

**MAAGINA POSTAPOKALYPTISESSA POHJOLASSA -
SUOMALAISEN KANSANUSKON ILMENTYMIÄ SARJA-
KUVASSA *STAND STILL. STAY SILENT***

Minttu Heimovala
Maisteritutkielma
Nykykulttuurin tutkimus
Musiikin, taiteen ja kulttuu-
rin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevätlukukausi 2023

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Minttu Heimovala	
Työn nimi Maagina postapokalyptisessa pohjolassa – suomalaisen kansanuskon ilmentymiä sarjakuvassa <i>Stand Still. Stay Silent</i>	
Oppiaine Nykykulttuurin tutkimus	Työn laji Maisteritutkielma
Aika 5.6.2023	Sivumäärä 64 sivua
<p>Tiivistelmä</p> <p>Maisteritutkielmassani perehdyn Minna Sundbergin nettisarjakuvaan <i>Stand Still. Stay Silent</i> (2013–2022). Tavoitteeni on tarkastella millä tavoin globaalille yleisölle suunnatussa sarjakuvassa ilmenee suomalainen kansanusko ja myytit. Lisäksi tarkoituksena on selvittää, millä tavoin fantasiaelementit ja samanismi ilmenevät kyseisessä sarjakuvassa. Tutkimusaihe on kiinnostava, sillä nettisarjakuvaa on tutkittu Suomessa hyvin vähän, mutta ennen kaikkea suomalaisesta mytologiasta ammentaminen globaalin fantasiatarinan aineksiksi on hyvin mielenkiintoinen aihe.</p> <p>Metodina tutkimuksessa sovelletaan sarjakuvatutkija Katja Kontturin väitöskirjassaan esittelemää analyysimetodia, joka soveltuu erityisesti fantasian tutkimukseen sarjakuvista. Metodi pohjaa Will Eisnerin ja Scott McCloudin jalostamaan malliin muotoon keskittyvästä analyysistä yhdistäen siihen tarkkaa lähilukua. Tämän lisäksi tutkimuksessa sovelletaan sarjakuvatutkija Karin Kukkosen sarjakuvan lähilukumetodia. Tutkimus ammentaa teoriapohjaa Risto Pulkkinen kansanuskon tutkimuksesta ja tarkastelee analysoimalla, millä tavoin sarjakuvassa esiintyvät teemat ovat johdettavissa kansanuskon teemoihin. Kontturin tutkimusmetodiin kuuluu sarjakuvan analyysin lisäksi myös tekijän antamien taustatietojen tarkastelu ja lukijan oman kulttuuritaustan huomiointi analyysin kannalta.</p> <p>Tutkimus nosti esille useita keinoja tuoda esille fantasiaa tarinassa sekä kuvan että tarinan keinoin. Tämän lisäksi esille nousi useita mielikuvituksellisia sovelluksia kansanuskoon ja Kalevalaa johdettavista aiheista. Sarjakuvassa on lopulta paljon enemmän elementtejä Kalevalasta kuin päällisin puolin voi nähdä. Sarjakuvan visuaalinen ilmaisu on hyvin moniulotteista värien, puhekuplien ilmaisun sekä ympäristön osalta.</p>	
Asiasanat: fantasia, Kalevala, kansanusko, mytologia, nettisarjakuva, sarjakuva-analyysi	
Säilytyspaikka	
Muita tietoja	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	4
1.1	Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet	4
1.2	Aiempi tutkimus	6
2	TEORIATAUSTA JA TUTKIMUSKOHDDE	7
2.1	Kalevala, mytologia ja kansanusko	7
2.2	Fantasia ja postapokalyptinen fantasia	8
2.3	Digitaalisuus sarjakuvassa.....	9
2.4	Stand Still. Stay Silent -sarjakuvan esittely.....	10
3	ANALYYSIN KANNALTA MERKITTÄVÄT KANSANUSKON TEEMAT	14
3.1	Tuonpuoleiset olennot: vainajat ja hiidet	14
3.2	Samaanit ja tietäjät	15
3.3	Ihmisen kolme sielua ja luonto	18
3.4	Karhun metsästys ja karhunkallon nosto kallohonkaan	19
4	TUTKIMUSMENETELMÄ.....	20
4.1	Sarjakuvatutkimus	20
4.2	Fantasian tutkimus sarjakuvasta	21
4.3	Miten analyysi tehtiin.....	22
5	FANTASIAN JA KANSANUSKON ANALYYSI STAND STILL. STAY SILENT -SARJAKUVASTA	24
5.1	Fantasian ilmeneminen tarinassa.....	24
5.1.1	Maagit ja heidän yliluonnolliset kykynsä.....	25
5.1.2	Sielulintu primaarimaailman ja sekundaarimaailman välittäjänä ..	38
5.1.3	Olennot: peikot ja kummitukset.....	43
5.2	Kuvankerronnan merkitys.....	45
5.2.1	Puheen visuaalinen ilmaisu	47
5.2.2	Värien kertomaa	50
5.3	Tekijän vaikutteet.....	53
5.4	Lukijan tulkinta	54
6	PÄÄTÄNTÖ	58
	LÄHTEET	63

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet

Tässä tutkimuksessa keskityn tutkimaan suomalaisen kansanrunouden ja myyttien ilmentymiä nettisarjakuvassa. Tutkimuksen kohteena on nettisarjakuva *Stand Still. Stay Silent* (2013–2022).

Sarjakuvaa ja erityisesti suomalaista nettisarjakuvaa on tutkittu varsin vähän. Sarjakuva antaa mahdollisuudet moninaiseen ilmaisuun sekä tekstin että kuvan tasolla. Oma kiinnostus fantasiaa kohtaan ja tarinan fantasiamaailman rakentamiseen vaikuttivat tutkimuskohteen valintaan. Myyttien ja *Kalevalan* ilmeneminen populaarikulttuurissa uusista näkökulmista tuo tutkimukseen oman lisäyksensä. Suomalaisessa fantasiassa ammennetaan paljon omasta mytologiastamme hyvin kekseliäin tavoin, ja vanhat tarinat sekä aiheet taipuvat mitä mielikuvituksellisemmiksi tarinoiksi. Suomalaisesta näkökulmasta on mielenkiintoista se, millä tavalla kansainvälisesti tuodaan esiin suomalaisille tuttuja tarinoita. Ja millä tavalla tarinoissa kansanuskon tutkimuksen kohteet muovautuvat mielikuvituksellisiksi kertomuksiksi. Muokkaantuneet tarinat yleensä muokkaavat osaltaan seuraavia fantasiatarinoita ja luovat uudenlaisia merkityksiä vanhoista kansanuskon teemoista.

Tutkielman aineiston etsintä rajautui suomalaisiin sarjakuviin, mutta internettiin sarjakuvaa tekeviä suomalaisia sarjakuvataiteilijoita on vain muutamia. Tutkimuksen kohteeksi oli löydettävä kansainväliselle yleisölle suunnattu sarjakuva. Aineiston etsintä rajautui suomalaisten sarjakuvantekijöiden tuotantoon, joten keskityin etsimään suomalaisen tekijän pitkää englanninkielistä nettisarjakuvaa. Lopulta tutkimuskohteeksi valikoitui Minna Sundbergin apokalyptinen ja humoristinen fantasiaseikkailusarjakuva *Stand Still. Stay Silent* (tämän jälkeen myös *SSSS*). Kyseistä sarjakuvaa on julkaistu vuosina 2013–2022. Ilmaisultaan se on moniulotteinen ja kokonaisuutena ehyt. *SSSS*:llä on laaja, kansainvälinen fanikunta. Sarjakuvan keskiössä on suomalainen ja pohjoismainen mytologia moniulotteisesti tarinaan limitettynä.

Tutkimuskysymykseni muotoilin seuraavasti:

1. Miten suomalainen kansanusko ja myytit näyttäytyvät SSSS-sarjakuvassa, joka on suunnattu kansainväliselle yleisölle?
2. Millaisena SSSS-sarjakuvassa näyttäytyvät sarjakuvan fantasiaelementit ja samanismi?

Tutkimusmetodinä käytän Katja Kontturin väitöskirjassaan *Ankkalinnna – portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney sarjakuvat postmodernina fantasiana* (2014) esittelemää mallia, joka soveltuu erityisesti fantasian elementtien analysoimiseen sarjakuvassa. Metodi hyödyntää Scott McCloudin ja Will Eisnerin jalostamaa mallia muotoon keskittyvästä analyysistä ja yhdistää siihen tarkkaa lähilukua (Kontturi, 2014).

Tavoitteena on löytää sarjakuvan fantasiaa ilmentävät keinot sekä suomalaisen kansanuskoon ja myytteihin pohjaavat elementit, jotka osaltaan rakentavat sarjakuvan fantasiamaailmaa.

Tutkielmani rakenne koostuu viidestä pääluvusta ja päätännöstä. Seuraavassa alaluvussa käyn lyhyesti läpi aiemman tutkimuksen liittyen aihealueeseeni. Toisessa pääluvussa käyn läpi tutkimuksen kannalta keskeiset käsitteet sekä esittelen *pääpiirteissään* tutkimuksen kohteena olevan sarjakuvan. Kolmannessa pääluvussa tarkastelen keskeisiä kansanuskon teemoja sarjakuvan analyysin kannalta. Niitä tarkastellaan kansanuskon tutkimuksen valossa. Neljännessä pääluvussa esittelen tarkemmin tutkimusmetodini ja sen, kuinka tein tutkimuksen. Tämän jälkeen viidennessä pääluvussa seuraa itse sarjakuvan analyysi. Osio on jakautunut tarkastelemaan tarinaa, kuvankerrontaa, tekijää sekä lukijaa. Käyn läpi esimerkkien kautta sarjakuvan fantasiaa ilmentäviä sekä kansanuskoon ja *Kalevalaan* johdettavia teemoja. Lukijan osuudessa kiinnitän huomiota SSSS-sarjakuvan ja suomalaisen taiteen yhtäläisyyksiin. Kuudennessa pääluvussa huomioin vielä analyysin keskeisimmät löydökset sekä esittelen mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

Tutkielmani koostuu sekä kansanuskon elementeistä että sarjakuvatutkimuksesta. Tutkimuksen lähtökohtina ovat Risto Pulkkinen kirja *Suomalainen kansanusko: Samaaneista saunatonnttuihin* (2019) sekä Risto Pulkkinen ja Stina Lindforsin *Suomalaisen kansanuskon sanakirja* (2016). Niiden kautta on pyritty erittelemään kansanuskon teemoja, jotka ilmenevät selvästi sarjakuvassa. Lisäksi sarjakuvassa esiintyy tarinamaailmaa valottavia infosivuja. Niistä on löydettävissä suoraan ne suomalaisen kansanuskon myytit, joita olen käyttänyt erittelyn lähtökohtana. Koska myös *Kalevala* vaikuttaa suomalaisen fantasian taustalla, olen pyrkinyt nostamaan esiin erityisesti *Kalevalaan* johdettavissa olevia seikkoja.

Katja Kontturin väitöskirjassaan esittelemä tapa tutkia fantasiaa sarjakuvasta sekä Karin Kukkoson esittelemä sarjakuvatutkimuksen tapa ovat oman tutkimukseni perustaa.

1.2 Aiempi tutkimus

Aiempaa tutkimusta olen tarkastellut kansanuskon, sarjakuvan sekä näiden yhdistelmän kautta. Lisäksi olen etsinyt fantasiaa ja sarjakuvaa yhdistävää tutkimusta sekä *Stand Still, Stay Silent* sarjakuvaan keskittyvää tutkimusta.

Suomessa sarjakuvaa on tutkittu vielä verrattain vähän. Meillä tutkimus on keskittynyt paljolti sarjakuvan käyttöön opetuksen tukena sekä sarjakuvan tutkimukseen osana kirjallisuuden tutkimusta. Tarkasteltaessa Finnan opinnäytteet -hakua sarjakuvasta väitöskirjoja löytyy viitisensataa ja pro graduja joitakin satoja enemmän. Sarjakuvaan keskittyviä väitöskirjoja on tehty vain muutamia; Ilan Manouachin *Estranging Comics – towards a novel comics praxeology* (2022) ja Katja Kontturin *Ankkalinnu - portti kahden maailman välillä : Don Rosan Disney sarjakuvat postmodernina fantasiana* (2014). Pro graduissa sarjakuvan tutkimus keskittyy kääntämiseen, kieleen tai kielen käyttöön opetuksessa. Uusimpia tutkimuksia viime vuosilta löytyy muun muassa Aino Kemppaisen *Iäkkään naisen representaatiot sarjakuvissa Mummo ja Senni ja Safira* (2021) sekä « *Wrap up the day Rose. And sleep. And dream.* »: tajunnankuvaus sarjakuvan keinoin Neil Gaimanin sarjakuvaromaanissa *The Sandman : The Doll's House* (2022).

Fantasiaa sarjakuvissa on tutkittu verrattain vähän, ja fantasian tutkimus painottuu usein kirjallisuuteen, elokuvaan ja kuvataiteeseen (Kontturi 2014, s.21). Kalevalaa puolestaan on tutkittu paljon. Tutkimusta löytyy usealta tieteenalalta ja useasta eri näkökulmasta. Sarjakuvien alueella Kalevalaan liittyvää tutkimusta on vähemmän. Maininnan arvoinen on Carita Pekkarisen pro gradu *Kalevalan kankahilla : Intertekstuaalisuus ja intervisuaalisuus Mauri Kunnaksen lastenkirjassa Koirien Kalevala ja Don Rosan sarjakuvassa The Quest for Kalevala* (2019).

SSSS-sarjakuvasta ovat tutkimusmielessä aiemmin kirjoittaneet Sean Kleefeld osana kirjaansa *Webcomics* (2020) sekä Misha Grifka Wander artikkelissa *A Fairy-Tale Apocalypse : Humanity, Nature, and Disease in Stand Still. Stay Silent* (2021). Sean Kleefeld omistaa kirjastaan kappaleen SSSS-sarjakuvalle ja pohtii sarjakuvan tekijän kulttuurista vastuuta globaalia nettisarjakuvaa tehdessä. Misha Grifka Wander puolestaan tarkastelee SSSS-sarjakuvaa ekologisen tuhon näkökulmasta; luonnon ja ihmisen yhteyttä sekä peikkosatujen ja -myyttien nivoutumista sarjakuvaan.

2 TEORIATAUSTA JA TUTKIMUSKOHDE

2.1 Kalevala, mytologia ja kansanusko

Puhuttaessa suomalaisesta mytologiasta ja myyteistä, väistämättä esiin nousee *Kalevala*. Se on olennaista mainita, sillä suomalaisesta kansanuskosta tai myyteistä ei voitaisi puhua ilman *Kalevalaa*. Elias Lönnrotin kokoama kansalliseepos on innoittanut monia, mukaan lukien J.R.R. Tolkienia. Ensimmäinen *Kalevalan* versio ilmestyi 1835, mutta tunnetuin, joka yleisimmin Kalevalana tunnetaan, on vuodelta 1849. (SKS, 2023). Näistä puhutaan uutena ja vanhana *Kalevalana*.

On tärkeää muistaa, että Lönnrot on koonnut *Kalevalan* ja muokannut sen runoja. Folkloristiikan tutkija Anna-Leena Siikala huomauttaa *Kalevalan* olevan mytologian kuvaus ja esitys suomalaisesta mytologiasta, joskaan yksinään sitä ei voi kelpuuttaa mytologian tutkimuksen lähteeksi (Siikala 2008, s.320).

Kalevalan osalta on tärkeää huomioida sen vaikutus suomalaiseen kulttuuriin ja populaarikulttuuriin. Siksi *Kalevala* on tärkeässä roolissa, joskaan ei pääosassa tässä tutkielmassa.

Taiteilijat ovat ammentaneet vaikutteita paitsi Gallen-Kallelan *Kalevala* -aiheisesta taiteesta, myös *Kalevalan* teemoista. Se on näkynyt muun muassa musiikissa, kirjallisuudessa, elokuvissa, peleissä ja sarjakuvissa, kuten esimerkiksi Mauri Kunnaksen *Koirien Kalevala* (1992 & 2006). *Kalevalasta* on tehty useita sarjakuvaversioita; Marko Raassina on tehnyt sarjakuvana sekä *Kalevalan* (2015) että *Kullervon* (2016). Kristian Huitulan *Sarjakuva-Kalevala nykysuomeksi* (2021) on yksi uusimpia versioita *Kalevalasta*. Sami Makkosen *Kalevala* (2019) ja *Sampo* (2020) ovat kuvitukseltaan täysin perinteisestä sarjakuvasta erottuvia, enemmän synkän, maalausmaisen jälkensä takia. Puupää -hatullakin palkittu Petri Hiltunen teki humoristista *Väinämöisen paluu* -sarjakuvaa vuosina 1999–2008 (Tiainen 2017, 19.) Näiden lisäksi on Don Rosan *Sammon salaisuus* (1999) jossa Aku Ankka ja kumppanit seikkailevat *Kalevalan*

maailmassa. *Kalevalaa* on ammennettu sarjakuviin eri lähtökohdista ja genrejä löytyy todella monta. Kansalliseepoksen tarina siis muotoutuu hyvin erilaisiin tarinoihin.

Suomen etymologinen sanakirja määrittää mytologia-sanana jumalaistarustoksi (Kotus, 2023a). Myytti ja mytologia termeinä tulevat molemmat klassisesta kreikasta. Klassisen kreikan sanat ”mythos” (tarina) ja ”mythologia” (tarina, tarinankerronta), tarkoittivat yksinkertaisesti mielikuvituksellista tai viihdyttävää tarinaa. Sana *myytti* puolestaan tuli käyttöön romantiikan aikakaudella. Tuolloin kristityillä eurooppalaisilla oli pyhä oppinsa, kun taas muilla oli vain ”tarinoita” heidän kristinuskonsa katsottuna ”vääristä” uskonnoistaan. Tämä loi tarpeen viitata näihin ”muiden tarinoihin”, jolloin otettiin käyttöön myytti-sana uudelleen. Se tarkoitti erityisesti kerrontaa maailmanjärjestyksen synnystä tai tuhosta tai kertomuksia jumalasta ja jumalista. (Frog, 2021, s.60.) Nyky-yhteiskunnan näkökulmasta myyttinen tieto ei noudata tieteellisen tiedon logiikkaa, ja siksi niihin on helppo suhtautua sepityksinä (Knuuttila & Piela, 2021, s.10). Ennen kaikkea myytit ovat suullista perintöä, joista jokainen voi ammentaa. Tässä tutkielmassa käsitetään mytologia niin, että se käsittää *Kalevalan* tarinat sekä muut suulliset kansantarujen kertomukset.

Suomalainen kansanusko voidaan karkeasti jakaa muinaisuskoon ja kansanuskoon. Muinaisusko voidaan lyhyesti määritellä minkä tahansa kansan maailmankuvaksi tai uskonnoksi ennen kristinuskon saapumista. Se, mitä ymmärrämme suomalaisiksi kansanuskoksi, on sekoittunut yhdessä kristinuskon ja muinaisuskon kanssa. Suomalaisen kansanuskon osalta on huomattava, että kansanusko on yleisnimitys monelle myytille ja uskomukselle sekä elämäntavalle, joka vallitsi Suomessa ennen kristinuskon saapumista. (Pulkkinen, 2019, s.13 ja 15.)

2.2 Fantasia ja postapokalyptinen fantasia

Väitöskirjassaan *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney -sarjakuvat postmodernina fantasiana*, Katja Kontturi on käynyt läpi kattavasti myös fantasiaa genrenä. Hän kertoo fantasian juurten johtavan uskonnollisiin mytologioihin, sankarillisiin lauluihin sekä kansantaruihin (Kontturi, 2014, s.38). Artikkelissaan *Fantasia ja digitaalinen kulttuuri* Hanna Riikka Roine toteaa fantasian genren kasvattaneen suosiotaan hurjasti viime vuosikymmenten saatossa, mutta ennen kaikkea fantasian olevan keskeinen genre fanifiktioissa sekä monessa digitaalisessa pelissä (Roine, 2021). Yksinkertaisimmillaan fantasia voidaan määritellä kaikeksi mielikuvituksen tuotteeksi, mutta sen laajempi määrittävä termi on spekulatiivinen fiktio (Korpua ym., 2021, s.11.) Jokainen fantasian tutkija määrittelee fantasian omalla tavallaan ja koska genren rajojen määrittely on vaikeaa, puhutaan yleisesti spekulatiivisesta fiktiosta. Kattotermi kattaa kaiken yliluonnollisia elementtejä sisältävän mukaanlukien maagisen realismin, kauhun ja uusumman. (Kontturi, 2014, s.38.)

Fantasian alle mahtuu useita eri genren alalajeja. Kuten mikä tahansa kuvitteellinen maailma, sillä on oltava omat rajansa ja sääntönsä siitä, mikä on kyseisessä maailmassa mahdollista. Nämä rajoitukset on usein nivottu tarinaan mukaan ja lukijalle ne selviävät tarinan edetessä.

Kuuluisassa, alun perin vuonna 1988 englanniksi julkaistussa esseessään *Saduista (On Fairy Stories)*, J.R.R. Tolkien mainitsee primaari- ja sekundaarimaailman. (Tolkien, 2002). Vaikka Tolkien tarkoittaa primaarimaailmalla reaali maailmaa, ja sekundaarimaailmalla tarinan maailmaa, voidaan primaarimaailma tulkita myös tarinan sisällä reaali maailmaksi ja sekundaarinen maailma ”taikamaailmaksi”, johon vain tiettyjen tarinan hahmojen on mahdollista päästä tiettyjä sääntöjä noudattamalla.

Moni varsinkin suomalainen fantasia-genren tarinankertoja on ammentanut elementtejä *Kalevalasta*. Jokainen fantasian genreihin lukeutuvan tarinan elementit on useimmiten jäljitettävissä johonkin myyttiin, mytologiaan tai kansantarinoihin. Näin on myös *SSSS* :n kohdalla; sarjakuva ammentaa pohjoismaiden mytologioista sekä kansanuskosta rakentaen niistä lukijalle jotain uutta ja ennennäkemätöntä, mutta jollakin tavalla tunnistettavaa.

Sisko Ylimartimon mukaan fantasia liitetään usein ”sanataiteeseen” ja visuaalisen fantasian määrittelyjä on vaikea löytää (Ylimartimo, 2012, s.24)

Termejä dystopia, postapokalyptinen ja apokalyptinen käytetään välillä sekaisin, vaikka niillä on hienoiset erot. Postapokalyptinen kirjallisuudessa viittaa genreen, jossa pandemia, ydinsota tai zombit on hävittänyt suurimman osan ihmisistä maan päältä. Dystopiassa puolestaan ihmiskunta on edelleen olemassa, mutta yhteiskunta on jollakin tavalla vääristynyt. (The Master’s Review, 2015.) Utopia tarkoittaa täydellistä haaveyhteiskuntaa, ja dystopia on sen vastakohta eli ei-toivottu yhteiskunta tai kauhukuva tulevaisuuden yhteiskunnasta (Kotus, 2023b).

2.3 Digitaalisuus sarjakuvassa

Digitaalisuus on erottamaton osa yhteiskuntaa. Nykyään sarjakuvat ovat ainakin jossain vaiheessa digitaalisia. Ellei niitä ole tehty digitaalisin keinoin, niiden julkaisukeinot ovat sähköisiä. Ymmärrämme digitaalisen yleisesti kattamaan kaiken tietokoneella tehdyn taiteen, älypuhelimien sovellukset, tekoälyn tuottaman taiteen ja sosiaalisen median kuvafiltterit. Yleisesti digitaalinen tarkoittaa ykkösistä ja nolista koostuvaa koodia, mutta olemme liittäneet digitaalisen termin kattamaan kaikkea digitaalisen teknologian mahdollistamaa kulttuuria, eikä sanan merkitystä juuri ajatella (Gere, 2008, s.18).

Kuinka sitten digitaalinen sarjakuva ja nettisarjakuva eroavat toisistaan? Molemmilla termeillä tuntuu olevan sama merkitys. Sarjakuvasta puhuttaessa, netissä voi nähdä monenlaisia termejä, kuten digitaalinen sarjakuva (digital comic), nettisarjakuva (webcomic) ja webtoons. On hyvä huomata, etteivät termit ole universaalisti vakiintuneita.

Kirjassaan *Bloomsbury Comic Studies: Webcomics* (2020), amerikkalainen Sean Kleefeld erottaa digitaalisen ja nettisarjakuvan toisistaan kahdella tavalla. Ensimmäinen tärkeä ero näiden kahden välillä on se, onko tekijällä ollut sarjakuvaa tehdessään tietoinen aikomus julkaista sarjakuva netissä. Tämä ei kuitenkaan aina toteudu. Esimerkiksi sanomalehtiin strippejä tekevä sarjakuvataiteilija tietää, että stripit julkaistaan lehden nettisivuilla. Siitä huolimatta hän tekee sarjakuvansa ensisijaisesti painettua sanomalehteä varten. Tästä johtuen niitä ei voida kutsua termillä nettisarjakuva. Koska sarjakuvan lukemiseen käytettävä laite ja ohjelmisto määrittelevät onko kyse digitaalisesta vai nettisarjakuvasta, skannatut sarjakuvat luetaan digitaalisiksi sarjakuviksi. Kleefeld korostaa, että digitaalisia sarjakuvia luetaan usein PDF-muodossa Acrobat Readerilla, kun nettisarjakuvia voidaan lukea millä tahansa HTML-pohjaisella avoimen koodin internet-selaimella. Erot eivät ole välttämättä päällisin puolin selviä, vaan vaativat käytettyjen ohjelmien lähempää tarkastelua. (Kleefeld, 2020, s.2-4.)

Omana kategorianaan on syytä mainita webtoons. Sillä on vakiintunut julkaisumuoto vertikaalisena skrollattavana sarjakuvana. Yecies ja Shim (2021) määrittelevät webtoonsin lyhyesti ”netissä tai mobiilialustoilla julkaistaviksi sarjakuviksi”. Termi on vakiintunut lähinnä eteläkorealaista sarjakuvaa tarkoittavaksi. Webtoon termi tulee sanoista ”web” ja ”cartoons”, ja se syntyi Koreassa 2000-luvun alussa (Yecies & Shim, 2021.) Webtoonin määrittää mobiilijulkaisualustat kuten *Webtoons* tai *Tapas*. Webtoonseille on tyypillistä pystysuorasti sommiteltu, mobiililaitteille optimoitu julkaisumuoto. Webtoonsissa on tilan kokeellisuutta se, että muoto ulottuu sivuihin, ruutuihin ja ruutujen väliseen tilaan. Tyypillisesti ne ovat värillisiä ja niihin kuuluu läheisesti erikoistehosteet vaihdellen animaatiosta lisättyyn ja virtuaaliseen todellisuuteen. (Cho 2021, s.73-74 ja 79.)

2.4 Stand Still. Stay Silent -sarjakuvan esittely

Tutkimukseni kohteena on Minna Sundbergin sarjakuva *Stand Still. Stay Silent*, joka yleisesti lyhentyy muotoon SSSS. Se on vapaasti luettavissa osoitteessa <https://sssscomic.com/>. Sarjakuva on julkaistu sivu kerrallaan, neljänä päivänä viikossa, vuosina 2013-2022 ja se voitti Online comic long form Reuben -palkinnon 2015 (Sundberg, 2015a, 1:326).

Tarina jakautuu kahteen erilliseen seikkailuun (Adventure I ja Adventure II), jotka on nettisivulla jaettu omiin arkistoihinsa. Tekstissä ensimmäiseen seikkailuun viitattatessa tarkoitetaan Adventure I -osuutta. Sarjakuvan sivuihin viitataan muodossa seikkailu:sivunumero (esimerkiksi 1:256). Täten lukija voi löytää kohdan sarjakuvan nettisivuilta. Jokaisella sarjakuvan sivulla löytyy myös kommenttiosio ja tekijän saateteksti. Tekstissä niihin viitataan samassa muodossa kuin sarjakuvan sivuihin.

Koko ensimmäinen seikkailu (Adventure I) on julkaistu ennen koronapandemian alkua. Sarjakuvan prologi (1:1–1:68) kertoo aavemaisella tarkkuudella pandemian kulusta sarjakuvan maailmassa, ihmisten reaktiosta sekä poliitikkojen suhtautumisesta tilanteeseen. Tarinan ensimmäinen seikkailu tuli päätökseensä syyskuussa 2018. *Stand Still. Stay Silent* sijoittuu tulevaisuuden postapokalyptiseen maailmaan, jossa mystinen pandemia on eliminoinut suurimman osan väestöstä.

SSSS:n tapauksessa maailma on tuntemamme maailma maantieteeltään ja kaikki oikean reaalimaailman paikat ovat edelleen olemassa. Sarjakuvan tapauksessa tarina keskittyy Pohjoismaihin sekä Suomeen.

Ensimmäisessä seikkailussa joukko ystävyksiä kokoaa retkikunnan etsimään säilyneitä kirjoja asumattomilta alueilta. Retkikunnan päätehtävä on etsiä pandemiaa edeltävältä ajalta säilyneitä kirjoja, sillä ne ovat arvokkaita. Ohessa on tarkoitus etsiä säilynyttä dokumentaatiota taudin mahdollisesta parannuskeinosta. Retkikunta koostuu eri kansallisuuksista ja jokaisella jäsenellä on oma tehtävänsä.

Koska sarjakuvan genre on postapokalyptinen, humoristinen kauhufantasia, luonnollisesti mukana on taikuutta ja yliluonnollisia olentoja. Tauti on muuttanut kaikki nisäkkäät peikoiksi lukuun ottamatta kissoja. Niiden lisäksi retkikuntaa uhkaa vihamieliset kummitukset. Ystävyys nousee postapokalyptisen sarjakuvan pääteemaksi. Toinen merkittävä teema on pohjoismaiset kielet.



KUVA 1. Sundberg, M. (27.8.2014) 1:170. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta: <http://ssssc.com/comic.php?page=170>

Sarjakuvan ruutujen sommittelu on suunniteltu sellaiseksi, että se on helppo julkaista kirjana. Sarjakuva onkin julkaistu neljänä kirjana Hiveworksin sisaryhtiön Hivemillin toimesta. Sarjakuvan julkaisun alkuvaiheessa Hiveworks comics otti sarjakuvan repertuaariinsa (1:43). Hiveworks comics on tekijäomisteinen (creator-owned) sarjakuvien julkaisija (Hiveworks LLC, 2023.) Hiveworksin mukanaolo SSSS:n sivuilla tarkoitti lähinnä parempia mainostuloja tekijälle sekä sarjakuvan tuotekauppaa. (Sundberg, 2014, 1:43). Tuotekauppa on nimeltään Hivemill, ja se painaa nettisarjakuvia kirjoiksi vain, jos niille saadaan rahoitus joukkorahoituskampanjan avulla. Kaikki Hiveworksin sarjakuvat ovat ilmaiseksi luettavissa osoitteessa www.hiveworkscomics.com.

3 ANALYYSIN KANNALTA MERKITTÄVÄT KANSAN- USKON TEEMAT

3.1 Tuonpuoleiset olennot: vainajat ja hiidet

Kansanuskon tutkimuksessa mainitaan useita erilaisia tuonpuoleisia olentoja. Niitä olivat Pulkkisen mukaan haltiat, jumalat, kanssaeläjät (aitiologiset olennot) sekä vainajaolennot: sijattomat sielut ja kalmanväki. Kanssaeläjällä Pulkkinen tarkoittaa revii-riään, esimerkiksi tiettyä metsää tai eläinlajia hallitsevaa olentoa. Näille haltijoille ihmiset uhrasivat pitääkseen ne tyytyväisenä. Suomessa aitiologisista olennoista on tunnettu ainoastaan maahinen, kun saamelaisilla olentoja on ollut enemmän. On huomattava, että ennen maanviljelyksen aikakautta ihmiset liikkuivat riistan mukana paikasta toiseen, ja pyyntikulttuurissa pelättiin erityisesti vainajia. Maanviljelyskulttuurin ottaessa vallan, suhtautuminen vainajiin muuttui ja niitä ei enää pelätty. (Pulkkinen, 2019, s. 69–70.)

Kalmanväki tunnetaan Pulkkisen mukaan suomalaisessa runoudessa myös *vanhana väkenä, väkenä ja kirkonväkenä*. Se tunnettiin myös *keijuina* ja *menninkäisinä*. Siitä ei voitu tunnistaa yksittäisiä vainajia, vaan ne olivat kasvotonta joukkoa. Kuollut ihminen unohdettiin, kun hänellä ei ollut enää sukulaisia elossa, jotka olisivat muistaneet hänen kasvonsa. Tämä liittyi ajatukseen rajallisesta sielunkierrosta. Sielu syntyi uudelleen ainoastaan niin kauan, kunnes tämän sukulaiset eivät enää muistaneet häntä. Oltuaan tarpeeksi kauan kuolleen sielu liittyi kasvottomaan kalmanväkeen. Kalmanväki oli yleensä hautausmaalla, eikä lähtenyt sieltä. Jos kalmanväki lähti liikkeelle, jonkun kuolemanhetki oli lähellä. Ne kerääntyivät joukolla tulevalle kuolinpaikalle tai kuolevan henkilön luokse. Kalmanväki haisi pahalle, ja sen saattoivat haistaa muutkin kuin näkijät. Toisin kuin tavallinen kansa, näkijä pystyi näkemään väen. Kal-

manväki saattoi olla vaarallinen, mutta käsitykset vaihtelivat paljon riippuen tarinoiden kertojasta. Yleisesti kalmanväki oli aaveenkaltaisia ja harmitonta. (Pulkkinen, 2019, s. 181–182; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.102.)

Kummitteluun uskottiin laajasti, mutta yleisesti kalmanväkeä ei nähty kummittelijoina. Ne katsottiin kummittelijoiksi ainoastaan, jos esimerkiksi heikkoverinen eli pelokas henkilö pelkäsi niitä. (Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.148.)

Kansa jakautui yleisesti heikko- ja lujaverisiin. Heikkoveriset eivät kyenneet tekemään vaativia taikoja, joissa tarvittiin yleensä jotakin kuolemaan liittyvää taikakalua. Heiltä puuttui kyky kestää vahvaa tuonpuoleisen kokemusta. Heidän vastakohdansa olivat lujaveriset. Lujaveriset nähtiin ihmisinä, jotka eivät pelänneet kalmanväkeä tai yleisesti kavahtaneet kuolemaan liittyviä asioita. Lujaverisillä sanottiin olevan näkijän kyky, ja he saattoivat nähdä kalmanväen. He pystyivät tekemään vaativia taikoja, joihin tarvittiin usein kuoleman kanssa kosketuksissa olleita taikakaluja. Kenestä tahansa saattoikin tulla näkijä oltuaan kosketuksissa kuoleman kanssa. Koska lujaverisyyttä arvostettiin suuresti, ihmiset hankkiutuivat tilanteisiin, jossa saattoi päästä kosketuksiin kuoleman kanssa tullakseen lujaverisiksi. (Pulkkinen, 2019, s.185–187.)

Kummittelua pidettiin normaalina noin 40 päivää. Tämän ajan jälkeen vainajaa pidettiin *sijattomana sieluna* tai *kotonakulkijana*. Sijattomaan sieluun liittyy nimenomaan ennen aikainen kuoleminen. Sijaton sielu jäi maan päälle vaeltamaan lähelle asuinsijaan, kunnes koitti päivä, jolloin ruumis olisi kuollut luonnollisen kuoleman. Varmaa kummittelua aiheuttivat pesemättä jätetyt vainajat, onnettomuuksien uhrin tai vainajat, joiden luurankoja ei ollut asianmukaisesti haudattu. Tässä on näkyvissä kristillisen ajan värittävä ajattelu; itsemurhan tehnyt kuoli ennen aikaisesti jääden kummittelemaan, kunnes olisi maanpäällä kuollut luonnollisen kuoleman. (Pulkkinen, 2019, s. 165–173; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.144; 165.)

Kristillinen aika vaikutti myös hiisiolettojen syntyyn kansan kertomuksissa. Ennen kristinuskon saapumista Suomeen hiisi merkitsi pyhää lehtoa. Lehdot demonisoituivat kristinuskon tulon myötä, kun kirkko otti haltuunsa useita pyhiä lehtoja ja rakensi kirkkoja niiden läheisyyteen. Kansa alkoi kuvitella entiset pyhät palvontapaikat enemmän tai vähemmän pelottavien olentojen asuinpaikkoina. Näin syntyi mielikuvat hiisiolettoista. Verrattuna sijattomiin sieluihin ja kalmanväkeen hiidenväki oli näkymätöntä, eikä niistä jäänyt jälkiä liikkueensa varsinkin juhlapyhinä. (Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.58–59; Pulkkinen, 2019, s. 123–131.)

3.2 Samaanit ja tietäjät

Pulkkinen korostaa, että suomalaisesta samanismista ei ole säilynyt kirjallisia dokumentteja, joten samaaneista saatavilla oleva tieto perustuu muiden pohjoisten kansojen säilyneisiin dokumentteihin. (Pulkkinen, 2019, s.236–237.) Tämän tutkielman ko-

konaisuuden kannalta on tärkeä tiedostaa, että suomalainen ja saamelainen samanismi kansanuskon tutkimuksessa eroavat toisistaan. Tässä osiossa tarkastellaan myöhemmän sarjakuva-analyysin kannalta oleellista seikkoja.

Christfrid Gananderin *Mythologia Fennica* (1789) oli ensimmäisiä suomalaisesta mytologiasta julkaistuja sanakirjoja. Koska Ganander oli myös pappi, näkyy hänen omat mielipiteensä sanakirjan teksteissä. Esimerkiksi intomiehestä Ganander kirjoittaa sen tarkoittavan samaa kuin tietäjä. He olivat lääkäreitä ja kaikkietäviä, jotka näkivät ainoastaan lasiin katsomalla, tuliko asialle onnellinen vai onneton loppu, sekä oliko hevonen varastettu vai karannut. He saattoivat parantaa sairaan ”poissa olevinkin” ainoastaan tälle kuuluvan vaatekappaleen tai esineen avulla. Heidän parannuskeinonsa olivat Gananderin mukaan ”narrimaisia”, esimerkiksi kirkon ympäri kävelyä. (Ganander, 2016, s.53.) Vaikka Gananderin mielipiteet näkyvät selvästi hänen sanavalinnoistaan, on *Mythologia Fennica* ollut valtava vaikutus kansantarujen ja kansanuskon tiedon kokoamisessa jo ennen Lönnrotia.

Samaanin tehtävä oli hoitaa suhteita tuonpuoleisen ja tämänpuoleisen välillä tehden sielunmatkoja. Siperiassa tehtäviin kuului myös vainajien luotsaaminen vainajalaan. Ihmissielujen lisäksi saaliseläinten sielut tarvitsivat luotsaamista, sillä ne saattoivat tulla kaapatuksi esimerkiksi naapuriyhteisön samaanin toimesta. Samaaniksi ei voinut alkaa kuka tahansa, vaan tämä oli aina henkien ja oman yhteisönsä valtuuttama. Taitonsa samaani oppi käytännössä mestarin oppipoikana. Samaanin luokse mentiin usein tiedustelemaan asiaa, joka vaati sielunmatkaa. Se oli kuitenkin samaanille psykofyysisesti hyvin rankka kokemus. Tehdessään sielunmatkan samaani vaipui transsiin ja hänen sielunsa (vapaasielu) matkasi tuonpuoleiseen. Kautta aikain samaanit ovat parantaneet sairaita ja osanneet hakea koomaan vaipuneen potilaan sielun takaisin vainajalasta. Tähän liittyy uskomus siitä, että sairastuessaan ihmisen vapaasielu lähti ruumiista. Eksyessään liian kauas, vapaasielu saattoi tulla kaapatuksi tuonelaan. Tällöin tarvittiin samaanin apua hakemaan sielu takaisin ruumiiseen, jotta ihminen parantuisi. Tämä ei kuitenkaan aina onnistunut, jolloin potilas kuoli. Samaanin lisäksi tavallinen ihminen saattoi olla yhteydessä tuonpuoleiseen esimerkiksi uhraamalla, mutta ainoastaan samaani omasi kyvyn mennä tuonpuoleiseen hoitamaan asiat siellä henkilökohtaisesti. (Pulkkinen 2019, s. 235–247; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.322–323.)

Transsiin vaipuakseen samaani käytti yleensä rumpua. Pulkkinen mainitsee Obin ugrien saattaneen hakeutua transsiin kanteletta muistuttavalla soittimella. Välineen käyttö ei ollut välttämätöntä transsiin pääsulle, jos samaani oli kokenut. Mielen irrotus ruumiista transsia varten oli mahdollista myös muilla keinoin: kärpässienet, hallusinogeenit, tanssi, rummutus ja loitsurunojen lausuminen ovat myös auttaneet samaanin pääsemään transsiin. (Pulkkinen 2019, s.238–239, 248; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.324.)

Samaanille olivat tyypillisiä eläinhahmoiset apuhenget ja hän saattoi sielunmatkalleen lainata apuhenkensä hahmoa, joka saattoi olla muun muassa käärme, kala tai lintu. Saamelainen noaidi saattoi liikkua keskisessä maailmassa (eli tässä maailmassa)

minkä tahansa apuhengen hahmossa, mutta erityisesti keskisen maailman tasolla toimi lintu, kun taas karhu ja hirvi olivat Siperiassa yleisiä apuhenkkiä. (Pulkkinen 2019, s.235–238, 246; Pulkkinen & Lindfors s.323.)

Samaanilla oli henkilökohtaista voimaa, eli *väkeä*. Sana tarkoittaa paitsi kalmanväkeä, myös samaanin tuonpuoleista animatistista voimaa (kansainvälisesti *mana*). Väellä ei ollut omaa tahtoa, vaan sitä saatettiin käyttää sekä hyvään että pahaan. Käyttäjällä oli tietty määrä henkilökohtaista väkeä. Sitä oli myös asioissa, esineissä, eläimissä ja palvotuissa luontokohteissa. Esimerkiksi raudassa ja oudoiksi koetuissa eläimissä, kuten käärmeessä oli runsaasti väkeä. Sen määrä ei vähentynyt otettaessa esineestä osa, vaan väen määrä oli yhtä suuri kuin alkuperäisessä esineessä (*pars pro toto*-periaate eli osa kokonaisuuden puolesta). Käytännössä väkeä oli kaikessa epätavalliseksi koetussa ja voimakkaita tunteita herättävässä, kuten kuolemassa. Siksi kaikessa vainajiin liittyvässä oli erityisen paljon väkeä. Kun tietäjä nostatti luontonsa, se aktivoi tämän henkilökohtaisen väen. (Pulkkinen & Lindfors 2016 s.71, 268 ja 407–408; Pulkkinen 2019, s.189 ja 274–280.)

Siikalan mukaan väki siirtyi myös miellelyhtymien kautta. Varhaiskantaisessa ajattelussa sana ei ilmaise vain kohdetta, vaan sillä on todellinen yhteys sanan merkitykseen. Täten myös loitsujen sanat sisälsivät väkeä, varsinkin sanat, jotka tarkoittivat yliluonnollisia ilmiöitä ja olentoja. (Siikala, 2016, s.56.)

Väki voimana ei siis ollut vain samaanin yksinoikeus, vaan sitä saattoivat käyttää kaikki lujaveriset. Lisäksi tietäjä saattoi ladata itseensä lisävoimaa *ottoluontona*, mikä tarkoitti voimakkaampia taikoja. Väkeä lisättiin eri tavoin eri asioista: esimerkiksi veden väkeä sai lisättyä juomalla vastapäivään pyörivän virran pyörteestä tai viinan väkeä nauttimalla alkoholia. (Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.408 ja 253.)

Suomalainen loitsukulttuuri jakautuu itäiseen ja läntiseen, joista itäinen käytti paljon kalevalamittaista loitsulaulua (Pulkkinen & Lindfors, 2016, s. 184). Loitsuja on nimitetty runoiksi, sanoiksi, virsiksi ja luvuiksi. (Siikala, 2016, s.56.) Loitsurunot koostuvat kertomuksista, rukouksista ja manauksista, mutta myös elementeistä, jotka olivat parannustilanteelle tärkeitä. Myös rukousloitsuja käytettiin, joissa käännyttiin korkeampien voimien puoleen. (Siikala 2016, s.58 & 67.)

Loitsut voidaan jaotella käyttötarkoituksen mukaan neljään eri päätyyppiin; hyvää tuottavat loitsut ja taitat, paha tuottavat loitsut ja taitat, vahingollisten vaikutusten ja pahan karkotukset sekä ennalta ehkäisevät loitsut ja taitat. Lisäksi oli jäljittelymagiaa, jossa haluttua lopputulosta jäljiteltiin taikaa tehdessä. (Pulkkinen, 2019, s.274 ja 287; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.184–185.)

Tietäjä osasi käyttää loitsuja muita tehokkaammin. Sanat itsessään sisälsivät voimaa ja loitsu toimi usein, kun vedottiin tuonpuoleisiin tekijöihin. Loitsun lisäksi tarvittiin usein konkreettisten väekkäiden esineiden ja mielikuvien käyttöä. Taika oli mahdollista tehdä myös ilman verbaalisia sanoja, jäljittelemällä lopputulosta. (Pulkkinen, 2019, s.287.)

3.3 Ihmisen kolme sielua ja luonto

Pulkkinen esittää teorian kolmesta sielusta ja korostaa kolmisielunäkemyksen olevan teoreettinen työkalu, joka on luotu hahmottamaan tutkimusnäkökulmasta kansanuskomuksia. Suomalaiset ajattelivat, että ihmisellä on kaksi tai kolme sielua, joilla kaikilla oli oma tehtävänsä. Sieluja nimitettiin *ruumissieluksi*, *vapaasieluksi* ja *haltijasieluksi*. Ruumissielu oli elämänvoima ja piti yllä elintoimintoja. Sen menetyksestä seurasi kuolema. Ruumissielulla ei ollut tietoisuutta ja sen ajateltiin poistuvan ihmisestä viimeisen henkäyksen mukana. (Pulkkinen, 2019, s.143 ja 206.)

Vapaasielu (*itse*) kantoi ihmisen persoonallisuutta ja tietoisuutta. Sen poistuessa kehosta ihminen joko nukkui tai oli tajuton. Vapaasielu ei ollut kehosta riippuvainen, mutta ruumis oli vapaasielusta riippuvainen. Jos ruumissielu kuoli ennen aikaansa, vapaasielu jatkoi vaellustaan maan päällä sijattomana sieluna kohtalon määräämän elinajan. Vapaasielu saattoi myös yöllisillä vaelluksillaan eksyä, mikä johti sielunmenetykseen. Jos sielu harhautui liian kauas, sen saattoivat kaapata vainajat, jotka kykenivät yön aikana poistumaan vainajalasta. Tämä sielunmenetys tiesi varmaa kuolemaa, ellei samaani hakenut sielua takaisin vainajalasta. Ajatus jälleensyntymisestä liittyi vapaasieluun. (Pulkkinen, 2019, s. 145; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s. 333 ja 390.)

Haltijasielu piti yllä ihmisen hyvinvointia ja menestystä. Sitä nimitettiin muun muassa luonnoksi, onniksi ja lykyksi. Haltijasielun poistumisen uskottiin aiheuttavan ihmisen sairastumisen, onnen menetyksen tai ylipäätään elämänlaadun heikkenemisen, joka lopulta johti kuolemaan. Ihminen sai haltijasielunsa oletettavasti vasta ensimmäisen hampaansa puhkeamisen jälkeen. Tästä on olemassa erilaisia käsitteitä; haltijasielu ei ollut osa ihmistä tämän syntymästä asti, vaan tuli ihmiselle vasta jälkeenpäin. Tavallisesti haltijasielu kulki ihmisen edellä tai vierellä. Tietäjän haltijasielu meni luonnon nostatuksessa samaaniin itseensä ja aiheutti lievän transsitilan. (Pulkkinen, 2019, s.145–146; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.43–44.)

Luonnolla on myös ollut kaksi merkitystä. Se on viitannut sekä ihmisen haltijasieluun että tietäjän henkilökohtaiseen voimaan (väkeen tai lujaverisyyteen). Tietäjä aloitti toimensa ensin nostattamalla luontonsa. Se manattiin alisesta eli kuoleman valtakunnasta. Luontonsa seurassa tietäjä oli väekkäämpi ja saattoi näin paremmin loittoa. Tietäjä saattoi manata itselleen eläinhahmoisia henkiä, kuten esimerkiksi kotkan tai ”rakki raudan karvallisen” (Pulkkinen, 2019, s.248–251 ja s.338–339; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.190–191.)

Myös sielunlinnusta löytyy tutkimusta kansanuskossa mainintoina erilaisista linnuista kuoleman enteinä. Niistä ehkä tunnetuimpia on korpin tuoma huono onni. Nykyaikaan on säilynyt ajatus, että lintu tuo viestiä tuonpuoleisesta. Tunnettu sielunlinnusta kertova myytti liittyy Zacharias Topeliuksen sanoittamaan *Varpunen jouluaamuna*, jossa pihalle ilmestyvä varpunen on sitä ruokkivan tytön edesmennyt veli. Usko siihen, että sielu ottaa kuoltuaan linnunmuodon, löytyy myös useasta hautakivestä lintusymbolin muodossa (Pulkkinen, 2019, s.191; Pulkkinen & Lindfors, 2016, s.332–333.)

3.4 Karhun metsästys ja karhunkallon nosto kallohonkaan

Kallohonka liittyy karhupeijaisrituaaliin, joten sen yhteydessä on hyvä kertoa hiukan myös karhusta. Peijaiset tarkoittivat hautajaispitoja tai päätösjuhlaa, johon kuului perinteisesti kestitys. Suomalaiselle karhurituaalille oli ominaista karhun kallon vieminen kallohonkaan. Ennen karhun rituaalista hautaamista, sen kallosta juotiin useita maljoja. Sen luut tuli haudata mahdollisimman anatomisessa järjestyksessä, mikä liittyi ajatteluun luurangon ja sielun yhteydestä. Suomalaisten runojen mukaan kallon piti osoittaa nimenomaan itään, jossa taivaan valtakunta uskomusten mukaan sijaitti. Suomalais-karjalaisessa perinteessä karhu nähtiin taivaallisena olentona ja siksi sille järjestettiin rituaalinen hautaaminen. (Pulkkinen, 2019, s. 223–226.)

Pohjoisissa metsästyskulttuureissa ajateltiin yleisesti, että ainakin suurilla eläimillä oli ihmisen kaltainen sielu. Ajateltiin metsästettävän eläimen itse antautuvan metsästettäväksi. Saaliin antautumisen ehtona oli, että metsästäjä piti oman osansa sopimuksesta varmistamalla saaliseläimen sielun uudelleensyntymisen luiden oikealla käsittelyllä. Esimerkiksi saamelaiset pyrkivät varmistamaan kettujen ja naalien jälleensyntymisen huolehtimalla siitä, että eläinten luurangot säilyivät kokonaisina. Kalan ruodot laitettiin järveen ja lintujen pää, selkä- ja rintaluu asetettiin mättäikköön. (Pulkkinen, 2019, s.205–206.)

4 TUTKIMUSMENETELMÄ

4.1 Sarjakuvatutkimus

Sarjakuvan luonne on multimodaalinen, mikä tarkoittaa lähes kaikessa ihmisten välisessä viestinnässä ilmenevien semioottisten järjestelmien (moodien) käyttöä merkityksien rakentamisessa. Sarjakuvassa moodeja ovat kuvat ja teksti sekä ruutujen sommittelu. (Tieteen termipankki, 2023a.) Koska sarjakuvassa on kuvien lisäksi tekstiä, soveltuu sen tutkimiseen hyvin myös lähiluku. Se on kirjallisuudentutkimuksessa, mutta myös media- ja sarjakuvatutkimuksessa käytetty metodi, jossa järjestelmällisesti ja yksityiskohtaisesti eritellään teosta. Eryityistä huomiota analyysissä kiinnitetään paradoksisuuteen, ironisuuteen, monimerkityksellisyyteen ja kerrostuneisuuteen. (Tieteen termipankki, 2023b.)

Semiotiikan keskittyessä kuvien ja tekstin merkityksiin, se jättää huomiotta sarjakuvalle hyvin olennaisen osan: tarinankerronnan. Tästä syystä lähiluku on käytännöllinen tutkimusmetodi, sillä se ottaa huomioon myös tarinan. Sarjakuvatutkija Karin Kukkonen avaa kirjassaan *Studying comics and graphic novels* hyvin maanläheisellä tavalla sarjakuvan lähiluvun metodia. Kukkonen sanoo, että lukija usein tiedostamattaan alkaa etsiä merkityksiä ja yhdistellä asioita merkityksiksi. Sarjakuvaa lukiessa tämä on osittain tiedostamaton ja automaattinen prosessi. (Kukkonen, 2013, s. 17 ja 7.)

Sarjakuva on täynnä vihjeitä tekstin ja kuvan tasolla. Vihjeet paljastuvat lukijalle yksi kerrallaan, joskaan kaikkia vihjeitä harvoin huomaa ensimmäisellä lukukerralla. Sarjakuvan tutkimus lainaa paljon valokuvauksesta. Sarjakuvatutkija Juha Herkmanin mukaan kuvakulmat ja kuvakoot sekä rajaus tulevat valokuvatutkimuksesta (Herkman, 1998, s.27–28).

Kukkosen mukaan kriittinen sarjakuvan analyysi vaatii lukijalta vihjeiden ja ehdotettujen päätelmien yhdistämistä siihen, kuinka lukija ymmärtää sarjakuvan. Kukkonen kutsuu tätä merkityksien luomiseksi (meaning-making) (Kukkonen, 2013, s.8.)

Käytännössä Kukkonen lähilukua hyödyntävässä sarjakuvan analyysimetodissa katsotaan kaikkea, mitä ruudussa näkyy sekä sisällön että ruudun tasolla. Katsottaessa ruutua, sitä tarkastellaan osana sivun sommitelmaa, sen kokoa suhteessa muihin ruutuihin ja sen reunoja. (Kukkonen, 2013, s.7–26.)

Analyysiä tehdessä on hyvä edetä suuremmasta kokonaisuudesta pienempään. Kukkonen kehottaa tarkastelemaan ensin kuvaa ja miettimään, mitä siitä voi päätellä. Hahmojen kohdalla on selvitettävä, montako hahmoa ruudussa on ja miten ne ovat sijoittuneet tilassa toisiinsa nähden. Mitä voi päätellä hahmojen dynamiikasta, asenteista, tai mahdollisista hahmojen välisistä voimasuhteista. Jos havaittavissa on voimasuhteita, miten tai missä ne näkyvät? Ruudussa olevat puhekuplat lasketaan, sekä tarkastellaan niiden suhdetta hahmoihin. Tärkeää on lisäksi huomioida analyysissä ruutujen välinen tila (gutter), sillä lukija usein huomaamattaan, täydentää tilan mielessään (Kukkonen, 2013, s. 8–9.)

4.2 Fantasian tutkimus sarjakuvasta

Fantasia ja kauhu yhdistyvät SSSS-sarjakuvassa ja toinen tutkimuskysymykseni on, millä tavoin sarjakuvan fantasia näkyy. Siksi on perusteltua käyttää metodia, jonka avulla pyritään tunnistamaan fantasian elementit sarjakuvasta. Katja Kontturi on väitöskirjassaan *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana.* (2014) kehittänyt metodin fantasian tutkimiseen sarjakuvasta. Hän yhdistää metodiinsa tarkkaa lähilukua ja pohjaa menetelmänsä Will Eisnerin ja Scott McCloudin jalostamaan malliin muotoon keskittyvästä analyysistä. Kontturin mukaan analyysimallia on mahdollista soveltaa mihin tahansa sarjakuvaan. (Kontturi, 2014, s.101; Kontturi, 2021 s.246–247)

Analyysi alkaa itsestäänselvyyksien tarkastelemisella: tarkastellaan perspektiivejä, joista ruutujen tapahtumat on kuvattu, ruutujen värimaailmaa, kaikkea ruuduissa olevaa ja poissaolevaa, hahmojen sijoittumista toisiinsa nähden ja ruudun sisällön suhteutumista viereiseen ruutuun. (Kontturi, 2014, s.101.)

Jotta sarjakuva voidaan lukea fantasiaksi, on tarinan sisällettävä fantastisia elementtejä tai sijoituttava fantasiamaailmoihin. Etsittäessä sarjakuvan sisältämää fantasiaa, ei voida analysoida ainoastaan kuvia ja etsiä niistä fantasian elementtejä, sillä sarjakuvan visuaalinen kerrontatapa voi vaikuttaa fantasialta. (Kontturi, 2014, 96.)

Sarjakuvalla on tiettyjä lajityypille ominaisia ilmaisukeinoja, joita ei voida katsoa fantasiaksi. Tällainen on esimerkiksi hahmon raajojen monistaminen kuvattaessa nopeaa tai toistuvaa liikettä lyhyen ajan sisällä. (Kontturi, 2014, 89.)

Kontturin analyysimalli jakautuu neljään osaan: tarinaan, kuvankerrontaan, tekijään ja lukijaan. Nämä jakautuvat vielä pienempiin tarkastelun osiin jotka on käyty läpi tarkemmin alla. Analyysin neljä osiota voivat esiintyä eri järjestyksessä, mutta jokaisen analyysimallin osan sisältämät asiat on huomioitava analyysiä tehdessä. (Kontturi, 2021, s. 247–248.)

Tarinaa sisältyy juoni, hahmot, miljö ja olennot. Ensin on tärkeää miettiä onko tarina itsessään fantasiaa. Usein fantasian läsnäolo on varsin selvää jo muutaman sivun jälkeen. (Kontturi, 2021, s.247–248.)

Kuvakerronnassa puolestaan katsotaan ensin ruudun sisältöä tai mitä siitä mahdollisesti puuttuu. Sen jälkeen tutkaillaan ruutujen kokoa ja muotoa. Millä tavalla ne ja sivulle sommittelu vaikuttavat tarinan tulkintaan, vai vaikuttavatko? On huomioitava ruutujen värimaailma, kuvaperspektiivi ja hahmojen sijoittuminen toisiinsa nähden. Tämän lisäksi tulee tarkastella vauhtiviivoja, onomatopoeettisia ääniä (ääniefektejä) ja muita mahdollisia symboleita. (Kontturi, 2014, s. 97.)

Sarjakuvantekijän kohdalla tarkastellaan mahdollisia hänen käyttämiään lähteitä, jos ne ovat tiedossa. Tarkastellaan aikakautta, jona sarjakuva on tehty ja sen ajallisia ilmiöitä. Lisäksi mahdolliset intertekstuaaliset viittaukset on syytä ottaa huomioon. (Kontturi, 2021, s. 244–267.)

4.3 Miten analyysi tehtiin

Analyysia varten valitsin sarjakuvasta kokonaisia sivuja, joilla on nähtävissä samanimisiä ja analyysin kannalta merkittävät kansanuskon teemat. Vähintään yksi sivu tuli olla unimaailmasta. Unimaailmaan sijoituvissa kohtauksissa sekä sivun ruudut ja niiden reunat poikkeavat paljon muusta kerronnasta, mikä tekee niistä kiinnostavia. Tämän lisäksi maagien kyvyt näkyvät lukijalle unimaailman kohtausten kautta. Tärkein syy valinnalle oli kuitenkin visuaalisen kerronnan poikkeamat sekä ruudun reunojen, että niiden koon ja muodon osalta.

Yritin löytää monipuolisesti kuvia eri kohdasta sarjakuvaa, sillä sarjakuvaa on julkaistu yhdeksän vuoden ajan. Siksi myös sen piirrostyle on muuttunut. Lisäksi kuvien valintaan vaikutti se, että yhdellä sivulla ruuduissa yhdistyy monta tutkimuksen osalta oleellista aihetta. Myös sillä oli vaikutusta valintaan, että puhekuplien erilaiset visuaaliset ilmaisukeinot ovat nähtävissä samalla sivulla.

Käytännössä ensin etsin kaikki sarjakuvan sivut, joilla esiintyy maageja. Koska yksi maageista on islantilainen, seuraavaksi rajasin pois sivut, joilla ei esiinny yhtään suomalaista maagia. Näistä sivuista pyrin tunnistamaan toistuvia teemoja, jotka viittaavat maagien kykyihin. Erotin listaksi toistuvat asiat, jotka tulisi näkyä kuvista. Lisäksi valintaan vaikutti puhekuplien erilaiset ilmaisukeinot ja värimaailma.

Analyysiä tehdessä katsoin ensin ruutua yksinään ilman viereisten ruutujen vaikutusta. Havainnoin kaikki ruudusta huomioimani asiat: ruudun koon, reunat, ruudussa olevat hahmot ja heidän ilmeensä, puhekuplista löytyvän informaation ja onko ruudussa käytetty katsetta ohjaavia keinoja, kuten deiktistä katsetta.

SSSS-sarjakuvan laajuus ja analyysin rajallisuus asettivat haasteensa ruutujen ja sivujen valinnalle. Ensin analyysin jaottelu seurasi kansanuskon teemoja ja peilasi niiden ilmenemistä sarjakuvassa. Kontturin analyysimallin valossa tämä kuitenkin osoit-

tautui puutteelliseksi ilmaisukeinoksi, joten erottelin sivut niin, että kaikkien valikointuneiden sivujen yhteiseksi tekijäksi muodostui samanismi. Koska fantasian elementit sitoutuvat sarjakuvassa maageihin, oli mahdollista käyttää samoja sivuja sekä fantasian analysoinnin että kansanuskon samanismin esiintymisen osalta.

5 FANTASIAN JA KANSANUSKON ANALYYSI *STAND STILL. STAY SILENT* -SARJAKUVASTA

Tässä luvussa analysoidaan niitä valikoituneita kansanuskon teemoja, joiden teoria-pohja on käsitelty pääluvussa kolme. Kutsun analyysissä sarjakuvan samaaneja yleisesti maageiksi. Sarjakuvassa suomalaista maagia kutsutaan noidaksi (*mage*). Islantilaisella maagilla on kuitenkin oma nimityksensä, ja sekaannuksia välttääkseni puhun molemmista maageina erotuksena kansanuskon samaani-termiin.

5.1 Fantasian ilmeneminen tarinassa

Sarjakuvan juoni on käyty lyhyesti läpi toisessa pääluvussa (2.4.). Tässä luvussa käyn tarkemmin läpi tarinan elementtejä analyysin kannalta sekä esitellen kansanuskon ja fantasian ilmentymiä.

Kontturin mukaan, jotta sarjakuva voidaan nähdä fantasiana, on sen sisällettävä fantastisia elementtejä tai sijoitettava fantasiamaailmoihin. Fantasia ei saa jäädä ainoastaan kuvalliselle tasolle. (Kontturi 2014, 97.)

Jyrki Korpua nostaa esiin fantasialle tyypillisen «sinne-ja-takaisin» -asetelman (Korpua, 2021). Tämä asetelma on myös SSSS:ssä, jossa tarinan kaarella on määränpäänä Tanska ja sieltä kirjojen haku Ruotsiin. Toisessa tarinassa on myös matka vaikka motiivit matkan tarkoitukselle muuttuvat.

SSSS:n kohdalla tarina on fantasiaa: on matka tuntemattomaan etsimään kirjoja, ja on taikuutta. Jo nämä seikat osoittavat sarjakuvan olevan fantasiaa. Lisäksi sarjakuvassa ensimmäisen seikkailun päävastustaja, eli antagonisti, on joukko kummituksia. Kummitukset voidaan tulkita myös kauhun elementiksi. Tarinan hirviöt ja niiden muodonmuutokset osoittavat osaltaan tarinan olevan fantasiaa. Suurimmaksi osaksi sarjakuvassa esiintyvä fantasia on sidottu maagien kykyihin ja unimaailmaan.

Myös tarinamaailman jakautuminen kahteen eri maailmaan, sarjakuvan todelliseen maailmaan ja unimaailmaan, osoittaa sen olevan fantasiaa. Primaarimaailma eli sarjakuvan reaali maailma on todellisuus, jossa tauti on muuttanut ihmisiä ja eläimiä

peikoiksi. Unimaailma on kuin taso tyhjiydessä, jossa maagi voi loitsia sanattomasti ja levätä esimerkiksi ollessaan primaarimaailmassa tajuton.

SSSS-sarjakuvassa esitellään postapokalyptinen maailma. Tästä huolimatta ihmiskunta ei ole kaaoksessa. Kansalaiset tekevät töitä, armeija ylläpitää järjestystä ja ihmisten liikkuminen on mahdollista junilla ja laivoilla. Maailma on kuitenkin kutistunut kattamaan ainoastaan Pohjoismaat. Muut alueet ovat kartoittamattomia.

Tarinan hahmot jakautuvat taikuuteen kykeneviin maageihin, sekä tavallisiin ihmisiin. Sarjakuvan alussa koottava retkikunta lähtee suorittamaan tehtävää: he etsivät kirjoja ja mahdollista parannuskeinoa tautiin. Retkikunnassa jokaisella on tärkeä tehtävä: norjalainen Sigrun on tiimin johtaja, tanskalainen Mikkell on kokki sekä sairaanhoitaja ja suomalainen Tuuri on ainoa, joka osaa ajaa autoa. Ruotsalainen Emil on armeijan puhdistaja. Suomalaiset Onni ja Lalli ja islantilainen Reynir ovat maageja. Lisäksi retkikuntaan kuuluu kissa, jonka tehtävä on varoittaa, jos peikkoja on lähistöllä.

SSSS:n maailmassa kissat ovat elintärkeitä, ja ainoita nisäkkäitä, joihin tauti ei tartu. Koulutettuja kissoja apuna käyttäen puhdistajien tehtävä on etsiä peikkojen pesiä ja polttamalla puhdistaa vaarallisia alueita peikoista ja taudista (1:118–119).

Tutkimusmatkalla maageista on mukana Lalli ja Reynir. Lalli on palkattu retkikuntaan maagin kykyjensä vuoksi ja Reynir liittyy mukaan kesken matkan. Onni ei ole mukana tutkimusmatkalla, vaan pitää yhteyttä retkikuntaan radion ja unimaailman välityksellä. Tarinankerronnassa maagit toimivat ankkureina yliluonnolliselle ja kontrastina muiden hahmojen käsitykselle yliluonnollisesta.

Sarjakuva sijoittuu pääosin Tanskaan, mutta siinä esitellään muitakin Pohjoismaita. Lukija voi tunnistaa todellisia maamerkkejä matkan varrelta, kuten Amalienborgin linnanpihan. Sarjakuvassa on paljon karttoja, mikä sekin on tyypillistä fantasiakerronnalle. Kartat perustuvat oikeisiin paikkoihin, joten sarjakuvan fanit ovat tehneet sarjakuvan reitin pohjalta Google maps -reitin (Unlos, 2015).

Sarjakuva ammentaa myös suomalaisesta kansanuskosta. Tavallisten ihmisten uskomusmaailma ei käy ilmi sarjakuvasta. Joitakin jumalia mainitaan, mutta vain ohimennen, esimerkiksi Vellamo ja Kuutar. Sarjakuvassa ei ilmene jumalille uhraamista. Sarjakuvan tavalliset ihmiset eivät välttämättä ole kohdanneet maageja ja eivät kohtaa yliluonnollista elämässään varsinkaan, jos he asuvat kaupungeissa, jotka ovat peikottomia alueita. Tarinassa käy ilmi, etteivät kaikki tutkimusretkeläisetkään usko kummitusten tai magian olemassaoloon. Sarjakuvan tarinassa selviää, että tutkimusretken osallistujista 19-vuotiaat eivät ole koskaan matkustaneet tai tavanneet toisen maan kansalaisia. Tätä sarjakuvan kerronta hyödyntää eri maiden edustajien stereotyyppien osalta luoden komediaa.

5.1.1 Maagit ja heidän yliluonnolliset kykynsä

SSSS-sarjakuvan infosivu maageista kertoo maageja olevan ainoastaan Norjassa, Islannissa ja Suomessa. Norjalaiset maagit luetaan islantilaisiin, sillä heidät koulutetaan siellä. (1:87) Magian kyvyt ovat perinnöllisiä, joten kenestä tahansa ei voi tulla maagi. Maagien osalta analyysissä hahmoista keskitytään tarkastelemaan Onnia ja Lallia,

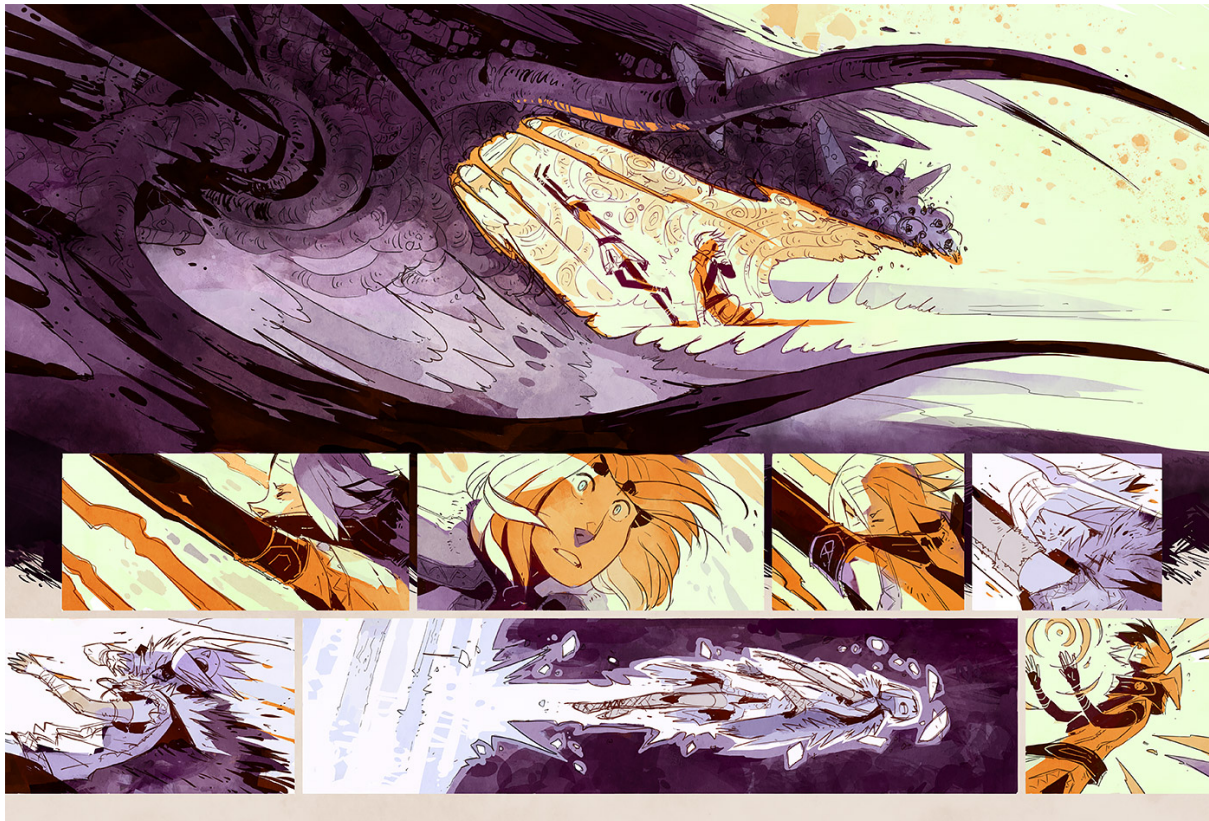
sillä heidän kauttaan sarjakuvan kerronnassa näkyy suomalaisen kansanuskon tunnistettavat elementit.

Sarjakuvan suomalaiset maagit saavat koulutuksensa kokeneemmalta maagilta ja sarjakuvasta käykin ilmi ensin Lallin isoäidin ja myöhemmin Onnin opettaneen Lallia. Opettaja-oppipoika on ollut tyypillistä myös samanismille (Pulkkinen & Lindfors, 2016, s. 322–324). Sarjakuvassa maagin yksi tärkeä tehtävä on peikkoihin juuttuneiden sielujen ohjaaminen tuonpuoleiseen. Lisäksi kerrotaan, että useimmat suomalaiset voivat loitsia, mutta ainoastaan tarpeeksi sisäistä voimaa omaavia kutsutaan maageiksi (1:87). Kansanuskon tutkimuksen mukaan myös kuka tahansa suomalainen saattoi loitsia, mutta se ei tehnyt heistä tietäjiä (Pulkkinen, 2019, s. 335–350). Suomalainen maagi voi sarjakuvassa kontrolloida luonnon elementtejä, nähdä henkiä ja vaikuttaa niiden tekemisiin (1:87). Luonnon voimien hallinta näkyy ainoastaan kerran, kun Lalli loitsii Kuun esiin pilviverhon takaa. Tuossa yhteydessä mainitaan myös Kuutar, jota Lalli loitsussa pyytää poistamaan pilvet kuun edestä. (1:148). Tässä vaiheessa lukija ei ole varma siitä osaako Lalli loitsia. Hänen ilmeensä kertoo, että hän ei itsekään ole varma loitsun onnistumisesta. Tuossa yhteydessä mainittu Kuutar jää myös sarjakuvan ainoaksi maininnaksi jumalattaresta. Tässä kohtauksessa on kuitenkin nähtävissä kansanuskon osiossa mainittu rukousmainen loitsu, jossa käännettiin korkeampien voimien puoleen.

Loitsimista on sarjakuvassa suhteellisen paljon, mutta sitä on vain ensimmäisessä seikkailussa. Maageilla loitsiminen näyttäisi liittyvän matkan turvaamiseen (enaltaehkäisevä) (1:148), pahan karkotukseen (1:278) ja luonnon nostatukseen (1:396 & 1:647). Toisin kuin kansanuskossa, sarjakuvassa ei ole kateellisuuteen tai onnen vakiomuutteen perustuvaa loitsimista.

Sarjakuvan yhdessä takautumassa esitellään maageille tyypilliset uniformut. Lallin puvussa on selässä ilveksen siluetti ja Onnilla mahdollisesti pöllö. Onnin puvussa on lisäksi sulkia imitoivia suikaleita (1:390). Selkämysten eläinkuvat edustavat maagien voimaeläimiä päätellen siitä, että Onnin luonto on pöllö ja Lallin ilves. Pulkkinen mainitsee siperialaisen samaanin puvun, johon oli kiinnitetty tämän apuhenkiä ilmentäviä figuureja. Myös koko puku saattoi ilmentää kykyjä kuten lentotaitoa hihoihin ommelluilla kangassuikaleilla, tai esimerkiksi sarvia kuvaavilla metallisilla taoksilla päähineessä. (Pulkkinen 2019, s.239.)

Läpi ensimmäisen seikkailun kuljetetaan juonikuviota, jossa Emil ei usko yli-luonnolliseen. Maagit ovat vaatimattomia, eivätkä esittele kykyjään. Tämä käy ilmi heti tarinan alussa, kun Emil pyytää Lallia antamaan näytteen kyvyistään. Emil jää vaille todisteita Lallin kieltäytyessä. Konkreettisia todisteita saa vasta tarinan lopussa, kun Lalli pelastaa hänet jättimäiseltä peikolta (KUVA 2.)



KUVA 2. Sundberg, M. (28.8.2017). 1:777. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta: <http://sssscomic.com/comic.php?page=777>

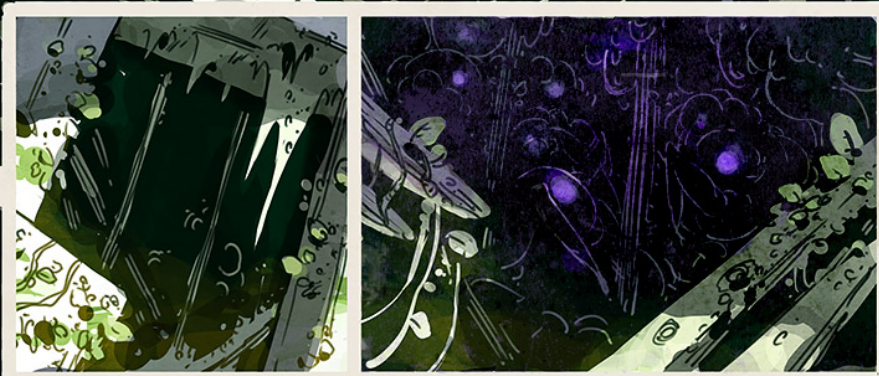
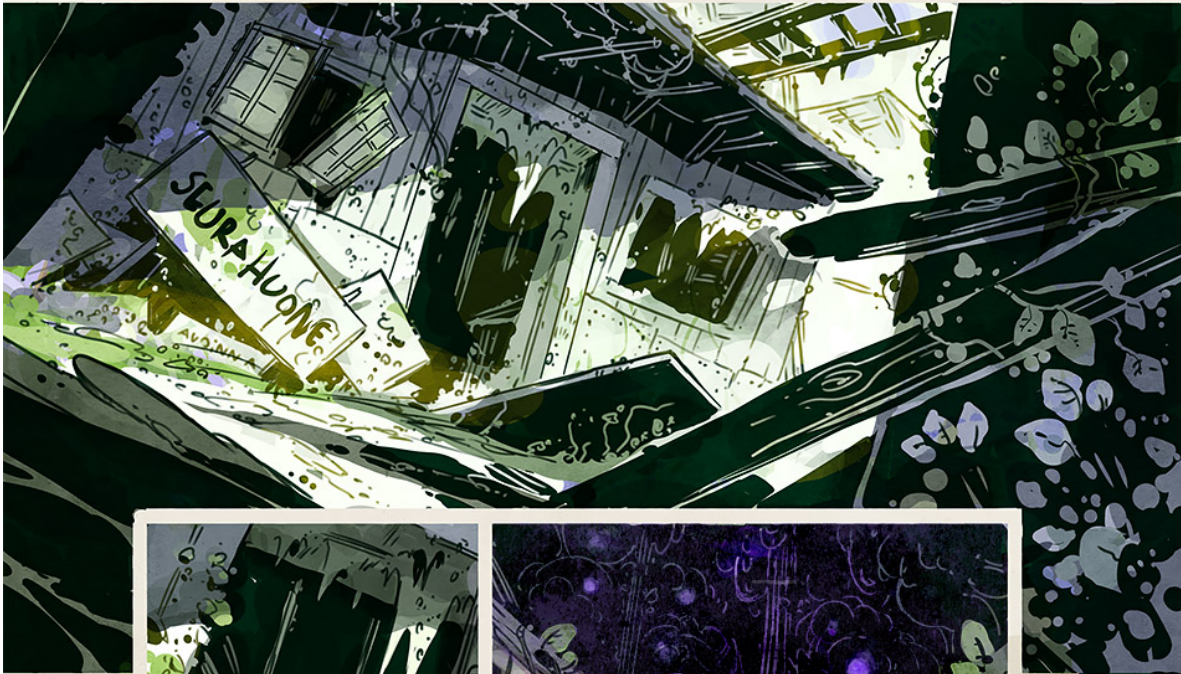
Tästä alkaa tarinan osa, jossa Lallin vapaasielu joutuu väkisin ulos kehosta ja eksyy unimaailmaan. Siellä Lalli löytää oviaukon, joka johtaa Emilin päähän. Koska Lalli ja Emil jakavat saman kehon, Emil altistuu peikkojen hypnoottiselle telepatialle mikä tekee hänestä haavoittuvan.

Tässä tulee esiin kansanuskostakin tuttu lujaverisyys ja heikkoverisyys. Lujaverisyys näkyy sarjakuvassa juuri lujahermoisuutena ja mielen voimana, kykynä vastustaa telepatiaa ja hypnoosia. Kaikkein selvimmin tämä näkyy, kun Lallin siihen asti stoalainen olemus rinnastetaan Emilin ensireaktioon hänen altistuessaan peikkojen telepatialle. Emil ei kykene vastustamaan peikkojen telepaattisia kehotuksia ja ainoastaan Lallin kyky hallita Emilin kehoa pelastaa tämän ikävältä kohtalolta.

Lalli voi nähdä peikot sisällä rakennuksissa, ja tämä näkyy sarjakuvassa sinisinä hehkuvina silminä (KUVA 3). Tähän on sarjakuvassa useita visuaalisia viitteitä, mutta ainoa tekstistä ilmenevä viite on toisessa seikkailussa, kun Emil kysyy Lallilta ”where exactly are the bad guys hanging out?” Tämän jälkeen Lallin silmät muuttuvat loistavan sinisiksi ja sivun toisessa ruudussa näytetään rakennus, jota hän katsoo. Aivan kuin hän tarkentaisi katsettaan lähemmäksi, minkä voi päätellä sivun kolmannesta ruudusta, jossa on tiukempi lähikuva rakennuksen oviaukosta. Tämän vierellä on toinen hiukan lähemmäksi oviaukkoon zoomaava leveämpi ruutu, jossa peikot näkyvät violetteina ääriviivoina pimeydessä. Lallin kyvyn nähdä peikot voi päätellä paitsi aiemman sivun kysymyksestä, myös Lallin alimman ruudun vastauksesta kysymykseen. Vastaus on humoristisesti huonolla ruotsin kielellä ”There direction”.

Myös muualla SSSS-sarjakuvassa on samantapaisia ruutuja, joissa peikon hahmo näkyy hohtavina värillisinä ääriviivoina. Tekstin tasolla Lallin kykyä ei erikseen selitetä. Siksi lukija varmistuu asiasta luettuaan kyseisen kohtauksen (KUVA 3), jossa tekstin ja kuvan yhteistyöllä ilmenee Lallin todella voivan nähdä peikot pimeydessä.

Sarjakuvassa on useita viitteitä siihen, että Lalli tuntee elämän virran tai energiat ympärillään. Tätä kykyä voisi myös kutsua ennakoinniksi. Useissa kohtauksissa Lalli sanoo tai elehtii jotain tulevasta. Tämä toteutuu hetken kuluttua tapahtumista. Esimerkiksi tarinan alussa Lallin ja Emilin matkustaessa yöjunalla, Emil yrittää saada Lallia ymmärtämään nukkumisen tärkeyden. Kielitaidottomana Lalli ottaa turvavyön ja laittaa sen Emilin käteen, pitäen sitten itse tiukasti kiinni ennen junan törmäystä (1:160–161). Tämä ennakointikyky näyttäisi puuttuvan Onnilta, tai siihen ei sarjakuvan kerronnassa kiinnitetä huomiota. Maageilla vaikuttaisikin olevan yksilöllisiä kykyjä.



KUVA 3. Sundberg, M. (13.2.2020). 2:227. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscomic.com/comic2.php?page=227>

Sarjakuvan selvin viittaus *Kalevalaan* on sarjakuvan loitsujen kalevalamitta. Siinä on säkeessä yleensä kahdeksan tavua, ja se jakautuu neljään runojalkaan, jotka ovat kaksitavuisia, eli trokeisia. Lisäksi sillä on muitakin sääntöjä kuten kesuura, alkusoinnillisuus ja viskurilaki. (Piela, 2008, s.304–305.) Jo alkusoinnillisuus, nelipolvisuus ja kaksitavuisuus antavat sarjakuvan loitsuille illuusion kalevalamitasta. Lisäksi itse loitsujen sisältö tuo Kalevalan mieleen jopa niille, jotka eivät tunne eeposta syvemmin. Sarjakuvan loitsut ovat suomenkielisiä. Seuraava kuva (KUVA 4) selventää sarjakuvan loitsujen yhteyden *Kalevalaan*.

Sarjakuvan kuudes kappale alkaa Tuurin yrittäessä saada radiota toimimaan (KUVA 4). Sivun alussa ainoastaan Lallin kädet ovat näkyvissä, sormet harallaan. Vauhtiviivat, jotka ovat paksuja ja valkoisia, viittaavat käsien liikkeeseen sivuille, samalla kun loitsua lausutaan. Valkoinen viiva sarjakuvassa viittaa usein jonkinlaiseen magiaan, näkymättömään voimaan, joka kuitenkin on olemassa. Lalli lausuu ensimmäisen loitsun säkeen:

*”Kuulkaa henget hämärtyneet,
Tuonen tieltä erehtyneet,
Pyydän puhtahalla suulla,
anon sulosanasilla:”*

Toisessa ruudussa hansikoitu käsi kääntää radion nappulaa, mutta radiosta kuuluu vain kakofoniaa, joka on visuaalisesti ilmaistu harakanvarpaan näköisillä kirjaimilla ja vaakaviivoilla mustan puhekuplan sisällä. Kolmannessa ruudussa käy selväksi loitsijan olevan Lalli, ja radion nupin kääntäjän Tuuri. Hän viittilöi vasemmalla kädellään radiota kohti elehtien, että muutosta radion toiminnassa ei ole. Lallin silmät ovat viiruina ja suu alavireisenä viivana. Hänen kehonsa on hieman kasassa ja päänsä vierellä on pieniä valkoisia pilviä kertomassa ponnistuksista. Neljännessä ruudussa Lalli on piirretty lähikuvaan suoraan edestä. Hänen silmänsä ovat kiinni, pää hiukan kääntynyt oikealle ja hänen kätensä kohotettu kasvojen tasalle hänen loitsiessaan. Uudelleen yrittäessään Lalli käyttää enemmän voimaa, mistä kertoo myös puhekuplan lihavoitu sana ”vaiti”, jota hän selvästi painottaa. Viidennessä, koko sivun levyisessä ruudussa Lalli kuin hohkaa voimaa. Vaaleilla vauhtiviivoilla on kuvattu näkymättömän voiman huokumista hänestä. Hänen takanaan oleva valo on mitä luultavimmin ikkunasta tulevaa (sarjakuvan aiemman auton pohjapiirroksen perusteella). Se antaa silti vaikutelman valtavasta voiman käytöstä verrattuna aiempaan loitsimisyritykseen. Lallin kohotetut kädet ovat nyt puristuneet nyrkkiin, silmät ovat tiukasti kiinni ja suu apposen auki kuin hän huutaisi. Tuurista näkyy ainoastaan silmät, ja ne ovat suuntautuneena hänen takanaan loitsivaan Lalliin odottavasti.

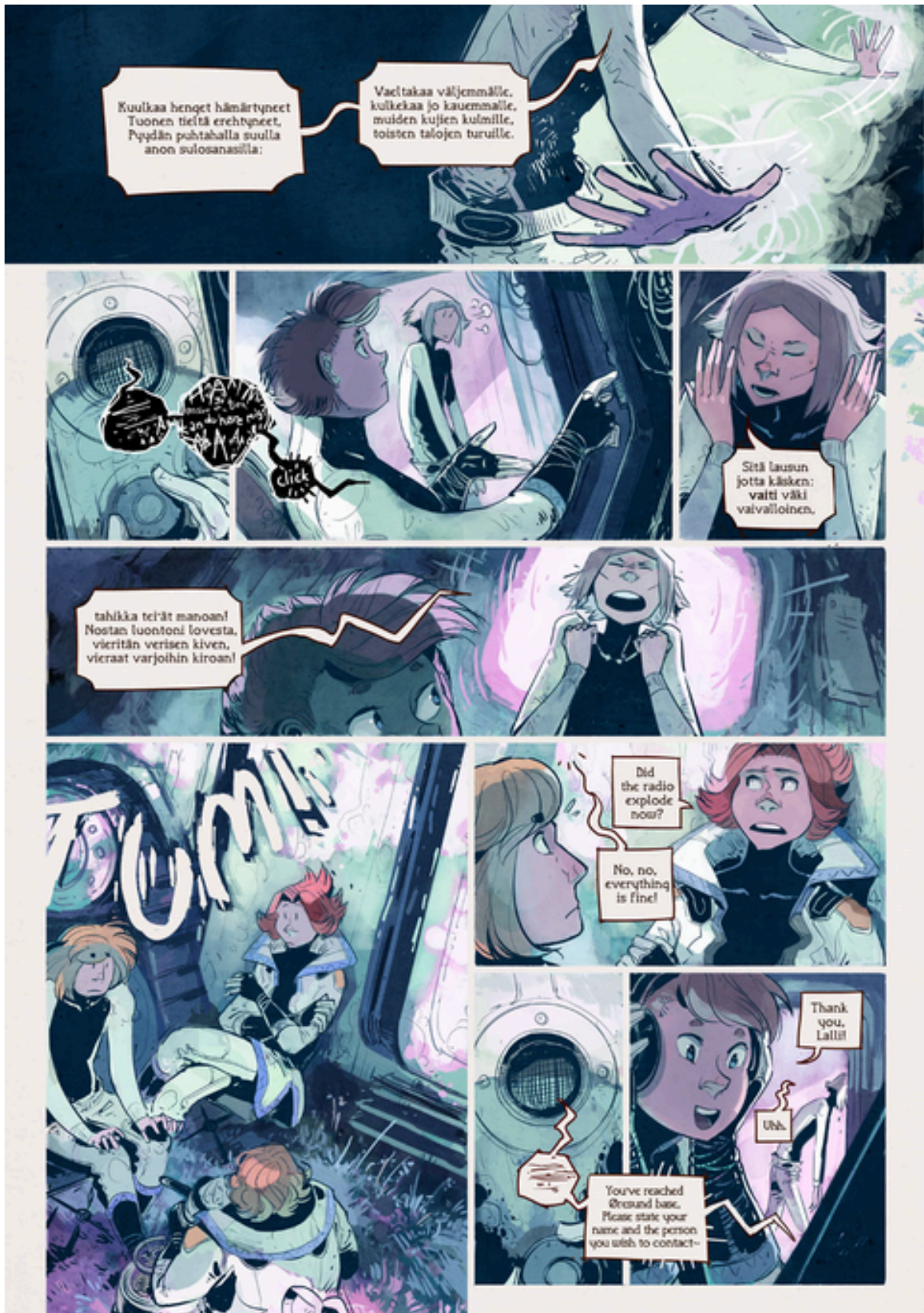
Keskellä sivua, kuudennessa ruudussa näkökulma vaihtuu auton ulkopuolelle, missä Emil, Sigrun ja Mikkel istuvat. Autosta kuuluu kova ääni ”TUM!”. Sigrunin ja Emilin silmät ovat viiruina, ja kulmat kohonneet heidän selvästi hypähtäessä äkillisen

äänien takia. Mikkelin ilme on tulkitsematon, sillä hän on selin lukijaan. Hän ei kuitenkaan vaikuta reagoivan ääneen millään tavalla. Päätellen Emilin koukistuneista ja polvilta kohonneista sormista, Emil vaikuttaa säikähtävän kolmikosta eniten.

Myös Emilin hiukset vaikuttavat nousevan ”pystyyn”, kun puolestaan Sigrun vaikuttaa hillitymmältä. Hänen kätensä ovat ristittynä rinnalle. Ainoastaan hänen vasen kätensä nousee hieman hänen reagoidessaan äkilliseen ääneen. Hänen asentonsa on muutenkin rento; hän nojaa autoon, jalka ristittynä toisen yli.

Seitsemännessä ruudussa on lähikuva Sigrunista ja Emilistä. Sigrunin kulmat ovat kurtistuneet, ja hän näyttää hiukan epätoivoiselta kysyessään autoon nojaten, räjähtikö radio. Emilin otsan edessä on hikipisaroita kertoen hänen reaktiostaan Sigrunin kysymykseen.

Viimeisessä ruudussa Tuuri saa radioyhteyden Öresundiin. Hänen kätensä ovat kuulokkeilla ja hänen silmänsä loistavat, katse kiinnittyneenä radioon. Tuuri kiittää Lallia, joka on kävelemässä ulos autosta etukumarassa, käsiään roikottaen. Lallin kasvoja ei näy, mutta hänen kehonkielensä kertoo hänen olevan loitsimisesta voipunut. Lallin voipumus myös viittaisi siihen, että loitsuissa käytetään energiaa muutoinkin kuin ainoastaan sanoja lausuen.



KUVA 4. Sundberg, M. (11.3.2015). 1:278. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.com/comic.php?page=278>

Sarjakuvassa mainitaan yhtenä suomalaisen maagin tehtävänä peikkoihin vangiksi jääneiden sielujen ohjaaminen tuonpuoleiseen. Visuaalisesti tämä tulee esille hiidenhurttia -kohtauksen kautta (KUVA 5 ja 6). Hiidenhurttia on koira, joka hakeutuu ihmisten luokse, mutta muuttuu sitten hirviöksi (KUVA 17). Koiralla on kuitenkin tallella luottamus ihmiseen ja se antautuu Emilin tapettavaksi. Seuraavana aamuna Lalli nostaa koiran kallon irti ja alkaa puhdistaa sen luita. Tämä on ainoa sarjakuvan visuaalinen viittaus kansanuskon rituaaliseen luiden puhdistamiseen. Lalli nylkee heidän aiemmin kohtaamansa koirapedon. Lalli kuvataan luiden keskellä puhdistamassa olennon kalloa ja Emil kauhistelee tätä (KUVA 5.)



KUVA 5. Sundberg, M. (10.8.2015). 1:369. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=369>



KUVA 6. Sundberg, M. (11.8.2015). 1:370. Viitattu 28.5.2023, Haettu osoitteesta <http://sssscomic.com/comic.php?page=370>

Lallin ympärilleen tarkasti asettelemat luut tekevät kallonpuhdistuksesta rituaalinomaisen. Lalli istuu luiden keskellä maassa, kun Emil tulee tuomaan tälle aamiaista. Lallille teossa ei ole mitään ihmeellistä, eikä hän selitä sitä millään tavalla. Emilin äänen ihmettely Lallin teon takia kiinnittääkin seuraavalla sivulla Reynirin huomion, ja antaa Tuurille syyn kertoa mitä Lalli on tekemässä (KUVA 6).

Sivun ensimmäisessä ruudussa Lalli on saanut kallon puhdistuksen päätökseen ja nousee huokaisten ylös laittaen puukkonsa tuppeen. Hänen suustaan tuleva höyrypilvi johtuu mahdollisesti kylmyydestä, mutta se voisi olla työnsä valmiiksi saavan huokaus. Toisessa ruudussa kuvakulma on Emilin takaa. Emil katsoo Lallin perään päätään pidellen ja kysyen "Miksi?". Lalli kävelee muista välittämättä kohti suurta puuta. Päästyään puun luo, Lalli kiipeää. Kolmannessa ruudussa Lallista näkyy vain jalka. Edelleen paikoillaan seisovan Emilin pään yläpuolella on viivoja osoittaen tämän hämmentynyttä olotilaa. Kolmannessa ruudussa Emilin karikatyyrinen ilme vaikuttaa ihmetykseltä, sillä hänen silmänsä on pystyviivoina, suuta ei näy ja pään päällä on ihmetyksestä kertovia viivoja, joita sarjakuvissa usein käytetään. Myös Emilin kädet ovat kohonneet ylös kuin hän ei tietäisi mitä tehdä.

Neljännessä, koko sivun levyisessä ruudussa, kuvakulma siirtyy taaksepäin Emilistä paljastaen Reynirin seuraavan tilannetta. Vasta viidennessä ruudussa nähdään, kuinka Reynir reagoi Lallin ja Emilin tekemisiin. Reynirin silmät ovat suuret ja kulmat hiukan kohonneet. Hän kysyy Tuurilta, "mitä serkkusi tekee?" Tuurin silmät ovat kiinni ja hän äännähtää kysyvästi syödessään aamiaista. Reynirin sylissä oleva kissanpentu on kätkeyntynyt kasaan ja sen silmät ovat kiinni.

Sivun kuudennessa ruudussa on nähtävissä Lallin ilme, kun tämä kiipeää kohti puun latvaa. Ilme on päättäväinen hänen kurottaessaan kohti seuraavaa oksaa koiran kallo päänsä päällä. Samanaikaisesti Lallin kiivetessä kuuluu ruudun ulkopuolelta Tuurin ääni hänen vastatessaan Reynirille, että "Lalli vain toimittaa maagiasioita", määrittelemättä asiaa sen enempää. Tämä kertoo Tuurin arkipäiväisestä suhtautumisesta maageihin. Kahdessa viimeisessä ruudussa Lalli on päässyt kallo päänsä päällä puun latvaan ja asettaa kaksin käsin kallon ylimpään oksaan.

Tämän jälkeisellä sivulla on vielä kuva, jossa Lalli lausuu loitsua puun latvassa, mutta hänen sanoistaan ei saa selvää (1:371). Todennäköisesti on kyse juuri koirassa olleen sielun ohjaamisesta eteenpäin. Infosivun saatteessa Sundberg toteaa "esisuomalaisen saattaneen tehdä kallorituaalin mahtaville karhuhengille, mutta petohenkien täyttämässä maailmassa maagin on mukauduttava tilanteeseen" (Sundberg, 2015b, 1:411). Infossa kerrotaan, että kallo asetetaan kallopuuksi tarkoitettuun puuhun. Näin varmistetaan eläimen hengen voivan palata taivaalle, josta se myöhemmin kärsimyksistään vapautuneena voi syntyä uudelleen (1:411). Tämä viittaisi siis kansanuskon teoriaosiossa käsitellyyn karhunkallorituaaliin. Lalli suorittaa rituaalin uudelleen toisen seikkailun lopussa kolmelle karhulle, jolloin Emil kysyy miksi he yrittävät saada karhut syntymään uudelleen (2:530–2:532). Ruuduista käy myös ilmi, että kallot osoittavat keskenään eri suuntiin, kun taas kansanuskossa karhunkallo asetettiin osoittamaan itään.

Loitsimisen yhteydessä tulee esiin myös konsepti luonnosta. Suomalainen maagi voi ottaa luontonsa muodon ainakin unimaailmassa. Luonnosta kertovalla infosivulla Sundberg kertoo luonnon olevan sielun kolmas osa. Se on myös ulkoinen olento, joka seuraa ja suojelee sen ihmistä koko tämän elämän ajan. Luonto ei myöskään ole ainoastaan maagien yksinomaisuus, vaan se tulee jokaiselle lapselle tämän saadessa ensimmäiset hampaansa. Luonto muistuttaa jotakin metsän eläintä sekä antaa fyysisiä voimavaroja ja ominaisuuksiaan sen ihmiselle. Heikkoa Luontoa voi vahvistaa työllä ja vastoinkäymisillä. Maagit kykenevät vetämään luontonsa voimaa käyttöönsä voimistaakseen hetkellisesti taikojaan, ja on epäilty tämän olevan suomalaisten maagien voiman lähde. Luonnon jättäessä ihmisen, tämän täytyy kärsivällisesti odottaa Luontonsa paluuta. Jos Luonto ei kuitenkaan löydä takaisin, voi ihminen sairastua ja kuih-tua pois. (I:412.) Kaikki infosivulla kerrottu vastaa suurelta osin kansanuskon käsityksiä luonnosta.

Sarjakuvassa kansanuskon luontomyyttiä on sovellettu niin, että maagi kykenee ottamaan luontonsa fyysisen muodon ainakin unimaailmassa. Sundberg mainitsee Onnin kykenevän lainaamaan hetkellisesti luontonsa muotoa (1:480). Onnin luonto on pöllö. Sarjakuvan kohtauksessa, jossa kummitukset hyökkäävät, Onni on Ruotsissa ja muu retkikunta Tanskassa (KUVA 7). Reynirin anellessa apua kummitusten hyökätessä, Onni ei näytä tarvitsevan välinettä transsitilaan päästäkseen. Hänen silmänsä muuttuvat lasisiksi hänen kuullessaan Reynirin avunpyynnön, ja seuraavaksi hän lentää pöllön muodossa Reynirin avuksi. (1:478–479)



KUVA 7. Sundberg, M. (23.2.2016). 1:478. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscomic.com/comic.php?page=478>

Myöhemmin tarinassa Onni käyttää kanteletta loitsiessaan esiin kokkolinnun (1:64–647). Tämä on ainoa kerta sarjakuvassa, kun kannel näkyy. Kokko tulee esiin Emilin liekinheittäimestä ja lentää taistelutantereeseen ympäri lausuen loitsun (1:648–650 ja KUVA 16). Kun aiemmassa kohtauksessa (Kuva 7) Onni pöllön muodossa vaikutti olevan unimaailman tasolla, tulinen kokko on reaali maailmassa. Tämän voi päätellä siitä, että ruutujen reunat ovat aaltomaiset unimaailmassa (Kuva 7). Kun taas kuvan 8 kohtauksessa ruutujen reunat ovat suorat. Kokon loitsiminen vie Onnin voimat niin, että hän vaipuu primaarimaailmassa tiedottomaan tilaan. Tällöin Onni on pöllön muodossa unimaailmassa vetäytyneenä omaan paikkaansa.



KUVA 8. Sundberg, M. (16.12.2016). 1:649. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=649>

Tulinen kokko (KUVA 8) tuo mieleen *Kalevalan* 19. runon kokon ja hauen taistelusta. Siinä kokkoa kuvattaessa ensimmäisen kerran sanotaan ”Yksi siipi vettä viesti/ toinen taivasta tapasi” (Avoim Kalevala, 2023). Yllä olevassa ruudussa (Kuva 8) toinen siipi tapaa taivasta ja toinen maata. Peikot ja kummitukset välttävät valoa ja tulta. Täten Onnin pyyhkäistessä tulella alueen ympäri, hän auttaa kummitusten karkottamisessa, sillä niitä ei voi tuhota. Samassa *Kalevalan* runossa kokko lennättää Väinämöisen Pohjolaan. Myös runon osuus, jossa sanotaan kokon nostavan Väinämöisen merestä ja lennättäen hänet Pohjolaan, muistuttaa sarjakuvan kohtausta, jossa Onni kokon muodossa pelastaa Lallin. Sekundaarimaailmassa Lalli on hukkoa hirviön kynsissä, ja Onni lennättää Lallin turvaan omaan paikkaansa. Tällöin kokko kuvataan valkoisena, punaisilla ääri viivoilla piirrettynä. Molemmissa sarjakuvan kokkoa esittävässä kohtauksissa lintu on eterinen ilman selviä yksityiskohtia, kun Onnin pöllömuoto on selvästi tarkemmin piirretty.

5.1.2 Sielulintu primaarimaailman ja sekundaarimaailman välittäjänä

Sarjakuvassa sekundaarinen ”taikamaailma” on unimaailma. Se on eräänlainen tyhjiys, missä leijuu reaali maailmaa muistuttavia lokaatioita. Sarjakuvassa ei erikseen

selitetä unimaailmaa, eikä hahmoilla ole sille erikseen nimeä. Sekundaarimaailmalla on useita hahmojen kautta ilmeneviä sääntöjä. Ainoastaan maagit vaikuttavat pääsevän unimaailmaan. Sarjakuvan hahmoista sinne pääsevät Onni, Lalli ja Reynir.

Sarjakuvassa unimaailman ja reaali maailman vaatetus on erilainen. Nukahdettaan maagit heräävät ”omassa paikassaan”. Oma paikka näyttäisi olevan ankkuri maagin kehoon, tämän sielun matkatessa unimaailman tasolla. Jokaisen maagin oma paikka näyttää erilaiselta: Lallilla suonsilmäke, Onnilla jylhä kallio ja Reynirillä vehreä lammaslaidun Islannissa. Maagi siirtyy unimaailmaan vaivattomasti, käyttäen tahdonvoimaa tai nukahtamalla. Vesi on unimaailmassa läsnä kaikkialla. Suomalaisen maagin on mahdollista ylittää vesialueita ainoastaan uimalla. Islantilainen maagi puolestaan voi kävellä veden pinnalla. Suomalainen maagin astuessa islantilaisen ”jälänjälkiin”, hänenkin on mahdollista kävellä veden päällä. Tämä käy ilmi Lallin ensivierailusta unimaailmaan; hän näkee ensimmäisen kerran Reynirin ja päättää seurata tätä. Veden alla on uinuvia luuranko-olentoja, jotka pyrkivät vetämään Lalli syvyysiin. Tässä näkyy mahdollinen yhteys kansanuskoon. Kun elävän ihmisen vapaasielu liikkui unen aikana ruumiin ulkopuolella ja törmäsi vainajasieluihin, nämä yrittivät kaapata ihmisen sielun mukaansa vainajalaan. (Pulkinen, 2019, s. 148.)

Toisen seikkailun kolme karhua ovat yhteydessä kade-velhoon, jota Onni muiden avustuksella metsästää. Kade on sekundaarimaailmassa, kun karhut ovat primaarimaailmassa. Karhuille viritetään ansa, johon ne putoavat jättäen kaden vaille suojaa. Ansa ei kuitenkaan tee tehtävänsä. Kohtauksessa, jossa karhut ja niiden myötä kade pääsevät karkuun, kade pyyhkäisee Sigrunin hihaa jättäen jälkeensä matoja. (2:379–380). Tästä voisi päätellä sekundaarimaailman olevan ajallisesti rinnakkain primaarimaailman kanssa ja ajan kulkevan samaa tahtia molemmissa. Ruudut antavat ymmärtää, että aika on sama, sillä ainoastaan ryhmän maagit voivat nähdä sekundaarimaailmassa olevan kaden. Sen pako reaali maailmassa on ilmaistu vauhtiviivoin, jotka kulkevat Sigrunin nenän edestä, mutta Sigrun ei näytä tiedostavan mitään ennen kuin matoja alkaa ilmestyä hänen hihaansa. Visuaalisesti tämä on ilmaistu usealla ruudulla, jossa vauhtiviivat ilmenevät niillä kohdin mihin matoja alkaa nousta. Sarjakuvassa ei ole muussa yhteydessä ilmaistu unimaailman ja reaali maailman simultaanisuutta yhtä selvästi.

Perustilassa unimaailmassa tuntuu vallitsevan jatkuva yö. Maagin avatessa portaalin johonkin tiettyyn lokaatioon voi siellä olla valoisa. Unimaailma jakautuu vedenpinnan ylä- ja alapuoliseen maailmaan. Sitä ei myöskään sarjakuvassa näytetä, kuinka pitkälle alaspäin unimaailma jatkuu.

Selvää näyttöä ei sarjakuvasta löydy unimaailman vertautumisesta tuonelaan. Unimaailmassa pinnan alla uinuvat hirviöt ja alati läsnä oleva vesi luovat mielikuvan unimaailmasta vainajalana. Sarjakuvassa on olemassa mahdollisuus syvällä pinnan alla sijaitsevasta tuonelasta. Tämä käy ilmi toisen seikkailun takaumasta, jossa Onni sukeltaa hakemaan Tuurin sielun tuonelasta. (2:327–336) Onni sukeltaa sinne oman paikkansa kallionkielekkeeltä. Sarjakuvan tuonela on vedenalainen paikka, jossa sielut lepäävät nukkuen ”kuplissa” lintujen muodossa (KUVA 9).



KUVA 9. Sundberg, M. (11.9.2020). 2:330. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.comic.com/comic2.php?page=330>

Unimaailmassa veden alla on hirvien ja ankeriasmaisten olentojen sekoituksia, joilla on ihmiskädet (KUVA 18). Siellä on lisäksi peikkoja, kuten alla olevassa kuvassa Reynirin veneeseen kiipeävä koira (KUVA 10). Peikot unimaailmassa esiintyvät luurankomaisina olentoina.



KUVA 10. Sundberg, M. (14.5.2015). 1:319. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.comic.com/comic.php?page=319>

Kuvassa 10. Reynir herää ensimmäistä kertaa unimaailmassa, ja hänen veneensä on pysähtynyt jäävuoreen vesiputouksen edustalle. Tämä vaikuttaisi olevan jonkinlainen päätepiste loputtoman tuntuaiselle unimaailmalle. Vesiputous jäävuorineen tuo mieleen kansanuskosta tutun kantaauralilaisen maailmankuvan. Siinä maailman halki kulkee maailmanvirta etelästä pohjoiseen. (Pulkkinen 2019, s.39–40.) Kirjallisuudesta

ei kuitenkaan löydy viittauksia maailmanvirran päättymisestä vesiputoukseen. Vesiputous viittaa visuaalisesti jonkinlaiseen rajaan unimaailmassa. Sekään ei jatku loputtomasti.

Sielulinnun konsepti sarjakuvassa on mielenkiintoinen. Hahmot eivät mainitse sielunlintua, mutta visuaalisesti sen voi nähdä monessa kohdassa. Se esiintyy ensiker-taa Lallin ollessa unimaailmassa sarjakuvan alussa. Sielulintu on esillä läpi koko sarjakuvan, mutta vasta toisessa seikkailussa siitä kerrotaan infosivulla. Sen mukaan sielulinnun tehtävänä on johdattaa sitä osaa sielusta, joka matkaa unimaailmassa tai lähtee ruumiista kuollessaan. Sielulinnun infosivulla Sundberg viittaa tähän sielun osaan termillä "itse". Hän jatkaa: "Sielulintu voi olla mikä tahansa lintu, mutta se esiintyy usein jonkin tavallisen linnun, kuten varpusen muodossa. Sielulinnun päätehtävä on johdattaa sielu unimaailmaan ja takaisin. Ilman johdatusta sielu voisi eksyä matkalla ja joutua kadotukseen. Kun ihminen kuolee, sielulintu vie sielun tuonelaan. Jos maagien luonnolla on linnun muoto, se ei korvaa sielulintua". (2:353–354.)

Lukija ei osaa yhdistää unimaailman mystistä lintuhahmoa sielulintuun, ennen kuin on lukenut infosivun. Tämän jälkeen sarjakuvan alun sekundaarimaailman linnunsiipinen hahmo saa selvemmän merkityksen.

Sarjakuvassa ei painoteta sielulintua, joka kuljettaa sielun unimaailmaan. Infosivun valossa voidaan tulkita Lallin läheisyydessä näkyvän siipihahmon olevan sielulintu, joka kuljettaa Lallia unimaailmassa (KUVA 11). Tarinassa painotetaan enemmän sielulintua, joka toimii kuin säiliönä sielulle tuonelassa kuoleman jälkeen (KUVA 9). Sekä maagien isoäiti että Tuuri ovat sielulinnun muodossa toisessa seikkailussa. Se, miksi sielu sarjakuvassa tarvitsee linnun ikään kuin säiliöksi, kuljettamaan sielun unimaailmaan ja tuonelaan, jää arvoitukseksi.

Lintuihin on Suomessa liittynyt paljon uskomuksia kuten niihin liittyvä taikausko. Esimerkiksi Siperian mytologiassa elämänpuu on eräänlainen "sielupankki", jossa syntymättömät linnunhahmoiset sielut odottavat puussa elämänjumalattaren lupaa syntyä ihmisinä keskiseen maailmaan (Pulkkinen 2019, s.38).



KUVA 11. Sundberg, M. (19.2.2015). 1:273. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=273>

Sarjakuva näyttää myös visuaalisesti, mitä maagille tapahtuu tämän menettäessä vapaasielunsa (1:799–1:804). Ensimmäisen seikkailun loppupuolella Lalli ja Emil eroavat muusta joukosta ja tekevät matkaa kahdestaan. He joutuvat jättiläispeikon hyökkäyksen kohteeksi, ja Lalli käyttää kaikki voimansa pelastaakseen heidät (KUVA 2). Rinnakkain primaarimaailman kanssa näytetään sekundaarinen unimaailma, jossa Lallin vapaasielu putoaa holtittomasti (KUVA 13), kunnes osuu veteen.

Lalli on jossain unimaailman läpi virtaavassa vedessä, muttei tiedä olinpaikkaansa. Pimeydessä Lalli näkee valoa, joka osoittautuu lopulta oviaukoksi vedenpinnassa. Lalli kiipeää sisään ja löytää itsensä Emilin unesta (1: 806–1:807). Koska Lalli ei tiedä missä hänen oma kehonsa on, hän jää Emilin uneen. Myöhemmin käy ilmi, että Lalli voi puhua telepaattisesti Emilille (1:811). Lallin sielu ja Emil jakavat saman kehon ja Lalli voi nähdä Emilin silmien kautta (1:821). Lallin läsnäolo Emilin päässä altistaa hänet peikkojen telepatialle, jota Emil ei heikkoverisenä kykene vastustamaan. Lalli ymmärtää lopulta, että hänen on poistuttavan Emilin päästä, jotta Emil on turvassa hypnotisoivalta telepatialta. Lalli kiipeää tikapuita pitkin Emilin päästä ulos veteen. Hän sukeltaa luurankomaisten olioiden ohi ylöspäin. Pintaan päästyään Lalli pyrkii paikantamaan olinpaikkansa. Lalli kohtaa kuitenkin käärmemäisen pedon, joka yrittää hukuttaa hänet. Lallin huutaessa apua, Onni kuulee huudot ja lentää paikalle pelastamaan hänet. Onni lyö petoa muuttuen sitten kokkolinnuksi. Lennätettyään Lallin takaisin omaan paikkaansa suonsilmäkkeelle, Onni kysyy Lallilta tämän olinpaikkaa.

Tähän Lalli vastaa, ”ettei tiedä, mutta että hänen täytyy mennä”. Tämän jälkeen Lalli herää reaali maailmassa kehostaan välittömästi. Tämä viittaisi maagien ”oman paikan” toimivan myös eräänlaisena kompassina kehoonsa palaamiselle. Tarinan osassa, jossa Lalli eksyy unimaailmaan, hän on myös voinut hukata sielulintunsa äkillisen kehoista poistumisen seurauksena ja ilman sielulintua ei löydä takaisin kehoonsa.

5.1.3 Olennot: peikot ja kummitukset

Sarjakuva esittelee monenlaisia olentoja. Tauti on muuttanut kaikki nisäkkäät lukuun ottamatta kissoja, erilaisiksi hirviöiksi. Osa niistä on mutatoitunut ihmisistä, osa muista nisäkkäistä. Suuri osa niistä muistuttaa alkuperäistä eläinlajeja kuten koiraa tai hevosta. Kaikkia mutatoituneita olentoja kutsutaan peikoiksi (troll). Peikkoja on kaikkialla asuttamattomilla alueilla. Niiden variaatiot sarjakuvassa tuovat mieleen konsolipelien erilaiset hirviöt, joista pelaajan tulee selviytyä edetäkseen. Samalla tavalla sarjakuvassa retkikunta kohtaa erilaisia peikkoja, joista heidän täytyy selviytyä hengissä. Kontturi sanoo, että kun on tarkoitus pelotella sekä lukijaa, että tarinan henkilöitä pahantahtoisilla olennoilla, on tämä kauhuun kuuluvaa kerrontaa. (Kontturi 2021, s. 218–219).

Peikkojakin pelottavampia ovat retkikunnan kohtaamat aaveet. Seurue joutuu niiden kanssa tekemisiin etsiessään pandemian dokumentaatiota muinaisista sairailoista. Joukon kohdatessa ensimmäisen kerran kummitukset, ne seisovat sänkyjensä päädyissä kuin seiniin liimautuneina. Todennäköisesti ne ovat olleet samassa paikassa 90 vuotta pandemian alusta lähtien. Tiimi menee sisään vanhaan sairastupaan etsimään jahtaamaansa peikkoa. Tällöin yksi kummituksista kurottaa kohti Emilin päätä, mutta hän ehtii kävellä pois ennen kosketusta (1:427). Myöhemmin kummitukset osoittautuvat hyvin vaarallisiksi. Ne kulkevat väsymättä retkikunnan perässä. Käy ilmi, että ihminen menee tajuttomaksi kummituksen koskettaessa tämän mieltä (1:475). Vain maagit voivat nähdä kummitukset, mikä muistuttaa kansanuskon sijaintoa sielua. Sundberg viittaa kummituksiin englanninkielisellä nimityksellä ”aimless soul” (1:686). Vaikuttaisi siltä, että kummitukset ovat lähtöisin sairastupiin kuolleista. Tähän viittaa myös keskustelu Onnin ja Reynirin välillä (1:525). Onni pohtii mahdollisuutta, että kummitukset ovat lähtöisin ihmisistä. Tähän Reynir vastaa ”niiden tulleen vanhan maailman sairashuoneista, joissa on paljon sänkyjä ja pölyisiä luurankoja” (1:525.). Tarinassa käy ilmi, että ihmisille on annettu rokote, josta on seurannut aivo-kuolema. Tämä on mahdollisesti aiheuttanut kummittelun. Kansanuskossa pesemättä ja hautaamatta jättäminen, sekä kuolema toisen käden kautta aiheuttivat varmaa kummittelua. Rokotteen antaminen voisi olla toisen aiheuttama kuolema, ja toisaalta pandemian aikana tuskin ketään on ehditty haudata. Nämä seikat osaltaan viittaisivat siihen, että sarjakuvan kummitukset olisivat saaneet vaikutteita kansanuskon sijattoman sielun myytistä.

Ainoa keino päästä kummituksista eroon, on lopulta kristinusko. Samalla sidotaan kristinusko osaksi sarjakuvaa. Sarjakuvassa Reynir kohtaa unimaailmassa papin,

joka tarjoutuu saattamaan kummitusten sielut lepoon. Tämän myötä sarjakuvassa tulee esiin tarinamaailman sääntö, jonka mukaan jokainen sielu poistuu maan päältä oman uskonsa edellyttämällä tavalla (Sundberg, 2022, s.29).

Vain kummitusten tuntemaa kristinuskkoa edustava henkilö voi ohjata sielut eteenpäin. Kummitusten sielut nousevat ylöspäin. Sarjakuvassa myös Tuuri kuolee, mutta hän lentää sielulintuna tuonelan joutsenen saattamana.



KUVA 12. Sundberg, M. (21.9.2020). 2:335. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.com/comic2.php?page=335>

Tuonelan joutsen on näkyvästi esillä sarjakuvan toisessa seikkailussa. Joutsen on kuin myyttinen viikatemies. Se noutaa kuolleet sielut tuonpuoleiseen ja pitää kirjaa itselleen kuuluvista sieluista. Tuonelan joutsen voi vaihtaa ulkomuotoaan. Sarjakuvassa se nähdään suurimmaksi osaksi unimaailmassa. Joutsen on tarkkailija, joka ei voi sekaantua ihmisten asioihin. Toisen tarinan lopputaistelussa joutsen auttaa Lallia kertomatta suoraan, miten Onni ja Lalli voivat voittaa kade-velhon. Tuonelan joutsen ei siis puutu ihmisten asioihin, mutta pitää huolen omista saatavistaan eli sieluista.

Sielut ovat jääneet loukkuun kade-velhoon. Se valtaa ihmisen mielen katsekonnattin välityksellä ja hallitsee tämän jälkeen ihmistä. Ilmeisesti kuoltuaan hallitun ihmisen sielu jää kade-velhon vangiksi. Kade on näkymätön primaarimaailmassa ja taistelu sitä vastaan käydään unimaailman tasolla. Kade ei juuri esiinny kansanuskossa muutoin, kuin kateellisen silmänä. Toisaalta tarinan kade tuntuu koostuvan silmistä, jotka ovat sen ahmimia sieluja. Pulkkinen mainitsee kaden ainoastaan ohimennen kertoessaan pohjois-karjalalaisesta parantamisloitsusta, jossa Louhesta tulee tautien äiti.

Tuon loitsun loppupuolella mainitaan pahantahtoinen velho, ”kade” (Pulkkinen, 2014, s.331).

Kade käyttää suojanaan kolmea karhua, jotka toimivat toisen seikkailun tarinan kuljettajina. Tutkimusretkeläiset metsästävät kolmea karhua ja kulkevat niiden perässä kohdaten myös peikkoja.

5.2 Kuvankerronnan merkitys

Sarjakuvan kuvankerronta on moniulotteista. Sundbergin kuvankerronnalle on tyyppillistä, että alin kuva levittäytyy taustaksi suureen osaan sivua. Muut ruudut on sommiteltu ikään kuin alimman kuvan päälle. Siksi sarjakuvassa on paljon värillisiä ruutuvaljejä.

Ruutujen reunat selventävät sekundaarimaailman ja primaarimaailman eroja. Ensimmäisessä seikkailussa unimaailman ruudut ovat reunoiltaan aaltomaiset. Niiden sekä maagien vaatetuksen avulla on helppo päätellä, milloin maagit ovat unimaailmassa. Primaarimaailmaan sijoittuvien ruutujen reunat ovat suorat ensimmäisessä seikkailussa. Ruutujen reunojen merkitys kuvankerronnalle on tärkeää. Sen huomaa erityisesti toisessa seikkailussa, josta sekundaarimaailman aaltoilevat reunat puuttuvat. Tämä aiheuttaa lukijalle vaikeuksia tulkita millä todellisuuden tasolla kulloinkin toimitaan.

Kuva ja teksti ovat Sundbergin sarjakuvassa saumattomassa yhteistyössä. Kaikki hahmojen puhe rakentaa lukijan mielikuvia hahmojen välisistä suhteista ja hahmojen sisäisestä maailmasta. Visuaalista kerrontaa hyödynnetään enemmän tapahtumien osalta, mutta sillä rakennetaan oivallisesti myös lukijan mielikuvaa hahmoista persoonina.

Paikon ruutujen sommittelua on käytetty visuaalisen kerronnan tehosteena esimerkiksi asettamalla ne vinoon. Tällainen sommitelma välittää vaikutelman kiivaasta toiminnasta. Erityisen hyvin ruudun antamia mahdollisuuksia on sovellettu kohtauksessa, jossa Lalli menettää vapaasielunsa käyttäessään kaikki voimansa. Tämän jälkeen vapaasielu jatkaa putoamistaan alaspäin, kunnes osuu veteen (KUVA 13).



Kuva 13. Sundberg, M. (12.10.2017). 1:799. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscomic.com/comic.php?page=799>

Lallin sielu syöksyy alaspäin ja samalla ruudut ikään kuin valuvat sivulla jättäen tilalle valkoisen tyhjyyden. Lallin silmät on tiukasti suljettu ikään kuin hän valmistautuisi iskeytymään johonkin. Pensselinvetomaiset ruudut korostavat vaikutelmaa Lallin tippumisesta alaspäin antaen vaikutelman, että liike on hyvin hidasta.

5.2.1 Puheen visuaalinen ilmaisu

Sarjakuvassa pohjoismaiset kielet nousevat tärkeään rooliin. Hahmoista jokainen osaa yhtä tai useampaa kieltä. Lalli ymmärtää ainoastaan suomea, ja Tuuri toimii hänen tulkkiinaan. Tarinalle oleellista on hahmojen kielivaikeuksista nouseva komedia. Koska sarjakuva on tehty englannin kielellä, puhekuplien teksti on suurelta osin englanniksi. Jotta lukija ymmärtää, mitä kieltä milloinkin puhutaan, on puhekuplissa visuaalisena merkinä pieni maan lippu (KUVA 3 ja 6). Tällöin lukija tietää, mitä kieltä hahmo puhuu. Jokaisella hahmolla on myös ”henkilökortti” (KUVA 19), josta lukijalle selviää kielet, joita hahmo osaa. Tämän tiedon valossa lukija voi myös päätellä ymmärtääkö hahmo hänelle sanotut asiat.

Kuvassa oleva teksti voidaan nähdä tilallisena elementtinä, sillä se luetaan sana kerrallaan ja esitetään sekvenssinä. Lisäksi puhe on puhekuplissa, jotka ovat tilassa suhteessa hahmoihin. (Kukkonen, 2013, s.14.)

Puhekuplien kohdalla on käytetty erityistä luovuutta. Ihmishahmojen puhekuplat ovat suorakaiteen muotoisia ja pohjaväri on beige. Olennoilla on myös puhekuplat. Peikkojen ääneen lausutun puheen teksti muistuttaa käsin kirjoitettua ja puhekuplien pohja on myös beige. Peikkojen telepatiaa ilmaistaan valkoisella tekstillä mustaa taustaa vasten. Mustien puhekuplien ympärillä on valkoinen reuna. Puhekuplien tekstin kirjaimet eivät ole suhteessa toisiinsa symmetrisiä. Tämä vaikuttaa visuaalisesti ilmaisevan peikkojen hapuilevaa kielenhallintaa. Musta pohja puhekuplissa kertoo myös sen, että ainoastaan maagit voivat kuulla äänen. Alla olevassa kuvassa myös Emil voi kuulla niiden puheen, sillä Lalli on hänen päässään antaen Emilille kyvyn kuulla peikkojen äänet (KUVA 14).



KUVA 14. Sundberg, M. (3.7.2018). 1:925. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscomic.com/comic.php?page=925>

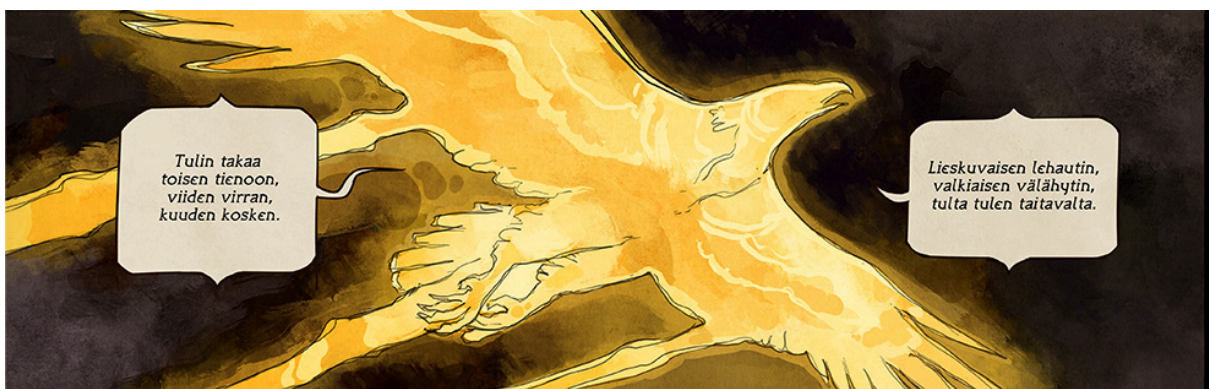
Yllä olevassa kuvassa näkyy, kun Dusklings-peikot käyttävät telepatiaa Emiliin. Niiden puhekuplat muuttuvat ääneen lausutuista käskyistä telepatiaksi. Kun Emil alkaa kuulla telepatiaa, se ilmestyy mustapohjaisina kuplina muotoutuen selviksi sanoiksi viimeisessä ruudussa (KUVA 14). Samalla Emilin katse lasittuu hänen langetessaan hypnoosin valtaan.

Lalli käyttää voimiaan Emiliin estääkseen tätä tottelemasta peikkojen hypnoottisia käskyjä. (KUVA 15). Ensimmäisessä ruudussa Emilin katse on lasittunut, ja käsi kohonnut. Lallin telepaattinen käsky "Emil! Stop! Now!" on pyöreäkössä puhekuplassa, joka leijuu ilmaisten telepatiaa. Lisäksi puhekuplassa on piikkejä samalla tavalla kuin puhekuplissa, jotka ilmaisevat radiosta kuuluvaa puhetta (KUVA 4). Toisessa ruudussa (KUVA 15) Lalli valmistautuu käyttämään voimaansa Emiliin. Lallin kädet ovat suurina ruudun etualalla, ja hänen katseensa on tuima. Lisäksi Lallin kasvoille lankeava varjo tehostaa Lallin vihaista mielialaa. Kohtauksessa Lalli on Emilin päässä. Erotuksena edellisen ruudun telepatiaa ilmaisevaan puhekuplaan, nyt puhekuplassa on hakanen, joka osoittaa Lallin puhuvan. Lalli ei kuitenkaan huuda, sillä puhekuplan teksti on normaalissa koossa. Lallin takana on kuin lieskoja ja hänen hiuksensa näyttävät nousevan pystyyn takaa hänen voimansa takia. Kuvakulma ilmaisee, että on siirrytty seuraamaan, mitä Lalli tekee Emilin pään sisällä. Kuvista rinnakkain tulee hyvin kontrastisia. Sekä kokoero ruutujen välillä, että Lallin käsien koko rinnakkain Emilin pienen pään vieressä tuovat selvän vaikutelman hahmojen voimasuhteista.



KUVA 15. Sundberg, M. (5.7.2018). 1:926. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=926>

Alla olevan kuvan loitsimista ilmaisevissa puhekuplissa teksti on kursivissa ja puhekuplien reunat pyörästetty (KUVA 16). Kuplissa on "hakaset" ylä- ja alareunoissa. Lisäksi puhekuplissa on "hakaset" pitkällä sivuilla ilmaisemaan, että Onni kokkona lausuu loitsun. Puhekuplien muoto eroaa aiemmasta kohtauksesta, jossa Lalli loitsii (KUVA 4). Lallin loitsujen teksti ei ole kursivissa, ja loitsuja ilmaisevien puhekuplien kulmat on tyhistetty. Tämä ero saattaa johtua siitä, että Onni on loitsinut ensin tulisen kokon, ja loitsii sitten sen välityksellä (KUVA 16). Puhekuplien erot voivat viitata loitsijan henkilöllisyyteen. Vaikka loitsut ovat suomen kielellä, niiden kohdalla ei koskaan ole maan lippua ilmaisemassa käytettyä kieltä.



KUVA 16. Sundberg, M. (19.12.2016). 1:650. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=650>

Tilanteessa, jossa hahmo puhuu ruudun ulkopuolella, käytetään sarjakuvan puhekuplissa karikatyyrisiä kasvoja ilmaisemaan puhujaa. Lisäksi karikatyyrit ilmaisevat puhujan mielentilaa. Puhujan tunnetilan voi havaita esimerkiksi liioitellun levestä hymystä tai hikipisaroista. Yhdessä tekstin kanssa niistä voidaan päätellä hahmon mielentila.

Sarjakuvan visuaaliselle kerronnalle olennaista ovat myös kartat. Ne on piirretty sarjakuvan tarpeisiin, mutta muistuttavat oman maailmamme oikeita karttoja. Läpi sarjakuvan kerronnan lukijalle näytetään vanhoja karttoja ja arkistokuvia menneiltä ajoilta. Myös oikeat maamerkit, kuten Kolin maisemahissi, on piirretty tunnistettavasti.

Kontturin mukaan fantasiaalle ominaisia ovat muodonmuutokset (Kontturi 2021, s.253). SSSS:n kuvallisessa ilmaisussa on runsaasti muodonmuutoksia. Onni muuttuu kokko-linnuksi, ja tuonelan joutsen laulujoutsenesta oranssiksi joutseneksi (KUVA 12). Lisäksi kummitusten johtaja ottaa vesipeikon ja Sleipnirin muodot. *Eddassa* Sleipnir oli Odinin kahdeksanjalkainen ratsu. Käytännössä myös peikot ovat käyneet läpi muodonmuutoksen, vaikka sitä ei sarjakuvassa näytetä. Kohtauksessa, jossa Emil kohtaa manalan rakin, se muuttuu hirviöksi. (KUVA 17) Koiran selkä halkeaa ja esiin työntyvät hämähäkkimäiset jalat, samalla kun koiran iho kuoriutuu roikkumaan sen vatsapuolelle. Muodonmuutosta esittävällä koko aukeaman kuvalla (splash page), ei ole erotettu ruutuja palkeilla. Muutos on kuvattu kolmella monistetulla koiralla, jotka suurenevat vasemmalta oikealle. Ikään kuin koira tulisi lähemmäksi jokaisella muutoksen vaiheella. Muodonmuutokset eivät ulotu ainoastaan unimaailmaan vaan myös sarjakuvan reaali maailmaan, kuten manalan rakin tapauksessa.



KUVA 17. Sundberg, M. (12.6.2015). 1:340. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.com/comic.php?page=340>

5.2.2 Värien kertomaa

Sarjakuvan värien käyttö on kekseliästä. Värit noudattelevat hyvin realistisesti vuorokauden ja vuodenaikojen valo-olosuhteita. Jokaisella luvulla on oma värimaailmansa. Samalla, kun värit ilmaisevat valon määrää, ne ilmaisevat myös tunnelmaa. Värit ovat

pehmeämmät ja kirkkaammat, kun välitöntä uhkaa ei ole. Värimaailma muuttuu hyvinkin tummaksi, kun uhka vaanii lähellä. Yleensä kappaleiden välinen värin vaihtelu ei ole suurta, ja ainakin yksi edellisen kappaleen väri pysyy samana. Kerronnassa magian käyttöä korostaa hohtava sininen väri (KUVA 18). Kuvan kohtauksessa Lalli on sarjakuvan ensimmäisellä retkellään unimaailmaan ja jonkinlainen hirviö kaappaa hänet veden alle. Ensimmäisessä ruudussa Lallin silmät syttyvät loistamaan sinisinä ja sen alla olevassa toisessa ruudussa näkyy, kuinka Lalli tarttuu tupessa olevaan puukkoon, jonka terä hohtaa sinisenä. Terän valo myös luo valoa Lallin vaatteille. Kolmannessa koko sivun pituisessa ruudussa Lalli sivaltaa puukolla katkoen olion lonkeromaisia käsiä. Ruudussa näkyy oliolla olevan myös hirven kalloja useampi. Neljännessä ruudussa Lalli pyrkii vapauduttuaan uimaan pakoon, mutta kädet tarttuvat jälleen häneen. Viidennessä ruudussa kädet peittävät Lallin suun ja vetävät tämän syvyyksiin. Lisäksi sininen magian valo on täysin hiipunut.

Kyseinen kohta on äänetön ja ruutujen aaltoileva muoto korostaa sekä unimaailmaa että veden alla tapahtuvaa kohtausta. Myös ajan kulku näkyy sivulla kuin silmien räpäytysten välissä nähtyinä tapahtumina. Ajan ilmaisu kuvallisesti on etenkin unimaailmassa hyvin fraktaalista, mikä ilmenee hyvin alla olevasta kuvasta (KUVA 18).



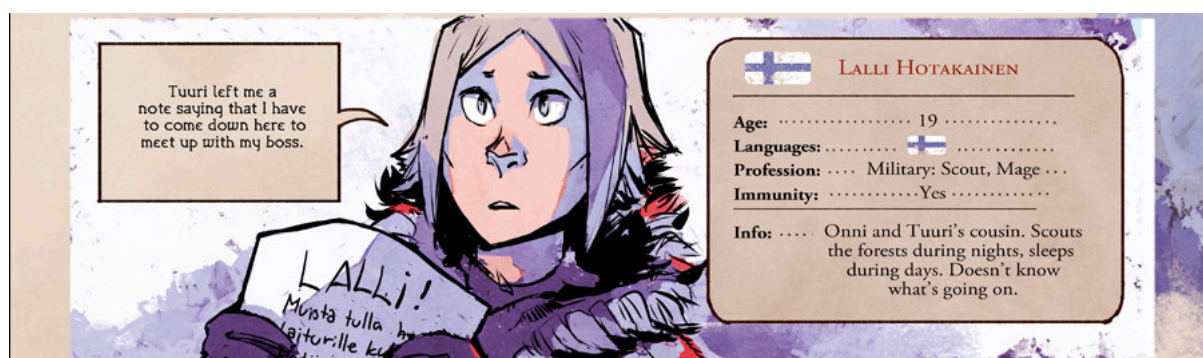
KUVA 18. Sundberg, M. (5.11.2014). 1:211. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=211>

5.3 Tekijän vaikutteet

Minna Sundberg on useissa sarjakuvan saatteissaan kertonut olevansa ujo ja välttelevänsä ihmisiä. Sarjakuvan tekijän saatteissa on paljon informaatiota tekijän elämästä sarjakuvan teon aikana. Sundberg ei juuri ole antanut haastatteluita. Sundbergillä on YouTube ja Twitch -kanavat. Sarjakuvan teon ajan hän on striimannut säännöllisesti. Videoilla hän on piirtänyt sarjakuvaa vastailen samalla lukijoiden kysymyksiin. SSSS-sarjakuvan aikaisia Twitch -streemejä ei ole enää saatavilla, mutta sarjakuvan faniforumilla on joiltakin videoilta peräisin olevia litterointeja koskien SSSS-sarjakuvaa. Lisäksi Sundberg on pitänyt tavallista blogia ja Tumblr-blogia.

Sundberg kertoo käyttäneensä yhtenä tarinan inspiraationa katolisen arkkipiispa Olaus Magnuksen ruotsinkielistä *Pohjoisten kansojen historia* -kirjaa (1555) (1:67). Pulkkinen huomauttaa Magnuksen sekoittaneen suomalaisen ja saamelaisen samanisin toisiinsa (Pulkkinen, 2019, s.251). Ehkä myös tästä syystä Sundbergin tarinassa sekoittuvat elementit suomalaisesta ja saamelaisesta samanismista. Kyse voi myös olla taiteellisesta vapaudesta.

Sarjakuva muistuttaa videopelejä. Tapa, jolla hahmot esitellään lukijalle ensimmäisen kerran, on tuttu monesta pelistä (KUVA 19). Hahmokorteista käy ilmi hahmon koko nimi, kansallisuus, ikä, puhutut kielet ja ammattinimike. Lisäksi kortista käy ilmi mahdollinen immunitetti, sekä sarjakuvan kannalta oleellista tietoa hahmosta. Esimerkiksi Lallista kerrotaan tämän olevan Tuurin serkku. Lalli kartoittaa metsiä öisin, ja nukkuu päivisin. Lallin kohdalla tärkein tieto on kuitenkin se, että Lalli ei yleensä tiedä mitä ympärillä tapahtuu. Hahmokortin tiedot kertovat lukijalle hahmon motiiveista, ja antavat vinkkejä hahmon reaktioista erilaisissa tilanteissa.



KUVA 19. Sundberg, M. (14.3.2014) 1:74. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://ssssc.com/comic.php?page=74>

Sarjakuvan tekijän saatteesta käy ilmi hänen pelanneen videopelejä tehdessään sarjakuvaa. Hän kysyy lukijoilta: "Arvatkaa, minkä *Dead Space* -pelin vihollisen mukaan happoa sylkevä peikko on tehty" (Sundberg, 2020, 2:242). Lisäksi Tumbldrissa Sundberg kertoo olioiden saaneen inspiraatiota *Dead Space* -pelin (2008) lisäksi pelistä *The Thing* (2002) (Sundberg, 2016a). Lisäksi Sundberg on itse työstänyt sarjakuvaan

perustuvaa peliä *City of Hunger*, josta on ollut saatavilla demoversio (Sundberg 2017). Pelin kehitys ilmeisesti lopetettiin, sillä siitä ei juuri löydy tietoa.

Tumblrissa Sundberg on vastannut lukijoiden kysymyksiin. Kysyttäessä inspiraation lähteistä SSSS-sarjakuvaan, hän vastaa olleensa ”aina apokalyptisten ja postapokalyptisten tarinoiden fani ja toivoi että joku tekisi pohjoismaihin sijoittuvan postapokalyptisen sarjakuvan mutta päättikin tehdä sen itse”. Hän sekoitti siihen useita asioita, joista pitää kuten ”pandemian, pohjoismaiset mytologiat, karmivia mutanteja ja hassuja hahmoja”. Sundberg sanoo saaneensa vaikutteita ”käytännössä kaikesta, kuten peleistä, kirjoista ja sarjakuvista. Erityisesti vaikutteita on tullut teoksista, jollaisia hän olisi halunnut itse tehdä. (Sundberg, 2016b.)

Sarjakuvan ilmestymisen aikana Sundberg on asunut ainakin Suomessa ja Ruotsissa sekä tehnyt matkan Islantiin. Hänen Tumblr-sivullaan on useita valokuvia esimerkiksi Islannin matkalta (Sundberg, 2016c). Valokuvat muistuttavat SSSS-sarjakuvan maisemia. Sundberg vaikuttaa saaneen inspiraatiota sarjakuvan miljöösiin muun muassa matkoiltaan.

Puhekuplien osalta Sundberg mainitsee suunnitelleensa sekä fontin että puhekuplat itse. Hän kertoo tietoisesti valinneensa puhekuplien neliskulmaisen muodon. Sundberg mainitsee puhekuplien muodon tulleen hänen lukemistaan lapsuuden ajan eurooppalaisista sarjakuvista. (Sundberg 2018, s.312.)

Sundberg kertoo tekijänsaatteissa omasta uskostaan ja on myös tehnyt lyhyen omaelämäkerrallisen sarjakuvan nimeltä *A testimony comic* (2022). Siinä Sundberg kertoo olleensa ateisti tehdessään sarjakuvan osioita, jossa kristinusko on mukana. Hän ei omien sanojensa mukaan halunnut luoda kristinuskosta negatiivista kuvaa

Hän myös mainitsee, että fantasiamaailman sääntöjen mukaan jokaisella ryhmällä oli oma jumalansa, jolle ne kuuluivat. Koska ihmiset elossa ollessaan uskoivat Jumalaan, oli selvää, että sielujen piti mennä kristinuskon Jumalan luo. (Sundberg, 2022.)

5.4 Lukijan tulkinta

Populaarikulttuurin tulkinnassa on tärkeää muistaa, kuka tuotetta tulkitsee, kuka sen on tehnyt, ja kuka sitä kuluttaa. Jokainen SSSS-sarjakuvaa lukeva tulkitsee sitä oman kulttuurisen taustan ja tietämyksen kautta. Esimerkiksi sarjakuvan lukija, joka tuntee *Kalevalan*, osaa yhdistää visuaaliset viitteet kansalliseepokseen. Sundberg on ehkä halunnut varmistaa lukijoiden ymmärtävän myyttejä tuomalla sarjakuvaan niitä selittävät infisivut. Kaikkien lukijoiden ei voida olettaa tuntevan kaikkia Pohjoismaisia mytologioita ja sarjakuvan tarkoituksiin niitä on muokattu.

Suomalaisille lukijoille kansallisromanttisten mielikuvien ja *Kalevalan* vaikutus populaarikulttuuriin ovat myös tiedostamattomalla tasolla tuttuja. SSSS-sarjakuvassa on teemoja, jotka suomalaisesta kulttuuritaustasta tulevalle tuovat miellelyhtymiä muuhun taiteeseen ja populaarikulttuuriin.

Sarjakuvan viittaukset *Kalevalaan* ja Akseli Gallen-Kallelan taiteeseen eivät ole ilmiselviä, varsinkaan ihmiselle, joka ei tunne *Kalevalaa*. Sarjakuvassa suuren kokon lisäksi on visuaalinen maininta kanteleesta. Aiemmin on myös mainittu, kuinka Lalli pelastetaan vedestä hirviön kynsistä ja tuossa kohtauksessa on viitteitä *Kalevalan* 19. runoon Hauesta ja Kokosta (Avoin Kalevala, 2023). Lisäksi Tuurin hukuttautuminen on suomalaiselle lukijalle selvä viittaus *Kalevalan* Ainon hukuttautumiseen.



KUVA 20. Sundberg, M. (10.7.2018). 1:929. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=929>



KUVA 21. Gallen-Kallela, A. (1897–1906) Lemminkäisen äiti. [piirustus] HK19720414:165. Viitattu 5.5.2023. Haettu osoitteesta: <https://www.finna.fi/Record/museovirasto.2ED9FBC5AFEF93685D5F48688163674B?sid=2994227046>

Erityisesti Sundbergin infosivujen tyyli (KUVA 22.) muistuttaa paljon Gallen-Kallelan puuveistoksia. Lisäksi Gallen-Kallelan *Lemminkäisen äiti* (KUVA 21.) on löydettävissä kohtauksessa, jossa Lalli on Emilin päässä. Emil on peikkojen hypnoosin vaikutuksen alainen, ja Lalli käyttää voimiaan estäen Emiliä liikkumasta. Emilin kaaduttua maahan, Lalli on kumartuneena Emilin ylle (KUVA 20). Kyseisen ruudun asetelma tuo mieleen Gallen Kallelan teoksen lähinnä hahmojen asetelman takia

Pohjoismainen lukija voi tunnistaa sarjakuvasta oikeita kulttuuriympäristöjä. Sarjakuvan karttojen avulla voi seurata retkikunnan matkaa, ja esimerkiksi Kolin hotelli, Öresundin silta ja Amalieborgin linna esitetään sarjakuvassa tunnistettavasti. Oikeiden kulttuuriympäristöjen läsnäolon seurauksena lukija voi samaistua sarjakuvan esittelemään maailmaan aivan toisella tasolla. Lukija, joka on käynyt sarjakuvan esittämissä paikoissa, löytää lukiessaan uuden ulottuvuuden tuttuihin maisemiin sijoituvasta mielikuvituksellisista tarinasta.



KUVA 22. Sundberg, M. (3.7.2017). 1:751. Viitattu 28.5.2023. Haettu osoitteesta <http://sssscopic.com/comic.php?page=751>

Lukijan kulttuurisen taustan vaikutus voi näyttäytyä yllättävällä tavalla; esimerkiksi Kleefeld kertoo sarjakuvan faniforumilla nousseen keskustelua siitä, miksi sarjakuvassa on niin vähän etnistä diversiteettiä Pohjoismaiden suuresta maahanmuuttajamäärästä huolimatta. Kleefeld pohtii todennäköisen syyn Sundbergin päätökselle sarjakuvan etnisyyttä koskien olevan, ettei tämä ole ajatellut asiaa. Samalla Kleefeld

toteaa ”ajattelemattomuuden olevan syrjäyttämisen muoto”. (Kleefeld, 2020, s.157–159.)

Ihmiset lähestyvät SSSS-sarjakuvaa omasta kulttuuritaustastaan, ja sarjakuvan yleisö on suurelta osin amerikkalaista. Kleefeld nostaa esiin myös toisen kiivasta keskustelua aiheuttaneen sarjakuvan kohtauksen. Siinä retkikunta on vanhassa antikvariaatissa, jonka seinällä on kuva kiinalaisista vuorista, ja kiinankielinen kirja auki pöydällä. Hahmot eivät ymmärrä kirjan kieltä ja alkavat väitellä siitä. Kleefeldin mukaan kohtaus on vaihdettu alkuperäisen sivun aiheuttaman kohun jälkeen. Hän kertoo sivulla hahmon viittaavan kirjan kieleen nimityksillä ”chinalandic” tai ”Chinge-ling”. Tämä aiheutti paljon äkäisiä kommentteja. Lukijat kokivat sen olevan rasistinen ilmaisu ja vaativat poistamaan sivun. Sundberg ei halunnut poistaa sivua vaan vaihtoi kielen nimen muotoon ”Kung Fu”. (Kleefeld, 2020, s.157–159.)

Kleefeld jatkaa, että globaalissa ympäristössä kuten nettisarjakuvissa tulee esille kulttuurien väliset normit. Vaikka tekijä saattaa tehdä sarjakuvaa itselleen tutuista teemoista, saattaa hän loukata sillä muista kulttuuritaustoista olevia lukijoita. (Kleefeld, 2020, s.159.)

Sarjakuvan toisen seikkailun kommenttiosion keskusteluissa mainitaan myös *Silent Hill* -peli (1999). Lukijoiden mukaan Surma -niminen hirviö muistuttaa kyseisen pelin hahmoa (2:434). Epäselvää on tosin, missä pelin versiossa hahmo esiintyy, sillä *Silent Hill* -pelejä on julkaistu useita. Pelin trailerin mukaan se sijoittuu postapokalyptiseen maailmaan, jossa on erilaisia hirviöitä. Vaikkei Sundberg olisi pelistä vaikutteita saanutkaan, pelin tuntevat lukijat näkevät yhtäläisyyksiä sarjakuvan ja pelin välillä. Lukija kutoo verkkoa oman harrastuneisuutensa ja tuntemiensa kulttuuriteosten mukaan.

6 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkimuksessa tavoitteena on ollut tutkia, miten suomalainen kansanusko ja myytit näyttäytyvät *Stand Still. Stay Silent* -sarjakuvassa. Tämän lisäksi tavoitteena on ollut tutkia samanismin ja sarjakuvan fantasiaelementtien ilmenemistä kyseisessä sarjakuvassa.

SSSS-sarjakuvassa esiintyy hyvin paljon fantasiaa, useita kansanuskon teemoja ja joitakin viitteitä *Kalevalaan*. Kaikki sarjakuvasta löydettävät kansanuskon myytit eivät nouse tarinassa suureen rooliin, joten osa niistä jää tässä tutkimuksessa vain maininnan asteelle. Sarjakuvassa nousi esille hyvin paljon fantasian elementtejä. Joskin osa kansanuskon teemoista lukeutuvat myös fantasiaan ja kansanuskon osalta voidaan lähinnä todeta, että ne löytyvät kansanuskon tutkimuksesta.

Fantasia näkyy sarjakuvassa selkeimmin jakona kahteen maailmaan: reaali- ja unimaailmaan, joista unimaailmaan vaikuttaisivat pääsevän ainoastaan maagit. Unimaailmaa kuvataan lisäksi sarjakuvassa aaltomaisin ruuduin, varsinkin ensimmäisessä seikkailussa. Fantasiaa on myös tarinan lähtökohta; mysteerinen ihottuma on muuttanut kaikki nisäkkäät lukuun ottamatta kissoja mutatoituneiksi olennoiksi. Lisäksi olentojen ja maagien lukuisat muodonmuutokset tukevat sarjakuvan lukeutuvan fantasiaan. Näiden lisäksi, telepatia, magian sininen väri kuvallisessa ilmaisussa, sekä visuaalinen ilmaisu Lallin nähdessä peikot seinien läpi, ovat fantasiaa puhtaimmillaan.

Tämän lisäksi maagien ”oma paikka” jonkinlaisena ankkurina sielulle unimatkoilla, jotta sielu löytää takaisin kehoonsa on hyvinkin fantasian elementti. Lallin ja Emilin jakaessa saman kehon, Lalli kykenee näkemään Emilin silmien kautta saman mitä tämä. Lalli voi myös käyttää kykyjään ja kontrolloida väkisin Emilin kehoa. Myös kadevelhon läsnäolo ja se, että kade on unimaailman tasolla, on hyvinkin fantasiaa.

Luonnon läsnäolo maagin ulkopuolella, ja se että maagi voi ottaa luontonsa muodon ovat fantasian elementtejä, vaikka luonnon konsepti limittyy myös kansanuskoon.

Sielulinnun konseptia on sarjakuvassa venytetty niin, että se on sielun kuljettaja, joka vie sielun unimaailmaan ja sieltä takaisin sekä kuljettaa sielun tuonelaan. Mielenkiintoista on, että se on ikään kuin "astia" sielulle. Vaikka sielunlintu esiintyy myös kansanuskossa, sitä on enemmän muokattu mielikuvituksellisempaan suuntaan. Kansanuskossa se rajoittuu lähinnä uskomukseen, että edesmenneen sielu vierailee ihmisten luona linnun muodossa.

Tuonelan joutsen sarjakuvan hahmona, sen kyky muuttaa ulkomuotoaan ja kyky liikkua sekä unimaailman, että primaarimaailman tasolla ovat tarinan fantasian elementtejä. Lisäksi tuonelan joutsenen luonne myyttisenä viikatemiehenä, joka pitää kirjaa sille kuuluvista sieluista, on sarjakuvan toiselle seikkailulle oleellinen elementti.

Lisäksi kummitusten läsnäolo ja niiden muodonmuutokset ovat nekin fantasian elementti. Katsoisin ne kuitenkin sarjakuvassa myös fantasiaa ilmaisevaksi, sillä varsinkin niiden monet muodonmuutokset ja johtajakummituksen muoto kahdeksanjalkaisena Sleipnir-hevosena on hyvinkin fantasiaa. Myös peikkojen ja kummitusten tuominen tarinaan voidaan nähdä fantasian elementtinä, vaikka ne voidaan myös luokitella kauhun elementeiksi. Peikot ja niiden mielikuvitukselliset ilmentymät ovat kuitenkin oleellinen osa fantastisen maailman rakentumista, joten ne voidaan nähdä fantasian elementtinä.

Kansanuskon myyteistä tärkeimmät löytyvät myös sarjakuvan infosivuilta. Näiltä infosivuilta on valittu selkeimmät kansanuskoon viittaavat myytit, joiden ilmenemistä analysoidaan useiden esimerkkien avulla. Teoria-osuudessa on perehdytty valikoituneisiin myytteihin kansanuskon tutkimuksen näkökulmasta, ja tämän jälkeen analyysiosuudessa on tarkasteltu samojen myyttien ilmenemistä sarjakuvassa. Infosivuilla esiintyvät teemat ovat maagit, manalan rakki, kallohonka, luonto, tuonela, kade ja sielulintu. Nämä kaikki ovat löydettävissä suomalaisesta kansanuskosta.

Sarjakuvalle oleellisin kansanuskon teema on samanismi, mikä näkyy maagien kautta sekä kuvallisessa ilmaisussa, että tekstissä. Samanismia ei kuitenkaan selitetä hahmojen välityksellä, mitä tulee suomalaisten maagien toimintaan. Koska Reynir saa tietää olevansa maagi, hänen kauttaan käydään läpi joitain teemoja lähinnä ajatustasolla.

Toisin kuin kansanuskon samaani, joka oli tietäjä ja parantaja, sarjakuvan maagit vaikuttaisivat olevan enemmän sotilaallisia hahmoja. Heidän tehtävänä on paikallistaa peikkojen pesiä ja kartoittaa ympäristöä vaarojen varalta. Samaanin tehtävä hoitaa suhteita tuonpuoleiseen sielunmatkojen muodossa näkyy myös sarjakuvassa maagien kykynä mennä unimaailmaan. Se näkyy konkreettisesti kohtauksessa, jossa Onni sukeltaa Tuonelaan hakemaan sisarensa Tuurin sielun. Tuonelassa hän neuvottelee sopimuksen tuonelan joutsenen kanssa ja lupaa tuoda sille takaisin Tuurin sielun lisäksi heidän isoäitinsä sielun. Vastineeksi Onni voi ottaa Tuurin sielun mukaansa.

Kansanuskossa sielunmatkan tehdessään samaani vaipuu transsiin ja hänen vaapasielunsa matkaa tuonpuoleiseen. Sarjakuvassa maagin vaipuessa transsiin, hän ei näyttäisi tarvitsevan apuvälineitä kuten rumpua. Maagi voi tahdonvoimallaan vaipua transsiin, kuten Onni rientäessään pöllön muodossa auttamaan Reyniriä.

Sielun käsitteeseen kansanuskossa kuului usko kolmeen sieluun, joilla kaikilla oli oma tehtävänsä. Sieluja kutsuttiin ruumissieluksi, haltijasieluksi ja vapaasieluksi. Vapaasielu kantoi samaanin persoonallisuutta ja tietoisuutta. Vapaasielun ajateltiin poistuvan kehosta unen aikana. Vaeltaessaan liian kauaksi kehosta, se saattoi tulla kaapatuksi tuonelaan sellaisten vainajien toimesta, jotka kykenivät poistumaan vainajalasta. Tämä muistuttaa suuresti sarjakuvan unimaailman kohtauksia, joissa Lalli vedetään veden alle hirviöiden toimesta, joilla on useita mustia käsiä sekä hirven kallo. Lalli kuitenkin pelastautuu taikavoimiaan käyttämällä, mikä kertoo myös siitä, että maagin vapaasielu kantaa mukanaan henkilön persoonaa ja taikavoimia. Lisäksi sarjakuvassa varsinkin suomalainen maagi oppii taitonsa kokeneemmalta maagilta, kun kansanuskossa taidot opittiin mestarin oppipoikana.

Luonnon konsepti sarjakuvassa liittyy sekä kansanuskon eläinhahmoisiin apuhenkiiin, että itse kansanuskon luonnon konseptiin. Kun kansanuskossa samaanilla oli apuhenki, jonka hahmoa samaani saattoi sielunmatkallaan lainata, sarjakuvassa maageilla on luonto, jonka hahmoa maagit voivat lainata ollessaan unimaailmassa. Sarjakuvassa on kuitenkin myös erikseen luonnon konsepti. Sarjakuvassa jokaisella suomalaisella on luonto. Sarjakuvan maageilla se on eläinhahmoinen ja jos se jättää ihmisen, tämä on hyvin väsynyt tai tajuton. Luonto palaa maagin luokse itsestään mutta prosessia ei voi nopeuttaa. Luonto on myös sarjakuvassa kuten kansanuskossa sielun osa. Kansanuskossa se on nimeltään haltijasielu ja piti yllä ihmisen hyvinvointia. Kansanuskossa haltijasielun poistuminen johti elämänlaadun heikkenemiseen, mikä lopulta johti kuolemaan. Kansanuskossa haltijasielu kulki ihmisen edellä tai vierellä ja mennessään tietäjään, se aiheutti lievän transsitilan. Sarjakuvassa luonto ei ole jatkuvasti näkyvillä, mutta maagi voi kutsua luontonsa saaden siitä lisää voimaa. Tällöin luonto on maagin ulkopuolella toisin, kuin kansanuskossa. Sekä sarjakuvassa että kansanuskossa loitsija on luontonsa seurassa väekkäämpi ja voi paremmin loitsia.

Aaveiden osalta niissä vaikuttaisi olevan elementtejä sekä sijattoman sielun, että kalmanväen konseptista. Kalmanväkeen viittaisivat se, että ne olivat kasvotonta joukkoa, josta ei voitu tunnistaa ketään. Sielu liittyi kasvottomaan kalmanväkeen oltuaan tarpeeksi kauan kuolleena ja sarjakuvassa on kulunut 90 vuotta pandemiasta. Sarjakuvan aaveet ovat selvästi vaarallisia, mutta kalmanväestä on ristiriitaisia kertomuksia. Useimmiten ne on kuvattu aaveenkaltaisina mutta harmittomina. Kuitenkin sijattomaan sieluun liittyy enneaikainen kuolema. Sielu vaeltaa maan päällä, kunnes luonnollinen kuolema koittaisi. Kansanuskossa lujaverisillä sanottiin olevan näkijän kyky ja he kykenivät näkemään kalmanväen. Sarjakuvassa tämä näkyy niin, että ainoastaan maagit voivat nähdä kummitukset. Kansanuskon demonisoitunut hiisiolento puolestaan muistuttaa yleisesti sarjakuvan peikoista.

Lisäksi kansanuskon jako heikko- ja lujaverisiin näkyy siinä mielessä sarjakuvassa, että maagin tulee olla lujaverinen, jotta hän voi vastustaa peikkojen hypnoottista telepatiaa. Siinä missä lujaveriset eivät pelänneet kuolemaan liittyviä asioita, sarjakuvassa maagi joutuu olemaan tekemisissä peikkojen kanssa. Maagi ei eläisi kovin pitkään, jos ei kykenisi vastustamaan peikkojen telepatiaa.

Karhun kallohongan konsepti on siirretty miltei sellaisenaan kansanuskosta sarjakuvaan. Kansanuskossa karhun kallorituaali liittyi varsinkin suomalaiseen karhutraditioon peijaisista, jossa yhtenä tärkeänä osana oli luiden rituaalinomainen hautaaminen ja kallon nostaminen kallohongan latvaan itään päin osoittamaan. Sarjakuvassa esiintyy kyllä karhuja, mutta kohtauksessa, jossa rituaalinomainen luiden puhdistus näytetään, liittyy hiidenhurttaan. Koirapedon kallo nostetaan puun latvaan, mutta luiden hautaamista ei näytetä, vaikka ne on puhdistettu ja aseteltu tietyllä tavalla maahan. Lisäksi sarjakuvan toisessa seikkailussa kolmen karhun kallot nostetaan puun latvaan, mutta ne osoittavat kaikki eri suuntiin. Kansanuskon konsepti siitä, että kallot osoittavat itään ei siis voida todeta varmaksi. Sarjakuvassa on kuitenkin ajatus siitä, että eläimet syntyvät uudelleen, jos niiden kallo on nostettu puun latvaan ja maagi on loitsun lausumalla ohjannut sen sielun tuonpuoleiseen. Kansanuskossa metsästettävän eläimen ajateltiin antautuvan itse metsästettäväksi, sillä ehdolla että metsästäjä varmisti sen uudelleensyntymisen. Tämä näkyy erityisesti hiidenhurttakohtauksessa sarjakuvassa.

Myös konsepti luonnosta samaanin apuhenkänä ja sielun osana on siirretty miltei sellaisenaan sarjakuvaan. Luonnon konseptiin on lisätty fantasiaelementtejä, kuten luonnon ilmeneminen maagin ulkopuolella. Kun kansanuskossa luonto menee samaaniin itseensä lisäten tämän loitsujen voimaa, niin sarjakuvassa luonnon kutsuminen maagin ulkopuolelle lisää tämän taikavoimaa. Se mahdollistaa maagille luontonsa muodon ottamisen ja sen kautta loitsimisen.

Kalevalasta nousevia teemoja löytyy sarjakuvasta yllättävän vähän. Selvästi tällaisia teemoja ovat tulinen kokkolintu, tuonelan joutsen, loitsujen kalevalamitta ja Aion hukuttautuminen. Visuaalisesti sarjakuvasta on löydettävissä yhteys *Lemminkäisen äiti* -maalaukseen, joskaan ei täsmälleen samanlaisena. Lisäksi sarjakuvassa on useita pienempiä elementtejä, joita tämän tutkimuksen puitteissa ei ole ollut mahdollista käydä läpi. Näitä ovat muun muassa kantele ja jumalat; Kuutar ja Vellamo. Kaikkien sarjakuvan *Kalevala*-nyanssien löytäminen vaatisi erillistä, systemaattista tutkimusta *Kalevalan* runoista yhdistettynä SSSS-sarjakuvan analyysiin.

Koska tämä tutkielma on rajautunut analysoimaan suomalaisen kansanuskon ilmentymiä sarjakuvasta, jättää se huomiotta muut Pohjoismaiset myytit ja niiden ilmentymät. Tutkimatta Pohjoismaisten mytologioiden ilmentymiä sarjakuvassa, sekä suomalaisten myyttien yhteyttä niihin, ei voida varmasti sanoa tietyn sarjakuvan elementin olevan peräisin juuri suomalaisesta mytologiasta. Monet myytit esiintyvät eri mytologioissa samankaltaisina. Jotta voitaisiin todentaa kaikkien sarjakuvan elementtien alkuperä, vaadittaisiin siihen paitsi tekijän haastattelua, myös Norjan ja Islannin mytologioiden tutkimista.

On hyvä huomioida, että sarjakuvassa esiintyvän samanismin piirteet ovat löydettävissä kansanuskon tutkimuksesta, mutta eri kansojen samanistisia piirteitä on sarjakuvassa sekoitettu. On kuitenkin todettava, että tässä tutkimuksessa kansanuskon ainoastaan rajaa teemoja, joita fiktiivisessä sarjakuvassa ilmenee. Koska tekijän taiteel-

lisistä ratkaisuksista ei ole tietoa haastatteluiden vähyyden takia, ei myöskään ole perusteltua mennä kovin syvälle kansanuskon tutkimukseen, tietämättä mistä sarjakuvan tekijä on vaikutteensa ottanut. On myös todettava, että koska lukijan (tai tutkijan) oma tietous, harrastuneisuus ja kulttuuritausta vaikuttavat sarjakuvan tulkintaan, tutkimuksen toistaminen samanlaisin tuloksin on epätodennäköistä.

Tästä tutkimuksesta on rajattu pois useita tutkimisen arvoisia elementtejä *SSSS*-sarjakuvasta. Erityisesti sarjakuvan kartat ja todelliset kulttuuriympäristöt olisivat yksi potentiaalisesti mielenkiintoinen tutkimuksen kohde. Myös sarjan fanius ja forumkeskustelut voisivat olla mahdollisia tutkimuksen ulottuvuuksia. Nettisarjakuvan vähäisen tutkimuksen vuoksi mielenkiintoinen tutkimuskohde voisi olla *SSSS*-sarjakuvan merkitysten muodostumistavat, kun lukija näkee ainoastaan yhden sivun kerrallaan.

LÄHTEET

- Avoim Kalevala (5.5.2023) Yhdeksästoista runo. Haettu 5.5.2023 osoitteesta <http://kalevala.finlit.fi/items/show/40>
- Cho, H. (2021). The Platformization of Culture: Webtoon Platforms and Media Ecology in Korea and Beyond. *The Journal of Asian studies*, 80(1), 73-93. <https://doi.org/10.1017/S0021911820002405>
- Frog, (2021). Mytologia on katsojan silmässä: miten myytit merkityksellistävät maailmaa. Teoksessa S. Knuuttila & U. Piela (toim.), *Ympäristömytologia* (2. painos, s.59–73). Helsinki: SKS.
- Gere, C. (2008). *Digital culture*. Reaktion Books.
- Ganander, C. (2016) *Mythologia Fennica*. Teoksessa Achté, K., Gustafsson, P., Häkkinen, K., Pentikäinen, J. (toim.) (Kolmas, täydennetty laitos, alkuperäisteos 1789). Salakirjat.
- Hiveworks LLC. (4.5.2023). Hiveworks: about. <https://hiveworkscomics.com/about>
- Herkman, J. (1998). *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino.
- Kleefeld, S. (2020). *Webcomics*. Bloomsbury Academic
- Knuuttila, S.& Piela, U. (2021). Ympäristömytologia – havainto ja tulkinta. Teoksessa S. Knuuttila & U. Piela (toim.), *Ympäristömytologia* (2. painos, s.7–17) Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kontturi, K. (2014). *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. [Väitöskirja-tutkielma, Jyväskylän yliopisto] JYX-julkaisuarkisto <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/44805>
- Kontturi, K. (2021). Fantasia Sarjakuvissa. Teoksessa Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala ja Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia – Lajit ilmiö ja yhteiskunta* (s.245–270). Jyväskylän yliopistopaino.
- Kotimaisten kielten keskus (Kotus). (4.4.2023a). *mytologia*. https://kaino.kotus.fi/ses/?p=qs-article&etym_id=ETYM_3ec91af702508d4a945b6cf1f211b38e&word=mytologia&list_id=1&keyword=mytologia

- Kotimaisten kielten keskus (Kotus). (9.4.2023b) Utopia ja dystopia.
https://www.kotus.fi/nyt/kysymyksiä_ja_vastauksia/sanojen_alkuperasta/sanojen_alkuperasta_u-o/utopia_ja_dystopia
- Korpua, J., Hirsjärvi, I., Kovala, U. & Välisalo, T. (2021). Johdanto – Fantasiasta. Teoksessa J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala & T. Välisalo (toim.), *Fantasia – Lajit, ilmiö ja yhteiskunta* (s.9–20). Jyväskylän yliopisto.
- Korpua, J. (2021). Sankarifantasia, pulp ja populaarikirjallisuus. Teoksessa Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala ja Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia – Lajit ilmiö ja yhteiskunta* (s.145–153). Jyväskylän yliopistopaino.
- Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. Wiley-Blackwell.
- Piela, U. (2008). Kalevalamitta. Teoksessa U. Piela, S. Knuuttila, & P. Laaksonen (toim.), *Kalevalan kulttuurihistoria* (s.304–305). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Pulkkinen, R. (2019). *Suomalainen kansanusko: Samaaneista saunatonnttuihin* (7. painos). Gaudeamus.
- Pulkkinen, R., & Lindfors, S. (2016). *Suomalaisen kansanuskon sanakirja*. Gaudeamus.
- Roine, H. (2021). Fantasia ja digitaalinen kulttuuri. Teoksessa J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala & T. Välisalo (toim.), *Fantasia – Lajit ilmiö ja yhteiskunta* (s.145–153). Jyväskylän yliopistopaino.
- Siikala, A. (2008). Kalevala myyttisenä historiana. Teoksessa U. Piela, S. Knuuttila, & P. Laaksonen (toim.), *Kalevalan kulttuurihistoria* (s.296–329). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Siikala, A. (2016). *Itämerensuomalaisten mytologia*. (4. painos). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SKS: Suomalaisen kirjallisuuden seura (10.4.2023). *Kalevala*.
<http://nebu.finlit.fi/kalevala/>
- Sundberg, M. (13.1.2014). 1:43. [sarjakuvan sivu] Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<http://sssscomic.com/comic.php?page=43>
- Sundberg, M. (25.5.2015a). 1:326. [sarjakuvan sivu] Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<http://sssscomic.com/comic.php?page=326>
- Sundberg, M. (22.10.2015b) 1:411. [sarjakuvan sivu] Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<http://sssscomic.com/comic.php?page=411>
- Sundberg, M. (19.6.2016a). Hummingfluff. *Hi Minna! I recently watched "Alien" for the first time*. [tumblr postaus] Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<https://hummingfluff.tumblr.com/post/146154230180/hi-minna-i-recently-watched-alien-for-the-first>
- Sundberg, M. (27.5.2016b). Hummingfluff. *So since you are talking about answering questions*. [tumblr postaus]. Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<https://hummingfluff.tumblr.com/post/145013492800/so-since-youre-talking-about-answering-questions>
- Sundberg, M. (21.8.2016c). Hummingfluff. *The second and final part of my Iceland trip log*. [Tumblr postaus]. Haettu 4.5.2023 osoitteesta
<https://hummingfluff.tumblr.com/post/149294034825/the-second-and-final-part-of-my-iceland-trip-log>
- Sundberg, M. (31.1.2017). *The game has a name and it's own blog now. Go there!* [journal] Haettu 5.5.2023 osoitteesta <http://www.sssscomic.com/journal.php?entry=30>
- Sundberg, M. (2018). *Stand Still. Stay Silent: Book 1*. (2. Painos). Canada: Marquis Book Printing.
- Sundberg, M. (10.3.2020). 1:242. <http://sssscomic.com/comic2.php?page=242>

- Sundberg, M. (31.10.2022). A Meandering line – A Christian Testimony Comic. [nettisarjakuva] Haettu 4.5.2023 osoitteesta <https://www.hummingfluff.com/testimonycomic/>
- The Master's Review Blog. (11.5.2015). *Literary Terms: Apocalyptic, Dystopian, and Post-Apocalyptic*. Haettu 9.4.2023 osoitteesta <https://mastersreview.com/literary-terms-apocalyptic-dystopian-and-post-apocalyptic/>
- Tiainen, T. (heinäkuu 2017). Tuhanten sivujen mies. *Sarjainfo*, s. 12–19.
- Tieteen termipankki. (2.5.2023a) *Multimodaalisuus*. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:multimodaalisuus>
- Tieteen termipankki. (16.4.2023b). *Kirjallisuudentutkimus:lähiluku*. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:lähiluku>
- Tolkien, J. R. R., Sisättö, V., Juva, K., & Vainikainen-Uusitalo, J. (2002). *Puu ja lehti*.
- Unlos. (13.2.2015). *Minna, at the forum we have been making a map tracking the journey so far*. [kommentti sarjakuvan alla] Haettu 28.5.2023 osoitteesta: <http://sssscomic.com/comic.php?page=269>
- Yecies, B., & Shim, A. (2021). *South Korea's webtooniverse and the digital comic revolution*. Rowman & Littlefield.
- Ylimartimo, S. (2012). *Kuviteltua - kuvitettua: Pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta*. Lapland University Press.