiä ja kuvitteellisia olentoja.

Itse käytän termiä *varsinainen fantasia* puhuessani yllämainitut määreet täyttävästä fantasiasta. Tarkoitan termillä lähinnä 1900-luvun ja 2000-luvun alun fantasiakirjallisuutta ja -kuvitusta. Samantyyppistä rajausta käyttää myös David Pringle. Hänen mukaansa scifi, kauhu ja maaginen realismi limittyvät osittain toistensa kanssa, mutta yksikään niistä ei täytä määritettä todellinen fantasia. Hän käyttääkin termejä puhdas, todellinen tai John Cluten sanoin, täysi fantasia, kuvatessaan sitä fantasiata, johon tässä työssä keskityn.<sup>54</sup> Tässä varsinaisessa fantasiassa kaikki on mahdollista, se on ihmeen ja ihmetyksen genre.

#### **4.1.2. Varsinaisen fantasian kolme päälinjaa**

Suomessakin julkaistava fantasiakirjallisuus on yleensä lähtöisin englanninkielisistä maista ja näissä maissa on tapana jakaa fantasiakirjallisuus termeillä high fantasy eli korkea fantasia ja low fantasy eli matala fantasia. Korkea fantasiassa teoksen tapahtumat sijoittuvat etupäässä tai kokonaan kirjoittajan luomaan kuvitteelliseen maailmaan, sekundaariseen maailmaan. Matala fantasiassa tapahtumapaikkana on pääasiallisesti meidän maailmamme eli primaarimaailma ja siellä tapahtuvat yliluonnolliset tapahtumat.<sup>55</sup> Maria Nikolajeva selittää fantasiakirjallisuuden keskeiseksi piirteeksi kahden maailman rakenteen. Kahden maailman rakenne erottaa fantasiakirjallisuuden saduista, jotka tapahtuvat vain yhdessä maailmassa, jota yleensä ei selitetä, mutta jonka annetaan olettaa sijaitsevan meidän omassa maailmassamme.<sup>56</sup> Kahden maailman rakenne ei kuitenkaan usein päde korkeaan fantasiaan, jossa tapahtumat sijoittuvat yleensä vain yhteen sekundaariseen maailmaan, joka ei siis ole meidän maailmamme.

Usein lapsille suunnatussa fantasiassa on kysymys matalasta fantasiasta. Tässä kahden maailman rakenteen fantasiassa sankari joutuu primaarimaailmasta (meidän todellisuutemme, lukijan todellisuus) sekundaariseen maailmaan eräänlaisen portin kautta, joka ei välttämättä ole oviaukko, vaan jokin objekti/ paikka, joka siirtää henkilön toiseen todellisuuteen. Sankari seikkailee siellä aikansa ja palaa sitten omaan

---

<sup>54</sup> The Ultimate encyclopedia of Fantasy 1998, 8

<sup>55</sup> Begtsson 2000, 15

<sup>56</sup> Sisättö 1996, 190-191

reaalimaailmaansa, joka yleensä on kirjailijan näkemys meidän reaaliworldistamme.<sup>57</sup> Tämänkaltainen kahden maailman rakenne on mm. Anu Holopaisen kirjassa *Kristallien valtakunta*. Kahden maailman rakennetta esiintyy myös monessa mediafantasiassa kuten Buffy, Angel ja Siskoni on noita. Näissä kaikissa henkilöt saattavat joutua ulottuvuudesta/ todellisuudesta toiseen, mutta he kuitenkin loppujen lopuksi palaavat omaan primaarimaailmaansa.

Sekundaarimaailman fantasiassa tapahtumat sijoittuvat kuvitteelliseen maailmaan, joka ei ole meidän maailmamme. Joissain tapauksissa fantasiatarinan päähenkilö voi joutua sekundaarimaailmasta toiseen sekundaarimaailmaan, jolloin alkumaailma on tarinan henkilölle primaarimaailma ja toinen maailma sekundaarimaailma. Tässä tapauksessa kyseessä on sekundaarimaailman sisäinen sekundaarimaailma. Tällainen maailma on mm. Robert Jordanin *Ajan pyörä*-sarjassa sekä Raymond E. Feistin *Riftwar* –sarjassa.

Kolmas tyyppi eli primaarimaailman fantasia sijoittuu meidän maailmaamme eli kirjoittajan primaarimaailmaan, johon tunkeutuu tai liukenee jotain sekundaarimaailmasta. Usein tämä outo piirre jää kirjassa etäisemmäksi kuin sekundaarimaailman tai kahden maailman tarinoissa. Tämänkaltaisia tarinoita ovat mm. yliluonnolliset kauhutarinat. Myös monet fantasia tv-sarjat liittyvät tähän kategoriaan. Buffyssä outo on koko ajan läsnä ja oleellinen osa maailmaa, mutta usein se myös tulee jostain sekundaarista Buffyn primaarimaailmaan.

Fantasian voikin siten jakaa kolmeen päätyyppiin: sekundaarimaailman fantasia, primaarimaailman fantasia ja kahden maailman fantasia. Sekundaari ja primaarimaailmojen käsitteet juontuvat jo Tolkienilta, joka kutsui tarinansa tapahtumapaikkaa Keski-maata sekundaarimaailmaksi. Sekundaarimaailma on yleensä siten kuvitteellinen maailma ja primaarimaailma kirjoittajan/lukijan maailma.<sup>58</sup> Tässä voi kuitenkin kyseenalaistaa primaarimaailma käsityksen, sillä lukijan primaarimaailma ei ole välttämättä sama kuin kirjoittajan. Siten kirjan ja lukijan primaarimaailmat eivät välttämättä kohtaa. Siten voisikin puhua oletetusta primaarimaailmasta. Tällöin primaarimaailmat tulisi jakaa kolmeen eri osaan; teoksen primaarimaailma, kirjoittajan primaarimaailma ja lukijan primaarimaailma. Teoksen primaari ei välttämättä ole meidän maailmamme, vaan teoksessa meidän maailmamme voi myös esiintyä

---

<sup>57</sup> Maria Ihosen luento 20.2.2003.

<sup>58</sup> Maria Ihosen luento 20.2.2003

sekundaarimaailmana. Tällöin kirjoittaja luo uuden teoksen sisäisen primaarimaailman toimien itse teoksen ulkoisessa primaarimaailmassa.

Fantasiakirjallisuudelle ja yleensä fantasialle maailman käsite on keskeinen ja tähän liittyy se minkälaiseksi teos kuvaa kyseisen maailman, kuin myös teoksen antama maailmankuva. Maailmankuva onkin keskeinen erottaja puhuttaessa fantasia- ja tieteiskirjallisuudesta (scifi). Yksinkertaisesti rajaten tieteiskirjallisuudessa kuvitteelliset maailmat ovat luonnollisia ja toimivat luonnonlakien pohjalta. Fantasiamailmassa oudot voimat ovat läsnä eikä niille anneta tieteellisiä selityksiä. Tieteiskirjallisuuden tieteellisen maailmankuvan sijasta fantasiakirjallisuudessa on Sisätön mukaan maaginen maailmankuva. Tämä tarkoittaa, että fantasiamaailmassa magia toimii.<sup>59</sup> Tämän jaottelun perusteella suuri osa sci-fi-nimikkeen alla kulkevista elokuvista on itse asiassa fantasiaa.

#### **4.1.3. Scifin, fantasian ja kauhun suhde**

Yleensä scifiin liitetään määre tieteis-. Tämän taas yleisesti käsitetään tarkoittavan jotain todelliseen ja mahdolliseen tekniikkaan, teknologiaan, lääketieteeseen ja tulevaisuuteen liittyvää. Tällaiset tekstit käsittelevät yleensä jonkinlaista tulevaisuutta, jossa sovelletaan nykyajasta poikkeavaa teknologiaa, joka on meidän vastaavaa ”parempaa ja kehittyneempää”, noudattaen näin modernismin edistysaatetta. Tässä maailmassa monet asiat ovat kuten meillä, mutta meille tutut asiat, tyyli, materiaalit ym. ovat kokeneet evoluution, ja perinteisesti ajateltuna evoluutio on kehitystä parempaan päin. Kaikki scifi ei kuitenkaan usko edistykseen ja kehitykseen. Yksi scifin alalaji on Tuhonajan jälkeinen maailma-scifi, jossa maailma on taantunut joko luonnonkatastrofin tai sodan seurauksena.

Mikä sitten on fantasian ja scifin ero? Science fictionia ei ole Star Warsin kuvitteellinen maailma kummallisine olentoineen eikä Star Trek kuvitteellisine teknologioineen. Molempia on määritelty sanoilla scifi, mutta kummatkin ovat fantasiaa. Ne sijoittuvat kuvitteellisiin maailmoihin tai kahden maailman rakenteeseen, joiden tapahtumat eivät ole nykytietämyksen mukaan todellisia, eivätkä edes mahdollisia. Todelliseen scifiin kuuluu mahdollisen käsite. Se luokin eron fantasian ja oikean scifin välille. Scifissä tapahtuvat asiat ovat oikeasti mahdollisia ehkä lähitulevaisuudessa, fantasia pohjautuu puhtaammin mielikuvitukselle. Scifi pohjaa

---

<sup>59</sup> Sisättö 1996, 191-192

ajatteluun siitä, mitä todella ehkä voisi joskus tapahtua ja se kyseenalaistaa olevat asiat. Todellisuus on scifissä epäilyksen alainen ja siinä mielessä muistuttaakin Todorovin fantastista. Myös ihmeen käsite on oleellinen erottaja fantasialle ja scifille. Tieteisgenressäkin koetaan ihmeellisiä ja vieraita asioita, mutta niissä ihmetys siivutetaan nopeasti järkeilyn tieltä. Scifissä outo asia on tutkimisen kohde, joka pyritään järkiperaistämään ihastelun sijaan. Niinpä mm. Alien-elokuvan hirviö ei kuulu scifiin, vaikka elokuva sijoittuukin tulevaisuuteen ja avaruuteen. Alienin hirviö on tyypillinen kauhufantasia hirviö, sillä se on jotain vierasta, epäinhimillistä pahaa edustava, groteski ja pelottava. Sitä ei koskaan pyritä tieteellisesti selittämään, ei sen lajia, toimintaa, biologiaa ym. Hirviön rooli elokuvassa on pelottaa, toimia ikään kuin painajaisena ja näin se kauhun tunteiden kautta liittyy enemmän fantasiaan. Fantasia on tunteisiin vetoavaa, scifi järkeen vetoavaa.<sup>60</sup>

Jos scifi on jotain, mikä pohjaa järkeilyyn ja on todellisuudessa mahdollista, mitä sitten on fantasia? Fantasia on vapaan mielikuvituksen genre. Siihen kuuluu ihmettelyä ja toiveikkautta asioista, joita ei voi olla, mutta joiden olemassa olosta voi haaveilla. Fantasiassa, päinvastoin kuin scifissä, kaikki on mahdollista. Varsinaisessa fantasiassa magia ja oudot voimat toimivat. Kaikissa fantasian alle määritellyissä kirjoissa ja tarinoissa ei kuitenkaan ole magiaa. Niiden maailmankuva saattaa olla hyvinkin samanlainen kuin meidän maailmassamme, mutta ne vain sijoittuvat eri maailmaan, eri aikaan, eri paikkaan. Mikä sitten erottaa nämä fantasiatarinat historiallisesta romaanista? Niissä on aina jokin piirre, joka erottaa ne arkitodellisuudesta. Jos tarinat sijoittuvat meidän maailmaamme, mutta sen esim. vaihtoehtoiseen historiaan (kuten Orson Scott Cardin *Alvinin kirja*-sarjassa) ja niissä on jokin piirre, jota ei meidän maailmassamme ole ja jota ei voi tieteellisesti todistaa, ne ovat fantasiaa. Usein tämä piirre saattaa olla varsin huomaamaton eikä fantasiakirja vaadi valtavia maagisia taisteluita tai outoja olentoja ollakseen fantasiaa.

Fantasiatextit (tarinat, kuvat ym.) tapahtuvat usein toisissa, kuvitteellisissa maailmoissa, niissä on omituisia ja vieraita olentoja, yliluonnollisia voimia ja jumalia. Tässä mielessä ne muistuttavat myyttejä. Fantasian tapahtumakenttä usein on kuvitteellinen muinainen maailma, jossa tappelut hoidetaan miekoin, mutta se voi tapahtua myös nykyajassa. Siten kuvat ja tarinat, joissa on ampuma-aseita ja nykyaikaisia vaatteita, kuuluvat fantasiaan, jos ne sijoittuvat kuvitteelliseen maailmaan,

---

<sup>60</sup> Rawlins 1982, 163-164, 166, 170

niissä on omituisia olentoja ja voimia ym. Tällöin kyseinen maailma ei välttämättä ole sekundaarimaailma, mutta se kuitenkin poikkeaa meidän maailmastamme. Oleellista on, että teoksessa on jokin piirre, ominaisuus, objekti, joka tekee siitä fantasiaa. Fantasia määrittyykin paremmin aiheen kuin esitystyylin mukaan.

Fantasia ei rajoitu vain kirjallisuuteen ja kuvataiteisiin, vaan musiikki ja musiikkiesityskin voi olla fantasiaa. Hyvä esimerkki fantasiamusiikista on tietyn tyyppinen metallimusiikki, joka käyttää hyödykseen fantasiaa niin kappaleiden sisällössä kuin esiintyjien ulkomuodossakin. Tähän ryhmään kuuluu niin sankarihevi yhtyeitä kuin death metal bändejäkin. Ulkomuodoltaan fantasiaan kuuluvia ovat mm. suomalainen Lordi sekä videoiden perusteella myös norjalainen Dimmu Borgir sekä lavakeikkojen maskeerauksissa monet suomalaiset death metal joukkiot kuten Horna ja Barathrum. Näiden yhtyeiden kappaleiden nimet ja sanat vievät yhtyeet fantasian kenttään. Tämänkaltaisten yhtyeiden kuvasto tulee paljolti kauhufantasiasta pyrkien luoma bändille pelottavaa ja kovaa imagoa, joka samalla antaa katsojalle vihjeen bändin ”rankkuudesta”. Ulkomuodolla pyritään korostamaan musiikin oletettua rajuutta ja jopa pahuutta. Pelolla leikkiminen ja järkyttäminen ovat osa metallikulttuuria. Naamioissaan esiintyjät nousevat ihmisyyden yläpuolelle myyttihahmoiksi. Vastaava myytiksi nostaminen on yleistä myös mediafantasiassa (mm. Xena) ja tässäkin mielessä tietynlainen kauhua korostava metallimusiikki kuuluu kiinteästi fantasian kenttään. Kauhu onkin yksi oleellinen alue fantasiaa.

Kauhua voi pitää liukuvana yleislajina. En siis sijoita sitä fantasian alalajiksi, vaan irralliseksi osaseksi, joka voi yhdistyä moniin eri kirjallisuuden/visuaalisen median lajeihin, jotka eivät kaikki edes kuulu fantasian alle. Kauhun voi sijoittaa niin scifiin kuin fantasiaan ja jännityskirjallisuuteen/elokuviin, riippuen yksityiskohdista, joita teoksessa käytetään. Siten voi olla kauhuscifiä, kauhufantasiaa ja kauhujännäreitä. Kauhu on aihe, joka liikkuu eri genrejen välillä. Tällä tavoin fantasia määrittyy sekä omaksi lajikseen että kattolajiksi, scifi sivuaa fantasiaa osittain tämän kattotermin alle kuuluvana ja osittain siitä erillisenä lajina ja kauhu on liikkuva osa, joka voi sijaita muissa päägenreissä. Itse asiassa fantasian, scifin ja kauhun voisi liittää nimikkeen Mytologisoiva genre alle. Ne kaikki muodostavat eräänlaisia subliimeja myyttejä, jotka poikkeavat tätä maailmaa kuvaamaan pyrkivien tekstien myyteistä. Varsinkin fantasia hyödyntää aikaisempia tarinoita ja myyttejä luoden näiden aineksista uusia, pitäen

samalla näin myyttejä ja taruja elävänä perinteenä<sup>61</sup>. Liiallinen toistaminen kuitenkin kangistaa genren ja vie siltä osan ihmetyksen tuntua. Vaikka teemojen kierrättäminen uudentaa lajia, fantasiassa harvoin keksitään mitään todella uutta. Todellinen, luova fantasia rikkoo konventiot ja normit, suosii sitä, mikä yleensä ei ole hyväksyttyä ja luo jotain aivan uutta ja ihmeellistä<sup>62</sup>.

Yleisin lukijan genren käsitys fantasiasta taitaa olla tolkiaaninen fantasia. Tämä fantasia kuuluu high fantasyyn, siinä on tarkasti luotu kuvitteellinen ja usein meidän maailmamme menneisyyttä mukaileva maailma, pitkälle kehitellyt henkilöhahmot, tarina on eepinen ja monimuotoinen ja usein kyseessä on koko maailman kohtalo ja sen traagiset tapahtumat. Tähän fantasiaan liittyvät perinteiset satuhahmoiksi mielletyt olennot kuten peikot, kääpiöt, haltiat ja lohikäärmeet. Fantasian ja sadun ero on kuitenkin siinä, että satu pyrkii usein opettamaan ja on suunnattu nykyaikana enemmän lapsille. Fantasia ei ole lasten laji, eikä siinä yleensä ole opettavaa tarkoitusta. Lasten lajiksi mieltäminen on kuitenkin vaikuttanut negatiivisesti fantasian ja sen harrastajien arvostukseen.

Tolkienia mukaillen monet kirjoittajat ja piirtäjät ovat luoneet maailmoja, joihin ovat lainanneet osia eri myyteistä, tarinoista ja aiemmista fantasiateoksista. Niin genreen on muodostunut tietyt vakiintuneet piirteet, joista sen tunnistaa. Tolkiaaninen fantasia on fantasiaa puhtaimmillaan eli varsinaista fantasiaa. Varsinainen fantasia on kattotermi ja siihen kuuluu kaksi pääalajia high fantasy sekä low fantasy. High fantasyn pääalaji on tolkiaaninen, eepinen fantasia. Low fantasyn pääalaji on rewriten reality eli uudelleen luotu todellisuus, joka käsittelee yleensä meidän maailmamme vaihtoehtoista muotoa. Rewriten realityn alle kuuluvat myös monet mediafantasiat kuten Buffy sekä Dark Angel.

Oleellista kaikessa fantasiassa on ihmetyksen tuntu ja David Pringlen mukaan fantasia onkin Sydämen toivetta. Hänen mukaansa fantasia pyrkii eheyttämään, parantamaan ja toteuttamaan unelmia, joita oikeasti ei voi tapahtua. Pringlen mukaan fantasia toimii tunteiden tasolla, mutta positiivisemmin kuin kauhu.<sup>63</sup> Tämä ei kuitenkaan pidä aina paikkaansa, sillä kaikki fantasia ei tähtää onnelliseen loppuun ja usein fantasiakin voi sisältää kauhuelementtejä, jotka aiheuttavat lukijalleen suorastaan

---

<sup>61</sup> Rabkin 1985, 6

<sup>62</sup> Kern 1982, 194

<sup>63</sup> The Ultimate Encyclopedia of Fantasy 1998, 8

pahan olon. Hyvä esimerkki tästä on Terry Goodkindin kirjasarja *Sword of truth*, jonka osassa *Wizards first rule* kirjailija kuvailee äärimmilleen menevää kidutusta eläytyen niin uhrin kuin kiduttajankin osaan. Parhaimmillaan fantasia on todella affektiivista ja sen aiheuttamat tuntemukset, olivat ne positiivisia ihmetyksen tunteita tai pahoinvointia aiheuttavaa kauhua, ovat yleensä vahvoja.

#### 4.2. FANTASIAN VAIKUTTEET JA AIHEET

Visuaalinen fantasia on velkaa kirjalliselle fantasialle niin teemoissa, hahmoissa kuin miljöössäkkin ja tämän vuoksi esitän pääasiassa kirjallisuuden kautta varsinaisen fantasian yleisiä aiheita ja suuntauksia. Nykyfantasia on ottanut ja saanut vaikutteita niin muinaisista myyteistä, uskonnoista kuin saduista ja tarinoistakin. Monien muinaisten kulttuurien mytologiat ja tarut ovat olleet innoittajina kirjailijoiden rakentaessa omaa fantasiamaailmaansa. Fantasiakirjoista löytää vaikutteita niin muinaisen Kreikan, kelttien ja germaanien tarustosta kuin juutalais-kristillisiäkin vaikutteita. Näiden mytologioiden lisäksi idealähteinä on käytetty mm. muinaisen Mesopotamian, Egyptin, Kiinan ja Amerikan natiivien taruja ja satuja. Suuri osa nykyistä fantasiaa lainaa ideoita länsimaisittain eksoottisten tai jo kadonneiden kulttuurien uskonnollisesta mytologiasta, ihmėsaduista ja sankarisaagoista.<sup>64</sup>

Fantasiakirjallisuus voidaan jakaa moniin alalajeihin kuten mm. aikafantasia, quest eli matkafantasia, miekka ja magia-fantasia, eläinfantasia ja rinnakkaismaailma fantasia. Suuri osa näistä alalajeista kuuluu high fantasyyn. Eeppinen matkafantasia sekä miekka ja magia-fantasia ovat ne yleisimmät fantasian lajit, jotka ovat luoneet mielikuvan fantasiakirjallisuudesta nykyään. Monissa high fantasy teoksissa matkaaminen on keskeinen juonikeino.<sup>65</sup> Matka- ja seikkailuteemat kuuluvat traditionaalisesti miehiseen tarinaperinteeseen, kun taas naiset perinteisesti ovat suosineet satujen kerronnassa ihmissuhteisiin keskittyviä satuja.<sup>66</sup> Fantasiakirjoissa nämä maskuliiniset ja feminiiniset aihepiirit yhtyvät, mutta eivät tasaisesti. Miehinen traditio ja näkemys ovat usein vallitsevia, varsinkin miekka ja magia- fantasiassa.

Niklas Bengtssonin mukaan high fantasyn tarinan sankari eli päähenkilö on usein väheksytty tai syrjitty henkilö, joka joutuu seikkailuun vastoin tahtoaan<sup>67</sup>. Tarina muodostaakin usein eräänlaisen kehitystarinan, jonka kuluessa henkilö/henkilöt

---

<sup>64</sup> The Ultimate Encyclopedia of Fantasy. 1998, introduction 1-2

<sup>65</sup> Bengtsson 2000, 31

<sup>66</sup> Apo 1990, 27

<sup>67</sup> Bengtsson 2000, 16



kehittyvät yleensä vahvemmiksi ja mahtavammiksi, kunnes lopussa he joko saavuttavat lähes jumaluuden tai joutuvat unohduksiin ja menettävät merkityksensä ja voimansa. Yleistä korkeafantasiassa on laskeva lopetus, jossa päähenkilö menestystä saavutettuaan ehkä joutuukin luopumaan kaikesta saavuttamastaan.

Korkea fantasian keskeinen teema on matka ja sankarin taistelu pimeyttä/ pahuutta vastaan. Tällaisissa tarinoissa yleensä lopulta sankari/ sankarit voimineen ja kykyineen voittavat pahan koko ”maailmaa järjestyttävässä” kamppailussa ja samalla magia kaikkoo maailmasta. Magia saattaa kadota konkreettisesti tai maailma muuten vähentyä muinaisten kansojen tai taitojen kadotessa. Näin fantasiassa suuri voitto usein tarkoittaa myös suurta menetystä. Esimerkkejä hyvän voimien voitokkuuden myötä katoavasta magiasta on mm. *Taru sormusten herrassa* sekä *Dragonlance*-sarjan *Kesäpäivän lohikäärmeet* osassa. Tämänkaltaiset juonet noudattavat perinteistä sankarimyyttikaavaa, joka yleensä kuvaa kulttuuriheerosten tai sankarien maailman selviytymisen kannalta merkityksellistä toimintaa maailman luomiskaudella tai murroshetken aikana. Sankarilla on hallussaan keinot, joilla koko yhteisö uudistuu, mutta samalla säilyy tämän uudistumisen kautta.<sup>68</sup> Uudistuminen ja muutos nousevatkin monissa fantasiakirjoissa välttämättömäksi tapahtumaksi. Myös maailman murtuminen ja siitä seuraava kulttuurin ja kehityksen taantuminen on yleinen teema monissa korkea fantasia kirjoissa. Näissä muinainen maailma usein kuvataan paremmaksi ja mahtavammaksi kuin tarinan nykyinen maailma vertautuen näin antiikin näkemykseen maailman ja ihmiskunnan kehityksestä.

Fantasiakirjallisuudessa hallitsee kelttiläis-keskiaikainen tarinaperinne. Monet kelttien tarinaperinteen aiheet siirtyivät keskiajalla ritariperinteeseen ja tämän kautta nykyiseen fantasiakirjallisuuteen. Usein fantasiatarinoiden juonirakenteet ja henkilöhahmojen nimet noudattelevatkin mukailtua kelttiperinnettä.<sup>69</sup>

1930-40-luvulla tarinansa luoneet J.R.R. Tolkien sekä C.S. Lewis<sup>70</sup> olivat keskeisimpiä fantasiagenren vaikuttajia. He olivat keskiajan tutkijoita ja kummallakin oli hyvin romanttinen näkemys keskiajasta. Tolkien piti englantilaista satuperinnettä köyhänä, joten hän lainasi tarinoita teokseensa mm. keskiajasta, germaaneilta ja jopa

---

<sup>68</sup> Bengtsson 2000, 16-17

<sup>69</sup> Bengtsson 2000, 18

<sup>70</sup> Lewis kirjoitti suosittu Narnia-sarjan.

suomalaisilta<sup>71</sup> luoden näiden avulla laajan eepoksen *Taru Sormusten herrasta* sekä sen rinnakkaisteokset.<sup>72</sup> Tolkienin vaikutus on yhä selvästi näkyvissä fantasiaperinteessä niin tarinoiden teemoissa, henkilöhahmoissa<sup>73</sup> kuin maailmankuvassakin.

Tolkien ja Lewis siirsivät fantasiaan keskiaikaan liittämääns ominaisuuksia. Matka- ja pahan tuhoamis-teemojen lisäksi high fantasyyn kuuluvien fantasiakirjojen keskeisiä aiheita ovatkin kunniallisuus, ritarillisuus, palveluksien tekeminen ja itsensä uhraaminen. Fantasian perinteeseen kuuluu, ettei näitä ominaisuuksia oleteta ihmisillä enää olevan ja siksi niitä etsitään romantisoidusta keskiajasta. Bengtssonin mukaan monen fantasiatarinan maailma on keskiajan feodaaliyhteiskunnan kaltainen. Kirjojen valtahierarkia on usein myös keskiajalta lainattu, vaikkakin tarinoiden päähenkilöiden arvomaailma on useammin nykyaikainen.<sup>74</sup> Tässä tapauksessa nykyiset arvot sekoittuvat romantisoidun keskiajan kuvitteellisiin ihanteisiin. Perinteisten romantisoivien fantasiatarinoiden rinnalle on nykyään alkanut ilmestyä myös kyynisiä ja sarkastisia tarinoita, joissa niin fyysinen ja moraalinen rumuus, epätoivo ja kurjuus nousevat enemmän esiin kauneuden ja ihanteiden sijaan. Tällainen postmoderni, kyyninen ja samalla perinteistä fantasiaa ironisoiva tarina on mm. Michael Swanwickin *Rautalohikäärmeen tytär*.

Samaan aikaan, kun Tolkien julkaisi *Taru sormusten herrasta*-teoksensa antropologi Joseph Campbell julkaisi tutkimuksensa *Tuhatkasvoinen sankari*, jossa hän käytti mallinaan myyttistä sankaritarinaa ja matkateemaa. Hän yritti tutkimiansa myyttien kautta luoda yhden kaiken kattavan monomyytin. Campbell pyrki esittelemään sankarimyytin perusidea ja monet hänen esimerkeistään olivat keskiajalta. Campbellin teosta on käytetty myöhemmin pohjana monille uuskeskiaikaisille fantasioille kuten *Star Wars*- ja *Mad Max*-elokuvat.<sup>75</sup> Keskiaika on siis yksi keskeinen tekijä fantasiagenren synnyssä ja sen aiheistossa.

Selkeitä kelttivaikutteita fantasiassa on mm. Katharine Kerrin *Deverry*-sarjassa, joka tapahtuu kelttiläisessä maailmassa, jossain ”todellisen” maailman eli meidän keskiaikaisen maailmamme läntisen merialueen ulkopuolella, paikassa, joka ei sijaitse maapallolla. Paikan länteen sijoittaminen viittaa Avalon mytologiaan ja maailmanulkopuolinen paikka Tolkienin Kuolemattomiin maihin.

---

<sup>71</sup> Tolkien käytti mm. suomenkieltä haltioiden kielen pohjana.

<sup>72</sup> Frayling 1995, 28-29

<sup>73</sup> Tolkien vakiinnutti fantasiakirjallisuuteen mm. haltiat, kääpiöt, velhot, hiidet ja örkit.

<sup>74</sup> Bengtsson 2000, 35

<sup>75</sup> Frayling 1995, 32-33

Robert Jordan *Ajan pyörä*-sarjassaan varsinkin sarjan alkuvaiheessa lainaa lähes nimiä myöten Arthurin legenda.<sup>76</sup> Tad Williamsin *Memory, Sorrow and Thorn*-sarja on selvästi lainannut ”myyttinsä” kelteiltä ja keskiajasta. Se hyödyntää suoraan keskiaikaista tarinaa Prester Johnista ja hänen ihmeellisestä idän valtakunnastaan<sup>77</sup> sekä kelttiläisiä mytologiota maan alla asuvista ”haltioista”, tarinassa nimellä Tinukeda’ya, jotka muistuttavat iirien tarinoiden kansaa Tuatha de Danaan eli Jumalatar Danaen lapset.<sup>78</sup> Kelttimytologiaa noudattaa myös Williamsin haltiamaisten Sithien piirre; he eivät kestä rautaa. Raudalla on keiju- ja haltiatarinoissa pyritty torjumaan yliluonnollisia olentoja.

Kristilliset allegoriat ovat keskeinen aihepiiri fantasiatarinoissa. Mm. kaksi merkittävimmistä fantasian alkuvaiheen kirjoittajista J.R.R. Tolkien sekä C.S. Lewis käyttivät fantasiakirjallisuutta tietoisesti kristillisen allegorian luomiseksi.<sup>79</sup> Kristilliset vaikutteet ilmenevät fantasiatarinoissa mm. hyvä-paha jaottelussa, jossa yleensä kristillisesti hyvä voittaa. Mm. *Ajan pyörä*-sarjassa on selkeä viittaus lopun ajan taisteluun, jossa Kristus voittaa paholaisen. Sarjassa lopputaistelua kutsutaan Tarmon’gaidoniksi, joka on selvä väännös sanasta Harmagedon. *Ajan pyörässä* noudatetaan kuitenkin myös itämaista uudelleensyntymä ajattelua, jossa aika ei ole lineaarinen, vaan sykli, joka kiertää loputtomasti ympyrää. Tähän viittaa jo teoksen nimikin. Kristillisiä aiheita fantasiakirjoissa ovat myös enkelit, joita esiintyy mm. Margaret Weisin ja Tracy Hickmanin trilogiassa *Rose of the Profet*. Samoin *Taru sormusten herrasta* kirjan Gandalf ja muut tarinan velhot ovat eräänlaisia enkeleitä. Gandalf ”kuolee” Morian kaivoksien yläpuolisella vuorella ja astuu tavallaan taivaaseen palatakseen takaisin entistä voimallisempänä ja puhtaampana. Todellinen Moria on oikeasti Jerusalemissa kalliomoskeijan alapuolella oleva kallio ja siihen liittyy uskomus profeetta Muhammedin noususta Paratiisiin<sup>80</sup>. Näin ylösnousemus yhdistää näitä kahta eri Moriaa.

---

<sup>76</sup> Sarjassa meren yli paenneen muinaiskuninkaan nimi on Artur Paendrag. Brittiläisessä ja keskiaikaisessa tarustossa myyttisen kuninkaan nimi on Arthur Pendragon. Keskiaikaisessa tarussa Arthurin äidin nimi on Igraine. Jordanin tarinassa nimi on Tigraine.

<sup>77</sup> Wittkower 1977, 60

<sup>78</sup> Cotterel 1995, 244

<sup>79</sup> Bengtsson 2000, 20

<sup>80</sup> Muinaisten kulttuurien arvoitukset 1990, 80

Tavallisesti fantasiatarinoissa esiintyy omituisia, hirviömäisiä tai yliluonnollisia olentoja esim. haltioita, kääpiöitä, hiisiä/ örkkejä<sup>81</sup> ja lohikäärmeitä yleisimpiä mainitakseni. Lohikäärmeet eivät välttämättä ole länsimaisia pahuuden heijastumia, sillä jotkut fantasiat noudattavat myös itämaista perinnettä kuvatessaan lohikäärmeet hyvän voimiksi<sup>82</sup>. Itämaisia kulttuuripiirteitä on usein myös tarinoiden haltiamaisissa olennoissa. Mm. Tad Williamsin Sithien nimet ja heidän kulttuurinsa ovat hyvin japanilaisvaikutteisia. Haltiat esitetään tarinoissa eksoottisiksi ja koska kirjoittajat ovat yleensä länsimaisia, heille kaukainen itä on eksoottinen ja siten sopiva esikuva haltioiden kulttuurille. Tarinoiden päähenkilöihmiset on yleensä kuvattu haltioiden vastapainona niin pukeutumiseltaan kuin kulttuuriltaan länsimaisiksi.

Perinteisten genreen kuuluvien hirviöiden lisäksi monet fantasiakirjailijat ovat luoneet aivan omat hirviönsä myyttejä lainaten ja mukaillen. Mm. Robert Jordanin trollokit, jotka ovat ihmisen ja eläimen sekoituksia, ovat kuin irlantilaisen mytologian Fomoreita, kuoleman jumala Balorin epämuodostuneita alaisia<sup>83</sup>. Kirjoittajat myös lainaavat aiheita myyttien lisäksi toisiltaan. Jordanin myrddraalit ovat mukaemia Tolkienin nazguleista eli sormusaaveista. Nämä ihmismäiset olennot aiheuttavat pelkällä läsnäolollaan kauhua, pukeutuvat mustaan viittaan ja kummallekin vesi on este, jota ne eivät mielellään ylitä. Kummatkin ovat pahan luomia hirviöitä, epäihmisiä. Usein fantasiassa pahan olennot kuvataan vääristyneiksi ihmisen irvikuviksi. Samoin tarinoissa monesti pahuus vääristää myös tavalliset ihmiset, jolloin jo usein heidän ulkomuodostaan lukija huomaa heidän sijoittumisensa moraalisisella kentällä.

### 4.3. FANTASIATAIDE

Jos internetissä käyttää hakusanaa ”fantasy art”, voi kokea yllätyksen, sillä kone tuo esille useita aikuisviihdesivuja oikeiden fantasiataidesivujen lisäksi. Tämä toimii esimerkkinä siitä, kuinka fantasia sanaa käytetään monessa eri tilanteessa vailla kiinteää merkitystä. Eroottiset kuvat ovat kuitenkin yksi fantasian alalaji. Itse asiassa eroottiseksi mieltyvä kuvasto on varsin yleistä nykyään tietyissä sarjakuvalehdissä, mm. Witchbladessa, sekä myös monissa Marvelin lehdissä, jotka noudattavat naisen kuvaamisessa aiempien vuosikymmenten pulp-lehtien tyyliä. Varsinkin monissa

---

<sup>81</sup> Nimet ovat mukaemia englanninkielisistä alkuunimikkeistä. Ne eivät siis viittaa suomalaisen kansanuskon olentoihin. Haltia on kansan/ lajin nimi, ei uskomusolento kuten esim. luonnonhaltija. Haltia (elf), kääpiö (dwarf), hiisi/örkki (ogre).

<sup>82</sup> Bengtsson 2000, 23

<sup>83</sup> Cotterel 1995, 198

Ryhmä-X lehden 1990-luvun alun kuvituksissa naiset on pyritty kuvaamaan vähäpukeisesti tai tiukkoihin vaatteisiin - seksi myy. Eroottisuus ja seksi ovat aihealueita, joita fantasia ahkerasti hyödyntää, mutta jotka eivät ole pääasia traditionaalisessa fantasiassa. Tämän päivän kulttuuri vain on niin seksin kyllästävä, että luonnollisesti tämä näkyy myös fantasiakuvissa. Ja eroottisuus on jo varhain kuulunut fantasiakuvaston elementteihin. 1800-luvun viktoriaanisena aikana fantasiakuvia oli joko lapsille tai aikuisille ja aikuisille tarkoitetuissa kuvissa vähäpukeiset naiset olivat keskeinen aihe. Fantasiaksi nämä kuvat teki jokin fantasiaan kuuluva piirre, ei eroottisuus.

#### 4.3.1. Fantasiakuviutus

Viktoriaanisen ajan fantasiakuvilla on ollut suuri merkitys nykyfantasiakuviutukseen. Näitä varhaisia merkittäviä fantasiataiteilijoita olivat mm. Audrey Beardsley, Richard Doyle sekä Arthur Rackham. Gwendolyn Laynen mukaan varsinkin Beardsleyn ja Doyleen taiteella on ollut merkittävä vaikutus 1900-luvun sarjakuvakuviutukseen. Beardsleyn kuvat olivat varsin paheellisia antaen muodon aiheille, joista ei saanut puhua tai kuvata, kuten epämääräiset seksuaaliset kanssakäymiset ja sukupuolielimet. Hänen kuvansa olivat ”likaisia” aikana, joka suosi sulokasta epäsäädyllyyttä.<sup>84</sup>

Varhaiset viime vuosisadan fantasiakuvat kantoivat jo samoja teemoja ja piirteitä kuin nykyajan kuviutuskin. Vahva vaikutus on ollut myös 1920-60-lukujen pulp-lehtien kuvilla, jotka sisälsivät aiheiltaan niin scifiä kuin fantasiakaakin, mutta yleisesti ottaen ne voi lukea kaikki fantasiataiteen alle. Nämä kuvat olivat usein kirjan kansikuviutuksia, tieteislehden kuvia tai elokuvamainoksia. Yleistä niissä oli varsin realistinen kuvaustyyli. Nämä varhaisemmat kuvat oli selvästi suunnattu aikuisemmalle yleisölle kuin tämän päivän vallitseva fantasiakirjakuviutus. Kuvissa oli usein puolipukeisia näyttäviä naishahmoja vaikuttavissa, mahtipontisissa tai pelokkaissa asennoissa avaruusolioiden, koneiden ja outojen maisemien keskellä. Kuvat olivat uhkaavampia, pelottavampia ja todellisempia kuin monet tämän päivän fantasiakuvista. Monet arvostetut fantasia/scifikuvittajat ovat aloittaneet uransa pulp-lehdissä kuten *Weird Tales*, *Amazing Stories* ja *Weird Science*, mm. Virgil Finlay (1919-1971) ja Frank Franzetta (1928-?)<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Layne 1986, 59-62

<sup>85</sup> Murtosaari 2000, 44 ; Murtosaari 2001, 33.; Gunn 1975, ks. kuvat s. 195-199

1960-luku toimi monilla tavoin rajavaiheena. Silloin alettiin tehdä alkuperäistä Star Trekkiä, joka kuvamaailmaltaan vastaa paljolti edeltävien vuosikymmenien aikuisille suunnattua scifikuvastoa. Monet suurimmat nykyiset fantasiataiteen nimet ovat aloittaneet tuotantonsa scifikuvittajina juuri 1960-luvulla. Näitä 1960-luvulla aloittaneita fantasiamestareita on mm. Michael Whelan,<sup>86</sup> joka on tehnyt kansikuvia mm. Tad Williamsin *Memory, Sorrow and Thorn*-kirjasarjaan sekä Michael Moorcockin *Elric*-sarjaan. Whelaninkin tuotannossa voi huomata muutoksen 1960-luvun scifimmästä realististyyllisestä kuvituksesta tämän päivän fantasiakuvitukseen. Osasy tähän voi olla tilaajien toiveet. Samanlaista tyyli muutosta voi huomata myös sarjakuvissa sekä elokuvissa; fantasia on nyt suosittua, puhdas scifi ei niinkään.

Nykyään fantasiakirjojen kuvittaminen on laajentunut elokuvien kuvittamiseksi. Samat henkilöt, jotka luovat kuvia fantasiakirjoihin, auttavat luomaan oikeaa tunnelmaa myös genren elokuvaan. Fantasiataide toimi esikuvana mm. *Taru sormusten herrasta* elokuvasarjaa tehtäessä. Ohjaaja Peter Jackson hyödynsi elokuvan kuvamaailmaa suunnitellessaan Tolkien kuvittajien Alan Leen ja John Howen piirroksia ja maalauksia. Varsinkin Leen maalaukset otettiin lähes sellaisenaan elokuvan kuvamaailmaan.<sup>87</sup>

Kirjan kuvittajat ja omaehtoiset harrastajat ovat kaksi eri ryhmittymää. Kuvittajan vapautta rajoittaa kirjallinen teos, jota varten hän kuvan tekee. Kuvittaja tekee usein työt tilaustöinä, jolloin tilaaja sanelee millainen työn tulisi olla ja mitä sen tulisi sisältää. Usein kuvituksen tulee ainakin jossain määrin sopia kirjan sisältöön joko tyyliään tai aiheeltaan. Edes fantasiakirjojen kuvituksissa ei kuitenkaan vaadita suoraa vastaavuutta kirjan ja kansikuvan välillä. Kuvituksessa rajoittavana tekijänä on usein kustantamoiden vaatimus että kansikuvassa tulee esiintyä henkilöihahmo ja sivuilla olla tyhjää tilaa, jotta teos voitaisiin sopeuttaa kirjan kanteen sopivaksi. Mitä kuuluisampi ja menestyneempi kuvittaja, sitä vapaammat kädet kustantamot hänelle kuitenkin voivat antaa. Nykyään monet fantasiakuvittajat ovat niin tunnettuja, että heidän töistään maksetaan suuria summia, vaikka yhä kuvittajien taidetta pidetään toisen luokan taiteena ns. korkeaan taiteeseen verrattuna.<sup>88</sup> Kuvittaminen ikään kuin leimaa tekijänsä populaariviihteen eli alempiarvoisen kulttuurin kantajaksi.

---

<sup>86</sup> <http://elfwood.lysator.liu.se/farp/index.html>, vuonna 2001

<sup>87</sup> Sibley 2001, 23-25

<sup>88</sup> Murtosaari 2002, 13, 16

### 4.3.2. Visuaalinen fantasia

Nykyfantasian kuvamaailma on velkaa 1800-luvun viktoriaanisten fantasiakuvien lisäksi monille myyteille, pulp-lehdille, miekka- ja magia tarinoille sekä supersankari sarjakuville, tietokonepeleille, elokuville ja tv-sarjoille. Mediaviihde lainaa aiheitaan fantasiakirjoista ja sarjakuvista, ja fantasiakirjat lainaavat niin tyyli- kuin aihe maailmaansa tv:ltä ja tietokonepeleiltä. Fantasiataidetta ilmenee siten monilla eri medioilla lehdistä elokuvaan.

Kuvataiteessa ilmenevää fantasiaa on kuitenkin vielä vaikeampi määritellä kuin kirjallisuusfantasiaa. Kuvataiteen ja kirjallisuuden välimaastoon liittyvät vielä sarjakuvat, fantasiaelokuvat ja fantasia tv-sarjat, jotka kuuluvat visuaalisen fantasian kenttään. Fantasiataide ei määrity tyyliinsä mukaan, vaan aiheensa kautta. Kuvan teema, yksittäiset merkit ja objektit liittyvät sen fantasiagenren osaksi.

Fantasiataiteesta helpoiten tunnistettavia ovat fantasiakirjojen kansikuvat. Ne määrittyvät fantasiaksi kirjan kautta ja hyvin esillä olevina ovat myös selkeä esikuva monelle harrastajalle. Harrastajien töissä voikin nähdä, että esikuvina on toiminut monesti jokin painettu kuvallinen teos kuten kirja, roolipelin kansikuva, sarjakuva ym. Kansikuvilla on siten suuri merkitys määriteltäessä kuvallista fantasiaa, sillä niin niiden aiheet kuin tyylikin toistuvat hieman muunneltuina harrastajien kuvissa.

Elfwoodin fantasiakuvissa esiintyy karkeasti rajaten kahta pääkuvitustyyliä, jotka määrittelen animeksi ja fantastisrealistiseksi tyyliksi. Animen jätän tässä työssä syrjään ja keskityn kuviin, jotka kuuluvat fantastisrealistiseen tyyliin eli FR:n piiriin. Kansikuvien ja piirrosten ollessa kyseessä fantastisrealistinen tyyli on varsin yleinen. Fantasia ei määrity tyylin mukaan, mutta silti monissa kuvissa, niin kirjojen kuvituksissa kuin harrastelijoiden töissäkin, voi löytää jotain yhteistä tyyliä, vaikka ne on tehty eri tekniikoilla ja vaihtelevin taidoin. Yhteistä niissä usein (ei siis aina) on juuri tämä fantastisrealistinen kuvaustapa. Se pyrkii varsin realistiseen esittämiseen, mutta läsnä on koko ajan jonkinlainen myyttisyys, joka ilmenee niin aiheessa kuin tyyliäkin. Se suosii klassistista selkeää viivaa eikä siten ole maalauksellista siitä huolimatta, että se on voitu tehdä maalaamalla. Tyyli on siten itse asiassa tekotapa. Tämä tapa pyrkii yksinkertaistamaan kohteen jota kuvaa, varsinkin kuvan oleellisen osan, joka yleensä on ihmishahmo. Siten tyyli muistuttaa sarjakuvakuvitusta, mutta on usein tätä astetta maalauksellisempaa. Fantastisrealistinen kuvaustapa on tavallaan klassisen sarjakuvapiirtämisen ja realismiin pyrkivän maalauksen välimuoto. Tausta voidaan kuvata kuin realismiin pyrkivissä maalauksissa, jolloin miellelyhtymiä tulee 1800-luvun prera-

faelitteihin. Taustan maalauksellisuudesta huolimatta varsinkin joissain kirjojen kansikuvissa keskushahmo voi erottua kuvasta eri tyyliin tehtynä kuin maalaukselle olisi liimattu sarjakuvamainen figuuri jälkikäteen. Tämä piirre esiintyy selvänä mm. muutamissa Larry Elmoren kansikuvissa (mm. Dragonlancen Kronikat trilogian kansikuvat 1991-1993 ilmestyneissä suomenkielisissä pokkareissa) (Kuva 1). Tällöin taustan ja figuurin erottava tekijä on juuri keskushahmon selkeys. Hahmo on varsinkin poseeraavassa fantasiassa se kiintopiste, johon katsojan silmän halutaan kohdentuvan. Kansikuvituksissa tämä johtuu usein tilaajan vaatimuksista, mutta tämä figuurikeskeisyys on siirtynyt myös harrastelijoiden töihin.

Fantasiakirjojen kansikuvat voi jakaa figuurikeskeisiin ja miljöökeskeisiin. Figuurikeskeisissä kuvissa fantasian luo kuvan keskushahmo, oli se sitten ihminen tai jokin muu olento. Tausta on vain kulissi, johon fantasiafiguuri on asetettu. Ihmistä esittävässä kuvissa ei ole niin helppoa tunnistaa kuvaa fantasiaksi kuin keijuja tai vastaavia olentoja esittävässä kuvissa. Miljöökuvissa keskeisessä asemassa on maisema ja usein tämä on kuvattu myyttisesti ja salaperäisesti luomaan fantasian tuntua ja hahmot on sijoitettu kuvaan kuin osana maisemaa, ei yksilöllisinä persoonina.

Fantasiakuvan voi tunnistaa fantasiaksi kuvan esittämistyylin, yleisilmeen ja figuurien kautta. Inklusiivisesti voi luotella muutamia piirteitä kuvassa, joista voi olettaa kuvan kuuluvan fantasiagenreen. Näitä ovat tietynlainen miljöö, hahmot, puvustus ja muu kuvan rekvisiitta, jopa eleet ja asennot, joita kuvissa suositaan. Kuvissa on yleensä jokin piirre, poikkeama arkitodellisuudesta, joka tekee siitä fantasiaa. Poikkeama voi olla joko maisemassa, hahmossa tai jossain objektissa tai ilmiössä. Pelkkä keskiaikaisennäköinen maisema ei tee kuvasta fantasiaa, mutta se toimii viitteenä muiden elementtien kanssa. Usein kuvissa on useampia piirteitä, jotka tekevät siitä fantasiaa, mutta loppuvaiheessa kuvan tekee fantasiaksi se, että se on nimetty fantasiaksi tai sijaitsee esim. fantasiakirjassa. Siten fantasia liittyy kiinteästi kirjallisiin lähteisiin ja selityksiin. Kuvan ja tekstin liitto samoin kuin kuvan kontekstin tunteminen helpottavat kuvan tunnistamista fantasiaksi. Fantasiakuva on siis tiettyjen piirteiden ja nimeämisen summa.

Kuvan tausta ei välttämättä ole mielikuvituksellinen, vaan usein varsinkin luontotaustoissa maisena on varsin eurooppalainen, joissain tapauksissa lainataan eteläisempien trooppisten maiden maisemaa ja luontoa. Rakennukset usein ovat gotiikkaa ihailevia linnoja ja raunioita, vanhaan aikaan viittaavia olkikatto-, puurakenne- tai hirsitaloja, usein anglosaxilaiselta kulttuurialueelta tyyliinsä saaneita tai



sitten itämaista tyyliä lainaavia. Monissa muukalaiskulttuurien rakennuksissa suositaan jugendviivaa. Hahmojen puvut yleensä liittyvät kuvitteelliseen menneeseen aikaan muinaisista kulttuureista 1800-lukuun. Pulpkuvissa asut saattavat lainata kuvakielensä sadomasokismista ja erotiikasta. Asut ovat harvemmin nykyaikaisia paitsi animetyylissä, jossa ne joskus matkivat nykynuorison pukeutumismuotia.

Figuurin liittäminen fantasiaan on helppoa, kun kyseessä on jokin myyttinen tai kuvitteellinen olento kuten kääpiö, haltia tai lohikäärme. Kuvituksessa mm. kääpiöiden ja haltioiden kuvaus noudattaa usein tiettyjä kaavoja, niin että katsojan on mahdollista tunnistaa kohde. Jos vertaa esim. *Dragonlance*-sarjan kirjan *Kindred Spirits* Clyde Cadwellin tekemää kansikuvaa ja uutta *Taru Sormusten herrasta* elokuvaa, niin kääpiö on niissä esitetty samantapaisesti (Kuvat 2 ja 3). Kummallakin on suuri parta, asu on varsin raskas ja päässä on raskastekoinen kypärä. Kääpiöiden kuvauksessa on pyritty tuomaan ilmi näiden liittyminen maahan vastakohtana haltioiden keveydelle ja liittymiselle ilman elementteihin ja eteerisyyteen. Kuvastraditio taas juontuu kirjallisuuden tavasta kuvailla näitä olentoluokkia. Fantasiakirjallisuudessa on varsin vakiintuneet tavat esittää kääpiöt ja haltiat tietynlaisiksi. Voisikin sanoa, että monet fantasiakuvat näistä olennoista ovat kliseitä näistä olennoista.

Lohikäärmeet ovat yksi keskeinen kuvausaihe fantasiakuvissa. Niiden esittämisessä on kaksi pääsuuntaa; matomainen laiha hahmo ja raskastekoinen ns. leguaanityyppi. Jälkimmäinen tyyppi muistuttaa jossain määrin enemmän nisäkästä, mutta kummallakin yhteistä on yleensä selkäharjannetta mukailevat piikkirivit ja päässä jonkinlaiset sarvet. Tässä mielessä nämä lohikäärmeet muistuttavat monia oikeita liskoja, kuten todella piikikästä australialaista Molokia sekä juuri leguaania. Lisäksi kuvissa saattaa esiintyä lentoliskomaisia lohikäärmeitä, kuten Michael Whelanin kuvituksissa Anne McCaffreyn kirjoihin Pernin lohikäärmeistä.

Ihmishahmojen ollessa kyseessä on vaikeaa asiayhteydestä irrallaan päätellä onko kuva fantasiaa vai ei. Yleensä viitteenä voi pitää vanhakantaista tai fantastista pukeutumista suhteuttaen se kuvassa tapahtuvaan tilanteeseen. Mitä erilaisimmat vanhanaikaiset aseet ja varusteet viittaavat myös fantasiaan. Erilaisten todellisten kulttuurien piirteiden sekoittaminen on yleistä, vaikka usein fantasian keskeisillä ihmisillä onkin varsin länsimaalaisvaikutteiset vaatteet. Vaatteisiin on voitu ottaa vaikutteita mm. Kaukoidästä tai Lähi-idästä, joskus harvemmin alkuperäiskulttuureista, paitsi kun kyseessä on esihistoriaan liittyvä hahmo, esim. barbaari.

Eksotiikkaa niin kuvissa kuin tarinoissakin esiintyy lähinnä päähenkilön kohtaamassa ulkoisessa maailmassa. Päähenkilö on usein valkoinen ja hänen lähtökontekstinsa muistuttaa kovasti länsimaista varhaisempien vuosisatojen kulttuuria. Kirjakauppoja läpikäymällä voi todeta, että Suomesta saatavasta fantasiakirjallisuudesta ja sen kansikuvista suuri osa esittää europidista, valkoista ihmistä. Erirotuiset ja eriväriset ihmishahmot ovat vähissä. Yleensä kansikuvissa ihonväri poikkeaa länsimaisesta vain kun kyseessä on eksoottisen, vieraan kansan edustaja, epäihminen tai jokin muukalaisrotu, jolloin iho voi olla sininen, vihreä, punainen ym. Näin kuvissa normiksi nousee valkoinen, länsimainen ihminen ja muut jäävät marginaaliin Toisiksi.

Fantasiataiteessakin keskeistä on maailmanrakenne. Kuvissa tapahtumatodellisuutena on usein sekundaarimaailma, jolloin fantasian esittäminen on helpompaa, kun ei tarvitse noudattaa todellisen maailman olentoja tai lakeja. Primaarimaailman fantasiassa sekundaarimaailma tunkeutuu meidän maailmaamme. Kuvataiteessa tämä voi olla tekijän näkemys meidän maailmastamme, johon hän on sijoittanut jonkin ”poikkeaman” esim. jonkin oudon olennon kuten vampyyrin, irrallaan leijuvan esineen tai portaalin, jolla pääsee ulos meidän todellisuudestamme. Visuaalinen fantasia voi näin tapahtua sekä primaarimaailmassa että sekundaarimaailmassa.

Fantasiakirjakuvitus suosii jonkin subliimin luonnonmuodon tai ilmiön hyödyntämistä kuvissa. Tällöin kyseessä on usein korkea ja jyrkkä vuori tai vuoristo, usvan peittämä niitty, hämärä metsä tai kaukainen taivaanrannan kajo. Yleinen subliimi aihe kuvissa on myös tumma myrskytaivas, jota halkovat kuutamo tai salammat. Varsinkin Larry Elmore suosii yleviä vaikutuskeinoja kuvissaan ja häneltä voi ottaa esimerkin fantasiakuvan subliimista kuva-aiheesta. Elmoren kansikuvat suomenkielisessä Weiss & Hickmanin *Dragonlance*-sarjan *Legendat* trilogiassa käyttää subliimia aihetta, myrskyä, kuvatakseen kirjan sisäisiä tapahtumia. Ensimmäisessä osassa myrsky on vasta orastus taivaanrannassa, toisessa osassa se on täydessä voimassaan ja kolmannessa kirjassa tuuli pyyhkii myrskypilvet palasiksi ja hävittää ne kirkastuvalle taivaalle. Kansikuvat noudattavat trilogian tapahtumien kulkua juuri taivaan kuvaamisen kautta. Myrsky on ilmaus asioiden kärjistymiselle, traagisuudelle ja tarinan päähenkilöiden välisille vaikeille tunteille. Ihmissuhteiden muuttuessa yhä kipeämmäksi, myrsky muuttuu rajummaksi. Tässä mielessä kuvat noudattavat romanttisen tradition käsitystä luonnosta tunteiden ilmaisijana. Subliimit teemat ja maisemat ovat oleellinen osa niin kirjallista kuin visuaalista fantasiaa.

## 5. NAINEN FANTASIAKUVASTOSSA

### 5.1. NAINEN JA NAISEUS

Ei ole olemassa yhtä ja oikeaa naiseutta. Naiseuksia on olemassa yhtä monta kuin kulttuureja tai niiden jäseniä. Samoin on erotettava toisistaan biologinen naiseus ja sosiaalinen naiseus. Vielä 1900-luvun alussa nämä miellettiin samaksi asiaksi, eikä ymmärretty, että sosiaalinen naiseus on tuotettua, ei syntyperäistä. Tämän vuoksi samaan aikaan eri puolilla maailmaa naiseus ja se mitä siihen kuuluu, määritellään eri tavalla. Samoin on eri asia puhua todellisesta, elävästä ja hengittävästä yksilönaisesta ja siitä naisesta mitä populaarikulttuuri tuottaa ja toteuttaa. Teresa de Laurentis erottaa toisistaan todellisen naisen ja ideaalinnaisen. Tätä ihannetta ja saavuttamatonta ideaalia hän kuvaa käsitteellä *Nainen*, näin korostaen ideaalihahmon rakennettua luonnetta. Ideaalinnainen muodostuu sukupuolta tuottavien representaatioiden kautta eli mainosten, lehtien, elokuvien, kulttuurin, uskomusten, tapojen ym. ihanteiden kautta. Ideaali *Nainen* on siis ihanne, jota todellinen nainen ei koskaan saavuta.<sup>89</sup>

Perinteisesti länsimaisessa kulttuurissa valkoihoinen mies on mielletty normiksi, jolloin naiseus on jäänyt tämän ulkopuolelle Toiseudeksi. Freudilaisittain nainen mielletään puutteeksi, hänestä puuttuu se jokin, mikä tekee miehestä miehen. Naista määritellään tämän eron kautta, hän on ei-mies, toinen, jolloin hän määrittyy yksinomaan negatiivisesti.<sup>90</sup> Länsimaissa naisen toiseus ilmenee ajattelussa, jossa nainen ja mies on perinteisesti mielletty toistensa vastakohtiksi, polaarioppositioiksi. Tässä ajattelussa positiivisina pidetyt piirteet on mielletty miehille kuuluviksi ja maskuliiniseksi ja kielteiset piirteet (ne joita ei miehissä kulttuurissa ole arvostettu) feminiiniseksi ja naisille kuuluviksi.<sup>91</sup> Vaikka naiset ovat saaneet yhä merkittävemmän osan fantasiassa, toiseus on yhä piirre, joka esiintyy niin selkeänä kuin piilevänäkin siinä kuinka naista kuvataan. Toiseudelle on oleellista, että se on jotain muuta kuin mitä normiin kuuluu. Siten naisille ja miehille on annettu eri piirteitä ja ihanteita; mikä on sallittua, hyväksyttyä ja toivottavaa ja mikä ei. Perinteisesti nainen on käsitetty heikommaksi kuin mies ja häneen on sijoitettu ominaisuuksia kuten lempeys, huolehtivaisuus, passiivisuus ja tottelevaisuus ja ennen kaikkea tunteellisuus. Miehille sitä vastoin on annettu ominaisuuksia kuten aktiivisuus, voima, rohkeus - usein myös

---

<sup>89</sup> Nikunen 1996, 16-17

<sup>90</sup> Linker 1995, 219-221

<sup>91</sup> Modinos 1994, 15

aggressiivisuus - päättäväisyys ja järjen avulla toimiminen. Mediafantasiassa nämä maskuliiniset perinteisesti länsimaisessa kulttuurissa positiivisina pidetyt ominaisuudet liitetään usein naispäähenkilöihin, jolloin nämä ominaisuudet pyrkivät maskuliinisessa kulttuuritraditiossa viittaamaan siihen, että nämä naishahmot ovat jotenkin parempia kuin tavalliset sisarensa, maskuliiniset ominaisuudet nostavat heidät supersankareiksi, jollaisiksi tavalliset naiset eivät kykene. Maskuliinisilla ominaisuuksilla en tässä tarkoita ulkoisia ominaisuuksia, sillä ulkoisesti maskuliinista naista pidetään länsimaisessa kulttuurissa jotenkin pelottavana, vieraana ja vastenmielisenä.

Naisille lempeää ja hoivaavaa feminiinisyyttä on pidetty hyveenä ja toivottavana käyttäytymisenä. Feminiinisyyteen on kuitenkin liitetty myös pelottavampia piirteitä. Tällöin naiseus on määritelty pimeydeksi, kaoottisuudeksi ja kuolemaksi.<sup>92</sup> Mm. kiinalaisessa ajattelussa naiseen liittyy jin-elementti, johon kuuluvat ominaisuudet kuten sameus, pehmeys, varjonpuoli ja negatiivisuus<sup>93</sup>. Naista on myös pidetty väylänä tuonpuoleiseen kohtunsa ja synnyttämisen kautta. Caraveli Chavesin mukaan naisen suvunjatkamiskyky aiheuttaa sen, että naiselle kuoleman valtakunta on läheisempi kuin miehille, koska synnyttämisen kautta nainen on alttiimpi tuskan ja menetyksen kokemiselle<sup>94</sup>. Synnyttäminen on yhä monin paikoin yksi suurimpia syitä naisten kuolemalle, saati ennen nykyaikaisen lääketieteen kehitystä. Kuoleman ikuisen läheisyyden, biologiansa ja sosiaalisen asemansa kautta naisilla onkin aina käsitetty olevan siteitä taikojen, loitsujen ja henkien mystiseen ja vaaralliseen vieraaseen maailmaan.<sup>95</sup> Nainen on ollut pelottava välikappale tämän maailman ja tuonpuoleisen välillä. Tässä mielessä mediafantasian ja kirjallisen fantasian naissankarit outoine voimineen ja kykyineen jatkavat vanhaa perinnettä, jossa nainen on liitetty mystisyyteen ja kuolemaan. Naiset yleensä esiintyvät osana elämän suuria siirtymäriittejä kuten syntymää, avioitumista ja kuolemaa, kun taloudellisia tai sosiaalisia muutoksia koskevat riitit kuuluvat miesten maailmaan. Naiselle kuuluvat riitit ovat perinteisesti enemmän luontoon ja elämänkiertoon kuuluvia ja ”luonnollisia”, miesten riitit taas ovat sivistyksen tuotetta, sosiaalisia ja arvoon liittyviä. Merkittävät vainajatkin ovat yleensä miehiä<sup>96</sup>, minkä huomaa mm. muistomerkeistä ja historian kirjoituksista.

---

<sup>92</sup> Modinos 1994, 15

<sup>93</sup> Alho 1984, 127

<sup>94</sup> Nenola 1986, 133

<sup>95</sup> Setälä 2002, 111

<sup>96</sup> Nenola 1986, 130-131

Monissa kulttuureissa, mm. vielä viime vuosisadalla Karjalassa, hedelmällisessä iässä olevia naisia pidetään vaarallisina synnytys- ja kuukautisvaiheessa. Tämä juontuu ajattelusta, että tässä vaiheessa naisen portti tuonpuoleiseen on auki ja hänen lähellään olevat (miehet) ovat vaarassa. Tähän perustuu tapa, että vanhat naiset hoitavat kuolleiden käsittelyn ja laittamisen hautajaisia varten. Vanhan naisen portti on sulkeutunut, hän ei enää vuoda kuukausittain. Vanhan naisen katsotaan olevan lähellä tuonpuoleisen voimia, mutta niiltä turvassa ja siksi vain heille on turvallista käsitellä kuolleita. Monissa kulttuureissa naisille on jätetty hoivaajan ja surijan rooli kuoleman kohdatessa ja usein rituaalisen surijan ja itkijän tehtävä kuuluu juuri naisille.<sup>97</sup> Näin miehet ovat hoitaneet tappamisen ja verenvuodattamisen ja naisille on jäänyt ”jälkipyykki”.

Feminiinisyyteen liitetyn empaattisuuden ja tunteellisuuden vuoksi naiset usein esiintyvät kuvissakin surijan roolissa. Naisen suru on antanut sodalle kasvot. Sotaa tai katastrofeja kuvaavissa lehtikuvissa ja maalauksissa nainen ja lapset ovat etusijalla. Naiset surevat lapsiaan, miehiään, isiään ja veljiään. Usein suru kuvissa kohdistetaan juuri perheen miespuolisiin jäseniin. Nainen näin jää usein kärsimään miehisen aggression tuloksista. Voi puhua naisen kärsimyksestä, jolla tarkoitetaan niin naisena olemisen fyysistä biologiasta johtuvaa kärsimystä kuin naisen kärsimystä toisten puolesta. Naisen kärsimykseen perinteisesti kuuluu jonkun hänelle tärkeän läheisen kuoleman sureminen.<sup>98</sup> Nykyaikana kuitenkin naiset toimivat sodissa ja terrori-iskuissa yhä laajemmin ja aktiivisemmin, joten todennäköisesti yhä enemmän mediassa alkaa esiintyä kuvia, joissa naista surraan niin sankarina kuin marttyyrina. Nainen on aina ollut osallisena taisteluissa ja sodissa, mutta nyt hän on astumassa miehen kenkiin terrorin aiheuttajana ja kuoleman kylväjänä. Myöhäismoderniaika on yhä kasvavan ja laajemmin julkisuutta saavan julmuuden ja väkivaltaisuuden aikaa.

Joissain kulttuureissa myös kuoleman, tautien tai sodan jumalat on mielletty naisiksi, kuten Intiassa Kali, jonka asussa on pääkalloja sekä Väli-Amerikassa maanjumalatar Coatlicue, jonka asu koostui käärmeistä ja irtileikatuista käsistä ja pääkalloista. Coatlicue vaati ihmisuhreja ja verta. Kalin tavoin jumalatar edusti niin kohtua kuin hautaa ja nautti maailmasta, joka täyttyi uhrattujen verestä.<sup>99</sup> Nämä naisjumaluudet kuten monet muinaiset Lähi-idän naisjumaluudet ovat binaarisia jumaluuksia, ne ovat

---

<sup>97</sup> Nenola 1986, 130

<sup>98</sup> Nenola 1986, 152-153

<sup>99</sup> Cotterel 1995, 76

samalla kuoleman ja elämän voimia yhdistäen näin kaksi aspektia, jotka monissa kulttuureissa liitetään juuri naiseuteen ja naisena olemiseen<sup>100</sup>. Myös länsimaissa kuolema aika ajoin on saanut naisen kasvot ja raamatun apokalyptinen Rutto on toisinaan kuvattu vanhana naisena. Myös populaarikulttuurissa kuolema on voitu kuvata naisena, kuten Marvelin sarjakuvalehdessä *Ikuisuussodat*, jossa kuolema on ailahtelevainen ja rakkautta kaipaava nainen. Samoin Kuolema on kuvattu feminiiniseksi naiseksi Xena-sarjassa. Siten feminiinisyys ei ole mielletty vain heikkoudeksi, vaan myös vaarallisuudeksi, mihin viittaa myös keskiaikainen kristillinen ajattelu naisesta pahan välineenä. Tämä ajattelu on patriarkaalisen kulttuurin perintöä, jossa itsellinen, omin päin toimiva nainen oli yhteisölliselle järjestykselle kauhistus. Tähän viitataan myös raamatussa, jossa ensimmäinen nainen, Lilith, joka syntyi tasa-arvoisena miehen kanssa, tuhottiin tämän itsellisen toiminnan ja oman tahdon vuoksi. Myöhemmin Lilith suurine ja outoine voimineen mainitaan kaikkien demonien äitinä ja hänen uskottiin mm. imevän nukkuvien miehen verta ja viettelevän heidät. Lilith on esikuva monille myöhemmille seksuaalisesti vaarallisille demonisille naisolennoille kuten mm. vampyyrit, seireenit. Lilithin perinnettä jatkaa myös viihteessä esiintyvä nuori ”syöjätär” hahmo, oman aikamme myyttiä edustava miehiä viettelevä näennäisen viaton teinityttö.<sup>101</sup> Monet mediafantasian naispäähenkilöt ovat juuri näitä nuoria, viettelevännäköisiä lolitoja.

Lilithin korvaava uusi yritys ensimmäiseksi naiseksi eli Eeva, kuvataan vain osaksi miestä, ei täysin itselliseksi olennoiksi, joka luotiin miehen tarpeita varten. Eevakin oli epäonnistunut tuote, sillä raamatun mukaan hän oli syypää ihmiskunnan lankeemukseen ja karkotukseen autuudesta ja onnesta. Naisen perimmäinen saastaisuus, pahuus ja alempiarvoisuus ovatkin länsimaisen kristillisen kulttuurin myyttejä, jotka yhä elävät nykyisen ajattelun taustalla.<sup>102</sup>

Monet nykyajan aktiiviset naissankarit ovat pikemmin sukua Lilithille kuin Eevalle. Näillä naisilla on voimia, tahtoa ja taitoja selvitä tilanteista, joissa miehetkin joutuvat pulaan, he toimivat itsellisesti, he ovat niin pelastajia kuin tuhoajia. Mediafantasiasarjoissa, joissa nainen on pääroolissa ja hoitaa toimintapuolen, miehet ovat usein saaneet hiljaisen neuvojan roolin kuten Buffy Vampyyrintappajan Giles ja Dark Angelin Logan. Nämä miehet eivät toimi päättävinä auktoriteetteina, vaan

---

<sup>100</sup> Alho 1984, 127, 136

<sup>101</sup> Alho 1984, 137-138

<sup>102</sup> Alho 1984, 128

taustalla tiedollisena tukena ja rauhoittavana tekijänä, eräänlaisena syrjässä pysyvänä isähahmona.

Juuri naissankareiden voimat ja kyvyt tekevät heistä naiseuden pelottavan ja vaarallisen puolen ilmentymiä. Toisaalta heillä on maskuliinisia positiivisina pidettyjä ominaisuuksia, toisaalta he ovat naisia, joilla on outoja voimia, joita he yleensä käyttävät taisteluun ja tappamiseen, kuolemaan. He ovat Toisia suuremmassa merkityksessä kuin tavalliset naiset. Toisaalta toiseus suo näille kuvitteellisille naissankareille mahdollisuuden olla olemassa. Koska he eivät ole todellisia, he eivät ole uhka todellisuudelle ja yhteiskunnalle. Samalla kun voimat tekevät heistä vahvoja ja itsellisiä toimijoita, ne asettavat heidät marginaaliin. Liian vahvaa naista ei sallita, vaan tällä täytyy olla jokin pehmeä feminiininen piirre, jotta häneen voi samaistua positiivisesti. Tämän vuoksi monet fantasian naiset, huolimatta siitä, että ovat henkisesti ja fyysisesti vahvoja pärjääjiä, ovat myös usein feminiinisesti kauniita naisia. Valtaa vähennetään perinteisin naisellisin attribuutein kuten meikkaaminen ja feminiinisen viekoittelevasti pukeutuminen, sillä nämä merkit viittaavat perinteiseen pehmeään, heikkoon ja miellyttämään pyrkivään feminiinisyyteen. Pukeutuminen yleensäkin on keskeisessä roolissa fantasiassa; naisten pukuja ja koruja kuvaillaan tarkkaan ja visuaalisessa mediafantasiassa sankarittaren asu nousee usein toiseksi päähenkilöksi naisen rinnalle. Mm. tv-sarjat Buffy sekä Siskoni on noita ovat todellisia muotinäytöksiä henkilöiden jatkuvasti vaihtuvien ja aina uusien vaatteiden takia. Fantasian toiminnalliset naiset ovat kontekstissaan valtatekijöitä, mutta samalla kauniita katseenkohteita – heidän täytyy esiintyä edukseen ja huoliteltuna, vaikka edessä olisi maailmanloppu. Voiko kaunis, ulkoisesti feminiininen nainen olla vahva ja valtaapitävä nainen vai vaatiiko uskottava vahvuus maskuliinista ilmettä? Tosimaailmassakin tietty annos maskuliinisuutta esim. käytöksessä, puhetavassa ja pukeutumisessa tekee naisesta mm. politiikassa uskottavamman, sillä maskuliinisia piirteitä arvostetaan. Fantasian naisissa yhdistyy feminiininen ja huoliteltu kauneus aggressiiviseen toimintaan ja suoraan sanakäyttöön, ja he ovat näin maskuliinisen toiminnan ja feminiinisen ulkomuodon yhdistelmiä.

Nykyaikana vallalla oleva ulkoisesti feminiininen naisideaali on nuori, kaunis, hoikka ja silti oikeista paikoista muodokas. Tämä ilmenee mm. lehdissä, tv-ohjelmissa, mainoksissa ja lasten leluissa. Mm. Bratz-nukeissa ilmenee ajan naiskuva; ne edustavat liioiteltua ja tässä mielessä groteskia feminiinistä naisideaalia. Niillä on suuret, lähes valtavat huulet, suuret meikatut silmät ja siro, lähes pikkuruinen vartalo ja muhkeat

hiukset. Nuket kuvastavat hyvin ajan ulkoista naisihannetta ja samalla luovat sitä. Muotikuvatkin luovat naisihanteita, mutta niiden nainen on usein joko anorektisen laiha ja poikamainen vartaloltaan tai toisessa ääripäässään hyperfeminiininen (eli muodokas, kaunis, meikattu, laitettu ja naisellisesti pukeutunut) kaunotar. Todellisuudessa vallitseva ideaalinen malli on sekä hillitysti muodokas ja viehättävä, mutta myös terveen näköinen ja sporttinen. Arki-ihanne on terve pyöreys, ei anorektinen laihuus. Fantasiakuvastossa esiintyy enemmän muodokasta naismallia, mutta poikamaisen laihojakin on - poikamaiset naiset ovat suosituimpia animessa kuin realistisemmassa kuvastossa. Kuvaston perusteella voisi kuitenkin sanoa, että fantasian naisideaali on ulkoisesti feminiininen. Luurankomainen tai anorektinen naismalli esiintyy joissain piirretyissä fantasiasarjoissa tai sarjakuvissa ja aika ajoin myös mediafantasiassa, mutta harvemmin kirjakuvituksessa. Anorektinen naisruumis nähdään helposti pelottavana ja vieraana, sillä se ei sovi tiettyyn sovittuun ja sosiaalistuneeseen feminiinisyyteen ja sukupuolikategoriaan. Ruumis tulee tunnistaa sosiaalisen roolinsa kannalta naiseksi, sillä kaikilla ihmisyyhteisöillä ihminen arvotetaan ja arvioidaan loppujen lopuksi sukupuolensa mukaan, sukupuoleen sopimaton on poikkeus, hirviö.<sup>103</sup>

Terveen feminiinisyyden lisäksi populaarikulttuurissa esiintyy myös groteski naistyyppi. Tässä tyyppissä naiseutta liioitellaan rumuuden rajoille asti. Pornografiassa nämä naiset ovat tyyppillisiä liian suurine rintoineen, pumpattuine huulineen ja esiintyöntyvine takamuksineen. Tämä nainen on ulokkeita ja syvänteitä, kauneuden merkit on viety äärimmilleen, jolloin ne ovat muuttuneet rumuudeksi. Naisesta on tullut merkkiensä summa, hänessä ei ole enää mitään muuta kuin feminiinisyyden attribuutit. Hänestä on tullut nykyajan persoonaton hirviö. Tämä naiseuden attribuutteja liioitteleva naistyyppi esiintyy myös fantasiassa, mm. Royon kuvia esittävässä teoksessa *Women* ja samaan tyyppiin kuuluvat monet pulpkuvien isorintaiset naiset bikineissä ja rautarintaliiveissä (Kuva 4).

## **5.2. FANTASIAN NAISSET: VISUAALINEN MEDIA, KIRJAT JA SARJAKUVAT**

Nykypäivän fantasiakuvastossa suositaan varsin paljon vahvoja naisia; sotureita ja taistelijoita. Vahvoja naispäähenkilöitä on mm. tv:n fantasiasarjoissa *Byffy-Vampyyrintappaja*, *Xena Warrior Princess*, *Farscape*, *Siskoni on noita (Charmed)*, *Dark Angel*, *Batmanin tytär (Birds of Prey)*, *Aarteenmetsästäjä* ja *Sheena*<sup>104</sup> sekä

<sup>103</sup> Puuronen 1999, 209-210

<sup>104</sup> Kaikki mainitut sarjat on tehty 1990-luvulla tai 2000-luvun alussa.



supersankarilehdissä kuten Ryhmä-X sekä Witchblade. Näille sarjoille ja lehdille on ominaista naiset, jotka toimivat perinteisellä miehisellä kentällä taistelijoina ja aktiivisina toimijoina. Monet näistä naisista ovat tappelijoita, jotka usein lyövät ensin ja miettivät vasta sitten. Sarjojen naispäähenkilöille on usein annettu maskuliiniset hyökkäävät ominaisuudet ja muille sivuosanaisille harkitsevaisuus ja maltillisempi toimijuus.

Sankari-ihanteet muuttuvat ajan myötä ja sankarit ovat oman aikansa näköisiä. Jos vertaa tämän päivän sankareita 1970-luvun naissankareihin - Charlien enkeleihin tai Bionic Womaniin - paljon on muuttunut. Tämän päivän naissankarien otteet ovat yhä kovempia ja näyttävämpiä. Visuaalinen näyttävyys onkin myöhäismodernille ajalle ominainen piirre. Ensimmäisten Charlien enkelien naiskuva oli toiminnallinen, mutta silti vielä varsin perinteisen feminiininen, samoin 1960-luvun *Kostajat* tv-sarjan naisilla sekä 1970-luvun *Bionic Womanilla*. Näiden varhaisten toimintasankareiden toiminnallisuuteen liittyi enemmän perinteisiä feminiinisiä piirteitä kuin tämän päivän naisilla. He olivat monin tavoin pehmeämpiä niin ulkoisesti, fyysisesti ja henkisesti ja usein tarvitsivat miesten apua selvitäkseen täpäristä tilanteista.<sup>105</sup> He olivat siis perinteisen sankaria odottavan naisen eli linnanneidon sekä aktiivisen soturin välimaastossa. He olivat matkalla valtaan, jota ainakin näennäisesti nyky-naissankarit omaavat, mutta he eivät koskaan täysin saavuttaneet sitä.

Siskoni on noita tv-sarjan noitasisarukset, Xena, Buffy, Sheena, Aartenmetsästäjän Sidney, Dark Angelin Max ja elokuvapuolella mm. Lara Croft esitetään moraalisesti suhteellisen ”hyvinä” naissankareina ja satureina. Naisia on myös antisankarin ja antagonistin eli ”pahan” rooleissa. Itse asiassa Dark Angelin Max oli sarjan alussa antisankari, joka pakosta joutui sankarin rooliin ja Xena oli tunteeton tappaja ennen kuin koki kääntymyksen elämässään. Supersankari sarjakuvalehdissä voimallisia naisia on niin hyvien kuin pahojen leirissä, esimerkkinä Ryhmä-X:n Rogue, joka aloitti roistona, mutta päätyi hyvien puolelle ja saman sarjan Madelyne Pryor, joka muuttui kiltistä kotiäidistä pahaksi olennoiksi. Nainen hyväksytään nykyään supersankarin lisäksi myös pääpahaksi, kuten uudessa *Terminator 3* elokuvassa, vaikkakin tässä tapauksessa nainen on itse asiassa kone. Pääpahana toimi myös *Peto*-elokuvan naishirviö. Nämä pahat naiset olivat monin verroin vaarallisempia kuin elokuvien tavalliset miehet, mutta silti heidän näennäinen ulkomuotonsa, joka itse asiassa oli vain

---

<sup>105</sup> Inness 1999, 31-48 analyysit näistä naissankareista.

naisuuden naamio, oli vaalean malliblondiinin. Kummassakin tapauksessa nainen esitetään sisäisesti ohjelmoituksi objektiksi, jolla ei ole omaa tahtoa. Terminaattorin konenainen toimii ohjelman mukaan, ja Pedon hybridinainen on biologian pakottama hirviö, jota ajavat vain lisääntymisvaistot. Näiltä naisilta puuttuu siis oma, itsellinen tahto, heillä on valtaa, mutta sitä ohjaa vain joko ohjelmointi tai biologia. Näissä nainen siten vertautuu joko luontoon tai teolliseen tuotteeseen. Valta on vain näennäistä, ei todellista.

Vallan käsite on oleellinen osa populaarikulttuuria ja naisen esittämistä ja asemaa siinä. Valta ja sen puute, heikkous, on aikoinaan ymmärretty luonnolliseksi osaksi sukupuolieroa ja varsinkin 1800-luvulla tämä valtajako oli suorastaan uskonkappale. Valta käsitettiin miehille kuuluvaksi ja heikkous jäi naisen osaksi. Naisihanne oli passiivinen, eikä hieno nainen saanut puolustaa itseään väkivallalla, vaikka hänen henkeänsä olisi uhattu.<sup>106</sup> Valta ei kuitenkaan ole vain hallitsemista tai fyysistä aggressiivista valtaa, väkivaltaa. Valta on oleellinen kysymys varsinkin käsiteltäessä sukupuolisia, seksuaalisia ja etnisiä representaatioita. Valtaan liittyy se, mikä on sallittua ja kiellettyä, hyväksyttyä ja torjuttua, normaalia ja epänormaalia.<sup>107</sup> Monet fantasian naishahmot ja varsinkin naissoturit ovat usein perinteiden vastaisia naishahmoja ollen näin pikemmin epänormaaleja, kiellettyjä ja torjuttuja hahmoja. Tämä negatiivisuus kuitenkin tuo heille vallan, jota linnanheitomaisella naishahmolla ei ole. Normien ulkopuolisuus tekee heistä poikkeuksia ja poikkeuksille sallitaan enemmän kuin normien mukaan eläville. Valta on mahdollisuutta vaikuttaa, se voi olla pakkovaltaa<sup>108</sup>, kuten monilla fantasian pahoilla hahmoilla tai henkistä valtaa, joka myös on yleistä fantasiassa. Linnaneitohahmoilta puuttuu fyysinen ja henkinen valta, mutta silti heille jää vaikuttamisen valta, kun taas soturihahmot omaavat niin fyysistä kuin henkistäkin valtaa vaikuttamisen vallan lisäksi.

Jo ennen 1990-lukuakin naisia on ollut vahvoissa ja jopa kovissa rooleissa. 1970-luvun sankarinaisen esimerkkinä toimii *Alien*-elokuvasarjan Ripley, joka elokuva elokuvalta on koventunut niin ulkoiselta ilmeeltään kuin toiminnaltaan. Osassa 4 Ripley astui yliluonnollisen naisen myyttiseen genreen muiden supersankareiden joukkoon, kun hänet oli herätetty henkiin alien-ihmiskeoituksena. Innessin mukaan kuitenkin Ripleykin pyrittiin pehmentämään feminisoimalla, korostamalla hänen naisellisia eli

---

<sup>106</sup> Nochlin 1995, 181-183

<sup>107</sup> Herkman 2000, 378

<sup>108</sup> Noita naisia 1994, 13

hoivaavia vaistojaan ja esittämällä hänet aika ajoin haavoittuva, ”tavallisena” naisena, jolla oli aina vaara joutua miehisen vallan ja himon uhriksi.<sup>109</sup>

Usein nykyfantasiassa, varsinkin mediafantasiassa, perinteinen sankarikuvio on käännetty pääläelleen niin, että naiset ovat tarinan sankareita, jotka pelastavat miehiä pulasta. Näissä linnanneito on heittänyt henninhatun syrjään ja päättänyt pelastaa pulassa kärsivän ritarin. Nuokkuvasta liljasta ja koristeesta on tullut itsellinen toimija, joka on valtpyramidin huipulla. Näissä teksteissä on siis ainakin näennäisesti uusi naiskuva; vahva, itsenäinen, aktiivinen selviytyjä. Kuvaan kuuluu niin maskuliinisen kuin feminiinisenkin kentän yhdistäminen. Nämä naiset ovat ulkomuodoltaan varsin feminiinisiä, mutta heidän käytöksensä tai toimensa on epäfeminiinistä. Monien näiden sarjojen ja lehtien päähenkilönaiset ovat taistelijoita. Heidän taistelutaitonsa ja tapansa eivät eroa miehisistä genren hahmoista, paitsi että heidät usein esitetään monin tavoin parempina kuin miehet, niin että he häviävät vain vastaavanlaisille supermiehille, jos näillekään. Nämä fantasiatextit luovat siis kuvaa naisesta, joka on yhtä pätevä tai pätevämpikin kuin miehet miehisellä aggressiivisella kentällä. Naisen pätevyyttä korostetaan liioitteluun saakka tekemällä samalla miehistä heikompia. Fantasiassakin nainen voi olla voimallinen toimija vain olemalla parempi kuin miehet. Tavallinen nainen harvoin nousee fantasiassa sankarin osaan.

Jos vertaa myöhäismoderneja fantasiasarjoja mm. vanhaan 1960-luvun Star Trekkiin niin huomaa, että tuolloinen naiskuva poikkeaa selvästi oman aikamme fantasian naiskuvasta. Vanhassa Star Trekissä naiset ovat enemmän koristeita pikkuruissa mekoissaan, noudattavat miesten tahtoa, jäävät usein vähäpätöiseen sivuosaan tai ovat vain miehisen ihailun voimattomia kohteita. Tässä sarjassa miehet ovat perinteisiä sankareita ja naiset miehiin lankeavia ylimeikattuja linnaneitoja. Mary Jo Deegan puhuukin sarjasta freudilaista kaavaa noudattavana. Freudin mukaan miehiä ajaa kolme päävaistoa; seksi, aggressio ja halu omata valtaa muiden miesten yli. Star Trekissä ilmenevät kaikki nämä freudilaiset piirteet. Siinä miehet kamppailevat aggressiivisesti vallasta niin muiden miesten kuin muukalaistenkin kanssa ja naiset ovat vain viehättäviä houkuttimia, jotka sotkevat miesten välisen solidaarisuuden ja ”korkeammat” tavoitteet. Naiset ja suhde näihin ovat sarjan mukaan vain haittatekijöitä miehille. Hyvä nainen 1960-luvun Star Trekissä haluaa vain palvella miehiä. Freudin mukaan naisen vallan

---

<sup>109</sup> Inness 1999, 109-113

halu on epänormaalia.<sup>110</sup> Myöhemmissä formaatin jatkosarjoissa 1980- ja 1990-luvuilla naisen rooli on jo muuttunut freudilaisesta koristeesta enemmän tasavertaiseksi toimijaksi ja sarjan Voyager versiossa nainen toimii jopa kapteenina.

Perinteinen naishahmo populaarikulttuurissa on ollut avuton kaunotar, joka tarvitsee miehen apua selvitäkseen. Tämä hahmo on ollut vallalla niin vanhoissa elokuvissa kuin pulp-lehtien kuvissa. Jos katsoo vanhoja toiminta- tai seikkailuelokuvia, suuri osa näiden naisista on tätä pelastettavaa linnanheitotyyppeä. Nykyfantasiassa on yhä linnanheitohahmoja, mutta soturit ovat nousseet suosiossa näiden ohi. Kaikki vahvat naiset eivät kuitenkaan ole satureita, vaan vahvuus voi ilmetä muillakin tavoin, kuten vahvana tahtona ja kykynä pitää perhe ja yhteisö kasassa eli perinteisemmin feminiinisenä vahvuutena. Soturina oleminen ei myöskään vaadi, että nainen on metalliketjuin ja -levyin varustettu miekanheiluttaja Conan-klooni. Soturi voi olla myös nainen, joka taistelee maagisten voimiensa avulla, ei fyysisellä voimallaan ja taidollaan. Tämänkaltaisia naisia ovat velhot. Mm. *Ajan pyörä*-kirjasarjassa on koko joukko vahvoja naisia, Aes Sedaita, jotka ylittävät ylikuonnollisilla kyvyillään tavalliset miehet, mutta jotka häviävät kuitenkin vastaavia voimia omaaville Aes Sedai miehille. Tässä kirjassarjassa myös naisten ja miesten ”luonnollisesta” eroista tehdään tiukka rajalinja; naiset ovat riiteleviä ja äkkipikaisia, miehet harkitsevia ja hillittyjä. Tämä vastaa perinteistä kuvaa nalkuttavasta naisesta solidaaristen kaverihenkisten miesten keskellä. Sarjassa henkiset voimat sallitaan naisille, mutta fyysistä voiman käyttöä pidetään outona ja normaalin naisen luonnon vastaisena.

Nykyinen fantasiakuvitus jatkaa naisen kuvaamisessa paljolti jo 1920-luvulla vallinnutta pulp-kuvitusta, jossa naiset kuvattiin mahdollisimman vähäpukoisina koristeina tai uhreina houkutteleviin asentoihin. Tämän kaltaisia kuvia on mm. Luis Royolla<sup>111</sup>. Hänen kuviaan esittelevässä kirjassa *Women* naiset on kuvattu yleensä erotisoivasti rintoja ja paljasta ihoa korostaen. Samanlaista paljaanpinnan kuvausta on teoksessa *Heroines of science fiction and fantasy*, jossa pyritään esittämään kuvallisesti kirjallisessa scifissä ja fantasiassa esiintyneitä naishahmoja/ sankareita keskiajalta lähtien. Näiden ammattimaisten taiteilijoiden kuvat eroavat tavallisista fantasiakirjojen kansikuvista siinä, että kirjojen kansiin ei yleensä hyväksytä näin suoranaisten eroottisia ja paljastavia kuvia. Royon kuvat muuttavat naisen pelkäksi objektiksi, himoavan

---

<sup>110</sup> Deegan 1986, 209-117

<sup>111</sup> ks. *Women* de Luis Royo 1995

mieskatseen kohteeksi. Soturinaisenkin hänen kuvissaan on pelkkä mallinukke, joka katsoo katsojaa kutsuvasti keimaillen. Naishahmojen vahvuus ja kovuus katoaa paljaiden rintojen myötä. Silti tämä ei tarkoita täydellistä vallan menetystä, sillä nämä naiset monesti tuntuvat olevan tietoisia omasta vallastaan ottaa katsoja haltuunsa, ohjata hänen katsettaan ja vastata siihen. Näiden naisten valta on tietoisesti eroottista valtaa.

Fantasia luo mahdollisuuden kuvata sukupuolirooleja yleisten normien vastaisesti, kritisoida ja luoda uutta. Mm. tv-sarjoissa Byffy ja Xena on muutamia mieshahmoja, jotka ovat sarjan naissankareihin nähden koomisia Toisia, anti-Miehiä. He ovat kaikkea muuta kuin länsimaisen miehen ideaaleja. Usein päähenkilöä tukevat naiset ja miehet ovat hieman koomisia, avuttomia, kömpelöitä tai jotenkin muuten negatiivisessa mielessä poikkeavia. Näin korostetaan päähenkilö naisen tai miehen erinomaisuutta, positiivista poikkeavuutta näistä maallisista ja tavallisemmista hahmoista. Tällä tavoin ideaali naisesta ja miehestä mediafantasiassa luodaan myyttistä Naista ja Miestä. Nämä uudet myyttiset hahmot ovat usein muinaisten myyttisten sankareiden tavoin kohtalon oikusta joutuneet tehtävänsä/ osaansa ja yleensä he kamppailevat kohti normaalia elämää, joka on heidän toive-elämäänsä, mutta heidät tuomitaan aina vain uusiin koitoksiin, joissa he joutuvat käyttämään kykyjään ja voimiaan, haavoittumaan ja kärsimään. Tämä on yleinen piirre kaikessa fantasiassa, niin sarjoissa, kirjoissa kuin lehdissäkin. Nämä tavallisista ihmisistä poikkeavat päähenkilöt ovat muiden ihailemia tai pelkäämiä kärsiviä hahmoja, joiden kärsimys vielä nostattaa heidän myyttistä sädekehäänsä.

Todellisuudessa liian vahva nainen on kuitenkin epäeroottinen ja pelottava poikkeama. Mediafantasiassa naishahmojen kovuutta pehmennetään ulkoisen muodon kautta. Nainen voi olla kova, kunhan on ulkoisesti kaunis, naisellinen ja laitettu. Buffy taistelee korkeakorkoiset saappaat jalassa ja täydessä meikissä ja samoin on uusissa Charlien enkelit elokuvissa. Fantasian naiset esitetään kirjojen kansikuvissakin meikattuina; naisten silmiä ja huulia korostetaan enemmän kuin mieshahmojen. Näin nämä naiset ovat länsimaisen naiskuvaamisen tradition orjia. Tämä ilmenee konsensusmaailmassa mm. naisbodarien suhteen. Tämä saa olla lihaksikas, muttei liian lihaksikas, mieheltä ei saa näyttää, tällä tulee olla muodot, vaikka ne eivät olisikaan luonnon suomat ja asun ja meikin tulee olla naiselliset ja kunnossa<sup>112</sup>. Länsimainen kulttuuri pyrkii jakamaan naiset ja miehet selkeästi kahteen eri ryhmään eikä välitulassa

---

<sup>112</sup> Leppihalme 2002, 187-188, 191

olijoita hyväksytä. Poikkeus on mm. fantasian ei-inhimilliset olennot, joille sallitaan toisen sukupuolen piirteitä helpommin kuin ihmisille. Muukalaisille rajanylitykset sallitaan, mutta ihmishahmojen suhteen niitä usein kartetaan.

Vahvoja supersankarinaisia oli jo 1960-luvulla, jolloin mm. sarjakuvat Ihmenelokset ja Ryhmä-X saivat alkunsa. Näissä joukkioissa naiset olivat kuitenkin vähemmistönä, joten heidän roolinsakin oli pienempi. 1980-luvulla tapahtui käänne. Ryhmä-X muuttui hetkellisesti melkein naisjoukoksi. 1980-luvun myötä mukaan tuli uusia naistoimijoita, hahmot saivat synkempiä piirteitä ja ulkoasu muuttui selkeämmin eroottiseen vivahtavaksi. 1990-luvulla 1960-luvun siveä Ihmenelosten Näkymätön tyttö muistutti välillä lähinnä dominatrixia niukassa asussaan ja pisimmälle Ryhmä-X asussa menttiin 1990-luvun alussa Suomessa ilmestyneessä Infernotarinassa, jossa tarinan pahan naisen asu peitti niukin naukin kriittiset paikat (Kuva 5).

Vanhempien supersiskojen rinnalla Witchblade lehden päänainen on jopa astetta kovempi, mutta näiden tavoin huojuu epävarmalla maaperällä hyvän ja pahan välillä. Myös Ryhmä-X:n rikkaus on moniulotteisissa henkilökuvissa, joissa ei ole selkää hyvää tai pahaa. Witchbladen naiskuva on kuitenkin esineellistävämpi kuin Ryhmä-X:n. Päänainen on kuin eroottinen miehinen unelma naisesta, jonka asu paljastaa enemmän kuin peittää. Fyysisen ja henkisen vallan kasvaessa naisten kuvaaminen on monessa tapauksessa muuttunut eroottisemmaksi. Jos mm. vertaa 1980-luvun alkupuolen Ryhmä-X:n varsin naista arvostavaa fyysistä naiskuvausta ja 1990-luvun alun naiskuvausta, ero on selvä. Tyyli lehdessä yleensäkin on koko ajan muuttunut visuaalisemmaksi, hektisemmäksi ja toimintapainotteisemmaksi. Nyt on trendinä seksi, rajuus ja kova toiminta. Jopa tietokonepelien toimintanaiset noudattavat tätä trendiä; kauniit ja kurvikkaat pimut voittavat rumat jätkät.

Fantasiassa naisen paljas pinta on varsinkin pulp-tyyppisessä kuvituksessa yleinen piirre. Toisaalta myös miesten paljasta pintaa on tuotu esiin ja korostettu perinteisiä maskuliinisen miehen piirteitä kuten lihaksia ja vahvoja kasvojen muotoja. Miehillä paljas pinta korostaa miehen voimaa, raakuutta, vaarallista miehistä seksuaalisuutta. Naisilla paljaus korostaa pehmeyttä, feminiinisyttä ja houkuttelevaa eroottisuutta ja usein myös avuttomuutta. Siten edes ihon paljastaminen ei luo tasa-arvoa hahmokuvaukseen. Fantasiakuvien miehistä voi löytää kuitenkin myös länsimaalaisittain feminiinisiä piirteitä. Näitä ovat mm. pitkät hiukset ja mekkomaiset vaatteet, mutta yleensä nämä piirteet eivät tee mieskuvattavasta naismaista, vaan kuvastavat joko hänen ”barbaarisuuttaan” ja vapauttaan - kuten pitkät hiukset - tai velhon voimaa kuten pitkät

kaavut. Toisaalta feminiinisiä, raakaa maskuliinisuutta pehmentäviä piirteitä esiintyy goottiromanttisilla sankareilla. Näissä tapauksissa ei pyritä korostamaan miehen fyysistä voimaa ja valtaa, vaan tämän henkisiä puolia, romanttista melankoliaa ja traagisuutta. Fantasiassa haltiamiehet kuvataan ulkoisesti usein feminiinisemmiksi kuin ihmismiehet ihmisten standardilla ajatellen. Haltioita voidaan kuvailla kauniiksi, siroiksi, viehättäviksi ja sulaviksi niin ulkomuodoltaan kuin käytökseltään. Nämä piirteet tekevät haltiamiehistä ihmismitalla androgyynejä olentoja, joiden maskuliinisuus ei useinkaan vaikuta niin hyökkävältä ja läpityöntyvältä kuin ihmismiesten. *Taru Sormusten herrasta*-elokuvasarjassa haltiat on juuri kuvatta tällä androgyynillä tavalla, jossa miesten ja naisten ulkoisia eroja on pyritty vähentämään, niin että sukupuolet ovat enemmän samankaltaisia keskenään kuin ihmisten parissa. Tätä korostaa mm. se seikka, että haltiamiehillä ei yleensä kuvata kasvavan partaa. Tämä ero myös korostaa maahansidottujen ja parrakkaiden kääpiöiden ja ilmavien haltioiden eroa.

Nainen toimii nykyään varsinkin viihteessä sekä maskuliinisessa että feminiinisessä roolissa, mutta miesten rooliksi usein hyväksytään vain perinteinen maskuliininen rooli, mies naisen roolissa on yhä komiikan keskeisiä aiheita, mikä kertoo miehisyiden tiukoista rajoista. Naisen toiseus on siten samalla rajoittava että tilaa antava elementti, tietyissä rajoissa se sallii naiselle liikkuvamman roolin kuin miehelle. Fantasiakuvissa mieskin voi olla Toinen rotunsa tai lajinsa kautta. Näin monet hirviöt kuten vampyyrit liittyvät normista poikkeavaan toiseuteen, vaikka olisivatkin miehiä.

Voimiensa ja vahvuutensa kautta monet fantasian naiset liittyvät hirviöiden kategoriaan. Hirviömäisyyttä lisää vielä joissain tapauksissa ilmenevä eläimellisyyden ja ihmisyyden yhdistäminen. Kautta aikojen on ollut tarinoita eläin ihmisistä, kuten kentaureista, satyyreista, ihmissusista, vampyyreista ym. Näillä kaikilla on sekä eläimen että ihmisen piirteitä. Piirteiden sekoittaminen tekee näistä luonnonvastaisia kamotuksia, jotka toimivat tunnetun ja tuntemattoman, sivilisaation ja luonnon rajalla. Näissä olennoissa yhdistyy niin ihmisen sisäinen, usein paheksuttu eläimellisyys ja ulkoinen eläin. Nämä olennot usein ilmentävät konfliktia luonnon ja kulttuurin välillä, ihmisten pelkoa ja epäilystä omasta ihmisyydestään.<sup>113</sup> Fantasiassa mm. Dark Angelin Max on hybridi, johon on sekoitettu kissan geneejiä. Hän on epäihminen; ei eläin, ei ihminen ja yliluonnolliset voimat lisäävät hänen vierauttaan ihmisten maailmasta. Hän, kuten muutkin voimalliset fantasian naiset, on normaalin ja epänormaalin rajalla,

---

<sup>113</sup> Milling 1990, 105, 107, 110

välissä. Mary Douglasin mukaan luokkien välissä olevat olennot ovat saastaisia, sillä kohde on saastainen jos se rikkoo luokassaan jotain rajaa. Epätäydellisyys on hirviöille ominainen piirre, niillä on joko jokin osa (tai kyky) liikaa tai liian vähän tai epämuodostunut. Hirviöt ovat siinä mielessä luonnottomia, että ne eivät sovi kaavoihin, vaan rikkovat niitä.<sup>114</sup> Tällaisia ovat monet fantasian naissankarit. Nämä hahmot rikkovat aktiivisella ja hyökkävällä käytöksellään naiseuden normiston rajoja ja heillä voi olla voimia, jolloin he rikkovat luonnonlakien rajoja. Näin monet naissankarit kuuluvat hirviöiden kategoriaan, sillä he ovat normin ja normaalin ulkopuolella. He lukeutuvat hirviöihin, joita tulee pelätä ja varoa. Voimalliset naiset ovat monin verroin Toisia, ”saastaisia” hirviöitä, luonnottomia olentoja. Tämän vuoksi fantasia on heille luonnollinen paikka, sillä fantasia toimii usein erilaisuuden, kauheuden ja kauneuden parissa. Kauhussa hirviöt ovat pahoja ja likaisia olentoja, fantasiassa hirviöt voivat olla kauneuden ja kaipuun kohde. Fantasiassa hirviöistäkin voi tulla sankareita.

---

<sup>114</sup> Carroll 1993, 262-265



## 6. VOIMATTOMIA JA VALLANPITÄJIÄ: nainen Elfwoodin fantasiakuvissa

Elfwoodin naiskuvaus vastaa paljon aiemmin esittämäni fantasian naiskuvausta; se on velkaa niin kirjakuvitukselle, supersankarisarjakuville ja roolipeleille kuin elokuville ja tv-sarjoille. Tässä jaksossa hahmotan fantasiataiteen naiskuvaa valitsemieni kuvien kautta. Valitsin kohteekseni vain ihmismäisiä hahmoja esittäviä kuvia, joissa keskeisenä henkilö oli nainen. Näin ulkopuolelle jäi suuri joukko fantasiaolentoja kuten lohikäärmeet, kentaurit ym. Etsin tarkoituksella mahdollisimman narratiivisia kuvia, jotka voisi suhteuttaa niin fantasian traditioon kuin naisen esittämisen traditioon. Kuvia selattuani päädyin jakamaan tutkimani kuvat kolmeen päätyyppiin; linnanheidot, soturit ja pahat naiset. Ennakkolähtökohtana oli, että linnanheitotyyppi on feminiinisempi kuin soturityyppi, jossa oletin ilmenevän enemmän maskuliinisia ominaisuuksia ja arvolutautumia. Fantasiassa kuolema ja pahan voimat ovat keskeinen teema, joten erotin pahat naiset omaksi ryhmäkseen, sillä muissa ryhmissä moraalinen suuntautuminen ei ollut niin selvää kuin näissä naisissa. Tähän joukkoon kuului olentoja, joita perinteisesti fantasiassa on pidetty pahoina. Linnanheitotyyppi puhtaimmillaan taas edustaa moraalista vastapoolia paholle naisille. Näin analyysissä muodostuu kierto kilteistä tytöistä soturien kautta pahoihin hahmoihin.

Elfwoodin laajuuden vuoksi valitsin analyysiin vain seitsemän tekijän kuvia. Tekijöiden joukkoon otin niin mies- kuin naistaiteilijoita. Tässä en kuitenkaan tutki eroavatko miesten ja naisten tekemät kuvat toisistaan: se vaatisi paljon laajemman kuva-aineiston. Tässä tutkimuksen osassa on tavoitteena kuvan merkkien ja merkitysten kautta hahmottaa kuvassa sijaitsevaa tarinaa sekä kuvan henkilöä/ henkilöitä ja teemaa suhteessa fantasiaan ja naisen esittämisen traditioon.

### 6.1. IHMISHAHMOA ESITTÄVIEN FANTASIAKUVIEN JAKO KAHTEN PÄÄRYHMÄÄN

Ihmishahmoja esittävät fantasiakuvat voi jakaa kolmeen pääryhmään; poseeraaviin, kertoviin ja ns. olemiskuviin. *Poseeraavat kuvat* käsittävät yleensä yhden tai muutaman figuurin. Näissä kuvissa hahmot usein seisovat katsoen kuvasta ulos kuvan vastaanottajaan. Joidenkin kuvien henkilöiden poseeraus muistuttaa mainosten ja muotinäytösten mannekiinien asentoja ja toisissa kuvissa poseeraus lainaa asentonsa urheilulta ja taistelulajeilta. Asentojen tavoite ei useinkaan ole realistinen, vaan

asenoilla on pyritty näyttävyyteen ja mahdollisimman edustavaan kuvakulmaan. Tarkoituksena on esitellä hahmoa mahdollisimman suotuisasti ja asentoon, ilmeeseen, vaatteisiin ja aseisiin/ muihin esineisiin on kiinnitetty runsaasti huomiota. Perusposeerauskuvassa hahmoja on vain yksi, eikä tällä useinkaan ole taustaa. Taustan puuttuminen korostaa itse hahmoa. Kuva on siis eräänlainen käyntikortti esittämästään hahmosta. Elfwoodissa poseeraava kuva usein esittää tekijänsä kehittämää tarina/ roolipelihahmoa ja fantasiakirjojen kansikuvissa tämänkaltainen hahmo esittää tarinan keskushenkilöä/henkilöitä. Hyvä esimerkki on *Dragonlance*-kirjasarjan *Kronikat* trilogian kansikuvat, jotka on tehnyt Larry Elmore. Näissä kuvissa henkilöt on asetettu näytteille kuin näyteikkunassa. Poseerauskuvasta ei voi tunnistaa suoraan kuvan hahmon kantamaa tarinaa ilman kuvaan liittyvää selittävää tekstiä. Tällöin kuvan ja tekstin suhde on oleellinen.

*Kertova eli narratiivinen kuva* kertoo aina jonkun tarinan. Tarina tai pikemmin jokin kohtausta siitä tapahtuu kuvan sisällä eikä välttämättä vaadi tekstiä tuekseen. Kuvissa voi olla yksi tai useampi hahmo ja hahmojen suhde on pikemmin toiminnallinen tai tapahtumallinen kuin poseeraava. Toiminnallisella en tarkoita taistelua, vaan että hahmot ovat jonkinlaisessa havaittavassa yhteydessä toisiinsa elein, ilmein, sijoittelun ja asentojen kautta. Kertovassa kuvassa tausta on usein olennainen, sillä henkilöt ovat keskellä kohtausta, joka tapahtuu jossain tietyssä paikassa. Tapahtumapaikka voi olla sisällä tai ulkona, talossa, parvekkeella, metsässä, lammella ym. Kertovan kuvan henkilöllä on kiinteä suhde ympäristöönsä ja suhde luodaan sijoittamisella, katseilla, eleillä. Toiminnallisessa kuvassa hahmon katse ei välttämättä suuntaudu kuvasta ulos vastaanottajaan, vaan katse on kuvan sisäinen. Poseerauskuvassahan katse tapahtuu usein vastaanottajan ja hahmon välillä. Poseerauskuvan hahmon katse usein ottaakin katsojan mukaan kuvaan tehden katsojasta katsomisen kohteen. Tällöin kuvallisesta katseenobjektista tulee katseen subjekti ja katsojasta objekti.

Perusmuotoisen poseerauskuvan ja toiminnallisen kertovan kuvan välillä sijaitsee ns. *olemiskuva*. Tämä yhdistää kummankin edellä mainitun piirteitä. Tässä kuvatyypissä voi olla yksi tai useampi hahmo ja hahmojen suhde vastaanottajaan voi olla samanlainen kuin poseerauskuvassa. Erona on kuitenkin, että tällöin hahmot eivät suoranaisesta poseeraa. Kuvan hahmot voivat seistä, istua ym. mutta ne eivät pyri näyttävyyteen samalla tavoin kuin käyntikorttimaiset poseerauskuvat. Toimintakuvista olemiskuvat poikkeavat niin, että näissä kuvissa toiminta on tavallaan tauolla, pysähtynyttä, välitulassa. Tausta on olennainen myös olemiskuvissa, mikä myös erottaa

ne puhtaista poseerauskuvista. Kuitenkin poseerauskuvakin voi omata taustan ja toiminta- ja olemiskuvasta voi puuttua tausta. Poseerauskuvan yleensä erottaa toiminnallisesta kuvasta ja olemiskuvasta juuri poseeraavuuden kautta. Poseerauskuva esittelee hahmon, kertova kuva asettaa hänet tarinan sisälle.

Kuvatyyppit voi jakaa karkeasti yleispiirteidensä mukaan. Poseerauskuvia on kahta päätyyppiä; maskuliininen ja feminiininen. Tällä en tarkoita, että maskuliinisen kuvan hahmo olisi mies, vaan että hahmo asentoineen ja varusteineen on lähempänä länsimaista ideaalista Mieskuvaa kuin Naiskuvaa. Nämä kuvatyyppit edustavat sukupuoliin kohdistuvia perinteisiä arvoja ja kuvaustapoja, naisen ideaalia ja miehen ideaalia. Maskuliininen poseeraaja on useimmiten soturi, asento on usein uhmaava, esittäen fyysistä taitoa ja voimaa tai hahmon valtaa. Feminiinisessäkin poseerauskuvassa hahmo voi olla soturi, mutta tällöin sotaisuutta ei korosteta, vaan pääasiaksi nousee fyysinen viehättävyys, viekoittelevuus, missimäisyys. Tällöin asekin muuttuu vain koristeeksi.

Kertovan kuvan kaksi päätyyppiä ovat toimintakuva ja tilannekuva/olemiskuva. Toimintakuva keskittyy esittämään liikettä itseään tai liikkeen seurauksia tai tapahtumaa, joka johtaa liikkeeseen. Toimintakuvia ovat taistelukuvat, tanssikuvat, lentokuvat ym., joissa kuvataan sillä hetkellä tapahtuvaa toimintaa/liikettä. Tilannekuvat eroavat toimintakuvista siinä, että ne eivät keskity toiminnan esittämiseen vaan kuvaavat jotain tapahtumaa, keskustelua, työtä ym. Jos täytyy tehdä selkeämpää eroa voi sanoa toimintakuvan olevan aktiivinen ja tilannekuvan passiivinen. Usein kuvissa voi kuitenkin olla kaikkien yllämainittujen kuvatyyppien piirteitä.

## **6.2. TODELLISET JA ALLEGORISET NAISET**

Elfwoodin kuvissa esiintyy niin konkreettisia, hengittäviä ja lihallisia naishahmoja kuin allegorisia naisia. Jotkin kuvat kuuluvat kumpaankin ryhmään, jolloin esim. soturinainen voi olla samalla hengittävä olento ja ilmiön, tunteen, ominaisuuden, olennon tai aatteen allegoria. Todellisia naisia esittävään ryhmään kuuluvat mm. monet soturikuvat, linnanheitokuvat, toimintakuvat, olemiskuvat ja fantasian ollessa kyseessä, suuri osa kuvista, jotka esittävät perinteisiä fantasiahahmoja kuten keijuja, haltioita, merenneitoja ym.

Jotkut keiju- ja merenneitokuvat sekä joukko tarkemmin määrittelemättömiä luonnonolentokuvia toimivat myös allegorisesti tai ilmentäen luontoa tai jotain luonnonominaisuutta. Näin nämä olennot ovat samalla todellisia olentoja, mutta myös

allegorioita sekä eräänlaisia luonnottaria, osa luontoa. Tässä oleellista on perinteinen länsimainen jako luontoon/ sivilisaatioon, sillä monesti nämä luonnottaret kuvataan tiiviissä suhteessa luonnonelementteihin. He ovat siten myös salaperäisen ja ihmiselle tavoittamattoman luonnon ilmentymiä.

Tulkintani mukaan jotkin kuvat ovat pikemmin allegorioita kuin todellisia olentoja kuvaavia. Vaikka fantasiassa outo ja ihmeellinen, arkirealismen kannalta epä- tai yliluonnollinen ja maaginen on lajille tyypillistä ja normaalia, joidenkin kuvien luonne on sellainen, että se viittaa pikemmin vertauskuvallisuuteen ja allegoriaan kuin todelliseen henkilöön. Näissä kuvissa nainen on usein kuvattu mystisesti, eteerisesti ja etäisemmin ei-lihalliselta vaikuttavaksi hahmoksi. Katse on usein poisohjautunut. Hahmon keskittyminen on kuvan sisäistä, katsoja jää ulkopuoliseksi. Nämä kuvat esittävät pikemmin ajatusta kuin lihaa.

Elfwoodin naisissa on niin pahoja kuin hyviäkin hahmoja, toimijoita ja odottajia, uhreja ja vallanpitäjiä. Ei ole yksioikoista selitystä sille, mitä ja mikä fantasian nainen on. Kuvissa ilmenevä nainen on nykyajan olento, mutta kantaa mukanaan historian perintöä niin positiivisessa kuin negatiivisessakin mielessä. Näissä naisissa yhdistyy niin populaarit kuin korkeakulttuuriset käsitykset naiseudesta. Näin fantasia toimii eräänlaisena sulattamona, joka muokkaa käsitykset ja perinteet uudeksi sekoitukseksi fantasian naamion alle.

### **6.3. LINNANNEIDOT: KAUNIITA KORISTEITA JA UHREJA?**

Fantasia ei ole pelkkiä taistelusta nauttivia sotureita ja vallanhimoisia pahattaria. Vaikka mediafantasian ja sarjakuvien maailmassa naistaistelija on nykyään arkipäivää ja lähes normi, fantasiassa esiintyy myös perinteisempiä feminiinisiä naishahmoja. Näitä hahmoja kutsun nimellä linnanneidot, sillä heissä korostuu enemmän naiseuteen liitetyt pehmeät, passiiviset ja voimattomat puolet. Tämä ei tarkoita välttämättä heikkoutta, mutta useimmin nämä kuvat ovat sävyltään epäaggressiivisiä kuvaten naiset enemmän katseen kohteiksi ja uhreiksi kuin tarinan sankareiksi.

Linnanneitokuvat ovat aktiivisuutta, voimaa ja valtaa korostavien soturikuvien vastapoleja. Linnanneidot edustavat pikemmin perinteisiä feminiinisiä arvoja. Tyypin naisella on usein vanhanaikainen pitkä mekko jotain koristeellista tai hentoa kangasta, mikä juontaa ajatukset balladien ja tarinoiden linnanneitoihin. Asut noudattavat usein romanttista keskiaika ajattelua. Ne ovat mukaelmia todellisista keskiajan, renessanssin

tai barokin puvuista. Joskus asuissa esiintyy myös empiren vaikutusta. Linnanneito tyyppille kuuluu myös pitkät, usein avoimet tai feminiiniselle kampaukselle laitetut hiukset naiseuden kruununa, ja asento ja eleet viittaavat pikemmin olemiseen ja antautumiseen, ajan mukana lipumiseen, ei vastaanpanemiseen tai tahtomiseen. Näissä kuvissa nainen on usein kaunis koriste tai uhri. Linnanneitotyypeissä esiintyy kuitenkin myös vahvoja naisia, mutta tällöin naisten vahvuus ilmenee muuten kun aggression kautta.

Tyypin naiset ovat pehmeämpiä kuin soturit. Kuvien tunneteemoina on usein hiljainen suru tai viaton ilo, rauha ja tyyneys tai traaginen, äänetön kärsimys. Stereotyyppisimmillään linnanneitokuvat ovat sukua romanttisille käsityksille keskiajan linnanneidoista, jotka odottavat sulhastaan vailla halua vallasta ja toiminnasta. He ovat passiivisia odottajia ja kuvissa usein miehet esiintyvät pelastavan ritarin roolissa, toisinaan goottromantiikan perinteen mukaan synkkänä sankarina. Stereotyyppinen linnanneito on vanhan ajan romanttisen naisideaalin ilmentymä, joka uhmaa aikamme toiminnallisia ja aika ajoin maskuliinisia naissankareita feminiinisyydellään.

### 6.3.1. Elämän alku - raskaana oleva nainen fantasiassa

**Norma A. Petersin** kuva **Circe, Pregnant** (Kuva 6) esittää raskaana olevaa punatukkaista naista, joka nimetään Avalonin valtiattareksi. Tämä seisoo parvekkeentapaisella ja häntä sivuavat vihreät, raskaat verhot. Takana näkyy öinen maisema ja taivaalla paistaa täysikuu.

Kuvatekstin mukaan nainen on raskaana ja naisen vatsanseutu onkin kupera kuin raskaudessa. Raskaus on tapahtuma, jonka on käsitetty liittävän naisen tiiviimmin luontoon kuin miehen, tekevän naisesta eläimellisemmän. Nainen on nähty vertautumana luontoäitiin, joka luo elämää, mutta myös tuhoaa sen. Luonto on nähty yhtä aikaa viattomana ja neitseellisenä että vaarallisena ja tuhoavana.<sup>115</sup> Näin luontosuhteen kautta äitiyteen liittyy sekä elämä että kuolema.

Raskauden esittäminen ei ole kovin yleistä fantasiakuvastossa varsinkaan päähenkilöiden kohdalla. Äitiys liitetään varsinkin myyttisissä naiskuvissa yleensä vain hyviin naisiin. Näiden naisten ominaisuudet ovat perinteisen feminiinisinä ja positiivisina miellettyjä kuten hoivaavuus, kiltteys ja korkea moraalit. Ihanne äiti on epäitsekkäs, hyvä, emomainen suojelija, vaatimaton hahmo, joka ei turhia koreile.<sup>116</sup> Monet

<sup>115</sup> Pesonen 1999, 330-331

<sup>116</sup> Laiho 1996, 61, 63

fantasian raskaana olevat naiset ja äidit eivät vastaa tätä kuvaa kiltistä ja vaatimattomasta perheenäidistä, sillä äitinä saattaa olla mm. vampyyri. Nämä naiset pysyvät usein aktiivisina toimijoina äitiydestä huolimatta luoden näin uutta, postmodernia ja toiminnallista äitikuva. He eivät jää kotiin vahtimaan lapsia, vaan ottavat lapsensakin mukaan taisteluihin ja seikkaluihin. Emomaisuus on kuitenkin piirre, joka ei ole kadonnut. Fantasiassakin monet naiset esitetään huolehtivina äiteinä, jotka tappavat vaikka jumalat lastaan suojellakseen kuten Xena teki. Vahva äidinvaisto ei fantasiassa jätä naista välttämättä sivuun, vaan korostaa naisen toimijan roolia, nyt hän toimii vain pyyteettömästi lapsensa vuoksi vertautuen näin eläinemoihin.

Fantasia tv-sarjoissa raskaana olevia merkittävässä osassa olevia naisia on ainakin ollut sarjoissa Xena - Warrior Princess (Xena itse) ja Angel (Cordelia sekä Darla). Xenalle raskaus ei ollut haittatekijä hänen taisteluissaan, mutta se antoi hänelle uuden syyn taistella puolustaessaan syntymätöntä lastaan jumalten vihalta. Cordelia taas oli sarjassa kahdesti mystisesti raskaana ja ensimmäisellä kerralla lähes synnytti hirviön ja toisella kerralla synnytti hirviön. Näin naisen raskaus toimi väylänä pahalle tulla maailmaan. Samalla tavoin nainen pahan väylänä on esitetty kahdessa David Eddingsin kirjasarjassa *Tamulin taru* sekä *Mallorean taru*, joissa naiset yhtyvät demoneihin kuin Lilith konsanaan saattaakseen maailmaan hirviölapsen. Xenan lapsen sanottiin olevan jumalten tuho, joten Xena toimi myös väylänä kaaokselle, joka lapsesta seurasi. Samoin Angelin Darla (vampyyri) toimi väylänä pahalle, sillä hänen lapsensa ennustettiin olevan Maailmojen tuhoaja. Näin raskaus näissä ohjelmissa toimi pahan välikätenä tai kaaoksen aiheuttajana, jolloin nainen synnyttäessään elämää saikin tahtomattaan aikaan myös kuolemaa vahvistaen näin käsitystä naisesta väylänä elämän ja kuoleman välillä. Näiden naisten raskaus oli kuitenkin aina jotenkin normaalista poikkeava. Joko lapsi sai alkunsa yliluonnollisesti tai se itse oli yliluonnollisten voimien väline. Raskaus ei ollut normaali tapahtuma, vaan se teki naisista välineitä suuremmille voimille näin vertautuen raamatun Mariaan, tämän raskauden alkamisen syyhyn ja lapsen yliluonnollisuuteen. Myös paholaistarinoissa paholainen on yrittänyt käyttää naista väylänä levittää omaa voimaansa maailmassa, mm. Schwarzeneggerin elokuvassa *Kuudes päivä*. Näin populaarikulttuurissakin naisesta muodostuu astia, jossa hyvä ja paha taistelevat vallasta.

Monissa fantasioissa esitetään raskaana olevia naisia, mutta harvoin todella positii-visessa mielessä; joko nainen ei ole merkittävässä osassa tarinassa tai hän ei halua lasta (esim. Dragonlance-sarja, Kitiara), tai hänet esitetään kliseisen ailahtelevaisena ja biologisen tilansa hupsuksi tekemänä (Robert Jordan; Ajan pyörä sarja, Elayne). Xena

toimii tässä poikkeuksena, sillä raskaus ei vaikuta hänen vahvuuteensa tai taistelutaitoihinsa eikä asenteeseensa, mutta silti Xena suojelee lastaan kuin naarasleijona. Hänet kuvataan lastaan suojelevana naaraana, joka hoitaa suojelemisen maskuliinisen väkivaltaisesti. Xenassa yhdistyy näin jälkeläistään puolustava naaras sekä laumaansa vartioiva koiras.

Petersin kuvan raskaana oleva nainen on kuvatekstin mukaan Avalonin lady. Avalon esiintyy mm. Arthurin tarinassa salaperäisenä saarena, eräänlaisena tuonpuoleisena. Tarina usein liitetään rautakautiseen kelttiläiseen tarustoon, mutta itse asiassa sen nykyinen muoto on myöhempää brittiläistä perua, eikä muinaisten walesilaisten tarujen Arthur muistuta nykyästä Arthurista.<sup>117</sup> Kuitenkin Avalon eri muunnoksineen on yleinen aihe ns. kelttifantasiassa. Marion Zimmer Bradleyn *Avalonin usvat* kirjassa saarella asuu etupäässä naisia ja siihen kiinteästi liittyy Arthurin tarinan Morgan le Fey eli keijujen Morgan, usein mahtavana velhottarena mainittu. Keiju nimitys on merkittävä siksi, että mm. Bradleyn kirjassa Avalonin väen ei uskottu olevan täysin ihmisiä, vaan eräänlaista keijukansaa, jolla oli taikakykyjä. Petersin kuvassa kuvatekstin mukaan teoksen nainen on osaksi haltia, eikä siis täysin ihminen, mikä viittaa juuri Avalonin asukkien epäihmisyyteen, muukalaisuuteen. Naisen kasvojen kuumaalaus liittää hänet myös kelttifantasiaan, sillä mm. Katharien Kerrin *Deverry*-sarjassa kuu on jumalatar, jonka merkkiä tämän papittaret kantavat. Ja tällä naisellisella jumalattarella on neljät kasvot, jotka kuvastavat naisen elämää syntymästä kuolemaan ja kahdet ensimmäiset kasvot ovat hymyilevät kasvot, kolmannet ankarat ja viimeiset kasvot ovat veren peittämät kuoleman ja tuhon kasvot.<sup>118</sup> Kuu liittyy sekä syntymään että kuolemaan, yöhön ja naiseuteen.

Kuvan naisen nimi on Circe, mikä liittää hänet mystisyyteen ja taikuuteen myös antiikin tarujen kautta. Homeroksen *Odysseiassa* Kirke on lumoojatar ja noitanainen. Odysseus eksyi hänen saarelleen, jossa velhotar lumosi hänet ja hänen miehensä kauneudellaan ja taioillaan. Kirke on taikuuden ja henkien jumalatar Hekaten tytär ja tämän tavoin harjoittaa mustaa magiaan. Myöhemmissä kreikkalaisissa taruissa Hekatesta tuli kuun jumalatar ja hänen valtansa aikaa olivat pimeyden tunnit.<sup>119</sup> Kuvan naisen otsalla on merkki, jossa yhdistyy täysikuu ja kaksi kuun sirppiä. Monissa kulttuureissa kuu liitetään juuri naiseuteen, naisen veren kuukiertoon ja naisten

---

<sup>117</sup> Rolleston 1994, 336-339

<sup>118</sup> Kerr, 2002, mm. 53-55

<sup>119</sup> Cotterel 1995, 95, 113

kuviteltuihin taikavoimiin. Kuu on myös Dianan merkki. Diana oli roomalainen metsän jumalatar, mutta samalla myös kuun jumalatar ja synnyttävien naisten suojelija. Keskiajalla Dianaa Hekaten ohella pidettiin noitien johtajina.<sup>120</sup> Näin kuvan naisen nimi sekä hänen yhteytensä kuuun ja tätä kautta muinaisiin noitiin vahvistaa tulkintaa hänestä velhottarena. Samalla kuvassa voi nähdä niin antiikin tarujen kuin kelttiläisen fantasian yhdistymistä.

Kuu ja raskaus liittyvät toisiinsa Dianan kautta. Kuvassa kuuteema esiintyy kaksinkertaisena; taivaalla ja naisen otsalla. Kuu on samalla naiseuden merkki, raskauden merkki ja suojeluksen merkki. Kuuaihe suojelee raskaana olevaa naista vaaroilta. Metsään, Dianan toiseen elementtiin kuvan liittää naisen asun, korun ja verhojen vihreä väri. Kuvassa yhdistyy väreissä yötaivaan tummuus ja metsän vihreys. Naisen punaiset hiukset liittävät hänet myös noituuteen, sillä punaisia hiuksia on Euroopassa aikoinaan pidetty noidan merkinä.

Kuvassa esiintyy tutkimissani fantasiakuvissa yleinen taipumus kuvata oviaukkoja eli portteja kahden paikan välillä. Kuvan nainen on sisätilan ja ulkotilan välillä. Hän seisoo jonkinlaisella kivisellä parvekkeella, joka toimii välimaastona kuvassa piilossa olevalle sisätilalle ja naisen takana aukeavalle tummalle maisemalle. Nainen nojaa parvekkeen kaiteeseen ja toisella kädellään vetää verhoa eteensä peittämään sisätilan katseeltaan ja samalla kuvan sisäisen ja ulkoisen katsojan näköpiiristään. Verho korostaa parvekettä rajatilana, sillä sen avulla sisätila/ katse voidaan sulkea näköpiiristä. Nainen on ruumiinsakin suhteen rajatilassa. Hän ei ole enää yksi, vaan hänessä kasvaa uusi elämä. Hän on tila, jossa uusi elämä saa alkunsa, väylä, josta tämä saapuu maailmaan. Hän on kuun synnyttävän voiman ilmentymä.

Vaikka kuvan nainen on mystisen valtakunnan valtiatar ja velho, kuvassa ei korostu hänen voimansa ja mahtinsa, vaan kuvan Circe on pehmeä ja feminiinisen kaunis katseen kohde. Puvun hentous ja asennon kainous indeksoivat haavoittuvuuteen, niin naisen itsensä kuin tämän tilan haavoittuvuuteen. Naisen katse ja käden ele verholla toimivat indeksinä torjuntaan ja poissulkemiseen. Vaikka naisen asento on samalla kaino ja viettelevä, hän torjuu katsojan. Kuvassa yhdistyy näin merkitystasoilla voima ja voimattomuus, kutsuvuus ja poissulkeminen, elämä ja kuolema.

---

<sup>120</sup> Cotterel 1995, 193



### 6.3.2. Nainen koristeena

**Nancy E. Henryn** kuvassa **The Fairy Glen** (Kuva 7) pitkään pukuun puettu nainen istuu metsäaukealla kirja kädessään ja kohottaa kättään kohti pientä keijukaista. Kuva esittää linnanneitoa tyypillisimmillään; kauniina, viattomana, hentona ja huolettomana - kepeänä hahmona vailla syvyyttä.

Naista ympäröivä maisema on yhtä naisen olemuksen kanssa; se on kepeä, aurinkoinen, huoleton, rauhallinen, vailla murheita ja arjen ikävyyksiä. Kuvan koko sävy on hento ja heleä, feminiininen ja kaunis. Taustalla naisen takana kajastaa heleä vihertävä kajo, joka muodostaa ikään kuin kehän naisen pään ympärille. Valokehä viittaa naisen puhtauteen, ”pyhyteen” ja viattomuuteen. Se toimii kuin kristillisten pyhimysten kehä. Näin valkea ja puhdas valo korostaa naisen puhtautta. Moraalista puhtautta ja viattomuutta konnotoivat myös kuvan keijukaiset, pienet ja hauraat olennot, joita nainen kädellään tavoittelee. Keijut ovat varsin tyypillisiä satuhahmoja, mutta niitä esiintyy myös fantasiassa, jossa ne eivät kuitenkaan aina vastaa stereotyyppistä kilttiä ja leikkisää keijukuvaa, vaan ne voivat olla myös vastenmielisen näköisiä ja vaarallisia olentoja. Kuvan keijuista kuitenkin puuttuu kaikki vaaran tunne.

Kuvassa kaikki on haurasta, hentoa ja vaaleaa, jopa puut ovat vaalearunkoisia koivuja ja nurmikko on vaalean vihreä. Kuva toimii näin eräänlaisena paratiisina, jossa pahaa ei ole olemassa. Maan tasaisuus vahvistaa tyyneyden, rauhan ja turvallisuuden mielikuvaa, siitä puuttuvat kaikki ylevään ja pelottavaan liittyvät kivet, kalliot ja pimeät katveet.

Länsimaissa nainen voi edustaa sekä luontoa että kulttuuria samoin kuin mieskin, mutta hieman eri tavalla ja eri merkityksessä<sup>121</sup>. Nainen on perinteisesti mielletty enemmän osaksi luontoa kuin mies ja luonto on mielletty miehisen valloituksen kohteeksi. Nainen voi olla joko pelätty ja palvottu luonto tai sitten lempeä, hallittu luonto.<sup>122</sup> Mm. noitavainojen aikaan noidaksi syytetyt miellettiin osaksi vaarallista ja villiä luontoa. Länsimainen luontosuhde on ollut kaksinainen; luonto on nähty sekä hyvänä että pahana. Kesytetty, lempeä viljelymaisema on ollut hyvä ja arvostettu luonto ja kesyttämätön villi erämaaluonto on mielletty pahaksi. Mm. vuoria on saatettu pitää paholaisen aikaansaannoksena. Vasta romantiikan ajalla villi luonto nousi ihailun osaksi ja vuoret subliimien tunteiden kohteeksi.<sup>123</sup> Näin naisellinen positiivinen luonto miellelyhtymä liittyy kesytettyyn ja hallittuun, lempeään luontoon. Kuvan luonto on

<sup>121</sup> Keränen 1989, 174

<sup>122</sup> Reuter 1989, 110

<sup>123</sup> Suutala 1995, 12, 57

feminiininen siinä mielessä, että siinä korostuu naiselle hyveenä pidetyt piirteet; tyyneys, passiivisuus, kauneus, hiljaisuus. Naisen ja luonnon suhde on usein binaarinen. Toisaalta suhde viittaa ruumiillisuuteen, syntymään ja elämänkiertoon ja hallinnan tarpeeseen, toisaalta vaaraan, hallitsemattomuuteen, eläimellisyyteen ja eroottisuuteen. Näin nainen voi olla yhtä aikaa vaarallinen ja alistuva. Kuvassa vaarallinen naisuus kuitenkin puuttuu. Kuvan maisema tuo mieleen puistikon, jonne on istutettu kukkia ja pensaita, maisemaa hoidetaan, eikä sen anneta kukoistaa villinä. Näin luonto on kahlittu ja hallinnassa kuten kuvan naisenkin on hallinnassa.

Kuvan naisella näyttäisi olevan sormus sormessaan. Naimissa oleva nainen on yhtä lailla vallattu kuin luonto on valtauksen kohde. Naisen vapaus kuvassa on näin näennäistä. Hän on yksin, mutta sidottu, hän on omassa rauhassa, mutta valvonnan kohde. Naisella on kädessään kirja, mutta tässä tapauksessa kirja ei toimi viisauden ja tiedon symbolina. Tavallisesti fantasiassa kirjat esiintyvät tietäjien, velhojen tai oppineiden käsissä. Kirja on tällöin usein myös salatiedon symboli. Kuvan naisen kädessä kirja kuitenkin menettää tiedon merkityksensä ja se kuvan sävyn mukaisesti vahvistaa kuvaa toimettomasta, huolehdittavasta linnanneidosta. Keijukainen houkuttelee naisen pois kirjan parista, mikä lisää mielikuvaa ”tyhmästä” koristeesta. Kuvassa korostuu enemmän kauneuden kuin tiedon arvostus. Se vastaa hyvin Edmund Burken (1728-1797) filosofian käsitystä kauneudesta, johon liittyy naisuus, passiivisuus ja valoisuus. Kuva on kauneuden ja passiivisuuden ylistys. Immanuel Kantin filosofia on vielä erottelevampi kuin Burken. Siinä kauneuteen liittyy kaikki vaalea ja ylevään kaikki tumma.<sup>124</sup> Kuvassa vaaleus on hallitsevaa huolimatta naisen tummista hiuksista, joten myös kantilaisittain kuva kuuluu sukupuolitetun kauniin piiriin.

Naisen asukin korostaa, että nainen on jonkun muun hallinnassa ja vahdin alla. Asu on niin kapea, että sillä on mahdoton paeta tai puolustautua. Nainen on suojaaton ilman miehistä valvontaa ja valtaa. Kuvan nainen on linnanneito, joka aukealla istuen odottaa ritariaan saapuvaksi. Hän ei ole tietoinen kuvan katsojan katseesta, tarkkailevasta silmästä, joka häntä katsoo. Naisen katse on kohdistunut keijukaiseen ja pään asento, ilme ja käden asento ovat viehättävän siroja. Ne viittaavat, ettei nainen aio tehdä mitään pahaan pikku olennolle. Hän on pikemmin kutsuvan näköinen keijukaiselle kättään ojentaessaan. Naisen asento, ilme ja eleet pyrkivät korostamaan naisen pehmeää ja siroa feminiinisyyttä ja uhkan puutetta.

---

<sup>124</sup> Hekanaho 2002, 38

Naisen asun koristelu liittyy naisen lempeään luontoon. Asun hihhoissa ja aluspuvussa on kukkia, samoin naisen hiuksissa. Paikka, jossa nainen istuu, on myös kukkien koristama. Näin nainen on itse asiassa osa ympäröivää luontoa, ei irrallinen siitä. Hän uppoaa osaksi maisemaa, mikä näin yhä vähentää hänen itsellisyyden vaikutelmaansa. Nainen on kuin osa luonnon tapettia, yhtä hauras ja katoava ja hetkellinen. Hän on kaunis näkymä, joka koristaa linnan puistoa kuin mikä tahansa puiston kukkasista. Naisesta tulee näin lapsenomaisen viattomuuden ja lempeän luonnon metafora.

### 6.3.3. Linnanneidon kaunis kuolema

**Janet J.E. Chuin** kuvassa **Too late** (Kuva 8) on kyse tilannekuvasta. Siinä mies pitelee käsissään naista, joka on vaipunut tuoilta alas lattialle. Miljöö muistuttaa linnansalia, jossa taustalla on hämärään jäävä oviaukko. Seinällä on maailman kartta, joka vastaa todellista maapallonkarttaa melko tarkasti. Muutamia muutoksia on ja nämä viittaavat siihen, että kyseessä on rinnakkaismaailma fantasia. Kartassa mm. Kalifornia on irrallinen saari ja Skandinavia kiinni Keski-Euroopassa ilman Itämerta. (Olettaen, että nämä eivät ole kuvan tekijän erehdyksiä!). Tapahtumat sijoittuvat siis maapallolle, mutta mahdollisesti sen rinnakkaiseen todellisuuteen tai hyvin kaukaiseen tulevaisuuteen, jossa maan ja veden suhteet ovat ehtineet muuttua erilaisten mullistusten kautta. Kartta itsessään indeksoi maailman tuntemiseen. Se on samalla tiedon ja vallan symboli. Se viittaa niin hallitsemiseen, tietämykseen ja tuntemukseen kuin matkantekoon.

Kartta on yleinen osa fantasiakirjallisuutta ja fantasiamaailmaa. Hyvin monissa sekundaarimaailman fantasiakirjoissa on mukana kyseisen maailman kartta helpottamassa lukijan maailman hahmottamista ja samalla luodakseen maailmasta todellisen. Monesti nämä kartat on tehty menneen maailman tyyliin vahvistamaan fantasian ja siten todellisuudesta poikkeamisen tuntua.<sup>125</sup> Kartat voivat olla niin suosittuja, että niistä kootaan aivan oma liitteensä tai kirjansa. Monesti kartat eivät kata kokonaista planeettaa, vaan osan siitä, sen osan, joka on oleellinen tarinan kerronnalle. Melanie Rawnin kirjassa *Dragon Prince* oleellinen maailma on manner/ suuri saari, Robert Jordanin *Ajan pyörä*-sarjassa mantereen lounainen osa, Tolkienilla mantereen läntinen osa, *Dragonlancessa* mantereen pohjoinen osa ja Ursula leGuinin *Maameren tarinoissa* kokonainen saaristosokkelo. Usein keskeiselle sijalle nousee muinaista länsimaista

---

<sup>125</sup> Rabkin 1985, 8

kulttuuria mukaileva maailman kolkka. Maailman käsite ja samalla kartta muuttuu heti, jos kyseessä on avaruusfantasia, jolloin kartta voi kattaa koko planeetan tai vielä laajemman alueen. Koko planeetan kattavia karttoja on mm. Weiss ja Hickmanin sarjassa *The Death Gate Cycle*.

Kuvassa **Too Late** mies on saapunut paikalle todetakseen tullessa liian myöhään. Maassa makaa avoin käärö, joka ilmeisesti on viesti. Miehen ja viestin asemointi viittaa siihen, että mies on pudottanut viestin lattialle naisen nähdessään. Näin tämä samalla indeksoi, että mies on kantanut viestiä mukanaan huoneeseen tullessaan. Viesti on mahdollisesti ollut hyvä uutinen, jonka merkitys kuitenkin on hävinnyt, koska nainen on jo kuollut. Kuolemaan indeksoi naisen asento, pikari lattialla sekä naisen takaa nouseva usvahuntu. Pikarin keskeinen asema kuvassa viittaa sen merkityksellisyyteen kuvan tapahtumien suhteen. Pikarista valunut neste on punaista, ehkäpä punaviiniä. Kuvan tilanne johdattaa tulkintaan, että juoma on ollut myrkytettyä ja myrky on toiminut naisen kuoleman syynä. Naisen selästä kohoava usvaverho on naisen henki, joka irtautuu tästä kuoleman hetkellä. Näin mies on saapunut paikalle vain todistamaan naisen kuolemaa käsiinsä. Siihen, että nainen ei ollut vielä kuollut miehen tullessa, indeksoi naisen käsien asento miehen olalla. Nainen selvästi pitää kiinni miehestä, eikä kuollut kykenisi tähän.

Nainen ei ole juonut itse myrkkyä kuten Shakespearen Romeo ja Julia tarinan Julia, sillä naisen takana oleva tuoli ja siinä riippuvat köydet osoittavat naisen olleen sidottu vanki. Köysi on yhä kiertyneenä naisen nilkan ja vyötärön ympärille. Naisen vankeus ja kartta voisivat viitata maakiistoihin. Fantasiassa maakiistat ja valloittaminen ovat tavanomaisia aiheita. Ehkäpä kuvan naisen avulla on pyritty saamaan uutta maa-alaa jollekin valtakunnalle tai sopu kahden riitelevän naapurin (maan) kesken. Tämä viittaisi siihen, että nainen on merkittävässä asemassa, ehkäpä kuninkaallista syntyperää. Kuninkaallisuuteen viittaa myös naisen takana sijaitsevan kaariaukon tummanpunainen väri, sillä tämä purppuranpunainen värisävy oli aikoinaan vallan ja siten myös kuninkaallisuuden tunnus. Jos kaariaukon tulkitsee apsikseksi, se korostaa vielä naisen sosiaalista korkeaa asemaa, sillä antiikin aikana apiksessa sijaitsivat tuomareiden istuimet eli eräänlaiset valtaistuimet/ vallanistuimet. Näin naisen tavanomainen renessanssityyppinen puutuoli ja apsis luovat kontrastin keskenään – ylhäinen/ alhainen.

Kyseessä on perinteinen traaginen rakkauskuva, sillä hahmojen asemointi viittaa läheiseen suhteeseen. Kuvassa nainen on uhri, jota mies saapuu pelastamaan, mutta pelastus tapahtuu liian myöhään. Miehen katse seuraa naisesta nousevaa usvaa

kykenemättä tekemään mitään. Tässä tapauksessa miehellä ei ole valtaa, hän on yhtäläillä tilanteen uhri kuin nainenkin. Kuolemassaan nainen kuitenkin on vapaa vangitsijoiltaan ja näin kuolema toimii kuvassa samalla negatiivisena, että positiivisena merkkinä. Naisen kasvoille ja keholle lankeava valo korostaa mielikuvaa vapautumisesta, pääsystä rauhaan ja lepoon. Hän ikään kuin nukkuu pois tyyni ilme kasvoillaan. Valo tuo naisen kuolemalle myös myyttistä sävyä. Hän valaistuu kuolemassaan, nousee maallisen yläpuolelle. Samalla se indeksoi pyhimyksellisyyteen ja puhtauteen luoden naisesta kuvaa sekä viattomana uhrina että marttyyrina.

Kuvan miehen katse ei ilmaise surua, vaan pikemmin hämmennystä ja voimattomuutta. Mies on kohdannut jotain, jota vastaan ei voi taistella ase-in – kuoleman. Ja kuolemassaankin nainen on kaunis. Hänen kaulansa, kätensä ja jalkansa asento on kuin tanssin taivutuksesta, jalkaterän asento kuin balettitanssijan nilkan ojennus – siro ja sulava. Mies myös pitää naisesta kiinni kuin tanssipartnerista tässä viimeisessä tanssissa – kuoleman tanssissa. Kuvan kuolemasta puuttuu kaikki rumuus, siinä nainen on aseteltu ornamentaaliseksi koristeeksi miehen harteille. Kuolemasta on tehty kaunis näky – linnanneidon kaunis kuolema.

Naisen asu riippuu hänen yllään niin että vain miehen keho peittää hänen paljaan ylävartalonsa. Asu symboloi naisen alistumista ja luovuttamista. Se ei suojaa mitään eikä miltään, ei edes katseilta ja vain miehen keho suojaa naisen alastomuuden. Kuolemassaankin nainen on riippuvainen miehestä, niin fyysisesti, siveellisesti kuin kuvainnollisesti. Avoimet hiukset riippuvat kuin asun olkain naisen olalla, suojaten sen, mitä asu ei voi. Tiara naisen punaisilla hiuksilla ja samoin asun hento materiaali viittaavat ylhäiseen syntyperään. Nainen kokonaisuudessaan henkii heikkoutta, haurautta ja eteeristä kauneutta. Hän on linnanneito tyypillisimmillään. Punainen väri yleensä liitetään eläväisyyteen ja eroottisuuteen ja naisen hiusten puna ja asun valkoinen luovat kontrastin; samalla viattomuutta ja heikkoutta, ja tahtoa ja eläväisyyttä.

Kuvan mies on pukeutunut taistelua ajatellen, hän on soturi. Hänellä on yllään reisi-, kyynärvarsi- ja olkasuojaimet, mahdollisesti rintapanssari. Miekka on yhä huotrassa, mikä viittaa siihen, että hän on saapunut paikalle rauhallisessa ilmapiirissä. Miehen asu on varsin tyypillinen fantasian miessotilalle. Jalassa hänellä on pitkävartiset saappaat, joiden yläosa on käännetty. Tämä saapasmalli on trendi fantasiamaailmoissa, joissa suuri osa hahmoista on puvustettu hyvin samalla tavoin. Fantasia suosii tietynlaista muinaista länsimaista tyyliä mukailevaa pukeutumista ja todella ”fantastiset” asut ovat harvinaisia. Tässäkin tapauksessa niin miehen kuin naisen asu on länsimaalaisperäinen

ja viittaa johonkin menneeseen, kuvitteelliseen aikaan. Menneeseen aikaan viittaa myös huoneen renessanssityyppinen puutuoli, jolta nainen on valahtanut alas. Linnansalia muistuttavan huonetilan ja naisen asun välillä on ristiriita. Naisen asun hentous ilmaisee kyseessä olevan pikemmin yöpaidan tai aluspuvun kuin päiväpuvun. Puku symboloi naisen heikkoutta ja haurautta, se ei suojaa mitään. Sen sijoittelu naisen päälle voi viitata myös seksuaaliseen väkivaltaan tai ainakin sen uhkaan. Sotatilanteissa naisia monissa oikeissa kulttuureissakin häväistään juuri seksuaalisella hyväksikäytöllä.

Kuvassa on kyse perinteisestä ritaritarinasta, jossa ritari pelastaa linnanneidon. Tässä kuvassa tilanne vain on kääntynyt melankoliseksi tragediaksi liittyen näin romanttisten murhenäytelmien joukkoon.

#### 6.3.4. Traaginen linnanneito

**Helen Richin** kuva **Ariele & Malefice** (Kuva 9) edustaa hieman erilaista linnanheitokuvaa. Edellisen kuvan barditarinamaisen sävyn sijaan tämän kuvan sävy on goottiromanttinen liittyen romanttisten kauhutarinoiden maailmaan. Kuva on tilannekuva, jossa nainen seisoo goottilaisen oviaukon edustalla valkoinen ruusu kädessään. Hänen taustallaan varjoissa seisoo mieshahmo, joka osittain katoaa oviaukon hämärään.

Miehen nimi Malefice tarkoittaa sekä noituutta että paha tekoa. Jos nimi toimii vihjeenä, se viittaa miehen liittyvän yliluonnolliseen joko tekojensa tai olemuksensa kautta. Hänen kasvonsa eivät ole tavalliset ihmisen kasvot, pikemmin ne muistuttavat naamiota tuoden näin mieleen Oopperan kummituksen. Itse asiassa Richin muuta tuotantoa selaamalla ilmenee, että kyseessä on todella naamio, jota mies pitää kasvoillaan. Erään toisen Maleficen kuvan (*Don't Venture into the North Tower*) kuvatekstissä Rich nimeää Maleficen naamioiden herraksi, mikä korostaa miehen mystistä ja irrallaan olevaa roolia. Mies seisoo varjoissa, poissa maailman silmiltä, kuten Oopperan kummituskin teki. Miehen ulkonäkö nimen kanssa liittyy miehen ulkopuolisuuteen, epäluonnollisuuteen ja voi tulkita, että miehen koko olemassaolo on väärin, tuomiten miehen jo alusta asti marginaaliin. Näin miehen ”luonnoton” olemassaolo on nimen Pahateko.

Goottiromanttisuuden kuvan liittyy tunnelman ja aiheen lisäksi tekijän kuvateksti, jossa hän viittaa niin *Oopperan kummitukseen*, *Gormenghast*-tarinan Fuchsiaan ja Steerpikeen, *Kaunotar ja hirviö*-satuun ja *Labyrintti*-elokuvan Sarahiin ja Jarethiin. Kaikissa näissä tarinoissa mies on salaperäinen, synkkä, etäinen ”hirviö”, usein traaginen ja melankolinen kärsivä sankari. Tarinoiden naiset ovat hirviörakastettujensa

pauloissa ja samalla näiden uhreja, he eivät voi mitään tunteilleen. *Gormenghastin* Fuchsia tappaa itsensä rakkautensa tähden, *Oopperan kummituksessa* ”hirviö” Erik kaappaa Christinen maan alle vastoin tämän tahtoa, *Kaunottaren ja hirviön* hirviö ei voi koskaan astua ihmisten maailmaan, vaan nainen joutuu astumaan hirviön maailmaan voidakseen elää tämän kanssa, hän joutuu jättämään maailman valon taakseen. *Labyrintissa* ihmistyttö Sarah joutuu epäinhimillisen peikkokuninkaan Jarethin valtaan. Tämä on yleinen teema näissä tarinoissa: nainen joutuu uhrautumaan rakkauden ja miehen vuoksi ja jättämään entisen taakseen, astumaan joko todelliseen tai kuvainnolliseen pimeyteen tämän kanssa. Richin kuvassa on kyseessä samanlainen kohtalo; mies pimeydessä odottaa naisen vastausta - jääkö tämä hirviönsä luokse.

Edellä mainituissa goottiromanttisissa hirviötarinoissa nainen lopulta uhraa itsensä miehen ja rakkauden vuoksi. Lopullinen valta on näin miehellä, jota nainen ei voi vastustaa. Vaikka nainen itse tekisikin viimeisen askelen kohti ”pimeyden” maailmaa, hän on enemmän tunteensa varassa kulkija kuin vallanpitäjä. Näissä tapauksissa keskeisiksi nousevat naisen hallitsemattomat ja jossain määrin kyseenalaiset tunteet kohti olentoa, jota voi pitää ”hirviönä”. Ihmismieltä kiehtoo romanttinen ja eroottinen suhde yliluonnolliseen tai pimeään maailmaan, mikä ilmenee mm. nykyisissä mediafantasiasarjoissa Angel (vampyyri Angel), Buffy (vampyyri Spike) sekä Dark Angel (ihmiskoira mutaatio Joshua) ja Lexx (elävöitetty ruumis Kai). Nämä hahmot on muokattu naisellisen ihailun kohteiksi, sen sijaan että ne esitettäisiin kammottavina ja vastenmielisinä hirviöinä, joita ne todellisuudessa olisivat. Hirviöistä tehdään näin romanttisia ja usein traagisia sankareita (tai anti-sankareita) puhtoisten ihmis-sankareiden sijaan. Kauhukuvat käännetään kauneuskuviksi, kauheuden kauneudeksi.

Kuvassa mies seisoo naisen taustalla niin kirjaimellisesti kuin kuvainnollisesti. Hän on naisen olotilan takana, sen syy. Hän seisoo varjoissa monin tavoin. Hän ei astu valoon, pimeys on hänen turvansa ja suojansa. Miehen asento indeksoi alistumiseen ja nöyrytykseen, mutta hänen asemansa naisen takana, tätä korkeammalla, viittaa myös valtaan naisen yli, hän on kuin haamu, joka liikkuu naisen takana väistämättömänä kohtalona.

Kuvan henkilöiden vaatteet viittaavat vanhaan aikaan, samoin taustalla näkyvä suippo goottilainen kaariaukko. Miljöö on tyypillinen jo 1700-luvulla syntyneelle goottiromantiikalle, joka suosi vanhoja rakennuksia, linnoja ja keskiaikaisia raunioita. Tähän romantiikan tyyliin kuuluu nykyään, että sen päähenkilö on tavallaan omasta ajastaan ulkopuolella limittyen enemmän ”barbaariseen ja pimeään” keskiaikaan kuin omaan

aikaansa. Naisen asu ja pääläen tiara tekevät naisesta ylhäissyntyisen, samoin naisen kädessään pitelemä naamio korostaa aatelisuutta. Vastaavia naamioita käytettiin mm. 1700-luvun aatelisjuhlissa ja ne ovat yleisiä tietyn tyyppisissä romanttisissa tarinoissa, joita on kirjoittanut mm. Viktoria Holt ja Georgette Heyer. Näillä kirjailijoilla on tarinoita, joissa nuori nainen usein rakastuu hieman vanhempaan, rikkaaseen, ylhäiseen, synkkään ja yleensä tummaan mieheen, jolla on jokin pelottava tai pelottavalta tuntuva salaisuus tai jonka käytös paheksuttaa röyhkeydellään ja ylimielisyydellään ympäröivää siveellistä ja porvarillista yhteisöä. Näissä tarinoissa romantisoidaan menneen maailman aateliston niin henkinen kuin taloudellinen ylivalta.

Kuvan nainen on laskenut naamionsa, hän on paljastanut kasvonsa, todellisen minänsä. Naamion laskeminen viittaa leikin loppumiseen, viattomuuden katoamiseen, totuuden paljastumiseen. Enää kuvan henkilöt eivät voi esittää huolettomuutta. Naisen kädessä oleva ruusukin viittaa viattomuuden katoamiseen. Ruusu vuotaa verta. Se kuvastaa hänen viattomuutensa menetystä, kärsimystä, joka hänen tulee kärsiä kiintymyksensä vuoksi. Veri toimii myös neitsyyden menetyksen symbolina. Valkoinen, viaton ruusu vuotaa verta eli on menettänyt niin henkisen kuin fyysisen viattomuutensa. Ruusu on näin nainen itse.

Ruusun valkeus vertautuu taustan pimeyteen, jossa mies odottaa epä tietoisena tulevaa. Oviaukko toimii rajana miehen ja naisen maailman välillä. Pimeys ja piilottelu ovat miehen maailmaa, josta hän ei voi astua naisen valon ja ilman maailmaan. Kuvassa on kyseessä kahden erilaisen ja erimaailmasta olevan henkilön traaginen rakkaus. Kummankin katseet viestivät alakuloa. Huolimatta miehen vallasta naisen yli hän on kuitenkin itse maailmansa vanki, jolloin miehen valta tulee kyseenalaiseksi. Naisella on valta ja kyky astua takaisin omaan maailmaansa ja näin lopullinen päätös on hänen. Naisen asema oviaukon ulkopuolella tekee eron hänen ja miehen välille. Kuvassa on kysymys valinnan hetkestä. Naisen vastaus näin voi olla joko paluu pimeään miehen luo tai tämän hylkääminen, lopullista vastausta kuva ei anna.

Kokonaisuutena kuva on viattomuuden lopun metafora. Illuusiot katoavat ja jäljelle jää vain karu todellisuus. Kuvassa mies on Toinen, sosiaalisesti ja fyysisesti ulkopuolinen, hyljeksitty ja vieras, normien ulkopuolinen. Mies edustaa viatonta subliimia, joka ei herätä kauhua, vaan sääliä, siitä puuttuu yleisyys. Subliimius syntyy pikemmin miehen olemuksesta ja siitä mitä hän edustaa kuin miehestä itsestään. Hän ei ole goottiromantiikan synkkä rakastaja vaan traaginen, surumielinen uhri. Kuvan



henkilöiden rakkauskin edustaa subliimia, se herättää niin viehätystä kuin kauhua. Luonnoton rakkaus on osa subliimin kenttää.

### 6.3.5. Uhmakas linnaneito

**Nancy E. Henryn** kuva **Inquisitor** (Kuva 10). Teoksessa jatkuu Henryn tyyli kuvata naiset feminiinisinä ja ulkoisesti varsin avuttomina olentoina. Kuvassa kypärää kantava mies pitelee naisvankia korokkeella seisovan kaapuun pukeutuneen miehen edessä. Kaavutettu mies pitelee kädessään energiaa hehkuvaa sauvaa. Miehen vierellä seisoo toinen naishahmo.

Kuvan otsikko – inkvisiittori - viittaa tuomioon ja sen langetukseen. Kuvateksti ilmaisee, että kuvassa tapaavat kaksi kilpailevaa pappia, joten kuvassa esiintyvä voima eivät ole maagista vaan fantasian ollessa kyseessä, se on papin jumalansa kautta saamaa yliluonnollista voimaa. Fantasiassa usein voimat jaetaan lähtökohtansa perusteella kahdeksi erilliseksi ryhmäksi, papillisiksi voimiksi ja maagin voimiksi. Papin voimat tulevat jumalilta, joita hän palvelee ja maagin voimat ovat henkilökohtaisempia voimia, jotka nousevat henkilön itsensä sisältä. Siten papin voimat tulevat ulkoapäin ja maagin sisältäpäin. Vastaavalla tavalla voimat jaettiin jo renessanssiaikana. Tällöin magia eli taikuus määriteltiin joksikin, jonka avulla ihminen manipuloi luontoa ja erilaisia energioita ja magia oli lähtöisin ihmisestä itsestään. Keskiajalla magianharjoittaja oli yhteiskunnan hylkiö, mutta renessanssiaikana nämä olivat monesti koulutettuja ja arvostettuja ihmisiä.<sup>126</sup> Fantasiamaailmojen suhtautuminen magiaan ja sen harjoittajiin on usein lähempänä keskiajan kuin renessanssin magia käsitystä.

Kun kuvassa puhutaan kahdesta kilpailevasta papista, tämä voi tarkoittaa kahta samaa uskoa harjoittavaa kilpailijaa tai sitten eri jumalia kannattavia kilpailijoita, jolloin kyseessä olisi suurempi vihollisuus kuin samaa uskoa kannattavilla. Monesti ns. hyvä-paha fantasiassa on olemassa melko tiukka jako hyvän voimiin ja pahan voimiin ja näillä kummallakin on omat kannattajansa, jotka saatetaan esittää aika ajoin varsin stereotyyppisesti. Mm. syntyjään pahat olennot eivät usein tässä fantasiatyypissä voi muuttaa moraalista suuntautumistaan esimerkkinä *Ajan pyörä*-kirjasarjan trollokit ja myrddraalit. Hyvä esimerkki vastaavasta hyvä-paha pappijaosta on *Dragonlance*-kirjasarjassa, jossa jumalat on jaettu hyviin, pahoihin ja neutraaleihin ja pappijako vastaa jumalten jakoa.

---

<sup>126</sup> Suutala 1995, 26

Henryn kuvassa alkuvaikutelma on, että sotilas saattaa avutonta naista inkvisiittorin luokse kohtaamaan tuomionsa. Korokkeella seisovan miehen asu, asento, hänen kädes-  
sään pitelemänsä sauva ja siitä nouseva voima paljastavat hänet otsikon inkvisiittoriksi. Tämän asemaa suhteessa sidottuun naiseen korostaa korokkeella seisominen, joka nostaa hänet naisen yläpuolelle niin fyysisesti kuin valtasuhteessa. Miehen pitkä, raskas kaapu ja erikoinen päälaitte korostavat hänen mystisyyttään ja voimaansa. Naisen ohut ja paljastava asu taas korostavat hänen heikkouttaan ja voimattomuuttaan. Miehen asu on kuin muuri, joka peittää hänen fyysisen kehonsa kun naisen asu ei peitä juuri mitään, vaan paljastaa naisen muodot. Näin näiden kahden henkilön välistä eroa korostetaan asujen avulla. Nainen esiintyy voimattomana, feminiinisenä ja heikkona uhrina. Hänen kätensä on sidottu, mikä indeksoi yleisesti hänen voimattomuuteensa. Asu ja köydet korostavat naisen uhriasemaa.

Kun kuvaa katsoo tarkemmin suhteuttaen sen kuvatekstiin, naisen asema kuitenkin muuttuu. Häntä saattaneen miehen asu ei millään tavoin viittaa fantasiassa tyypilliseen velhon tai papin asuun, kun sitä vastoin kuvan toisen miehen asu on enemmän papillinen kaapu. Saattajamies muistuttaa enemmän sotilasta, hänen ilmeensä ja katseensa alaspäin suuntautuminen osoittavat hänet vain saattajaksi, joka tekee, kuten ylempi häntä on käskenyt. Sidotun naisen asento ja katse taas ilmaisevat enemmän itsevarmuutta ja tietoisuutta asioista. Hän katsoo suoraan inkvisiittoriin ja tämänkaltaisissa tilanteissa suora katse voidaan tulkita uhmana tai uhkauksena. Näin sidottu nainen on kuvan toinen pappi ja sotilas on vain miespapin palvelija. Naisen tietoisuutta omasta voimastaan ja merkityksellisyydestään korostaa hänen peloton asenteensa vaaratilanteessa. Hän ei itke, eikä anele, vaan kohtaa vastustajansa selkä suorana ja tyynenä, tasaveroisena.

Kuvan toisen, miespapin vierellä seisovan naisen merkitys on kuten sotilaalla, toimia sivuhahmona. Naisen katse suuntautuu vankia kohden ja ilme indeksoi negatiivisiin tunteisiin. Nainen mitä ilmeisimmin ei pidä sidotusta naisesta. Naisen asemointi miespapin vierellä osoittaa hänet papin apulaiseksi, mutta asennon rentous nostaa hänet sotilaan yläpuolelle arvoltaan. Sotilas on ottanut kunnioittavasti kypärän pois päästään papin eteen tullessaan, kun sitä vastoin naisapurin asento on itsevarma ja asemastaan tietoinen. Samoin hänen sijaintinsa korokkeella nostaa hänet sotilaan yläpuolelle. Naisen asu ei ole peittävä kuten miespapilla, vaan asu korostaa naisen muotoja paljastaen reidet ja rintakehän. Se kuitenkin eroaa vangin asusta olemalla vähemmän viaton. Kuvan henkilöiden asut heijastavat arkitodellisuuden tapaa pukea naiset

paljastavammin kuin miehet, paljasta ihoa korostaen. Naisesta tulee sileä, kosketettava pinta, jota vaatekangas reunustaa kuin taulunkehys.

Kuvassa tapahtuu kahden papin kohtaaminen, mutta naispappi ei ole paikalla vapaaehtoisesti, vaan on pakotettu paikalle miespapin tahdosta. Miehen päähineen sarvellinen malli, korokkeella kupliva pata ja sen lohikäärmejalat voisivat viitata miespapin olevan kuvan ”paha”, joka haluaa tuhota uhkaajansa eli naisen. Pappimies sekoittaa sauvallaan pataa. Padan alla ei ole mitään kuumuuden lähdeä, nuotiota tai liettä, vaan kiehuminen johtuu sauvan välittämästä voimasta. Sauvan voima kipinöi eli se on aktiivinen ja sen asemointi suhteessa naiseen viittaa siihen, että pappi uhkaa kilpailijaansa joko sauvalla tai loitsimallaan nesteellä. Kuva kuitenkin pysähtyy tilanteeseen ennen ratkaisua, ennen tuomiohetkeä, jättäen lopputuloksen arvailun varaan.

Henkilöiden taustalla kohoaa yksi ohut pylväs, joka tukee kahta arkadikaarta. Rakennelman osa viittaisi jonkinlaiseen linnaan tai temppeliin. Pylväs kuitenkin toimii myös tilan jakajana, halkaisten kohtauksen kahtia. Toiselle puolelle sijoittuvat vanki ja sotilas ja toiselle miespappi ja apuri. Näin pylväs jakaa tilan myös vallan mukaan, jolloin sotilas sijoitetaan yhteen pikemmin vangin kuin mestarinsa kanssa. Taustan mustuus taas viittaisi, että tapahtumat ovat maan alla, sillä kuvan tausta on tyhjää pimeyttä. Taustan pimeys indeksoi pimeisiin voimiin, sillä usein fantasiassa pahat voimat suosivat pimeyttä tekoihinsa. Tämä taas viittaa kaavutetun papin moraaliseen suuntautumiseen.

Vaikka kuvan naisvanki osoittautuukin suuria voimia mahdollisesti omaavaksi papiksi, kuvassa hän on uhri ja hänen linnanneidon asunsa korostaa tätä näkemystä. Näin nainen liittyy linnaneitojen kastiin, eikä soturien luokkaan, jonne aktiivista voimaa ja valtaa käyttävä pappi tai maagi kuuluisi. Kuvan naiselle antama rooli ja sijoittelu tekevät hänestä voimattoman uhrin.

### **6.3.6. Linnanneito katkoo kahleensa**

**Helen Richin** kuvassa **Maiden Flight** (Kuva 11) nainen hyppää linnan tornin ikkunasta kädet levällään, utuinen joutsen hahmo ympärillään. Kuvan tarinaa voi tulkita naisen asennon, ilmeen ja eleen perusteella. Lintuhahmo, kuvan kuvateksti ja naisen ilme yhdessä luovat tulkintaa hyppäämisen vapaaehtoisuuteen. Naisen silmät ovat kiinni, hänen ei tarvitse katsoa alaspäin, sillä hän ei putoa. Naisen asento on heittäytyvä, hän antautuu uudelle kokemukselleen itsevarmana. Lintu on samalla vapauden metafora ja

indeksoi lentämiseen. Näin koko kuva esittää vapauden kaipuuta ja uutta alkua. Nainen jättää maan sitovuuden kykyjensä avulla.

Joutsen on musta, mikä värinä symboloi paha. Joutsenlampi baletin ”paha” joutsen oli musta, Guy Gavriel Kayn *Fionavarin kuvakudos*-kirjasarjassa musta joutsen on öljyinen, kammottavan hajuinen pahan palvelija. Kuvan joutsenta ei kuitenkaan esitetä pahana olentona, se on naisen vapauden symboli, mutta väri viittaisi fyysisen vapautumisen lisäksi myös henkiseen vapautumiseen, vahvistumiseen, tavallaan kukkaan puhkeamiseen ja tietoisuuteen. Valkoinen joutsen olisi puhtauden ja viattomuuden merkki, musta joutsen edustaa tietoisuutta, viisautta ja vahvuutta. Naisen mustat hiukset heijastavat joutsenen väriä ja puvun lepattavat hihat vertautuvat siipiin ja helma on kuin linnun pyrstö. Käsien asento viittaa lentämiseen. Nainen on ikään kuin usvajoutsenen sisällä tai joutsen on hänen sisällään. Lintu ei ole todellinen olento, vaan naisen voimien ilmentymä.

Naisen heittäytyminen tyhjiin toimii eräänlaisena rajaporttina ajassa. On aika ennen hyppyä ja sen jälkeen. Kuva esittää näin muutosta, jossa nainen saavuttaa kypsyytensä ja mahtinsa. Kuvan nimikin viittaa aikuistumiseen, nainen jättää neitoutensa, tulee aikuiseksi naiseksi. Nainen on eräänlainen luonnotar, hän jättää ihmisyyden hypätessään ja ottaa eläimen ja luonnon omakseen.

Nainen ei ole ihminen, kuvatekstin mukaan hän on eräänlainen keiju. Epäihmisyyteen viittaavat mm. naisen suipot korvat, jotka tässä tapauksessa eivät siis indeksoi haltijaan. Monilla fantasiaolentoilla juuri korvat ovat erottava tekijä ihmisyyteen. *Sormusten herra*-elokuvan hobiteilla on suipohkot korvat, haltioilla on yleensä fantasiassa suipot korvat, samoin örkkien korvat eroavat ihmisten korvista. Usein erottava tekijä on näiden epäinhimillisten olentojen korvien suippous. Korvilla korostetaan olentojen vierautta. Näin pienillä eroilla saadaan aikaan mielikuva olennon epäinhimillisyydestä, luodaan olennon eksoottisuus ja samalla usein myös subliimius, sillä haltiat ovat yleensä yleviä hahmoja positiivisessa mielessä ja örkit yleviä hahmoja negatiivisessa mielessä, ne kuuluvat groteskin subliimin kenttään. Kummatkin olennot aiheuttavat niin lukijalle kuin tarinan ihmisille kauhun ja ihmetyksen sekaisia tunteita. Keiju sanana kuitenkin usein murtaa ylevän ihmetyksen tunteen, sillä keijuihin ei yleensä liitetä subliimiutta. Pienet ja leikkisät olennot eivät herätä kauhistusta tai kunnioitusta.

Kuvan naiskeiju ei kuitenkaan vastaa mielikuvaa pienestä leikkisästä olennot, vaan kuvasta voisi päätellä tämän olevan enemmän sukua haltioille ja varsinkin luonnonhaltioille. Luonnon ja sivistyksen ero tehdään kuvassa selväksi. Naisen takana oleva

massiivinen kivirakennus harmaine ja kylmine kivineen on sivistys, arki ja velvollisuus, kun taas ilma, johon nainen hyppää, on luonto, ihmetys ja vapaus. Linnan mataluus ja vankkuus liittävät sen maahan vastakohtana naisen asennon ilmavuudelle. Kuvassa asettuu vastakohtapareiksi raskaus ja keveys, mennyt ja tuleva, kahlitsevuus ja vapaus.

Ikkuna, josta nainen hyppää, on portti myös luonnon ja sivistyksen välillä. Nainen samaan aikaan vapautuu entisestä minästään, mutta astuu myös luonnonvaltakuntaan. Fantasian keijut yleensä ovat luonnonolentoja, jotka eivät viihdy ihmisten rakennuksissa, vaan niiden elementti on villi luonto ja usein ne ovat eräänlaisia luonnonhenkiä, joita ei voi erottaa luonnosta. Näin naisen keijuuden kautta luonto on hänelle luonnollinen elementti ja kivirakennus kuin vankila.

Fantasiassa portti usein johdattaa toiseen maailmaan konkreettisesti. Tässä kuvassa ikkuna eli portti toimii enemmän yksilötasolla kuvaten muutosta. Ikkunan takana on pimeys ja edessä valoisuus. Aikaisemmin linnan kylmä kivi ympäröi naista, puristi tämän sisäänsä pimeään. Näin pimeys ja valo johdattavat tulkintaa naisen matkasta entisestä kohti uutta. Entisestä vapautumista korostaa naisen putoava kenkä, joka tipahtaa naisen heittäytyessä tyhjään ilmaan. Kenkä jää kiven valtakuntaan naisen astuessa ilman valtakuntaan. Kenkä on maan sitovan otteen symboli. Kengän putoaminen konnotoi irrottautumiseen maan otteesta, kävelemisestä. Kuvassa kaikki osaset viittaavat näin vapautumiseen niin menneestä kuin sivistyksestä.. Kuva on esitys kahleiden murtamisesta.

#### **6.4. SOTURINAINEN VALLASSA JA VALLATTOMANA**

Taistelemine ei ole perinteisesti ollut hyväksyttyä naisille johtuen osittain naisen biologiasta. Synnyttäminen eli elämän tuottaminen ja tappaminen eli kuoleman tuottaminen on katsottu toisilleen vieraiksi ja mahdottomiksi alueiksi. Tämän takia varsinkin lapsia saaneita naisia ei yleensä näe sotureiden joukossa ja taas neitsyet ovat olleet niitä harvoja naisia, jotka ovat voineet taistella, kuten Orleansin neitsyt, sillä muinoin neitsyyttä on pidetty eräänlaisena näkymättömänä haarniskana haavoja vastaan.<sup>127</sup> Kuitenkin taistelevien, itsenäisten tai aggressiivisten naisten kuvia on ollut olemassa jo ennen nykyaikaa. Monet näistä kuvista ovat toimineet allegorioina tai moraalisaarnoina, joissa paheksutaan naisten itsellistä tai aktiivista osanottoa

---

<sup>127</sup> Huston 1986, 128-129

tapahtumiin. Näissä kuvissa toimiva nainen on etupäässä ongelma yhteiskunnalle. Joissain kuvissa maskuliiniset piirteet on kuitenkin kuvattu hyveenkaltaisina kuten Claude Deruetin kuvassa Mme de Saint-Balmont vuodelta 1643 (Kuva 12). Tässä kuvassa nainen on kuvattu miehen asussa kohollaan olevan ratsun selässä kuin sotilas ikään. Kuvan nainen on kuvattu niin epäfeminiiniseksi, että ensivaikutelma kuvasta on, että se esittää miestä.<sup>128</sup> Aktiivisten tai taistelevien naisten kuvissa usein onkin esillä enemmän maskuliinisina pidetyt ominaisuudet ja piirteet kuin feminiiniset ominaisuudet. Taisteleva, aktiivisuus ja sotimiseen usein liitettävä aggressiivisuus mielletään yhä miehiseksi ominaisuuksiksi. Varhaisemmissa kuvissa näitä miehisiiä ominaisuuksia kantavat naiset kuvattiinkin tämän vuoksi usein poikkeushenkilöiksi, joko pyhimyksiksi, hulluiksi tai lähes hirviöiksi kuten antiikin amatsonit, soturinaisten heimo, joka tappoi tai silpoi miespuoliset jälkeläisensä<sup>129</sup>.

Nykyaikana taisteleva soturinainen on varsin tavallinen niin kirjallisessa kuin mediafantasiassa, eikä neitsyys todellakaan ole enää naisen voimien, kykyjen ja ”maskuliinisen” toiminnan lähde. Varsinkin monessa mediafantasiassa päähenkilö/sankarinaisilla on yhtä lailla suhteita kuin muilla sarjan henkilöillä ja usein enemmänkin. Sankarin voima ei ole enää moraalisisessa ja siveellisessä puhtaudessa, vaan henkilössä itsessään ja usein juuri tämän fysiikassa sukupuolesta riippumatta. Näin nykyaikana toiminnallinen päähenkilö on biologisten ominaisuuksiensa ja fysiikkansa ansiosta taistelija. Biologia ja ruumis/ruumiillisuus on astunut hengen/hengellisyyden ja uskon tilalle. Tavallaan voisi sanoa, että nykypäivän fantasian sankari outoine voimineen on feminiinisempi kuin entisaikojen hengellinen sankari, sillä ruumis ja biologia on perinteisesti mielletty naisen alueeksi ja tämän toiminnan ohjaajaksi. Näin biologiansa kautta miessupersankaritkin kuuluvat feminiinisenä miellettyyn ruumiillisuuteen.

Elfwodia selatessa katsojalle selviää pian, että soturinaisten kuvauksessa on omat konventionsa ja maneerinsa. Kaikki soturit eivät sovi kaavaan, mutta suuri osa läpikäymistäni kuvista noudattaa ainakin jossain määrin samoja piirteitä. Soturin attribuutti on ase; miekka, keihäs, linko, puukko ym. Ase indeksoi, että henkilö osaa taistella ja on valmis käyttämään asetta. Hän kantaa asetta puolustautuakseen tai hyökätäkseen, koska hänen on pakko tai hän niin haluaa. Soturikuvat voikin jakaa kuviin, joissa nainen kantaa asetta puolustautuakseen tai puolustaakseen ja kuviin, joissa ase on sotimista ja

---

<sup>128</sup> Nochlin 1999, 35-37

<sup>129</sup> Cotterel 1995, 183

hyökkäystä varten. Ase on vallan merkki ja viittaa maskuliinisuuteen ja kovuuteen<sup>130</sup>, se on varoitus ja uhka kantajansa kyvystä ja halusta puolustautua. Aseton nainen on perinteisessä kuvastossa helppo saalis (nykyfantasian kungfu-naiset eivät tarvitse aseita ollakseen tappavia), ellei tämä ole velho, jolloin fantasiakuvastossa velhon merkinä usein toimii sauva ja maagin tarvikepussit. Usein maageihin viitataan myös tämän maagisia kykyjä esittämällä esim. tulipalloon, salamoin, mystisellä usvalla, eläinhahmoin ym. Maagin attribuutit usein indeksoivat myös valtaa; tämä nainen vallitsee outoja ja mystisiä kykyjä. Maagin attribuutit eivät kuitenkaan välttämättä viittaa suoranaisesti taisteluun, sillä magia voi olla myös parantamista ja luomista. Siten asesoturin attribuutti on suoranaisesti taisteluun viittaava, maagin ei. Luen aktiivisesti voimaansa käyttävät maagit kuitenkin mukaan soturinimikkeen alle, sillä heillä on valta ja kyky puolustaa itseään tai toimia hyökkäävästi.

Asetta kantava nainen on joko itsensä puolustaja tai todellinen soturi. Puolustaja on pakotettu puolustautumaan ja näiden kuvien sävy on usein seesteisempi ja passiivisempi kuin hyökkäävien soturikuvien. Hyökkääjätyypin katse, asento ja eleet viittaavat enemmän aggressiivisuuteen ja hyökkäyshaluun. Asento on uhmakas, haastava ja itsevarma. Nämä kuvat ovat usein poseeraus- tai toimintakuvia, kun taas puolustajakuvat ovat enemmän olemis- tai tilannekuvia.

Soturi sana itsessään viittaa hyökkäävään aggressioon, jota naiselle ei perinteisesti ole sallittu. Fantasiassa ja fantasiakuvastossa naissotureita on ollut kuitenkin jo keskiajalta lähtien. Vielä 1900-luvun alkupuolella nainen toimi fantasiassa enemmän koristeena ja uhrina kuin aktiivisena toimijana, vaikka joitain naissotureitakin löytyy kuten naispuolisen scifikirjailija C.L. Mooren 1930-luvulla kehittämä hahmo Jirel of Joiry, joka toiminnallaan ja henkisellä vahvuudellaan muistuttaa Robert Howardin Conania. 1950-luvulla naiset olivat scifi/ fantasiatarinoissa usein kotiäitejä ja taustatukijoita, heijastaen näin sodanjälkeistä ajattelua. 1960-luvulla alkoi esiintyä enemmän vahvoja nais-hahmoja, jotka eivät enää noudattaneet pulp-kuvastoa. Samaan aikaan tapahtui myös fantasian varsinainen läpimurto. 1900-luvun loppua kohden naisten rooli muuttui yhä enemmän miehen kanssa tasaveroiseksi toimijaksi ja nykyään on poikkeuksellista, ellei scifi-tai fantasiatarinasta/ elokuvasta löydy vahvaa naishahmoa. Yksi piirre naissotureissa on kuitenkin pysynyt kautta aikojen; he ovat yksinäisiä toimijoita, irrallisia

---

<sup>130</sup> Inness 1999, 111

tavallisista naisista, joihin heidän on usein vaikea luoda positiivisia suhteita.<sup>131</sup> Naissoturi esitetään siis yhä poikkeusnaisena.

Aggressiivinen nainen on myöhäismodernina aikana yleinen hahmo niin toimintaviitteessä kuin fantasiassa. Naisen aggressio ilmenee näissä monesti rajumpana ja vaarallisempänä kuin miesten, sillä miehille aggressiivinen toiminta on ollut perinteisesti sallittu ja jopa ihailtua. Toiminnalliset naissankarit ovat nyt nousseet miehisten vastineidensa rinnalle, mutta he eivät ole nousseet samaan asemaan, vaan he pysyvät yhä Toisina. He ovat *naissotureita*, eivät sotureita. Näiden hahmojen fyysistä naisellisuutta pyritään varsinkin mediaviitteessä korostamaan ja usein tämä ilmenee harrastajien fantasiakuvastossakin. Aggressiivinen naissoturi on lihallinen hahmo, hän ei ole eteerinen kaunokainen kuten hennot ja sievät linnanheitohahmot, vaan hän henkii fyysistä vaaraa. Tässä mielessä on kiinnostavaa, että monet mediafantasian naissankarit ovat kooltaan ja ruumiltaan varsin pieniä ja hentoja, eivätkä ulkoisesti herätä kunnioituksen tai pelon tunnetta.

Soturikuvien päätyypit, aggressiivinen soturi ja puolustajahahmo kuvastavat kahta erilaista asennetta naissoturiuteen. Aggressiivisuus on perinteisesti liitetty maskuliinisuuteen. Hyökkäävä ja aggressiivinen nainen on näin ”maskuliininen”. Hän haluaa valtaa, hän käyttää voimaa sitä saadakseen, eikä kavahda verenvuodatusta. Yhdessä ääripäässään aggressiivisten naishahmojen kategoriaan kuuluvatkin ns. pahat naiset, julmurit, pimeyden palvojat, jossain määrin viettelijättäretkin, jos he pyrkivät käyttämään ruumistaan hallitsemiseen ja pahantekoon. Puolustavat naishahmot ovat enemmän perinteisten feminiinisten arvojen kantajia. Heidän tavoitteensa ei ole aggressiivinen, heidän kantamansa aseet ovat vain turvaa varten. He eivät hamua valtaa, vaan haluavat pitää itsensä ja lähimmäisensä turvassa. He ovat siten äidillisempiä hahmoja. Heitä ajaa suojelemisen ja suojautumisen tarve, ei vallanhimo. Näin soturit voi jakaa maskuliinisiin sekä feminiinisiin, hahmojen tavoitteiden, suuntautumisen ja ulkomuodon mukaan. Jaon voi tehdä myös ns. hyviin ja pahoihin hahmoihin. Pahoista naisista puhun seuraavassa kappaleessa.

Katse on oleellinen osa soturikuvia. Poseeraavien kuvien nainen katsoo usein suoraan kuvan katsojaan kutsuen hänet mukaan kuvan sisälle. He ottavat katsojan mukaan valtaasetelmaan pakottaen tämän vastaamaan katseeseen tai väistämään katsetta, jolloin katsoja alistuu kuvan naisen katseen voimalle. Nämä naiset ovat katsomisen kautta

---

<sup>131</sup> Sargent 1998, 6, 18



vallassa. He katsovat katsojaan, pakottaen tämän näin huomioimaan heidät aktiivisina subjekteina, ei pelkinä katseen objekteina.

Katsomiseen liittyvää valtaa on monenlaista. On valta katsoa, valta näyttää ja valta kätkeä. Soturihahmoilla valta keskittyy usein valtaan katsoa ja hallita aggressiivisesti. Sotureiden asu on kuitenkin usein varsin paljastava, jolloin mukaan tulee myös valta näyttää. Katsova subjekti ei ole uhri, vaikka ilmentyykin katsojalle vähäpukeisena objektina. Objektista tulee katsomisen vallan kautta subjekti, joka hallitsee katsomistilannetta. Erikseen on ryhmä, jossa viettelevyys nousee olennaiseen osaan. Näissä viettelijäkuvissa nainen haluaa, että häntä katsotaan. Poseeraavassa soturi-kuvassa, jossa yhdistyy soturin aggressio aseineen sekä viettelijättären paljas pinta ja lihallisuus, nainen hallitsee katsomistilanteen niin seksuaalisesti kuin aggressiivisestikin. Hän on kaksin tavoin vallaassa. Hän vetää naruista ja katsoja menee mukana. Kuvan sisäinen katsominen ilmentää myös valtaa. Soturin itsetietoinen katse, varma asento ja hänen asemointinsa kuvassa osoittavat hänen valtaansa.

Stereotyypisimmin soturikuvan nainen on pukeutunut poseerauskuvissa. Näissä kuvissa naisen asu koostuu erilaisista haarniskan osista, usein niukasta vartalon peitosta ja erilaisista ranne-, hauissuojista/koristeista. Vaate voi olla mm. musta ja nahkainen tai kirjava ja silkkimäinen. Yleensä pahat naissoturit kuvataan synkempiin asuihin kuin hyvät. Musta tai tumma väri kuuluu subliimeihin väreihin, jotka viestivät voimaan, vaaraan, pahuuteen. Yleensä populaarissa kulttuurissa ja fantasiassa pahaa vastustajahahmoa korostetaankin juuri tummin värein, nahka- ja metalliasuilla, niiteillä ja ketjuilla, synkillä ornamenteilla ja kuvioilla. Asu itsessään toimii indeksinä hahmon moraalille tasolle. Elfwoodissa ilmenee naissoturien asuissa kahta päätyyppiä; xenamaista lyhyttä hameasua (Kuva 13) sekä eräänlaista metsänkävijäasua tiukkoine housuineen ja nuttuineen. Asu on aseistuksen kanssa soturin varmin tunnus.

#### **6.4.1. Sureva naissoturi**

**Janet. J.E. Chuin** kuva **Not my brother** (Kuva 14) esittää naista maahan polvistuneena. Hänen edessään makaa kuollut mies, jota nainen koskettaa kädellään katse alas suuntautuneena. Taustalla on tyhjä kumpuileva maasto. Maastoon on asetettu pystyyn ristejä ja lippusauvoja.

Kuvassa naisen asu viittaa soturiin tehden kuvasta soturikuvan, vaikka kuvan sävy ei suoranaisesti indeksoi voimaan, valtaan tai aggressioon. Kuva edustaa puolustavaa soturityyppiä, siitä puuttuu hyökkäävyys. Naisen soturimainen asukin on enemmän

puolustusta varten hädän tullen. Rintahaarniska, miekkavyö, hartiasuojat, olkasuojain sekä kyynärvarsisuojat viittaavat soturiin, mutta asu ei ole pulp-tyyliä, xena-tyyppiä eikä metsänkävijätyyppiä, vaan feminiinisempi. Naisella on yllään pitkä mekko, mikä korostaa feminiinisyttä ja sitä, että asu ei ole taistelua varten. Naisen vyötäröltä riippuva löysä vyö näyttää miekkavyöltä viitaten näin taistelemiseen. Ase viittaa taistelutaitoon. Puvun ja asevyön välillä on ristiriita, toinen viittaa passiivisuuteen ja toinen aggressiiviseen toimintaan. Fantasia ei kuitenkaan aina toimi loogisen ajattelun perusteella ja tässä mielessä asun ja mahdollisen aseiden ristiriita katoaa.

Naisen hiukset on sidottu paksulle letille germaanisten tarujen naissoturien tavoin. Myös miessotureilla on usein pitkät hiukset, mutta harvemmin kuvan kaltaista ranskalaista lettiä. Naisen hiusten asettelu on feminiininen. Fantasiassa eri sukupuolia ei erota useinkaan hiusten pituuden perusteella, sillä kummallakin suositaan pitkiä hiuksia, vaan pikemmin hiusten asettelu on oleellinen sukupuolien erottamiseksi toisistaan. Pitkät, vapaat hiukset symboloivat usein miehillä voimaa, vapautta ja arkaaisuutta, vahvempaa luontoyhteyttä ja barbaarisuutta. Naisilla pitkät vapaat hiukset liittyvät feminiiniseen kauneuteen, eivät niinkään barbariaan. Fantasiassa naisilla vapaiden hiusten rinnalla esiintyy usein erilaisia sidottuja kampauksia. Perinteisesti naisilla yleensä tosimaailmassakin on suosittu erilaisia hiusten sitomistapoja leteistä monimutkaisiin nutturoihin. Arkitodellisuudessa länsimaisen kulttuurin miehillä ei juurikaan harrasteta kampausten tekoa, mikä on mahdollisesti syynä siihen, että niitä esiintyy fantasian ihmismiehillä vain harvoin ja usein tällöinkin kampauksien kantajat kuvataan päähenkilön kannalta eksoottisiksi hahmoiksi. Naisella vapaat hiukset viittaavat feminiiniseen kauneuteen ja eroottisuuteen. Sidotut hiukset kuvastavat enemmän järjestystä ja kuria. Vanhan perinteen mukaan naisten on tullut sitoa hiuksensa tiettyyn ikään saavuttuaan ja vain siveettömät ovat voineet kulkea hiukset auki. Näin letti symboloi myös siveyttä ja mahdollisesti neitsyyttä. Kuvan naisen sidotut hiukset voivat olla käytännön sanelema ratkaisu, mutta myös viittaus naimattomuuteen ja neitouteen.

Kuva esittää tilannetta taistelun jälkeen. Kuva ja kuvan nimi **Not My Brother** yhdessä luovat ainakin kaksi tulkintamahdollisuutta kuvan tarinalle. Yksi vaihtoehto on, että kuvan kuollut mies on naisen veli ja nainen suree kuollutta veljeään. Kuvan taustalla olevat maahan isketyt keihäät (ehkä miekat) ja liput, jotka muistuttavat hautaristejä, viittaavat siihen, että taistelu on jo ohi ja siinä on kuollut paljon väkeä. Kuvan naisen ilme suljettuine silmineen ja kurtistuneine kulmineen indeksoi suruun. Hän koskettaa toisen kasvoja kuin sulkien kuolleen silmät, puristaen toisen kätensä

rintaansa vasten. Käsi sydämen päällä viittaa kiintymykseen ja kaipaukseen, suljetut silmät vahvoihin ja kestävämpiin tunteisiin. Nainen haluaa sulkea näyn pois silmistään. Käsi rinnalla näyttää myös avaavan haarniskan nyörejä, kuin nainen aikoisi ottaa sen pois. Tämäkin viittaa taistelun päättymiseen ja miljöön turvallisuuteen.

Kuvan yleissävy on suru ja kuva voi toimia naisellisen surun metaforana, sillä naiset tosimaailmassakin antavat usein surulle kasvot miespuolisten sukulaisten kuoltua taistelussa. Sukulaisten sureminen kuuluu näin käsitykseen feminiinisyydestä. Suremista ei kuitenkaan pidetä arvossa, vaan mm. Plutarkhoksen mukaan se on ”jotain naisellista, heikkoa, halveksittavaa”. Miksi sureminen liitetään juuri naisiin? Tätä voi selittää mm. naisen yleisesti sosiaalisesti alhaisemman aseman kautta, sillä näin heidän alhainen asemansa tekee heistä sopivia ilmaisemaan tunteita, joita ylempi asemaisille (miehille) ei pidetä sopivina.<sup>132</sup>

Kuvan naisen ja miehen asut eroavat toisistaan. Naisella on fantasiannaisille tyypillisesti naiseutta korostava haarniska, jossa rinta-alue on tehty kuperaksi. Asun olka- ja ranneruojissa on koristelua ja asu on pikemmin koriste kuin todellinen suoja. Fantasian asuille tyypillistä onkin näyttävyys, ei todellinen puolustusellisuus ja usein niissä, kuten kuvan naisen asussa, kaula jää suojattomaksi iskuille. Naisen mekko on repeytynyt, mikä viittaisi taistelussa mukana olemiseen. Miehen asu näyttää raskaammalta kuin naisen, enemmän suojaavalta. Johtuuko ero kantajiensa sukupuolesta vai voiko syynä olla, että he ovat olleet taistelussa eri tehtävässä tai jopa eri puolilla? Jos kyseessä on sisarukset, jotka ovat olleet eri sotajoukoissa, kuva saattaa hyvinkin esittää kaksinkertaista tragediaa, sisarsurmaa. Tällöin kuvan teksti antaisikin vihjeen siihen, että nainen on tappanut oman veljensä.

Toisen tulkintasuunnan mukaan kuvan nainen olettaa miehen olleen veljensä, mutta kuolleen vierellä toteakin erehdyksensä, jolloin kuvan merkitys muuttuu jälleen. Tällöin valmiit haudat viittaisivat siihen, että taistelusta on jo enemmän aikaa ja nainen on saapunut paikalle vasta myöhemmin veljeään etsimään. Hän on luullut miestä veljekseen, mutta on ruumiin vierellä huomannut erehdyksensä. Tällöin naisen ele ja ilme viittaisivat huojennukseen, ei suruun. Taustalle kuitenkin jää vaanimaan kysymys, mitä veljelle todella on tapahtunut, sillä kuvassa naisen osana on vain epätietoisuus.

Siten kuvan voi tulkita monella tavoin. Se on joko esitys surevasta sisaresta, joka on löytänyt veljensä taistelukentältä, tappanut veljensä tai saapunut paikalle etsimään

---

<sup>132</sup> Nenola 1986, 161-163

turhaan veljeään. Joka tapauksessa on kysymys haltiasisaruksista, sillä naisen suipot korvat indeksoivat haltiaan. Perinteisesti fantasiassa haltiat elävät hyvin pitkään, saavat jälkeläisiä harvoin ja heille suru on ankarampaa kuin lyhytikäisille ihmisille ja usein haltioita kuvataan jossain määrin melankolisiksi hahmoiksi. Tolkienin Keskimaan haltiat ovat olleet monen kirjoittajan esikuva. Nämä haltiat elävät ikuisuuksiin, jolleivät kuole onnettomuudessa tai taistelussa – tai suruun. He ovat siis tavallaan kuolemattomia. *Dragonlance*-sarjan haltiat elävät noin kolme-neljäsatavuotta, Tad Williamsin *Memory, Sorrow and Thorn*-sarjan haltiamaiset sithit jopa kymmeniätuhansia vuosia ja Katharine Kerrin *Deverry*-sarjan elcyion lacar, joita kutsutaan myös haltioiksi, viisi-kuusisataavuotta. Pitkä ikä on siis haltioiden tai haltiamaiden olentojen tunnusmerkki. Haltia on yleinen nimitys tietynlaisille olennoille, joita yleensä yhdistää epäinhimillinen kauneus, pitkä ikä, sirous, tyyneys ja viisaus. Kaikkia näitä rotuja ei tarinoissa kutsuta haltioiksi, mutta ne voi luokitella haltiamaisiksi olennoiksi. Monet näistä roduista kuvaillaan niin fyysisesti kuin ajattelultaan ja tavoiltaan selvästi ihmisistä eroaviksi. Siten kuvan naisen laji vahvistaa kuvan surun ja melankolian tuntua ja luo kuvaan mystistä erilaisuuden sävyä. Naisen sisäistä tyhjyyttä heijastavat myös taustan tyhjät ja aavemaiset nummet. Maisema on omalla tavallaan subliimi, mutta se ei herätä tunnetta mahtavuudellaan, vaan tyhjyydellään ja yksinäisyydellään. Paikka on kaikkien hylkäämä ja vain nainen suree kuolleiden keskellä. Tyhjät, autiot nummet kuuluvat romanttisen tradition subliimiin kuvastoon.

Myös naisen rotu tukee naisen soturiutta, vaikka voisi kuvitella päinvastoin. Fantasiatarinoissa haltianaisille taistelemine usein sallitaan luonnollisempana kuin ihmisenaisille, sillä haltiat ovat muukalaisia, toisia, joiden oudot tavat selittyvät näiden muukalaisuuden kautta. Mm. Tad Williamsin *Memory, Sorrow and Thorn*-kirjasarjan haltiamaisille sitheille naisen taistelemine on luonnollista, eikä näitä mitenkään erotella miehistä sukupuolensa vuoksi. *Dragonlance*-sarjassa haltianaiset esitetään yleensä hyvin feminiinisinä, mutta silti näille kuuluu asekoulutus, jota ihmisenaiset eivät saa elleivät valitse soturin uraa. Tolkienin Keskimaassa vahvin ja mahtavin nainen on haltia Galadriel. Siten haltiamaisuus tai muu muukalaisuus toimii fantasiassa usein vapauttavana tekijänä naiselle, joka toimii perinteisesti miehisellä kentällä. Mitä ihmisenaiselle pidetään outona ja epäsovivana, sallitaan muun lajisille, koska nämä eivät ole ihmisiä, eikä näitä näin rajoita ihmisten traditiot, normit ja sanktiot. Näin fantasia toimii tavallaan kaksinaamaisesti; se sallii naiselle laajemman roolin kuin todellisuudessa, mutta samalla rajaa sen sopivaksi vain poikkeusyksilöille tai muuka-

laisrotuisille, näin vahvistaen arkimaailman epätoiminnallista tavallisen naisen kuvaa. Tällä traditiolla on pitkä historia takanaan. Muukalaisuus eli toiseus on se tekijä, joka mahdollistaa lopulta naisen vapauden toimia vahvana ja hyökkäävänäkin toimijana miehisellä kentällä. Scifitarinoissakin muukalaisnaisille usein annettiin joustavammat rajat ja laajempi toimintakenttä kuin ihmisnaisille. Muukalaisuus helpottaa hyväksymään naishahmon traditionaalisesti epänaissellisen toiminnan. Näin naispuoliset muukalaiset sekä toiminnalliset naissankarit rinnastuvat keskenään Toisina.<sup>133</sup>

#### 6.4.2. Soturin parodia

Toisessa **Janet J.E. Chuin** kuvassa **Trouble is brewing** (Kuva 15), on kyseessä erilainen soturihahmo, jonka tunnukset suoranaisesti eivät viittaa soturiin kuin parodian kautta. Katsojan tulee tunnistaa soturin kuvastraditioita, jotta kuvan ironisuus ja karnevaalisuus tulevat esiin.

Kuvassa mekkoon puettu keittäjänäinen seisoo tyhjällä kadulla koira takanaan yllään verinen esiliina ja verinen veitsi kädessään. Kuva käyttää hyödykseen fantasian stereotyyppistä soturikuvastoa parodioiden, murtaen parodian keinon perinteisiä esityskonventioita. Kuvan nainen katsoo kuvan ulkoista ja mahdollisesti sisäistäkin katsojaa uhmakkaasti ja uhkaavasti kuin soturi, mutta hänen asunsa ja attribuutinsa antavat ymmärtää hänen olevan kaikkea muuta kuin soturi. Hänellä on päässään keittäjän myssy, keittiöesiliina ja kauha. Kaikki nämä indeksoivat ruuan laittoon ja tyyppilliseen naisen toimeen kodin sisällä. Kuvatekstissä lukeekin ”Beware the cooks”. Otsikko itsessään viittaa myös ruuan laittoon, sillä englannin sana *brew* tarkoittaa mm. kiehumista. Kuvassa siis on ongelmia ”kiehumassa”.

Asento ja verinen ase eli veitsi ovat uhka ja naisen katse ottaa kuvan vastaanottajan uhkan kohteeksi. Nainen ikään kuin varoittaa nauramasta itselleen. Kuvan koomisuuden alla piilee synkempi sävy; veitsen veri ei välttämättä johdu ruuan laitosta, vaan nainen on saattanut käyttää sitä myös haavoittamismielessä. Tällöin kuva kääntyy parodioinniksi myös psykopaattielokuvista, joissa usein mielipuoli mies jahtaa naisuhreja. Kuvassa nainen on kyllästynyt olemaan uhri ja tarttunut itse veitseen ja ottanut vallan käsiinsä. Veitsi kuvassa on viittaus niin valtaan kuin vaaraankin. Veitsen veri ja naisen asento ja ilme yhdessä tekevät veitsestä vaaran välikappaleen, jolloin se ei enää ole pelkkä työväline. Veitsi on kuvan soturin ase, naisen miekka.

---

<sup>133</sup> Sargent 1998, 34, 70

Kuvan naisen asento on tyypillinen, vaaraa huokuva soturiasento. Se kuuluu poseerauskuviin, joissa usein katse on vastaanottajaan suuntautunut. Soturimaisen poseerauksen murtaa kuitenkin jalkojen asento. Nainen seisoo sisäänpäin, mikä jälleen purkaa uhkan tuntua tehden kuvasta soturiparodiaa. Kuvan nainen ei ole vielä saavuttanut täyttä ”soturiutta”, hän on vasta lähtenyt tälle tielle. Veitsen lisäksi naisella on aseena kauha. Kauha naisen lonkalla lepää kuin miekka huotrassaan. Kauha toimiikin metaforana miekalle. Naisen esiliina vertautuu soturien suojaaviin haarniskoihin ja myssy kypärään, se on keittäjän panssari. Sotureilla on usein ratsu tai taistelukoira mukanaan, mutta kuvan naisen takana oleva koira on pikemmin pelokas kuin hyökkäävä. Koira on suojassa naisen takana piilossa siltä uhalta, mitä nainen näkee. Koira nostaa tassua kuin anoen katsojaa poistumaan naisen vaaran alta.

Kuva tuo esiin naisen, joka on saanut tarpeekseen, seonnut, päässyt valloilleen soveliaasta ja traditionaalisesta naisen toimestaan. Kuva liittyy siten medikaalisten naiskuvausten traditioon. Varsinkin 1940-luvulla naisen halua valtaan ja voimaan kuvattiin elokuvissa henkisenä sairautena, joka uhkasi jos nainen halusi pois perinteisestä feminiinisestä roolista. Näissä tapauksissa ”hyvä” ja perinteisesti feminiinisessä roolissa pysyvä nainen kuvattiin laitettuna, meikattuna ja huoliteltuna. Sitä vastoin normeja vastaan taisteleva, itsenäisyyteen pyrkivä ja valtaa käyttävä nainen kuvattiin homssuisena, meikkaamattomana, sairaana.<sup>134</sup> Kuvan nainen ei ole laitettu ja miellyttämään pyrkivä, perinteisen feminiininen, vaan murtaa tätä kuvaa. Kuvan medikaalisuus on komediallista, eikä pyri pitämään naista miehisissä kahleissa kuten 1940-luvun elokuvissa. Kuvan naisen ”sekoaminen” on pikemmin vastaisku yhteiskunnan normeille kuin hulluuden ilmaus.

Taivaan värit muodostavat naisen pään ympärille valokehän, mandorlan, joka viittaa johonkin maallista suurempaan, pyhimyksellisyyteen. Se nostaa naisen sankariksi ja samalla tuo hänet esiin ikään kuin välähdyksenä, joka on saapunut paikalle kuin taivaasta laskettuna. Se nostaa naisen sankariksi, joka on uskaltanut murtaa kahleensa. Valo on myös indeksi, joka viittaa, että nainen on kokenut valaistuksen, hän on luopunut entisestä elämästään. Verinen veitsi on kuitenkin merkki siitä, että vapauden suoma valta voi olla myös terrorin tuomaa valtaa. Naisen asento varoittaa ketään uhmaamasta häntä. Hän on valloillaan ja vapaa.

---

<sup>134</sup> Doane 1986, 152-155

Kuvan nainen on feminiininen niin asunsa kuin ammattinsa puolesta, mutta aggressiivisuus ja ase ovat maskuliinisia piirteitä. Parodian keinoin kuva nostaa keittäjän soturin asemaan vaaralliseksi vastustajaksi, joka ”hämmentää” esille ongelmia. Taustan tyhjä katu ja suljetut ikkunaluukut vahvistavat kuvan hahmon vaarallisuutta - kaikki muut ihmiset ovat piiloutuneet. Kuvan naisen vallan tuntua korostaa myös kuvakulma, jossa nainen ikään kuin kohoo katsojaa ylemmäs. Asettelu korostaa naisen merkitystä tekemällä tästä pidemmän ja mahtavamman näköisen. Hän nousee kuvasta ikään kuin taloja korkeampana, väistämättömänä ja vaarallisena. Talojen liittyminen naisen takana perspektiivissä lähes yhteen tekee naisen tilasta suljetun ja nurkkaan ajetun, mikä myös heijastuu naisen asennosta, joka on uhkaava ja samalla puolustava. Nainen on kuvainnollisesti nurkassa, mutta samalla valta on hänen käsissään. Hän on valmis käyttämään uutta asemaansa ja valtaansa ja suojelemaan niitä verenvuodatuksen uhallalla. Näin keittäjä muuttuu vaaralliseksi soturiksi, joka kuitenkin kuvan sävyn vuoksi madaltuu parodian kautta komedialliseksi hahmoksi ja näin vaara vähenee. Kuvassa on samalla kyse vaarasta, että vaaran illuusioista. Siinä näytetään, että soturi voi olla myös ilman perinteisen soturin attribuutteja, näin muokaten uudeksi fantasian soturikuvausta.

#### 6.4.3. Itsevarma soturi ja tummat naiset

**Mark Ivan Colen** kuva **Sariah** (Kuva 16) on olemiskuva. Tummaihoisen nainen istuu kiven päällä vuoristomaisemassa. Hänellä on lonkallaan miekka ja hän ojentuu asettamaan saappaansa käännöstä paikalleen.

Tämä ja seuraava kuva esittävät kahta poikkeusta fantasiakuvaamisen normissa eli tummaihoisia naisia. Käytännön syistä hyvin tummaihoisia hahmoja on vaikea kuvata ja näiden kahden kuvankin naiset ovat lähinnä normaalimaailman kategorialla mitattuna vaaleita mulatteja. Muutamissa fantasiakirjojen kansikuvissa, joissa on ollut tarkoitus kuvata tarinan mustaihoista hahmoa, jonka iho on tarinassa esitetty joko eebenpuun mustaksi tai pikimustaksi, hahmo ei vastaakaan tekstin kuvausta. Näin on mm. *Forgotten Realms*-kirjasarjan kuvissa droweista eli mustista haltioista sekä *Dragonlance*-sarjan kirjassa *Maquesta Kar-Thon*, jonka on kuvittanut Jeff Easley. Mustaihoiset drowit on esitetty yleensä joko vaaleanharmatavaihoisiksi tai vaaleanrusehtavaharmaaihoisiksi ja mustaihoisen Maquesta taas vaaleaihoiseksi. Näin kuvat ja tarinan hahmon kuvailu eivät vastaa toisiaan. Lähinnä konsensusmaailman mustaa afrikkalaista vastaava Maquesta on kansikuvassa kuvattu europidiksi niin väriltään kuin kasvonpiirteiltään.

Konsensusmaailmassa länsimaisesta traditiosta katsottuna tummaihoisuus kuuluu Toiseuden pariin. Länsimaissa tumma iho on aikoinaan ja joskus vieläkin merkinnyt vierautta, eksoottisuutta, alempiarvoisuutta ja luontoa. Tumma iho tekee hahmoista tavallaan muukalaisia ja näin liittää ne fantasiaan vahvemmin kuin valkoihoiset. Fantasiassa on kysymys erilaisuudesta ja toiseudesta, poikkeavuudesta, jolloin sen kuvittelisi olevan hyvä alusta esittää myös konsensusmaailman katsantokannasta eritoutuisia ihmisiä/ olentoja. Fantasiaa usein kansoittavat länsimaisittain ei-normin mukaiset olennot, se on toiseuden maailma, joka luo mahdollisuuden poikkeuksille olla ja elää, toimia ja tahtoa, heikoille se antaa tien valtaan ja syrjityille mahdollisuuden kukoistaa keskuksessa. Tässä mielessä mustaihoinen hahmo on elementissään fantasiassa. Fantasia on mahdollisuuksien genre ja siten siinä periaatteessa mustaihoinen ei ole eriarvoinen valkoihoisen kanssa. Itse asiassa monesti on päinvastoin. Monissa fantasiatarinoissa sivistyneet ja pitkälle kehittyneet kansat ovat tummaihoisia mm. Ursula LeGuinin *Maameren tarinat*-sarjan pääkansa ja Robert Jordanin *Ajan pyörä*-sarjan monet eteläiset kehittyneet kulttuurit. Tällöin valkoihoiset kansat saatetaan esittää barbaarisina tai alkeellisempina kuin nämä tummat kansat.

Mustaan ihoon ja mustaihoisiin liittyy omat myyttinsä. Konsensusmaailmassa mm. USA:ssa mustaihoisia miehiä pidetään kiihkeämpinä, seksuaalisempina, paremmin ”varusteltuina”, eläimellisempinä, enemmän maskuliinisina kun valkoisia miehiä.<sup>135</sup> Mustaihoiset naiset liitetään myös vahvemmin luontoon kuin valkoihoiset naiset ja heitä pidetään eroottisempina, mutta heitä ei liitetä niinkään feminiinisyyteen kuten mustia miehiä supermaskuliinisuuteen.

Musta nainen on länsimaiselle kulttuurille jotenkin pelottavampi kuin valkoinen nainen. Musta on subliimi väri. Edmund Burken (1728-1797) teoriassa pimeys, mustuus ja maskuliinisuus liitetään ylevän käsitteeseen, ja valoisuus ja feminiinisyys kauneuden käsitteeseen.<sup>136</sup> Näin tumman ihonvärin kautta Colen kuvan naisen perinteinen feminiinisyys rikkoutuu ja se saa maskuliinisen vivahteen. Naisen ihon väri liittää hänet ylevään ja maskuliinisuuteen, ei hempeään feminiiniseen kauneuteen. Ihon väri toimii näin myös soturiuden vahventajana. Se indeksoi naisen vaarallisuutta. Näin kaunis ja ulkoisesti feminiininen soturinainen muuttuu pelottavaksi ja kunnioitusta herättäväksi hahmoksi, sillä Burke selittää ylevän aiheuttavan katsojassa kunnioitusta. Ylevään

---

<sup>135</sup> Hall 1997, 229-230

<sup>136</sup> Hekanaho 2002, 30



liittyy aktiivinen toimijuus ja kauneuteen passiivisuus.<sup>137</sup> Näin tummuus indeksoi myös naisen aktiiviseen toimijuuteen. Tumma väri viestii niin vaaraa kuin houkuttelevaa eroottista voimaa ja samalla vaarallista Toiseutta. Musta nainen on samalla vieras ja pelottava sekä houkutteleva ja eroottinen. Niin mustilla naisilla kuin miehillä ihonväri ja rotu siten määrittävät mielikuvia heistä. Ihonvärin ja rodun takia heitä pidetään tavoiltaan, olemukseltaan ja kyvyiltään erilaisina kuin valkoisia. Tässä mielessä länsimaisen, traditionaalisen filosofisen katsomistavan perusteella kuvan naissoturin iho viittaa kaksinkertaiseen vaaraan. Tumma iho indeksoi vaaraa ja viettelystä samaan aikaan, jolloin kuvan nainen vertautuu villiin, kesyttämättömään luontoon. Villiyyttä ja eroottisuutta kuvastavat myös hänen avoimet, runsaat hiuksensa. Hiukset ovat samalla feminiiniset että maskuliiniset. Maskuliiniset siinä mielessä, että ne muistuttavat leijonan harjaa, mikä taas indeksoi voimaan. Hiusten asettelu ei kuitenkaan ole käytännöllinen, eikä sovi taistelijalle ja niiden idea onkin tuoda feminiinistä kauneutta naiseen ja pehmeyttä kuvassa hallitseviin koviin ja teräviin elementteihin.

Kuvan taustakin viittaa voimaa, vahvuuteen ja kovuuteen. Naisen taustalla kohoaa terävähuippuisia vuoria. Naisen ja vuorten välillä on vain avara ja karu vuorinummi ja vuorten yllä pilvinen taivas. Vuoret ja avarat, jylhät maisemat kuuluvat ylevän piiriin. Ylevään liittyy majesteettisuuden ja mahtavuuden kokemus. Näitä tuntemuksia aiheuttavat vuoret, suuret valtameret ja tilat, joissa voi kokea äärettömyyttä. Yleisesti subliimiin kuuluvat luonnonkohteet, joiden äärellä ihminen voi tuntea itsensä pieneksi, kohteet, jotka aiheuttavat pelonsekaista kunnioitusta suuruudellaan.<sup>138</sup> Tätä subliimisuutta hyödyntää mm. *Taru sormusten herrasta*-elokuvatrilogia tuodessaan esiin yhä suurempia ja mahtavampia näkymiä ja olentoja.

Avoin ja karu tausta toimii naisen kovuuden metaforana. Hän voi olla yhtä julma kuin ympäröivä maisema. Avoin tila liittyy naisen ylevän käsitteeseen. Nainen on hallinnassa, hän on aukeassa tilassa, jossa ei ole suojaa. Ylevään liittyy myös tuska ja vaara, ja naisen soturius ja ympäröivä luonto toimivat vahvana indeksinä hänen vaarallisuuteensa, mutta samalla vaaraan, jota hän voi kokea. Soturit ovat yleviä hahmoja henkimänsä vaarantunteen vuoksi. Naisen yksinäisyys lisää hänen vaarallisuutensa tunnetta. Yksinäinen soturi liittyy helpommin myyttisten satureiden luokkaan kuin soturijoukko, sillä yksinäisyys on yleinen piirre myyttien ja tarujen lähes

---

<sup>137</sup> Hekanaho 2002, 30-31

<sup>138</sup> Hekanaho 2002, 29

yliluonnollisilla satureilla. Yksinäisyys luo heidän ympärilleen salaperäisyyden verhon, joka lisää heidän myyttisyyttään.

Asennot, eleet ja ilmeet ovat koodeja, joiden kautta kuvan henkilöä voi tulkita. Kuvan naisen asento huokuu itsevarmuutta, samoin hänen ilmeensä. Nainen katsoo katsojaa lähes kyllästyneen näköisenä pukiessaan saapasta jalkaansa. Ele viittaisi siihen, että hän on mahdollisesti viettänyt aikaa kuvan paikassa ja aikoo nyt jatkaa matkaa. Miekka nojaa naisen jalkaa vasten valmiina otettavaksi esille. Nainen on myös vasenkätinen, sillä miekkakäden suoja sijaitsee vasemmassa kädessä.

Naisen asu on varsin tavallinen fantasia asu, eränkulkija-tyyppiä. Ainoastaan asun väri rikkoo ympäristön ja naisen harmonian, sillä punainen väri työntää naisen eroon taustasta pisteeksi, johon katsojan silmä hakeutuu. Punainen näkyy hyvin avomaastossa, tuoden naisen esiin myös mahdollisille vihollisille. Kaikki tämä kuvastaa naisen itsevarmuutta. Hän on tilanteen hallitsija ja kuvan valta on hänellä.

#### **6.4.4. Haltiamaagi ja erilainen vaarallisuus**

**Mark Ivan Colen** kuva **Jiralyn** (Kuva 17). Kuvassa haltianainen seisoo ilmeisesti jonkinlaisessa linnan salissa ja hänen kätensä yllä leijuu mystinen esine. Nainen on tummaihoisen ja mustatukkainen ja pukeutunut viininpunaiseen asuun. Naisen käden yllä leijuva esine viittaa naisen olevan maagi, hän saa esineen leijumaan kämmenensä yllä. Naisen asu tai ulkomuoto ei viittaa millään tavoin soturiuteen, mutta koska naisen voima on kuvassa aktiivinen, hän liittyy satureiden ryhmään. Naisella on mahti ja siten myös valta kuvassa, hän ei ole heikko tai passiivinen avunkohde.

Naisen tumma iho ei viittaa tässä kuvassa niinkään maskuliinisuuteen ja aktiiviseen toimijuuteen kuten edellisessä kuvassa, vaan enemmän piilevään, salaiseen vaarallisuuteen ja juuri vaara liittää hänet ylevään. Kant jakoi teoriassaan ylevän kolmeen osaan: kauhistuttavaan ylevään, jaloon ylevään ja loisteliaaseen ylevään<sup>139</sup>. Kuvan nainen kuuluu maagisten voimiensa kautta Kantin teorian kauhistuttavan ylevän nimikkeeseen alle. Maagi on aina mahdollinen uhka ja usein fantasiassa ”tavalliset” hahmot pelkäävät ja vieroksuvat henkilöitä, joilla on outoja ja mystisiä voimia. Vaikka fantasiassa noidat ja velhot ovat tavallisia ja varsin yleisiä, he ovat fantasiamaailmassa usein (ei aina) marginaalissa ja hyljeksittyjä, koska he ovat erilaisia ja erilaisuus taas aiheuttaa pelkoa. Näin fantasia jatkaa samalla noitavainojen ajan traditiota, jossa

---

<sup>139</sup> Hekanaho 2002, 35

velhojen mahti rajaa heidät yhteiskunnan ulkopuolelle. Toki on olemassa myös fantasiaa, jossa maagiset voimat ovat tavallisia ja kaikilla yleisiä esim. Weis & Hickmanin kirjasarjassa *The Darksword trilogy*, tai fantasiaa, jossa velhot ovat harvinaisia, mutta ihailtuja ja hyväksytyjä. Vallitsevaa on kuitenkin tapa, jossa kaikki erilainen suhteutetaan ns. tavalliseen väkeen, jolloin kuten tosimaailmassa, tavallinen on normi ja poikkeama kauhistus. Tässä mielessä moni fantasia on konservatiivista peilaten todellisen maailman käytäntöjä, eikä pyri murtamaan niitä omaamiensa keinojen avulla.

Kuvan nainen niin ihon värinsä kuin kykyjensä kautta liittyy kauhistuttavaan ylevään. Toisaalta hänen feminiininen ulkomuotonsa ja asunsa liittävät hänet feminiiniseen kauneuteen. Naisessa samalla näin yhdistyy viekoitteleva feminiininen ulkomuoto ja voimien tuoma uhka. Ylevässä yleensä nautintoon liittyy kauhun tunne. Nainen on näin fyysisesti kaunis ja samalla voimiensa takia uhkaava, jolloin hänessä yhdistyy kauneuden näkemisen nautinto ja vahingoittumisen uhka. Kantin mukaan vastusten voittaminen ja toimijuus vievät naiselta viehätyksen.<sup>140</sup> Näin hänen mukaansa mm. soturinaisten toiminta estäisi heihin kohdistuvan miehisen kiinnostuksen. Nykyaikana kuitenkin juuri näiden naishahmojen toimijuus on se, joka houkuttelee niin nais- kuin mieskatsojia tv:n fantasiasarjoille. Passiivisen kauniin tilalle on tullut ylevä kauneus.

Kuvan hahmo on haltia, mihin viittaavat hänen suipot korvansa. Tummaihoisen haltia ei ole poikkeus fantasiassa. Mm. *Forgotten Realms*-sarjassa on Mustia haltioita eli droweja, joiden iho on todella musta. Usein haltiat kuvataan vaaleaihoisina ja monesti jopa vaaleahiuksisina. Tolkienilla Keskimaa mytologiassaan oli niin vaalea- kuin tummahiuksisia haltioita ja samoin on mm. *Dragonlance*-sarjassa; Qualinestin vaaleat ja Silvanestin tummahiuksiset haltiat. Tolkienilla haltioita oli monenlaisia ja monenarvoisia, riippuen siitä, kuinka paljon nämä olivat olleet yhteydessä maailmaa luoneisiin voimiin ja kaukaiseen Kuolemattomien maahan, jossa korkeammat mahdit asuivat.<sup>141</sup> Tolkienilla tummahiuksiset haltiat kuitenkin selvästi erotetaan tummaihoisista idän ihmisistä, jotka kuvataan helposti pahan valtaan lankeaviksi ja näin Tolkienilla korostuu jako vaalea- ja tummaihoisiin. Hänellä lännen ihmisten vaalea väki on moraalisesti parempaa ja ”puhtaampaa” kuin idän ja etelän tummat kansat.

Maagina kuvan nainen edustaa moninkertaista toiseutta, sillä fantasiassakin poikkeavuus ja oudot voimat voivat aiheuttaa marginaaliin joutumisen. Näin kuvan nainen on nelinkertaisesti toinen: nainen, haltia, tummaihoisen ja maagi. Hänessä

---

<sup>140</sup> Hekanaho 2003, 35-36

<sup>141</sup> ks. Tolkienin *Silmarillion*.

keskittyy kaksi fantasiassa yleisesti esiintyvää toiseutta eli haltia ja maagi. Naismaagit ovat kuitenkin yleisiä fantasiassa, joten tässä mielessä nainen ei ole poikkeus. Asultaan nainen edustaa enemmän viettelijätyyppiä kuin fantasiassa stereotyyppistä kaapupukuista maagia. Naisen päähine tuo mieleen jonkinlaisen taipuneen käärmeolennon tai lohikäärmeen sarvet. Päähine asettaa naisen myös tiiviimmin fantasian kenttään olemalla varsin selvästi fantasiapäähine, eikä edustaen mitään selvää todellisen maailman lainaa. Fantasian länsimaisessa normistossa nainen on eksoottinen olento niin iholtaan kuin päähineeltään. Hän on enemmän ”fantasiaa” kuin monet muut fantasiahahmot, sillä todellisuudessa fantasiakuvastossa esiintyy harvoin todella fantastisia elementtejä.

Kuvan fantastisuutta korostaa myös naisen tausta. Se on sisällä, suljetussa tilassa, ehkäpä maan alla. Tilaa hallitsee naisen hahmo, joka on kuvan keskipiste. Hänen taustallaan seisoo kattoa kannatteleva paksu pylväs ja eräänlainen suuri kivi malja, josta nousee violettiä höyryä. Nainen nojaa kiviseen vaakapaateen. Kivipintojen väritys viittaa marmorisiin ja marmoria niin fantasiassa kuin todellisuudessakin käytetään yleensä hienoihin tai merkittäviin paikkoihin. Näin kyseessä voisi olla temppeli. Fantasiassa tempelit eivät välttämättä viittaa uskontoon, vaan voivat toimia myös erilaisten voimien harjoituspaikkoina. Näin naisen ilmeiset voimat ja ympäristö korostavat hänen mystisyyttään. Mikään kuvassa ei viittaa naisen moraaliseen suuntautumiseen, mutta usein hämärät, oudon savun kansoittamat paikat ovat mahdollisesti pahoja tai muuten vaarallisia paikkoja. Taustalla oleva malja tuo myös miellelyhtymiä velhon kattilaan, jossa noita keittää taikakeitoksiaan. Usvan väri, violetti, ei kuitenkaan yleensä liity suoranaisesti pahuuteen, vaan pikemmin eroottisuuteen, johon naisen olemuskin viittaa. Näin naismaagi liittyy lumoojattarien luokkaan. Maagin voimat/ erikoinen leijuva esine, violetti usva ja samoin haltian korvat asettavat naisen selvästi fantasian genreen. Tästä kuvasta voi helposti nähdä, että kyseessä on fantasiakuva.

## 6.5. PAHAT NAISET JA KUOLEMAN KOSKETUS

Paha nainen ja pahuus ovat kaksi eri asiaa, mutta myyttejä pahuuden ja naisen yhteenliittymisestä on laajalta alueelta Kaukoidästä länsimaihin.<sup>142</sup> Pahan naisen pahuus riippuu katsantokannasta; pahuus voi olla väkivaltaa ja selkeää moraalista pahuutta tai yksinkertaisesti sitä, mikä vallitsevassa kulttuurissa mielletään pahaksi. Pahuuteen usein liittyy aggressio ja sen vahva ilmentäminen eli tavallaan sotaisuus. Naisellisiin hyveisiin on perinteisesti liitetty auttavaisuus, kiltteys ja äidillisyyys. Nainen joka ei vastaa näitä ominaisuuksia, käsitetään siten helposti paheelliseksi tai pahaksi. Naiseen liitetään toisaalta myös irrationaalisuus, kaottisuus ja pimeys. Nämä piirteet yleensä representoivat pahoissa naishahmoissa. Pahuus ja valta kuuluvat usein myös yhteen. Pahan valta kuitenkin eroaa muusta vallasta, koska se perustuu kauhuun ja kipuun.

Naisen liittäminen kuolemaan on luonut myös käsityksen hänen yhteydestään pahoihin voimiin, jotka usein ovat juuri miehisiin miellettyjen järjen, kurin ja sivilisaation vastapooleja. Näin naisen pahuus ja pelottavuus liittyvät usein luontoon ja ei-hallittavuuteen. Hän on vallassa aggressionsa, julmuutensa ja epäemotionaalisuutensa kautta. Tunteettomuudessa hän vertautuu miehiin ihanteisiin, mutta menee pidemmälle. Pahalla naisella tunteet on suunnattu negatiivisiin toimiin. Pahan naisen emootiot ovat vääristyneet ja suuntautuneet tuhoon, kaiken janoavaan kunnianhimoon ja itsekeskeisyyteen. Fantasiassa pahat naishahmot ovat yleisiä, mutta varsinkin kirjallisuudessa he eroavat mieskollegoistaan siinä, että heihin liitetään ominaisuuksia, joita miespahoilla ei usein ole. Näitä ovat kierous, ylenmääräinen julmuus, viekoittelevuus ja kauneus. Heillä pahuus ei välttämättä ilmene suorana toimintana, vaan taustalla, salassa juonimisena. Naispahat usein käyttävät kauneuttaan hyväkseen varsinkin miehiä vastaan juoniessaan. Länsimaisessa traditiossa on perinteisesti ajateltu, että nainen käyttää vartaloaan ja kauneuttaan miehiä houkutellakseen, johtaakseen nämä turmioon. Siten pahojen naisten ylenmääräinen, muita naisia suurempi kauneus on jo viittaus heidän pahuuteensa. Miespahoille ei yleensä anneta tämänkaltaista ulkonäöllistä etua, vaan miesten toimet kuvataan usein suoraviivaisempina kuin naisten.

Pahaa hahmoa representoivat kuvat ovat usein tummasävyisiä niin miljööltään kuin henkilöhahmoltaan ja esineiltään. Nahka, metalli, luurangot, liskot, käärmeet, erilaiset hirviöt, suot ja pimeät luolat kuuluvat kuvastoon. Pahuus halutaan piilottaa pimeisiin ja

---

<sup>142</sup> Salonen 1999, 102

pelottaviin paikkoihin, pois valosta. Pimeys ja pahuus liitetään toisiinsa, pahat piilottavat pahuutensa pimeyteen. Taustalla on taikausko, että pahuuden voimat liikkuvat yöllä ja pimeässä, tietynlaisilla maailmojen rajapaikoille kuten hautausmailla, luolissa, korkeilla vuorilla, seisovavetisillä lammilla. Pahuus on välissä odottamassa pääsyä vapauteen. Kauhun aiheuttaminen on olennainen osa pahoja hahmoja. On olemassa tiettyjä paikkoja, materiaaleja ja esineitä, joita perinteisesti on pidetty likaisina tai pahoina. Nämä esiintyvät usein fantasiakuvissa, joissa esitetään antagonisti hahmoja. Taustalla on niin kristillinen traditio kuin kansankäsitykset pahuuden ominaisuuksista. Pahaan liitetään kaikki vastenmielinen, pelkoa ja inhoa herättävä. Tämän vuoksi oudot olennot liikkuvat usein hautausmailla, nousevat limaisesta suosta, ovat ihmisen ja eläimen sekasikiöitä tai eläviä kuolleita. Pahat naiset voi jakaa ulkomuodon perusteella hirviöihin ja kaunottariin, mutta ulkomuoto ei välttämättä paljasta naisen hirviömäisyyttä, vaan hirviömäisyys voi olla piilevää. Näin linnanheitomainen nainen saattaakin olla paha, ja ruma hirviö olla moraalisesti hyvä.

### 6.5.1. Paha vallassa

**Jose M. Rodriguezin** kuva **Black Princess** (Kuva 18) nimensä mukaisesti kuvaa pahaa antagonisti naishahmoa, sillä musta värinä yleensä liitetään pahuuteen. Tässä tapauksessa sana *musta* ei kuvaa hahmon ihonväriä, vaan moraalista suuntautumista.

Kuvassa nainen istuu eräänlaisella valtaistuimella linnan tornia muistuttavassa paikassa käsivarrellaan hirviölintu ja vierellään virnuileva menninkäinen. Kuvassa esiintyvät objektit, olennot ja miljöö viittaavat pahaan - varsinkin naisen valtaistuinta koristavat pääkallot, sarvet ja käärmeenkuvat ovat perinteisiä fantasian pahan merkkejä. Monissa fantasia tv-sarjoissa, sarjakuvalehdissä ja kirjojen kansikuvissa pääkallot viittaavat kantajansa pahuuteen ja sarvet kypärässä usein konnotoivat pahoihin voimiin ja kypärän koristelulla voidaan erotella toimijat hyviin ja pahoihin. Luut ja sarvet viittaavat kuolemaan, sillä luut jäävät jäljelle kuolleesta ja sarvet ovat usein ne, jotka pilkistävät esiin hiekasta, jonne eläin on kuollut ja sarvet vertautuvat myös lohikäärmeiden sarviin ja lohikäärme on kristillinen pahan vertauskuva. Kaikkea kuolemaan liittyvää on perinteisesti pidetty vaarallisena ja vaarallisten voimien väylänä ja siten luut viittaavat kuoleman lisäksi pimeään mahtiin. Mm. *Dragonlance*-sarjan *Talviyön lohikäärmeet* kirjan kannessa Larry Elmoren tekemässä kuvassa pimeyden voimien ritarin haarniskassa on pääkallo ilmaisemassa hänen suuntautumistaan pahaan.

Erilaiset matelijat on usein mielletty vastenmielisiksi ja kristillisessä dualistisessa luontoajattelussa pahoiksi. Käärme ei aina ole kuitenkaan liittynyt pahuuteen, vaan myös hedelmällisyyteen ja uudelleen syntymään. Nykykristinuskossa ja usein fantasiassakin käärme on pahan ilmaus ja naisen ollessa kyseessä viittaa Eevan lankeemukseen. Eevan nimen on tulkittu tarkoittavan mm. käärmettä<sup>143</sup>, jolloin käärme olisi samalla naisen negatiivinen kristillinen symboli.

Kuvan nainen on eräänlainen langennut Eeva, vaikkakin Lilith demoneineen olisi tässä tapauksessa parempi vertauskohde. Kuvan rakenne tuo mieleen myös eräänlaisen pahan kolminaisuuden. Kuvassa on äiti, poika ja paha henki. Nainen on tämä pimeyden äiti, menninkäinen on poika (oppipoika) ja hirviölintu on pahan hengen ilmentymä. Näin kuvassa olisi myös vääristynyt kuva kristillisestä kolminaisuudesta. Tässä vain isän tilalle olisi laitettu äiti. Juutalaisuudessa oli alun perin myös naisjumaluus ja mm. hepreaksi luomiskertomuksen jumalan henki on suvultaan naisellinen<sup>144</sup>, mutta aikojen kuluessa patriarkalisessa yhteisössä naisjumaluus sai roolin pahuuden olentona eli saatanana. Näin kuvan voi suhteuttaa kristilliseen käsitykseen hyvästä ja pahasta ja samalla naisen suhteesta kuolemaan ja pahuuteen.

Kuvan naisen valtaistuimen embleemit viittaavat siis pahaan ja siten myös istujan pahuuteen. Myös naisen kädellä istuva lintuolento on pahan ilmaus. Se on nahkainen, rustoinen, sen häntä on kuin valtavalla rotalla, sen pää kuin lentoliskolla. Länsimaisessa ajattelussa kaikki limainen ja karvaton mielletään vastenmieliseksi ja vastenmielistä yleensä kartetaan. Tämän vuoksi pahat hahmot fantasiassa ottavat attribuuteikseen juuri näitä muiden inhoamia ja kammoamia materiaaleja, esineitä ja olentoja. Kaikki mikä hyvyydelle on pahaa, on pahuudelle hyvää.

Kuvan naisella on valtaa. Työn nimen mukaan hän on prinsessa, mikä fantasiassa ei välttämättä tarkoita oikeaa prinsessaa, vaan sitä että nimen kantajalla on valtaa ja häntä kunnioitetaan. Mediafantasiassa mm. Xena on Warrior Princess, mutta se on vain kunnioittava arvonimitys taitavalle taistelijalle. Nimi Black Princess viittaa naisen asemaan pimeyden töissä. Princess nimitys antaa ymmärtää, että naisen asema on korkea ja häntä arvostetaan. Hän on päässyt korkealle pimeyden töissään. Valtaistuimella on vallan merkki ja istuimen koristeet ilmaisevat pahan valtaa. Naisen valta on siten kauhuissa ja terrorissa. Tähän viittaa myös hänen ”lemmikkinsä”. Naisen kädessä on kahle, joka kulkee hänen vierellään kyyristelevän menninkäisen kaulalle. Olento on näin

---

<sup>143</sup> Järvinen 1996, 122, 189-190

<sup>144</sup> Suutala 1996, 119

naisen orja, tämän vallan alla. Menninkäisen ilme ei kuitenkaan viittaa kauhuun, vaan pikemmin nautintoon siitä mikä se on, julmuuteen ja pahanilkisyyteen. Kahle on siten keino hallita olennon pahuutta, eikä pakottaa tätä pahuuteen. Olennon pieni koko ja suipot korvat korostavat tämän epäinhimillisyyttä. Tässä tapauksessa suipot korvat eivät siis viittaa haltiaan tai keijuihin. Fantasiassa menninkäismäiset olennot (esim. *Dragonlancen* kentit ja Tolkienin hobitit) eivät ole yleensä pahoja, vaan usein veitikkaisia olentoja, joilla on taipumus ilkikurisuuteen. Kuvan menninkäinen on kuitenkin vienyt ilkikurisuutensa ilkeyden puolelle.

Pahuuteen ja pimeyden voimiin viittaavat myös naisen miljöö ja tämän asemointi siinä. Valtaistuimen takana avautuu pieniä kaari-ikkunoita kohti valoa. Ikkunat suuntautuvat ylöspäin ja ne ovat niin pieniä, ettei niistä pääse pakenemaan. Hirviölintu, nainen ja menninkäinen ovat yhtä kaikki suljettuina pimeään sisätilaan. Naisen selkä on käännetty ulkoa tulevalle kirkkaalle valolle. Tämä symboloi naisen henkistä kääntymystä pois valosta kohti pimeyttä. Tätä tukee vielä valon ja naisen välillä kohoava pahan valtaistuim, joka katkaisee naisen näkökentän taakseen kohti valoa.

Naisen asu on varsin tyypillinen seksistinen fantasianaisten asu noudattaen pulpukuvaus traditiota. Monissa fantasiakuvissa on taipumus korostaa naisen rintoja ja niin on tässäkin tapauksessa. Kuvan naisen asun yläosan muodostavat jonkinlaiset nahka-tai metalliolkaimet, jotka hädin tuskin peittävät kriittiset paikat. Tällä naisella on valtaa näyttää itsensä vapaaehtoisesti. Asun tyyli liitettynä miljööseen vahvistaa naisen pahuuteen liittymistä. Pahoilla hahmoilla lihan paljastaminen korostaa kantajansa maallisia haluja ja siten myös pahuutta, sillä näiltä hahmoilta yleensä kuvataan puuttuvaksi ”korkeammat” siveelliset tai moraaliset hyveet. Länsimaissa pitkään lihallisuus ja ruumis miellettiin pahan alueiksi ja samalla ne liitettiin naiseuteen. Itse asiassa kristillisperäisessä antiikin uusplatonistisesta ajattelusta vaikutteita saaneessa dualistisessa jaossa nainen, seksuaalisuus, paha, luonto ja ruumis jaettiin eri lohkoon kuin mies, henki, hyvä, kulttuuri ja järki.<sup>145</sup> Näin nainen ja ruumiillisuus suoraan asetettiin pahan alaisiksi.

Kuvan naisen asu on esiintymistä ja näyttämistä varten, ei puolustusta. Naisen valta pohjautuu siten muualle kuin taisteleamiseen. Valta on pikemmin henkistä ja laajempaa kuin yhden soturin valta, se on hallitsijan valtaa. Menninkäisen lenkki naiseen toimii kuitenkin myös negatiivisesti. Nainen on kahlittu olentoon, olento kulkee hänen

---

<sup>145</sup> Suutala 1996, 12-13, 53



mukanaan, tottelee ja vahtii samalla. Nainen on siten valvovan silmän alla. Tämä viittaa siihen, että naisen yläpuolella on vielä joku mahtavampi. Vakoiluun ja vartiointiin viittaa myös menninkäisen paikka valtaistuimen vierelle sen varjossa, naisen näkökentän ulkopuolella. Olento on varjossa suuremman varjon sisällä. Näin kahle toimii kaksin päin; se valvoo menninkäistä, mutta samalla naista itseään. Nainen on vallassa, mutta ei vapaa valvonnasta. Hän on musta prinsessa, ei kuningatar, hänen valtansa ei ole täydellistä.

### 6.5.2. Nukkuva pahuus

**Helen Richin** kuva **Lona** (Kuva 19) esittää erityyppistä pahuutta kuin edellinen kuva. Kuvassa puolialaston nainen riippuu pää alaspäin kädet rinnallaan groteskisti koristellun porttiaukon edessä. Naisella on kaulassaan egyptiläinen kaulus ja ankh-merkki. Kuvassa ei ole suoria naiseen viittaavia merkkejä ja kuvan voisikin tulkita esittävän myös nuorta miestä. Kuitenkin hahmon käsien asento, sen lisäksi että se viittaa Muinais-Egyptin kulttuuriin, viittaa myös suojeluun. Kädet peittävät hahmon paljaan ylävartalon. Myös figuurin lantio on naisellisen leveä. Näin tulkitseen kuvan hahmon naiseksi.

Kuvateksti nimeää naisen vampyyriksi. Vampyyrit kuuluvat pahan ja pimeyden valtakuntaan, joten naisen ”laji” itsessään nimeään tämän pahaksi olennoksi. Fantasia ei kuitenkaan edellytä vampyyrin olevan aina paha, kuten voi todeta tv-sarjoista Angel ja Buffy vampyyrintappaja, mutta se on kuitenkin alkuoletus vampyyrihahmon suhteen. Vampyyrit liitetään pimeyteen, likaan, iljettävyyteen, vereen, kuolemaan. Vampyyrit ovat näin sekä subliimeja, että groteskeja olentoja. Groteskeja siinä mielessä, että kyseessä on elävä ruumis, luonnoton olento. Byffyssa vampyyrien groteskia piirrettä korostetaan vampyyrien kasvojen muutoksella ihmiskasvoista epäinhimillisiin vampyyrikasvoihin. Kuvassa naisen luonnottoman pitkät ja terävät kynnet liittyvät groteskiin, mutta samalla ne indeksoivat vaaraa ja kipua. Subliimiin vampyyrin liittää olennon periaatteellinen pahuus, ylimaallisuus, vaarallisuus ja siten kohteen ”suuruus”. Burken mukaan subliimiin kuuluukin kaikki mikä aiheuttaa kauhun tunteen. Hän korostaa myös, ettei kohteen tarvitse olla fyysisesti suuri aiheuttaakseen subliimin kokemuksen, vaan oleellista on sen vaarallisuus ja vampyyri tavallisesti merkitsee vaaraa, kärsimystä ja kuolemaa ja kuvassa naisen kynnet viittaavat juuri tähän vaaraan. Subliimi ei ole kuitenkaan pelkkää kauhua, vaan siihen liittyy usein vastenmielisyyden

ja mielihyvän tunteiden sekoittuminen.<sup>146</sup> Näin siihen ei kuulu pelkästään negatiivinen kenttä, sillä subliimi tarkoittaa myös kunnioittavaa ihailua ja ylevyyttä vailla pelontunnetta. Vampyyri on pimeyden ja pahuuden olento, se luo kauhun ja pelon tuntua eli kauhun subliimia (kauhistuttava ylevä), mutta on samalla kunnioitusta herättävä olento. Kuvan nainen ei ulkomuodoltaan edusta groteskia hirviötä, vaan vampyyrin kuollut, epäluonnollinen ja siten inhoa herättävä ruumis on kuvassa kääritty kauniiseen pintaan. Kuvassa kauneus peittää kauheuden, tyyneys vaaran tunteen, näin murtaen vampyyrin olennaista subliimiutta ja groteskiutta. Sekä subliimiin että groteskiin kuuluu erikoinen viehtymyksen tunne, mutta subliimissa se on kauhu/kunnioitus ja viehtymys, ja groteskissa inho ja viehtymys.<sup>147</sup> Kauhutarinoissa vampyyrit yleensä herättävät etupäässä kauhua tai inhoa, mutta fantasiassa ne voivat olla myös ihailun ja rakkauden kohteita. Kuvan naisen kauhu on nukkuva, piilevää, hänessä groteski on pinnan alla, sillä nainen ulkomuodoltaan liittyy populaarikulttuurin tapaan kuvata kauniita naisia. Naisen nukkuma-asento on suurin muistutus naisen epäluonnollisuudesta. Se kertoo, ettei kyseessä ole tavallinen egyptiläinen kuollut, vaan hirviö. Naisen ihon kalpeus korostaa kuoleman läsnäoloa, sillä kalpea iho on yksi populaarikulttuurin vampyyrin tunnuksista. Näin kuvan vampyyri on samalla kaunis kuolema, että edustaa groteskia subliimia. Siinä yhdistyvät ristiriitaisesti inho ja ihailu, kauneus ja rumuus. Eikä Egyptin ja vampyyrin yhdistäminen ole poikkeuksellista, sillä mm. Anne Ricen kirjassa *Kuolleitten kuningatar* vampyyreiden sanotaan saaneen alkunsa Egyptissä muinaisina aikoina demoni Amelin vallattua ihmiskehon<sup>148</sup>.

Kuvassa nainen riippuu ylösalaisin oviaukosta kädet rinnallaan ja silmät suljettuina. Asento itsessään viittaa lepakoihin ja tätä kautta vampyyreihin, jotka usein populaarikulttuurissa rinnastetaan vampyyrilepakoihin. Näin naisen asennon kautta nainen on lepakon metafora. Lepakkomaisia vampyyreita on käytetty mm. kauhuelokuvissa kuvaamassa vampyyrien kykyä muuttaa muotoaan ja hallita salaperäisiä, luonnottomia voimia. Muotoaan muuttaviin vampyyreihin kuuluu mm. Bram Stokerin *Dracula*.

Naisen kalpea ulkomuoto, mustat hiukset, pitkät kynnet ja hiusten vaaleat raidat tuovat mieleen muutamia populaarikulttuurin kulttihahmoja kuten 1950-luvulla suosittu Vampiran (Maila Nurmi), nykyisen gootikulttuurin esiäidin (Kuva 20). Hänen hiuksensa ja vaatteensa olivat mustat, kasvot kalpeat ja kynnet luonnottoman pitkät.

---

<sup>146</sup> Lyytikäinen 2000, 17-18

<sup>147</sup> Mäkelä 2000, 54-55, 73

<sup>148</sup> Rice 1994, 426-428, 443-445

Kaikki tämä korosti naisen uhkaavaa ja samalla eroottista vaikutelmaa. Ulkomuoto pyrki outoudellaan ja liioittelevuudellaan herättämään pelkoa ja samalla subliimia ihastusta. Kari Salminen kuvaakin häntä nimikkeellä *funeral femme*, hautajaisnainen. Vampiran tyyliä jatkavat nykypäivän alakulttuuriryhmä gootit, joiden maailmankuva on samaan aikaan negatiivisen synkkä ja romanttinen.<sup>149</sup> Samaan goottiryhmään kuuluvat myös elokuvien ja tv:n maailmasta tutut Adamsin perheen äiti Morticia sekä *Me hirviöt-sarjan* äiti Lily Munster, jonka hiuksia koristavat valkoiset raidat, kuten kuvan naisella. Näillä kaikilla kolmella populaarihahmolla on sama lähtökohta Charles Addamsin 1940-luvun lopulla kehittelemässä mustanpuhuvassa sarjakuvanaisessa.<sup>150</sup> Ulkomuotonsa ja olemuksensa kautta Helen Richin kuvan nainen vertautuu näihin aikaisempiin ”hirviönaisiin”. Rich esittelytekstissään sanookin pitävänsä gootti-kulttuurista; sen arkkitehtuurista, tyylistä ja muodista, mitä kuvan goottivaikutteet heijastavat. Naisen hiusten valkoinen raita tuo mieleen myös David Eddingsin velhotar Polgaran, jolla on valkea raita hiuksissaan. Raita indeksoi fantasian kentän tradition perusteella voimaan, valtaan ja samalla mystisyyteen.

Naisen asento viittaa nukkuvaan lepakkoon, mutta hänen käsiensä asennolla on kaksi merkitystä. Lepakkoon viitaten se indeksoi nukkumista, sillä lepakot ristivät siipensä rinnalleen nukkuessaan. Naisen asun egyptiläisyys huomioon ottaen käsien asento viittaa myös kuolemaan, sillä Muinais-Egyptissä kuolleiden kuninkaallisten kädet asetettiin tällä tavoin rinnalle ristittiin. Näin käsien asento kertoo naisen mahdollisesti olevan korkea syntyperää.

Nainen asentoineen toimii kahtena eri metaforana; lepakkomaisuus vertautuu vampyyreihin ja tätä kautta yliluonnolliseen voimaan ja kykyyn aiheuttaa kuolemaa. Nainen on näin myös kuolemanvoiman metafora. Hän edustaa samalla kykyä aiheuttaa kuolemaa ja ihmisen kohtaloa kuolla. Näin hänessä yhdistyy kuoleman kaksi puolta. Vampyyrinainen liittyy nykyisiin fantasian toiminnallisiin naisiin, joiden voima on usein satuttamisessa ja tappamisessa ja jotka ovat hylänneet perinteisen naisen osan kuoleman suhteen – suremisen.

Naisen kaulalla oleva egyptiläinen ankh-merkki tarkoittaa elämää. Kuvassa se on kuitenkin väärin päin, jolloin merkitys kääntyy nurin perin ja alkaa tarkoittaa kuolemaa.

---

<sup>149</sup> Salminen 26.4.2003.

<sup>150</sup> <http://www.tvland.com/shows/addamsfamily/> 16.8.2004; Greene, Ray 16.18. 2004

Ankh-merkille on annettu myös merkitys; elämä, joka jatkuu kuoleman jälkeen.<sup>151</sup> Näin merkki viittaa vampyyriuteen, jossa elämä tavallaan jatkuu henkilön kuoleman jälkeenkin, vain hieman eri muodossa. Näin nurin päin asetettu ankh toimii vampyyrin attribuuttina. Naisen egyptiläinen kaulus, nimeltään Usekh, viittaa myös kuolemaan, sillä se asetettiin Egyptissä kuolleen/ muumion kaulalle, jotta tämä saisi kyvyn vapauttaa itsensä kääreistään ja nousta ”ylös”.<sup>152</sup> Näin kaulus viittaa siihen, että nainen on jo kerran kuollut, mutta herännyt kuolemastaan uuteen elämään eli tavallaan uudelleen syntynyt. Vampyyri edustaa näin voittoa kuolemasta ja ikuista elämää.

Vampyyrit kuuluvat samaan joukkoon haltioiden kanssa siinä mielessä, että kummallakin ryhmällä ikä ja ikääntyminen tai sen puuttuminen ovat olennaisia. Kummallakaan olennolla ulkomuoto ei kerro ikää. Näin vampyyri on nykyisessä populaarikulttuurissa ikuisen kauneuden, nuoruuden ja voiman symboli. Tavallaan vampyyrissa korostuu aikamme nuoruuden ihailu. Tämä ilmenee myös monissa ohjelmissa, joissa vampyyreitä esiintyy; esim. Angel, Buffy, Veren vangit ym. Näissä päähenkilövampyyrit esitetään ruumiillisena ihanteena, johon tavalliset ihmiset pyrkivät saavuttaakseen ikuisen elämän. Näissä korostetaan tätä pinnallista kaipuuta kauneuteen, jossa elämän ja kauneuden saavuttaa vain kuolemalla. Näin populaarikulttuuri ihanoi kuolemaa romantisoiden sen ja vampyyrit ovat tämän kuoleman romantiikan ilmentymiä, kauniita kuolemia.

Nainen riippuu oviaukossa, jota ympäröivät kiveen veistetyt erilaiset hirviökasvot ja kummajaiset. Veistoksissa on pääkalloja, hirviöitä, käärmeitä ja monet hirviökasvot työntävät kielensä ulos kuin itämaiset demoninaamiot. Ympäristön mielipuoliset koristeet korostavat naisen moraalista suuntautuneisuutta. Pahaan viittaavat ja pelottavat olennot viittaavat naisen pahuuteen. Samantyylinen mielipuolinen seinä on sarjakuvalehti Marvelin Inferno-tarinassa, jossa demoniset voimat muuttivat talot eläviksi hirviöiksi, jotka sulauttivat ihmisiä ja muita olentoa itseensä kiemurtelevaksi massaksi (Kuva 21). Kuvan seinämä edustaa samanlaista sekasortoa ja kaaosta liittyen yletömään groteskiin. Näin kuvassa yhdistyy groteski mielipuolisuus ja subliimi tyyneys. Tyhjiys naisen takana korostaa ovikaaren liikettä, sijoittaen naisen eräänlaiseen tummaan valokehään, epäpyhään mandorlaan, näin pyhittäen nukkuvan hahmon ihmisyyden yläpuolelle.

---

<sup>151</sup> Brodrick & Morton 1996, 14

<sup>152</sup> Brodrick & Morton 1996, 15

### 6.5.3. Paha saa palkkansa

**Paulo César Camposin** kuva **Hunt** (Kuva 22) kuuluu toimintakuvien genreen. Sarjakuvatyyllisessä kuvassa nainen makaa kivipaadella alastomana ja miespuolinen olento istuu tämän päällä iskien tätä rintaan vaarnalla. Tällä kuvalla on perinteensä vampyrimytologiassa. Tyypillinen mielikuva vampyyrista on joko puremassa ihmisten kauloja tai vampyyrin kuolema vaarna sydämessään. Varsinkin vanhat Dracula-elokuvat toivat vaarnalla tappamisen kaikkien tietoisuuteen ja tekivät siitä genren stereotypian. Näin vaarna toimii indeksinä, joka viittaa naisen vampyyriuteen. Kuvatekstin lisäksi, jossa nainen mainitaan vampyyriksi, mikään muu kuin vaarna ei toimi kuvassa vampyyrin indeksinä. Kuva on liian pieni, jotta saisi selvää, onko naisella vampyyrin terävät hampaat, jotka olisivat toinen vampyyriuden indeksi. Populaarikulttuurissa on monenlaisia keinoja viitata olennon vampyyriuteen, mutta hampaat ja vaarna ovat yleisimmät. Buffy Vampyyrintappaja sarjassa vampyyreilla on jopa erilaiset kasvot ja silmät kuin ihmisillä (silmät ovat keltaiset), jolloin sarjaa seuraava katsoja heti tunnistaa nämä vampyyreiksi. Samoin vanhoissa Christopher Leen Dracula-elokuvissa vampyyrin silmät erottavat tämän tavallisista ihmisistä, sillä verenhimossa ne muuttuvat punertaviksi vampyyriuden merkkinä. Vampyyreiden epäinhimilliset piirteet osoittavat nämä hirviöiksi, joiden demonisuus ja siten pahuus heijastuu groteskeista kasvoista.

Kuvan vampyyri ei kuitenkaan ole ulkoisesti groteski hirviö, vaan esitetään kauniina, nuorena naisena, mikä vampyyrin ollessa kyseessä ei tarkoita, että nainen olisi todella nuori. Yleistä populaarikulttuurissa on, että vampyyrit edustavat muinaista paha ja ovat kokeneet inhimillisen kuolemansa jo usein satoja vuosia sitten. Tämä taas lisää romantisoitua, kun nämä olennot liitetään tällä tavoin menneisyyteen, usein keskiajasta 1800-lukuun. Kuvan miehen asu indeksoi menneeseen aikaan, lähinnä kuvitteelliseen keskiaikaan. Tähän viittaavat niin limittäinen suomuhaarniska kuin rannesuojat ja viittakin. Viitta ja rannesuojat ovat lähes stereotypia kuvitteelliseen menneisyyteen sijoitetuilla miehillä. Kuvan miljööstä ei pysty päättämään mikä aikakausi on kyseessä.

Yleensä vampyyrit ovat vallan ja voiman symboleita, ne ovat voittaneet kuolevaisuuden ja elävät ikuisesti ihmistä vahvempina ja ”parempina”. Kuvan vampyyria ei kuitenkaan esitetä yliluonnollisena kauniina kuolemana kuten edellisessä kuvassa, vaan tämä vampyyri on uhri. Tähän viittaa myös teoksen nimi ”*Hunt*” eli metsästys. Nainen ei ole nyt metsästäjä, vaan metsästetty ja kuvan miesolento on metsästäjä, mikä ilmenee kuvan figuurien asettelussa. Mies on päällä, vallassa ja

hallinnassa – nainen alla, uhrina ja vailla valtaa. Asettelu vertautuu myös yhdyntä-asettoon, jossa mies on päällä näin vahvistaen mielikuvaa miehen vallasta. Mies hallitsee naista myös seksuaalisella vallalla. Näin naisvampyyri on moninkertainen uhri; miehisen aggressiivisen vallan ja himon uhri. Kuva kääntää tappajan heikoksi ja voimattomaksi saaliiksi.

Kuvassa vaarna ei ole vielä lävistänyt sydäntä, sillä nykytradition (mm. Angel ja Buffy) mukaan tällöin vampyyri lopulta kuolee ja muuttuu tomuksi. Kuvan vampyyri ei myöskään noudata traditiota reaktiollaan. Yleensä kauhussa/ fantasiassa vampyyri kuvataan sähisevänä ja puoliksi hyökkäävänä, kesken uniensa heränneenä, kun vaarna isketään sen rintaan. Nainen kuitenkin kuvataan itkien yrittämässä estää miehen tekoa.

Kuvassa naisvampyyri ei nouse tradition mukaan arkusta, vaan makaa hautapaaden päällä alastomana, haavoittuvana. Kuvassa vampyyrista tehdään miehisen himon ja raivon kohde, uhri, jolle annetaan sääli-asema. Paasi on metafora uhraukselle. Nainen on uhri niin fyysisesti kuin henkisesti, hän makaa uhripaadella valmiina uhrukseen. Paasi on luultavammin kivinen sarkofagi, jossa nainen on viettänyt päiväsajan. Näin paasi ja tilan pimeys viittaisivat hautakammioon, kryptaan. Kryptaan viittaa myös maassa lojuva pääkallo. Pimeys on traditionaalinen tapa kuvata pahuutta, jolloin tilan pimeys toimii myös viitteenä naisen pahuuteen.

Nainen itkee vaarnan osuessa, anoo miestä luopumaan teostaan. Näin kuvan mieshahmo on kuvan antagonisti, ei nainen. Vampyyri on tradition mukaan pahuuden olento, demoni, joka on vallannut ihmisruumiin ihmisen kuollessa, mutta tässä naisen tappava mies nousee pahaksi ilmeensä, asentonsa ja tekonsa vuoksi. Miehen kasvot on kuvattu mustiksi, kuin värjäytyiksi tai naamion peittämiksi. Tämä naamio vääntää miehen kasvot hirviömäisiksi ja saattaa kyseenalaiseksi, kumpi kuvassa todella onkaan hirviö; nainen vai mies. Miehen kasvot viittaavat enemmän hirviömäisyyteen, jolloin kyseessä voisi olla toinen vampyyri. Musta on perinteisesti pahan ja pimeyden väri, mikä myös viittaa miehen pahuuteen. Musta viittaa myös raivoon, kuten miehen ilmekin. Hän ei kadu tekoaan, vaan raivolla painaa vaarnan naisen rintaan. Näin kyseessä voisi olla myös kahden vampyyrin valtataistelu.

Naisen alastomuus tekee tästä kaksinkertaisen uhrin. Kuva erotisoi tappamistilanteen samalla kun liioittelee vaarnan kokoa. Vaarna uppoaa naiseen kuin miehinen elin. Näin tappaminen ja yhdyntä rinnastuvat toisiinsa. Nainen on katseen kohde niin katsojalle kuin tappajalleen, alastomuus vahvistaa naisen asemaa heikkona uhrina, näin korostaen naisen perinteistä feminiinisyyttä, joka on ristiriidassa naisen vampyyriuden kanssa.

Kauhua aiheuttava olento, vampyyri, kuvataan alisteiseksi miehille voimalle ja vallalle ja esitetään heikompana kuin mies. Kuvan valta on selvästi miesolennon.

#### 6.5.4. Demonin tanssi

Kaikki naishahmot eivät toki ole kauniita, vaikka fantasiassa nainen, kauneus ja feminiinisyys yleensä liittyvät yhteen. **Helen Richin Demoness** (Kuva 23) ei noudata tapaa esittää nainen länsimaisen ideaalin mukaisesti kauniina, vaan kuvan naisolento on hirviömäinen demoni, jonka tunnistaa naiseksi vain rintojen kautta, jotka indeksoivat naiseuteen. Kuvassa olennolla on käärmeitä hiuksinaan, sen suomuinen häntä kiertyy kuin käärme jalan ympärille, kasvot ovat epäinhimilliset sarvineen ja ne muistuttavat naamiota. Hahmo tanssii liekeissä kädet levällään, jalat kuin balettiasennossa. Olento on esitetty noudattaen mm. 1500-luvulla ollutta tyyliä esittää vanhat noidat riippurintaisina ja pallomahaisina alastomina tai puolialastomina eukkoina. Tällöin paljaat rinnat toimivat noidan tunnuksena.<sup>153</sup> Näin kuvan naishahmo jatkaa noitakuvauksen perinnettä. Ulkomuoto niin noitakuvissa kuin tässä kuvassa viittaa kohteen moraaliseen epäpuhtauteen.

Demonit liitetään yleensä pahuuteen ja pahan esittämiseen on omat traditionsa. Ilkka Mäyrän mukaan demoni ei kuitenkaan aina ole selkeästi *Paha*, vaan pikemmin sen olemus on ambivalenssi, se samalla kauhistuttaa että kiehtoo. Pahuus on kulttuurinen ilmiö, ei luonnontieteellinen<sup>154</sup>, eikä tosimaailmassa ole olemassa syntyjään paha olentoa. Usein kuvitteellisissa pahoissa olennoissa on tiettyihin eläimiin viittaavia piirteitä. Länsimaissa pahuus on liitetty eläimellisyyteen ja jotkut eläimet mielletty pahoiksi tai saastaisiksi ja pahat ihmiset taas osaltaan eläimellisiksi.<sup>155</sup> Yleensä demonisen olennon erottaa jostain osasta, joka ei ole normaali ihmisellä. Tavallisia ovat sarvet, häntä, omituiset eläimen jalat, terävät hampaat, oudot silmät. Toisaalta demonin ei aina tarvitse olla ruma, vaan ylimaallinen kauneuskin voi olla demonin merkki. Rumuus kuitenkin usein fantasiassa viittaa pahuuteen ja pahat olennot kuvataan usein jonkinlaisiksi hirviöiksi. Tässä tapauksessa ei ole kysymys romantisoiduista hirviöistä, vaan iljettävistä hirviöistä, joiden tarkoitus ei ole herättää subliimia ihastusta, vaan kauhistusta ja inhoa. Nykyisessä mediafantasiassa demonit ja muut hirviöt voidaan kuitenkin esittää rakkauden ja himon kohteina, mutta tällöin nämä hirviöt on kuvattu

<sup>153</sup> Grootkerk 1986, 14

<sup>154</sup> Mäyrä 1996, 6

<sup>155</sup> Suutala 1995, 62-63

varsin inhimillisiksi niin tavoiltaan kuin ulkomuodoltaan kuten Siskoni on noita-sarjan puolidemoni Belthazor ihmishahmossaan Colena, ja Buffyn Spike vampyyri. Nämä ”kauniit” demonit voivat olla ihailun kohteita, mutta iljettävät ja rumat demoniset olennot sijoitetaan yhä pahuuden ja vastenmielisyyden piirin. Näin ulkomuoto määrittelee hahmon moraalisen ja sosiaalisen aseman.

Kuvan hahmolla on poikkeavia ruumiinosia demonin merkinä: pukin sorkat ja sarvet kuten paholaisella, käärmehiukset kuin Meduusalla ja häntä toimii elävän käärmeen metaforana. Kaikki nämä osat kuuluvat eläimille, joita pidetään kristillisessä traditiossa joko pahan apurina, saastaisena ja vastenmielisenä tai pahan metaforana. Vuohi ja siten vuohensorkat viittaavat paholaisen lisäksi myös okkultistiseen seksuaalisuuteen. Vuohenjalat tuovat myös mieleen satyyrin, joka tavallisesti on myös liitetty himokkuuteen ja irstailuun. Demoniseen seksuaalisuuteen on yleensäkin liitetty eläimellisyys ja tätä vahvistavat metonymisesti naishahmon eläimen ruumiin osat.<sup>156</sup> Näin kuvan naisdemoni ei liity pelkästään pahuuteen, vaan myös epäsovivaan himoon ja seksuaalisuuteen. Fantasiassa ihmisten ja epäihmisten väliset suhteet eivät ole mitään poikkeuksia, vaan mediafantasiassa usein jopa tarinan käynnissä pitäjiä. Näin periaatteessa kauhistuttava muukalaisuus eli toiseus, joka kauhugenressä olisi tarinan kauhun ja inhon aiheuttaja, muutetaan fantasiassa sallituksi, kauniiksi ja haluttavaksi.

Naisdemoni tanssii liekeissä. Liekit viittaavat kristillisen tradition mukaisesti helvettiin. Tuli ei vahingoita demonia, vaan on sen luontainen asuinympäristö. Tanssi viittaa myös kristilliseen traditioon noitien tanssista sapattina. Tässä traditiossa noidat tanssivat demonien kanssa paholaisen kunniaksi. Tanssi vahvistaa kuvan olennon villiyyttä, kahlitsemattomuutta.

Naisolennon väri on vihertävän sininen, mikä lisää hahmon demoniutta. Fantasiassa omituinen ihon väri ei välttämättä ole demonisuuden merkki, mutta tällä naishahmolla se tuo mieleen veden ja matelevat tai uivat olennot. Vesi on vanhassa kristillis-okkultistisessa traditiossa rakkauden ja erotiikan ainetta<sup>157</sup>, mutta naisdemonin kohdalla se tuo muistumia pikemmin vanhaan kauhufantasiaan Mustan laguunin hirviö. Tähän viittaa myös naisen kasvojen ulkomuoto, jossa ei ole juuri mitään inhimillistä.

Kuvassa naisolento katsoo suoraan kuvan katsojaan ottaen tämän mukaan demoniseen tanssiinsa. Näin katsoja kuvaa katsoessaan joutuu olennon katseen

---

<sup>156</sup> Grootkerk 1986, 15-17

<sup>157</sup> Grootkerk 1986, 12



kohteeksi ja samalla tämän vallan alle. Olento ei ole missään nimessä perinteinen naisobjekti, vaan se on alastomuudestaan huolimatta subjekti. Demonit edustavat hirviömäistä toiseutta, rajoja rikkovaa mahdollisuutta<sup>158</sup> ja groteskia subliimia. Demoni on mahdollisuuksien ja vapauden metafora. Se voi rikkoa normien rajamuurit, jotka ihmistä kahlitsevat. Näin katsoja otetaan kuvaan mukaan osaksi tanssia ja villiyttä, riemukasta toiseutta, jota inhimilliset normit ja sanktiot eivät rajoita.

### 6.5.5. Nainen kuolemana

**Paulo César Camposin** kuva **Death** (Kuva 24) edustaa enemmän allegorista naista kuin todellista olentoa. Kuvassa on naishahmo tulimalja kädessään ja pitkä kaapu yllään. Taustalla naisen ympärillä lentelee teräväreunaisia kivenpalasia.

Kuolemaan liittyy usein varsinkin hyvä-paha fantasiassa pahuus. Pahuuden voimat aiheuttavat kuolemaa, nauttivat kärsimyksen tuottamisesta ja usein se on niiden suurin tavoite kuten Tolkienin Keskimaa-tarustossa Melkorin ja Sauronin ja *Ajan pyörä*-kirjasarjan Shai'tanin (vrt. Saatana, muslimeilla Ash'Shaitan!). Fantasiassa paha antagonistinen voima/ jumala usein voi ottaa kuolleiden sielut valtakuntaansa ikuiseen kärsimykseen, mikä liittää nämä olennot suoraan kuolemaan. Usein itse kuolemakin voidaan mieltää moraalisesti pahaksi. Pahuus ja kuolema voivat limittyä niin, että ei ole toista ilman toista. Siten kuolemanvoimat fantasiassa usein liittyvät pahaan.

Syntymän lisäksi naisen maailmaan traditionaalisesti on kuulunut kuoleman läheisyys; aviomiehen kuolema, lapsen kuolema, kuoleman sureminen, kuolinitkut, kuolleen puhdistus tämän viimeistä matkaa varten ja tämän toiseen maailmaan lähettäminen. Naiselle kuolema on perinteisesti sallittu vain passiivisessa muodossaan, kohtalona, ei niin että nainen aktiivisesti ottaisi osaa kuoleman tuottamiseen. Nykyfantasiassa naiset kuitenkin aiheuttavat yhtä lailla kuolemaa kuin miehetkin. Näin naisesta on muodostunut samalla kuoleman aiheuttaja ja kuoleman surija, mikä rikkoo perinteistä naisen ideaalia.

Kuolema voi olla fantasiassa abstraktin voiman/ olevaisuuden lisäksi konkreettinen olento, kuten se monissa kulttuureissa aikoinaan ja yhä käsitetään olevan. Fantasia jatkaa tässäkin mielessä myyttien ja tarujen perintöä, sillä se antaa abstrakteille asioille ruumiin, tekee ne todellisiksi olennoiksi, eikä pelkiksi tavoittamattomiksi ajatuksiksi. Fantasian ruumiillinen kuolema voi ottaa kuolleet vastaan valtakuntaansa, mutta myös

---

<sup>158</sup> Mäyrä 1996, 3

aiheuttaa kuolemaa. Se samalla on ja toimii. Näin kuoleman personifikaatiossa yhdistyy sekä maskuliiniset toiminnalliset piirteet että feminiininen hoivaaminen. Kuolema mielletään usein elämisen ja olemisen vastakohtaksi, ei miksiäkään. Kuoleminen on väistämätön tapahtuma maailmassa, mutta kuolema itse on maailman ulkopuolella. Kautta aikojen ihmiset ovat kokeneet kuoleman ja kuoleamisen pelkoa, pelänneet henkiolentoja ja vainajia, jotka ovat palanneet kuoleman takaa koettelemaan eläviä.<sup>159</sup> Tuo kuoleman pelko on osasyynä siihen, että kuolema mielletään pahaksi asiaksi/olennoksi, entiteetiksi. Nykyaikana länsimaissa kuolema on depersonalisoitu, siltä on viety olemus ja persoona, se ei ole enää olento ja entiteetti, vaan biologinen kokemus ja pois hajoaminen. Kuolema on siirretty pois silmistä sairaaloihin ja kuolemista kammotaan aivan eri lailla kuin entisaikaan, se ei enää ole luonnollinen asia, vaan elämää pyritään pitkittämään kaikin keinoin. Kuolema on jotain elämänrytmiä häiritsevää ja kiusallista.<sup>160</sup> Fantasiassa kuolema on kuitenkin yhä läsnä kuten entisaikojen yhteisöissä. Se usein on myös persoona, todellinen olento tai voima, sillä voi olla kasvot ja keho, mutta ainakin sillä on mieli. Näin fantasian kautta nykyihminen palaa menneisiin uskomuksiin, joissa kuolema ei ollut biologiaa, vaan ajatteleva ja toimiva tahto-olento.

Kuvan nainen toimii sekä allegoriana kuolemalle että sen personifikaationa. Kuolema on tässä kuvassa kaunis nainen, joka kantaa kädessään tulta. Tulella on pitkä historia kuvataiteissa ja symboliikassa. Tuli on elämän vertauskuva, mutta samalla se voi toimia myös tuhon indeksinä. Tuli pitää elämää yllä lämmöllään ja samalla sen liekki voi muuttua tuhoavaksi. Tähän viittaa sanonta ”tuli on hyvä renki, mutta huono isäntä”. Tuleen viitataan puhuttaessa elämän liekestä eli ihmisen halusta elää ja ihmisen elämänvoimasta. Samoin puhutaan, että jonkun elämän liekki on sammunut, kun elämänhalu katoaa. Kuvassa kuolema ylläpitää tulta eli elämää, mihin viittaa kuvatekstikin kuolemasta uuden tuojana. Kuolemassa on toisen elämän alku ja elämä taas johtaa kuolemaan ikuisena luonnon kiertokulkuna. Kuvan nainen toimii samalla kuoleman että uuden elämän symbolina, välittäjänä elämän ja kuoleman välillä.

Naisen silmästä valuu kyynel ja hänen toinen kätensä ojentuu tarttumaan tulimaljaan. Ele ja kyynel liittyvät yhteen. Koska tuli on elämän symboli, niin tulimalja kuvassa edustaa jonkun olevaisen elämää, tämän elämän liekkiä. Naisen ele viittaisi siihen, että hän aikoo kallistaa maljaa ja kyynel viittaa suruun. Tällöin kuva saa merkityksen, jossa

---

<sup>159</sup> Utriainen 1989, 287-288

<sup>160</sup> Heikkilä & Jokivuori 1994, 23-24

nainen aikoo sammuttaa jonkun elämän liekin ja suree sitä. Näin nainen toimisi kuvassa kuoleman aktiivisessa tehtävässä. Kuvassa kuitenkin yhdistyy myös perinteinen käsitys naisesta ja kuolemasta. Vaikka kuvan hahmo on epäinhimillinen olento ja entiteetti, se kuitenkin suree ”aiheuttamaansa” kuolemaa omaksuen näin naisen perinteisen surijan aseman. Kuoleman olentokin suree toisten kuolemaa.

Kuvan hahmo ei ole Pelottava Kuolema, vaan Sureva Kuolema. Siitä puuttuu kuolemaan tavallisesti liitetyt attribuutit kuten luuranko, pääkallokasvot, kuivuus ja karuus. Ainoa mikä kuvassa voisi viitata kuolemaan on kuvassa leijuvat kivet. Kivet ovat kivimurskaa, kuin palasia jostain isommasta lohkarresta. Tällä voidaan viitata jonkun elämän murskautumiseen eli kuolemaan. Kivet ovat myös elotonta materiaa, ihmisen silmin kuollutta ainesta näin myös viitaten kuolemaan. Kuvasta puuttuu kaikki elävä aines, vehreys ja luonto.

Naisen epäinhimillisyyteen ja tuonpuoleiseen viittaavat naisen tyhjät silmät. Valkoinen on tyhjyyden ja samalla kaikkeuden symboli. Valkoinen viittaa samalla naisen kykyyn nähdä kaikki kuin siihen, että hän on kaikki. Hän ei ole itsenäinen olento, vaan kuori, joka sisältää kuoleman voiman. Silmät ovat sielun peili, joten silmien tyhjiys viittaa naisen tyhjiyteen. Hän on olemassa, häntä ei voi muuttaa, hän on väistämätön. Kuvassa kuoleman tyhjiys kuitenkin yhdistyy elämän liekkiin luoden näin kaksinaisen olennon, jolla on mahti sekä kuolemaan että elämään.

Naisen iholla ja asussa on koristeita. Hänen kaapunsa liepeessä kulkee kreikkalaistyyppinen nauhakoriste, hieman kuin juokseva koira-malli. Tämä viittaa jatkuvuuteen, eteenpäin menemiseen, ja siten elämänsä kierron jatkuvuuteen. Naisen käsissä on itämaiset lohikäärme kuviot. Kaukoidässä lohikäärme on elämän symboli ja siten jälleen viittaa naisen liittymiseen elämään. Tämä kuoleman hahmo ei siten ole perinteinen pelottava viikatemies, vaan osa elämän kiertokulkua; kuoleman kautta se ottaa mukaan uuteen elämänsä kierto, antaa uuden mahdollisuuden. Näin kuolema ei ole pelottava voima, vaan eräänlainen hoivaava äitihahmo, eikä siten itse asiassa kuulu ollenkaan Pahoihin naisiin, vaan on enemmän sukua ensimmäisen kuvan raskaana olevalle naiselle. Kuolema antaa mahdollisuuden uuteen elämään ja raskaus on tälle elämälle väylä maailmaan. Äitiyden ja kuoleman yhdistäminen on vanha traditio. Kuolema on kohtu, joka antaa ja ottaa.<sup>161</sup>

---

<sup>161</sup> Nenola 1986, 163-164

## 7. PÄÄTÄNTÖ

Naisen esittämisellä on pitkä traditio. Perinteinen länsimainen ideaali naiskuva on ollut passiivinen, lempeä ja hempeä. Nykyajan naiskuva on kuitenkin moninaisempi: nainen on toiminnallinen, itsellinen ja vahva. Fantasiakuvissa esiintyvä naistyyppi edustaa yleensä ideaalinaista, tekijänsä ja usein myös vallitsevan kulttuurin ja ajan naisihannetta. Valitsemissani kuvissa ei ollut yhtään kuvaa, jossa perinteinen naiseus olisi kokonaan käännetty pääläelleen, vaan kaikissa kuvissa oli jotain siitä feminiinisyyden ihanteensa, joka on vallinnut pitkään ja joka vieläkin vaikuttaa siihen, minkälaista naista pidetään ihanteellisena naisena.

Monet fantasiakuvat ovat sukua muotikuville poseeraavuutensa ja naishahmon ulkoisen olemuksen kautta. Usein fantasian naiset ovat kauniita, huoliteltuja ja ainakin jossain määrin traditionaalisen feminiinisiä, aktiivisuudesta tai aggressiivisuudesta huolimatta. Nykyaikana varsinkin fantasia tv-sarjojen naiset ovat tappelijoita, pärjääjiä ja vallanpitäjiä, joilla on superkykyjä toimintaa tukemassa. Rajusta toiminnasta ja väkiallasta huolimatta he ovat kuitenkin ulkoisesti feminiinisen kauniita. Vahvuus ja valta eivät tarkoita välttämättä väkivaltaa, vaan valta voi olla myös henkistä itsensä hallinnan ja päättämisen valtaa.

Kaikki fantasiakuvat eivät kuitenkaan esitä satureita tai selkeitä vallanpitäjiä, vaan joissain kuvissa naisilta selvästi puuttuu valta ja nainen vastaa pikemmin perinteistä naisideaalia kuin nykypäivän toiminnallista naiskuvaa. Näitä passiivisia naishahmoja nimitän linnanneidoiksi heidän olemuksensa vuoksi. Linnanneidot ovat ainakin ulkoisesti usein toiminnallisten naisten vastapoleja, stereotyyppisimmillään feminiinisyyden ruumiillistumia, kun toiminnalliset ja soturinaiset liittyvät enemmän maskuliinisina pidettyihin ominaisuuksiin.

Maskuliinisuus ja feminiinisyys ovat kuitenkin vain nimikkeitä, joita on annettu tietyille ominaisuuksille ja ihanteille, ne on keksitty säätelemään naisten ja miesten ominaisuuksia sukupuolijakoisessa hierarkkisessa maailmassa. Jako perustuu tiettyihin ihanteisiin mitä ihmisiltä on toivottu, eikä tarkoita että maskuliiniset naiset olisivat epänaisia, vaan että heillä on ominaisuuksia, joita on perinteisesti pidetty miehisinä ihanteina tai ominaisuuksina. Nimikkeet edustavat stereotyyppisiä käsityksiä, joiden kautta naishahmojen representaatioita ja kuvien narraatiota voi tutkia. Näiden stereotyyppien kautta hahmotin valitsemissani kuvissa ilmenevää perinteistä tai

modernia naiseutta populaarikulttuurin ja naiseuden esittämisen tradition kautta. Erilaisten stereotyypioiden kautta kuvista saattoi luoda kolme luokkaa; linnanneito, soturi ja paha nainen eli pimeän tytär, sillä nämä ryhmät erottuvat selkeimmin naiskuvien joukossa, jos jätetään ulkopuolelle perinteiset keijuhahmot, merenneidot ja muut epäinhimilliset hybridiolennot.

Kaikissa valitsemisani kuvissa oli jokin poikkeama konsensustodellisuudesta, joka liitti ne fantasian genreen. Ero konsensustodellisuudesta saattoi olla kyky lentää, taikavoimat ja hahmon epäinhimilliset piirteet. Eron ei välttämättä tarvitse olla näin selkeästi fantastinen muodostaakseen fantasiakuvan, vaan ero saattaa syntyä myös erilaisista vaatteista ja miljööstä, jotka selkeästi poikkeavat kuvan tekijän primaarimaailmasta. Yleensä tämä ero valitsemisani kuvissa liittyi menneeseen kuvitteelliseen aikaan niin että asut ja miljöö muistuttivat todellisia olemassa olleita objekteja ja paikkoja, mutta ei tarkasti niitä matkien, vaan uudelleen muokaten.

Fantasiakuvia ei voi niin helposti kuin kirjallisuutta sijoittaa fantasian kolmeen maailmatyyppiin; primaarimaailman fantasia, sekundaarimaailman fantasia ja kahden maailman fantasia. Kuvissa on rajoitettu tapahtumakenttä, jolloin merkkien niukkuus tekee vaikeaksi päätellä mihin tyyppiin kuva kuuluu. Aiheiden perusteella kuitenkin tulkitsen monet valitsemani kuvat kuuluvaksi sekundaarimaailman tyyppiin, jossa fantasia on puhtaimmillaan. Haltiat, keijut ym. epäinhimilliset olennot voivat sijoittua myös primaarimaailma genreen, mutta usein näissä tarinoissa tapahtumat sijoittuvat nykymaailmaan. Fantasiakuvien miljöö- ja pukumaailma vahvistavat kuvien fantasiaa eli poikkeamaa konsensustodellisuudesta.

Nykyaikana fantasiassa toiminnalliset naissankarit ovat lähes normi. Varsinkin tv-fantasiassa keskeisten naishahmojen esittäminen passiivisina uhreina on harvinaisempaa. Vahvasti visuaalisen mediafantasian naiset ovat aktiivisia, itsenäisiä ja toiminnallisia hahmoja, jotka pärjäävät varsin hyvin ilman miehistä apua. Valitsemisani Elfwoodin kuvissa sitä vastoin monet naisista edustivat enemmän passiivista naisihannetta, osoittaen että perinteinen tapa kuvata ”prinsessamaisia” naisia ei ole kadonnut aggressiivisten soturinaisten kaudella. Selkeistä taistelijahahmoista usein puuttuu romanttinen tunnelma ja traagisuus, jota monissa valitsemisani kuvissani ilmeni. Aggressio ja romantiikka rajaavat toisensa varsin hyvin erilleen, sillä kuvien romantiikka edusti etupäässä tyyppiä, jossa nainen on kaunis ja perinteisen feminiininen. Näin rintarinnan aggressiivisten ja itsenäisten soturiskojojen rinnalla elää yhä ritariromantiikan perinne pelastettavine ja passiivisine linnanneitoineen. Monissa

kuvissa kuitenkin linnanneidon ulkokuori toimi vain hämäyksenä. Linnanneito ei ollut niin passiivinen kuin aluksi oletti, vaan usein tarkemmin kuvaa tulkittaessa nainen oli itse asiassa aivan yhtä aktiivinen kuin soturisisarensa, toiminta ja valta vain ilmeni eri tavoin, ei niin suorana ja vaarallisena. Näennäisesti vailla valtaa olevat linnanneidot omasivatkin valtaa ja soturit ja hirviönaiset saattoivat olla sitä vailla, pahan naisen valta oli pelon valtaa, mutta ei välttämättä aktiivista todellista valtaa. Vallan käsite ei näin liittynyt näkyvään voimaan tai hahmon olemukseen, vaan kuvan tilanteeseen, sen sisäisiin suhteisiin ja hahmojen asemointiin, eleisiin ja muihin sanattomiin viesteihin.

Fantasian suosio näyttää vain kasvavan koko ajan ja lähiaikoina on tullut tai tulossa runsaasti ainakin jollain tavoin fantasiaan liittyviä elokuvia kuten Van Helsing, Troija, Kuningas Arthur, Spiderman II, The Day of Tomorrow, Harry Potter ja Azkabanin vanki, Phantom of the Opera, Alienit vastaan Predatorit, Riddickin aikakirjat, Hellboy ym. Nämä ovat lähes kaikki megabudjettielokuvia, mikä myös kertoo fantasian suosiosta. Ja ainakin Van Helsingissä, Kuningas Arthurissa ja Riddickissä on toiminnallinen naishahmo ja uuden Harry Potterin Hermionen kerrotaan saaneen lisää potkua toimiinsa, joten toiminnalliset naishahmot eivät ainakaan näillä näkymin ole katoamassa minnekään, vaan elävät kukoistuskauttaan. Itse asiassa vahvan naishahmon puuttuminen toiminta- tai fantasiaelokuvasta on nykyään poikkeus. Mediafantasian ja muun fantasian välillä on näin selkeä ero. Mediafantasian naiset useimmiten ovat toiminnallisia naisia, kun taas fantasiakirjoissa esiintyy enemmän myös passiivisempia naishahmoja. Visuaalinen mediakulttuuri liittyy hektiseen ja hedonistiseen myöhäismoderniin aikaan, joka kaipaa ärsykeitä yhä kasvavaan tahtiin. Myös rajut naishahmot ovat osa tätä ärsykkeiden ja kuvien kaipuuta. Fantasiassa elää siten rintarinnan perinteisempi epätoiminnallinen naistyyppejä sekä myöhäismoderni taistelija. Ja vaikka fantasia on mahdollisuuksien genre, rajoja kokeileva ja uusia näkökantoja luova, se on samalla konservatiivinen ja on epätodennäköistä, että linnanneidot koskaan katoavat fantasiasta, elleivät naisihanteet täysin muutu.

## KUVALUETTELO

1. Larry Elmoren kansikuva kirjassa Kevätaamun lohikäärmeet. Dragonlance sarja, kronikat osa 3. Margaret Weis ja Tracy Hickman 1992. Kustannus Oy Jalava. Helsinki.
2. Clyde Caldwellin kansikuva kirjassa Kindred Spirits. Dragonlance sarja, The Meeting sextet, volume one. Mark Anthony & Ellen Porath 1991. TSR ltd. USA.
3. Kuva kääpiö Gimlistä kumppaneineen. Teos: Taru Sormusten herrasta. Elokuva ja sen synty. Brian Sibley 2001. Werner Söderström Oy. Helsinki. Sivu 36.
4. Uhkean miekkanaisen kuva. Fragmentti Luis Royon teoksesta Silverglass I vuodelta 1986. Teos: Women de Luis Royo 1995. NORMA Editorial, S.A. Spain. Sivu 23.
5. Kuva kuolleesta Madelyne Pryorista. Ryhmä-X lehti nr. 11, 1991. Inferno tarina, viimeinen osa. Sivu 44.
6. **Circe, Pregnant.** Norma A. Peters. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/p/e/peters/wildwood.jpg>
7. **The fairy glen.** Nancy E. Henry. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/n/a/nancy/LOTHGLEN.jpg>
8. **Too late.** Janet J.E.Chui. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/j/a/janet/toolate2.jpg>
9. **Ariele & Malefice.** Helen Rich. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/x/o/xothique/arielemalefice.jpg>
10. **Inquisitor.** Nancy E.Henry. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/n/a/nancy/LOTHINQ.jpg>
11. **Maiden flight.** Helen Rich. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/x/o/xothique/sovay.jpg>
12. Claude Deruetin kuva Mme de Saint-Balmontista vuodelta 1643. Teos : Representing women. Linda Nochlin 1999. Thames & Hudson. London. Sivu 37.
13. Xena soturiasussaan. [http://lycylawless.com/gallery/albums/userpics/c\\_xena\\_95\\_09\\_04/xena34.jpg](http://lycylawless.com/gallery/albums/userpics/c_xena_95_09_04/xena34.jpg)
14. **Not my brother.** Janet J.E. Chui. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/j/a/janet/deadknighthue.jpg>
15. **Trouble is brewing.** Janet J. E. Chui. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/j/a/troublebrewing.jpg>
16. **Sariah.** Mark Ivan Cole. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/m/a/mark/sariah.jpg>
17. **Jiralyn.** Mark Ivan Cole. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/m/a/mark/jiralyn.jpg>
18. **Black Princess.** Jose M. Rodriguez. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/j/o/jose/uno.jpg>

19. **Lona.** Helen Rich. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/x/o/xothique/lona.jpg>
20. Kuva Maila Nurmen Vampirasta. [http://www.cypherzero.com/vampira/images/vampira\\_queen\\_of\\_ghouls.jpg](http://www.cypherzero.com/vampira/images/vampira_queen_of_ghouls.jpg)
21. Kuvia elävästä, demonisesta seinästä pitelemässä Rachel Summersia. Marvel lehti, nr.11, 1991. Inferno tarina, osa 3. Sivu 72.
22. **The Hunt.** Paulo César Campos. <http://ew2.lysator.liu.se/loth/c/a/caesar/hunter.jpg>. Kuva ei enää ole Elfwoodissa.
23. **Demoness.** Helen Rich. <http://ew2.lysator.liu.se/pic/art/x/o/xothique/demoness.jpg>
24. **Death.** Paulo César Campos. <http://ew2.lysator.liu.se/loth/c/a/caesar/deah.jpg>. Kuva ei enää ole Elfwoodissa.



## LÄHTEET

### PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Jyväskylän yliopiston luentojakso: Fantasian monet maailmat. Kevät 2003. Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos.

Sinisalo, Johanna 16.1.2003. *Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä.*

Ihonen, Maria 20.2.2003. *Fantasian ilmaisuvoima nuortenkirjallisuudessa.*

### PAINETUT LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

*The Addams family* = <http://www.tvland.com/shows/addamsfamily/> 16.8. 2004.

Alho, Olli 1984. *Viihteen ja taiteen naiskuvat*. Teoksessa: Mies-nainen-ihminen. Tieteen näkemyksiä sukupuolten eroista ja tasa-arvosta. Opetusministeriö. Valtion painatuskeskus. Helsinki.

Apo, Satu 1990. *Kansansadut naisnäkökulmasta. Suuren Äidin palvontaa vai potkut Lumikille?* Teoksessa: Louhen sanat. Kirjoituksia kansanperinteen naisista. Toim. Aili Nenola ja Senni Timonen. SKS. Helsinki.

Apo, Satu 1995. *Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta*. Hanki ja Jää. Karisto Oy. Hämeenlinna.

Bengtsson, Niklas 2000. *Mielikuvituksen rajaton riemu. Bibliografia ja johdatus fantasiakirjallisuuteen*. BTJ Kirjastopalvelu Oy. Helsinki.

Brodrick, M. & Morton A.A.1996. *A Concise Dictionary of Egyptian Archaeology*. Senate. London. England.

Carroll, Noël, 1993. *Kauhun olemus*. Teoksessa: Kauneudesta kauhuun. Kirjoituksia taidefilosofiasta. Taide ja filosofia 2.. Toim. Arto Haapala & Markus Lammenranta. Gaudeamus. Hämeenlinna.

Cotterel, Arthur 1995. *Maailman myytit ja tarut*. Toinen painos. Englanninkielinen alkuteos: *The Illustrated Encyclopedia of Myths & Legends* 1989. Ei suomentajaa. WSOY. Italia.

Deegan, Mary Jo 1986. *Sexism in Space: Freudian Formula in "Star Trek"*. Teoksessa: *Eros in the Mind's Eye. Sexuality and the Fantastic in Art and Film*. Ed. Donald Palumbo. Contributions to the study of science fiction and fantasy, number 21. Greenwood press. USA.

Doane, Mary Ann 1986. *The Clinical Eye: Medical Discourses in the "Woman's Film" of the 1940s*. Teoksessa: *Female Body in Western Culture. Contemporary Perspectives*. ed. Susan Rubin Suleiman. Harvard University Press. USA.

*Elfwood sivusto* = <http://elfwood.lysator.liu.se/elfwood.html>

*The Encyclopedia of Fantasy. The Definitive Illustrated Guide* 1998. Ed. Pringle, David. Carlton Books Ltd. London.

Fiske, John 2000. *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Vastapaino. Jyväskylä.

Fornäs, Johan 1999. *Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä*. Teoksessa: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä. Vastapaino. Tampere.

Fornäs, Johan 1998. *Kulttuuriteoria. Myöhäismodernin ulottuvuuksia*. Englanninkielinen alkuteos: *Cultural Theory and Late Modernity*. Suom. Mikko Lehtonen, Kaarina Hazard, Virpi Blom, Juha Herkman. Vastapaino. Tampere.

Frayling, Christopher 1995. *Strange Landscape. A Journey Through the Middle Ages*. BBC Books. London.

Greene, Ray. *Vampira (Maila Nurmi)*. Reprinted from BOXOFFICE magazine. <http://www.hotweird.com/crow/vamp.html> 16.8.2004.

Grootkerk, Paul 1986. *Occult Eroticism in Fantastic Art of the Fifteenth ad Sixteenth Centuries*. Teoksessa: Eros in the Mind's Eye. Sexuality and the Fantastic in Art and Film. Ed. Donald Palumbo. Contributions to the study of science fiction and fantasy, number 21. Greenwood press. USA.

Grossberg, Lawrence 1995. *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Suom. ja toim. Juha Koivisto, Mikko Lehtonen, Ensio Puoskari ja Timo Uusitupa. Vastapaino. Tampere.

Gunn, James 1975. *Alternate Worlds. The history of science fiction*. Englewood Cliffs, NJ. Prentice-Hall.

Hall, Stuart 1997. *The Spectacle of The "Other"*. Teoksessa: Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Ed. Stuart Hall. Open University. SAGE Publications Ltd. Great Britain.

Heikkilä, Kari ja Jokivuori, Pertti 1994. *Kuoleman salaisuus*. Kirjayhtymä Oy. Jyväskylä.

Hekanaho, Pia Livia 2002. *Ylevät miehet - kauniit naiset. Sukupuolitetun kauniin ja ylevän jäljillä*. Teoksessa: Kauneuden sukupuoli. Näkökulmia feministiseen estetiikkaan. Toim. Pauline von Bonsdorff ja Anita Seppä. Jyväskylän yliopisto. Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos. Gaudeamus. Helsinki.

Herkman, Juha 2000. *Huumorin ja vallan keskeneräinen kysymys: populaarin kokemuksen jäljillä*. Teoksessa: Populaarin lumo; mediat ja arki. Toim. Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos. Mediatutkimus, sarja A, N:o 46. Turku.

Hietala, Veijo 1992. *Kulttuuri vaihtoi viihteelle – johdatusta postmodernismiin ja populaarikulttuuriin*. Kirjastopalvelu Oy. Helsinki.

Hietala, Veijo 1996. *Kuvien todellisuus. Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan*. BJT Kirjastopalvelu Oy. Helsinki.

Hintikka, Kari A. 1994. *Virtuaalinen tila - julkinen olohuone*. Painatuskeskus. Helsinki.

Huston, Nancy 1986. *The Matrix of War: Mothers and Heroes*. Teoksessa: *The Female Body in Western Culture, contemporary perspectives*. Ed. Susan Rubin Suleiman. Harvard University Press. USA.

Inkinen, Sam 1999a. *Globalisaatio, digitalisaatio ja ajan henki*. Teoksessa: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. toim. Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä. Vastapaino. Tampere.

Inkinen, Sam 1999b. *Teknokokemus ja Zeitgeist. Digitaalisen mediakulttuurin yhteisöjä, utopioita ja avantgarde-virtauksia*. Acta Universitatis Lapponiensis 28. Lapin yliopisto. Rovaniemi.

Inness, Sherrie A. 1999. *Tough Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. PENN. University of Pennsylvania Press. Philadelphia.

Järvinen, Aki 1999. *Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Nykyculttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60. Jyväskylän Yliopisto. Saarijärvi.

Järvinen, Liisa Marjatta 1996. *Naisen myyttinen säikähdys*. Yliopistopaino. Helsinki.

Kern, Gary 1982. *The Search for Fantasy: From Primitive Man to Pornography*. Teoksessa: *Bridges to Fantasy*. Ed. George E. Slusser, Eric S. Rabkin and Robert Scholes. Board of Trustees, Southern Illinois University Press. Carbondale, Illinois. USA.

Kerr, Katharine 2002. *Lumottu sormus*. Deverryn taru 2. Suom. Katariina Kaila. Otava. Helsinki.

Keränen, Marja 1989. *Miehet politiikkatieteen subjekteina*. Teoksessa: *Naisen tieto*. Toim. Sara Heinämaa. WSOY. Juva.

Koivisto, Juha 1998. ”Postmodernismi” ja valistuksen ”tee-se-itse”. Teoksessa: Mediatieteen kysymyksiä 2. Kirjoituksia modernista ja postmodernista kulttuurista. Professori Tarmo Malmbergin juhlaKirja. Toim. Sam Inkinen, Eva Sundgren ja Mauri Ylä-Kotola. Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta. Rovaniemi.

Kuusamo, Altti 1990. *Kuvien edessä: esseitä kuvan semiotiikasta*. Gaudeamus. Helsinki.

Laiho, Marianna 1996. *Äidit muotikuvissa ja kuvien katsojina*. Teoksessa: Naisen naamio, miehen maski. Katse ja sukupuoli mediakuvassa. Toim. Marianna Laiho ja Iris Ruoho. KSL r.y. Tampere.

Layne, Gwendolyn 1986. *Mum’s the word: Sexuality in Victorian Fantasy Illustration (and Beyond)*. Teoksessa: Eros in the Mind’s Eye. Sexuality and the Fantastic in Art and Film. Ed. Donald Palumbo. Contributions to the study of science fiction and fantasy, number 21. Greenwood Press. New York. USA.

Lappihalme, Ilmari 2002. *Kilpailevat naisbodauksen estetiikat - Pumping Iron II: The Women*. Teoksessa: Kauneuden sukupuoli. Näkökulmia feministiseen estetiikkaan. Toim. Pauline von Bonsdorff ja Anita Seppä. Jyväskylän yliopiston Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos. Gaudeamus. Helsinki.

Lehikoinen, Päivi 2002. *Hauskoja, hurjia ja rohkeita. Tarueläinkilpailun parhaissa töissä yhdistyvät monet hahmot ja ominaisuudet*. Keskisuomalainen 10.12.2002.

Linker, Kate 1995. *Representaatio ja seksuaalisuus*. Teoksessa: Kuva ja vastakuva. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa. Gaudeamus. Tampere.

Lyytikäinen, Pirjo 2000. *Äärettömiä olentoja. Subliimi ja groteski Leena Krohnin tuotannossa*. Teoksessa: Subliimi, groteski, ironia. Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 52/ 1999. Toim. Outi Alanko ja Kuisma Korhonen. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki.

Malmberg, Tarmo 2000. *Modernin kulttuurin lupaus ja populaarikulttuurin käänne*. Teoksessa: Populaarin lumo –mediat ja arki. Toim. Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala. Turun Yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos, Mediatutkimus. Sarja A, N:o 46. Turku.

Milling, Jill 1990. *The Ambiguous Animal: Evolution of the Beast-Man in Scientific Creation Myths*. Teoksessa: The Shape of the Fantastic. Selected Essays from the Seventh International Conference on the Fantastic in the Arts. Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy, Number 39. Ed. Olena H. Saciuk. Greenwood Press. New York. USA.

Modinos Tuija. 1994. *Nainen populaarikulttuurissa. Madonna ja The Immaculate Collection*. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 42. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.

*Muinaisten kulttuurien arvoitukset. Maailman selittämättömät pyhät paikat, symboliset maisemat, muinaiset kaupungit ja kadonneet maat* 1990. Toim. Jennifer Westwood. Suom. Heidi Järvenpää. Otava. Barcelona.

Murtosaari, Jukka 2000. *Frank Franzetta*. Katse tuntemattomaan # 2. Portti nr. 2. 2000.

Murtosaari, Jukka 2002. *Michael Whelan*. Katse tuntemattomaan # 4. Portti nr. 4. 2002.

Murtosaari, Jukka 2001. *Virgil Finlay*. Katse tuntemattomaan # 3. Portti nr. 3. 2001.

Mäkelä, Leena 2000. *Groteskin ja subliimin vuoropuhelu Timo K. Mukan Kyyhkyssä ja unikossa*. Teoksessa: Subliimi, groteski, ironia. Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 52/ 1999. Toim. Outi Alanko ja Kuisma Korhonen. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki. 2000.

Mäkinen, Juha 2003. *Nimi lapselle Tolkienilta. Suomessa on kaksi Gandalfia, kuusi Arwenia ja 17 Elanoria*. Keski-suomalainen 17.12.2003.

Mäyrä, Ilkka. 1996. *Kiehtova ja kauhea demoni: kohti tekstin demonisten piirteiden analyysiiä*. Tampereen yliopisto. Yleinen kirjallisuustiede. Julkaisuja 31. Toim. Tampereen yliopiston taideaineiden laitos ja Ilkka Mäyrä. Tampere.

Nenola, Aili 1986. *Miessydäminen nainen. Naisnäkökulma kulttuuriin*. Tietolipas 102. SKS. Pieksämäki.

Nieminen, Tommi 1996. *Kohti lukijan genrejä. Johdatusta semioottiseen lajiteoriaan*. Tampereen yliopisto. Yleinen kirjallisuustiede 30. Tampereen yliopiston taideaineiden laitos. Tampere.

Nikunen, Kaarina 1996. *Naisellisuuden naamiot. Kuva, katse ja representaation politiikka*. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos. Julkaisuja A 89/1996. Jäljennepalvelu. Tampere.

Nochlin, Linda 1999. *Representing Women*. Thames & Hudson. London.

Nochlin, Linda 1995. *Naiset, taide ja valta*. Teoksessa: Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa. Gaudeamus. Tampere.

*Noita naisia. Vallattomia ja vallanpitäjiä* 1994. Toim. Sinikka Olander, Arja Saramies, Irma Soilanne, Marja-Leena Solovjew. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Palin, Tutta 1998. *Merkistä mieleen*. Teoksessa: Katseen rajat. Taidehistorian metodologiaa. Toim. Arja Elovirta ja Ville Lukkarinen. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus. Jyväskylä.

Peacock, John 1990. *Länsimainen puku antiikista nykypäivään*. Englanninkielinen alkuteos: The Chronicle of Western Costume. Suomentanut Virpi Leinonen. Otava. Helsinki.

Pesonen, Heikki 1999. *Luomakunnasta äiti-maahan. Uskonnollisen luontosuhteen retoriikkaa*. Teoksessa: Uskonto ja sukupuoli. Toim. Tuija Hovi, Aili Nenola, Tuula Sakaranaho, Elina Vuola. Helsinki University Press. Helsinki.

Puuronen, Anne 1999. *Hurskaat ruumiit. Muokatun ulkonäön merkitykset*. Teoksessa: Uskonto ja sukupuoli. Toim. Tuija Hovi, Aili Nenola, Tuula Sakaranaho, Elina Vuola. Helsinki University Press. Helsinki.

Rabkin, Eric S. 1985. *Introduction – The Appeal of the Fantastic: Old Worlds for New*. Teoksessa: The Scope of the Fantastic – Theory, Technique, Major Authors. Selected Essays from the First International Conference on the Fantastic Literature and Film. Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy, Number 10. Ed. by Robert A. Collins and Howard D. Pearce. Greenwood Press. Westport, Connecticut. USA.

Rawlins, Jack P. 1982. *Confronting the Alien: Fantasy and Antifantasy in Science Fiction Film and Literature*. Teoksessa: Bridges to Fantasy. ed. George E. Slusser, Eric S. Rabkin and Robert Scholes.. Board of Trustees, Southern Illinois University. USA.

Reuter, Martina 1989. *Vangittu vai vapaa: Simone de Beauvoirin näkemykset naisen ruumiista*. Teoksessa: Naisen tieto. Toim. Sara Heinämaa. WSOY. Juva.

Rice, Anne 1994. *Kadotettujen kuningatar*. Englanninkielinen alkuteos: The Queen of the Damned. Suom. Hanna Tarkka. Otava. Keuruu.

Riikonen, H.K. 2000. *Groteskin käsitteestä Erich Auerbachilla*. Teoksessa: Subliimi, groteski, ironia. Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 52/ 1999. Toim. Outi Alanko ja Kuisma Korhonen. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Helsinki. 2000.

Rolleston, T.W 1994. *Celtic. Myths and Legends*. Senate. England.

Salminen, Kari 2000. *Gormenghast-trilogia kääntyi mahtisarjaksi*. Ilta-sanomat, tv-lehti 27.12. 2000.

Salminen, Kari 2003. *Yön lapset*. Ilta-sanomat. Plussa-liite 26.4.2003.



Salonen, Heli 1999. *Naisen myyttinen pahuus kansanperinteen naiskuivissa*. Teoksessa: Uskonto ja sukupuoli. Toim. Tuija Hovi, Aili Nenola, Tuula Sakaranaho ja Elina Vuola. Yliopistopaino. Helsinki.

Sargent, Pamela 1998. *Firebrands; The Heroines of science fiction and fantasy*. Kuvat Ron Miller. Collins & Brown Limited. Great Britain.

Sassi, Sinikka 1998. *Koiran näkökulma modernisaatioon*. Teoksessa: Mediatieteen kysymyksiä 2. Kirjoituksia modernista ja postmodernista kulttuurista. Professori Tarmo Malmbergin juhla-kirja. toim. Sam Inkinen, Eva Sundgren ja Mauri Ylä-Kotola. Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta. Rovaniemi.

Saukkola, Mirva 1996. *Nallet, tontut ja haltijat. Brittiläisvaikutteita suomalaisessa lasten fantasiakirjallisuudessa*. Teoksessa: Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille. toim. Tero Norkola ja Eila Rikkinen. Tietolipas 146. SKS. Helsinki.

Seppänen, Janne 2001. *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa*. Nuorisotutkimusverkosto julkaisuja 17. Vastapaino. Jyväskylä.

Setälä, Päivi 2002. *Renessanssin nainen. Naisten elämää 1400- ja 1500-luvun Italiassa*. Otava. Keuruu.

Sibley, Brian 2001. *Taru Sormusten Herrasta. Elokuva ja sen synty*. Englanninkielinen alkuteos: The Lord of the Rings Official Movie Guide. Suom. Kari Salminen. Skotlanti.

Sisättö, Pekka 1996. *Mitä kartanpiirtäjät unohtivat?* Teoksessa: Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille. toim. Tero Norkola ja Eila Rikkinen. Tietolipas 146. SKS. Helsinki.

Supinen, Miina 2003. *Suuria tunteita ja uskollisia faneja. Fan fiction kasvattaa suosiotaan internetissä. Tekijänoikeuksien valvonta mahdotonta*. Keski-suomalainen 5.7.2003.

Suutala, Maria 1995. *Naiset ja muut eläimet. Ihmisen suhde luontoon länsimaisessa ajattelussa*. Yliopistopaino ja kirjoittaja. Helsinki.

*Tietojätti A-Ö* 1989. Gummerus Oy. Jyväskylä.

Tukiainen, JuhaPekka. *Fantasian lumoissa*. Ilta-sanomat, tv-liite. 28.2. 2001.

*The Ultimate Encyclopedia of Fantasy. The Definitive Illustrated Guide*. 1998. Ed. David Pringle. Carlton Books Ltd. London.

Utriainen, Terhi 1989. *Yöelimet - kuolema ja naisellinen tietoisuus*. Teoksessa: Naisen tieto. toim. Sara Heinämaa. Art House oy. Helsinki/ Juva.

*Uusi sivistyssanakirja* 1997. toim. Annukka Aikio. Otava. Keuruu.

Vainikkala, Erkki 1994. *Välitiloja/ Väliintuloja. Kulttuurintutkimuksen modernit lähteet ja postmoderni sauma*. Teoksessa: Uusi aika. Kirjoituksia nykykulttuurista ja aikakauden luonteesta. Toim. Katarina Eskola, Kimmo Jokinen, Jussi Kotkavirta, Erkki Vainikkala. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 41. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.

Vainikkala, Marja-Riitta 1993. *Fantasia on lukijan odotuksissa*. Teoksessa: Narnia ja ympäröivät maat. Fantasia kirjallisuuden lajina. Toim. Pekka Kuusisto. Oulun yliopiston kirjallisuuden ja kulttuuriantropologian laitoksen julkaisuja. A. Kirjallisuus 3. Oulun Yliopisto.

Virtanen, Reijo 1993. *Fantasia satiirin välineenä*. Teoksessa: Narnia ja ympäröivät maat. Fantasia kirjallisuuden lajina. Toim. Pekka Kuusisto. Oulun yliopiston kirjallisuuden ja kulttuuriantropologian laitoksen julkaisuja. A. Kirjallisuus 3. Oulun yliopisto.

Vuorinen, Jyri 1997. *Taideteos merkinä. Johdatus semioottiseen taidekäsitykseen*. Tietolipas 149. SKS. Helsinki.

Wittkower, Rudolf 1977. *Allegory and the Migration of Symbols*. Thames and Hudson Inc. UK.

*Women de Luis Royo* 1995. (alkuteksti Antonio Altarriba.) NORMA Editorial, S.A. Spain.

