

Emme olleet ymmärtäneet, mitä toiveen kääntöpuolena olisi.

Genrejen ilmeneminen, muokkautuminen ja uudelleenluominen *Puella Magi*

Madoka Magicassa

Henri Nerg

Kirjallisuuden maisterintutkielma

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2019

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kirjallisuuden tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Henri Nerg	
Työn nimi – Title Emme olleet ymmärtäneet, mitä toiveen kääntöpuolena olisi. Genrejen ilmeneminen, muokkautuminen ja uudelleenluominen <i>Puella Magi Madoka Magicassa</i>	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Kesäkuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 99
Tiivistelmä – Abstract <p>Tämä maisterintutkielma käsittelee sitä, kuinka anime- ja mangasarja <i>Puella Magi Madoka Magica</i> ilmentää, muokkaa ja uudelleenluo genrejään. Tutkielman teoreettinen viitekehys perustuu genretutkimukseen, pääasiallisesti Rick Altmanin ja Alastair Fowlerin teorioihin, sekä yleiseen animen ja mangan tutkimukseen. Tutkielma keskittyy erityisesti kolmeen kohdetekstin ilmentämistä genreistä: fantasiaan, <i>mahō shōjoon</i> ja kristilliseen allegoriaan. Tutkielma osoittaa, kuinka <i>Puella Magi Madoka Magica</i> on useita genrejä ilmentävä, muokkaava ja uudelleenluova teos, joka asettuu osaksi laajempaa animen ja mangan kulttuuris-historiallista jatkumoa. Tutkielmassa käsitellyt genret ilmenevät, muokkautuvat ja uudelleenluovat itseään hyödyntäen kaikkia audiovisuaalisen median tarjoamia mahdollisuuksia. Tutkielma osoittaa myös, kuinka teoksen vastaanotolla on merkittävä vaikutus genrejen määrittämisessä.</p>	
Asiasanat – Keywords genre, elokuvatutkimus, televisiotutkimus, sarjakuvatutkimus, anime, manga, animaatio, sarjakuva, fantasia, mahō shōjo, kristillinen allegoria, taikatyttö	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja – Additional information	

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Faculty of Humanities and Social Sciences	Laitos – Department Department of Music, Art and Culture Studies
Tekijä – Author Henri Nerg	
Työn nimi – Title Emme olleet ymmärtäneet, mitä toiveen kääntöpuolena olisi. Genrejen ilmeneminen, muokkautuminen ja uudelleenluominen <i>Puella Magi Madoka Magicassa</i> [We hadn't realised what would be the other side of the wish. Expression, modification and re-construction of genres in <i>Puella Magi Madoka Magica</i>]	
Oppiaine – Subject Literature	Työn laji – Level Master's thesis
Aika – Month and year June 2019	Sivumäärä – Number of pages 99
Tiivistelmä – Abstract <p>This master's thesis studies how the anime and manga series <i>Puella Magi Madoka Magica</i> expresses, modifies and re-constructs its genres. The theoretical framework of the thesis is based on genre studies, mainly Rick Altman's and Alastair Fowler's theories, and general anime and manga studies. The thesis focuses especially on three genres expressed by the text: fantasy, <i>mahō shōjo</i> and Christian allegory. The thesis shows how <i>Puella Magi Madoka Magica</i> is a work that expresses, modifies and re-constructs its genres and is a part of a larger cultural and historical continuity of anime and manga. The genres studied in the thesis express, modify and re-construct themselves using all the possibilities offered by the audiovisual medium. The study also shows how the reception of the work has a significant impact on defining the genres.</p>	
Asiasanat – Keywords genre, film studies, television studies, comics studies, anime, manga, animation, comics, fantasy, mahō shōjo, Christian allegory, magical girl	
Säilytyspaikka – Depository University of Jyväskylä	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1 Johdanto – ”Taikatytöksi ryhtyminen tarkoittaa tätä”	1
2 Manga ja anime	5
2.1 Mangan kieli	6
2.2 Animen kieli	11
2.3 Mangan historiaa	16
2.4 Animen historiaa	22
3 Genre	26
4 <i>Madoka Magica</i> genrejen ilmentäjänä	35
4.1 Kohdetekstin esittely	35
4.2 Fantasia	39
4.3 <i>Mahō shōjo</i>	44
4.4 Kristillinen allegoria	53
5 <i>Madoka Magica</i> genrejen muokkaajana	60
6 <i>Madoka Magica</i> genrejen uudelleenluojana	71
6.1 <i>Neon Genesis Evangelionin</i> ja <i>Shōjo kakumei Utenan</i> perintö	71
6.2 <i>Madoka Magica</i> vastaanottonsa tuotteena	84
7 Päätäntö – ”Jos tuo toive todella toteutuu, minulla ei ole mitään syytä surra”	87
Lähteet	90

1 Johdanto – ”Taikatytöksi ryhtyminen tarkoittaa tätä”

Useimmat ihmiset lienevät ainakin lapsena rakastaneet tarinoita, joissa tavalliset ihmiset löytävät itsestään voimia, joiden avulla taistella maailman pahuutta vastaan. Lähes poikkeuksetta nämä tarinat päättyvät hyvän voittoon sekä yleviin ja voimaannuttaviin puheenvuoroihin ystävyuden ja rakkauden puolesta. Paha on niissä hyvin usein jotain vierasta ja ulkopuolista, ihmiselle luonnotonta pimeää voimaa, joka tulee kukistaa.

Kasvettuaan ja ymmärrettyään, ettei tarinoiden ulkopuolinen maailma ole niin yksinkertainen ja mustavalkoinen, moni epäilemättä hylkää nämä tarinat lapsellisena eskapismina – tai kenties päinvastoin uppoutuu niihin entistä voimakkaammin. Näiltä tarinoilta on lupa odottaa maailmaa, joka loistaa elämäniloa ja jota suurelta vastoin käymiset eivät kykene lannistamaan. Se tiedetään vaistonvaraisesti, kenties osaten jopa ulkoa ne repliikit ja muodonmuutokset, jotka johtavat kohti toiveiden täyttymystä: maailmaa, josta paha on riisuttu pois. Uskon näiden tarinoiden vetävän meitä puoleensa jollakin tavalla, ovat sitten tuntemukset ja ajatukset niiden valheellisuudesta ja epäluonnollisuudesta millaisia tahansa. En kuitenkaan usko, että pelkkä yksinkertainen halu eskapismiin selittää tyhjentävästi näiden tarinoiden vetovoimaa. Sen sijaan oletan, että ihmisiä kiinnostaa nähdä omien toiveidensa ja halujensa idealistiset peilikuvat näiden tarinoiden maailmoissa.

Mutta entä jos odotukset eivät täytykään? Entä jos se maailma, joka on luvattu kauniin värikkäänä ja kirkkaana, myrkyttyykin yhtäkkiä pahasta? Tai entä jos selviääkin, että se maailma onkin koko ajan ollut juuri sitä, mutta piilottanut lonkeronsa pois paha-aavistamattoman katsojan silmistä? Tutkimuskohteeni *Puella Magi Madoka Magica* on kuvaus tällaisesta maailmasta. Se on maailma, joka näyttää pinnalta kauniilta ja lumoavalta, mutta jonka sokkeloisiin kätköihin piiloutuu paljon paha. Se on perinteinen kertomus pahan kukistamisesta ja voitokkaista hyveistä, mutta se kulkee eri reittiä kuin useimmat sen edeltäjät. Se kietoutuu genrejensä konventioihin niin, että lopulta se on monelta osin sellainen tarina kuin kuvasin – voimaannuttava tarina hyvän puhtaasta, lähes jumalallisesta voitokkaasta taistelusta paha vastaan. Mutta toisin kuin niissä tarinoissa, joita minulla oli lapsena tapana katsoa kouluamuisin, tämän matkan varrella on kohdattava myös ahdistusta, surua, väkivaltaa ja kuolemaa.

Tutkin genrejen ilmenemistä, muokkautumista ja uudelleenluomista japanilaisessa transmediaalisessa sarjassa *Puella Magi Madoka Magica*¹ (魔法少女まどか☆マギカ²). Se sekoittaa useita genrejä ja noudattaa niiden vakiintuneita konventioita, mutta vähintään yhtä usein myös rikkoo näitä. Selvitän, mitä genrejä *Madoka Magica* edustaa, miten se toteuttaa ja ilmentää genrejään ja miten se samalla myös rikkoo niiden konventioita ja niihin kohdistuvia odotuksia uudelleenluoden niitä. Toteutan tutkimukseni lähilukemalla kohdetekstiäni animaationa ja sarjakuvana ja vertailemalla sitä genrejensä tyypillisiin piirteisiin. Lähilukemisella tarkoitan sekä tarinan ja henkilöhahmojen tarkkaa analyysia että sarjakuvan ja animaation visuaalista puolta kartoittavaa kuva-analyysia. Hyödynnän myös kulttuuris-historiallista ja vertailevaa tutkimusta verratessani kohdetekstiäni mangan³ ja animen⁴ perinteeseen ja konventioihin. Pysin määrittelemään teoksen sisältämät genret mahdollisimman tarkasti ja analysoimaan piirteiden ja genreihin liittyvien odotusten kautta, miten nämä genret ilmenevät kohdetekstissäni.

Genren määritelmäni ja tapani lähestyä genrejä perustuu pääasiallisesti Rick Altmanin ja Alastair Fowlerin teorioihin. Käsitän genren kulttuurisena ja historiallisena ilmiönä ja luokittelun tapana, minkä vuoksi korostan erityisesti genrejen joustavuutta, hybridisyyttä ja itsetietoisuutta suhteessa mangan ja animen historiaan ja kuluttajiin, jotka osaltaan määrittelevät genrejä uudestaan vastavuoroisuuden kautta. Tämän johdosta tutkimukseni pohjaa paljolti myös manga- ja animetutkimukseen.

Madoka Magica sai alkunsa vuonna 2011 Shinbō Akiyukin⁵ (1961–) ohjaamana ja Urobuchi Genin (1972–) käsikirjoittamana 12-jaksoisena animesarjana. Samoihin aikoihin sen kanssa julkaistiin Hanokagen kuvittama mangasovitus, joka perustuu Urobuchin kuvakäsikirjoitukseen. Näiden lisäksi alkuperäinen tarina on sovitettu romaaniksi, saanut jatko-osan anime-elokuvan ja mangasarjan muodossa sekä useita vaihtoehtoisista aika- ja tarinalinjoista kertovia transmediaalisia *spin-off*-sarjoja niin animen, mangan kuin videopelienkin muodossa.

¹ Tästä eteenpäin *Madoka Magica*.

² Latinalaisille aakkosille translitteroituna *Mahō shōjo Madoka Magika*, kirjaimellisesti ”Taikatytöt Madoka Magica”. Virallisessa käännöksessä japaninkielinen taikatyttöä ilmaiseva sana ”魔法少女” on korvattu latinankielisellä käännöksellä ”Puella Magi”.

³ Manga (japaniksi ”漫画”, kirjaimellisesti ”piirretyt kuvat”) määrittelystä tarkemmin alaluvussa 2.1.

⁴ Animen (japaniksi ”アニメ”, lainasana englannin sanasta ”animation”) määrittelystä tarkemmin alaluvussa 2.2.

⁵ Käytän japanilaista tapaa ilmoittaa sukunimi ensin, vaikka Suomessa järjestys usein käännetään. Japanilaiset nimet ja sanat on tutkielmassani translitteroitu yleisesti käytössä olevan Hepburn-järjestelmän mukaan.

Käytän kohdeteksteinäni sekä alkuperäistä animea että sen mangasovitusta. Tutkimukseni pääpaino on animessa, koska se on tarinan alkuperäinen muoto, mutta hyödynnän sen rinnalla myös teoksen mangasovitusta, jolla on tiettyjä animesta poikkeavia tapoja ilmentää ja muokata genrejään. Animen ja mangan tarinan lähes suoran yhtäläisyyden vuoksi pystyn analysoimaan teosten eroavaisuuksia tarkemmin taidemuotojen ja teknisen toteutuksen tasolla. Maisterintutkielman suppeuden vuoksi rajaan teoksen spin-off- ja jatko-osat pois tarkastelusta.

Madoka Magicasta tuli sekä Japanissa että ulkomailla suuri menestys, minkä johdosta on mielestäni perusteltua nostaa se 2000-luvun, ellei jopa kaikkien aikojen merkittävimpien animejen joukkoon. Se on herättänyt suurta kiinnostusta niin japanilaisen populaarikulttuurin harrastajien keskuudessa kuin akateemisissakin piireissä, mistä kertovat siitä kirjoitetut esseet ja artikkelit. Löytämäni tutkimukset käsittelevät sarjaa hyvin erilaisista näkökulmista. Catherine Butlerin artikkeli ”Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in *Puella Magi Madoka Magica* (2011)” (2018) tutkii sarjan kohdeyleisöä ja vastaanottoa, Sara Cleton ja Erin Kathleen Bahlin artikkeli ”Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*” (2016) tutkii sarjassa esiintyviä labyrinthteja ja Lien Fan Shenin artikkeli ”The Dark, Twisted Magical Girls” (2014) tutkii sarjan päähenkilöitä *shōjon* käsitteen kautta. Yksikään näistä ei kuitenkaan keskity ensisijaisesti *Madoka Magican* genrejen tutkimiseen, vaikkakin Butlerin ja Shenin artikkelit niitä sivuavatkin. Siitä huolimatta nämä artikkelit muodostavat tutkimukselleni hyödyllisen teoreettisen viitekehyksen sarjan aiemman tutkimuksen osalta.

Määrittelen sarjakuvan Thierry Groensteenin (2009, 128) tapaan ikonisen yhteenkuuluvuuden kautta. Sarjakuva koostuu toisiinsa liittyvistä ikoneista eli kuvista, jotka ilmaisevat henkilöä, paikkaa, asiaa tai ajatusta (McCloud 1994b, 27). Groensteenin (2009, 128) mukaan ikoninen yhteenkuuluvuus tarkoittaa toisistaan riippuvaisia osana sarjaa olevia kuvia, jotka määrittyvät rinnakkaiselonsa kautta. Määrittelen animaation Tze-Yue G. Hun (2010, 13) mukaan liikeperusteisena mediana, jossa jokainen kameralla otettu kuva asettuu osaksi liikettä jäljittelevää sarjaa. Hun (2010, 13) mukaan animaatio on visuaalinen kieli ja kommunikaation väline, joka välittää viestinsä manipuloitujen ja käsiteltyjen kuvien kautta. Korostan myös sekä sarjakuvan että animaation osalta Neil Cohnin visuaalisen kielen käsitettä, varsinkin määrittellessäni mangan ja animen muista kulttuurisista sarjakuvan ja animaation muodoista eroaviksi.

Tutkielmani jäsentyy siten, että toisessa luvussa esittelen mangaa ja animea erityisesti kulttuuris-historiallisesta näkökulmasta. Tarkastelen niiden historiaa ja erityispiirteitä, jotka erottavat ne muiden kulttuurien sarjakuvista ja animaatioista.

Kolmannessa luvussa paneudun Rick Altmanin ja Alastair Fowlerin sekä muiden tutkijoiden käsityksiin genrestä ja määrittelen genren käsitteen omaan tutkimukseeni sopivasti heidän teorioidensa pohjalta. Neljännessä luvussa käsittelen *Madoka Magicaa* genrejen ilmentäjänä ja paneudun tarkemmin kolmeen genreen: fantasiaan, *mahō shōjoon* ja kristilliseen allegoriaan. Viidennessä luvussa käsittelen *Madoka Magicaa* genrejen muokkaajana ja kuudennessa genrejen uudelleenluojana verraten teosta kahteen merkittävään transmediaaliseen sarjaan, *Neon Genesis Evangelioniin* ja *Shōjo kakumei Utenaan*.

Analysoin kohdetekstiäni alkukielisenä, koska haluan varmistaa mahdollisimman tarkan ja perusteellisen analyysin. En kuitenkaan osaa japania tarpeeksi hyvin perehtyäkseni japaninkieliseen tutkimuskirjallisuuteen, ja tämän johdosta käytänkin analyysini tukena myös mangan suomennosta sekä animen englanninkielisiä tekstityksiä. Siteeratessani kohdetekstiäni tarjoan japaninkielisen lainauksen rinnalla myös suomennoksen, koska mielestäni suomenkielistä tutkimusta tehdessä kaiken tekstin on oltava lukijalle saatavilla suomeksi.

Mangan ja animen tutkimusta ei ole suomeksi tehty juuri ollenkaan, joten näen tutkimukseni merkittävänä lisänä tälle alueelle. Koska *Madoka Magica* oletettavasti jää merkittäväksi osaksi mangan ja animen historiaa, on sen tutkiminen erityisen merkittävää. Näen populaarikulttuurin tutkimuksen erityisen tärkeänä sen vuoksi, että populaarikulttuuri vaikuttaa merkittävästi suuriin ihmisjoukkoihin sekä laajempiin yhteiskunnallisiin, sosiologisiin ja taloudellisiin rakenteisiin. Koska manga ja anime ovat olleet jo vuosikymmenten ajan merkittävä osa niin maailmanlaajuisista kuin suomalaistakin populaarikulttuuria, ansaitsee se suomenkielisessä tutkimuksessa suuremman osan.

2 Manga ja anime

Tässä luvussa käsittelen mangan ja animen tyypillisimpiä piirteitä ja historiaa sekä perustelen aiempaan tutkimukseen vedoten, miksi puhun mangasta ja animesta japanilaisen sarjakuvan ja animaation sijaan. Käsitän mangan ja animen kielellisesti, tyyllisesti ja kulttuuris-historiallisesti ilmenevinä sarjakuvan ja animaation muotoina, jotka eivät ole synonyymisia japanilaisen sarjakuvan ja animaation kanssa.

Manga ja anime ovat jo vuosikymmenten ajan olleet suuressa suosiossa ympäri maailmaa. Niiden ympärille on syntynyt laajoja faniyhteisöjä ja niistä on tullut suurta taloudellista toimintaa. Kuluttajille ympäri maailmaa on tarjolla lukuisia animea tarjoavia suoratoistopalveluja ja mangaa ilmestyy sekä fyysisessä että digitaalisessa muodossa useilla kymmenillä kielillä. Manga ja anime ovat odotusten vastaisesti murtaneet kieli- ja kulttuurirajoja ja nousseet maailmanlaajuisesti tunnistetuiksi ilmiöiksi niidenkin ihmisten keskuudessa, jotka eivät niitä harrasta. Jo vuonna 2002 Japanissa yli neljäsosa kaikista myydyistä kirjoista oli mangaa (Gravett 2004, 13) ja vuoden 2018 tilastojen mukaan neljä kymmenestä Japanin taloudellisesti menestyneimmistä elokuvista on animea (Kogyotsushin 2018).

Japanissa mangaa ja animea kuluttavat kaikenlaisten sosioekonomisten, ikä- ja sukupuoliryhmien jäsenet. Toisin kuin länsimaissa, joissa piirrettyyn kuvaan usein suhtaudutaan joko tiedostaen tai tiedostamatta lapsille ja nuorille tarkoitettuna humoristisina ja seikkailullisina tarinoina, Japanissa merkittävä osa mangasta ja animesta on suunnattu aikuisille. Länsimaissa manga ja anime ovat kuitenkin jossain määrin säilyttäneet toiseutensa ja omituisuutensa jopa sarjakuvan ja animaation harrastajien keskuudessa, sillä ne nähdään usein erillisinä saarekkeina muusta sarjakuvasta ja animaatiosta. Japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyy useita stereotyyppisiä stigmoja, jotka leimaavat sen harrastajat niin kutsutuiksi *otakuiksi*⁶.

Japanin ulkopuolella mangan ja animen termit ovat vakiintuneet monen länsimaisen kielen yleiskieleen, myös suomen. Yleiskielessä mangalla ja animella viitataan synonyymisesti kaikkeen japanilaiseen sarjakuvaan ja animaatioon⁷. Muun muassa Kielitoimiston sanakirja määrittelee mangan ”japanilaisiksi monen lajityypin sarjakuviksi” ja

⁶ *Otaku* (おたく) on japaninkielinen termi, jolla tarkoitetaan pakkomielleisesti mangaan ja animeen suhtautuvaa ihmistä. Otakun stereotypia on nuori, sosiaalisesti kyvytön mies, jolla on seksuaalisesti perverssejä mieltymyksiä. Tämän vuoksi Japanissa termillä on hyvin halventava sävy. Japanin ulkopuolella sanaa ovat kuitenkin ryhtyneet käyttämään fanit itse, minkä vuoksi sillä on nykyään enemmänkin itseironinen sävy.

⁷ On myös melko tavallista, että Japanin ulkopuolella tuotettua manga- ja animevaikutteista sarjakuvaa ja animaatiota kutsutaan mangaksi ja animeksi.

animen ”japanilaiseksi animaatio(elokuvaksi)” (Kotus 2018). Tällainen määritelmä on kuitenkin liian laaja, sillä kaikki japanilainen sarjakuva ja animaatio ei ole mangaa ja animea, mutta manga ja anime eivät käsitä myöskään ainoastaan sen kaikkein stereotyyppisimpiä ja valtavirtaisimpia ilmentymiä. Manga ja anime eroavat siinä määrin merkittävästi muiden kulttuurien sarjakuvasta ja animaatiosta, jotta niistä on perusteltua käyttää erityisiä nimiä. Nämä termit ovat vakiintuneet myös mangan ja animen tutkimukseen.

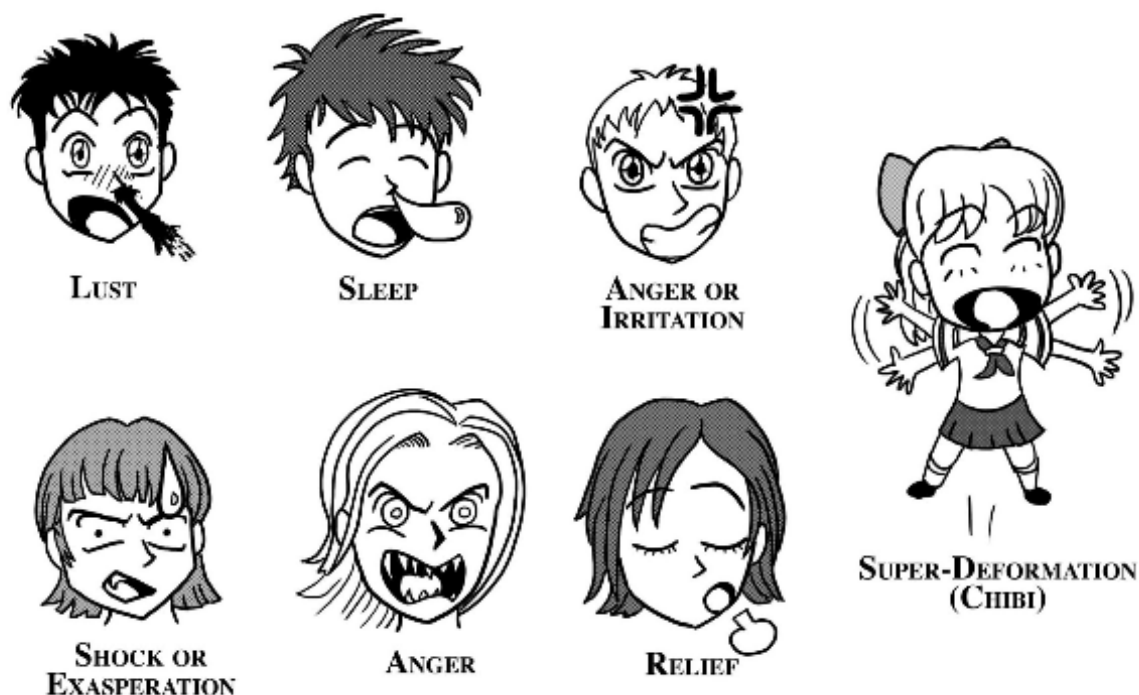
Seuraavassa kahdessa alaluvussa käsittelen mangan ja animen kieltä niiden piirteiden osalta, jotka erottavat ne muusta sarjakuvasta ja animaatiosta. Vaikka korostankin nimenomaan mangan ja animen erityislaatuisia piirteitä, näen niillä olevan selvästi enemmän yhtäläisyyksiä kuin eroavaisuuksia muuhun sarjakuvaan ja animaatioon nähden. Tämän johdosta sarjakuvan ja animaation tutkimuksen lainalaisuudet erityisesti narratologian suhteen pätevät myös mangan ja animen osalta. Luvuissa lainatut mangakatkelmat tulee lukea oikealta vasemmalle ja ylhäältä alas japanilaisen lukusuunnan mukaan.

2.1 Mangan kieli

Neil Cohn (2007, 2) määrittelee mangan sosiokulttuuriseksi artefaktiksi, joka koostuu kieliopista, jota hän nimittää *JVL:ksi* (*Japanese Visual Language*) viitaten teoriaansa *visuaalisesta kielestä* (*visual language*). Hänen mukaansa visuaaliseen kieleen pätevät samat säännöt kuin puhuttuihin ja kirjoitettuihin kieliin, ja täten stereotyyppisen mangatyylin voi nähdä JVL:n ”pääasiallisena murteena”. Stereotyyppiseen mangatyyliin kuuluvat hänen mukaansa piirrostyylin eli visuaalisen kielen sanaston tasolla hahmojen suuret silmät ja hiukset, pieni suu ja terävä leuka. (Cohn 2007, 3–4.)

Mangan kielioppia muodostavat myös tunnetiloja kuvaavat *graafiset embleemit* (*graphic emblems*). Cohn määrittelee embleemin ”konventionaaliseksi merkiksi, jota käytetään ja ymmärretään tietoisesti”, esimerkkinä muun muassa rauhanmerkin tai keskisormen näyttämisen. Mangan graafisista embleemeistä Cohn tarjoaa valikoidun otoksen (kuva 1).

Figure 2. A small sample of graphic emblems from JVL



Kuva 1. (Cohn 2007, 8.)⁸

Graafisten embleemien ilmaiset tunteiden ja tyylien nopeat vaihdokset ovat mangan kielelle ominaisia. Hahmojen karikatyyrisen liioiteltuja tunnetiloja ilmaistaan embleemeillä, jotka voivat vaihtua saman sivun ja jopa saman ruudun sisällä. Monet mangat yhdistävätkin dramaattista ja koomista ilmaisua länsimaisen sarjakuvan kielelle poikkeavalla tavalla. Tämä tyyli juontaa juurensa erityisesti Tezuka Osamun (1928–1989) luomaan ja vakiinnuttamaan kuvakieleen, vaikkakaan nykyaikainen manga ei enää juurikaan muistuta Tezukan tyyliä (Cohn 2007, 4–5; Lehtinen 2007b, 42). Tezukan visuaaliseen tyyliin kuuluvat voimakkaan karikatyyriset ja dynaamiset hahmot sekä ruutusiirtymät, jotka jäljittelevät elokuvan visuaalista kerrontaa. Nämä piirteet näkyvät katkelmassa hänen mangastaan *Viidakon valtiasta* (ジャングル大帝, 1950–1954) (kuva 2).

⁸ Embleemit järjestyksessä: himo, väsymys, ärtymys, järkytys, viha, helpotus, supermuodonmuutos (*chibi*, ちび).



Kuva 2. (Tezuka 2018, 16.)⁹

Toiminta on yhtäjaksoista kolmannesta seitsemänteen ruutuun ja perustuu erityisesti kuvien visuaaliseen vaikuttavuuteen ja dynaamisuuteen, minkä johdosta katkelma edustaa hyvin mangan visuaaliseen ilmaisuun painottuvaa tyyliä. Niin japanilaiset liikemiehet kuin afrikkalaiset alkuasukkaatkin kuvataan mangalle ominaiseen tyyliin voimakkaan karikatyyrisinä, voimakaspiirteisinä hahmoina.

⁹ Jannika Riikosen suomennos: ”Hah hah haa! Emme me mitään henkien apua tarvitse! Sitä vastoin kunhan homma on hoidettu, otan tuon kiven otsaltasi.” – ”Panja näkyvissä!” – ”Hmph, joko? Sopimuksemme näyttää käyvän toteen nopeammin kuin ajattelimkaan.” – ”Panja!” – ”Uuaah! Mikä voima! Se on riivattu, paetkaa!” – ”Kräh! Se suuntaa tännepäin.” (Tezuka 2012, 14.)

Manga on ruutujakonsa puolesta länsimaiseen sarjakuvaan verrattuna paljon heterogeenisempää ja kaoottisempaa. Erityisesti toimintakohtauksissa ruutujaot voivat hälväntyä ja leikkautua toistensa päälle, minkä johdosta kohtauksesta voi tulla yksi iso mosaiikki, kuten seuraavassa katkelmassa Clamp-tekijäryhmän fantasiaseikkailusta *Taikasoturit* (魔法騎士レイアース, 1993–1996) (kuva 3).



Kuva 3. (Clamp 2014, 180–181.)

Aukeaman kokoisessa katkelmassa ruutujako on häilyvää sekä teknisesti että temaattisesti: ruudut leikkaavat ja peittävät toisiaan, minkä johdosta näyttää siltä kuin kaikkien aukeaman ruutujen kuvaamat kohtaukset tapahtuisivat samanaikaisesti.

Manga on lähes poikkeuksetta mustavalkoista. Mangaa julkaistaan tavanomaisesti säännöllisesti ilmestyvissä antologialehdissä luku kerrallaan, minkä jälkeen ne kootaan noin 200-sivuisiksi pehmeäkantisiksi *tankōbon*-kirjoiksi (単行本). Mangasarjat voivat

koostua kymmenistä tankōboneista ja kattaa näin ollen jopa kymmeniätuhansia sivuja. Pituudestaan huolimatta mangoissa esiintyy amerikkalaiseen ja eurooppalaiseen sarjakuviin verrattuna selvästi vähemmän tekstiä (Cohn 2007, 15–16; Rommens 2000; Schodt 1986, 18). Mangon erityispiirteeksi Rommens nostaakin tekstuaalisen kertojan poissaolon. Mangassa esiintyy harvoin amerikkalaiselle ja eurooppalaiselle sarjakuvulle ominaista kaksoislausumaa, jossa sekä visuaalinen että tekstuaalinen informaatio ilmentävät samaa aihetta eri perspektiiveistä. Hänen mukaansa mangassa teksti ilmentää lähinnä tilanteista funktiota tai dialogia, eikä niin kutsuttua kuvailevuutta pääse syntymään, koska se vaatii kuvailevan entiteetin eli kertojan olemassaolon, jota mangassa ei usein ole (Rommens 2000).

Scott McCloud jakaa sarjakuvan ruutujen väliset siirtymät kuuteen kategoriaan (ks. McCloud 1994b, 70–72), joista viides on nimeltään *näkökulmasta näkökulmaan* (*aspect-to-aspect*) (McCloud 1994a ja 1994b, 72). McCloudin (1994b, 80) satunnaisotannon mukaan mangassa esiintyy selvästi enemmän näitä siirtymiä kuin muunmaalaisissa sarjakuvissa. Cohnin (2007, 13–15) mukaan mangon ruudut keskittyvät enemmän mikro- ja monotasoihin kuin amerikkalaiset sarjakuvat eli ne kuvaavat enemmän yksittäisiä olentoja ja osia kokonaisuudesta.

Myös japanin kielen kirjoitusjärjestelmä vaikuttaa mangon kieleen. Japania kirjoitetaan kolmella eri merkkijärjestelmällä: käsitettä ilmaisevilla *kanji*-merkeillä (漢字) sekä tavuäänteitä ilmaisevilla *hiragana*- (ひらがな) ja *katakana*-merkeillä (カタカナ). Hiraganoilla ilmaistaan pääasiallisesti kieliopilliset taivutukset ja partikkelit ja katakanoilla muut kuin kiinalaisperäiset lainasanat ja onomatopoeettiset ilmaisut. Katakanoja käytetään myös korostamaan sanoja kursiivin tai lihavoinnin tapaan. Erityisesti katakanoilla ilmaistaan mangon onomatopoeettisia äänitehosteita runsaasti ja kekseliäästi. Katakanoja käytetään runsaasti senkin vuoksi, että japanin kieli on poikkeuksellisen rikasta onomatopoetiikassaan (Petersen 2009, 166). Kulmikkaat katakanat korostavat entisestään mangon voimakasta dynaamista tyyliä. Onomatopoetiikkaa ilmaisevat katakanat ottavat joskus konkreettisen muodon ja asettuvat oleelliseksi osaksi kuvan ympäristöä. Tämä näkyy muun muassa edellä mainitussa *Taikasotureissa* (ks. kuva 3), jossa taistelukohtauksen dynaamisuutta ja vauhdikkuutta elävöittävät ja korostavat katakanat ”ka” (カ) ja ”ko” (コ), jotka ilmaisevat taistelun melskettä yhdessä vauhtiviivojen kanssa.

Animen kieli on monessa mielessä selkeää jatkumoa mangan kielelle, ja suurin osa mangan kielellisistä ominaispiirteistä ilmenee myös animessa. Seuraavassa alaluvussa käsittelen tarkemmin animen kielelle ominaisia piirteitä.

2.2 Animen kieli

Tze-Yue G. Hu käsittää animen kielellisenä median, joka muodostuu laajemmasta kommunikatiivisten merkkien joukosta. Hänen mukaansa animella on ainutlaatuisia ja tunnistettavia piirteitä, kuten hahmosuunnittelu, tarinoiden alkuperät, työyhteisön työskentelytavat ja katsojakunta. (Hu 2010, 2–3.) Susan J. Napierin (2005, 10) mukaan anime on media, jossa sille luonteenomaiset visuaaliset piirteet yhdistyvät geneeristen, temaattisten ja filosofisten rakenteiden kanssa tuottaakseen ainutlaatuisen esteettisen maailman. Mitsuyo Wada-Marciano (2012, 75) korostaa, että anime on erittäin monimuotoinen media niin kulttuurisesti kuin tyyllillisestikin. Steven T. Brownin (2006, 2) tavoin hän näkee, että animea tulee tarkastella erityisesti sen teknisen kehityksen ja keskenään erilaisten katselumahdollisuuksien kautta (Wada-Marciano 2012, 75).

Tutkijoiden joukossa vallitsee mangan tavoin jonkinlainen konsensus siitä, että anime ei ole synonyyminen japanilaisen animaation kanssa. Wada-Marcianon mukaan sanaa ”anime” alettiin käyttämään vasta 1970-luvun lopulla animen lyötyä itsensä läpi taloudellisesti. Hänen mukaansa on kuitenkin eriäviä näkemyksiä siitä, onko anime oma visuaalinen ja kerronnallinen muotonsa, jolla on erityiset siteensä japanilaiseen yhteiskuntaan ja kulttuuriin vai pelkkä multimediaalinen moodi. Hänen mukaansa animen halvat tuotantoarvot käsitetään usein vastavoimana Disneyn animaatioiden korkeille tuotantoarvoille ja ”täydelle” animaatiolle, mikä ei kuitenkaan pidä täysin paikkaansa, sillä Japanissakin on viime vuosina ryhdytty tuottamaan tietokoneanimaatioita. (Wada-Marciano 2012; 74–77, 151.)

Kysymys siitä, onko anime leimallisen japanilaista ja suoraa jatkumoa japanilaiselle kulttuuriperinnölle, on herättänyt viime vuosien aikana yhä useampia vastaväitteitä animen globaaliuden vuoksi, sillä animea animoidaan Japanin ulkopuolella kansainvälisinä yhteistuotantoina sekä äänitetään useille muille kielille. Wada-Marcianon mukaan nykyinen paradigma animen tutkimuksessa onkin korostaa sen kansainvälisyyttä. Kuitenkin monet animen tutkijat palaavat loppujen lopuksi japanilaisen kulttuurin ominaispiirteisiin yrittäessään määritellä, mitä anime on. (Wada-Marciano 2012, 77.)

Napierin (2005, 24) mukaan animeen viitataan usein japaninkielisellä sanalla *mukokuseki* (無国籍), joka tarkoittaa ”maattomuutta” eli kansallisen identiteetin puuttumista. Tällä viitataan muun muassa siihen, että animehahmot eivät näytä japanilaisilta sen enempää kuin muiltakaan etnisiltä kansoilta, kuten myös Japanin ongelmalliseen kansalliseen ja kulttuuris-historialliseen identiteettiin. Napier (2005, 24–25) toteaa kriitikko Ueno Toshiyan ja animeohjaaja Oshii Mamorun keskusteluihin pohjaten, että anime voidaan nähdä synkkänä peilinä, joka heijastaa Japania länsimaihin, mutta se tarjoaa myös japanilaisille katsojille näkymän ei-japanilaisiin maailmoihin. Myös Hu (2010, 49–50) viittaa Japanin vaikeaan historiaan toteamalla, että toisen maailmansodan ja 1950- ja 1970-lukujen sosialististen kokeilujen epäonnistuttua animesta syntyi Japanissa mielikuvituksen maailma, johon fantasia, muistot ja menetetyt unelmat voitiin tallettaa ja uudelleenkäsitellä. Napierin ja Hun näkemyksissä korostuu animen kaksijakoisuus ongelmallisen kansallisen identiteetin reflektoinnin ja fantastisen eskapismien välillä.

Napier (2005, 32) jakaa animen kolmeen päämoodiin, joita ovat apokalypti, festivaali ja elegia. Nämä moodit linkittyvät voimakkaasti japanilaiseen kulttuuriin ja ilmentävät animen merkittävimpiä tyylillisiä piirteitä. Apokalyptinen anime ammentaa tunnelmansa Japanin traumaattisesta historiasta, erityisesti sen fasistisesta menneisyydestä ja Hiroshiman ja Nagasakin atomipommeista. Apokalypti on läheisessä suhteessa dystopian genreen, mutta apokalyptiset animet keskittyvät usein kuvaamaan perusteellisesti traumatisoitunutta yhteiskuntaa ja sen ahdistusta tulevaisuuden suhteen. Apokalyptisten animejen maailma on Napierin sanojen mukaan usein ”patologisen apokalyptinen” ja läpitunkevan pessimistinen. (Napier 2005, 28–30.)

Apokalyptin eräänlaisena vastavoimana toimii festivaali, japaninkieliseltä nimeltään *matsuri* (祭), joka juontaa juurensa japanilaisista uskonnoista, kansantarustosta ja perinteisistä juhlista. Se mahdollistaa ”hallitun kaaoksen” ja heittäytymisen koomiseen ja absurdiin leikkisyyteen, liioitteluun ja seksuaaliseen suorasukaisuuteen. (Napier 2005, 30–31.)

Apokalyptin ja festivaalin voimakkaiden kuvien vastapainona toimii elegia, johon liittyy oleellisesti japanilainen käsite *mono no aware* (物の哀れ, ”asioiden surullisuus”), joka ilmaisee nostalgista ja melankolista tunnetta. Elegisyys ilmentää kaiken katoavaisuutta, syklistä vaihtelua ja haavoittuvuutta erityisesti luonnonelementtien (mm. kirsikankukat ja virtaava vesi) ja vuodenaikojen kautta. Elegisyydellä on pitkät perinteet myös muissa japanilaisissa taidemuodoissa. (Napier 2005, 31–32.)

Vaikka monet animet toteuttavat selkeästi jotakin näistä moodeista, on myös yleistä nähdä niiden sekoittuvan eri genrejen teoksissa. Apokalyptisiä tai karnevaalialaisia teoksia voivat tasapainottaa elegiset kohtaukset, samoin kuin voimakkaan elegiset teokset voivat yhtäkkiä muuttua absurdin karnevalistisiksi. (vrt. Napier 2005, 32.)

Anime erotetaan muista animaation perinteistä usein myös sen teknisen toteutuksen kautta. Animea tehdään vieläkin suurimmalta osin kaksiulotteisena kalvoanimaationa, joka on varsinkin halvoissa tuotannoissa hyvin staattista. Kalvoanimaatiossa liikutetaan päällekkäin olevia kalvoja sen sijaan, että piirrettäisiin jokainen liike, kuten länsimaiselle animaatiolle tyypillisemmässä ”täydessä animaatiossa” tehdään (Lamarre 2009, 66). Tämän vuoksi animen liikkeet voivat vaikuttaa hyvin jäykiltä. Animelle on myös tavanomaista kuvata hyvin staattista maisemaa ja korkeintaan liikuttaa kameraa panoraamamaisesti ympäristön halki ilman että tausta tai sitä vasten olevat hahmot liikkuvat. Staattisuuden vastapainona taustat voivat kuitenkin olla erittäin yksityiskohtaisesti piirrettyjä (Wada-Marciano 2012, 76), kuten näkyy seuraavassa esimerkissä *Madoka Magicasta* (kuva 4).



Kuva 4. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 7:23.)

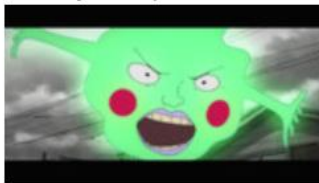
Yksinkertaisen ikonisesti kuvattujen hahmojen yhdistäminen yksityiskohtaisiin ja realistisiin taustoihin toimii niin kutsuttuna naamioefektinä, joka McCloudin (1994a ja 1994b, 43) mukaan sallii ”lukijan naamioitua henkilöahmoon ja astua turvallisesti aisteja kiihottavaan maailmaan”. McCloud (1994b, 44) näkeekin, että mangalle ominainen karikatyyrisen ja realistisemmän

piirrostyylin yhdistäminen korostaa karikatyyrisesti ja ikonisesti kuvattuihin henkilöihin samastumista sekä realistisemmin kuvattuihin maailman toiseutta hahmoihin nähden.

Naamioefektiin liittyen erityisen silmiinpistävä eroavaisuus animessa suhteessa muiden kulttuurien animaatioihin on hahmosuunnittelu. Muun muassa karikatyyrisen suuret silmät, kulmikkaat kasvopiirteet ja värikkäät hiukset ovat tekijöitä, jotka erottavat animen muista animaatioista. Satunnainen kuvakaappaus Crunchyroll-suoratoistopalvelun etusivulta osoittaa hyvin tämänkaltaisen hahmosuunnittelun vallitsevuuden nykyaikaisessa animessa (kuva 5).

Mob Psycho 100 II

Mondays 6:30pm EET



Episode 5
Episode 6 🏆

The Rising of the Shield Hero

Wednesdays 5:30pm EET



Episode 4
Episode 5 🏆

That Time I Got Reincarnated as a Slime

Mondays 6:30pm EET



Episode 18
Episode 19 🏆

Magical Girl Spec-Ops Asuka

Fridays 9:10pm EET



Episode 4
Episode 5 🏆

Black Clover

Tuesdays 1:25pm EET



Episode 69
Episode 70 🏆

BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS

Sundays 11:00am EET



Episode 92
Episode 93 🏆

Boogiepop and Others

Fridays 4:00pm EET



Episode 6
Episode 7 🏆

Girly Air Force

Thursdays 6:30pm EET



Episode 4
Episode 5 🏆

Kuva 5. (Crunchyroll 2019.)

Cohnin esittelemät graafiset embleemit ilmenevät melko samanlaisina animessa. Voimakkaat tunteita korostavat embleemit ja radikaalit tyylinvaihdokset ovat ominaisia

erityisesti valtavirtaiselle animelle. Varsinkin manga pohjalta sovitetun animen kieli on huomattavan samankaltaista kuin manga. Arakawa Hiromun (1973–) manga *Gin no saji* (銀の匙, ”Hopealusikka”, 2011–jatkuu) animesovitus (2013–2014) ilmentää hyvin animen tyylillisiä vaihdoksia elegiasta karnevaaliin ja takaisin elegiaan (kuvat 6–8).



Kuva 6. (*Silver Spoon* 2017, 14:21.)



Kuva 7. (*Silver Spoon* 2017, 14:27.)



Kuva 8. (*Silver Spoon* 2017, 17:41.)

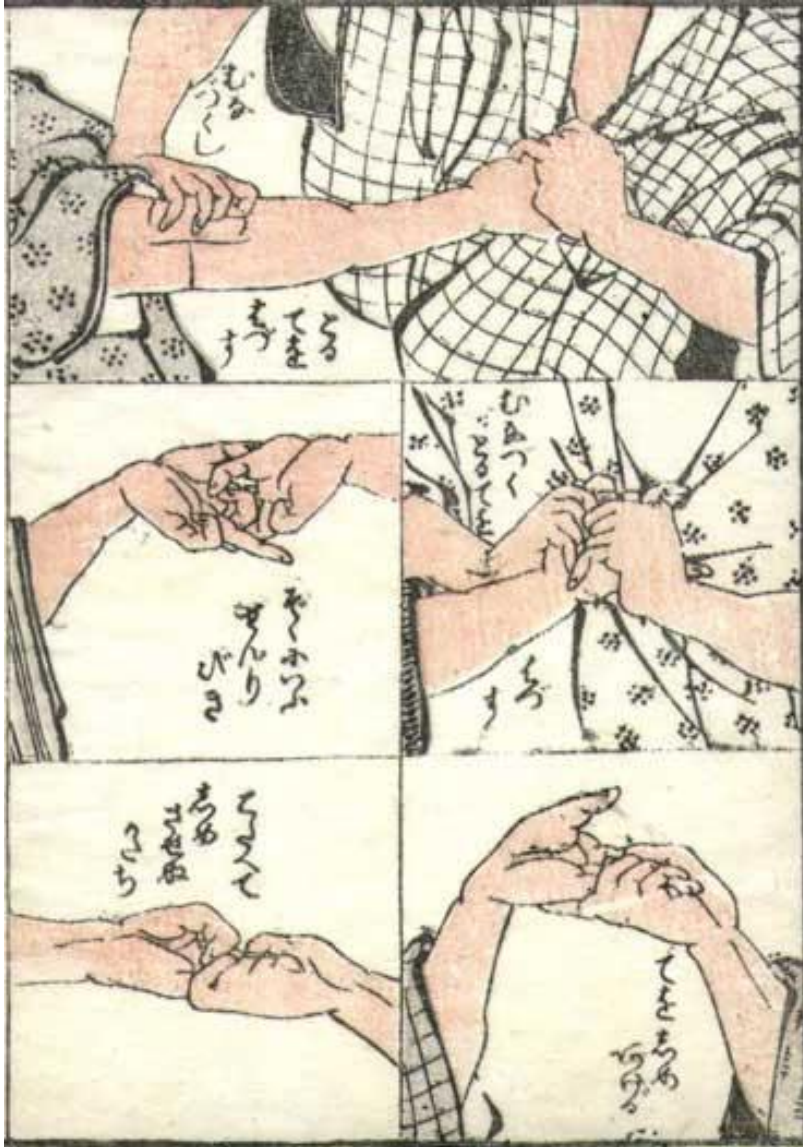
Kuvan 6 rauhallinen tunnelma vaihtuu äkillisesti kuvassa 7 humoristiseen ilmaisuun ja hahmojen muuttumiseen chibi-tyyliseksi, kunnes kuvassa 8 tunnelma on kolmen minuutin aikana vaihtunut jälleen hyvin elegiseksi, mitä tehostavat kuvan taustalla leijailevat kirsikankukat.

Kahdessa seuraavassa alaluvussa käsittelem yleisluontoisesti mangan ja animen historiaa, keskittyen lähinnä kaikkein merkittävimpiin teoksiin, tekijöihin, suuntauksiin ja genreihin. En kykene kirjoittamaan kovinkaan kattavaa historiakatsausta johtuen tutkielmani fokuksesta ja suppeudesta. Koska tutkimukseni käsittelee nimenomaan tiettyihin genreihin kuuluvia manga- ja animesarjoja, keskityn historiakatsauksessani erityisesti niihin kokeellisemman ja epäkaupallisemman mangan ja animen kustannuksella.

2.3 Mangan historiaa

Monet tutkijat näkevät mangan kehittyneen perinteisen japanilaisen kuvataiteen pohjalta jo 1100-luvulta alkaen (mm. Gravett 2004, 18–21; Schodt 1986, 28–29). Cohn (2007, 17) kuitenkin kritisoi tätä näkemystä väittämällä samankaltaisuuksien olevan liian pinnallisia sekä toteamalla, että vasta amerikkalaisen sarjakuvan ja animaation vaikutuksen myötä mangaan syntyivät sen nykyaikaiset konventiot. Cohn ei kuitenkaan tarjoa juurikaan perusteita

väitteelleen, eikä mielestäni voi kiistää, etteikö kuvataiteilija Katsushika Hokusain (1760–1849) *Hokusai Manga* -kokoelman teoksissa voi nähdä yhtymäkohtia nykyaikaiseen mangaan (kuva 9).



Kuva 9. (Hokusai 2018.)

Cohn on kuitenkin oikeassa siinä, että manga kehittyi nykyaikaiseen muotoonsa ja saavutti nykyisen kaltaisen suosionsa Japanissa 1940- ja 1950-lukujen vaihteessa pitkälti Tezukan amerikkalaisvaikutteisten töiden ansiosta (vrt. Gravett 2004, 24), mutta myös Tezukaa edeltävät työt ottivat vaikutteita amerikkalaisesta ja eurooppalaisesta sarjakuvasta (Schodt 1986, 38–49). Tezukan massiivinen vaikutus mangan historiaan on kiistaton (mm. Lamarre 2013, xi), mutta erityisesti 1990-luvulla hänen jo elinaikanaan vakiinnuttamaansa asemaa ”mangan jumalana” alettiin haastaa (ks. mm. Natsume 2013, 96–98).

Vastalauseena Tezukan tyylille ja mangan valtavirralle syntyi koulukunta, jota kutsuttiin *gekigaksi* (劇画, ”dramaattiset kuvat”). Gekiga-tarinat käsittelivät aikuisempia aiheita, kuten rikollisuutta, väkivaltaa, seksiä ja huumeita (vaikkakaan näiden aiheiden käsittely ei ollut vierasta Tezukallekaan). (Vanamo 2007, 49–50.) Gekiga-tarinoiden visuaalinen ilme oli usein realistisempi kuin valtavirtaisen mangan ja otti enemmän vaikutteita amerikkalaisesta ja eurooppalaisesta sarjakuvasta. Gekigan kultakauden yksi tunnetuimmista teoksista, Koike Kazuon (1936–2019) kirjoittama ja Kojima Gōsekin (1928–2000) kuvittama *Kozure ōkami* (子連れ狼, ”Suden mukaansa ottama lapsi”, 1970–1976) kuvaa rujan, mutta samalla myös tyylitellyn visuaalisuuden kautta palkkamurhaajan matkaa feodaalisessa Japanissa (kuva 10).



Kuva 10. (Koike & Kojima 2000, 13.)

Kaupallinen manga alkoi 1970-luvun myötä jakautua voimakkaasti kahteen kategoriaan: pojille suunnattuun *shōneniin* (少年) ja tytöille suunnattuun *shōjoon* (少女), joille omistettiin laajoja antologialehtiä. Shōnen-sarjat kuvaavat erityisesti urheilua, toimintaa ja seikkailua ja shōjo-tarinat ihmissuhteita, romantiikkaa ja ystävyyttä. Prototyyppinen shōnen-tarina kertoo altavastajasta, joka kovalla työllä saavuttaa menestystä intohimonsa kohteessa ja ymmärtää, ettei voi pärjätä yksin, vaan tarvitsee ystäviä ympärilleen. Chiba Tetsuyan (1939–) *Ashita no Joe* (あしたのジョー, ”Huomisen Joe”, 1968–1973) on varhaisen shōnenin merkittävimpiä teoksia, jonka visuaalisessa tyyliässä näkyy shōnenille ominainen vauhdikkuus erityisesti vauhtiviivojen ja karikatyyrisesti kuvatun toiminnan ja väkivallan muodossa (kuva 11).



Kuva 11. (Chiba 2004, 12.)¹⁰

¹⁰ Oma suomennokseni: ”Siinä tapauksessa... ota vastaan myös tämä lyönti!” – ”Kyllä!” – ”Hieman tuosta!” – ”Auts!”

Shōjo-mangaa piirsivät aluksi vain miehet, mutta 1970-luvulla nuoret naistaiteilijat saavuttivat menestystä psykologisesti moniulotteisilla ja visuaalisesti näyttävillä mangasarjoilla. Erityisesti Ikeda Riyoko (1947–) vaikutti merkittävästi shōjo-mangan kehitykseen niin hahmokehittelynsä kuin visuaalisen koristeellisen tyylinsä puolesta teoksellaan *Versailles no bara* (ベルサイユのばら, ”Versailles’n ruusu”, 1972–1973) (kuva 12).



Kuva 12. (Ikeda 2015, 20.)¹¹

¹¹ Oma suomennokseni: ”Robespierre, keitä he ovat?” – ”Oscar ja alaiseni André, joista olenkin puhunut aiemmin.” – ”Kunnia tavata teidät, ensimmäistä kertaa saan nähdä omin silmin Marie-Christine-neidin.” – ”Olkaa kuin kotonanne.”

Varhaisen shōjo-mangan vaikutus näkyy nykyaikaisessakin shōjo-mangassa ja -animessa, muun muassa *Madoka Magican* hahmosuunnittelussa (kuva 13).



Kuva 13. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 7:58.)

Madoka Magican hahmot on kuvattu korostetun feminiinisinä ja söpöinä, mikä ilmenee lapsenomaisten kasvopiirteiden, pukeutumisen ja animelle ominaisesti myös hahmojen värikkyytenä. Käsittelen *Madoka Magican* shōjo-tyyliä tarkemmin alaluvussa 4.1.

1980- ja 1990-lukujen vaihteessa nuorille ja aikuisille miehille suunnattu *seinen-*manga (青年) alkoi menestyä yhä paremmin (Gravett 2004, 101; Mazur & Danner 2014, 199).

Yksi merkittävimpiä tämän ajan teoksia oli Ōtomo Katsuhiron (1954–) *Akira* (アキラ, 1982–1990), joka ammensi vaikutteita amerikkalaisesta ja eurooppalaisesta sarjakuvasta. *Akiran* myötä manga ja anime alkoivat saavuttaa suosiota Yhdysvalloissa, josta ne myöhemmin levisivät myös muihin länsimaihin. (Gravett 2004, 155–156.) 2000-luvun myötä mangan genret ovat alkaneet sekoittua yhä voimakkaammin (Mazur & Danner 2014, 269–273). Tämän lisäksi manga on kokenut uuden nousun sen kansainvälisen menestyksen myötä, vaikeivät japanilaiset siihen edes uskoneet (Gravett 2004, 152). 2000-luvun mangaa määrittäneekin sen alati kasvava kansainvälisyys samalla kun manga säilyttää kotoperäiset ominaispiirteensä.

2.4 Animen historiaa

Japanissa sarjakuvan ja animaation suhde lienee läheisempi kuin monissa muissa kulttuureissa. Suuri osa animesta on sovitettu mangan pohjalta melko suoraan. Mangaa julkaisevissa antologialehdissä julkaistaan yleisöäänestyksiä, joiden pohjalta animestudiot valitsevat, mitkä mangat ovat animesovituksen arvoisia. Siinä missä länsimaissa sarjakuvat sovitetaan useammin näytellyiksi elokuviksi, Japanissa on tavallisempaa sovittaa ne animaatioiksi.

Japanilainen animaatio syntyi 1900-luvun alussa (Hu 2010, 60; Lehtinen 2011, 12), mutta se ei vielä ilmentänyt juurikaan nykyaikaiseen animeen liitettyjä piirteitä. Se otti paljon vaikutteita eurooppalaisesta ja amerikkalaisesta animaatiosta, eikä sen kuvakieli ollut vielä yhtä yhtenäistä kuin nykyään. Hun (2010, 84) ja Jari Lehtisen (2011, 28) mukaan nykyaikainen anime alkoi kehittyä erityisesti Toei-studion animaatioiden myötä. Toeille työskentelivät monet animen historian merkittävimmät tekijät, kuten Miyazaki Hayao (1941–) ja Takahata Isao (1935–2018), jotka myöhemmin perustivat Studio Ghiblin ja saavuttivat animaatioelokuvillaan maailmanlaajuista arvostusta. 1950- ja 1960-lukujen vaihteessa Tezuka alkoi tehdä myös animaatioita, aluksi sovittaen omia mangojaan animeiksi, myöhemmin tehden uusia alkuperäisanimeja (Lehtinen 2011, 38–39).

1970-luvulle tultaessa shōnenin ja shōjon merkitys alkoi korostua myös animessa ja anime alkoi saavuttaa todellisen valtavirran suosion. Shōneniin syntyi suosittu genre nimeltä *mecha* (メカ), jossa ihmismäiset robotit taistelevat joko toisiaan tai ulkopuolisia vihollisia vastaan. Se nousi kukoistukseensa Sunrise-studion transmediaalisen Gundam-universumin (ガンダム) myötä. Shōjoon vuorostaan syntyi suosittu alagenre nimeltä *mahō shōjo* (魔法少女), joka kuvaa esiteini-ikäisiä tyttöjä, jotka taistelevat taikavoimillaan vihollisia vastaan. Sen merkittävimpänä edustajana voidaan pitää Takeuchi Naokon (1967–) mangaan perustuvaa animea *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, 1992–1997). Käsittelen mahō shōjon genreä tarkemmin alaluvussa 4.3.

Vuonna 1985 animeohjaajat Miyazaki Hayao ja Takahata Isao perustivat Studio Ghiblin. Miyazakin elokuva *Kikin lähettipalvelu* (魔女の宅急便, 1989) oli studion ensimmäinen massiivinen taloudellinen menestys, ja hänen myöhemmät elokuvansa *Prinsessa Mononoke* (もののけ姫, 1997) ja *Henkien kätkemä* (千と千尋の神隠し, 2001) nousivat vuorollaan Japanin kaikkien aikojen taloudellisesti menestyneimmäksi elokuvaksi, minkä

lisäksi ne avasivat lopullisesti tien animelle myös Japanin ulkopuolella. Miyazakia voinee pitää ainoana animen tekijänä, joka on teoksillaan saavuttanut aidosti maailmanlaajuisen suosion. Miyazakin elokuvat sisältävät usein vahvoja shōjo-hahmoja ja ekokriittisiä teemoja, kun taas Takahata on käsitellyt erityisesti nostalgisia muistoja elegisen ilmaisun kautta. Sekä Miyazakin että Takahatan animaatio on visuaalisesti rikasta toisin kuin ”rajoitetun animen” valtavirta. Lamarre (2009, 66) pitääkin Studio Ghiblin elokuvia viimeisinä todellisina täyden animaation tekijöinä Japanissa. Heidän täyden animaation tyyliinsä näkyy hyvin erityisesti elokuvien *Henkien kätkemä* ja *Eilisen kuiskaus* (おもひでぼろぼろ, 1991) yksityiskohtaisissa taustoissa (kuvat 14–15).



Kuva 14. (*Henkien kätkemä* 2016, 16:59.)



Kuva 15. (*Eilisen kuiskaus* 2017, 1.18:32.)

Vuonna 1995 animen historian yksi merkittävimmistä teoksista, Anno Hideakin (1960–) ohjaama *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, ”Uuden vuosisadan evankeliumi”, 1995–1996) sai ensiesityksensä Japanin televisiossa. Sarja kertoo 14-vuotiaasta Ikari Shinjistä, joka kutsutaan ohjaamaan jättiläisrobotti Evaa ja taistelemaan sillä avaruudesta hyökkäviä Enkeleiksi kutsuttuja olentoja vastaan. Genrejensä konventioita rajusti rikkova, muun muassa psykoanalyysistä ja uskonnollisesta symboliikasta ammentava, lopussa postmodernistisen kokeelliseksi muuttuva teos sai ristiriitaisen ja rajun vastaanoton, joka ilmeni äärimmillään Annon saamina tappouhkauksina (Lehtinen 2011, 114–115). *Neon Genesis Evangelion* on innoittanut useita muita manga- ja animesarjoja rikkomaan genrensä konventioita, muun muassa kohdetekstiäni. Tämän vuoksi käsitellenkin alaluvussa 6.1 *Neon Genesis Evangelionin* perintöä *Madoka Magicalle*.

1990- ja 2000-lukujen vaihteen yhdeksi merkittävimmistä animen tekijöistä nousi Kon Satoshi (1963–2010), jonka visuaalisesti rikkaat, surrealistiset ja vauhdikkaat anime-elokuvat keräsivät ylistystä ympäri maailman. Hänen visuaalinen ilmaisunsa kehittyi huippuunsa hänen viimeiseksi jääneessä elokuvassaan, uniin sijoittuvassa tieteistrillerissään *Paprika* (パプリカ, 2006). Hänen lisäksi Shinkai Makoto (1973–) on saavuttanut menestystä visuaalisesti rikkaalla elokuvallaan *Your Name* (君の名は。 , ”Sinun nimesi”, 2016), josta tuli kaikkien aikojen taloudellisesti menestynein japanilainen elokuva. Animen

teknisen toteutuksen kehittyessä Konin ja Shinkain kaltaiset tekijät noussevat entistä merkittävimmiksi.

Animeen 2000-luvulla pätevät samat lainalaisuudet kansainvälisyyden suhteen kuin mangaankin. Erityisesti suoratoistopalvelujen myötä animesta on tullut merkittävää taloudellista toimintaa, ja lähes kaikki anime levitetäänkin nykyään myös Japanin ulkopuolelle. Koska animea markkinoidaan entistä enemmän myös ulkomaalaisille, lienee oletettavaa, että sen kansainväliset ja yleismaailmalliset piirteet vahvistuvat entisestään. Toisaalta on myös mahdollista, että anime myy maailmalla nimenomaan sen ”eksoottisuuden” vuoksi.

Seuraavassa luvussa käsittelen genreä luokittelun mahdollistavana käsitteenä. Käsittelen tutkimukseni kannalta merkittävien tutkijoiden näkemyksiä genrestä ja muokkaan niistä itselleni sopivan määritelmän.

3 Genre

Tässä luvussa käsittelen genreä sekä luokittelun mahdollistavana käsitteenä että tulkintaa ja kuluttajien käyttäytymistä ohjaavana tekijänä. Perustan genren määritelmäni pääasiallisesti Rick Altmanin, Rayna Denisonin ja Jason Mittellin teorioihin, minkä lisäksi hyödynnän Alastair Fowlerin jaottelua genren tavoista muokkautua. Havainnollistan teorioitani esimerkeillä animeista ja mangasta, jotka osaltaan pohjustavat seuraavien lukujen sisältämää *Madoka Magican* analyysia. Koska kohdetekstini on animaatiota ja sarjakuvaa, hyödynnän erityisesti visuaalisia medioita tutkineita teoreetikoita.

Yrjö Hosiailuoman *Kirjallisuuden sanakirja* määrittelee genren ”ryhmänä teoksia, jotka on valittu vähintään yhden yhteisen piirteen perusteella” (Hosiailuoma 2003, 271), kun taas David Duffin toimittama *Modern Genre Theory* ”toistuvana tekstin tyyppinä tai kategoriana, joka määrittyy strukturaalisten, temaattisten ja/tai funktionaalisten kriteerien kautta” (Duff 2000, xiii). Arkikielessä genreä käytetään synonyyminä lajityypille, kuten näkyy esimerkiksi Kielitoimiston sanakirjan määritelmässä (Kotus 2018). Genreteoriaan onkin tavallista viitata suomenkielisessä tutkimuskirjallisuudessa myös lajiteoriaan.

Genre on historiallisesti ollut erityisen vaikea määrittellä tarkasti niin kirjallisuudentutkimuksessa kuin muidenkin alojen tutkimuksessa (Duff 2000, 1). Vaikka ihmiset viittaavat arkikielessä yleisesti hyväksytyihin ja yhteisesti melko samalla tavalla käsitettyihin genreihin, osoittautuu niiden teoreettinen ja analyttinen määrittely poikkeuksellisen hankalaksi. Altmanin (2002, 21–22) mukaan genreteorioissa laajalti viljelty sana ”laji” viittaa epäjohdonmukaisesti erilaisiin jaotteluihin, muun muassa esittämisen tapaan, historialliseen laatuun, tyylin tasoon tai sisältöparadigmaan.

Genren käsite sekoittuu helposti *moodin* ja *muodon* käsitteiden kanssa. Fowler (1982, 106) määrittelee moodin (*mode*) kielitieteellisesti adjektiivisena, siinä missä genret ovat substantiivisia. Tällöin ”koominen” olisi moodi, koska sen voi soveltaa monien genrejen määritteeksi, esimerkiksi ”koominen fantasia”. Muoto (*kind*) taas on formaatti, jonka kautta genre toteutuu, esimerkiksi romaani, sarjakuva, elokuva tai televisiosarja. Määrittelen moodin ja muodon käsitteen Fowlerin tavoin, erityisesti viitatessani Napierin luokitteluun animen moodeista. Tunnustan kuitenkin, että genren ja moodin erottelu on monissa kohdissa vaikeaa. Tämän ongelman ratkaisemiseksi korostan sitä, että genre ilmenee myös tekstin ulkoisten piirteiden (esim. markkinointi, kuluttajien vastaanotto) kautta, kun taas moodi ilmenee ainoastaan tekstin sisäisten piirteiden kautta.

Genre-teoriassa hyvin vaikutusvaltaiseksi on osoittautunut Ludwig Wittgensteinin ajatus *perheyhtäläisyydestä* (*Familienähnlichkeit*). Wittgenstein käyttää esimerkkinä peliä, jota hän ei kykene määrittelemään tarkasti, mutta toteaa eri pelien välisten yhtäläisyyksien muodostavan verkoston, jota hän kutsuu perheyhtäläisyydeksi. Hän päätyy toteamaan, ettei voida määrittellä selkeitä rajoja sille, mikä on esimerkiksi peli, vaan se päädytään määrittelemään peleiksi kutsuttujen ilmiöiden välisten yhtäläisyyksien pohjalta. Tästä seuraa johtopäätös, että millään pelillä ei ole kaikkia pelille ominaisia piirteitä, mutta kaikissa peleissä on joitain näistä. (Wittgenstein 1981, 64–71.)

Fowler (1982, 41–42) näkee perheyhtäläisyyden käsitteen hyödyllisenä genretutkimuksen kannalta, mutta myös ongelmallisena siinä mielessä, kuinka se voi johtaa liian pinnallisten samankaltaisuuksien ylikorostamiseen. Tämä onkin genretutkimuksen yksi ongelmallisimpia piirteitä: toisaalta genreille yritetään määrittellä mahdollisimman selkeät rajat esimerkiksi luetteloiden tunnusomaisia piirteitä, toisaalta taas korostetaan niiden häilyvyyttä ja määritelmiltä pakenemista. Fowler (1982, 55) puhuu *genrerepertuaarista* (*generic repertoire*), joka käsittää kaikki mahdolliset samankaltaisuuksien pisteet¹², joita genre voi ilmentää. Altmanin mukaan genreteoksiin sisältyy pisteitä, joita hän nimittää *genreristeyksiksi* (*genre intersection*). Hänen määritelmänsä mukaan nämä risteykset ovat ”riippuvaisia kahden sellaisen polun vastakkainasettelusta, joista teksti voi valita kumman hyvänsä ja jotka edustavat erilaista mielihyvän tyyppiä”. Altmanin mukaan yksinkertaistaen toinen polku edustaa kulttuurisesti hyväksytyjä arvoja tai toimintaa ja toinen näistä arvoista poikkeavaa toimintaa, joka puolestaan synnyttää genrestä saatavaa mielihyvää. (Altman 2002, 178–179.) Genreristeyksen käsite on erityisen hyödyllinen analyysilleni, koska *Madoka Magica* sisältää useita pisteitä, joissa teoksen (genre)tulkinta hajaantuu useisiin eri suuntiin.

Perheyhtäläisyyden käsitteeseen liittyy olennaisesti intertekstuaalisuuden käsite, jonka käsitän tutkielmassani viittauksina muihin teksteihin. Tutkielmani kannalta olennaisimpia intertekstuaalisuuden muotoja ovat Gérard Genetten nimeämät metatekstuaalisuus ja arkkitekstuaalisuus. Metatekstuaalisuus on tekstin kommentoivaa suhdetta toiseen tekstiin ja arkkitekstuaalisuus laajemmin tekstien yhteisten piirteiden välisiä suhteita. (Genette 1997, 1–4.) Erityisesti arkkitekstuaalisuuden käsite osoittautuu hyödylliseksi genre-teorian näkökulmasta. Genret rakentuvat laajemmiksi kokonaisuuksiksi erilaisten intertekstuaalisten viittausten kautta, jotka voivat ilmetä niin metatekstuaalisina suorina

¹² Pisteillä Fowler viittanee Wittgensteinin (1981, 66) toteamukseen: ”Ja laajennamme luvun käsitettämme kuten punomme lankaa kehrätessämme säikeen toiseen säikeeseen. Eikä langan vahvuus ole siinä, että jokin säie kulkee langassa koko pituudeltaan, vaan siinä, että monet säikeet ovat langassa päällekkäin.”

lainauksina, arkkitekstuaalisina konventioiden tai kliseiden toisteisuutena kuin temaattisina tai allegorisina kokonaisuuksinakin.

Hans Robert Jaussin mukaan mitkään tekstit eivät elä tyhjiössä, vaan herättävät lukijoissaan muun muassa tuttujen elementtien ja alluusioiden kautta ajatuksia ja odotuksia tekstistä. Hänen mukaansa ”uusi teksti muistuttaa lukijaa (kuulijaa) odotushorisontista ja aiemmista teksteistä tutuista säännöistä, joita sitten vaihdellaan, korjataan, muutetaan tai vain uudelleentuotetaan”. (Jauss 1982, 23.) Määrittelen odotushorisontin käsitteen tutkielmassani Jaussin tavoin ja hyödynnän sitä erityisesti analysoidessani tapoja, joilla *Madoka Magica* johdattelee kuluttajiaan tiettyyn suuntaan genrekonventioiden avulla.

Strukturalistiset kirjallisuudentutkijat korostivat kirjallisuuden synkronisuutta, jonka mukaan kirjallisuutta pitää tarkastella erillisenä historiasta, aivan kuin kaikki tekstit olisivat olemassa samaan aikaan. Muun muassa Tzvetan Todorov (1993, 9–10) korostaa Northrop Fryen ajatuksiin viitaten synkronisuutta genretutkimuksen kannalta. Altman (2002, 22–23) kuitenkin kritisoi tätä näkemystä ja toteaa, että genrehistoriaan tulisi kiinnittää enemmän huomiota, sillä se sekoittaa lajikoodeja, vakiintuneita kuvia ja ideoita. Fowler (1982, 45–46) korostaakin genrejen jatkuvaa muutosta historiallisessa kontekstissa. Televisiosarjojen genretutkimukseen erikoistuneen Jason Mittellin (2004, 5) mukaan tekstin sisäisiin tulkintoihin keskittyvillä analyyseillä on tapana käsittää genret pysyvinä ja historiasta riippumattomina. Näen genrejen olevan nimenomaan kulttuurishistoriallisia luokittelun ja tulkinnan tapoja, jotka toimivat kaksisuuntaisen kommunikaation kautta genreteosten tuottajien ja niiden kuluttajien välillä.

Altmanin (2002, 27–28) mukaan elokuvatutkimuksessa on korostunut kirjallisuudentutkimukseen verrattuna voimakkaammin teollisuuden ja talouden vaikutus genreihin. Yksi genren merkittävimpiä funktioita onkin toimia niin kuluttajia kuin tekijöitäkin ohjaavana luokitteluna. Ongelmana kuitenkin on Altmanin esiin nostama paradoksi siitä, että tällaisissa tilanteissa genret vaikuttavat tulevan jostain ulkopuolelta valmiiksi annettuna ja että katsojat tunnistavat ne ongelmitta, vaikka näin ei todellisuudessa ole (vrt. Altman 2002, 27–28). Altman (2002, 126) kritisoikin Wittgensteinin yksinkertaistavan liikaa sitä ryhmää, joka nimeää käsitteet. Vaikka ihmiset nimeävät tiettyjen teosten kuuluvan tiettyihin genreihin, heidän määritelmiensä välillä ei vallitse juuri minkäänlaista yksimielisyyttä (vrt. Altman 2002, 154).

Mittell (2001, 7–8; 2004, viii–ix) korostaa myös sitä, etteivät tekstit yksin määritä genreä, vaan genret määrittyvät ensisijaisesti luomisprosessin, levityksen ja vastaanoton kautta. Mittellin (2004, 1) mukaan genret ovat kulttuurisia tuotteita, jotka muodostuvat median

käytäntöjen kautta ja ovat jatkuvassa muutoksen ja uudelleenmäärittelyn tilassa. Näin ajatellen genreteoria ja genrejen kategorinen määrittely tulee aina ikään kuin jäljessä, mikä asettaa suuren haasteen tutkimuksen tekemiselle, varsinkin niinkin uuden teoksen kuin *Madoka Magica* osalta. Mittell kritisoi niin kutsuttua tekstuaalista oletusta siitä, että sen mukaan genret ovat tekstien luontaisia ominaisuuksia. Hänen mukaansa genret toimivat tekstuaalisina kategorioina, mutteivät komponentteina, sillä tietyn kategorian jäsenet eivät luo, määrittele tai sisällä kategoriaa itseään. (Mittell 2004, 7.)

Animea genreteorian näkökulmasta tutkinut Rayna Denison määrittää muun muassa Mittellin teorioihin pohjaten seitsemän periaatetta, joihin hän perustaa tapansa käsitellä animea genreteorian näkökulmasta. Nämä periaatteet kuuluvat seuraavasti:

1. Yksittäinen teksti ei määritä genreään, vaan on kysyttävä, mitä genre tarkoittaa tietylle ryhmälle tietyssä kulttuurisessa kontekstissa.
2. Genre on diskursiivisten muotojen tuotos, jotka syntyvät kulttuuristen tapojen seurauksena.
3. Vaikka holistinen ja kaikenkattava lähestymistapa onkin tavoiteltavaa genretutkimuksessa, käytännön kannalta tutkimus on rajattava vain tiettyihin diskursseihin, kieli- ja kulttuurialueisiin.
4. Genret eivät ole neutraaleja vaan ne ovat osa laajempia valtarakenteita.
5. Genretutkimuksessa on huomioitava kunkin median tavat tuottaa tekstiä ja diskursseja.
6. Huomiota on kiinnitettävä myös siihen, mikä ei ole näkyvässä, ts. niihin lukutapoihin, jotka eivät ole ilmeisimpiä.
7. Diskurssien alkuperä, erityisesti kulttuuriset ja kansalliset sellaiset, on otettava huomioon tutkimuksessa. (Denison 2015, 20–22.)

Korostan tutkielmassani erityisesti ensimmäistä, toista ja viidettä periaatetta. Näen genrejen määrittävän mangan ja animen kontekstissa erityisesti kuluttajien vastaanoton, kritiikin ja tulkinnan kautta. *Madoka Magica* ei toimi genrejensä prototyypisenä määrittäjänä sen sisältämien lukuisten epäkonventionaalisten elementtien vuoksi, mutta siitä huolimatta se hyödyntää myös suuresti genrejensä aiemman tekstikorpuksen ilmentämiä ja vakiinnuttamia konventioita ja diskursseja.

Altman erottaa kaksi merkittävää erityisesti populaareista genreistä kiinnostunutta genreteoreettista suuntausta, joita hän nimittää *rituaaliseksi* ja *ideologiseksi* suuntaukseksi. Rituaalisen suuntauksen mukaan yleisöt ovat genrejen lopullisia luoja ja ne osaltaan toisintavat ja vahvistavat yhteiskunnan sosiaalisia käytäntöjä. Ideologisen suuntauksen

mukaan genret pyrkivät vaikuttamaan kuluttajiinsa ideologisesti tarjoten helppoja ratkaisua ja väärää johtopäätöksiä (massa)yleisölle. (Altman 2002, 42–43.) Näen molempien suuntausten ongelmana sen, kuinka ne näkevät genreteosten yleisön homogeenisenä joukkiona, joka joko yksioikoisesti toteuttaa tiettyjä ajattomaksi miellettyjä ilmiöitä tai passiivisesti omaksuu sen maailmankuvan, mitä teokset heille ilmentävät. Genreyleisöt ovat erittäin heterogeenisiä kokonaisuuksia niin sosiaalisesti, historiallisesti kuin kulttuurisesti, eikä kaikkia yleisöjä koskevan yleisen teorian muodostamisessa ole mieltä sen vuoksi, että se joutuu pakostakin toimimaan aivan liian yleisellä tasolla sanoakseen mitään merkittävää genreistä ja niiden tekstikorpuksista.

Altman (2002, 268) kritisoi (elokuvien) genretutkimusta siitä, että genret usein kootaan vaihtoehtoisista tekstikorpuksista, minkä seurauksena syntyy kaksi toisistaan voimakkaasti poikkeavaa tekstijoukkoa: inklusiivinen luettelo, joka vastaa genren yksinkertaista tautologista määritelmää, ja eksklusiivinen luettelo, joka korostaa tiettyjä genrensä teoksia, koska ne jollain tavalla edustavat genreään paremmin kuin muut sen edustajat. Altmanin (2002, 273–27) mukaan inklusiivinen luettelointi on luonteeltaan semanttista, koska se pyrkii mahdollisimman laajaan sovellettavuuteen ja luomaan semanttisesti samankaltaisista teksteistä koostuvan joukon, kun taas eksklusiivinen luettelointi on luonteeltaan syntaktista, koska se korostaa tekstejä, joiden semanttiset piirteet järjestyvät ”genreä parhaiten edustavalla” tavalla. Semantiikka on ikään kuin genreteosten ”sanastoa”, kuten yksittäisiä piirteitä, motiiveja ja elementtejä, kun taas syntaksi sitä, miten nämä elementit liitetään yhteen laajemmiksi temaattisiksi kokonaisuuksiksi. Tämän teoretisoinnin pohjalta Altman esittelee oman lähestymistapansa genreihin, jota hän nimittää *semanttis/syntaktis/pragmaattiseksi* (*semantic/syntactic/pragmatic*) lähestymistavaksi. Viimeisen, pragmaattisen lähestymistavan hän määrittelee merkityksiä tuottavana tekijänä, joka liittyy läheisesti kuluttajien näkemyksiin genrestä ja vastaanottotutkimukseen (Altman 2002, 258–260). Altmanin (2002, 265) mukaan on tärkeää käsitellä teoksia kaikista kolmesta näkökulmasta, jotta genren käsitteen monimuotoisuus tulisi huomioitua.

Altmanin jaottelu teosten semanttisiin, syntaktisiin ja pragmaattisiin piirteisiin on erityisen hyödyllinen siinä, kuinka se ottaa huomioon niin tekstin sisäiset kuin ulkoiset piirteet, vaikkakin hänen käsityksensä pragmaattisesta lähestymistavasta vaatii tarkennuksia tekstin ulkoisen maailman sisältämien ilmiöiden laajuuden ja heterogeenisyyden vuoksi. Jaottelu semanttisiin ja syntaktisiin piirteisiin toimii kuitenkin erityisen hyödyllisenä analyysityökaluna eritellessäni genrejen rakentumista ja muokkautumista tekstin sisäisten piirteiden osalta, erityisesti käsitellessäni Fowlerin jaottelua genrejen muutoksista. Näin ollen hyödynnän

tutkielmassani Altmanin jaottelua ja analysoin *Madoka Magican* genrejen ilmentämistä, muokkaamista ja uudelleenluomista kaikista näistä näkökulmista.

Fowler (1982, 170) luokittelee genrejen muutokset kahdeksaan kategoriaan:

1. *aiheen lisäys (topical invention)*
2. *yhdisteleminen (combination)*
3. *kokonaisuudeksi järjesteleminen (aggregation)*
4. *mittakaavan muutos (change of scale)*
5. *funktion muutos (change of function)*
6. *vastateos (counterstatement)*
7. *sisällyttäminen (inclusion)*
8. *genrejen sekoittaminen (generic mixture)*¹³

Aiheen lisäyksessä genren repertuaariin lisätään uusia aiheita ja elementtejä (Fowler 1982, 170). Esimerkiksi animesarja *Himitsu no Akko-chan* (ひみつのアッコちゃん, ”Akkon salaisuudet”, 1969–1970) lisäsi ja lopulta vakiinnutti realistisen miljööän ja muusta japanilaisesta fiktiosta tutun melodraaman osaksi *mahō shōjo* genreä, siinä missä ennen mahō shōjo -tarinat olivat sijoittuneet lähes poikkeuksetta fantasiamaailmoihin (Saito 2014, 149).

Yhdistelemisessä eri genrejen repertuaarit ja piirteet yhdistyvät, minkä seurauksena yhdistelmästä voi myöhemmin tulla yhtenäinen ja vakiintunut repertuaari (Fowler 1982, 171). Esimerkiksi Napierin määrittelemät animen moodit sekoittuvat useissa teoksissa, ja muun muassa romanttisen komedian genreen on jo kauan sitten vakiintunut voimakas karnevaalin ja elegian yhdistäminen.

Kokonaisuudeksi järjesteleminen viittaa lähinnä teoksiin, jotka koostuvat useista pienemmistä osista (esimerkiksi novellikokoelmat), jotka järjestetään uudelleen laajemmaksi teokseksi, joka erottuu niin sen yksittäisistä osista kuin satunnaisesti järjestetyistä kokoelmista. Tällaisesta järjestelystä Fowler nostaa esimerkiksi Giovanni Boccaccion (1313–1375) *Decameronen* (1353). (Fowler 1982, 171–172.) Animessa ja mangassa kokonaisuudeksi järjestelemistä ei ilmene juurikaan Fowlerin tiukan määritelmän mukaan, mutta animelle ja mangalle ominaiset transmediaaliset *franchise*-muotoiset sarjat voisi väljästi tulkita samanlaiseksi kokonaisuudeksi järjestelemiseksi. Erityisesti *Neon Genesis Evangelion* -mediasarja herättää useisiin erilaisiin tulkintoihin alkuperäistä teosta täydentävien ja

¹³ Suomennokset ovat omiani.

uudelleenluovien teosten myötä. Sama pätee myös *Madoka Magican spin-off*-sarjojen vaihtoehtoisiiin tarinalinjoihin.

Mittakaavan muutos on Fowlerin mukaan joko makrologiaa tai brakylogiaa. Makrologia suurentaa ja laajentaa teosta, mistä Fowler nostaa esimerkiksi Dante Alighierin (1265–1321) *Jumalaisen näytelmän (Divina Commedia, 1320)*, jossa helvettiä käsittelevä osio muodostaa vain osan laajemmasta teoksesta. Brakylogia taas pienentää teoksen mittakaavaa. Makrologia liittyy Fowlerin mukaan läheisesti aiheen lisäykseen. (Fowler 1982, 172–173.) Yksi animen ja mangan suosituista moodeista on *sekaikei*¹⁴ (セカイ系), joka tarkoittaa sitä, että tarinassa kuvattu ihmissuhde (yleensä romanttinen) eskaloituu niin suureksi, että koko maailman tai universumin kohtalo riippuu siitä. Sekaikein moodia ja sen vaikutusta romantiikan genreen on hyödyllistä analysoida makrologian käsitteen avulla. *Madoka Magica* on erinomainen esimerkki makrologiasta ja sekaikeista, sillä sen lopetus siirtyy kirjaimellisesti korkeammalle tasolle, kun Madoka tekee itsestään jumalan ja luo koko universumin uudelleen.

Funktion muutoksella Fowler (1982, 173–174) viittaa niin suoriin tekstuaalisiin funktioihin, kuten tekstin käyttötarkoitukseen esimerkiksi rukouksina, kuin myös laajempiin temaattisiin kokonaisuuksiin, josta esimerkiksi Fowler nostaa John Miltonin (1608–1674) *Kadotetun paratiisin (Paradise Lost, 1667)* ja sen eepoksen funktion muokkaamisen. Animessa ja mangassa funktion muutos ilmenee erityisesti voimakkaan kaupallisissa teoksissa. Kumiko Saiton (2014, 144) mukaan taikatytöanimejen funktio on usein toimia mainoksena tuotteistetulle mediasarjalle, jonka kautta kuluttajille myydään esimerkiksi leluja ja figuureja. Läheskään aina näin ei kuitenkaan ole, ja esimerkiksi shōnenin puolella *Neon Genesis Evangelionin* voi katsoa muuttaneen kaupallisten shōnenin ja shōjon genrejen funktiota: siinä missä ne ennen toimivat usein ”pelkkänä viihteenä” ja tuotteistamista ilmentävinä mainoksina, *Evangelionin* myötä ne saattoivat toimia myös taiteellisesti kunnianhimoisina teoksina, jotka ilmentävät teemoja ja piirteitä, joita aiemmin ei ollut liitetty kyseisiin genreihin.

Vastateos on Fowlerin (1982, 175) mukaan antiteesi olemassaolevalle genrelle. Klassinen esimerkki vastateoksesta on Miguel de Cervantesin (1547–1616) romaani *Don Quijote* (1605–1615), joka on tulkittu vastateoksena kaavamaisille ritarromaaneille. Vastateokseen liittyy oleellisesti teoksen funktio ja sen pragmaattinen käyttötarkoitus ja sanoma. Myös satiiri ja parodia ovat läheisessä suhteessa vastateoksen kanssa niiden genretietoisuuden vuoksi. *Neon Genesis Evangelionia* voi lukea satiirisen synkkänä, lähes

¹⁴ Sekaikein voisi tulkita myös genreksi, mutta näen sen enemmänkin moodina sen vuoksi, että se voi ilmentyä useiden eri genrejen teoksissa, vaikka romantiikka onkin sen pääasiallinen ilmenemisgenre.

nihilistisenä vastateoksena shōnenin ja mecha konventionaaliselle ja kevyelle ilmaisulle. Myös *Madoka Magica* voi lukea vastateoksena niin (mahō) shōjon genrelle kuin *Raamatun* syntiinlankeemuskertomukselle. Käsittelen näitä lukutapoja tarkemmin alaluvuissa 4.4 ja 6.2.

Sisällyttäminen tarkoittaa sitä, että genre sisällyttää itseensä toisen genren (Fowler 1982, 179). Tässä mielessä se eroaa aiheen lisäyksestä, jossa genreen lisätään uusia elementtejä. Sisällytetyt genret voivat lakata lähes kokonaan ilmenemästä yksin ja sulautuvat osaksi laajempaa genreä. Käsitän sisällyttämisen hierarkisuuden kautta: pienemmät alagenret sisällytetään osaksi laajempaa genreä.

Genrejen sekoittuminen on kokonaisten genrejen sekoittumista siten, ettei mikään tietty genre hallitse teosta, eivätkä genret ole vielä sekoittuneet niin, että olisi mielekästä puhua uudesta genrestä. Fowler nostaa genrejen sekoittumisesta esille genrehybridin ja satiirin ja tarkemmin ottaen näkee satiirin genrehybridin muotona. (Fowler 1982, 181–190.) Genrehybridin käsitteen ongelma on siinä, että monesti on vaikea tehdä eroa, missä määrin genrehybridi on heterogeeninen sekoitus tai yhteensulautuma eri genreistä, vai ovatko eri genret jo sekoittuneet tai sisältyneet toisiinsa siinä määrin, että genre on muotoutunut uudestaan. Erityisesti kohdeteostani voi lähestyä niin heterogeenisenä genrehybridinä kuin erilaisten genrejen sulavana sekoituksena. Käsittelen tätä kysymystä tarkemmin alaluvussa 6.2, jossa käsittelen *Madoka Magican* tapaa uudelleenluoda genrejään.

Näiden muutosten kautta yksittäiset teokset sekä asettuvat osaksi jo olemassa olevia kulttuuris-historiallisia genrejään että uudelleenluovat niitä vakiinnuttamalla uuden konvention. Sovellan Fowlerin käsitteitä muokaten niitä omaan tutkimuskohteeseeni ja viitekehykseeni sopivasti, erityisesti koska Fowlerin esimerkit käsittelevät vain kirjallisuuden genrejä.

Denison käsittää animen laajana konstruktiona ja kattokäsitteenä, jonka alle mahtuu useita erilaisia ilmaisumuotoja ja genrejä ja joka toimii useina tasoina. Hän jakaa animen metagenreen, genreen ja alagenreen. Denisonin mukaan anime ei Japanissa määrity pelkästään joukkona tekstejä tai niiden ympärille muotoutuneena alakulttuurina, vaan laajempana monimutkaisena kokonaisuutena, joka eroaa oleellisesti animen ilmenemisestä muualla maailmassa. Tämä näkyy muun muassa siinä, kuinka animeen (ja mangaan) liittyvä terminologia eroaa useasti Japanissa ja Japanin ulkopuolella. (Denison 2015, 24–26.) Denison ei kuitenkaan kunnollisesti määrittele, mitä hän tarkoittaa nimeämillään genrekäsitteillä, ja joudun tulkitsemaan metagenren olevan vain nimitys hänen käsittämälleen kattokäsitteelle. En kuitenkaan näe animea genrenä, vaikka siitä onkin varsinkin sen länsimaihin leviämisen

alkuaikoina sellaista yritetty tehdä, koska se ylikorostaa tiettyjä animen ilmenemismuotoja ja yrittää niputtaa ne yhdeksi tarpeeksi homogeeniseksi ryhmäksi.

Denison (2015, 25) huomauttaa, että erityisesti animen sukupuolittuneet genret haastavat vakiintuneita genreluokitteluja niin markkinoinnin kuin sisältönsäkin puolesta, ja tämä on otettava huomioon analysoidessani *Madoka Magicaa* ja sen oletettuja kohdeyleisöjä, mihin paneudun tarkemmin luvussa 6.2.

Genret muodostavat keskenään hierarkisia suhteita ja laajemmin ottaen verkostoja niiden erilaisten piirteiden sekä tulkinnan tapojen vuoksi. Genrejen sisältämät semanttiset piirteet muodostavat genren sisälle erilaisia alagenrejä, jotka puolestaan voivat sulautua toisiin genreihin. Pragmaattisella tasolla genreteosten markkinointi määrittää voimakkaasti sitä, kuinka genret jäsentyvät ja määrittyvät suhteessa toisiin. Tämä taas vaikuttaa kuluttajien odotushorisonttiin, joka osaltaan muokkaa kokemusta teoksesta ja tämä taas kuluttajien käsitystä teoksen sisältämistä genreistä.

Tutkielmassani määrittelen genren näin ollen jatkuvasti muokkautuvaksi luokittelun mahdollistavaksi käsitteeksi, joka määrittyy genrehistoriallisten, kansallisten ja kulttuuristen piirteiden kautta ja joka toteuttaa itseään niin tekstin sisäisin (mm. konventiot, intertekstuaaliset viittaukset) kuin ulkoisin elementein (mm. markkinointi, kuluttajien määrittely, odotushorisontti). Genret käsitetään eri yhteisöissä eri tavoin ja niitä tulkitaan semanttisesti, syntaktisesti ja pragmaattisesti. Näin ollen genre on laaja, mikro- ja makrotasojen välissä edestakaisin kulkeva ja niitä yhdistävä käsite.

Käsittelen genreä eri näkökulmista ja piirteistä käsin analysoidessani kohdetekstiäni seuraavassa kolmessa luvussa. Neljännessä luvussa käsittelen sitä, kuinka *Madoka Magica* ilmentää genrejään konventionaalisin keinoin. Pilkon sen sisältämät genret tarkemmin osiin ja käsittelen erityisesti fantasiaa, *mahō shōjoa* ja kristillistä allegoriaa.

4 *Madoka Magica* genrejen ilmentäjänä

Tässä luvussa käsitelen *Madoka Magicaa* genrejen ilmentäjänä. *Madoka Magica* sekoittaa useita genrejä, jotka ilmenevät monella tapaa konventionaalisin tavoin. Se asettuu osaksi monen genren laajaa kulttuurishistoriallista ja taiteellista jatkumoa, minkä vuoksi sitä on merkityksellistä käsitellä konventionaalisten piirteiden ja genre-elementtien näkökulmasta.

Keskityn erityisesti kolmeen genreen, joiden konventioita *Madoka Magica* toteuttaa: fantasiaan, mahō shōjōon ja kristilliseen allegoriaan. Analysoin kohdetekstiäni lähiluvun kautta niin tarinallisten, temaattisten kuin audiovisuaalistenkin elementtien osalta. Ennen varsinaista analyysia esittelen kuitenkin tarkemmin teoksen juonta ja sen visuaalista ilmettä. Analysoidessani lainauksia kohdetekstistäni puhun jaksoista, millä viittaaan sekä animeen että mangaan, sillä animen tavoin manga on jaettu kahteentoista lukuun, jotka vastaavat sisällöltään lähes täydellisesti animen jaksoja.

4.1 Kohdetekstin esittely

Madoka Magican päähenkilö on 14-vuotias Kaname Madoka, joka näkee unen epätoivoisesti suurta hirviötä vastaan taistelevasta työstä. Madokan hämmästykseksi sama tyttö, Akemi Homura, tulee seuraavana päivänä hänen luokalleen vaihto-oppilaana. Myöhemmin samana päivänä Madoka ystävänsä Miki Sayakan kanssa pelastaa Madokan unessa näkemän olennon, joka kutsuu itseään Kyubeyksi. Kyubey kertoo haluavansa Madokan ja Sayakan ryhtyvän taikatytöiksi ja taistelevan noitia vastaan, minkä vastineeksi hän toteuttaa minkä tahansa heidän valitsemansa toiveen. Kyubey yrittää maanitella erityisesti Madokaa, jolla hän kertoo olevan poikkeuksellista kyvykkyyttä taikatytöksi. Madoka ja Sayaka empivät, erityisesti koska Homura varoittaa heitä tekemästä sopimusta Kyubeyn kanssa.

Pian tämän jälkeen Madoka ja Sayaka tapaavat uuden taikatytön, Tomoe Mamin, joka kutsuu heidät katsomaan, millaista on taistella noitia vastaan. Aluksi kaikki menee hyvin ja Madoka on jo vähällä tehdä sopimuksen Kyubeyn kanssa, mutta Mamin luultua jo kukistaneensa noidan se herääkin yhtäkkiä henkiin ja tappaa Mamin. Järkyttynyt Madoka luopuu haaveistaan ryhtyä taikatytöksi. Sayaka päättää lopulta kuitenkin solmia sopimuksen Kyubeyn kanssa voidakseen parantaa onnettomuudessa vammautuneen lapsuudenystävänsä Kyōsuken, johon hän on ihastunut.

Pian tämän jälkeen muualta saapunut taikatyttö Sakura Kyōko taistelee Sayakaa vastaan yrittäen ottaa haltuunsa Mamilta jääneen alueen. Madoka yrittää pelastaa Sayakan taistelusta varastamalla tämän sielujalokiven, Sayakan taikavoimien lähteen, ja viskaamalla sen pois, minkä seurauksena Sayaka menettää kaiken elinvoimansa. Tällöin Kyubey paljastaa, että voidakseen tehdä taikatyttöistä vahvempia hän repii heidän sielunsa irti kehosta ja asettaa ne sielujalokiviin. Tytöt järkyttyvät ja lopulta masentunut ja ahdistunut Sayaka muuttuu noidaksi, jonka Kyōko tuhoaa, kuollen kuitenkin itse. Paljastuu, että Kyubey on jättänyt kertomatta myös sen, että taikatyttöjen kohtalo on väistämättä muuttua noidiksi, koska toiveiden toteuttaminen johtaa lopulta epätoivoon. Kyubey kertoo Madokalle hänen sivilisaationsa keräävän energiaa, joka syntyy taikatyttöjen kokemista voimakkaista tunteista. Energiaa tarvitaan ylläpitämään universumin toimintaa, jota entropia uhkaa. Kyubey kertoo myös, että Valpurinyöksi kutsuttu voimakas noita on tulossa ja Madokan on ryhdyttävä taikatytöksi, koska kellään muulla ei ole voimaa kukistaa Valpurinyötä.

Paljastuu, että Homuralla on kyky matkustaa ajassa, minkä avulla hän on yrittänyt estää parhaita ystävänsä Madokaa tekemästä sopimusta Kyubeyn kanssa ja muuttumasta noidaksi. Kun tämä paljastuu Kyubeylle, tälle selviää, että Homuran yritykset pelastaa Madoka ovat keränneet tämän sisälle niin paljon tunne-energiaa, että tämän muutos noidaksi tuhoaa koko maapallon. Homuran yrityksistä huolimatta Madoka solmii lopulta sopimuksen Kyubeyn kanssa ja toivoo kaikkien noitien katoavan maailmasta. Kyubey varoittaa sen olevan syy-seuraussuhteita vastaan ja päättyvän siihen, että Madoka katoaa luomastaan uudesta maailmasta eikä kukaan muista hänen olleen olemassa. Madoka sanoo olevansa valmis siihen ja muokkaa universumin sellaiseksi, että kaikki noidat katoavat. Hän hyvästelee Homuran ja katoaa maailmasta, mutta Homura ainoana muistaa hänet silti ja Madokan vuoksi jatkaa taistelemistaan taikatyttönä pahuutta vastaan, joka ei ole lopullisesti kadonnut maailmasta.

Madoka Magica on visuaaliselta tyyliltään yhdistelmä konventionaalista shōjo-tyyliä ja kokeellisempaa ilmaisua. Konventionaalille shōjo-animelle ovat ominaisia korostetun feminiiniset henkilöahmot, joita kuvataan mangan ja animen kuluttajien, erityisesti otakujen, keskuudessa termillä *moe* (萌え). *Madoka Magican* henkilöahmot ilmentävät hyvin moen käsitettä ”ylifeminiinisessä” söpöydessään (kuvat 16–17).



Kuva 16. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 1, 13:18.)



Kuva 17. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 2, 29:44.)

Animehahmoille ominaiseen tapaan henkilöhahmoilla on räikeän värikkäät hiukset ja vaatteet. Madokan hiukset (kuva 16) ovat vaaleanpunaiset, mikä ilmentää voimakkaimmin Madokan hahmoon liitettävää moea ja feminiinisyyttä. Tätä tehostaa myös Madokan tavanomaisin,

haaveileva ilme. Kyubey (kuva 17) taas kuvataan pehmolelun tapaan söpönä ja lempeästi puhuvana otuksena.

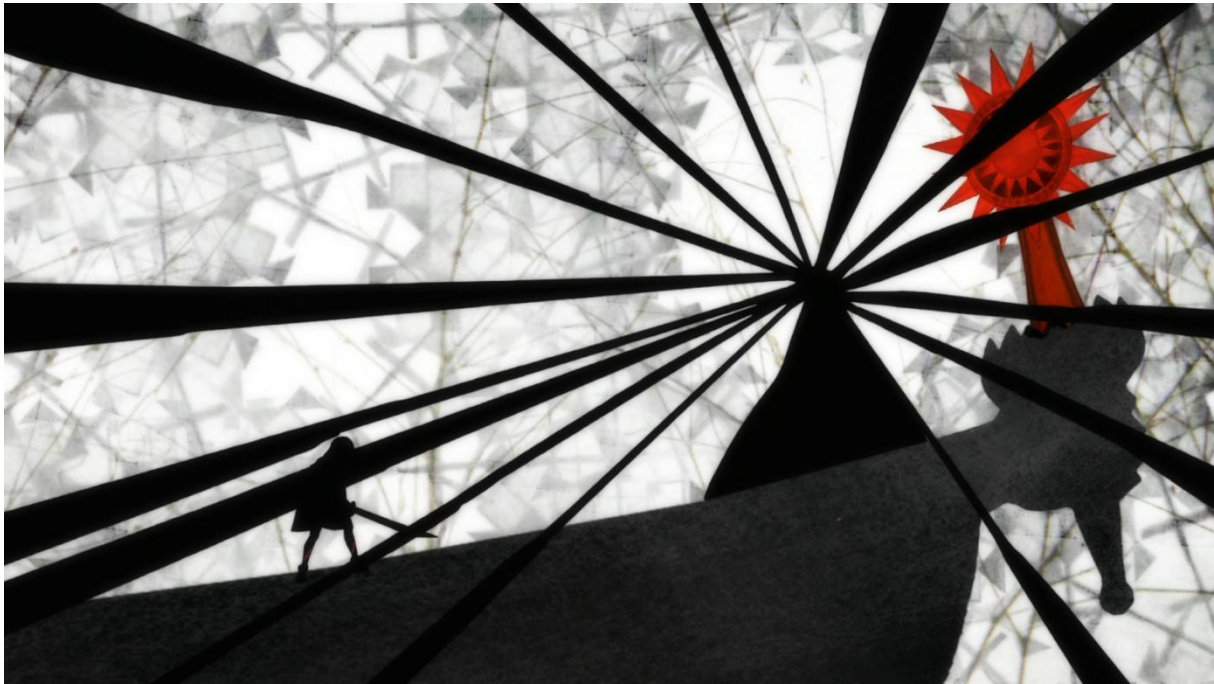
Madoka Magican animaatio sisältää kuitenkin paljon muutakin kuin animelle tyypillistä kuvakieltä. Selkein esimerkki siitä ovat noidat ja niiden labyrintit (kuvat 18–20).



Kuva 18. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 1, 19:57.)



Kuva 19. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 3, 1.11:27.)



Kuva 20. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 2, jakso 7, 1.10:26.)

Kuvassa 18 Madoka ja Sayaka eksyvät noidan luomaan labyrinttiin, joka on animoitu siluettimaisin ja kömpelön näköisesti leikatuin ja liimatuin kuvin. Kuvassa 19 noita, jonka on luultu jo kuolleen, ottaa yhtäkkiä klovnin muodon ja tappaa Mamin. Kuvassa 20 Sayaka taistelee noitaa vastaan, mikä syöksee hänet lopulta masennukseen ja saa hänet muuttumaan lopulta itsekin noidaksi.

Madoka Magican visuaalinen ilme on täten sekoitus konventionaalista shōjo-kuvastoa sekä animaatioteknisestikin epätavallista kokeellisempaa kuvastoa, mikä tukee sen tarinallisen sisällön moniulotteisuutta. Seuraavissa alaluvuissa paneudun tarkemmin niihin genreihin, joita *Madoka Magica* ilmentää. Analysoin genrejen sisältämiä piirteitä hyödyntäen Altmanin teoriaa semanttisista, syntaktisista ja pragmaattisista piirteistä.

4.2 Fantasia

Madoka Magica kuuluu osaksi fantasian laajaa genreä, jonka määrittelen J. R. R. Tolkienin (2010, 236) tavoin primaarisesta eli todellisesta maailmasta eroavana mielikuvituksellisena maailmana, jossa tapahtuu primaariselle maailmalle mahdottomia asioita. Tolkien käsittää fantasian maailman myös tarkasti jäsennehtynä ja sisäisesti uskottavana, ja pidän tätä ajatusta kertovan fiktiivisen tekstin kannalta olennaisena (vrt. Tolkien 2010, 237). Tällöin fantasian

genren ulkopuolelle rajautuvat muun muassa teokset, joissa pääasiallisesti realistiseen maailmaan kietoutuu yksittäisiä fantastisia elementtejä, kuten esimerkiksi maagisen realismin genressä on tapana.

Myös sadun genre liittyy läheisesti fantasian genreen. Cleto ja Bahl (2016; 1–2, 4) lukevatkin *Madoka Magicaa* nimenomaan satuna tukeutuen Tolkienin (vrt. 2010, 206) määritelmään sadusta, mutta mielestäni se on liian epämääräinen ja epätieteellinen. Maria Nikolajeva (2003, 138–139) määrittelee sadun (fairy tale) ja fantasian eroksi sen, että satujen juuret ovat perinteisissä myyteissä ja kansantaruissa, kun taas fantasia on modernimman ajan tuotos. Nikolajevan (2003, 140) mukaan sadut sisältävät usein selkeitä arkkityyppejä ja semanttisia piirteitä (mm. sankari, prinsessa, noidat, puhuvat eläimet), jotka ovat periytyneet myös fantasian genreen, mutteivät määritä sitä yhtä voimakkaasti. Nikolajeva (2003, 142) näkee Tolkienin (vrt. 2010, 236) määritelmään pohjaten fantasian yhdistelevän primaarista ja sekundaarista maailmaa, kun taas sadut sijoittuvat pääasiallisesti sekundaariseen maailmaan. Määrittelen sadun Nikolajevan käsityksien mukaisesti. Näen, että Tolkienin korostama maailman sisäinen logiikka ei ole yhtä merkittävä sadun genressä, sillä sadut harvemmin sisältävät samanlaista sekundaarisen maailman järjestelmällistä pohjustusta kuin fantasia. Satuun liittyy myös usein tekstin tematiikkaan upotettu moraalinen opetus.

Fantasia on hyvin yleinen genre mangassa ja animessa, mikä johtunee osittain piirretyn kuvan tarjoamista fantastisista mahdollisuuksista näyteltyyn elokuvaan nähden. Mangassa ja animessa fantasia ilmeneekin tarinan ohella erityisesti miljöön visuaalisen ilmeen kautta. Cleto ja Bahl (2016, 1) käsittelevät *Madoka Magican* sisältämiä labyrinthtejä maagisina tiloina. *Madoka Magican* niin primaarisesta kuin muustakin teoksen maailmasta poikkeavat labyrinthit ilmentävät selkeimmin teoksen fantasiaa (kuva 21).



Kuva 21. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaks 2, 44:34.)

Labyrintit ovat noitien luomia paikkoja, joihin ne houkuttelevat kielteisiä tunteita tuntevia ihmisiä viedäkseen heidän elinvoimansa. Taikatyttöjen on sukelleettava labyrintin uumeniin ja löydettävä sen keskeltä noita, jota vastaan taistella. Kuvassa 21 labyrintti koostuu vinossa olevista portaista, seinistä ja ikkunoista. Sayakan kimppuun on hyökkäämässä noidan apuri, joka on kuvattu epämääräisenä perhosena.

Labyrintit erottuvat visuaalisesti *Madoka Magican* muusta maailmasta. Ne ovat sekoituksia yksittäisistä, toisiinsa selkeästi liittymättömistä ja kömpelösti toisiinsa liitetyistä kuvista. Cleto ja Bahl (2016, 6–10) lukevat labyrinttien sisältämiä kuvallisia elementtejä erityisesti viittauksina eurooppalaisiin kansansatuihin, jolloin ne toimivat sekä semanttisina että syntaktisina fantasian ja sadun genrejen ilmentäjinä. Tapa esittää labyrintit ja noidat kollaasin ja siluettianimaation keinoin korostaa myös niiden luonnetta surun, epätoivon ja ahdistuksen tunteiden ominaisuuksien ilmentäjinä epäsuorasti ja allegorisesti, mikä liittyy olennaisesti fantasian ja sadun genreihin.

Labyrinttien ja noitien tapa ilmentää genreä toimii kuitenkin myös pragmaattisella tasolla, sillä fantastisten tilojen epäsuora esitystapa estää sen, että taikatyttöjen taistelut noitia vastaan olisivat liian väkivaltaisia ja sulkisivat täten nuoremman kohdeyleisön pois. On myös huomionarvoista, kuinka kuvan 19 klovnin hahmossa ilmaistu noita ilmentää lapsille (kuten myös monille aikuisille) ominaista irtokkaiden klovnien pelkoa. Lien Fan Shenin (2014, 182–183) mukaan pahuuden ilmaiseminen abstraktien ideoiden kautta on osa (mahō) shōjon

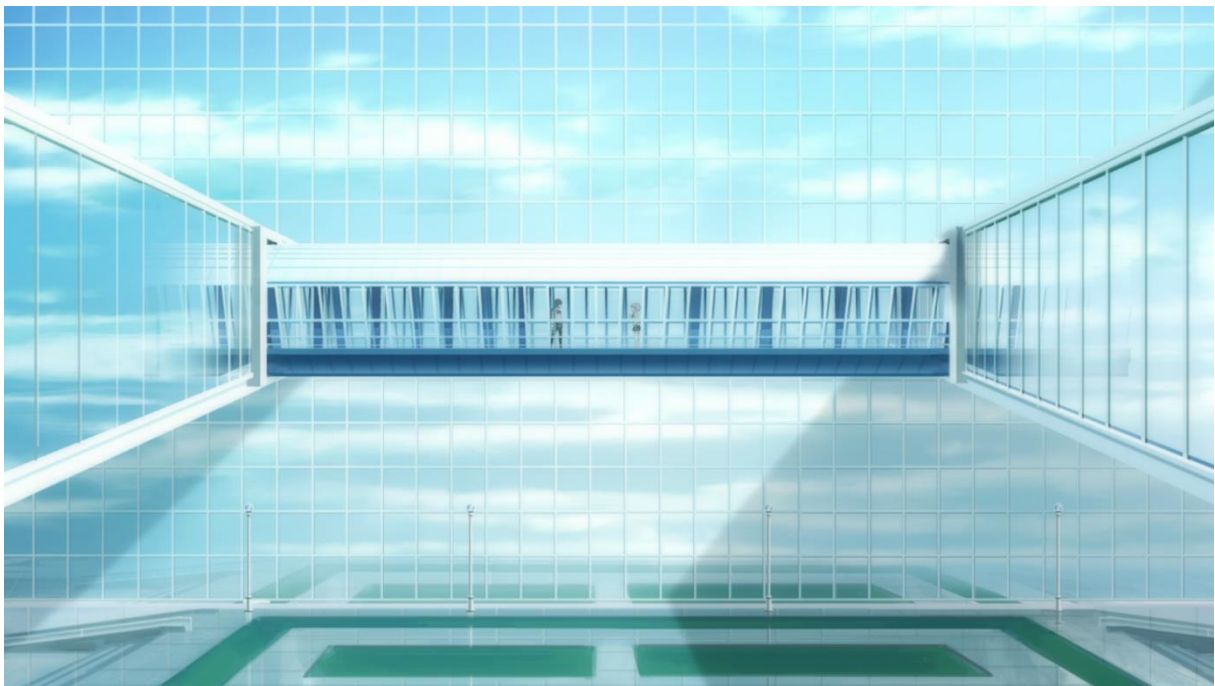
konventioita, minkä avulla vältetään pahuuden suurempia ja rajumpia representaatioita. Shenin tulkinta on osittain oikea konventionaalisuuden osalta, mutta *Madoka Magican* noidat vievät kielteisten tunteiden abstraktin representaation moniulotteisemmalle tasolle niiden poikkeuksellisen animaatioteknisen esitystavan sekä sarjan edetessä paljastuvan tematiikan puolesta.

Niin fantasiat kuin sadutkin kertovat usein hyvän ja pahan välisestä taistelusta. Varsinkin nuoremmalle yleisölle suunnattujen fantasiateosten ja satujen maailma on selkeän kaksijakoinen, jossa hahmojen hyvyys ja pahuus ovat sisäänrakennettuja ja pääasiallisesti muuttumattomia ominaisuuksia. Myös *Madoka Magica* on kertomus hyvän ja pahan taistelusta. Alussa hyvän ja pahan jako vaikuttaa yksinkertaiselta ja genrekonventioilleen ominaiselta, koska noidat on etäännytetty voimakkaasti taikatyöistä ja tavallisista ihmisistä, mikä ilmenee erityisesti noitien visuaalisessa kuvauksessa. Sarjan keskivaiheilla taikatyöt alkavat tuntea negatiivisia tunteita, kuten kateutta, häpeää ja ahdistusta, mikä siirtää hyvän ja pahan välisen taistelun painopisteen henkilöiden sisäiseen maailmaan. Tämä temaattinen taistelu huipentuu lähes fatalistisesti, kun katsojalle selviää, että taikatyöt muuttuvat väistämättä noidiksi kielteisten tunteidensa vuoksi. Lopulta hyvän ja pahan taistelu siirtyy mikrotasolta makrotasolle, kun Madoka pyrkii muuttamaan taikatyttöjen kohtaloa ottamalla universumin kaikkien taikatyttöjen kielteiset tunteet kannettavakseen. Madoka ottaa taikatyttöjen toiveista ja kielteisistä tunteista syntyvät tunteet itselleen ja vapauttaa muut näin ollen synneistään. Fantasiateoksille ominaisesti teosta hallinnut paha on näin ollen poistunut, vaikkakaan täysin utopistista maailmaa ei ole onnistuttu luomaan, sillä uudessakin universumissa Homura joutuu taistelemaan kielteisten tunteiden ilmentymiä vastaan.

Sadun genreä usein määrittävä moraalisuus ja moraalinen opetus on myös *Madoka Magicassa* läsnä, vaikkakaan ei aivan konventionaalisessa mielessä. Mahō shōjo -sarjoille ominaisesti *Madoka Magica* käsittelee sisäistä taistelua, omien kielteisten tunteiden voittamista, rakkautta, ystävyyttä ja uhrautumista. Näistä semanttisista elementeistä voi johtaa syntaktisesti saduille ominaisen moraalisen opetuksen: kun Madoka lopulta pääsee yli kielteisistä tunteistaan, hän voi pelastaa muut ja ilmaista rakkautensa heitä kohtaan uhraamalla itsensä. Itsensä uhraaminen on yleinen semanttinen piirre eri genrejen manga- ja animeteksteissä ja laajemmin japanilaisessa fiktiossa. Käsitelmä itsensä kunniakkaasta uhraamisesta yhteisön hyväksi kumpuaa voimakkaasti japanilaisesta kulttuurista ja erityisesti samuraiden *bushidō*-etiikasta (武士道). Itsensä uhraamisen tematiikka ilmenee myös kristinuskossa ja kristillisissä allegorioissa, ja tätä käsitellen tarkemmin alaluvussa 4.4.

Toinen fantasialle läheinen genre on tieteisfiktio, jonka erotan fantasiasta sen perusteella, että tieteisfiktio pyrkii selittämään reaali maailmasta poikkeavia elementtejä reaali maailman luonnontieteille perustuvan maailmankäsityksen kautta ja antamaan niille täten loogisemman selityksen kuin mitä fantasia usein tekee. *Madoka Magica* ei kuulu tieteisfiktio genreen, koska sen sisältämiä reaali maailmasta poikkeavia elementtejä ei selitetä tieteen kautta. Muun muassa Kyubeyn taikatytöille antamat voimat ja taikatytöjen muuttuminen noidiksi eivät selity minkään muun kuin fantastisen, selittämättömän voiman kautta. *Madoka Magica* ilmentää kuitenkin tieteisfiktio lle ominaisia piirteitä muutamassa kohtauksessa, minkä vuoksi koen tarpeelliseksi sivuta myös tieteisfiktio n genreä erityisesti suhteessa fantasiaan.

Tieteisfiktio n elementit näkyvät visuaalisesti *Madoka Magican* miljöössä. Muun muassa Madokan koulu on klinisen futuristisesti kuvattu, lasimaisia seiniä täynnä oleva jättimäinen kompleks (kuva 22).



Kuva 22. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 13:06.)

Yhdeksännessä jaksossa Kyubey paljastaa, että hänen sivilisaationsa kerää taikatytöjen tuottamaa energiaa taistellakseen universumia uhkaavaa entropiaa vastaan. Entropia on fysikaalinen suure, joka ilmaisee epäjärjestyksen määrää systeemissä. Termodynamiikan toisen pääsäännön mukaan eristetyn systeemin prosessi etenee kohti suurinta todennäköisyyttä eli entropian kasvua kohti. Kyubey selittää Madokalle, että taikatytöjen voimat eivät noudata termodynamiikan lakeja, minkä vuoksi ne voivat toimia entropian

vastaisesti. Tässä kohtaa *Madoka Magica* sivuaa tieteisfiktioin genreä määritellään sen maailmaa luonnontieteellisesti. Maailmankuvan tieteellisyys ei kuitenkaan nouse merkittävään rooliin, koska taikatyttöjen synnyttämää entropiaa uhmaavaa energiaa ei tämän jälkeen enää syvennetä eikä yritetäkään selittää mitenkään tieteellisesti. Kohtauksella on kuitenkin merkittävä osansa fantasiamaailman sisäisen logiikan luomisessa, sillä tällöin Kyubey saa perustellun syyn käyttää taikatyttöjä hyväkseen.

Madoka Magica ilmentää fantasian genreä monipuolisesti niin tarinan, tematiikan kuin visuaalisuudenkin osalta. Se rakentaa huolellisesti sisäisesti koherentin ja loogisen fantasiamaailman, minkä apuna se käyttää sadun ja tieteisfiktioin elementtejä. Seuraavassa alaluvussa paneudun *Madoka Magican* tulkinnan kannalta oleelliseen fantasian alalajiin, *mahō shōjoon*, sekä sen kattokäsitteeseen *shōjoon*, joka on merkittävä osa mangaa ja animea sekä laajemmin japanilaista kulttuuria.

4.3 *Mahō shōjo*

Shōjo on yksi mangan ja animen suosituimpia, kaupallisesti menestyneimpiä ja monimuotoisimpia genrejä sekä historiallisessa ja sosiologisessa mielessä japanilaista yhteiskuntaa valottava ilmiö. Shenin (2014, 178) mukaan *shōjo* on niin genre, narratiivien representaatio, kohdennettu kuluttajien ryhmä kuin näkemisen ja ajattelemisen tapakin.

Japanin kielen sana ”少女” tarkoittaa sananmukaisesti ”pientä naista”. Sillä on alun perin viitattu 12–13-vuotiaisiin tyttöihin, mutta nykyään termi on laajentunut merkitsemään lapsuuden ja aikuisuuden välissä olevaa laavaa aluetta. (Napier 2005, 148.) Nykyisessä merkityksessään *shōjo*in käsite syntyi 1800–1900-lukujen vaihteessa nopean taloudellisen kasvun tehdessä tilaa nuoruuden käsitteelle (Treat 1993, 362). Näin *shōjo*sta tuli lyhyt välikausi tytöille, jotka eivät olleet enää lapsia, mutteivät vielä astuneet työ- ja avioliittoelämään.

1900-luvun jälkipuolella *shōjo* alkoi määrittyä postmodernin yhteiskunnan kautta. Tällöin *shōjo*on yhdistettiin fetisismi ja kuluttaminen. *Shōjo*sta tuli kulutustavaraa sekä miehille että naisille, jotka saattoivat kanavoida halunsa söpöihin, erotisoituihin mutta samalla neitseellisen puhtaisiin *shōjo*-tyttöihin, joihin usein viitataan söpöä tarkoittavalla sanalla *kawaii* (かわいい). (Napier 2005, 148; Shen 2014, 179.) Tällainen *shōjo* on perinteisesti karikatyyrisen feminiiniseksi ja söpöksi piirretty tyttö, joka on luonteeltaan passiivinen ja haaveileva sekä helposti itkuun pillahtava (Lehtinen 2007a, 158). Otaku-kulttuurin synty 1980-

luvulla vaikutti oleellisesti shōjo-hahmojen seksualisoitumiseen ja niiden määrittymiseen mieskatseen kautta (Saito 2014, 152; Shen 2014, 179). Tämä selittää osaltaan sitä, että vaikka shōjo-tarinoiden pääasiallinen kohderyhmä ovat 9–14-vuotiaat tytöt, niillä on myös suurta kiinnostusta nuorten ja keski-ikäisten miesten keskuudessa (Lehtinen 2011, 79; Saito 2014, 147).

Shōjo-tarinoiden henkilöahmot eivät kuitenkaan läheskään aina ole näin yksiulotteisia, vaan tarinat sisältävät usein myös vahvoja ja itsenäisiä naishahmoja (Napier 2005, 154). Itsenäisyys ja yhteiskunnan normeja vastaan kapinointi liittyy olennaisena osana shōjon genreen ja sen henkilöahmojen ikään, jota voi monessa mielessä pitää välivaiheena. Ann Sherif (1999, 282) viittaa Ogura Chikakon (1989) luokitteluun 1900-luvun shōjon käsitteestä sosiologisessa mielessä: 1) koska shōjot eivät ole aikuisia, he voivat havaita asioita joita yhteiskuntaa hallitsevat eivät; 2) koska he eivät ole nuoria miehiä, he voivat nähdä asioita joita nuo, jotka tulevat hallitsemaan yhteiskuntaa, eivät näe; 3) koska he eivät ole enää lapsia, he ovat täysin tietoisia siitä, kuka hallitsee Japania. Näennäisestä keveydestään ja söpöydestään huolimatta shōjo-tarinat käsittelevät usein vaikeita ja synkkiä aiheita (Napier 2005, xiv). Shōjo-tarinoiden konflikti syntyy usein vaikeudesta yhteensovittaa nuoruuden kasvukivut tulevaisuuteen valmistautumisen kanssa.

Tekstien ulkoisessa maailmassa shōjo määrittyy erityisesti kahden elementin kautta: kuluttamisen ja ruumiillisuuden. Shōjo-hahmoista tehtyjä oheistuotteita kulutetaan, keräillään ja fetisisoidaan. Otaku-kulttuuriin olennaisesti liittyvän kaksiulotteisen maailman ihannointi mieskatseen kautta on ruokkinut taloudellisesti shōjon menestystä.

Mahō shōjo -tarinat (魔法少女, taikatyttö) ovat nimensä mukaisesti shōjo-tarinoita nuorista tytöistä, jotka saavat yllättäen taikavoimia. Mahō shōjon alalaji on *majokko* (魔女っ子), jossa päähenkilöllä on taikavoimia luonnostaan, esimerkiksi noitien maailman prinsessana. (Saito 2014, 145.) 1960-luvulla syntyneet mahō shōjo -animet ovat pysyneet Japanissa suosiossa tähän päivään asti.

Kumiko Saito määrittelee mahō shōjon genren animeteollisuuden liiketoiminnan kautta. Hänen mukaansa suurin osa mahō shōjo -animeista on ensisijaisesti lelumainoksia lapsille ja ne määrittyvät tarkkojen sukupuoli- ja ikäryhmien mukaan. Toisaalta nuorten ja keski-ikäisten miesten suuri kiinnostus genreä kohtaan on aiheuttanut näiden markkinaryhmien laventumisen, tai pikemminkin hajaantumisen: useita mahō shōjo -sarjoja on markkinoitu samanaikaisesti sekä lapsille että aikuisille (Saito 2014; 144, 147).

Butler jaottelee tunnetuimpien mahō shōjo -animesarjojen yleisimpiä trooppeja¹⁵ eli Altmanin termein semanttisia piirteitä seuraavasti (taulukko 1).

Trooppi	<i>Sailor Moon</i>	<i>Cardcaptor Sakura</i>	<i>Magical Lyrical Girl Nanoha</i>	<i>Puella Magi Madoka Magica</i>
”Uni” joka on jotain muuta kuin uni	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ
Söpö maskottihahmo...	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ
...jonka päähenkilö tapaa pelastaessaan sen...	KYLLÄ	EI	KYLLÄ	KYLLÄ
...ja joka paljastuu avaruusolennoksi	KYLLÄ	EI	KYLLÄ	KYLLÄ
Muodonmuutoskohtauksia (<i>henshin</i> ^[16])	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ
Nimetyt hyökkäykset	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ
Taikavoimien lähde on jalokivi	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ	KYLLÄ

Taulukko 1. (Butler 2018, 5.)

Shen taas listaa seuraavia piirteitä:

- Juoni keskittyy taikatytteinä toimiviin shōjo-sankareihin.
- Taikatytöt pitävät supervoimansa ja identiteettinsä salassa.
- Saadakseen voimansa taikatytöjen täytyy tehdä muodonmuutos ja sanoa taikasanat lumotun esineen avulla, kuten kaulakoru, taikasauva, taskupeili tai nauha.
- Jotkut taikatytöt muuttuvat aikuisempaan ja seksualisoituun naisen kehoon käyttäessään voimaansa.

¹⁵ Televisiotutkimuksessa on tapana viitata trooppeihin, joilla tarkoitetaan teoksen sisältämiä piirteitä, jotka voivat olla Altmanin termein niin semanttisia kuin syntaktisiakin. Käsitteen epäselvyyden ja kirjallisuustieteellisten konnotaatioiden vuoksi puhun kuitenkin piirteestä troopin sijaan.

¹⁶ 変身 tarkoittaa muodonmuutosta, ruumiin muuttamista toiseksi. Taikatytötarinoissa henshin käynnistyy taikaesineellä ja loitsulla, minkä seurauksena tyttö muuttuu audiovisuaalisesti värikkäässä ja melodramaattisessa kohtauksessa taikatytöksi (Lehtinen 2007a, 159).

- Maaginen apulainen, usein puhuva kissankaltainen eläin, tarjoaa aina neuvoja taisteluissa ja harjoittaa taikatyttöjä.
- Taisteluiden syyt ovat idealistisia, kuten rakkaus, rauha ja toivo. Sen sijaan, että taisteltaisiin roistoja vastaan kuten miehille suunnatussa animessa, taisteluiden syyt keskittyvät usein ystäväyyteen, ihmissuhteisiin ja kaikkien hyvinvointiin.
- Tarinat sisältävät sekä hetero- että homoseksuaalisia rakkaus- ja ihmissuhteita.
- Narratiivit ovat yleisesti tunnepitoisia, hyväntuulisia ja voimakkaan henkilökohtaisia luonteeltaan. (Shen 2014, 181.)

Kuten Butlerin vertailu osoittaa, *Madoka Magica* sisältää paljon mahō shōjo -animeille ominaisia semanttisia elementtejä. Myös Shenin listaamat piirteet ilmenevät *Madoka Magicassa* kahta viimeistä piirrettä lukuun ottamatta.

Madoka Magica sisältää genrelleen ominaisesti useita muodonmuutoskohtauksia, mutta vähemmän kuin genrensä teoksissa yleensä, eivätkä ne ole yhtä koristeellisia. Niitä esiintyy erityisesti ensimmäisten jaksujen aikana, jolloin teos ei ole vielä ehtinyt rikkoa rajusti konventioitaan, kuten myös lähes jokaisen jakson avaavassa introkohtauksessa. Esimerkiksi Mamin muodonmuutoskohtaus kolmannessa jaksossa on kuvakieleltään hyvin perinteinen (kuvat 23–27).



Kuva 23. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 21:46.)



Kuva 24. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 21:50.)



Kuva 25. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 21:53.)



Kuva 26. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 21:56.)



Kuva 27. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 22:02.)

Muodonmuutoskohtaus alkaa taikaesineestä eli sielujalokivestä, mitä seuraa visuaalisesti värikäs ja dramaattisen musiikin säestämä jaloista päähän etenevä muutos taikatytöksi, minkä johdosta Mamin vaatteet muuttuvat ja hänen feminiinisyytensä ilmenee erityisesti fyysisen olemuksen kautta (esim. naisellisten ruumiinmuotojen korostuminen).

Shōjo-hahmoille ominaista passiivisuutta ja haaveilevuutta korostetaan Madokan osalta heti ensimmäisistä minuuteista lähtien. Madoka laittautuu koulua varten yhdessä äitinsä kanssa, joka valikoi Madokalle vaaleanpunaisen hiusnauhan. Madoka toteaa häpeillen: ”あで過ぎない?”, johon hänen äitinsä vastaa: ”それくらいでいいのさ!”¹⁷ (kuva 28).



Kuva 28. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 6:09.)

Madokan tavallisuutta korostetaan erityisesti ensimmäisen jakson aikana. Kun Homura kysyy Madokalta, mitä tämä pitää tärkeänä, Madoka vastaa empien rakastavansa perhettään ja ystäviään. Näin *Madoka Magica* ilmentää ja korostaa shōjon ominaispiirteitä päähenkilössään. Tämän vastapainona Madokan äiti on vahva ja itsenäinen shōjo-hahmo, joka huolehtii perheestään taloudellisesti Madokan isän toimiessa koti-isänä. Monissa sukupuolittuneissa manga- ja animeteoksissa vastakkainen sukupuoli häivytetään lähes kokonaan: esimerkiksi homoeroottisessa ja -pornografisessa *yaoi*-genressä on tavallista, että naishahmoja ei ole olemassa juuri ollenkaan tai jos on, he eivät yleensä ole kovinkaan samastuttavia tai sympaattisia. Samoin *Madoka Magicassa* mieshahmot häivytetään pois lähes kokonaan: ainoa mieshahmo, jolla on merkitystä tarinan kululle, on Kyōsuke, ja hänelläkin lähinnä motiivina Sayakan toiminnalle. Näin ollen *Madoka Magica* ilmentää shōjon

¹⁷ Emma Myllysen käännös mangasta: ”...vähän räikeä.” – ”Se on oikein hyvä. Saat sinäkin vähän huomiota.” (Magica Quartet 2014a, 11.)

sukupuolittuneisuutta voimakkaasti tehden kaikista merkittävistä hahmoista naispuolisia (poislukien Kyubey, jonka sukupuolta ei määritellä).

Madokan viattomuus on merkittävä mahō shōjon genrelle ominainen piirre. Madoka esitetään visuaalisesti lapsenomaisena ja söpönä hahmona, jonka jatkuva empiminen rakentaa hahmon luonnetta ja sen ilmentämää viattomuutta. Madokan viattomuus toimii vastavoimana Kyubeylle ja muille taikatytöille, jotka yksitellen lankeavat kielteisten tunteidensa valtaan ja muuttuvat lopulta noidiksi.

Teoksen loppu, jossa Madoka tekee itsestään jumalan ja luo kokonaisen universumin uudelleen pelastaen muut taikatytöt, ilmentää mangalle ja animelle ominaista moodia sekaikeita, jossa kahden ihmisen välisestä kohtalosta riippuu lopulta koko universumin kohtalo. Madokan ja Homuran ystävyys nousee makrologisesti koko teoksen maailmaa määrittäväksi tekijäksi. Tämä on ominaista niin mahō shōjon kuin muillekin mangan ja animen genreille (mm. shōnen). Tämä suureellisuus ilmenee viimeisen jakson visuaalisesti rikkaassa kohtauksessa, kun Madoka muuttuu taikatytöksi, luo universumin uudelleen ja lopulta katoaa siitä (kuvat 29–31).



Kuva 29. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 3, jakso 12, 1.19:58.)



Kuva 30. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 3, jakso 12, 1.24:56.)



Kuva 31. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 3, jakso 12, 1.28:17.)

Kuvassa 29 Madoka muuttuu ensimmäistä kertaa taikatytöksi. Kohtausta säestää dramaattinen musiikki. Kuvassa 30 Madoka valmistautuu luomaan uuden universumin. Kuvassa 31 hän hyvästelee Homuran ja katoaa maailmasta. Tämä kohtaus ilmentää mahō shōjon genrelle ominaista sekaikein moodia erityisesti visuaalisten elementtiensä puolesta. Madokan muutos

taikatytöksi kuvataan erittäin värikkäästi ja loisteliaasti, minkä jälkeen hän tuhoaa Valpurinyön dramaattisesti jousipyssyllä. Kuvassa 30 Madokan ulkomuoto muuttuu jälleen vieläkin näyttävämmäksi hänen luodessaan uuden universumin, minkä jälkeen kuva muuttuu hetkellisesti kokonaan valkoiseksi. Tämän jälkeen Madoka ja Homura leijuvat alastomina värikkäässä avaruudessa ja julistavat kyynelsilmin ystävyyttään ja rakkauttaan toisilleen.

Useissa shōjo-teoksissa päähenkilö katoaa joko kirjaimellisesti tai metaforisesti, mikä liittyy laajemmin japanilaiseen sosiokulttuuriseen käsitykseen shōjosta (Napier 2005; 170, 191). *Madoka Magicassa* Madokan lopullinen katoaminen ilmentää näin ollen mahō shōjon genrelle ominaista piirrettä, mutta on myös merkittävässä roolissa kristillisen allegorian genren kannalta. Seuraavassa alaluvussa käsittelen vähemmän ilmiselvää ja vähälle huomiolle niin katsojien kuin tutkijoidenkin vastaanotossa jäänyttä, mutta *Madoka Magican* sisäisen maailman ja logiikan kannalta olennaista genreä. Tarkastelen, kuinka *Madoka Magica* ilmentää ja toteuttaa kristillisen allegorian genreä ja kuinka se uudelleenkertoo ja kommentoi kristinuskon mytologioita ja *Raamatun* tekstejä.

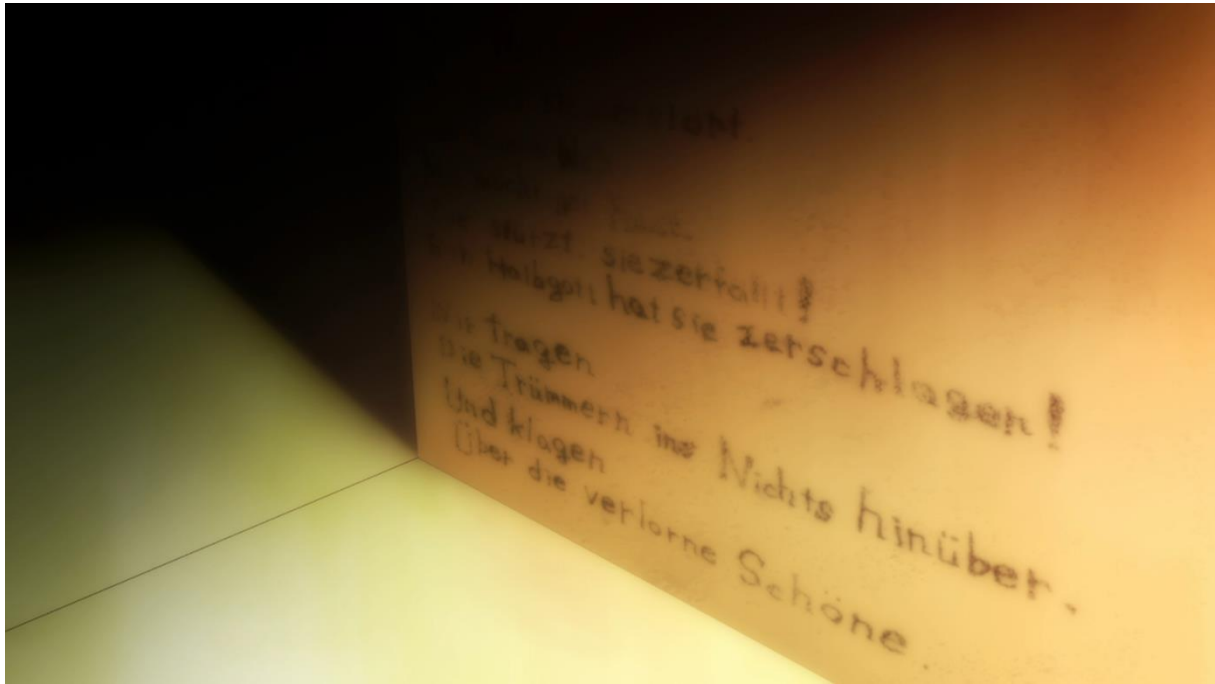
4.4 Kristillinen allegoria

Madoka Magican lukuisat viittaukset kristinuskoon niin yksittäisten semanttisten piirteiden kuin laajemmankin tematiikan osalta ovat niin merkittäviä, että on oleellista lukea teosta kristillisenä allegoriana. Määrittelen allegorian Erkki Vainikkalan (1993, 161) mukaisesti tekstinä, joka houkuttelee allegorisoivaan tulkintaan, jossa eri merkitystasot (kirjaimellinen ja temaattinen/allegorinen) vaikuttavat rinnakkain. Näin allegoria eroaa symbolista ja metaforasta, joissa merkitys ja merkitty ovat sulautuneet yhteen tiukemmin kuin allegoriassa, jossa eri merkitystasot houkuttelevat keskenään erilaisiin lukutapoihin (Vainikkala 1993; 162, 168). Näen allegorian *Madoka Magican* genrenä sen vuoksi, että se toteutuu sekä semanttisten, syntaktisten että pragmaattisten piirteiden kautta ja muodostaa näin ollen laajemman tulkinnallisen kehyksen ja sisäisesti koherentin maailmankuvan.

Madoka Magica sisältää niin suoria metatekstuaalisia lainauksia kuin arkkitekstuaalisia temaattisia yhtäläisyyksiä Johann Wolfgang von Goethen (1749–1832) näytelmään *Faust* (*Faust. Eine Tragödie*, 1808–1832), joka puolestaan perustuu 1500-luvulta peräisin olevaan saksalaiseen kansantarunaan. *Faust* kertoo miehestä nimeltä Heinrich Faust, joka haluaa tietää kaiken mahdollisen maailmasta. Demoni Mefistofeles lyö vetoa Jumalan kanssa,

että pystyy viettelemään Faustin pois oikealta tieltä. Lopulta Faust solmii sopimuksen Mefistofeleen kanssa ja myy sielunsa hänelle.

Toisessa jaksossa labyrintin oven suulle on kirjoitettu sitaatteja *Faustista* (kuvat 32–33).



Kuva 32. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 2, 42:18.)



Kuva 33. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jaksso 2, 43:49.)

Lainaukset kuuluvat seuraavasti:

Weh! weh!
Du hast sie zerstört,
Die schöne Welt,
Mit mächtiger Faust,
Sie stürzt, sie zerfällt!
Ein Halbgott hat sie zerschlagen!
Wir tragen
Die Trümmern ins Nichts hinüber,
Und klagen
Ueber die verlorne Schöne.
Mächtiger
Der Erdensöhne,
Prächtiger
Baue sie wieder,
In deinem Busen baue sie auf!
Neuen Lebenslauf
Beginne,
Mit hellem Sinne,
Und neue Lieder
Tönen darauf! (Goethe 1940, 309–310.)

Voi! voi,
sulo maailmaa
sun turmelemaas!
Se sortuu, sen
kätes ankara kaas!
Puoljumala pirstoiksi löi sen!
Sirut raunioiden
me viemme helmaan tyhjiyden öisen,
iät vaikeroiden,
kun hukkaan sen kauneus häipyi.
Oi, lapsi maan,
sa mahtaja ylväin,
taas uudestaan
se pystytä hohtavin pylväin!
Se pystytä sydämees,
ja uusi taipalees
ala rohkein rinnoin:
jo jälleen innoin
soi sävelees! (Goethe 1981, 77–78.)

Madoka Magican kontekstissa lainauksen voi tulkita ilmentävän teoksen maailmankuvaa ja taikatyttöjen jatkuvaa taistelua noitia vastaan, kuten myös Homuran ajassa matkustamista ja teoksen syklistä aikakäsitystä. Sen voi myös tulkita puhuttelevan ihmistä, joka haluaa korottaa itsensä jumalaksi, mutta inhimillisten tunteiden ottaessa vallan kykenee olemaan vain puolijumala taikatyttöjen tapaan, kunnes teoksen lopussa Madoka korottaa itsensä todelliseksi jumalaksi yli inhimillisten tunteiden. Faustin tavoin taikatytöt myyvät kirjaimellisesti sielunsa Kyubeylle, sillä tämä repii näiden sielut irti heidän rinnastaan ja asettaa ne sielujalokiviin.

Syy, miksi *Madoka Magica* sisältää viittauksia nimenomaan Goethen *Faustiin* eikä muihin Faust-legendan inkarnaatioihin, lienee yksinkertaisesti Goethen version kuuluisuus sekä se, että *Madoka Magica* sisältää myös muita viittauksia saksalaiseen kulttuuriin. Saksalainen kulttuuri näyttyy japanilaiselle katsojalle eksoottisena, eikä suurin osa katsojista kiinnittäne mitään huomiota labyrinttien taustalla näkyviin lainauksiin. Tämänkaltaisen länsimaisen kulttuurin eksotisointi ilmenee animessa ja mangassa erityisesti vieraskielisten nimien ja vieraiden kielten vaikutteiden runsaudessa. *Madoka Magicassa* tätä eksotisointia ilmentää Valpurinyö-noita, joka esiintyy teoksessa saksankielisellä nimellään Walpurgisnacht.

Seitsemännessä jaksossa Kyōko kutsuu Sayakan kirkkoon, jossa hän kertoo Sayakalle isästään. Kyōkon isä oli pappi, joka kävi opettamaan uskontoaan eri tavalla kuin kirkkonsa, minkä seurauksena kukaan ei enää tullut hänen jumalanpalveluksiinsa ja Kyōkon

perhe joutui näkemään nälkää. Koska Kyōko ei ymmärtänyt, mitä hänen isänsä teki väärin, hän pyysi Kyubeytä saamaan ihmiset uskomaan hänen isänsä opetuksiin. Tämän seurauksena jumalanpalveluksiin alkoi tulvia väkeä, mutta eräänä päivänä Kyōkon isälle paljastui, että hänen tyttärensä oli saanut ihmiset kuuntelemaan häntä. Isä raivostui Kyōkolle ja kutsui häntä noidaksi, lopulta tappaen itsensä ja perheensä ja jättäen ainoastaan Kyōkon jälkeensä. Tarina esitetään samankaltaisella animaatiotekniikalla kuin noidat ja niiden labyrintit (kuva 34).



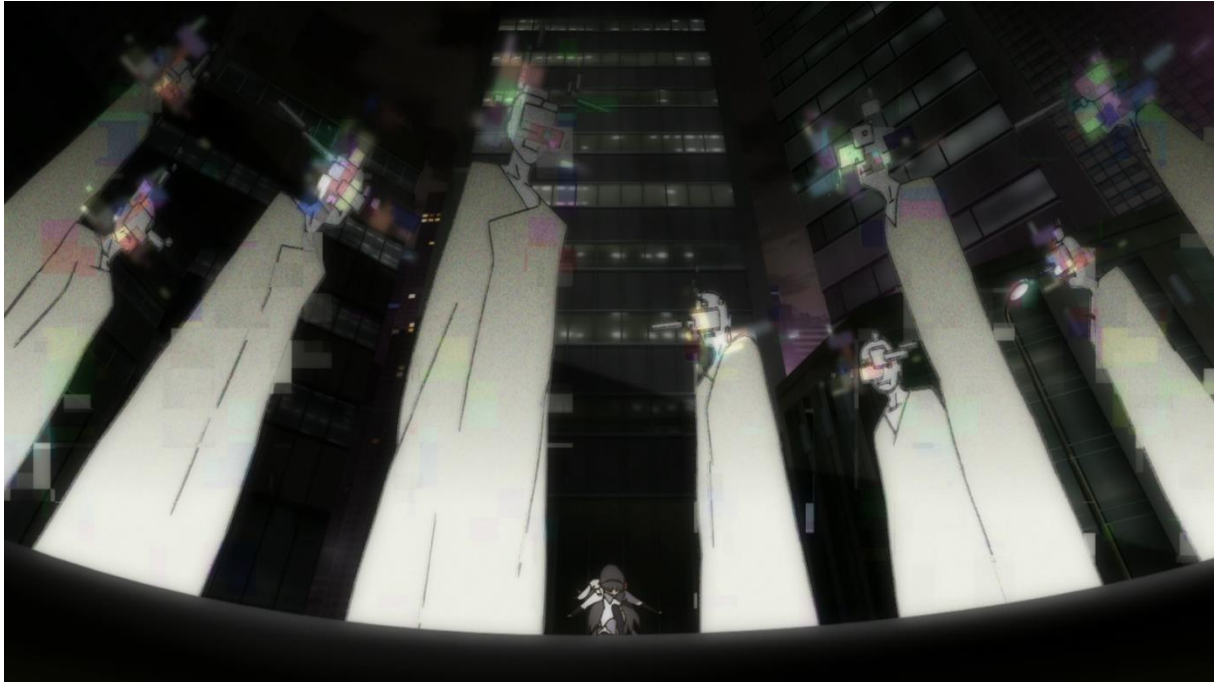
Kuva 34. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 2, jaksot 7, 59:53.)

Kohtauksessa ei kerrota Kyōkon isän harjoittaneen nimenomaan kristinuskkoa, mutta *Madoka Magican* kontekstissa tällainen tulkinta on perusteltu. Kohtaus korostaa sitä, kuinka vaikeaa on olla oma itsensä ja uskoa omiin ihanteisiinsa, vaikka se tuottaisi tuskaa toisille. Taikatytöiden voi tulkita kuolevan marttyyreina ihanteidensa puolesta, sillä Kyōkon isän tavoin he uskovat loppuun asti tekevänsä maailmasta paremman paikan. Ihanteisiin uskomisen ja itsensä uhraamisen tematiikka on merkittävässä osassa läpi sarjan ja vahvistaa osaltaan kristillisen allegorian genreä.

Läpi sarjan Kyōko syö omenoita, ja seitsemännessä jaksossa hän suuttuu Sayakalle, koska tämä heittää Kyōkon tarjoaman omenan pois. Omena semanttisena piirteenä on yksi ilmeisimmistä kristillisen allegorian ilmentäjistä. Toinen merkittävä semanttinen piirre on sarjan musiikki. Kajiura Yukin (1965–) säveltämä musiikki ottaa vaikutteita länsimaisesta taide- ja kirkkomusiikista. Yksi läpi sarjan kuulluista musiikkiteoksista, ”Credens Justitiam”,

on romaanisia kieliä, erityisesti latinaa, muistuttavilla sanoilla laulettu kuoroteos. Virttä muistuttava ”Sagitta Luminis” soi viimeisessä jaksossa kohtauksessa, jossa Madoka kerää kaikkien taikatyttöjen saastuneet sielujalokivet itselleen. Kolmas tällainen semanttinen piirre on Valpurinyö-noita, jota vastaan Madoka ja Homura taistelevat. Saksalaisessa kansantarustossa noidat tapaavat valpurinyönä Brocken-vuorella. Myöhemmin juhla on vakiintunut osaksi kristinuskoa, jolloin juhlanäytelmä on rukoiltu kanonisoitua pyhimys Valpurgia suojelemaan kristittyjä noituudelta.

Kristinuskon harjoittajia on Japanissa ainoastaan noin 1,5 prosenttia (Nippon.com 2019). Se ei ole koskaan saavuttanut kulttuurisesti merkittävää jalansijaa Japanissa, minkä johdosta kristinusko näyttäytyy monille japanilaisille eksoottisena ilmiönä. Jotkin manga- ja animeteokset sisältävät kristinuskolle ominaista symboliikkaa (mm. *Neon Genesis Evangelion* ja *Fullmetal Alchemist*), mutta ne toimivat usein lähinnä eksotisoituina koristeina eivätkä sisällä koherenttia temaattista tai allegorista luentaa. Vaikka onkin oletettavaa, että *Madoka Magican* viittaukset kristinuskoon ja saksalaiseen kulttuuriin on osittain valittu niiden vierauden vuoksi, *Madoka Magican* sisältämät viittaukset kristinuskoon ilmentävät kuitenkin kokonaisvaltaista allegorista luentaa. *Madoka Magica* on mahdollista lukea kristillisenä allegoriana, joka uudelleenkertoo *Raamatun* syntiinlankeemuskertomuksen sekä Jobin koettelemukset. Alussa viattoman hahmon ottanut Kyubey yrittää vietellä Madokan tarjoamalla hänelle toteutettavan toiveen, mutta toiveiden vastapainona taikatyöt ajautuvat syvälle syntien maailmaan. Kyubey paljastaa, että taikatyttöjen on määrä väistämättä muuttua noidiksi, koska toiveet eivät sovit yhteen todellisuuden kanssa, mikä vertautuu kristinuskon käsitykseen perisynnistä. Lopulta Madoka ottaa Jeesuksen tavoin kaikkien universumin tyttöjen synnit kannettavakseen, muuttuu jumalaksi ja poistaa perisynnin maailmasta. Paha ei kuitenkaan poistu, mikä näkyy teoksen viimeisessä jaksossa: noidat ovat hävinneet maailmasta, mutta niiden tilalle on tullut uusia kielteisten tunteiden ilmentymiä, joita vastaan taistella. Nämä ilmentymät on kuvattu yhtä abstraktisti ja muusta visuaalisesta tyylistä poikkeavalla tavalla kuin noidatkin (kuva 35).



Kuva 35. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 3, jakso 12, 1.36:56.)

Kristillisen allegorian mukaiseen luentaan liittyy myös mahdollisuus lukea *Madoka Magicaa* feministisenä uudelleenkertontana kristinuskon myyteistä. Vastapainona kristinuskon käsitykselle siitä, että nainen johdatti ihmiskunnan perisyntiin, *Madoka Magicassa* Madoka hyvittää tämän perisyntin ja tekee itsestään Jeesuksen kaltaisen ihmiskunnan pelastajan. Näin ollen sen voi tulkita myös vastateokseksi ja kritiikiksi kristinuskon patriarkaalisuutta ja syntikeskeistä ihmiskäsitystä vastaan. Tältä osin se vertautuu monin osin Philip Pullmanin (1946–) *Universumien tomu* -fantasiaromaanisarjaan (*His Dark Materials*, 1995–2000), joka uudelleenkertoo John Miltonin *Kadotetun paratiisin* tarinan kritisoiden kristinuskon näkemystä ihmisyydestä, synnistä ja naisista. Molemmat teokset käsittelevät perisyntin tematiikkaa ja uudelleenkirjoittavat kristinuskon mytologiat ja opetukset poistamalla perisyntin maailmasta tai *Universumien tomun* tapauksessa tekemällä siitä hyvän asian.

Tähän tulkintaan liittyy myös Madokan viattomuuden korostaminen. Madoka on hyveellinen nuori tyttö, joka ei ole vielä antautunut aikuisuuden synneille, joille hänen ystävänsä yksi toisensa jälkeen lankeavat. Kun Madokan toive toteutuu ja hän korottaa itsensä jumalaksi, hänen viattomuutensa ja hyveellisyytensä hyödyttävät muitakin. Madokan hyvittäessä taikatytöjen synnit ja ottaessaan heidän kielteiset tunteensa kannettavakseen hän samalla kohottaa rakkauden merkittävimmäksi tunteeksi. Hän toteaa Homuralle vasta nyt ymmärtäneensä, kuinka paljon tämä teki hänen puolestaan, ja vaalivansa heidän ystävyytään.

Sen merkiksi Madoka antaa Homuralle punaisen hiusnauhansa ja sanoo Homuralle heidän tapaavan vielä. Tämä on viittaus perinteiseen itäaasialaiseen kansantarunaan, jonka mukaan jumalat solmivat näkymättömän punaisen nauhan kahden ihmisen välille, joiden kohtalona on rakastaa toisiaan. Punaisen nauhan motiivi toistuu useissa manga- ja animesarjoissa, erityisesti sekaikkein moodia ilmentävissä teoksissa. Kristillisen allegorian tematiikkaan se liittyy rakkauden ilmentäjänä ihmisen ja Jumalan sekä kahden ihmisen välillä.

Madokan katoaminen hänen luomastaan uudesta universumista on osa mangalle ja animelle tyypillistä piirrettä katoavasta naishahmosta. Tähän liittyy kristilliselle allegoriallekin ominainen tematiikka siitä, että synnit ja kielteiset ajatukset tulee piilottaa muiden nähtäviltä, koska muuten ne ruokkivat itseään ja kasvavat teoksessa lopulta noidiksi. Japanilaiselle kulttuurille ominainen pelko kasvojen menettämisestä ja tapa piilottaa kielteiset tunteet kietoutuu näin osaksi länsimaista kristillistä kulttuuriperintöä.

Seuraavassa luvussa käsittelem *Madoka Magica* genrejensä muokkaajana. Käsittelem, kuinka *Madoka Magica* muokkaa tässä luvussa käsittelemiäni genrejä ja niiden konventioita niin semanttisella, syntaktisella kuin pragmaattisellakin tasolla.

5 *Madoka Magica* genrejen muokkaajana

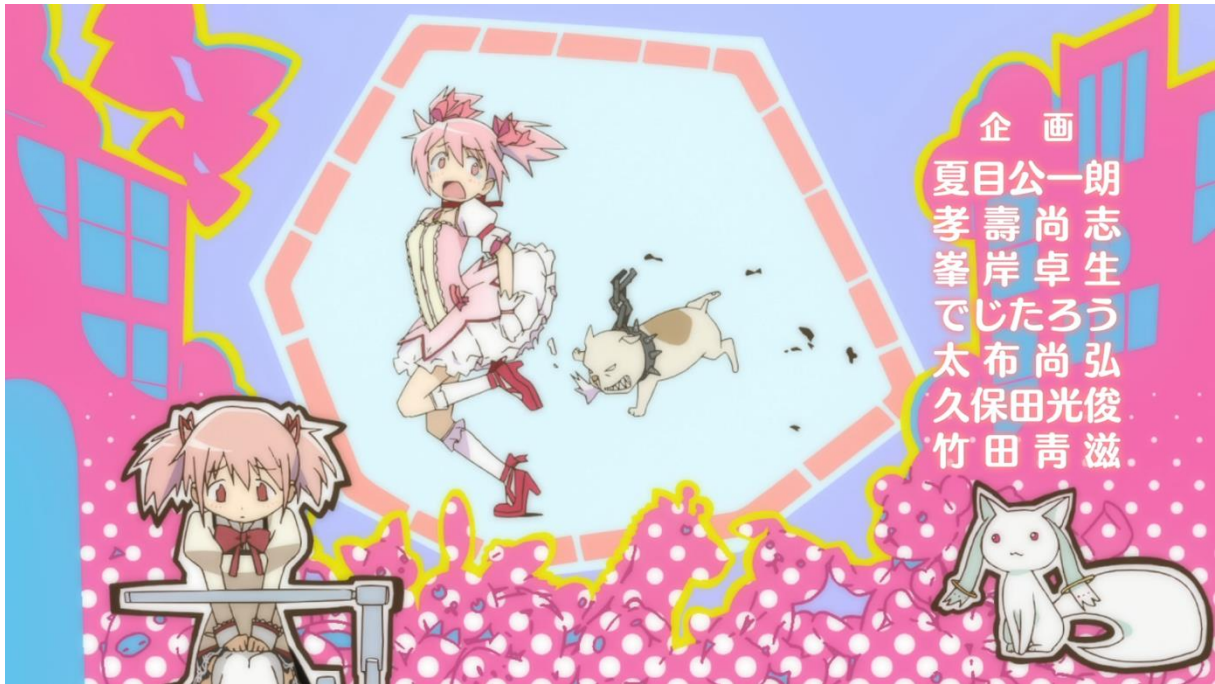
Edellisessä luvussa analysoin *Madoka Magican* ilmentämiä genrejä ja niiden konventionaalisia piirteitä. *Madoka Magica* kuitenkin myös muokkaa näitä genrejä monin tavoin kommentoiden arkkitekstuaalisesti genrejensä kliseitä ja konventioita. Tässä luvussa käsittelem, kuinka *Madoka Magica* muokkaa edellisessä luvussa käsiteltyjä genrejä. Analyysini tukena hyödynnän erityisesti Rick Altmanin käsitystä genreristeyksestä pisteestä, jossa katsojalle tarjotaan erilaisia mahdollisuuksia tulkita teoksen sisältämiä genrejä ja analysoin sen avulla sitä, kuinka *Madoka Magica* muokkaa niitä genrejään, joita käsittelem neljännessä luvussa.

Ensimmäisen jakson aloittava kohtaus, jossa Homura taistelee Valpurinyötä vastaan, on voimakkaassa kontrastissa muuhun jaksoon nähden. Sen värimaailma koostuu lähinnä valkoisesta, harmaasta ja mustasta, ainoina poikkeuksina Madoka ja Kyubey (kuva 36).



Kuva 36. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 1:42.)

Kohtauksen taustalla soi vaimeasti synkkä ja melankolinen ”Magia”, joka toimii kolmannesta jaksosta eteenpäin lähes kaikkien jaksoiden lopetusmusiikkina. Kappale asettuikin ensimmäisessä jaksossa samanlaiseen kontrastiin muun jakson kanssa kuin kolmannessa jaksossa. Ensimmäisessä jaksossa kyseinen kohtaus loppuu äkisti Madokan heräämiseen, minkä jälkeen intromusiikki alkaa soimaan värikkään introkohtauksen taustalla (kuvat 37–38).



Kuva 37. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 3:28.)



Kuva 38. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 1, 4:21.)

On huomionarvoista, että teoksen mangasovituksessa ensimmäinen kohtaus on pelkistetty lähes olemattomaksi (kuva 39).



Kuva 39. (Magica Quartet 2011a, 5.)¹⁸

Alkukohtauksen eroavaisuuksien vuoksi anime ja manga muokkaavat odotushorisonttia eri tavoin. Koska mangassa alkukohtaus on tyypistetty eikä se erotu visuaalisesti yhtä merkittävästi muusta teoksesta kuin animessa, se ei johdata lukijaansa yhtä voimakkaasti teoksen mahdollista poikkeuksellisuutta kohtaan kuin anime. Näin ollen kolmannen jakson käänne oletettavasti tuntuu mangan lukijalle yllätyksellisemmältä kuin animen katsojille. Myös mangan piirrostyylillä vihjaa tähän suuntaan, sillä se on lapsenomaisempi ja humoristisempi chibi-hahmoineen lukujen välissä ja tankōbonien alussa (kuva 40).

¹⁸ Emma Myllysen käännös: ”Hän ei selviä tästä yksin.” – ”Tämä on... liikaa.” – ”Ei tämä ole oikein!” (Magica Quartet 2014a, 5.)



Kuva 40. (Magica Quartet 2011c, etukansi.)¹⁹

Myöskään noitien ja labyrinttien olemus ei välity samalla tavalla mangassa. Manga ei painota samalla tapaa labyrinttien merkitystä fantastisina tiloina ja kielteisten tunteiden leposijana, vaan keskittyy enemmän hahmokuvaukseen ja juoneen itseensä. Tämä johtunee pääosin sarjakuvan ja animaation erilaisesta olemuksesta, mikä korostuu erityisesti mangan mustavalkoisuuden osalta. Tämän lisäksi manga painottaa vielä animea voimakkaammin toimintakohtausten dynaamisuutta (kuva 41).

¹⁹ Emma Myllysen käännös: ”JYRINÄÄ” – ”Tarina tähän asti” – ”Avaruudesta hyökkäävä inkubaattori uhkaa tuhota koko maapallon.” – ”JYLINÄÄ” – ”Sayakaaaaa!! Miksi yritit suojella minua?” – ”Olen idiootti...” – ”Tämä on väärin! Niin väärin!” – ”Mitään... ei ole enää tehtävissä!” – ”Ei voi mitään... on vain yksi keino... liittoutuminen.” (Magica Quartet 2014c, etukansi.)



Kuva 41. (Magica Quartet 2011c, 6.)²⁰

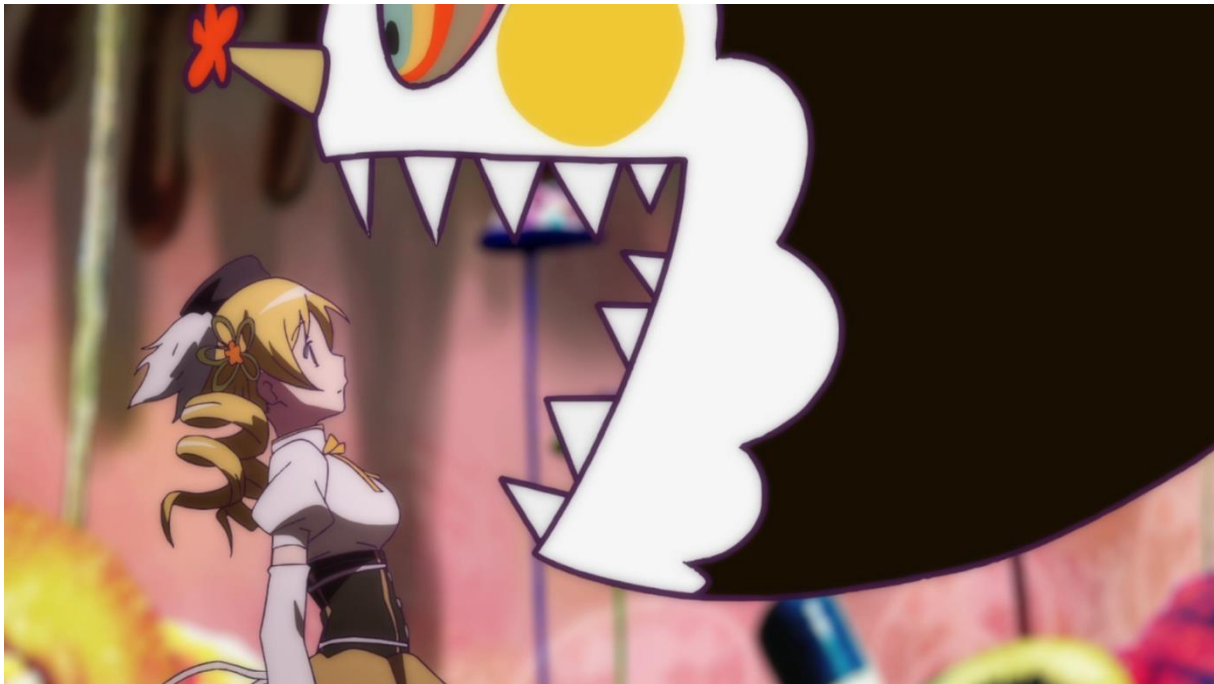
Shōjo-mangalle ominaiset dynaamiset ja vauhdikkaat taistelukohtaukset ja niitä tehostavat katakanat ovat voimakkaassa kontrastissa animen visuaaliseen tyyliin nähden. Vaikka animekin sisältää näyttäviä taistelukohtauksia, niitä tasapainottaa värien ja musiikkien välittämä synkkyuden tunne, kuten kuvan 41 yhdeksännen jakson avauskohtauksessa. Toisaalta

²⁰ Emma Myllysen käännös: ”Väisty!” – ”...sinä!” – ”Tartu käteeni.” – ”Mitä...?” – ”Heti!” (Magica Quartet 2014c, 6.)

manga voidaan luokitella myös seineniksi sillä perusteella, että se ei sisällä kanji-merkkien ääntämyksiä toisin kuin nuoremmille lukijoille suunnatut shōnen- ja shōjo-mangat, sillä nuorempien lukijoiden ei oleteta osaavan vielä kaikkia kanjeja.

Madoka Magican animaatiotyö toimii merkittävänä genrejen muokkaajana ja erottaa sen shōjon konventionaalisista ilmaisumuodoista. Kuten olen todennut alaluvussa 4.1, *Madoka Magican* visuaalinen ilme on sekoitus konventionaalista shōjo-kuvastoa, mikä ilmenee erityisesti hahmosuunnittelussa, sekä kokeellisempaa animaatiota, mikä ilmenee erityisesti noitien ja niiden labyrinttien kuvauksessa.

Madoka Magican merkittävin genreristeys on kolmannen jakson lopussa tapahtuva Mamin äkillinen kuolema. Tätä ennen synkät elementit ovat jääneet vaimeasti taustalle (vaikkakin niitä on ennakoitu), mutta tässä vaiheessa ne yhtäkkiä ja varoittamatta muuttuvat teosta aina loppuratkaisuun asti hallitseviksi elementeiksi. Genreristeuksen audiovisuaaliset elementit tukevat sen tarinallisia ja temaattisia elementtejä: noita, jota vastaan Mami taistelee, kuvataan aluksi pehmolelun kaltaisena koristeellisten elementtien keskellä, minkä jälkeen se muuttuu irvokkaaksi klovniksi ja puree Mamin pään irti (kuvat 42–43).

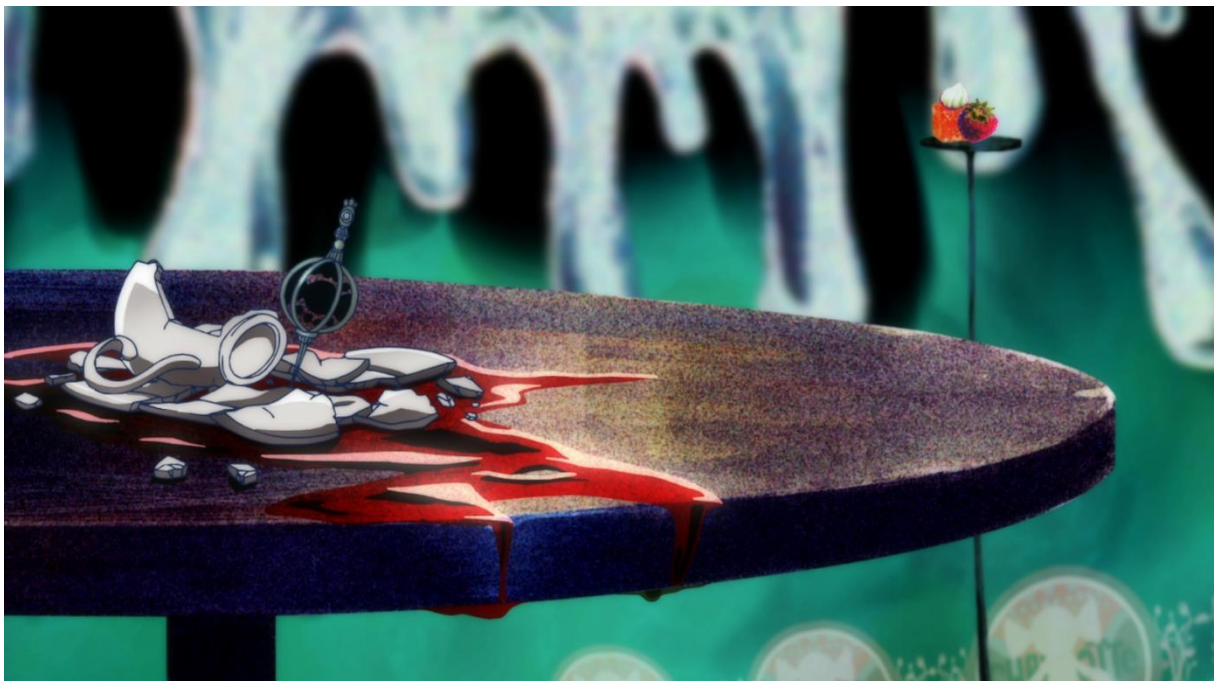


Kuva 42. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 3, 1.11:29.)



Kuva 43. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 3, 1.11:43.)

Kun Homura lopulta kukistaa noidan ja pelastaa Madokan ja Sayakan, kohtaus huipentuu kuvaan, jossa tasanteelta tihkuu verta (kuva 44).



Kuva 44. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 1, jakso 3, 1.13:09.)

Kohtauksen taustalla Homura toteaa: ”目に焼き付けておきなさい。魔法少女になるって、そういうことよ。”²¹ Toteamus korostaa kohtauksen audiovisuaalista vaikuttavuutta ja šokkiefektiä viestittäen katsojalle teoksen olevan jotain muuta kuin mihin teoksen odotushorisontti on katsojaa johdattanut.

Toinen merkittävä genreristeys on kahdeksannen jakson lopussa, kun Kyubey paljastaa noitien olevan todellisuudessa entisiä taikatyttöjä. Tämä rikkoo lapsille ja nuorille suunnattujen satujen ja fantasiateosten tavanomaisen käsityksen siitä, että paha on jotain ulkopuolelta tulevaa. *Madoka Magicassa* käsitys pahasta muuttuu tämän paljastuksen jälkeen yhä läheisemmäksi, kun teos ilmaisee pahan olevan ihmiselle ominaista ja taikatyttöjen tapauksessa heidän väistämätön kohtalonsa. Ahdistuksesta tulee paljon läheisempää ja inhimillisempää, mikä ilmenee juonen ja tematiikan lisäksi myös visuaalisesti. Seitsemännessä jaksossa Sayaka on ajautunut yhä syvemmälle ahdistukseen ja itseinhoon. Jakson lopussa hän tuhoaa mustavalkoisena siluettina kuvatun noidan sarjan muuhun tyyliin nähden poikkeuksellisen väkivaltaisesti: hän tuhoaa miekallaan noidan lonkerot, joista purskahtaa verta, minkä lopuksi hän murskaa maanisen naurun säestämänä jo tuhotun noidan (kuva 45).



Kuva 45. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 2, jakso 7, 1.10:36.)

²¹ Emma Myllysen käännös mangasta: ”Painakaa tämä hetki mieleenne. Taikatytöksi ryhtyminen tarkoittaa tätä.” (*Magica Quartet* 2014a, 108.)

Kohtaus loppuu ruudun pimenemiseen, jonka taustalla Madoka anelee itkuisesti Sayakaa lopettamaan. Kohtauksen väkivaltaisuus on teoksen muuhun graafiseen sisältöön nähden erityisen voimakasta.

Kyseisen genreristeyksen myötä teoksen fokus siirtyy juonesta ja ulkoisesta maailmasta henkilöiden sisäiseen maailmaan ja heidän kokemuksiinsa tunteisiin. Tähän liittyy se, että *Madoka Magica* sisältää mahō shōjon genrelle epätavallisesti melko vähän taistelukohtauksia. Siinä missä taistelukohtaukset toimivat konventionaalisissa mahō shōjo-tarinoissa kuluttajia miellyttävinä visuaalisesti näyttävinä pitkitettyinä kohtauksina muodonmuutoskohtausten tapaan, *Madoka Magicassa* niiden vähyys painottaa henkilöiden sisäistä taistelua ulkoisen sijaan ja korostaa teoksen eroavaisuutta mahō shōjon genren konventionaaliin ja kaupallisiin edustajiinsa nähden.

Kolmas merkittävä genreristeys on kymmenes jakso, jossa paljastuu, että Homuralla on kyky matkustaa ajassa ja että tämä on yrittänyt pelastaa Madokan vääjäämättömältä kohtaloltaan muuttua noidaksi. Jaksossa esitelty fatalistinen maailmankuva pakottaa katsojan valitsemaan, omaksuuko hän synkän ja lohduttoman, päähenkilön tuhoon päättyvän haaran vai odottaako hän vielä mahō shōjon ja satujen genreille ominaista onnellista loppua. *Madoka Magica* saa lopulta perinteisessä mielessä onnellisen lopun, kun Madoka luo universumin uudelleen ja pelastaa kaikissa mahdollisissa aika- ja tarinalinjoissa taikatytöjä muuttumasta noidiksi. *Madoka Magican* jatko-osa *Hangyaku no monogatari* (叛逆の物語, ”Kapina”, 2015) kuitenkin mitätöi tämän onnellisen lopun ja sen sijaan jatkaa kristillistä tematiikkaa käsittelemällä Homuran pakkomielteisen synnilliseksi muuttuvaa suhdetta Madokaan. *Hangyaku no monogatarin* lopussa Homura antaa periksi mustasukkaisuudelleen ja halulle omistaa Madoka ja muuttuu kirjaimellisesti Saatanaksi, joka viettelee Madokan.

Myös intromusiikki luo genreristeystä. Muissa jaksoissa kuultu introkappale ”Connect” kuullaan kymmenennessä jaksossa poikkeuksellisesti vasta jakson lopussa, jolloin se asettuu erilaiseen kontekstiin. Paljastuu, että sen sanoitukset kertovatkin Homurasta ja hänen synkästä kohtalostaan:

交わした約束忘れないよ
目を閉じ確かめる 押し寄せた闇
振り払って進むよ

いつになったら失くした未来を
私ここでまた見ることできるの
溢れ出した不安の影を
何度でも裂いてこの世界歩んでこう

止めどなく刻まれた
時は今始まり告げ
変わらない想いを乗せ
閉ざされた扉開けよう

目覚めた心は走り出した
未来を描くため
難しい道で立ち止まっても
空は綺麗な青さでいつも待っててくれる
だから怖くない
もう何があっても挫けない (Watanabe 2011.)

En unohda lupaustamme
suljen silmäni varmistaakseni
että ravistan pimeyden ympäriltäni
ja jatkan eteenpäin

milloin voin nähdä täällä uudestaan
tulevaisuuden jonka menetin
revin auki toistuvasti
ylitsevuotavan ahdistuksen varjon
ja jatkan kävelemistäni tässä maailmassa

loputtomasti tikittävä
aika ilmoittaa nyt alun
asetan siihen muuttumattomat tunteeni
avaan suljetun oven

herännyt sydän on alkanut juosta
maalatakseen tulevaisuuden
vaikka pysähtyisin vaikealla polulla
kauniin sininen taivas odottaa aina minua
siksi en pelkää
mitä tapahtuukaan, en menetä toivoani²²

Ensimmäinen säkeistö viittaa Homuran Madokalle antamaan lupaukseen pelastaa hänet, kun taas säkeet ”いつになったら失くした未来を / 私ここでまた見ることできるの” viittaavat Homuran kykyyn matkustaa ajassa. Kaksi viimeistä säettä toistuvat muuallakin sarjassa: muun muassa kolmannessa jaksossa Mami toteaa juuri ennen kuolemaansa Madokalle, ettei pelkää enää, koska ei ole yksin. Viimeisen jakson lopputekstien jälkeisessä epilogissa nähdään englanninkielinen lainaus Homuran ryhtyessä taistelemaan uusia kielteisten tunteiden ilmentymiä vastaan (kuva 46).

²² Suomennos on omani.



Kuva 46. (*Puella Magi Madoka Magica* 2012. Levy 3, jaks0 12, 1.38:45.)²³

Toisin kuin mahō shōjon konventioihin kuuluu, Madoka ei muutu taikatytöksi ennen viimeistä jaksoa lukuun ottamatta introkohtauksen muodonmuutoskohtausta. *Madoka Magicassa* onkin kyse enemmänkin siitä, onko Madoka valmis muuttamaan taikatytöksi ja ottamaan sen taakan vastaan kuin siitä, että hän ottaisi taakan vastaan ajattelematta ja vasta sen jälkeen kehittyisi ihmisenä (vrt. Shen 2014, 183). Taikatyttönä oleminen ei useisiin muihin mahō shōjo -sarjoihin verrattuna olekaan unelmien täyttymys.

Madoka Magican toistuva teema on itsensä ylittäminen, joka ilmenee muun muassa teoksen dramaattisessa loppuratkaisussa, jossa Madoka korottaa itsensä jumalaksi ja ottaa muiden synnit kannettavakseen irtautuen aiemmin väistämättömänä totuutena pidetystä kiertokulusta. Sama itsensä ylittämisen tematiikka ilmenee myös arkkitekstuaalisella tasolla, siinä kuinka genret pyrkivät muokkautumaan ja näin ollen ylittämään itsensä. Seuraavassa luvussa käsittelen *Madoka Magicaa* genrejensä uudelleenluojana ja vertaan teosta erityisesti kahteen sitä edeltäneeseen merkittävään anime- ja mangasarjaan, *Neon Genesis Evangelioniin* ja *Shōjo kakumei Utenaan*.

²³ Oma suomennokseni: ”– Älä unohda. Aina jossain on joku, joka taistelee puolestasi. – Niin kauan kuin muistat hänet, et ole yksin.”

6 *Madoka Magica* genrejen uudelleenluojana

Olen kahdessa edellisessä luvussa käsitellyt *Madoka Magicaa* genrejensä ilmentäjänä ja muokkaajana. Nyt käsittelen näiden prosessien lopputulosta eli kuinka *Madoka Magica* uudelleenluo ja mahdollisesti vakiinnuttaa genrejensä repertuaaria. Luku koostuu kahdesta alaluvusta, joissa ensimmäisessä vertaan *Madoka Magicaa* kahteen transmediaaliseen sarjaan: *Neon Genesis Evangelionin*²⁴ ja *Shōjo kakumei Utenaan*. Vertailu on merkittävää sen vuoksi, että kyseiset sarjat asettuvat merkittäväksi osaksi genrejensä ja moodiensa kulttuuris-historiallista jatkumoa ja vertautuvat näin ollen niiden jälkeen tulleeseen *Madoka Magicaan*. Toisessa alaluvussa käsittelen *Madoka Magicaa* vastaanottonsa tuotteena ja kuinka se pragmaattisen tulkinnan kautta rakentaa genrejään uudelleen. Analyysini apuna hyödynnän Catherine Butlerin artikkelia ”Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in *Puella Magi Madoka Magica* (2011)”, jossa hän käsittelee *Madoka Magican* oletettua yleisöä ja sen saamaa vastaanottoa, sekä Alastair Fowlerin jaottelua genrejen muokkautumisesta.

6.1 *Neon Genesis Evangelionin* ja *Shōjo kakumei Utenan* perintö

Vuonna 1995 Anno Hideakin luomaa, ohjaamaa ja käsikirjoittamaa animesarjaa *Neon Genesis Evangelion*²⁵ alettiin näyttää Japanin televisiossa. Sarjasta tuli pian suuri menestys katsojien keskuudessa, mutta puolenvälin jälkeen mielipiteet alkoivat muuttua. Sarjan kahden viimeisen jakson myötä yleisön mielipide oli kääntynyt täysin vastakkaiseksi, ja raivostuneet fanit hyökkäsivät rajusti Annoa vastaan. 1997 Anno julkaisi elokuvan *Air / Magokoro wo, kimi ni* (*Air / まごころを、君に*, ”Ilma / Sinulle sydämeni pohjasta”), jossa uudelleenkerrottiin sarjan kaksi viimeistä jaksoa. Tämän lisäksi vuonna 2014 mangasovitus sisälsi myös uudenlaisen lopetuksen, ja vuonna 2007 alkanut ja vieläkin keskeneräinen elokuvasarja on alkuperäisen sarjan uudelleenkerrota.

Evangelion sijoittuu vuoteen 2015, jolloin ihmiskunnan kimppuun alkavat hyökätä salaperäiset Enkeleiksi kutsutut olennot. Ihmiskunnan tulevaisuuden puolesta taistelevan NERV-järjestön johtaja Ikari Gendō kutsuu 14-vuotiaan poikansa Shinjin ohjaamaan Eva-robottia ja taistelemaan Enkeleitä vastaan. Isästään vieraantunut ja masentunut

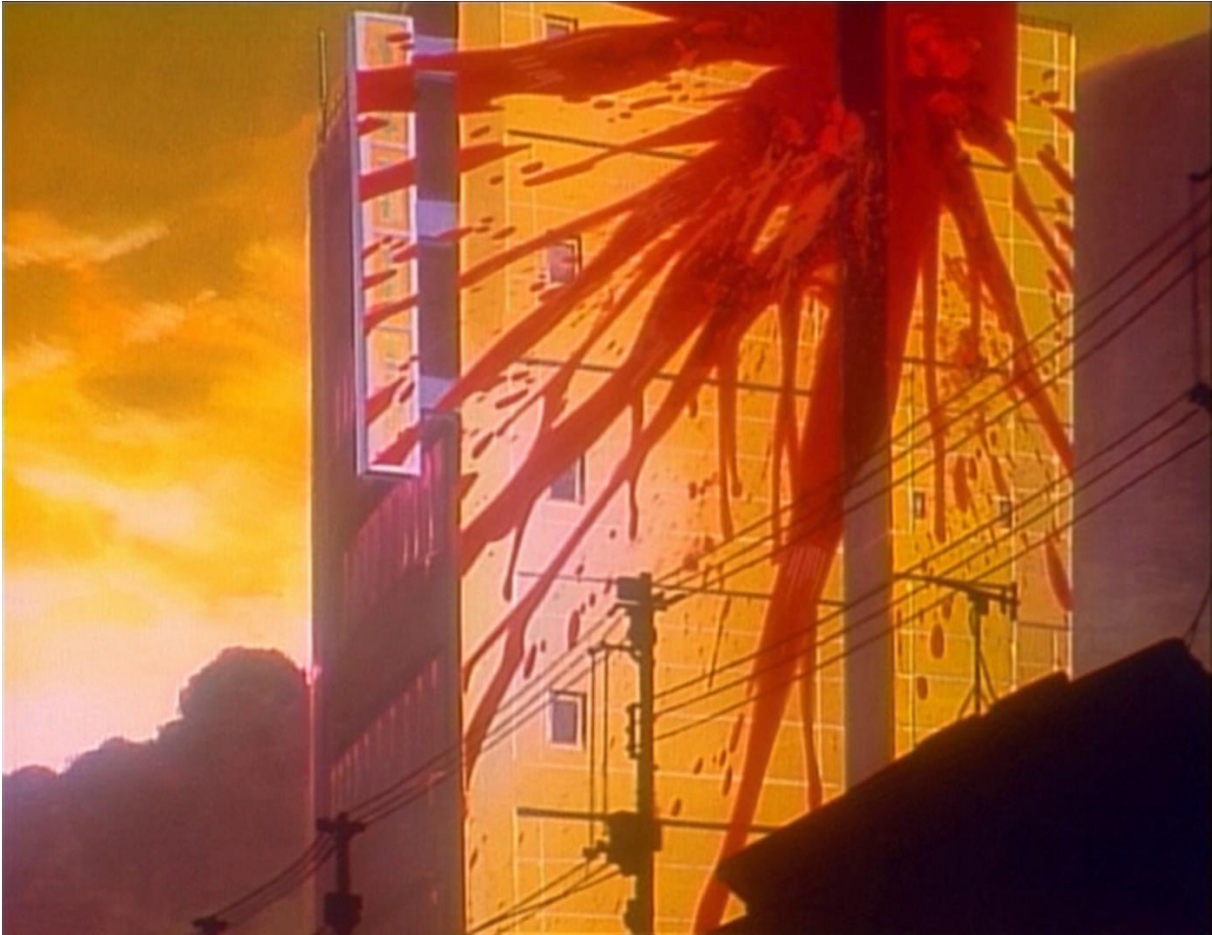
²⁴ Viittaan teokseen sen Suomessa julkaistulla nimellä (manga on julkaistu suomeksi ja anime esitetty Suomen televisiossa) sen sijaan, että käyttäisin translitteroitua japaninkielistä nimeä, kuten teen *Shōjo kakumei Utenan* kohdalla, koska teosta ei ole julkaistu Suomessa eikä sillä näin ollen ole virallista suomenkielistä nimeä.

²⁵ Tästä eteenpäin *Evangelion*.

Shinji tekee kuten käsketään, mutta ajautuu yhä syvemmälle masennukseen yrittäessään epätoivoisesti saada isältään ja muilta ihmisiltä hyväksyntää.

Sarjan edetessä paljastuu, että Enkeleiden hyökkäykset liittyvät Kuolleenmeren käärojen ennustuksiin, joiden mukaan niin Evat kuin ihmiskunnan pelastukseksi kehitetty komplementointiprojekti ovat muotoutuneet. Puolenvälin jälkeen fokus alkaa hiljalleen siirtyä robottien ja Enkeleiden välisestä taistelusta Shinjin ja toisten pilottien sisäisen maailman kuvaukseen, ja toiseksi viimeisessä jaksossa niin ulkoinen kuin sisäinenkin maailma pirstaloituvat, kun komplementointiprojekti pannaan täytäntöön. Kaksi viimeistä jaksoa koostuvat pääosin minimalistisesta animaatiosta ja ääniraidasta, jolla Shinji reflektoi omia tunteitaan ja yrittää jälleenrakentaa minuuttaan. Viimeisessä jaksossa Shinji tajuaa, että hän voi luoda oman todellisuutensa ja tehdä siitä onnellisen halutessaan, minkä johdosta hänen ystävänsä ja perheensä ilmestyvät onnittelemaan häntä.

Evangelion on tullut tunnetuksi erityisesti siitä, että se rikkoo rajusti katsojan genretietoista odotushorisonttia. Erityisen voimakkaana genreristeyksenä toimii 18. jakso, jossa neljänneksi pilotiksi valitun Shinjin luokkatoverin Suzuhara Tōjin ohjaama Eva sekoaa ja muuttuu Enkeliksi, minkä seurauksena Gendō määrää Shinjin tuhoamaan Enkelin. Shinji kieltäytyy, koska Enkelin sisällä on ihminen, minkä johdosta Gendō pakottaa Shinjin Evan kauko-ohjaukseen ja määrää sen tuhoamaan Enkelin. Audiovisuaalisesti voimakkaassa ja väkivaltaisessa kohtauksessa veri kirjaimellisesti roiskuu seinille, kun Eva pirstoo Enkelin hajalle (kuva 47).



Kuva 47. (*Neon Genesis Evangelion. Collection 0:6* 2003. Jakso 18, 19:18.)

Vaikka katsojalle on tarjottu jo paljon viitteitä siitä, että *Evangelion* muokkaa genrejään ja ylittää niiden rajat, kohtauksen suorasukainen väkivalta on voimakkaassa kontrastissa aiemman sisällön kanssa. Seuraavassa jaksossa genrelleen tavallisesti piilotettu ja korkeintaan epäsuorasti vihjattu väkivalta tulee katsojan näkyville kohtauksessa, jossa Shinjin Eva syö eläimellisesti tuhoamansa Enkelin (kuva 48).



Kuva 48. (*Neon Genesis Evangelion. Collection 0:6* 2003. Jakso 19, 21:12.)

Sekä *Evangelionissa* että *Madoka Magicassa* paljastuu, että abstrakteina olioina esitetyt viholliset ovat lopulta hyvin samanlaisia kuin niitä vastaan taistelevat ihmisetkin. Tämä paljastus erottaa teokset genrejensä yleisestä konventiosta, jossa väkivalta pidetään etäällä ja kuvien ulkopuolella. *Evangelionissa* Shinji tappaa viimeisen Enkelin, joka on muista Enkeleistä poiketen ihmisen muodossa, ja kokee tämän vuoksi tästä paljon voimakkaampia tunnontuskia. *Madoka Magicassa* samanlainen hetki nähdään yhdeksännessä jaksossa, kun Kyōko tappaa noidaksi muuttuneen Sayakan.

Evangelionia ja *Madoka Magicaa* yhdistää myös kristillinen symboliikka ja allegorisuus. Myös *Evangelionia* voi lukea kristillisenä allegoriana, vaikkakin mielestäni sen sisältämä kristillinen symboliikka on paljon epäyhtenäisempää eikä muodosta yhtä selkeitä merkityssisältöjä kuin *Madoka Magicassa* eikä näin ollen laajempaa allegorista tulkintaa. *Evangelionin* kristillinen symbolismi ilmenee selkeimmin maailman mytologian nimistön tasolla sekä visuaalisten elementtien kautta. Toisessa jaksossa Enkeli aiheuttaa tuhoutuessaan ristin muotoisen räjähdysten (kuva 49).



Kuva 49. (*Neon Genesis Evangelion. Collection 0:1* 2003. Jakso 2, 20:28.)

Näin ollen *Madoka Magica* ei ollut ensimmäinen animesarja, joka muokkasi ja uudelleenloi genrensä konventioita ja leikki katsojien odotuksilla. *Evangelionissa* näkyy useita *Madoka Magicalle* ominaisia tapoja uudelleenluoda genrensä konventioita: yllättävät ja rajut odotushorisontin rikkomiset, genreristeysten luominen, genreilleen epätavalliset ja kunnianhimoiset auditiiviset ja visuaaliset elementit sekä synkän ja psykologisesti realistisemmän ihmiskuvauksen tuominen tavallisesti eskapistisiin genreihin. *Evangelionin* merkittävä kulttuurihistoriallinen vaikutus näkyy näin ollen selvästi *Madoka Magicassa*.

Toinen merkittävä uudelleenluoja erityisesti mahō shōjon genren kannalta oli vuonna 1997 Japanin televisiossa esitetty Ikuhara Kunihiwon (1964–) ohjaama ja Enokido Yōjin (1963–) käsikirjoittama animesarja *Shōjo kakumei Utena*²⁶ (少女革命ウテ

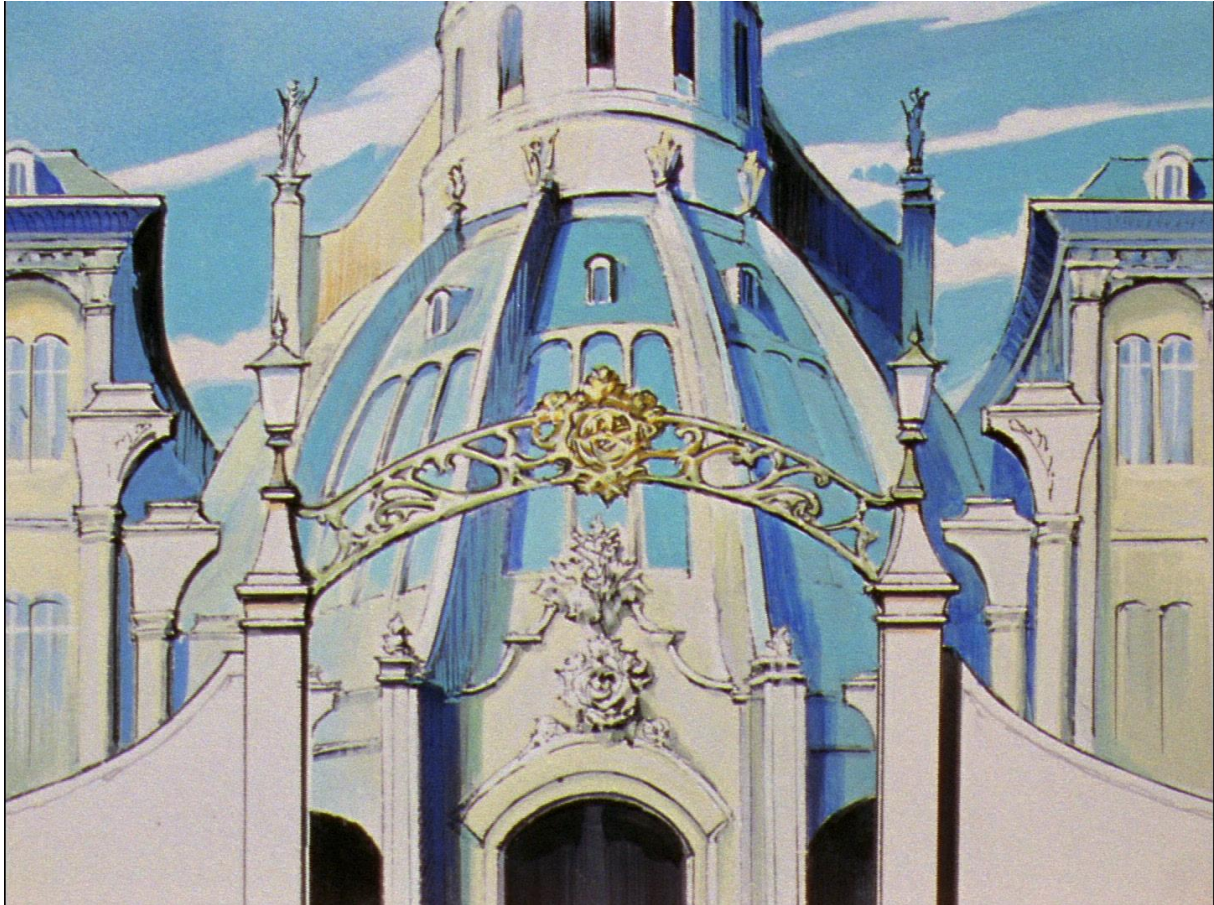
²⁶ Tästä eteenpäin *Utena*.

ナ, ”Vallankumouksellinen tyttö Utena”²⁷). Sarja ilmestyi samanaikaisesti Saitō Chihon (1967–) mangan kanssa ja vuoden 1999 elokuva *Adolescence mokushiroku* (アドゥレセンス 黙示録, ”Nuoruuden maailmanloppu”) uudelleenkertoi sarjan tarinan.

Utena kertoo teini-ikäisestä tytöstä nimeltä Tenjō Utena, joka lapsena tapasi mystisen prinssin ja johon hän rakastui. Utena opiskelee Ōtorin sisäoppilaitoksessa, jossa hän tapaa Himemiya Anthyn, joka toimii salaperäisen oppilaskunnan jäsenten Ruusun morsiamena. Oppilaskunnan jäsenet saavat kirjeitä Maailman lopulta, joissa määrätään taistelut, joiden voittaja saa itselleen Ruusun morsiamen ja voiman ”tuoda vallankumous maailmaan”. Ensimmäisessä jaksossa Utena voittaa Anthyn itselleen, minkä jälkeen hän joutuu puolustamaan tätä muiden omistushalulta. Utena ystävystyy Anthyn kanssa ja haluaa tämän olevan oma itsensä eikä vain uppoutuvan Ruusun morsiamen rooliin. Jatkuvat taistelut oppilaskunnan jäsenten kanssa uuvuttavat Utenaa, mutta taistelut vain jatkuvat, kun salaperäisen Mustan ruusun kantajat yrittävät voittaa Utenan taistelussa tappaakseen Anthyn. Anthyn veli Akio paljastuu oppilaskunnan jäseniä ohjailleeksi Maailman lopuksi, joka viettelee Utenan. Lopulta selviää, että Akio on Utenan etsimä prinssi, joka on rakastunut Anthyyn. Takaumien kautta paljastuu, että Anthy uhraisi itsensä saadakseen Akion ikuisesti itselleen, mutta tämän johdosta muuttui noidaksi kärsien ikuisesti Ruusun morsiamena. Utena yrittää pelastaa Anthyn kohtaloltaan, mutta Anthy pettää Utenan ja iskee tätä miekalla viimeisen taistelun aikana. Utena ei kuitenkaan anna periksi, vaan avaa viimeisillä voimillaan Maailman lopun oven ja löytää sen takaa kärsivän Anthyn. Tämän seurauksena Utena poistuu Ōtorista eivätkä muut ihmiset kuin Akio ja Anthy enää muista tätä. Anthy päättää jättää Ōtorin ja lähtee etsimään Utenaa.

Utenan visuaalinen ilme on *Madoka Magican* tavoin sekoitus konventionaalista shōjo-kuvastoa ja erikoisempaa sisältöä. *Utena* hyödyntää erityisesti länsimaisille saduille ominaista visuaalista kieltä, mikä näkyy muun muassa Ōtorin sisäoppilaitoksen keskiaikais- ja eurooppalaisvaikutteisessa miljöössä. Myös Ikeda Riyokon 1970-luvulta periytyvän shōjo-mangan vaikutus miljöön kuvaukseen ilmenee *Utenan* miljöössä (kuva 50).

²⁷ Teoksen japaninkielinen nimi voi käännyä myös ”Vallankumouksen tyttö Utena”, mutta jaksosten väliteksteissä esiintyvä ranskankielinen käännös ”La Fillette Révolutionnaire” käännyy ”Vallankumoukselliseksi tytöksi”.



Kuva 50. (*Revolutionary Girl Utena 1* 2017. Levy 1, jakso 1, 3:44.)

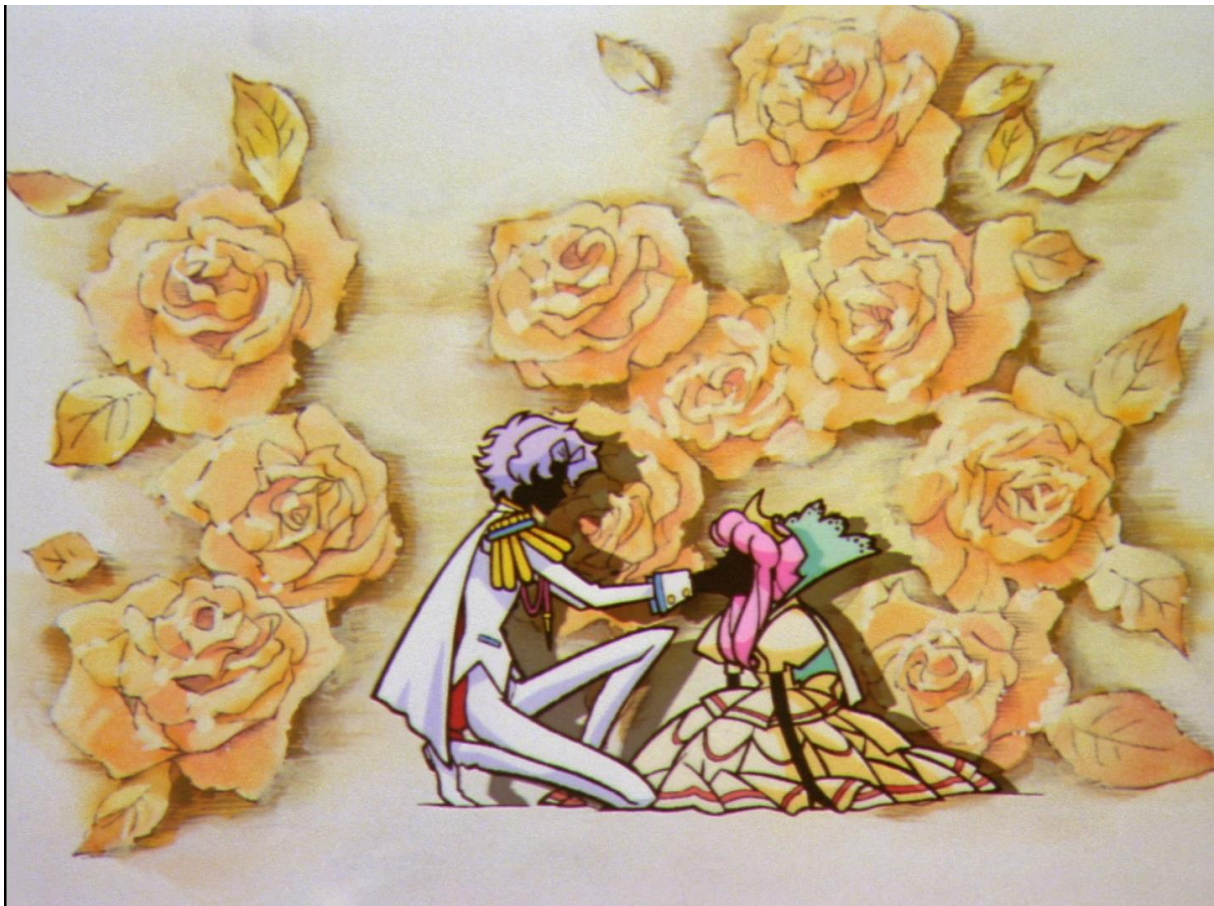
Madoka Magican tapaan myös *Utenassa* sekoitetaan konventionaalista, animen kuvakielelle ominaista visuaalisuutta epätavallisempaan ilmaisuun, mikä korostaa teosten kuvaamien maailmojen erilaisuutta toisiinsa nähden. Ne ilmentävät osaltaan myös genreristeyksiä ja teosten kaksijakoisuutta genreihinsä nähden.

Cleto ja Bahl (2016, 4) näkevät *Madoka Magican* ilmentävän niin semanttisten kuin syntaktistenkin piirteiden osalta useita eurooppalaisia satuja. He lukevat erityisesti teoksen sisältämiä labyrinttejä ja niiden sisällä piileskeleviä noitia näiden satujen uudelleenkirjoituksina (Cleto & Bahl 2016, 5–6). *Utenan* merkittävin teema on se, onko saduille ominaisiin toiveisiin ja ihmeisiin mahdollista uskoa. *Madoka Magican* tavoin Utena törmää jatkuvasti ihanteidensa murskautumiseen ja joutuu pohtimaan, ovatko ne sittenkin vain itsepetosta. Toiseksi viimeisessä jaksossa Akio paljastaa torninsa olevan paikka, josta hän heijastaa ihanteita Ōtorin ylle, mukaan lukien taisteluareenan yllä leijuvan linnan. Kohtaus toimii genreristeyksenä, jossa katsojan on pohdittava, onko genreille ominaiset ihanteet sittenkin hylättävä. Toiseksi viimeisen jakson lopussa Anthy pettää Utenan ja viimeinen jakso näyttää päättyvän siihen, ettei Utena kykene tuomaan vallankumousta maailmaan. Aivan viimeisten minuuttien aikana

annetaan kuitenkin toivoa, kun selviää, että Anthy muistaa yhä Utenan ja lähtee etsimään tätä. Tällöin katsojalle tarjotaan lopetus, jonka voi tulkita toiveikkaasti siten, että Utena on onnistunut vihdoinkin murtautumaan ihanteidensa kahleista ja löytämään itsensä. Sarjan tarinan uudelleenkertova elokuva *Adolescence mokushiroku* vahvistaa tätä tulkintaa, sillä sen lopussa Utena ja Anthy pakenevat dramaattisesti Ōtorista ulkomaailmaan.

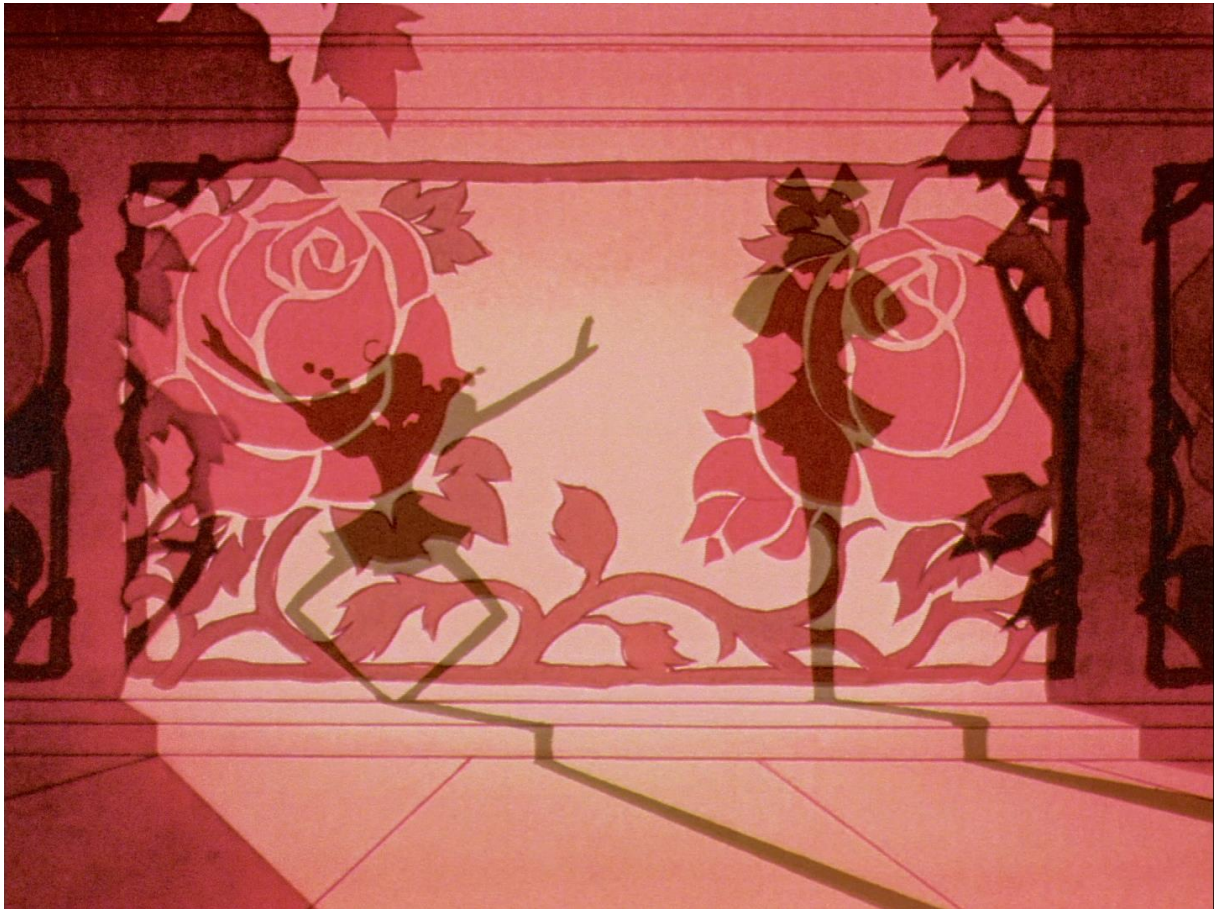
Näin ollen *Madoka Magica* jatkaa *Utenan* jalanjäljissä satujen ja mytologioiden uudelleenkirjoittamista kertoen *Raamatun* ja kristinuskon tarinoita ja myyttejä uudelleen ja kommentoiden niitä arkkitekstuaalisesti. Japanilaisen ja eurooppalaisen kulttuuriperinnön sekoittaminen ilmenee kaikissa kolmessa teoksessa, mikä osaltaan ilmentää teosten monia mahdollisia pragmaattisia tulkintatapoja.

Madoka Magican tavoin myös *Utenassa* satujen arkkitekstuaalinen kommentointi ilmenee tarinan lisäksi visuaalisten piirteiden kautta. Ensimmäisen jakson avaava sadun genren konventioita noudatteleva kohtaus, joka asettaa puitteet Utenan hahmolle, on kuvattu animaatioteknisesti ja visuaalisesti teoksen muusta ilmeestä poikkeavalla tavalla (kuva 51).



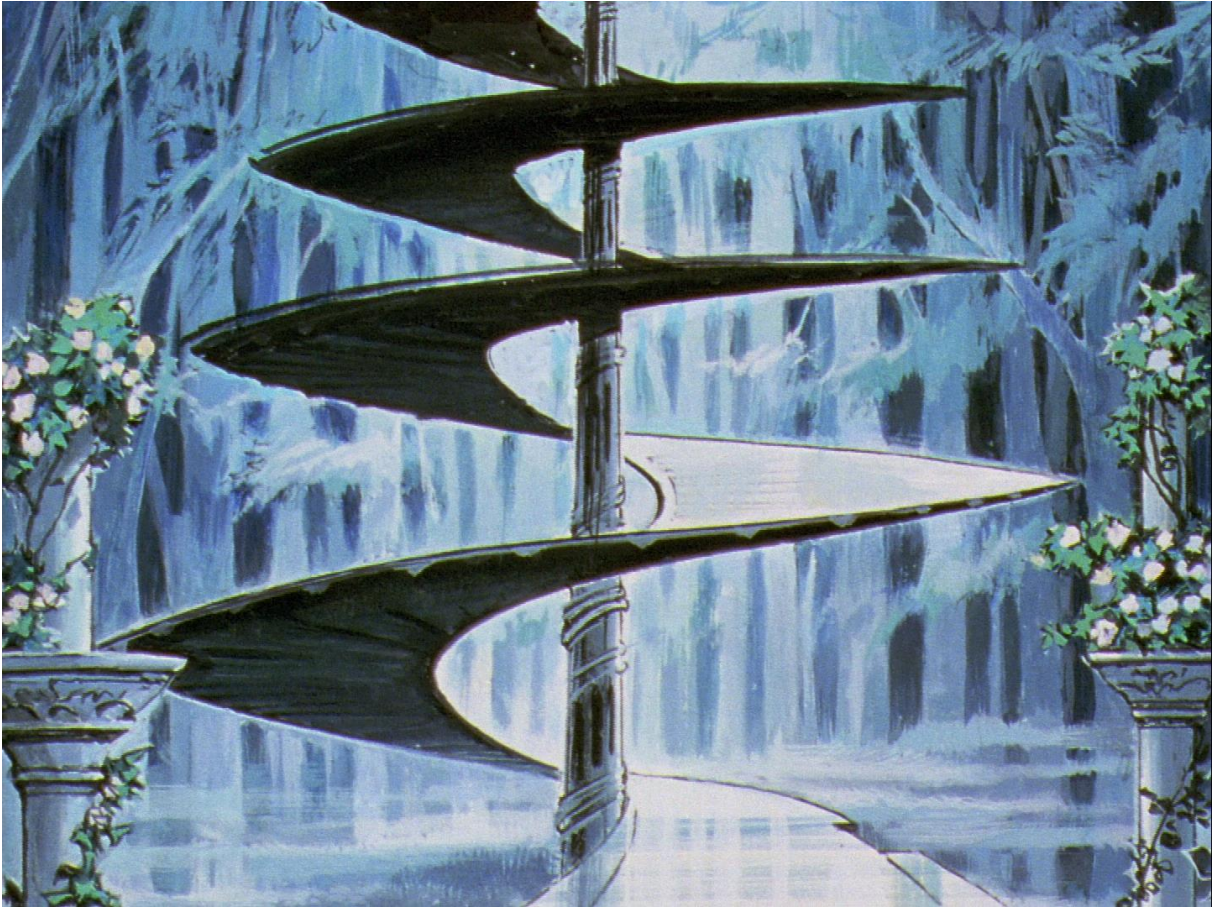
Kuva 51. (*Revolutionary Girl Utena 1* 2017. Levy 1, jakso 1, 2:04.)

Areenalla tapahtuvia taisteluita edeltävät esittelyt taas esitetään siluettianimaatiolla, joka muistuttaa nukketeatteria ja pantomiimia (kuva 52).

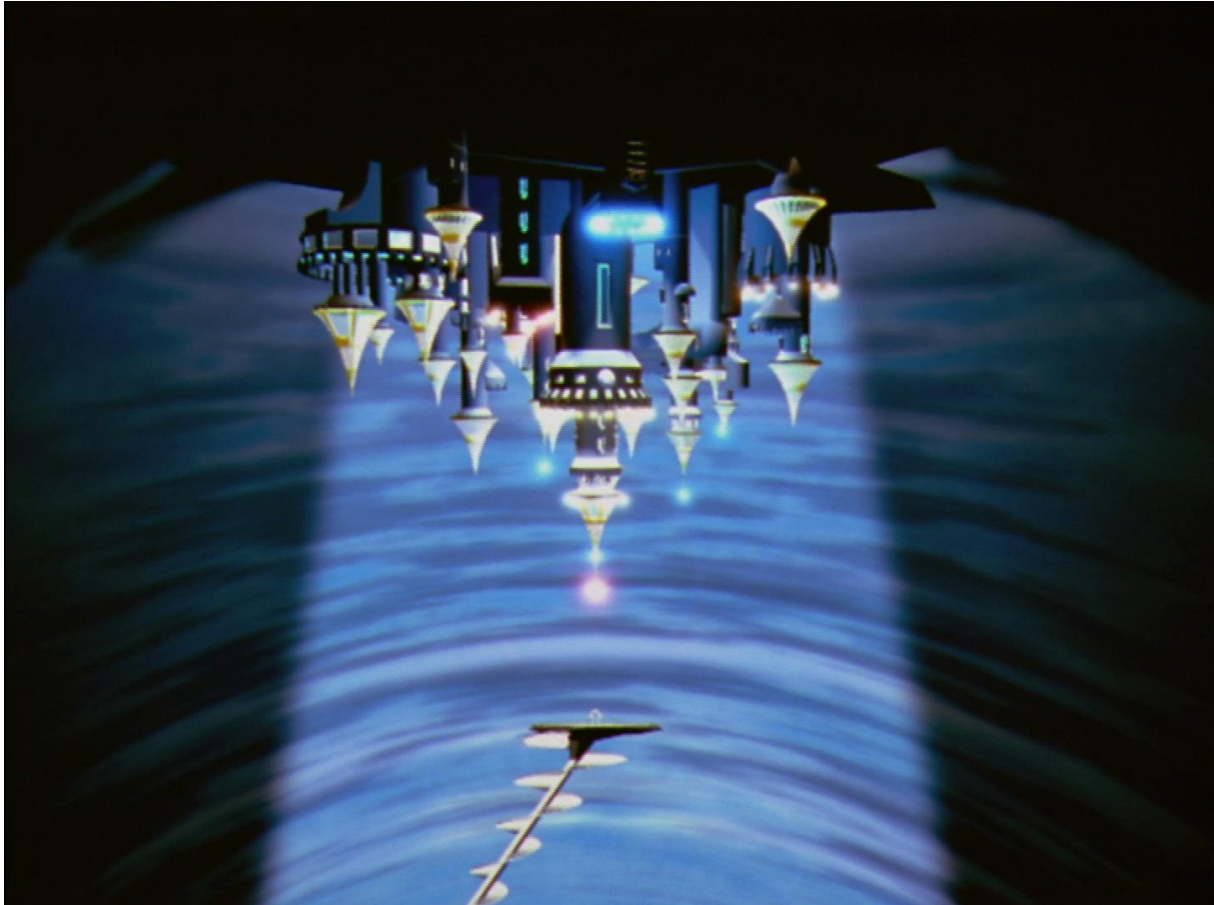


Kuva 52. (*Revolutionary Girl Utena 1* 2017. Levy 1, jakso 1, 13:38.)

Madoka Magican tapaan *Utenassa* taisteluihin yhdistetty suureellisuus ilmentää kohtausten ja niiden luomien maailmojen kontrastia toisiinsa. Areenalla tapahtuvat taistelut käydään leijuvan linnan alla, jonne kohoavia portaita pitkin Utena nousee (kuvat 53–54).

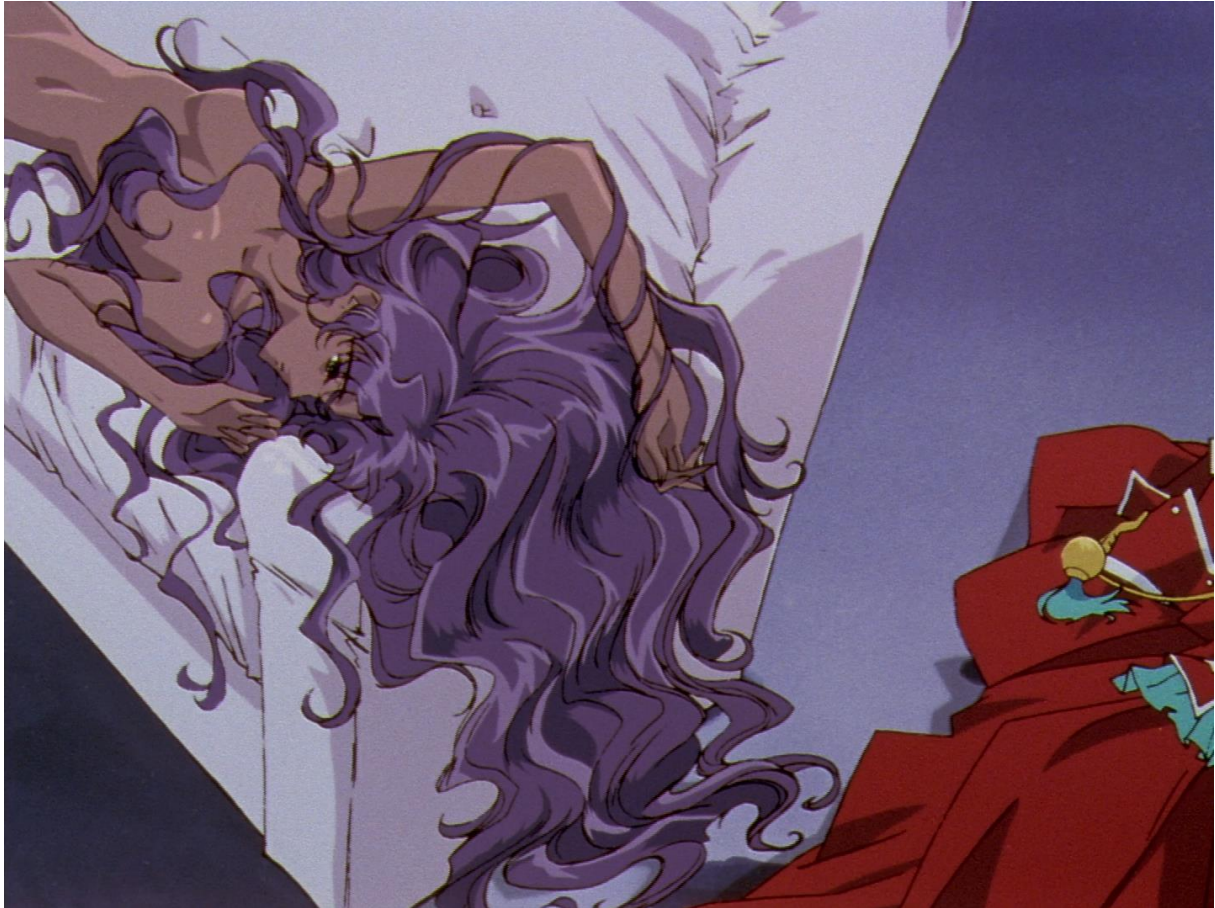


Kuva 53. (*Revolutionary Girl Utena 1*. Levy 1, jakso 1, 15:04.)

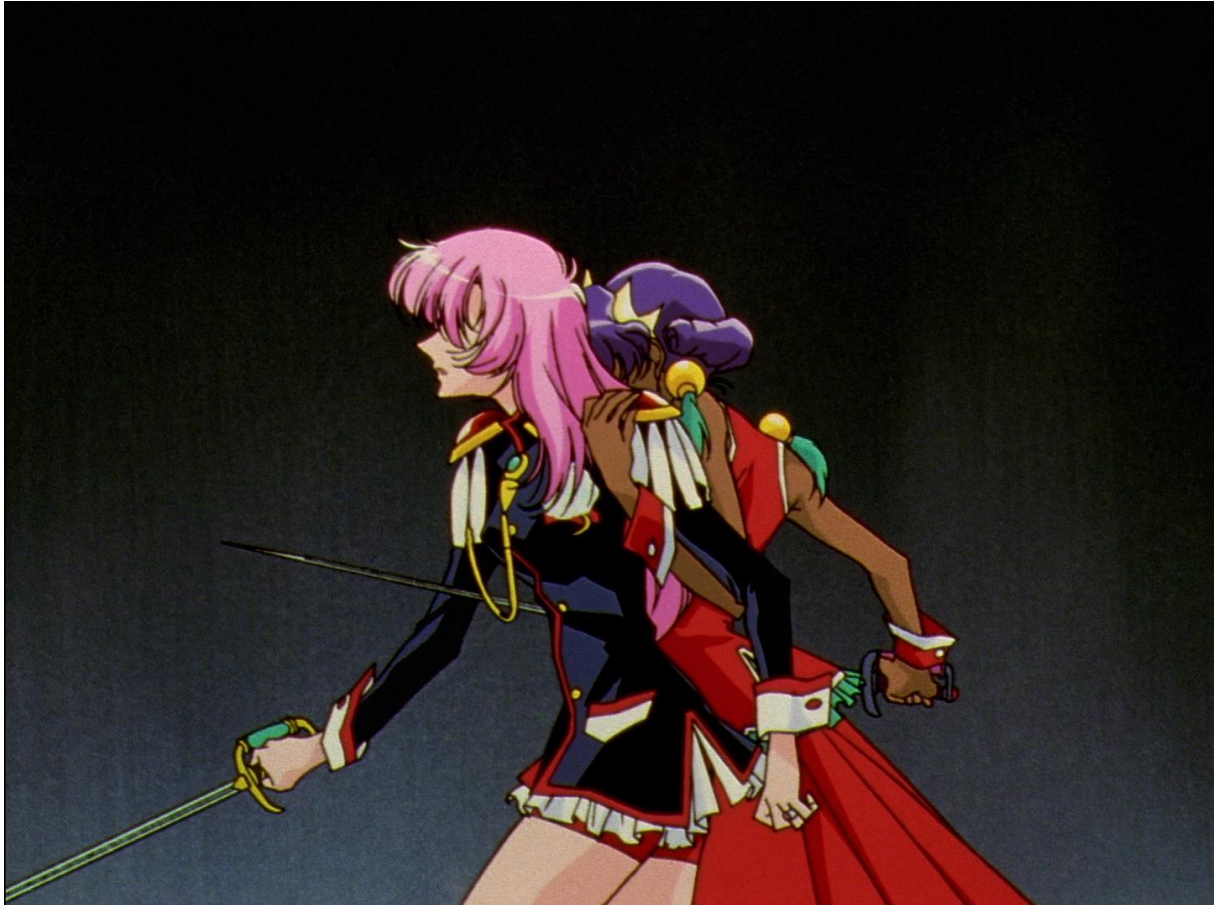


Kuva 54. (*Revolutionary Girl Utena* 1 2017. Levy 1, jakso 1, 16:17.)

Utena ei sisällä yhtä voimakkaita ja radikaalisti genrejensä konventioista poikkeavia genreristeyksiä kuin *Evangelion* ja *Madoka Magica*, vaan sen genrejen muokkaaminen kietoutuu tarinaan hillitymmin. Läpi sarjan perinteisiin mahō shōjon ja sadun konventioihin yhdistyy niille epätavallisia piirteitä, kuten Utenan hahmokuvauksen psykologinen realismi, taistelukohtausten apokalyptiset audiovisuaaliset piirteet sekä seksuaalinen kuvasto ja tematiikka. Akion ja Anthyn seksuaalista suhdetta ilmennetään aluksi hillitysti ja epäsuorasti, mutta jakson 31 kohtaus, jossa Nanami näkee alastoman ja kärsivän näköisen Anthyn Akion seurassa (kuva 55), toimii audiovisuaalisen intensiivisyytensä vuoksi teoksen voimakkaimpana genreristeyksenä, kuten myös toiseksi viimeisen jakson kohtaus, jossa Anthy pettää Utenan (kuva 56).



Kuva 55. (*Revolutionary Girl Utena 3* 2017. Levy 8, jakso 31, 21:05.)



Kuva 56. (*Revolutionary Girl Utena* 3 2017. Levy 9, jakso 38, 21:25.)

Mahō shōjon genrelle ominaisesti *Utenan* yksi tärkeimmistä teemoista on shōjo-hahmon kasvukivut sekä viattoman lapsuuden ja nuoruuden yhteensovittaminen aikuisuuden kanssa. Sama teema ilmenee myös *Madoka Magicassa*, mikä näkyy molemmissa teoksissa päähenkilöiden vastahakoisuutena taistella ja hyväksyä muiden heille asettama kohtalonsa. Tähän liittyy myös mahdollisuus lukea molempia teoksia feministisesti: Utena ja Madoka yrittävät murtautua sukupuolelleen asetetuista rajoista ja luoda uuden maailman, jossa heidän epäoikeudenmukaisiksi kokemat säännöt eivät enää päde.

Sekä *Evangelionin* että *Utenan* tarinaa ohjaavat ennalta määrätyt mytologiset kirjoitukset, joiden fatalistisuutta vastaan henkilöt taistelevat, kun taas *Madoka Magicassa* fatalistisuus ilmenee enemmänkin teoksen maailman sisäisessä logiikassa. Kaikissa näissä teoksissa fatalistisuus on osa teosten laajempaa filosofista ja moniulotteista tematiikkaa, joka on epätavallista teosten ilmentämien genrejen konventioille. Fatalistisuuteen liittyy myös teosten tematiikka itsensä ylittämisestä ja rajojen rikkomisesta. *Evangelionin* lopussa koko ihmiskunta ylittää itsensä päästessään eroon ruumiillisista rajoituksistaan, *Utenassa* Utenan voi

tulkita tuoneen vallankumoukseen maailmaan ja päässeen irti kahleistaan, ja *Madoka Magica* Madoka korottaa itsensä jumalaksi ja luo universumin uudelleen.

Seuraavassa alaluvussa käsittelen *Madoka Magicaa* pragmaattisesta näkökulmasta vastaanottonsa tuotteena. Analysoin, kuinka *Madoka Magican* genret määrittävät kuluttajien odotusten ja tulkintojen mukaisesti sekä spekuloin, kuinka *Madoka Magica* mahdollisesti vakiinnuttaa genrejensä repertuaareihin uusia piirteitä.

6.2 *Madoka Magica* vastaanottonsa tuotteena

Madoka Magica on tullut yksi 2000-luvun merkittävimmistä animeteoksista ja se on herättänyt useiden tutkijoiden mielenkiinnon. *Madoka Magican* vastaanotossa ovat korostuneet alusta alkaen sen epäkonventionaaliset elementit sekä sen arkkitekstuaalinen suhde mahō shōjon genreen, kun taas muun muassa sen kristillinen allegorisuus on jäänyt vähemmälle huomiolle.

Butler erottaa *Madoka Magican* yleisöstä kaksi päähaaraa: ”perinteinen” (mahō) shōjo -animejen kuluttajakunta, eli esiteini- ja teini-ikäiset tytöt, sekä länsimainen yleisö, jota hän nimittää ”seinen-yleisöksi”. Butlerin mukaan länsimainen yleisö viehättyy sarjan synkistä teemoista ja korostaa teoksen poikkeuksellisuutta mahō shōjon genreen nähden. Näin ollen teoksen perinteiset mahō shōjo -elementit nähdään enemmänkin ylittävänä esteinä kuin viehättyksen aiheina itsessään. Butlerin mukaan seinen-sarjojen mukaisen tulkinnan korostuminen on osa laajempaa kulttuurista ilmiötä länsimaissa, vaikkakaan se ei ole tuntematonta myöskään Japanissa. (Butler 2018, 8–9).

Madoka Magica esitettiin Japanissa myöhäisillasta seinen- ja otaku-sarjojen tapaan, mutta sen markkinointi ja tuotteistaminen tapahtuivat kuitenkin shōjo-sarjoille ominaisesti (Butler 2018, 12–13). Butlerin (2018, 13) mukaan ei kuitenkaan ole mielekäästä tulkita *Madoka Magican* ilmentävän kahtalaista, toisensa poissulkevaa lukutapaa ja implisiittistä kohdeyleisöä, sillä teoksen synkät ja seinen-katsojia houkuttelevat elementit eivät toimi itsenäisinä shōjo-elementteihin nähden, vaan riippuvat aktiivisesti toisistaan.

Altmanin jaottelua hyödyntäen olisi houkuttelevaa tulkita, että *Madoka Magica* ilmentää semanttisen sisältönsä puolesta (mahō) shōjon piirteitä, mutta syntaktisen sisältönsä puolesta ”ylittää” shōjon ”rajoitukset” ja ilmentää enemmänkin seineniä tai muuta ”aikuismaisempaa” sisältöä. Epäilemättä teoksen helpoimmin huomiota kiinnittävät semanttiset piirteet ilmentävät voimakkaasti mahō shōjon konventioita, kuten voi nähdä luvussa 4.3 esittelemistäni Butlerin ja Shenin luetteloinneista. Syntaktiseen sisältöön kuuluu taas muun

muassa tarkastelemani kristillinen allegoria, joka ilmenee erilaisten semanttisten ja temaattisten piirteiden yhteenliittymänä, joka muodostaa sisäisesti yhtenäisen kokonaisuuden. Tällainen selvärajainen jaottelu semanttisen ja syntaktisen sisällön eroavaisuuteen on kuitenkin ongelmallinen jo senkin vuoksi, kuinka paradoksaaliselta tuntuu ajatus siitä, että shōjoa ilmentävät semanttiset elementit tietyllä tapaa syntaktisesti järjestettyinä yhtäkkiä tuottaisivatkin shōjosta radikaalisti poikkeavaa sisältöä. Tuottaakseen voimakkaasti shōjon konventioista poikkeavaa syntaktista sisältöä *Madoka Magican* on sisällettävä myös seinienlle ominaista ja muuta shōjosta poikkeavaa semanttista sisältöä.

Butler (2018, 12) huomauttaa, että toisin kuin monen kuluttajan vastaanotto antaa ymmärtää, *Madoka Magican* synkät elementit eivät tee siitä ainutlaatuista mahō shōjon genressä. Muun muassa *Utena* yhdisti perinteiseen mahō shōjon kuvastoon ja narratiiviin synkkiä teemoja ja genrelleen epätavallista visuaalista ilmaisua. Länsimaisessa vastaanotossa vallitseekin epäilemättä ylikorostunut käsitys *Madoka Magican* poikkeuksellisuudesta ja ainutlaatuisuudesta genrensä konventioihin nähden.

Madoka Magica hyödyntää Fowlerin määrittelemää aiheen lisäystä lisätessään synkkää ja kristillistä tematiikkaa sekä noitien ja labyrinttien poikkeavaa visuaalista ilmaisua mahō shōjon genreen. Genrelle epätavalliset ja harvinaiset, vaikkakaan eivät täysin ennennäkemättömät piirteet yhdistyvät genren konventionaalisiin piirteisiin. *Madoka Magican* suuren suosion vuoksi on mahdollista, että *Evangelionin* ja *Utenan* tavoin se vakiinnuttaa näitä piirteitä vielä voimakkaammin osaksi mahō shōjon genreä.

Kuten Butler (2018, 8–9) erottaa *Madoka Magican* erilaiset kuluttajat, teos myös ilmentää erilaisia funktioita näille ryhmille. Näin ollen se toteuttaa funktion muutosta sen puolesta, että mahō shōjo -tarinat voivat olla myös vakavasti otettavia ja moniulotteisia taiteellisesti kunnianhimoisia teoksia, mikä osaltaan laajentaa genren kuluttajakuntaa. Tämä näkyy erityisesti *Madoka Magican* saamista ylistävissä arvioissa, joissa se nostetaan yhdeksi 2000-luvun merkittävimmistä anime-teoksista.

Madoka Magicaa on mahdollista lukea myös vastateoksena tai satiirina. Sen pragmaattisella tasolla ilmenevä katsojien odotuksien ohjaaminen ja pettäminen on mahdollista käsittää tarkoituksellisena satiirisena viestinä, jonka tarkoitus on osoittaa katsojalle, kuinka lapsellisia ja epärealistisia mahō shōjo -tarinat normaalisti ovat. Genrelleen poikkeuksellisesti *Madoka Magica* näyttää, mitä tapahtuu, kun taikatyttonä olemisen ei olekaan niin helppoa ja tavoiteltavaa kuin yleensä. Vastateos liittyy olennaisena osana kristillisen allegorian genreen, ja kuten olen alaluvussa 4.4 todennut, se vertautuu erityisesti Philip Pullmanin *Universumien*

tomu -romaanisarjaan, joka *Madoka Magican* tavoin toimii vastateoksena kristinuskon myyteille ja ihmiskäsitykselle.

Madoka Magicaa voi lukea sekä genrehybridinä, joka Fowlerin määritelmän mukaan sekoittaa genrejä niin, ettei yksikään niistä hallitse toista, että saumattomasti yhteensulautuneiden genrejen uudelleenluomana uutena genrenä. Molemmat lukutavat ovat mahdollisia, sillä yksikään luvussa 4 käsittelemistäni genreistä ei mielestäni hallitse teosta niin merkittävästi, että genret tulisi nähdä hierarkisessa järjestyksessä. Toisaalta on otettava huomioon Altmanin määrittelemät semanttinen, syntaktinen ja pragmaattinen lähestymistapa, sillä teoksen tulkinta näiden näkökulmasta voi korostaa yhtä genreä ja jättää toiset taas vähemmälle huomiolle. Myös kulttuurinen konteksti sekä odotushorisontti vaikuttavat olennaisesti, kuten olen luvussa 5 ja alaluvussa 6.1 todennut. *Madoka Magicaa* on tulkittu selkeästi harvemmin kristillisen allegorian genreen kuuluvana, mitä osaltaan selittävät japanilaisten tietämättömyys kristinuskosta sekä kristillisten elementtien harvinaisuus manga- ja animen kontekstissa.

Madoka Magica on lukuisiin eri tulkintoihin ohjaava ja kannustava teos, joka kuitenkin lopulta määrittyy vasta kuluttajien antamien merkitysten kautta, jotka ovat niin kulttuuri- kuin aikasidonnaisiakin. Näistä merkityksistä on saatu jo esimakua, mutta tarkemmin ne määrittyvät vasta *Madoka Magicaa* seuraavien anime- ja mangateosten kautta, jotka mahdollisesti vakiinnuttavat *Madoka Magican* genrejen ilmentämisen, muokkaamisen ja uudelleenluomisen osaksi laajempaa pragmaattista kontekstia.

7 ”Jos tuo toive todella toteutuu, minulla ei ole mitään syytä surra”

– Päätäntö

Puella Magi Madoka Magican viimeisessä jaksossa Madoka toivoo noitien katoavan maailmasta ja toteaa, että jos tuo toive todella toteutuu, hänellä ei ole mitään syytä surra. Madokan toive toteutuu, mutta sen vastapainona hän itse katoaa luomastaan maailmasta. *Madoka Magican* maailma on ajoittain synkkä, lohduton ja ilmentää niitä ihmisten tunteita, jotka he haluavat piilottaa muulta maailmalta. Samanaikaisesti se on kuitenkin täynnä toivoa, ystävyyttä ja rakkautta. Madokan uhraus antaa toivoa koko ihmiskunnalle, mutta herättää kysymyksen siitä, onko kaikki kuitenkaan ollut sen arvoista, vaikka Madoka itse onkin valmis kestäämään pyyntönsä seuraukset.

Madoka Magica on tutkimuskohteena aivan yhtä moniulotteinen kuin sen sisältämä maailma. Se on osoittautunut äärimmäisen rikkaaksi piirteiden, ideoiden ja teemojen verkostoksi, jota on ollut suuri ilo tutkia. Olen analysoinut teosta genrejen näkökulmasta, mutta se on vain pieni osa kaikkea sitä moniulotteista taide-elämystä, mitä se tarjoaa katsojilleen. Tutkimukseni tarkoitus oli selvittää, miten *Madoka Magica* ilmentää genrejään ja miten se samalla myös rikkoo niiden konventioita ja niihin kohdistuvia odotuksia uudelleenluoden niitä. Olen tutkinut *Madoka Magicaa* genreteorian näkökulmasta ja perustanut teoreettisen viitekehýkseni pääasiallisesti Rick Altmanin semanttis/syntaktis/pragmaattiselle lähestymistavalle. Sen rinnalla olen hyödyntänyt erityisesti Alastair Fowlerin jakoa genrejen muokkautumisesta, kuten myös *Madoka Magica* sekä mangasta ja animeesta tehtyä aiempaa tutkimusta.

Neljännessä luvussa tutkin, kuinka *Madoka Magica* ilmentää kolmea genreä: fantasiaa, mahō shōjoa ja kristillistä allegoriaa. Erittelin genreille ominaisia semanttisia ja syntaktisia piirteitä ja tutkin, kuinka *Madoka Magica* toteuttaa genrejensä konventionaalisia piirteitä. Osoitin, että *Madoka Magica* ilmentää genrejään moninaisin semanttisin ja syntaktisin piirtein ja sivuaa käsittelemieni kolmen genren lisäksi myös muita niille läheisiä genrejä. Nämä genrejen ilmenemismuodot ovat niin tarinallisia, temaattisia, allegorisia, visuaalisia kuin auditiivisiakin, ja ilmentävät näin ollen animaation ilmaisumahdollisuuksia kaikessa moniulotteisuudessaan.

Viidennessä luvussa tutkin, kuinka *Madoka Magica* muokkaa genrejään perustaen analyysini erityisesti Altmanin käsitykselle genreristeyksestä. Osoitin, että *Madoka Magica* muokkaa genrejensä konventioita tuomalla niiden rinnalle epätyypillisiä piirteitä, jotka

monesti ilmentävät vastakkaista maailmankuvaa ja tematiikkaa kuin genrejensä konventiot. Tämä ilmenee erityisesti teoksessa ilmenevissä genreristeyksissä, jotka haastavat katsojaa valitsemaan erilaisia tulkinnan tapoja.

Kuudennessa luvussa tutkin, kuinka *Madoka Magica* uudelleenluo genrejäan verraten teosta kahteen merkittävään transmediaaliseen sarjaan, *Neon Genesis Evangelioniin* ja *Shōjo kakumei Utenaan*, minkä jälkeen käsittelin *Madoka Magicaa* vastaanottonsa tuotteena ja sen pragmaattista tulkintaa. Osoitin, että *Madoka Magica* asettuu osaksi mangan ja animen laajempaa kulttuuris-historiallista jatkumoa sekä erittelin piirteitä, jotka yhdistävät sen *Neon Genesis Evangelioniin* ja *Shōjo kakumei Utenaan* ja niiden tapaan muokata ja uudelleenluoda genrejäan. Osoitin myös, kuinka *Madoka Magican* erilaiset pragmaattiset tulkintatavat osaltaan määrittävät sen ilmentämiä genrejä ja kuinka erilaisten katsojien tulkinnat korostavat erilaisia piirteitä. Spekuloisin myös hieman *Madoka Magican* kulttuuris-historiallista merkittävyyttä ja sen mahdollisuuksia uudelleenluoda sen ilmentämiä genrejä ja vakiinnuttaa tiettyjä piirteitä osaksi näiden repertuaareja.

Koska mangaa ja animea on tutkittu varsinkin suomenkielisessä tutkimuksessa hyvin vähän, näen tutkielmani merkittävänä lisänä japanilaisen populaarikulttuurin tutkimukselle. *Madoka Magica* on tullut hyvin merkittävä ja keskustelua herättävä teos animen ja mangan harrastajien keskuudessa etenkin sen genrejen muokkaamisen ja uudelleenluomisen näkökulmasta, mikä osaltaan vahvistaa tutkimukseni merkittävyyttä. Koska populaarikulttuurilla on voima liikuttaa suuria ihmisjoukkoja ja muokata heidän ajatteluaan ja käyttäytymistään, on sen monipuolinen tutkimus erityisen tärkeää. Näen täten tutkielmani mahdollisena keskustelunavauksena sille, kuinka *Madoka Magica* ja muut anime- ja mangateokset vaikuttavat genretietoisuuden avulla kuluttajiinsa.

Tutkielman suppeuden vuoksi jouduin rajaamaan *Madoka Magica* -mediasarjan muut teokset sen ulkopuolelle. *Madoka Magican* kaltaista teosta on kuitenkin haasteellista tutkia tällaisten rajausten kahlitsemana, sillä japanilaiselle populaarikulttuurille ominaiset transmediaaliset franchise-muotoiset sarjat määrittävät nimenomaan kokonaisina ilmiöinä, eivät ainoastaan yksittäisinä teksteinä. Tämän vuoksi olisi vähintäänkin toivottavaa, että jatkotutkimus keskittyisi erityisesti *Madoka Magican* maailman muihin inkarnaatioihin.

Myöskään *Madoka Magican* kristillistä allegorisuutta ei ole ainakaan tietääkseni käsitelty tutkimuskirjallisuudessa. Tämän genren ja tulkintakehyksen tutkimusta olisi toivottavaa ulottaa myös muihin manga- ja animeteksteihin, sillä Japanin ulkopuolisten kulttuuristen piirteiden sisällyttäminen voimakkaasti kotoperäiseen ja japanilaiseen kulttuuriin

pohjautuvaan sisältöön on erinomainen esimerkki siitä, että tekstit ja genret eivät elä kulttuurisesti tai maantieteellisesti tiukasti määriteltyjen rajojen sisällä.

Lähteet

Kohdetekstit:

Magica Quartet (2011a) *魔法少女まどか☆マギカ 1*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Tokio: Houbunsha.

Magica Quartet (2011b) *魔法少女まどか☆マギカ 2*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Tokio: Houbunsha.

Magica Quartet (2011c) *魔法少女まどか☆マギカ 3*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Tokio: Houbunsha.

Magica Quartet (2014a) *Puella Magi Madoka Magica 1*. (*魔法少女まどか☆マギカ 1*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Magica Quartet, 2011.) Suom. Emma Myllynen. Buenos Aires: Ivrea.

Magica Quartet (2014b) *Puella Magi Madoka Magica 2*. (*魔法少女まどか☆マギカ 2*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Magica Quartet, 2011.) Suom. Emma Myllynen. Buenos Aires: Ivrea.

Magica Quartet (2014c) *Puella Magi Madoka Magica 3*. (*魔法少女まどか☆マギカ 3*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Magica Quartet, 2011.) Suom. Emma Myllynen. Buenos Aires: Ivrea.

Puella Magi Madoka Magica. The Complete Series (2012). (*魔法少女まどか☆マギカ*. [*Mahō shōjo Madoka Magika*.] Shaft, 2011.) Blu-ray: Shaft.

Muut lähteet:

Altman, Rick (2002) *Elokuva ja genre*. (*Film/Genre*. Altman, 1999.) Suom. Kimmo Laine ja Silja Laine. Tampere: Vastapaino.

Brown, Steven T. (2006) Screening Anime. Teoksessa Steven T. Brown (toim.) *Cinema Anime. Critical Engagements with Japanese Animation*. New York: Palgrave MacMillan, 1–19.

Butler, Catherine (2018) Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in *Puella Magi Madoka Magica* (2011). *Children's Literature in Education* 3/2018.

Chiba, Tetsuya (2004) あしたのジョー 19. [*Ashita no Joe 19.*] (1. painos 1973.) URL <https://www.ebookjapan.jp/ejb/3401/volume19/> (luettu 13.2.2019).

Clamp (2014) *Magic Knight Rayearth. Taikasoturit II 2. (魔法騎士レイアース 2 Volume 2. Clamp, 2003.)* Suom. Kim Sariola. Helsinki: Punainen Jättiläinen.

Cleto, Sara & Bahl, Erin Kathleen (2016) Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in *Puella Magi Madoka Magica*. *Humanities* 5/2.

Cohn, Neil (2007) Japanese Visual Language. The Structure of Manga. URL http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf (luettu 23.12.2018).

Denison, Rayna (2015) *Anime. A Critical Introduction*. Lontoo: Bloomsbury Academic.

Duff, David (2000) Introduction. Teoksessa David Duff (toim.) *Modern Genre Theory*. Harlow: Pearson Education, 1–24.

Duff, David (2000) Key Concepts. Teoksessa David Duff (toim.) *Modern Genre Theory*. Harlow: Pearson Education, x-xvi.

Eilisen kuiskaus (2017). (*おもひでほろほろ*. [*Omoide poro poro.*] Studio Ghibli, 1991.) DVD. Studio Ghibli.

Fowler, Alastair (1982) *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Oxford: Clarendon Press.

Genette, Gérard (1997) *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Engl. Claude Doubinsky ja Channa Newman. (*Palimpsestes. La Littérature au second degré*. Genette, 1982.) Lincoln: University of Nebraska Press.

Goethe, Johann Wolfgang von (1940) *Faust*. Teoksessa *Goethes Werke in sechs Bänden*. (1. painos 1808.) Leipzig: Insel-Verlag.

Goethe, Johann Wolfgang von (1981) *Faust 1*. (*Faust. Erster Teil*. Goethe 1808.) Suom. Valter Juva. Helsinki: Otava.

Gravett, Paul (2004) *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.

Groensteen, Thierry (2009) The Impossible Definition. Teoksessa Jeet Heer ja Kent Worcester (toim.) *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 124–131.

Henkien kätkemä (2016). (*千と千尋の神隠し*. [*Sen to Chihiro no kamikakushi*.] Studio Ghibli, 2001.) DVD. Studio Ghibli.

Hokusai (2018) 北 斎 漫 画 . [*Hokusai manga*.] URL https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hokusai_manga?uselang=ja#/media/File:Manga_Hokusai.jpg (luettu 4.12.2018).

Hosiaislouma, Yrjö (2003) *Kirjallisuuden sanakirja*. Helsinki: WSOY.

Hu, Tze-Yue G. (2010) *Frames of Anime. Culture and Image-Building*. Hongkong: Hong Kong University Press.

Ikeda, Riyoko (2015) *ベルサイユのばら 1*. [*Versailles no bara 1*.] (1. painos 1972.) URL <https://www.ebookjapan.jp/ej/321124/> (luettu 13.2.2019).

Jauss, Hans Robert (1982) *Toward an Aesthetic of Reception*. Engl. Timothy Bahti. Brighton: The Harvester Press.

Kogyotsushin (2018) ” 歴代興収ベスト 100”. [Rekidai kōshū besuto.] URL <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/> (luettu 15.11.2018).

Koike, Kazuo; Kojima, Gōseki (2000) *子連れ狼 1*. [Kozure ōkami 1.] (1. painos 1970.) URL <https://www.ebookjapan.jp/ej/1008/> (luettu 13.2.2019).

Kotus (2018) Kielitoimiston sanakirja. URL <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80> (luettu 23.12.2018).

Lamarre, Thomas (2009) *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Lamarre, Thomas (2013) Introduction. Teoksessa Frenchy Lunning (toim.) *Mechademia 8. Tezuka's Manga Life*. Minneapolis: University of Minnesota Press, ix–xiii.

Lehtinen, Jari (2007a) CLAMP. Mangabändi. Teoksessa Janne Kemppe, Jari Lehtinen ja Outi Vanamo (toim.) *Mangan mestarit*. Helsinki: BTJ Kustannus, 157–164.

Lehtinen, Jari (2007b) Osamu Tezuka. Mangan jumala. Teoksessa Janne Kemppe, Jari Lehtinen ja Outi Vanamo (toim.) *Mangan mestarit*. Helsinki: BTJ Kustannus, 27–43.

Lehtinen, Jari (2011) *Animen aika. Japanilaisen animaation historia*. Saarijärvi: Finn Lectura.

Mazur, Dan & Danner, Alexander (2014) *Comics. A Global History, 1968 to the Present*. Lontoo: Thames & Hudson.

McCloud, Scott (1994a) *Sarjakuva – näkymätön taide. (Understanding Comics: The Invisible Art. McCloud, 1993.)* Suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: The Good Fellows Ky.

McCloud, Scott (1994b) *Understanding Comics: The Invisible Art*. (1. painos 1993.) New York: William Morrow.

Mittell, Jason (2001) A Cultural Approach to Television Genre Theory. Julkaisussa *Cinema Journal*, 40/3, 3–24.

Mittell, Jason (2004) *Genre and Television. From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York: Routledge.

Napier, Susan J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Japanese Animation*. Lontoo: Palgrave Macmillan.

Natsume, Fusanosuke (2013) Where Is Tezuka? A Theory of Manga Expression. Teoksessa Frenchy Lunning (toim.) *Mechademia 8. Tezuka's Manga Life*. Engl. Matthew Young. (手塚治虫はどこにいる. Natsume, 1992.) Minneapolis: University of Minnesota Press, 89–108.

Neon Genesis Evangelion. Collection 0:1 (2003). (新世紀エヴァンゲリオン. [Shin seiki Evangelion.] Gainax, 1995–1996.) DVD: Gainax.

Neon Genesis Evangelion. Collection 0:6 (2003). (新世紀エヴァンゲリオン. [Shin seiki Evangelion.] Gainax, 1995–1996.) DVD: Gainax.

Nikolajeva, Maria (2003) Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. Julkaisussa *Marvels & Tales*, 17/1, 138–156.

Nippon (2019) Japan Data. Christianity in Japan. URL <https://www.nippon.com/en/features/h00200/christianity-in-japan.html> (luettu 27.4.2019).

Petersen, Robert S. (2009) The Acoustics of Manga. Teoksessa Jeet Heer ja Kent Worcester (toim.) *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 163–171.

Revolutionary Girl Utena 1 (2017). (少女革命ウテナ. [Shōjo Kakumei Utena.] J.C.Staff, 1997.) Blu-ray: J.C.Staff.

Revolutionary Girl Utena 3 (2017). (少女革命ウテナ. [Shōjo Kakumei Utena.] J.C.Staff, 1997.) Blu-ray: J.C.Staff.

Rommens, Aarnoud (2000) Manga story-telling/showing. Julkaisussa *Online Magazine of the Visual Narrative* 1/1. URL <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm> (luettu 23.12.2018).

Saito, Kumiko (2014) Magic, *Shōjo*, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. Julkaisussa *The Journal of Asian Studies* 73/1, 143–164.

Schodt, Frederik L. (1986) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokio: Kodansha International.

Shen, Lien Fan (2014) The Dark, Twisted Magical Girls. *Shōjo Heroines in Puella Magi Madoka Magica*. Teoksessa Bob Batchelor, Maja Bajac-Carter ja Norma Jones (toim.) *Heroines of Film and Television: Portrayals in Popular Culture*. Lanham: Rowman & Littlefield, 177–188.

Sherif, Ann (1999) Japanese without Apology: Yoshimoto Banana and Healing. Teoksessa Stephen Snyder ja Philip Gabriel (toim.) *Ōe and Beyond. Fiction in Contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 278–301.

Silver Spoon (2017). (銀の匙. [Gin no saji.] A-1 Pictures, 2013–2014.) A-1 Pictures. URL <https://www.wakanim.tv/sc/v2/catalogue/episode/2818/silver-spoon-season-1-episode-03-eng-sub> (luettu 13.2.2019).

Tezuka, Osamu (2012) *Viidakon valtias 1.* (ジャングル大帝 1. [*Janguru taitei 1.*] Tezuka, 1950.) Suom. Jannika Riikonen. Helsinki: Sangatsu Manga.

Tezuka, Osamu (2018) ジャングル大帝 1. [*Janguru taitei 1.*] (1. painos 1950.) URL https://br.ebookjapan.jp/br/reader/viewer_bookmark/?sku=60001246&bid=JPN-EBI-10280101-0-0&sessionid=eri4f5IRhwOl8QY80gVdA%2BXbE5hmNWrn (luettu 25.11.2018).

Todorov, Tzvetan (1993) *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre.* Engl. Richard Howard. (*Introduction à la littérature fantastique.* Todorov, 1970.) 5. painos. New York: Cornell University Press.

Tolkien, J. R. R. (2010) *Satujen valtakunta.* Suom. Vesa Sisättö. Helsinki: WSOY.

Treat, John Whittier (1993) Yoshimoto Banana Writes Home: *Shōjo* Culture and the Nostalgic Subject. Julkaisussa *Journal of Japanese Studies* 19/2, 353–387.

Vainikkala, Erkki (1993) *Oppinut taikina. Kirjoituksia kirjallisuuden teoriasta, kielestä ja kulttuurista.* Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Vanamo, Outi (2007) Yoshihiro Tatsumi. Aikuisten mangan isoisä. Teoksessa Janne Kemppe, Jari Lehtinen ja Outi Vanamo (toim.) *Mangan mestarit.* Helsinki: BTJ Kustannus, 49–54.

Wada-Marciano, Mitsuyo (2012) *Japanese Cinema in the Digital Age.* Honolulu: University of Hawai'i Press.

Watanabe, Shō (2011) *Connect.* Tokio: Sony Music Entertainment Japan.

Wittgenstein, Ludwig (1981) *Filosofisia tutkimuksia.* Suom. Heikki Nyman. (*Philosophische Untersuchungen.* Wittgenstein, 1953.) Helsinki: WSOY.

Kuvat:

Kuva 1: Cohn, Neil (2007) Japanese Visual Language. The Structure of Manga. URL http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf (luettu 31.1.2019).

Kuva 2: Tezuka, Osamu (2018) ジャングル大帝 1. [*Janguru taitei 1.*] (1. painos 1950.) URL https://br.ebookjapan.jp/br/reader/viewer_bookmark/?sku=60001246&bid=JPN-EBI-10280101-0-0&sessionid=eri4f5IRhwOI8QY80gVdA%2BXbE5hmNWrn (luettu 25.11.2018).

Kuva 3: Clamp (2014) *Magic Knight Rayearth. Taikasoturit II 2.* (魔法騎士レイアース 2 Volume 2. Clamp, 2003.) Suom. Kim Sariola. Helsinki: Punainen Jättiläinen.

Kuva 4: *Puella Magi Madoka Magica. The Complete Series* (2012). (魔法少女まどか☆マギカ. [*Mahō shōjo Madoka Magika.*] Shaft, 2011.) Blu-ray: Shaft.

Kuva 5: Crunchyroll (2019). URL <https://www.crunchyroll.com> (luettu 13.2.2019).

Kuvat 6–8: *Silver Spoon* (2017). (銀の匙. [*Gin no saji.*] A-1 Pictures, 2013–2014.) A-1 Pictures. URL <https://www.wakanim.tv/sc/v2/catalogue/episode/2818/silver-spoon-season-1-episode-03-eng-sub> (luettu 13.2.2019).

Kuva 9: Hokusai (2018) 北斎漫画. [*Hokusai manga.*] URL https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hokusai_manga?uselang=ja#/media/File:Manga_Hokusai.jpg (luettu 4.12.2018).

Kuva 10: Koike, Kazuo; Kojima, Goseki (2000) 子連れ狼 1. [*Kozure ōkami 1.*] (1. painos 1970.) URL <https://www.ebookjapan.jp/ejb/1008/> (luettu 13.2.2019).

Kuva 11: Chiba, Tetsuya (2004) あしたのジョー 19. [*Ashita no Joe 19.*] (1. painos 1973.) URL <https://www.ebookjapan.jp/ejb/3401/volume19/> (luettu 13.2.2019).

Kuva 12: Ikeda, Riyoko (2015) ベルサイユのばら 1. [*Versailles no bara 1.*] (1. painos 1972.)

URL <https://www.ebookjapan.jp/ejb/321124/> (luettu 13.2.2019).

Kuva 13: *Puella Magi Madoka Magica. The Complete Series* (2012). (魔法少女まどか☆マギカ. [*Mahō shōjo Madoka Magika.*] Shaft, 2011.) Blu-ray. Shaft.

Kuva 14: *Henkien kätkemä* (2016). (千と千尋の神隠し. [*Sen to Chihiro no kamikakushi.*] Studio Ghibli, 2001.) DVD. Studio Ghibli.

Kuva 15: *Eilisen kuiskaus* (2017). (おもひでぽろぽろ. [*Omoide poro poro.*] Studio Ghibli, 1991.) DVD. Studio Ghibli.

Kuvat 16–38: *Puella Magi Madoka Magica. The Complete Series* (2012). (魔法少女まどか☆マギカ. [*Mahō shōjo Madoka Magika.*]) Blu-ray: Shaft.

Kuva 39: *Magica Quartet* (2011a) 魔法少女まどか☆マギカ 1. [*Mahō shōjo Madoka Magika 1.*] URL <https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/170303/A000144883/> (luettu 27.4.2019).

Kuvat 40–41: *Magica Quartet* (2011c) 魔法少女まどか☆マギカ 3. [*Mahō shōjo Madoka Magika 3.*] URL <https://ebookjapan.yahoo.co.jp/books/170303/A000144885/> (luettu 12.5.2019).

Kuvat 42–46. *Puella Magi Madoka Magica. The Complete Series* (2012). (魔法少女まどか☆マギカ. [*Mahō shōjo Madoka Magika.*] Shaft, 2011.) Blu-ray: Shaft.

Kuvat 47–48: *Neon Genesis Evangelion. Collection 0:6* (2003). (新世紀エヴァンゲリオン. [*Shin seiki Evangelion.*] Gainax, 1995–1996.) DVD: Gainax.

Kuva 49: *Neon Genesis Evangelion. Collection 0:1* (2003). (新世紀エヴァンゲリオン. [Shin seiki Evangelion.] Gainax, 1995–1996.) DVD: Gainax.

Kuvat 50–54: *Revolutionary Girl Utena 1* (2017). (少女革命ウテナ. [Shōjo Kakumei Utena.] J.C.Staff, 1997.) Blu-ray: J.C.Staff.

Kuvat 55–56. *Revolutionary Girl Utena 3* (2017). (少女革命ウテナ. [Shōjo Kakumei Utena.] J.C.Staff, 1997.) Blu-ray: J.C.Staff.