

“Tässä ei nyt ole kyse Xboxista tai PlayStationista”

Suostumuksen, leikin tilan ja väkivallan representaatiot
sarjakuvassa *Sunstone* ja romaanissa *50 Shades of Grey: Sidottu*

Susi Nousiainen
Maisterintutkielma
Kirjallisuus

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto

Kesä 2019

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Susi Nousiainen	
Työn nimi – Title “Tässä ei nyt ole kyse Xboxista tai PlayStationista” Suostumuksen, leikin tilan ja väkivallan representaatiot sarjakuvassa <i>Sunstone</i> ja romaanissa <i>50 Shades of Grey: Sidottu</i>	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 78
Tiivistelmä – Abstract Esitän tutkielmassani uuden käsiteparin <i>arkkitehtuuri</i> ja <i>virtaus</i> kuvaamaan leikin tilan osa-alueita. Käytän näitä käsitteitä yhdessä <i>esteettisen kahdentumisen</i> ja <i>leikillisyyden</i> käsitteiden kanssa ja etsin niiden avulla seksuaalisen leikin ja väkivallan rajapintoja Stjepan Šejićin sarjakuvassa <i>Sunstone</i> ja E.L. Jamesin romaanissa <i>50 Shades of Grey – Sidottu</i> . Lähestyn teoksia vertailevalla sisällöntutkimuksella leikin tilan representaatioiden näkökulmasta. Ajattelen, että käsittämällä seksin leikinä on mahdollista purkaa sekä siihen liittyviä haitallisia puhumattomuuden normeja, että patologisoivaa rajanvetoa seksuaalisuuden moninaisuuden alueilla. Uskon, että tämän kaltainen ajattelu voi johtaa huomion seksistä kommunikoinnin ja leikillisyyden periaatteen eli suostumuksen teemoihin. Leikin tilaan liittyvien taikapiiirin ja esteettisen kahdentumisen voidaan katsoa näyttäytyvän erityisen selkeästi aineiston teosten kuvaamassa BDSM-kategorisoidussa seksissä. Sen monet toiminnot olisivat ilman suostumusta väkivaltaa. Toteankin, että siinä missä <i>Sunstonessa</i> kuvataan kahden itsenäisen toimijan välistä seksuaalista leikkiä, <i>50 Shades of Grey</i> ei kuvaa BDSM-seksiä vaan seksuaalista väkivaltaa.	
Asiasanat – Keywords sarjakuvatutkimus, leikkitutkimus, leikin tila, seksuaalisuus, BDSM, suostumus	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

Kuvaluettelo

Sunstone-sarjakuvassa ei ole sivunumerointia, joten sivujen numerot on laskettu kansilehdestä (1) alkaen.

Kuva 1: *Hahmojen arki* (*Sunstone* 1, 64)

Kuva 2: *Ally jää yksin 1* (*Sunstone* 1, 87)

Kuva 3: *Ally jää yksin 2* (*Sunstone* 4, 190)

Kuva 4: *Vastakkain istujat* (*Sunstone* 5, 234)

Kuva 5: *Palapelin palat toistuvana motiivina* (*Sunstone* 5, 80)

Kuva 6: *Lisan matka* (*Sunstone* 5, 228)

Kuva 7: *Kuukautiset* (*Sunstone* 2, 13)

Kuva 8: *Luottamusharjoitus* (*Sunstone* 2, 4-5)

Kuva 9: *Turvasana* (*Sunstone* 1, 33)

Kuva 10: *Siirtyminen arkitilaan* (*Sunstone* 1, 48-49)

Kuva 11: *Alan* (*Sunstone* 2, 12)

Kuva 12: *Intertekstuaalisuus nörttikulttuuriin* (*Sunstone* 2, 52)

Kuva 13: *Vaatteet leikin arkkitehtuurin osana* (*Sunstone* 1, 26-27)

Kuva 14: *Kaulapanta roolimerkinä* (*Sunstone* 1, 56)

Kuva 15: *Ally ja Marion* (*Sunstone* 2, 86)

Sisällys

Kuvaluettelo

Sisällys

1. Johdanto
2. Aineisto: *Sunstone* ja *50 Shades of Grey*
 - 2.1. *Sunstone*
 - 2.2. *50 Shades of Grey*
3. Leikin tila ja sen käyttömahdollisuudet
 - 3.1. Leikin tila, arkitila ja esteettinen kahdentuminen
 - 3.2. Arkkitehtuuri ja virtaus leikin tilan osa-alueina
 - 3.3. Mitä leikillä voi tehdä
 - 3.4. BDSM - mielenhäiriöstä joka kodin aikuisten leikiksi
4. Tilallisuuksia sarjakuvan kielessä
 - 4.1. *Deviantart.com* ja huokoisen arkkitehtuurin leikillisuus
 - 4.2. Tausta tilan näyttämönä
 - 4.3. Tyhjän taustan hetket merkitystiiivistyminä
 - 4.4. Hermeneuttiset motiivit draaman kaaren kuvina
5. BDSM leikkinä teoksissa *Sunstone* ja *50 Shades of Grey*
 - 5.1. Onko BDSM leikkiä vai väkivaltaa?
 - 5.2. Voiko alistuva nainen olla itsenäinen toimija?
 - 5.3. Onko dominoiva mies toksisen maskuliinisuuden uhri?
 - 5.4. Leikin tila: arkkitehtuuri, virtaus ja leikillisuus
 - 5.5. Kun leikki menee rikki
6. *Sunstone*, *50 Shades* ja representaatioiden kulttuurinen merkitys
 - 6.1. Seksuaalisen väkivallan ja leikin ero
 - 6.2. Patologisoinnin avaus tai vahvistus
 - 6.3. Voimaantumista vai alistamista: kuka kirjoittaa ja kenelle?
7. Päätäntö

Lähteet

1. Johdanto

Tässä maisterintutkielmassa analysoin seksuaalisen leikin tilan representaatioita Stjepan Šejićin sarjakuvassa *Sunstone* (*Sunstone* 1-5, 2011-2017) ja E.L. Jamesin romaanissa *50 Shades of Grey: Sidottu* (*50 Shades of Grey*, 2011). Tutkin, voiko seksiä lähestyä käsittäen sen leikin tilana, ja minkälaisia näkökulmia tällainen käsitys tarjoaa suostumuksen, normien ja omistajuuden teemoihin. Tapani lähestyä teoksia on vertailevaa sisältöanalyysia, jossa näkyy kirjallisuudentutkimuksen ja sarjakuvatutkimuksen metodologia. Asennoitumiseltaan sisältöanalyysini on feminististä kulttuurintutkimusta (katso esim. Saresma 2007), jonka on tässä yhteydessä tarkoitus osoittaa teoksessa näkyviä sukupuoleen ja valtaan liittyviä normeja ja kulttuurisia rakenteita. Ajattelen, että seksin käsittäminen leikkinä voi paitsi avata sen normituksia ja patologisointeja, myös selkeyttää suostumuksen tematiikkaa ja auttaa erottamaan seksin ja seksuaalisen väkivallan. Näin tutkimukseni pyrkii tuomaan oman puheenvuoronsa seksuaalisuudesta puhumisen kulttuuriin ja seksuaalikasvatuksen ja -etiikan diskursseihin.

Molemmat aineistoni osat ovat vuonna 2011 ilmestyneitä, BDSM¹-kategorisoitua seksiä ihmissuhteen osana kuvaavia teoksia. Stjepan Šejićin kirjoittama ja kuvittama *Sunstone* on viisiosainen albumisarjakuva, joka ilmestyi vuosina 2011 — 2017. Ennen albumien julkaisua Šejić julkaisi koko sarjan *deviantart.com*-verkkoyhteisössä nimimerkillä Shiniez. *Sunstone* tarjoaa mahdollisuuden lukea sarjakuvaa seksin leikillisyyden näkökulmasta, koska romanttisen komedian lajityypin ohella Šejić kuvaa seksuaalisen leikin tilarakenteita hyvin alleviivaavasti ja määrittelevästi. Olen kiinnostunut Šejićin tavasta tavallistaa BDSM-kategorisoitua seksiä marginaalista valtavirtaan tekemällä sarjakuvan minäkertoja-päähenkilön kautta lausuntoja siitä, minkälaista leikkiä termin alle luettava seksi voi olla, ja vertaamalla sitä erilaisiin nörttikulttuurin ilmiöihin. Niin ikään vuonna 2011 ensimmäisen kerran ilmestynyt *50 Shades of Grey* -sarjan ensimmäinen osa *Sidottu* keskittyy ei-

¹ Bondage, discipline (or domination), sadism, and masochism (as a type of sexual practice) (Oxford Dictionary); Weinbergin, Williamsin ja Moserin vuoden 1984 määritelmän mukaiset BDSM-käsitteen viisi ominaisuutta ovat vallansiirto, roolileikki, vapaaehtoisuus, yhteinen määrittely toiminnalle, ja seksuaalinen konteksti. (Harviainen 2011, 60)

normatiivisena pidetyn seksuaalisen leikin ja sen ympärillä pyörivän ihmissuhteen kuvaamiseen.

Huomioni teoksia lähestyessä on siinä, miten niissä repressoidaan seksuaalisen leikin tilan ja arkitilan siirtymiä ja eroja, sekä leikin tilan olemusta yleisemmin. Luen sekä *Sunstone*-sarjakuvaa että *50 Shades of Grey* -romaanin havainnoiden, minkälaista representaatiota seksuaalisen leikin tilasta niissä luodaan, ja mikä näiden representaatioiden merkitys on.

Käsitän itse *leikin tilan* tapahtumana, jossa kulttuurisia normeja ylläpidetään ja muokataan tietoisesti ja tiedostamattomasti riippuen kontekstista. Ajatteluni leikin tilasta pohjaa soveltavan ja pedagogisen draaman teoriataustaan, jossa suuri paino on Johan Huizingan *taikapiiirin* ja Janek Szatkowskin *esteettisen kahdentumisen* käsitteillä. Leikin tilan kokonaisuuden pilkon kahteen osa-alueeseen esittelemällä oman käsiteparini *arkkitehtuuri* ja *virtaus*. Teoriataustani mukaan käsitän näistä muodostuvan leikin tilan toimivan leikillisyyden periaatteella. Leikin tilan arkkitehtuurin, eli leikin kielen, muodostavat ilmiöt kuten sopimus esteettisestä kahdentumisesta, roolisuoja, siirtymärituaalit ja symbolit, ja sopimus leikin mahdollisista ja ei-mahdollisista käytänteistä. Leikin tilan virtauksen alueelle lasken kuuluvaksi leikkiaineiden ruumiillisen ja affektiivisen, ei-kielellisen tapahtumisen. Näitä havainnoiden analysoin hermeneuttisella lähiluvulla aineistoani, asettaen ne vertailuun keskenään.

Pohdin, mitä merkitystä aineistoni sisältämällä seksuaalisen leikin representaatioilla on, vertaamalla niitä toisiinsa sivuuttaen tietoisesti analyysin ajaksi teosten lajityyppien ja kohderyhmien erot. Olen kiinnostunut tämän kaltaisesta riisutusta lähestymistavasta, sillä molemmassa teoksissa kuvataan samankaltaista sovittua seksuaalisen leikin tilaa, mutta representaatiot ovat hyvin erilaiset. Ajattelen molempien representaatioiden peilaavan ja toisaalta luovan seksuaalisuudesta kommunikoinnin ja sukupuolitettujen roolituksien kulttuuria, joten niiden keskinäiset erot ovat valaisevia.

Kysyn maisterintutkielmassani, voiko aineistoni representaatioita seksistä lukea leikin tilan teorian ja sen artikulointiin kehittämieni käsitteiden arkkitehtuuri ja virtaus kautta. Haluan tietää, minkälaisia eroja *Sunstone* ja *50 Shades* kuvauksissa seksuaalisen leikin tilasta on,

ja mitä merkityksiä niiden representaatioilla on. Analysoin, kuinka näissä teoksissa kuvattua seksiä voidaan lukea leikkinä ja minkälaisia omistajuuksia tähän leikin tilaan voidaan nähdä niin hahmojen, kirjoittajan kuin lukijankin vuorovaikutuksessa. Analyysin taustalla on ajatus siitä, että seksin käsittäminen leikkinä voi helpottaa siitä puhumista, mahdollistaa patologisoinnin ja tabujen purkua sekä tuoda näkökulmaa seksin erottamiseen seksuaalisesta väkivallasta suostumuksen käsitteen tarkastelun kautta.

Tutkin aluksi, minkälaisia tiloja *Sunstone*-sarjakuvassa muodostetaan esimerkiksi taustojen, sarjakuvalle ominaisten hermeneuttisten kuvien ja sisältöjen avulla. Keskeinen kiinnostukseni tähän syventymisessä on, miten nämä elementit voivat kuvata sarjakuvan moniulotteisella kielellä leikkiä tilana, jolla on sekä arkkitehtuurin että virtauksen ulottuvuudet. Pohdittuani sarjakuvan muodon erityisyyttä tältä kannalta siirrän *Sunstone* sisällyttäessäni kohteeksi rinnakkain *50 Shades of Grey* -romaanin kanssa. Tutkin vertaillen teoksissa kuvattuja leikin tiloja ja leikkijöiden representaatioita, ja kysyn, minkälaista naisen ja miehen representaatiota ne ylläpitävät tai uudelleenrakentavat. Lopuksi mietin vielä, mitä nämä kuvaukset merkitsevät kulttuuriselle tavallamme käsittää seksi, väkivalta ja suostumus, tai patologisoida ja normalisoida niihin liittyviä osa-alueita.

Tutustuin *Sunstone*-sarjakuvaan sattumalta vuonna 2016, kun vierailin ystäväni kirjahyllyllä. Lainattuani tältä siihen asti ilmestyneet albumit aloin seurata tarinan jatkoa *deviantart.com*-sivustolla ja kypsyttelin ajatusta sarjakuvan tutkimisesta akateemisessa kontekstissa. Keskeinen elementti, johon tutkimusnenäni kiinnittyi, oli taiteilijan tapa alleviivata seksuaalisen leikin siirtymiä ja mentaalisia ja fyysisiä tilarajoja. Kun samaan aikaan olin muodostanut antifaniussuhteen *50 Shades of Grey* -sarjaan, jossa kuitenkin representoitiin varsin samankaltaista leikkiä, aloin pohtia missä näiden kuvausten suuri ero minulle itselleni oikein oli. Tällöin löysin tutkielmani ytimen: leikin tilan edellyttämän esteettisen kahdentumisen ja suostumuksen merkityksen seksin representaatioissa.

Nyt 2020-lukua lähestyttäessä sekä maailmanlaajuisessa että Suomen mediassa saa tilaa keskustelu seksuaaliseen suostumukseen ja seksuaalikasvatukseen liittyvistä teemoista, joten koen tämän seksuaalista leikin tilaa koskevan representaatioanalyysin ajankohtaiseksi. Koska olen taustaltani kuvataiteilija ja kirjallisuuden opiskelija, sarjakuvatutkimuksen monialaisuus

ja tulkinnan mahdollisuudet seikkailla kuvan, tekstin ja sarjakuvan monipuolisen kokonaisarkkitehtuurin alueilla viehättävät minua. Opiskelen samalla seksuaalineuvojaksi, joten eettinen painotukseni seksuaalisuuden käsittelyyn ja siitä puhumiseen linjautuu pitkälti kasvatuksellisuuden, suostumusperiaatteen ja puheeksiottamisen sallimisen kautta. Tämä näkyy analyysissäni esimerkiksi tapana kyseenalaistaa tilanteita, joissa teosten hahmot eivät kommunikoi seksistä tai tekevät siitä suhteessaan tabun. Seksuaalineuvojan positio vaikuttaa myös tarpeeseeni muuttaa normaalin ja epänormaalin seksuaalisuuden kulttuurista käsittämistä moninaisempaan, patologisointia välttävään ja yksilöiden tarpeet tunnistavaan suuntaan. Koen, että erityisesti suostumuksen, ja leikin ja väkivallan rajan, analyysi on helppoa niiden representaatioiden kautta, jotka kuvaavat selvästi korostettua kommunikaatiota tarvitsevaa seksuaalista leikkiä, n.k. BDSM-seksiä.

Kirjallisuudentutkimuksessa on lähiluettu sisältöä iät ajat erilaisista näkökulmista. Siitä osittain ammentava sarjakuvatutkimus on vielä melko tuore mutta ajankohtainen tutkimusala, jolle sijoittaudun toisen aineistoni osan suhteen. Tutkielmani voidaan ajatella liittyvän myös Suomessa käynnissä olevaan seksuaalisuuden ja leikillisyyden tutkimuksen trendiin. Molempia näitä tutkimuksen suuntia voidaan pitää aiemmasta marginaaliasemasta valtavirtaan nousseina kulttuurimuotoina, joiden vakavasti otettava tutkiminen akateemisesti on vasta nostanut päätään tiedemaailmassa. Kuitenkin nykykulttuurin tutkimuksen alueella esimerkiksi sekä sarjakuva että sadomasokismi ovat selvästi nykypäivään liittyviä ilmiöitä, joita ei kannata ohittaa turhanpäiväisinä, mikäli mieli ymmärtää kulttuuria.

Suomessa sadomasokismia on tutkinut pelitutkija ja seksologi J. Tuomas Harviainen, joka esimerkiksi rinnastaa seksuaalisen leikin rooli-leikkeihin ja improvisaatioon (Harviainen 2011). Kulttuurintutkimuksen näkökulmasta BDSM-seksiin ja siihen liittyviin aihealueisiin on syventynyt Turun yliopiston mediatutkimuksen professori Susanna Paasonen, joka on julkaissut vuonna 2018 teoksen *Many Splendored Things: Thinking Sex and Play* ja johtaa Suomen Akatemian rahoittamaa tutkimushanketta *Sexuality and Play in Media Culture* (2017-2021). Vuorostaan kansantieteen näkökulmasta kinky-termin alle sijoittamaansa seksuaalisuuden kategoriaa tutkii Johanna Pohtinen. Selitän myöhemmin tässä tutkielmassa, miksi olen valinnut käyttää näistä marginalisoitua tai patologisoitua seksuaalisuutta kuvaavista rinnakkaistermeistä juuri käsitettä BDSM.

Sarjakuvaa taas on tutkittu laajenevassa määrin 1980-luvulta lähtien (Kontturi 2014, 78) ja sen tutkimus voi kansainvälisesti hyvin ja monipuolisesti 2010-luvun loppupuolella. Suomessa sarjakuvatutkimuksen tietokantaa ylläpitää Suomen sarjakuvaseura ry (Suomen sarjakuvaseura, 31.7.2018). Laajemmin sarjakuvatutkimus on kohdistunut erityisesti sarjakuvaromaaniin, eikä niinkään strippimuotoisiin tai lasten sarjakuviin (Kontturi 2014, 21), mikä saattaa heijastella sen pitämistä ”vähäisempänä” kirjallisuuden muotona. Suomessa tutkimusalan pioneerina pidetään erityisesti Karin Kukkosta, jonka työhön myös Kontturi pitkälti pohjaa omaa tutkimustaan.

2. Aineisto: *Sunstone* ja *50 Shades of Grey*

Sunstone ja *50 Shades of Grey* ovat alun perin vuonna 2011 ilmestyneitä teoksia, joissa molemmissa kuvataan seksuaalista tai romanttista ihmissuhdetta. *Sunstone* on verkkosarjakuva, ja *50 Shades of Grey* kolmiosainen romaanisarja. Tässä tutkielmassa keskitytään sarjan ensimmäiseen osaan *Sidottu*.

Sunstone on viiden painetun albumin mittainen sarjakuva, joka on ilmestynyt digitaalisessa muodossa *Deviantart.com*-yhteisössä vuodesta 2011 lähtien. Kaikki osat on julkaistu myös albumeina, viimeinen osa tammikuussa 2017. *Sunstonen* luonut Stepan Šejčić on vuonna 1981 syntynyt kroatialainen kuvittaja ja sarjakuvataiteilija, joka julkaisee töitään Deviantart-yhteisössä nimimerkeillä *Nebezial* ja *ShinieZ*. Hänen työnsä on tunnettu *Sunstonen* lisäksi erityisesti sarjoista *Witchblade*, *Aphrodite IX* ja *The Darkness*, ja hän on luonut kansitaidetta useille sarjakuvalehdille. *Sunstonen* albumiversioiden julkaisijat ovat *Image Comics* ja *Top Cow Productions* -yhtiöt.

50 Shades of Grey –romaanitrilogian kirjoittaja on E.L. James –taiteilijanimeä käyttävä englantilainen Erika Leonard. Hän on erikoistunut romanttiseen fiktion ja on kirjoittanut trilogiasta myös erillisen version sen miespäähenkilö Christianin näkökulmasta. Sarjan ensimmäinen osa *Sidottu* ilmestyi vuonna 2013, ja sen elokuva-adaptaatio sai ensi-iltansa vuonna 2015.

2.1 *Sunstone*

Sunstone on romanttinen komedia, joka kertoo kahden naisen, Lisa Williamsin ja Ally Carterin, ystävydestä ja rakkaussuhteesta. Hahmot aloittavat BDSM-termillä määrittämänsä seksisuhteen internetissä, tutustuvat sen lisäksi arkiympäristössä toisiinsa, ja käyvät läpi suhteen kaarta ystävydestä yhteen muuttamiseen, eroon ja lopulta pysyvään parisuhteeseen. Lisan ja Allyn suhteen ja seksuaalisen tematiikan lisäksi sarjakuvan keskiössä ovat hahmojen ystävät ja arkielämä, ja erilaiset normien yhteentörmäykset näiden välillä.

Tässä tutkielmassa käytän aineistona sarjakuvan albumiversioita, joskin viittaan ajoittain myös verkkoympäristöön. Albumeihin ei ole merkitty sivunumeroita, joten olen laskenut ne

kansilehdestä alkaen, niin että heti ensimmäinen paperisivu on numero 1, sen kääntöpuoli numero 2, ja niin edelleen.

2.2 50 Shades of Grey: Sidottu

50 Shades of Grey on *Sunstonen* tavoin vuonna 2011 ilmestynyt romaanitrilogia, ja siitä on tehty myöhemmin myös elokuva-adaptaatio. Ensimmäinen romaani *Sidottu* nousi valtaviin myyntilukuihin heti ilmestyttyään, ja se on käännetty yli 50 kielelle. Romaanisarjan protagonistiksi on 21-vuotias Anastasia Steele, joka ihastuu 27-vuotiaaseen liikemies Christian Greyhin. Juoni kuvaa Anastasian kokemusmaailman kautta tämän seksisuhteeksi muuttuvan ihastuksen kulkua. Alussa seksuaalisesti täysin kokematon päähenkilö säikähtää partnerinsa dominoivaa seksuaalisuutta, jota BDSM pitkälti määrittää, mutta tultuaan painostetuksi tämän mieleisiin valtaleikkeihin alkaa itsekin pikkuhiljaa nauttia niistä ja voimaantua omasta kehostaan. *50 Shades of Grey* on saanut alkunsa Twilight-fanifiktiosta ja sen tyylilaji muistuttaa lisäksi kioskikirjallisuudesta tuttua, naisille suunnattua eroottista fiktiota.

3. Leikin tila ja sen käyttömahdollisuudet

Esitän tässä tutkielmassa leikin tilana, joka koostuu arkkitehtuurista ja virtauksesta ja joka toimii leikillisyyden periaatteella. *Leikin tilan* kahden ulottuvuuden käsitteet, arkkitehtuurin ja virtauksen, olen valinnut ottaa käyttöön tässä tutkielmassa artikuloidakseni käsitystäni leikin tilan kokonaisuudesta. Nämä ulottuvuudet ovat samanaikaisesti olemassa olevia osia, joita tarvitaan leikin tilan toimintaan. Tila tarvitsee näiden lisäksi leikillisyyden periaatteen, jonka käsittelen leikkijöiden vapaaehtoisesta halusta kumpuavana, leikin tilan käynnistävänä ja sille toimintaenergian antavana tekona. Ajattelen siis leikin tilan kokonaisuutena, jonka arkkitehtuuria voi suunnitella tarkastikin leikin tilan ulkopuolella arkitilassa, mutta joka aktualisoituu toimivaksi vasta leikkijöiden käynnistäessä leikin tilan virtauksen, leikillisyyden periaatteella. Leikin tilan vastaparina käytän termiä *arkitila*, joka tarkoittaa tässä tutkielmassa yleisesti leikin ulkopuolista tilaa. Näiden ero tai rajapinta muistuttaa *taikapiiirin* käsitettä.

Leikin tilan kaksi ulottuvuutta, *arkkitehtuuri* ja *virtaus*, eivät ole selvästi erotettavissa toisistaan ja niiden symbioottisuus on välttämätöntä jotta leikin tila tulisi mahdolliseksi. Leikin tapahtuminen eli olemassaolo tarvitsee arkkitehtuurin ja virtauksen toimintaan lisäksi *leikillisyyden*: vapaaehtoisen asenteen tai halun, joka käynnistää leikin ja ylläpitää sitä ikään kuin toiminnan polttoaineena. Jos leikillisuus tai vapaaehtoisuus katoaa, toiminta ei enää ole leikkiä vaikka se jatkuisi puitteiltaan täysin samanlaisena. Tässä luvussa kerron, mitä tarkoitan puhuessani leikin tilasta, ja miksi käytän käsitettä analysoidessani aineistoani.

Tutkielmassani keskityn analysoimaan leikin tilan presentaatioita aineistoni sisältämän seksuaalisen leikin kontekstissa, mutta ymmärrettävästi samojen lainalaisuuksien ei voida väittää koskevan kaikkea leikkiä, joskin yhteisiä tekijöitä löytynee moniin eri leikin muotoihin. Tässä luvussa selitän, miksi puhun leikistä tiloina toimintojen sijaan. Käytän leikin rakenteiden määrittelyyn perusteita John Huizingan vuonna 1938 ilmestyneestä teoksesta *Leikkivä ihminen - yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelemiseksi*. Leikin tilan artikuloinnissa pohjaan sen ulottuvuuksia koskevan jaotteluni suurelta osin Julia Kristevan käsitteisiin *semioottinen* ja *symbolinen*, sillä koen niiden soveltuvan hyvin runokielen lisäksi muunkinlaisen luovan leikin hahmottamiseen.

Vaikka tässä rajaan keinotekoisesti leikin tilaa ja arkitilaa toisensa pois sulkeviksi kategorioiksi, ajattelen leikin tilojen olevan jatkuvasti jollain tapaa läsnä myös olemisen normina pidettävässä arkitilassa. Tässä tutkielmassa kuvattu leikin tila on selkeästi erillinen tilansa vahvojen siirtymiensä ja rooliensa takia. Alaluvussa *BDSM leikkinä* paneudun nimenomaan seksuaalisen leikin kategoriaan, joka on tutkielmani kannalta oleellinen. Olen analyysia tehdessäni tietoinen siitä, että lähiluen teemaa hyvin rajatusti ja juuri tähän representaation keskittyen. En väitä, että jonkin tietyn seksuaalisen moninaisuuden alueesta (BDSM tai mikä tahansa muu alue) tulisi aina puhua leikkinä, enkä väitä tutkielmassani avaamiani kuvauksia seksistä “oikeanlaiseksi”, “totuutta vastaavaksi” tai muita paremmaksi ajattelutavaksi. Itse koen leikin tilan teorian sopivaksi tähän analyysiin siksi, että BDSM-seksin kategoriassa roolien tai moodien vaihdot saattavat olla niin suuria, että leikin arkkitehtuurin rakenteet (säännöt, siirtymät) tulevat väistämättä vahvasti esiin ja siten helpoiksi tarkastella.

3.1 Leikin tila, arkitila ja esteettinen kahdentuminen

Käsitän leikin tilana, joka on osittain arkitilasta erillinen, mutta samaan aikaan sen kanssa symbioottisessa suhteessa oleva tapahtuma. Leikin tila on minulle käsite, jonka muotoutumiseen ovat vaikuttaneet filosofi John Huizingan ja psykoanalyytikko Julia Kristevan ajatukset, ja jota käsitteellistän edelleen soveltavan draaman tutkimusperinteen avulla. Tässä ajatuksiani ohjaa pitkälti Hannu Heikkinen, jonka väitöskirja pohjautuu useiden draamakasvattajien ja soveltavan draaman teoreetikkojen ajatuksiin. Myös suomalainen peli- ja leikkitutkimus² näkyy tavassani muodostaa teoreettista ajattelua leikin tilasta ja sen toiminnasta.

Teoksessaan *Leikkivä ihminen - yritykset kulttuurin leikkiaineeksi määrittämiseksi* hollantilainen filosofi ja kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga luettelea leikin tunnusmerkkejä:

² Harviaisen lisäksi ajatteluuni tässä vaikuttaa erityisesti Jonne Arjorannan väitöskirja *Real-time Hermeneutics: Meaning-making in Ludonarrative Digital Games* (2015). Siihen pohjautuu ajatukseni siitä, että leikin tilan arkkitehtuurilla voidaan joko auttaa tai haitata, kuten myös ohjailta leikin virtauksessa syntyviä merkityskokemuksia.

Leikki on toimintaa, joka tapahtuu ajan, paikan ja tarkoituksen tiettyjen rajojen sisäpuolella, silmin nähtävässä järjestyksessä, vapaaehtoisesti hyväksytyjen sääntöjen mukaan, ulkopuolella aineellisen välttämättömyyden tai hyödyllisyyden piirin. (Huizinga 1967, 151)

Tämän kaltaisesta toiminnasta on helppoa puhua akateemisessa kontekstissa tilana, sillä silloin leikki avautuu ilmiönä selkeämmin tutkivalle näkökulmalle. Tilaa ilmiönä tai käsitteenä voidaan tarkastella ylittämällä fyysisen ja ei-fyysisen kuten myös esimerkiksi digitaalisen ja ei-digitaalisen väliset rajat tai poissulkevuudet. Suomen kielen sana "tila" voidaan käsittää sen englanninkielisten vastineiden "space", "room", "state", "mode", "status", jne. kautta, joissa sen merkitys on eri tavoin painotettu. Tässä tutkielmassa sanalla tila kuvataan tapahtumaa, joka aktualisoituu subjektien ja järjestelmien vuorovaikutussuhteissa. Tila ei ole pysyvä asia, vaan toisaalta representaatio, toisaalta järjestelmään rakennettu mahdollisuus, joka päästää subjektin esteettisen kahdentumisen ja leikillisyyden voimalla mahdollisuuksien alueelle. Leikin kontekstissa tila voi olla samanaikaisesti ikään kuin rakennus, sekä hyvin abstrakti, kielellisen piiriin taipumaton kehollinen virtaus. Artikkelissaan "Tila, konteksti ja käyttäjä" taidehistorian professori Kirsi Saarikangas esittää rakennetun tilan olevan "ymmärrettävissä yhtäältä tekojen, käytäntöjen ja merkitysten lähtökohtana ja toisaalta niiden aikaansaannoksena" (Saarikangas 1998, 247). Tämän tutkielman leikin tilan analyysissä sitaatin mukainen ominaisuus konkretisoituu luvussa 6. *Sunstone, 50 Shades ja representaatioiden merkitys*, jossa pohdin leikin tilojen merkitystä kulttuurin peleinä ja muokkaajina.

Leikin tilan ja arkitilan rajapintaa on pitkään sanallistettu Huizingan artikuloimalla *taikapiirin* käsitteellä. Esimerkiksi peli- ja leikkitutkimuksessa käytetty (ja kritisoitu) taikapiirin ajatus esittää leikin olevan erityinen tila, jossa toimitaan erityisten sääntöjen ja lainalaisuuksien mukaan. Taikapiiri muodostaa tilan, joka toimii eri koodien tai kielten järjestelmän puitteissa kuin arkitila. Pelien kohdalla taikapiiri voi tuoda selkeän tavan käsitteistää näiden leikkien tilaa: esimerkiksi pallopelin, digitaalipelin tai roolipelin kohdalla taikapiiri voi olla joko fyysinen tai ei-fyysinen sopimus. Taikapiirin käsitettä on kritisoitu mustavalkoisuudesta sen suhteen, miten se jättää huomiotta leikin tilan ja arkitilan samanaikaisuuden, ja esittää helposti

leikin todellisesta elämästä irrallisena. Puhun tutkielmassani tästä taikapiirin rajasta, kuten muistakin rajoista, huokoisina. Koen, että huokoisuus sanana kuvaa sitä muuttuvuutta ja liukuvuutta, joka on tämän kaltaisten abstraktien rajojen ominaisuus. Taikapiirin lisäksi huokoisena arkkitehtuurina minulle näyttäytyy esimerkiksi *Sunstone*-sarjakuvan julkaisu ympäristö *deviantart.com*, jonka leikillisyyttä ja valtarakenteita tulkitseen luvussa *Tilallisuuksia sarjakuvan kielessä*. Taikapiirin ajatusta laajentavaksi ja aineistoni analyysiin sopivaksi itselleni on noussut esteettisen kahdentumisen käsite.

Suomalainen soveltavan ja pedagogisen draaman teoreetikko Hannu Heikkinen on väitöskirjassaan *Draaman maailmat oppimisalueina* (2002) käsitellyt muun muassa leikin pedagogista vaikuttavuutta, leikillisyyttä ja esteettistä kahdentumista. Hän pohjaa työnsä brittiläisten, anglosaksisten ja pohjoismaisten tutkijoiden työhön. Heikkisen keskeinen draaman tilan elementti on Huizingan ajattelusta johdettu vakava leikillisuus (Heikkinen 2002, 136-137). Esteettisen kahdentumisen käsitettä Heikkinen tulkitsee sen luoja, tanskalaisen Janek Szatkowskin (1986) kirjoitusten kautta.

Esteettinen kahdentuminen tarkoittaa samanaikaista läsnäoloa arkitilassa (sosiaalinen todellisuus draamaleikin kontekstissa) ja leikin tilassa (fiktio draamaleikin kontekstissa). Leikkijän oma tietoisuus tästä kaksoissijainnista tarjoaa erityisesti kasvatuksellisessa leikissä tutkijan position, joka mahdollistaa empaattisen, kokemuksellisen oppimisen. Esteettisen kahdentumisen avulla leikkijä voi asettautua kokemuksiin, jotka eivät hänen elämässään arkitilassa olisi ikinä mahdollisia (Heikkinen 2002, 138). Ajattelen, että esteettinen kahdentuminen tarjoaa moninäkökulmaisuuksia kehollisessa kontekstissa, ja siksi leikissä oppiminen on syvää ymmärrystä eikä kokemuksena aina sanallistettavaa. Merkitysten luominen leikkikokemuksessa tapahtuu esteettisen kahdentumisen kautta ja juuri siinä sijaitsee leikin tilan erityinen transformatiivisuus (Heikkinen 2002, 74, 96). Merkityskenttien muokkaamiseen leikin tilassa palaan luvussa *Mitä leikillä voi tehdä*. Tässä tutkielmassa transformatiivisuus tulee selkeimmin pohdittavaksi luvuissa, joissa analysoin aineistoni hahmojen positioita valtaileikissä ja arkitilassa. Kysyn tuolloin muun muassa, miksi hahmot eivät toisinleiki kulttuurisia sukupuolten valtasuhteita, ja vahvistavatko he leikin tilassa haitallisia normeja naisen alistuvuudesta ja miehen toksisesta maskuliinisuudesta.

3.2 Arkkitehtuuri ja virtaus leikin tilan osa-alueina

Leikin rakenteellisesta olemuksesta puhuttaessa on helppoa käsitteistää sitä arkkitehtuurin ja virtauksen osa-alueisiin tarkastelemalla tiettyä leikin muotoa, runoutta. Se on kulttuurimuoto, jossa on helposti erotettavissa kielen järjestelmä, kehollistuva affektiivinen ilmaisu, ja leikkillisyyden asenne. Huizingan mukaan runous on sekä itsessään leikkiä, että syntyy leikissä; se voi liittyä pyhään tai eroottiseen kehollisuuteen (Huizinga 1967, 139-140). Kuten Huizinga, myös Kristeva tarkastelee runouden kielenkäyttöä erityisenä ja mielenkiintoisia mahdollisuuksia sisältävänä toimintana. Siinä missä Huizinga puhuu runoudesta kielellä leikkimisenä sekä ulkoisten (kielellisten) tyylikeinojen että (affektiivisen) ilmaisun muodostavana kokonaisuutena (Huizinga 1967, 152), Kristeva käsittää runokielen normeja rikkovana ja uudelleenjärjestelevänä ilmaisukeinona. Hänen teoksensa *Revolution in poetic language* ohjaa näkemään runouden kielessä symbolisen ja semioottisen ulottuvuuden, jotka yhdessä muodostavat runouden kokonaisolemuksen. Kristevan symbolisen ja semioottisen vuoropuhelusta olen johtanut tutkielmani käsitteet leikin tilan arkkitehtuuri ja virtaus.

Leikin tilan arkkitehtuurista puhuttaessa voidaan viitata Kristevan symboliseen ulottuvuuteen, sillä se on leikin kieli eli järjestelmä. Leikin tilan kielellisen ulkopuolisella virtauksella taas on yhteytensä Kristevan semioottiseen, esikielelliseen. Leikkitapahtumassa itsessään nämä molemmat ulottuvuudet ovat läsnä. Leikin tilan käynnistää ja ylläpitää leikkillisyyden periaate, joka on leikkijöiden vapaaehtoisesta halusta aiheuttama energia. Kristevan erityisesti runokielen analyysiin liittyvien termien semioottinen ja symbolinen sijaan puhun tässä niitä osittain vastaavilla, leikin tilan kontekstiin sopivilla käsitteillä arkkitehtuuri ja virtaus. Nämä kaksi osa-alueita vaikuttavat toisiinsa ja leikin olemassaoloon tarvitaan niiden molempien lisäksi leikkijöiden halusta syntyvä vapaaehtoinen leikkillisuus.

Arkkitehtuuri sisältää leikin tilan rakenteet ja järjestelmän, ja se on leikin kieli. Esimerkiksi sopimus leikin aloittamisesta ja lopettamisesta ja sopimus esteettisestä kahdentumisesta ovat osa leikin tilan arkkitehtuuria. Siihen sisältyvät fyysiset ja ei-fyysiset rakenteet, jotka määrittävät mahdolliset tavat toimia: säännöt, arkkitehtuurin väylät ja rajoitteet, sopimus esteettisestä kahdentumisesta ja sopimus leikistä. Nämä sopimukset voidaan nähdä ensisijaisesti käytänteinä, joista toimijoilla on yhteisymmärrys, ja joita he suorittavat omasta

halustaan leikillisyyden asenteella; ei niinkään kirjoitettuina sääntösopimuksina. Jos joku leikkijöistä ei ole mukana sopimuksessa esteettisestä kahdentumisesta, koko leikki rikkoutuu ja lakkaa toimimasta. Tavallisena esimerkkinä tästä voi näyttäytyä Facebook-päivitys, jota ryhmä ihmisiä kommentoi tiettyä diskurssia käyttäen, leikillisyyden ja mahdollisesti leikin tilassa tapahtuvan profanoinnin asenteella. Kun tätä diskurssia ja tilanteessa tapahtuvaa esteettistä kahdentumista tunnistamaton henkilö astuu leikin tilaan omalla kommentillaan, tila hajoaa. Tapahtuman affektiivisuus saattaa muuttaa tilan valtakamppailuksi itsensä määrittelyoikeudesta, mikä saattaa johtaa toisen leikin muodostumiseen tai tilan itsensä loppumiseen. Jos arkkitehtuuri ei ole lähtökohtaisesti kaikille leikkijöille sama tai toimiva, myöskään leikin tilan toinen elementti, virtaus, ei toimi.

Virtaus on leikin tilan toinen ulottuvuus, johon ajattelen sisältyväksi leikin kielellisen ulkopuolelle jäävän, kehollisen ja affektiivisen aineksen. Kristevan mukaan tila tulee koettavaksi ei-sanallisissa aistimuksissa tilassa olevan ja tilaa kokevan subjektin ruumiin kautta (Saarikangas 1998, 282). Hänen käyttämiensä käsitteiden mukainen semioottinen tila on kehollisesti koettavissa, mutta symbolisen järjestelmän ulkopuolella tai sen arkkitehtuurista välinpitämätön liike. Siinä arkkitehtuurin tai kielen, Kristevan käsitteillä symbolisen, piiristä on siirrytty läpi tai ulos, ja merkityskentät on avattu mahdollisen uudelleenjärjestelyn liikkeeseen. Abstrakteja leikin tilan virtaukseen liittämiäni termejä ovat esimerkiksi *liminaalitila*, *kolmas tila*, *mahdollisuuksien tila*, *subjunktiivinen tila* ja *flow-tila* (katso esim. Karjula 2015; Rings 2017). Näitä kaikkia yhdistää niiden dikotominen mutta symbioottinen positio suhteessa symboliseen, arkkitehtuuriin ja kielen kaltaiseen järjestelmään. Toki kehollisen ja kielellisen erottelu on yhtä näennäistä kuin leikin tilan ja arkitilan eriyttäminen toisistaan irrallisiksi. En osaa sanoa, missä määrin ylipäänsä ihminen kehona tai yksilönä koostuu muusta kuin biologisia ja sosiaalisia koodeja tai kieliä sisältävistä järjestelmistä, solutasolta vuorovaikutukseen. Tämän tutkielman puitteissa kehollisen ja kielellisen erottelu vastakkainasetteluun vaikuttaa kuitenkin tarkoituksenmukaiselta.

Leikin tilan virtaus on kehollista ja ei-sanallistettavaa, affektiivisuuden energialla tapahtuvaa liikettä, jossa merkityksiä purkautuu ja muodostuu. Affekti toiminnan aineksena saa aikaan virtauksen, jossa leikin turvin voidaan käsitellä ja muokata myös arkitilan piirissä olevia

rakenteita, kuten normien arkkitehtuuria. Tähän ominaisuuteen myös Hannu Heikkinen ajattelee perustuvan draamaleikin potentiaalin kokemuksellisessa oppimisessa.

3.3 Mitä leikillä voi tehdä

Sopimus esteettisestä kahdentumisesta mahdollistaa monien ilmiöiden avaamisen käsiteltäväksi leikissä. Leikin tila voi olla transformatiivinen tapahtuma, jossa leikkijät voivat asettua arkitilassa itselleen mahdottomiin rooleihin tai tilanteisiin (Heikkinen 2002, 138). Arkkitehtuuriltaan vakaa leikin tila tukee turvallista leikin virtausta ja siten helpottaa leikkijöiden tietoisuutta huokoisesta taikapiiristä ja esteettisestä kahdentumisesta. Ajattelen, että hyvin rakennettu ja toteutettu leikin tila sallii sellaisten asioiden tuomisen käsittelyyn, jotka eivät ole avoimesti keskusteltavissa tai sanallistettavissa arkitilassa.

Vakavan leikillisyyden periaate voi auttaa luomaan tiloja, joissa on mahdollista paitsi tarkastella, myös kritisoida ja uudelleenluoda kulttuurisia tai henkilökohtaisia rakenteita (Heikkinen 2002, 139). Siinä missä leikki voi luonteeltaan olla toistavaa tai dekonstruoivaa, se voi ylläpitää yksilön, kulttuurin ja kulttuuriympäristön rakenteita tai uudelleenmäärittää niitä. Leikillä voi vahvistaa olemassa olevia kulttuurisia koodeja tai avata ja uudelleenohjata niitä. Esimerkkejä esteettisen kahdentumisen transformatiivisuuden järjestelmällisestä käytöstä ovat muun muassa Augusto Boalin sortotilanteiden tutkimiseen keskittyvä forum-teatteri ja psykodraama tai terapeutin draama. Pyhästä ja profaanista ja merkityskenttiä avaavan leikillisyyden (unohtamisen) merkityksestä nykyisessä yhteiskuntakontekstissa kirjoittaa silmiä avaavasti Esko Harni artikkelissaan “Profanaatio ja leikki Giorgio Agambenin ajattelussa: Eräs näkökulma kulttuurin poliittiseen merkitykseen tietotaloudessa” (Harni 2015).

Periaatteessa leikin tila on arkitilan kulttuurisista normeista ja valtasuhteista vapaata aluetta, jolla leikkijöiden on mahdollista toimia arjessa itselleen vieraisissa rooleissa ja arkitilassa saavuttamattomilla tai ei-hyväksytyillä tunnerekistereillä. Esteettiselle kahdentumiselle on ominaista, että mikään ei ole pyhää fiktion (leikin tila) alueella (Heikkinen 2002, 141).

Toisaalta arkitilan yleinen konsensus määrittää sen, kuka saa leikkiä, millä aiheilla ja millä tavoin.

Ajattelen Heikkisen teoriaa vasten, että millä tahansa asialla saa leikkiä, ja asialla leikkiminen itse asiassa estää sen kovettumisen tabuksi. On vahvasti kulloisestakin kulttuurisesta ja tilannekohtaisesta kontekstista kiinni, mikä on eettisesti järkevää leikkiä. Esimerkiksi kulttuurisen omimisen tai vähemmistöjen representaation kysymykset saattavat olla sellaisia, joiden suhteen voidaan arvostaa erityistä kontekstietoisuutta ja leikin tavoitteiden arviointia. Vaikkapa itselle vieraan vähemmistöryhmän tuominen leikin tilaan voi yhdessä leikissä vahvistaa haitallisia stereotypioita, mutta toisessa tarjota leikkijöille ymmärrystä lisäävän kokemuksellisen oppimisen tilan. Siksi pidän hyvänä keskustella jatkuvasti yhteisymmärrystä siitä, kuka saa leikkiä, mitä, ja kenellä leikin omistajuus oikeastaan on.

Esimerkkinä tästä keskustelusta näyttäytyy vuoden 2017 Worldconin ohjelmassa olleen *The Home for the Old* -liveroolipelin peruminen. Tämä oli tietävästi ensimmäinen kerta, kun Suomessa peruttiin liveroolipeli sisältöön vedoten. Peli käsitteli muistisairautta, ja sen tekijän huomioon ottaen olisi lajityyppi edustanut pohjoismaista liveroolipelikulttuuria, jolle tunnusomaista on raskaidenkin teemojen käsittely juuri niiden kohtaamisella leikin kontekstissa. Internetkeskusteluissa nousseet huolet siitä, että pelissä ei suhtauduta muistisairaiden vanhusten rooleihin asianmukaisella vakavuudella, tai että heille naureskellaan, saivat järjestäjän perumaan koko leikin. (Stenroos 2017) Kulttuurisista eroista ja mahdollisesti kommunikaation puutteesta johtuen leikin osallistujilla ei ollut yhteisymmärrystä sen arkkitehtuurista, tässä tapauksessa leikin omistajuuden ja eettisen näkökulman muodossa.

Rakennuksena voidaan ajatella laajemmin rakennettuja kielellisyyden piirissä toimivia merkityskenttiä, rakennettuja ja vuorovaikutuksessa rakentuvia järjestelmiä. Jokaiseen rakennukseen sisältyy merkkejä ja merkityksiä, sekä historiallisen merkitysjatkumon että ajankohtaisen sosiaalisen reagoinnin ylläpitäjinä. Näin ollen arkkitehtuuria ja sen tuotoksia ei voida ajatella merkitysvapaina objekteina, vaan merkitysprosessina, joka on lukuisten tekijöiden summa. (Saarikangas 1998, 254)

Foucault'n mukaan arkkitehtuurin merkitykset muokkautuvat jatkuvassa vuorovaikutuksessa (Saarikangas 1998, 255) ja Lefebvren mukaan tila toimii välittäjänä valtarakenteita ylläpitävissä ja muodostavissa sosiaalisissa tilanteissa (Saarikangas 1998, 267). Näin sekä mahdolliset ja ei-mahdolliset leikin arkkitehtuurit vaihtelevat suhteessa kontekstiin, joka voi olla paikka, tilanne, aika, yhteisö tai eri leikkijä kuin viime kerralla. Jokainen kerta samaa leikkiä on näin erilainen, ja leikin omistajista (leikkijät) riippuu, mihin leikin tilan tarjoamaa transformatiivisuutta käytetään.

Voidaan ajatella, että arkkitehtuurissa tehdyt valinnat sisältävät jo oletuksen niihin sijoittuvasta ja niiden kanssa vuorovaikuttavasta subjektista, implisiittisestä katsojasta (Saarikangas 1998, 258). Lisäksi tila tuottaa sukupuolta antamalla järjestelmän, jonka sisällä toistaa sitä ylläpitäviä käytäntöjä (Saarikangas 1998, 259). Arkkitehtuuri (leikin tai minkä tahansa tilan) näin ollen määrittää normin sille, kuinka tilassa on mahdollista sijoittua ja toimia subjektina, ja mikä toiminta näyttäytyy normin rikkomisena. Kuten analyysiosassa osoitetaan, arkkitehtuuri voi olla nimenomaan tietynlaista leikkiä varten rakennettu, tai se voi olla olemassa jotain muuta tarkoitusta varten. Tällöin leikki toisinkäyttää arkkitehtuuria leikkijöiden tietoisena tai ei-tietoisena valintana. Ajatuksia sukupuolittuneiden arkkitehtuurien toisintamisesta ja purkamisesta liitän leikin tilan omistajuuden ajatukseen luvuissa *5.2 Voiko alistuva nainen olla itsenäinen toimija* ja *5.3 Onko dominoiva mies toksisen maskuliinisuuden uhri*.

3.4 BDSM - mielenhäiriöstä joka kodin aikuisten leikiksi

Käsittelen tässä tutkielmassa BDSM-kategorisoitua seksiä leikkinä purkaakseni seksuaalisuuden moninaisuuteen liittyviä normituksia, tabuja ja patologisointia. BDSM on sateenvarjotermi seksuaalisen kanssakäymisen alueelle, johon sisältyy erilaisia, usein toiseutettuja fetissejä. Oxford Dictionaryn mukaan kirjainyhdistelmä on lyhennelmä sanoista: “Bondage, discipline (or domination), sadism, and masochism (as a type of sexual practice).” Termin BDSM alle niputettuina näiden käytänteiden toteuttaminen perustuu tasavertaisten toimijoiden yhteiseen haluun ja suostumukseen.

Rinnakkaistermeinä voidaan puhua vaikkapa sadomasokismista tai kinkyseksistä ja -kulttuurista. Tutkimuskirjallisuudessa nämä termit limittyvät eivätkä ole selkeärajaisia. Voidaan lisäksi pohtia, miksi on tarpeellista rajata osa seksuaalisen leikin sisällä tapahtuvia toimintoja erillisellä termillä. Osasyyn tähän saattaa olla seksuaalisen moninaisuuden edelleen jatkuvassa patologisoinnissa ja normin ulkopuolelle rajaamisessa. Vaikka viimeistään vuonna 2011 ilmestynyt *50 Shades of Grey* -kirjasarjan ensimmäinen osa räjäytti BDSM-kulttuurin kahvipöytäkeskusteluihin ja toi seksuaalisen leikin toiseutetut muodot hyväksytymin normin piiriin, siihen liittyy edelleen stigmoja. Patologisointi vaikuttaa väistämättä asenneilmastoon ja eri ilmiöiden käsittämiseen poikkeavuuksina, normaalista tai toivotunlaisesta toiminnasta eroavana.

Suomessa sadomasokismi ja fetisismi poistettiin tautiluokituksesta vuonna 2011, sattumalta juuri samana vuonna jona sekä *Sunstone* että *50 Shades of Grey* alkoivat ilmestyä. Maailman Terveysjärjestö WHO ilmoitti vuonna 2018 poistavansa sadomasokismin maailmanlaajuisesta tautiluokituksista, jossa se oli aiemmin luokiteltu mielenterveyden häiriöksi. Sexpo-säätiön toiminnanjohtaja Tommi Paalanen säätiön sivuilla olevassa uutisoinnissa WHO:n uudesta linjauksesta seuraavasti: "Harvinaisia seksuaalisuuden muotoja (psykiatriassa parafilioita) pidetään vastedes mielenterveyden ongelmina vain jos niihin sisältyy toisten vahingoittamista ilman suostumusta, erittäin suuria riskejä tai merkittävää ahdistusta itse tekijälle". (Sexpo 2018)

Roolipelejä ja roolipelikulttuureita käsittelevässä kirjassa *Role-playing game studies - A transmedia approach* tutkijat Ashley ML Brown ja Jaakko Stenros pureutuvat seksuaalisuuteen roolipeleissä luvullaan *Sexuality and the erotic in role-play*. Tehtyään analyysia roolipelien seksuaalisista sisällöistä ja niihin liittyvistä käytänteistä he siirtyvät pohtimaan eroottista roolipeliä (tai -leikkiä, "*sexual and erotic role-play*"). Pelikontekstien ulkopuolella seksuaalinen leikki voi heidän mukaansa yksinkertaisimmillaan olla pukeutumista rooliasuihin, joiden käyttö saattaa sisältää siirtymiä rooliin tai valta-asetelmia (Brown & Stenros, 434-435). Samoin pelitutkija ja seksologi Tuomas J. Harviainen puhuu sadomasokismista roolipelinä artikkelissaan "Sadomasochist Role-Play as Live-Action Role-Playing: A Trait-Discriptive Analysis". Hänen mukaansa sadomasokismi sisältää aina roolien

pelaamista/leikkimistä, tarkoituksena tuottaa nautintoa kaikille osallistujille³. Harviainen pakatoi ajattelussaan BDSM-kategorisoidun seksin jotakuinkin selkeärajaiseksi kategoriaksi viidellä ominaisuudella, jotka ovat Weinbergin, Williamsin ja Moserin vuoden 1984 määritelmästä. Nämä ominaisuudet ovat vallansiirto, roolileikki, vapaaehtoisuus, yhteinen määrittely toiminnalle, ja seksuaalinen konteksti (Harviainen 2011, 60).

Voitaneen ajatella, että keskeinen muutos viime vuosien pohjoismaisen seksuaalikasvatuksen kulttuurissa on varsinaisten tekojen tai yksilön seksuaalisten halujen arvottamisen sijaan keskittyminen seksuaaliseen suostumukseen eli siihen, että seksuaalinen kanssakäyminen on vapaaehtoista ja siihen, kuinka kommunikoida ennen seksin alkamista ja sen aikana. Kaikissa konteksteissa ei ehkä ole enää tarpeellista rajata seksiä erilaisten nimikkeiden alle, sillä se johtaa väistämättä esimerkiksi vanhentuneeseen ”epänormaali”seksi/”normaali”seksi - vastakkainasetteluun. Sen sijaan seksin käsittely leikkinä sen rakenteen, johon kuuluu niin sääntöjen kuin improvisaationkin elementtejä, saattaa purkaa joidenkin seksuaalisuuden muotojen stigmoja ja laajentaa keskustelua seksuaalisesta moninaisuudesta. Toki viime kädessä on yksilön vapautta valita mieleisensä termit oman seksuaali-identiteettinsä ja mahdollisesti alakulttuurinsa kuvaamiseen.

Olen valinnut käyttää tutkielmassani termiä BDSM, sillä se on *Sunstone*-sarjakuvassa esiintyvä ja kautta teoksen esiteltäväksi linjattu termi. Koen itse ristiriitaa tehdessäni tämän päätöksen lokeroida jonkin osan seksuaalisuuden moninaisuudesta näin rajatun termin alle, mutta pidän sitä tarkoituksenmukaisena analyysia ajatellen. Samalla olen tietoinen siitä, että valitsemalla tämän termin vahvistan kulttuurista toiseutusta ja patologisointia, joka termin alle sijoittuvaan seksuaalisuuteen liittyy. Ensisijaisesti käsittelen seksiä tässä tutkielmassa leikkinä, sillä aineistoni representaatiot siitä täyttävät leikin ja leikin tilan ominaisuudet. *Sunstone* esittää selkeästi erot arkitilan ja leikin tilan välillä, esteettisen kahdentumisen merkityksen, sekä leikin arkkitehtuurin ja virtauksen ulottuvuudet. *50 Shades* taas tarjoaa kiinnostavia rajapintojen tarkasteluja seksuaalisen leikin ja väkivallan sekä suostumuksen tematiikkaan. Vaikka en itse haluaisi kategorisoida seksuaalisen leikin eri muotoja, huomaan

³ “It is a form of role-playing where people consensually take on dominant and submissive roles, for the purpose of inflicting things such as pain and humiliation, in order to create pleasure for all participants.” (Harviainen 2011, s.59)

nimenomaan BDSM-lokeroinnin tarjoavan erityisen hedelmällisen väylän leikin tilan analyysiin näissä teoksissa. Kategorian seksuaalisessa toiminnassa on nimittäin erityisen korostunut esteettinen kahdentuminen, ja osa toiminnoista on sellaisia, että ilman kokonaisvaltaisen leikin tilan olemassaoloa ne olisivat väkivaltaa.

Siksi korostaisin myös, että seksuaalisen leikin analyysissä on syytä alleviivata taikapiiirin huokoisuutta. Kun seksiä ajatellaan leikkinä, korostuu ristiriita tarkoittamani leikin määritelmän ja puhekielessä käytettävän, “ei oikeaa” toimintaa tarkoittavan leikin välillä. Ei voida erehtyä ajattelemaan, että leikissä asioita ei tapahdu oikeasti, vaan “vain leikisti”, kun kyse on vaikkapa sadomasokismiin liittyvästä todellisesta kivusta. Haluan huomauttaa, että leikki ei tässä tutkielmassa tarkoita ei-todellista tai kuviteltua, vaan nimenomaan leikillisyyden periaatteella aktivoitavaa tilarakennelmaa joka toimii arkkitehtuurin ja virtauksen alueilla. Tämä leikin tila voi olla leikki vain silloin, kun sen osallistujat toimivat vapaaehtoisuuden ja leikillisyyden periaatteella.

4. Tilallisuuksia sarjakuvan kielessä

Tässä luvussa analysoin *Sunstone*-sarjakuvan tilallisuuksia sarjakuvatutkimuksen käsitteiden avulla. Suomenkielinen termistöni pohjaa Katja Kontturin väitöskirjaan, jonka pohjana taas ovat sarjakuvatutkimuksen klassikkoteokset, kuten Scott McCloud ja Thierry Groensteen. Kuviin merkitysobjekteina tarjoaa tulkintanäkökulmaa teoksessa *Critical approaches to comics: theories and methods* julkaistu Randy Duncanin artikkeli ”Image functions - Shape and Color as Hermeneutic Images in Asterios Polyp”. sarjakuvan fiktiivisten maailmojen rakennusmahdollisuuksia avaa Fransesco-Alessio Ursini artikkelissaan ”Speculative Architectures in Comics”. Keskeisinä termeinä käytän suomenkieliselle sarjakuvatutkimukselle tyypillisiä ilmaisuja, jotka pohjautuvat tässä pitkälti sarjakuvatutkija Katja Kontturin väitöskirjaan *Ankkalinna - portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Kontturi käsittää sarjakuvan Robert Sabinia ja Scott McCloudia mukailen ruutumuotoisena tekstinä, jonka koostumuksessa merkitseviä ovat erilaiset ikonit ja lukijan vastuu niiden avaamisessa ja ruutuvälien täyttämässä (Kontturi 2014, 80).

Luon lyhyen katsauksen sarjakuvan alkuperäiseen ilmestymisympäristöön, *deviantart.com*-sivustoon, ja sen rakenteeseen hierarkkisuuden ja huokoisuuden suhteen. Tästä siirryn tarkastelemaan Šejićin puhujuutta kulttuuristen normien kommentoijana verkossa. Lopulta käyn kiinni itse viisiosaiseen albumisarjaan tilallisuuksien näkökulmasta. Analysoin, minkälaisia tiloja juuri tämän sarjakuvan kieli muodostaa ja kuinka niillä kirjoitetaan draaman kaarta. Näillä samoilla tiloja rakentavilla kielijärjestelmillä tehdään sarjakuvassa representaatioita seksuaalisesta leikistä, joka on tutkimukseni ydin. Tarkastelen näitä representaatioita sarjakuvan kielen ja sisällön tasoilla.

4.1 *Deviantart.com* ja huokoisen arkkitehtuurin leikillisuus

Sunstone-sarjakuvan toiminta-alueella *deviantart.com*-verkkoympäristössä muodostuu erilaisia leikin tiloja, jotka sijoittuvat digitaalisen kulttuuriympäristön arkkitehtuuriin. Sivuston arkkitehtuuri, joka koostuu visuaalisesta rakenteesta, hierarkioista ja linkeistä,

määrittää kuinka sen sisällä on mahdollista toimia. Luon tässä lyhyen katsauksen *Sunstone*-sarjakuvan ilmestymisympäristöön, sillä sen rakenne ja valtasuhteet vaikuttavat siihen, minkälaiseksi sarjakuva on muodostunut pitkän julkaisuprosessinsa aikana.

Erytystä *deviantart.com*-sivustossa kulttuuriympäristönä on sen huokoisuus. Linkkien määrän, jonka sivustolla oleskeliija havaitsee kerralla, on mahdollista olla useita kymmeniä. Jokainen näistä linkeistä johtaa toiseen sijaintiin ympäristössä, ja niiden kautta pääsee eri muotoisiin tiloihin: taiteilijaprofiileihin; yhteisöhuoneisiin; kaupallisiin tiloihin; keskusteluihin ja sivuston itsensä käyttöä koskeviin tietoaisteihin. Käyttäjällä on mahdollisuus harhautua lukemattomilla tavoilla eri reiteille, tai etsiä tietyllä hakusanalla hyvinkin rajattua sisältöä. Leikkiliseksi toiminnaksi tässä kulttuuriympäristössä katson paitsi sivuston tarkoittaman mukaisen, myös sellaisen arkkitehtuurin käytön, jossa toimijat kulkevat rakenteissa käyttäen niitä alkuperäistä kulkutapaa vasten. Samalla leikkijät ottavat omistajuutta arkkitehtuurista, ja alkavat määrittää uudelleen käsitystä siitä. Valmiiseen arkkitehtuuriin muodostetaan uusia väyliä, joita pitkin kulkeminen saattaa muodostua uudeksi normiksi.

Sunstone-sarjakuvan tekijän, *shiniez*-nimimerkillä toimivan Stepan Šejićin kuvia katsoakseen käyttäjän tulee kirjautua tai erikseen ilmoittaa syntymäaikansa, sillä profiilin sisältämä materiaali on merkitty taiteilijan toimesta K-18 -sisältöiseksi. Itse profiilisivun hierarkkisesti ylimpänä jakona toimiva taiteilijan omistama tila on jaettu viiteen osioon: profiili, teokset, printit, suosikit ja muistiinpanot. On huomionarvoista, että näistä viidesosa (suosikit) ohjaa muualle yhteisössä, muiden taiteilijoiden teoksiin. Keskiössä ovat profiilin taiteilijan teokset ja julkiset muistiinpanot, mutta näkyvissä ovat myös taiteilijan seuraajien ja ystävien nimimerkit, ryhmät joihin hän kuuluu ja otteet hänen lempiteoksistaan *deviantart.com*-yhteisön sisällä. Se, että nämä esiintyvät taiteilijan etusivulla linkkeinä (henkilöiden profiilit) ja thumbnailleina (ryhmät ja teokset), pitää profiilin arkkitehtuuria huokoisena ja mahdollistaa monia keskenään tasavertaisia siirtymiä muualle yhteisössä. Se, ettei taiteilijan profiilisivu ole tiukasti rajattu keskittymään ainoastaan tämän tuotantoon, vaan että se korostaa kuuluvuutta ja vuorovaikutusta kokonaisyhteisöön, asettaa arkkitehtonisesti yksittäisen sisällöntuottajan tasavertaiseen asemaan muiden kanssa. Myös se, että jokaisen taiteilijan etusivulla on samalla tavoin järjestellyt perustiedot ja sivujaottelu, ylläpitää yksilöiden tasa-arvoa ja häivyttää

hierarkioita esimerkiksi ammattilaisten ja harrastajien välillä. Seuraajat-, kaverit- ja suosikit-järjestelmät arkkitehtonisen tilan osana ohjaavat siinä toimijaa sosiaaliseen kontaktiin toisten taiteilijoiden ja heidän teostensa kanssa. *Deviantart.com*-yhteisön jäsenillä on mahdollisuus kommentoida toistensa työtä kunkin teoksen alla olevassa kommenttikentässä. Jokaisen kommentin kohdalla on “vastaa”-painike, joten käytännössä yksittäisen kommentin aiheesta saattaa muodostua ketju yksittäiskommenttien lisäksi. Osa taiteilijoista vastaa kommentteihin aktiivisesti, ja sen voidaan ajatella ylläpitävän vuorovaikutusta ja lisäävän yhteisön kiinnostusta taiteilijan työhön. *Deviantart.com* on siis digitaalinen kulttuuriympäristö, jonka arkkitehtuuri ohjaa siinä sijaitsevia toimijoita vuorovaikutukseen moniväyläisesti.

4.2 Tausta tilan näyttämönä

Ursinin mukaan sarjakuvan multimodaalisuus antaa tilaisuuden kulttuuristen piirteiden yhdistämiseen ja mahdollisten uusien yhdistelmien luomiseen käsittelemällä tosimaailman arkkitehtonisia piirteitä fiktiivisinä maailmoina. Erityisesti spekulatiivisessa fiktiossa teksti toimii visuaalisen sisällön kanssa sarjakuvan todellisuuden rakentajana, ja voi muodostaa arkitodellisuudessa mahdottomia arkkitehtonisia tiloja (Ursini 2017).

Sunstonen sarjakuvallinen muoto, rytmin arkkitehtuuri ja maailman tilat eivät juuri luo spekulatiivisen fiktion uudelleen rakennusta, tai kyseenalaista normatiivista, helposti luettavaa rakennetta. Sarjakuva pysyttelee turvallisessa ruudukossa, ilman sen häiritsemistä tai murtamista. Alun perin verkkoympäristössä ilmestynyt *Sunstone* on rakennettu pystysuoriksi liuskoiksi, joista kukin vastaa noin kahta-kolmea aukeamaa painetussa albumissa. Vaihtelua ja editointia sisällössä on formaattien välillä vähäisesti, lukuunottamatta joitakin tekstin tarkennuksia ja piirustus- ja värijäljen tyylittelyä. Joitain oleellisia muutoksia tapahtuu: esimerkiksi ensimmäisen albumin suihkukohtaukseen Šejić on lisännyt albumiversioon kertojan selityksen siitä, mitä merkitsee BDSM-kontekstissa termi aftercare (ks. luku 5.2), ja miten BDSM-harrastajat ovat “seksuaalisia nörttejä” (ks. luku 5.3). Tämän lisäyksen ajattelen johtuvan Šejićin jo tässä vaiheessa selkeästi ottamasta asemasta termin BDSM määrittelijänä tai “pitchaajana”. Sen sijaan spekulatiivisuus näyttäytyy tavassa, jolla Šejić on kehittänyt hahmoille mielikuvituksellisia fantasia-asuja, joita he keräilevät nörttimaisen innostuksen

vallassa. Asuja ja huonekaluja suunnitteleva Alan rakentaa lisäksi Allylle tilaustyönä erikoissängyn. Ehkä *Sunstonen* sisällä tapahtuvan spekulatiivisen arkkitehtuurin muodot näkyvätkin näissä välineissä ja leikin tilojen rakenteissa, jotka saattavat olla tosimaailmassa mahdollisia - tai saattavat olla olematta.



Kuva 1: *Hahmojen arki* (*Sunstone* 1, 64)

Realismi vallitsee myös sarjakuvan fiktiivisessä maailmassa. *Sunstonen* kohtaukset sijoittuvat tavalliseen nykypäivän reaalimaailmaan, jossa keskiluokkaiset ihmiset elävät asunnoissa, käyvät töissä, pelaavat videopelejä ja käyvät ystäviensä luona (Kuva 1: *Hahmojen arki*). Taustana sarjakuvan romanttiselle komedialle toimii normaaliin elämään viittaava miljöö, jossa ei itsessään ole kovin mieleenpainuvia tai erikoisia elementtejä. Voidaan pohtia, onko miljöö ja elämän tavallisuus tiedostettua tai tiedostamatonta tarvetta normalisoida marginaalista BDSM-kulttuuria, vai onko se vain satunnainen, helposti lukijan samaistuttava tapahtumaympäristö. Huonekaluja myöten kaikki, mikä ei liity joko hahmojen nörttiyteen tai BDSM-harrastajan identiteettiin on häivytettyä ja epäoleellista. Tyypillisesti Šejčić on kuvannut toiminnan taustalle viitteellisesti tai tarkemmin tiloja, joihin tapahtumat sijoittuvat. Tausta on kuin lavastus näyttämöllä: huone jossa hahmot toimivat, mutta joka tavallisesti jää itsessään huomiotta. Sen sijaan taustan tausta, ruudukon ulkopuolinen tila, sisältää hermeneuttisia kuvia, jotka ovat osa draaman kaaren ja seksuaalisen leikin tilan kuvausta.

4.3 Tyhjän taustan hetket merkitystiivistymänä

Puhuessaan ikonin käsitteestä sarjakuvassa Kontturi mainitsee esimerkkinä Disneyn ankat, jotka toimivat tyhjää taustaa vasten ja siten korostuvat itsenään tilanteissa, joissa hahmon toiminta on taustaa merkityksellisempi (Kontturi 2014, 81). *Sunstone*ssa tyhjä tausta esiintyy koko sarjan aikana vain muutamassa ruudussa. Vaikka valkoinen tausta ruutujen ulkopuolelle jäävässä tilassa on tavallista, niiden sisällä se nousee dramaattiseksi hermeneuttiseksi kuvaksi. Luen nämä hetket vahvoina kuvina hahmojen sisäisen maailman latauksista, jolloin ympäristö tuntuu katoavan ja käyvän turhaksi. Hetket ovat sidoksissa Lisan ja Allyn rakkaustarinan kaipauksen hetkiin, jolloin jompikumpi hahmoista kokee voimakkaan yksin jäämisen hetken suhteessa toiseen.



Kuva 2: Ally jää yksin 1 (*Sunstone* 1, 87)

Ensimmäinen ruutu, jossa tausta tyhjenee hahmon ympäriltä, on jo ensimmäisessä albumissa (Kuva 2: *Ally jää yksin 1*). Siinä Lisa on juuri lähtenyt Allyn luota, ja tämä jää pienenevänä hahmona istumaan yksin sohvalle kotiinsa. Kameran loitotessa Allyn yksin jääminen nousee merkityskeskistöön ja tausta katoaa.



Kuva 3: *Ally jää yksin 2* (*Sunstone 4*, 190)

Neljännän albumin viimeinen sivu on kuva, jossa Allyn pieneneminen ja yksin jääminen toistuu (Kuva 3: *Ally jää yksin 2*). Hän on loppukohtauksessa tullut kotiin ja löytää Lisan

viestin, jossa tämä kertoo muuttavansa joksikin aikaa vanhempiensa luokse. Ally seisoo yksin lappunen kädessään, ja tausta hänen ympärillään sumenee reunoilta, valuu alas suppilomaisesti ja jättää samalla pienenevän hahmon yksin tyhjyyden keskelle. Näissä kuvissa hahmon tunnetilan voimakkuus ja yksinäisyys tyhjyyden keskellä korostuu, kun totuttu lavastus katoaa taustalta. Nämä ruudut ovat merkityslataukseltaan voimakkaita myös siksi, että ne ovat sivun kokoisia, kamera-ajomaisia sarjoja ja niissä kuvalla ei ole ruudukkorajausta. Valkoinen tausta pienentää hahmon oleskelutilaa ja jättää hänet yhä ahtaammalle.



Kuva 4: *Vastakkain istujat* (*Sunstone* 5, 234)

Draamallisesti huippuunsa latautuneessa kliimaksikohtauksessa viimeisen albumin lopussa tyhjä tausta toistuu kuvissa, joissa Lisa ja Ally eron jälkeen istuvat ensimmäistä kertaa yhdessä toisiaan vasten (Kuva 4: *Vastakkain istujat*). Tulkitsen taustan katoamista seurauksena siitä, kuinka baariympäristö kohtauksen miljöönä muuttuu merkityksettömäksi, ja hahmojen välinen tunneyhteys nousee niin ladatuksi, että se mitätöi realistisen taustan

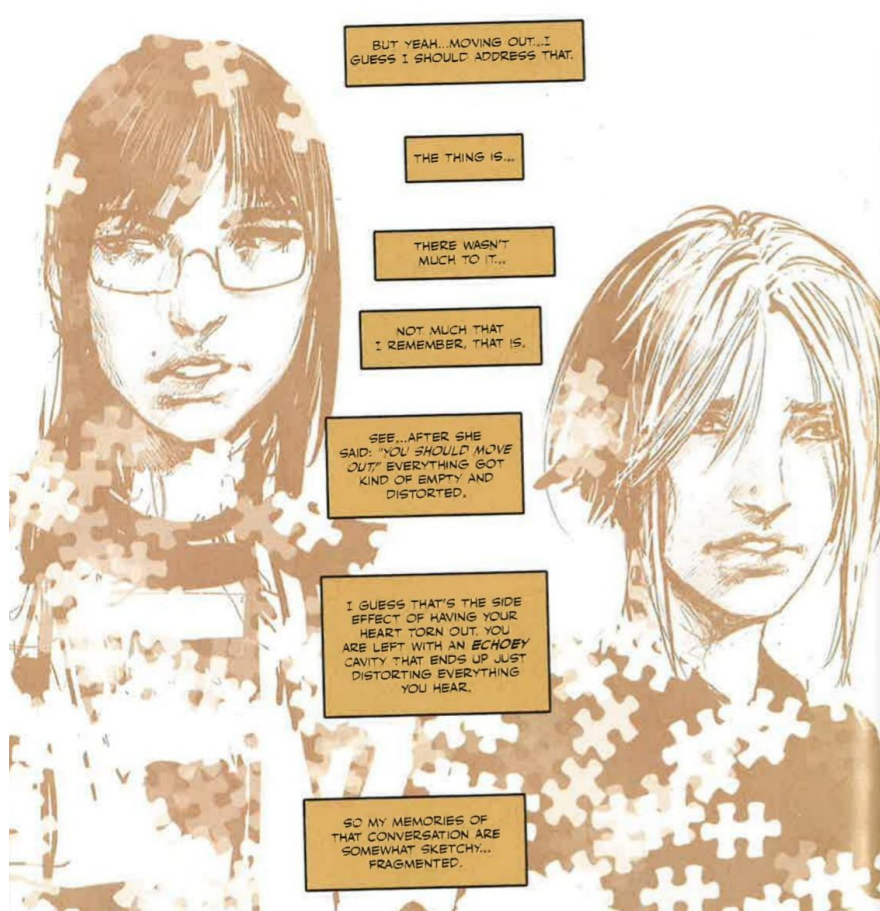
tarpeen. Jäljelle jäävät kaksi toisiaan kohti istuvaa hahmoa, jotka haluavat lähestyä toisiaan, mutta istuvat eri tuoleilla keskellä tyhjää ruutua - ehkä omissa tyhjyyksissään.

4.4 Hermeneuttiset motiivit draaman kaaren kuvina

Sarjakuvan juonen pääkonfliktiksi nousee Lisan ja Allisonin rakkaussuhde, jonka ei alun perin pitänyt muuttua seksisuhteesta romanttiseksi suhteeksi. Tarinan edetessä hahmot muuttavat asumaan yhteen, rakastuvat, eroavat, ja lopulta myöntävät rakastavansa toisiaan ja haluavansa toistensa kanssa romanttisen suhteen seksisuhteen sijaan. Lopussa väläytellään kuvia avioliitosta. Tämän kaaren aikana kuvalliset painotukset sarjakuvassa muuttuvat. Randy Duncan jakaa sarjakuvassa näkyviä objekteja aistittavien ja ei-aistittavien diegeettisten kuvien lokeroihin (*sensory diegetic images/ non-sensory diegetic images*). Näistä aistittavat diegeettiset kuvat ovat niitä, jotka kuvaavat fiktiivisen maailman realistista rakennetta: ketä ja mitä maailmassa sijaitsee, mitä siellä voi aistia jne. Ei-aistittavat diegeettiset kuvat taas ilmaisevat fiktiivisen maailman sisällä toimivan hahmon sisäisiä kokemuksia. (Duncan, 44-45) *Sunstone*-sarjakuvassa voidaan havaita selkeä ei-aistittavien diegeettisten kuvien lisääntyminen konfliktikohdissa ja aina lopun kliimaksiä kohti. Nämä kuvat kietoutuvat parin romanttisen suhteen ristiriidan kuvaukseen. Kolmannen Duncanin esittelemän kuvatyypin, hermeneuttisen kuvan, lisääntyminen näkyy erityisesti hahmojen sisäistä draamaa kuvaavissa taustan motiiveissa.

Visuaaliset motiivit ovat sarjakuvassa toistuvia hermeneuttisia kuvia, joiden kautta tekijä välittää jotakin oleellista teoksen teemasta, juonesta tai toivotusta luentatavasta (Duncan, 47) Lisan ja Allyn suhteen muuttumista romanttiseksi osoitetaan kuvallisilla taustan motiiveilla, jotka kulkevat useimmiten varsinaisen ruudukon takana tai osittain sen rajoja ylittäen. Tällaisia hahmojen sisäistä tunnetilaa ja suhteen kaarta kuvaavia motiiveja ovat palapelin palat, ruusut, vaaleat kukan terälehdet ja Lisan luonnoslehtiön sivut. Emotionaalisesti latautuneimpina hetkinä ja draaman käänneissä nämä motiivit eivät pysy ruudukon takana, vaan saattavat valua ja kasvaa sen rajojen yli kuvan alueelle. Kontturi käsittääkin ruudukon reunojen häilymisen ja muutokset sarjakuvan nonverbaalisen kielen tapana kuvata esimerkiksi

unen ja toden, tai nykyhetken ja menneisyyden eroa (Kontturi 2014, 82). *Sunstonessa* ruudukon rikkoumat liittyvät hahmojen tunteisiin.



Kuva 5: *Palapelin palat toistuvana motiivina (Sunstone 5, 80)*

Kolmannen albumin puolivälissä kuviin ilmaantuu Lisan palapeli, jota pari kokoa yhdessä ja joka jää symboloimaan heidän rakkaussuhteensa loksahdusta paikoilleen. Kohtaus ajoittuu tilanteeseen, jossa Allison löytää Lisan kalliin vuokralaskun, pohtii miten paljon halvemmalla voisi vuokrata Lisalle huoneen omasta talostaan, ja ensimmäistä kertaa ladataan vihje heidän yhteen muuttamisestaan. Myöhemmin heidän suhteensa kriisiytyessä palapelin palat toistuvat ruudukon taustalla, tällä kertaa hajoilevana kasana toisistaan erkaantuneita paloja. Palapeli ilmestyy parisuhdetta käsitteleviin kohtauksiin ja usein liittyy kuviin, joissa kertoja-Lisan ääni kuuluu laatikoiden kautta (Kuva 5: *Palapelin palat toistuvana motiivina*). Vastaava motiivi ovat kukan terälehdet, jotka niin ikään helposti luettavana symbolina liittyvät romanttisen suhteen tematiikkaan. Niitä ilmaantuu tapahtumien taustalle erityisesti albumissa 5, kun aiemmin eronneet Ally ja Lisa hakevat uutta kontaktia toisiinsa. Lisan pohdintaa kuvaava, kolmas motiivi ovat kuvien taustalla ja ruutujen reunojen yli leijailevat luonnoslehtiön sivut.

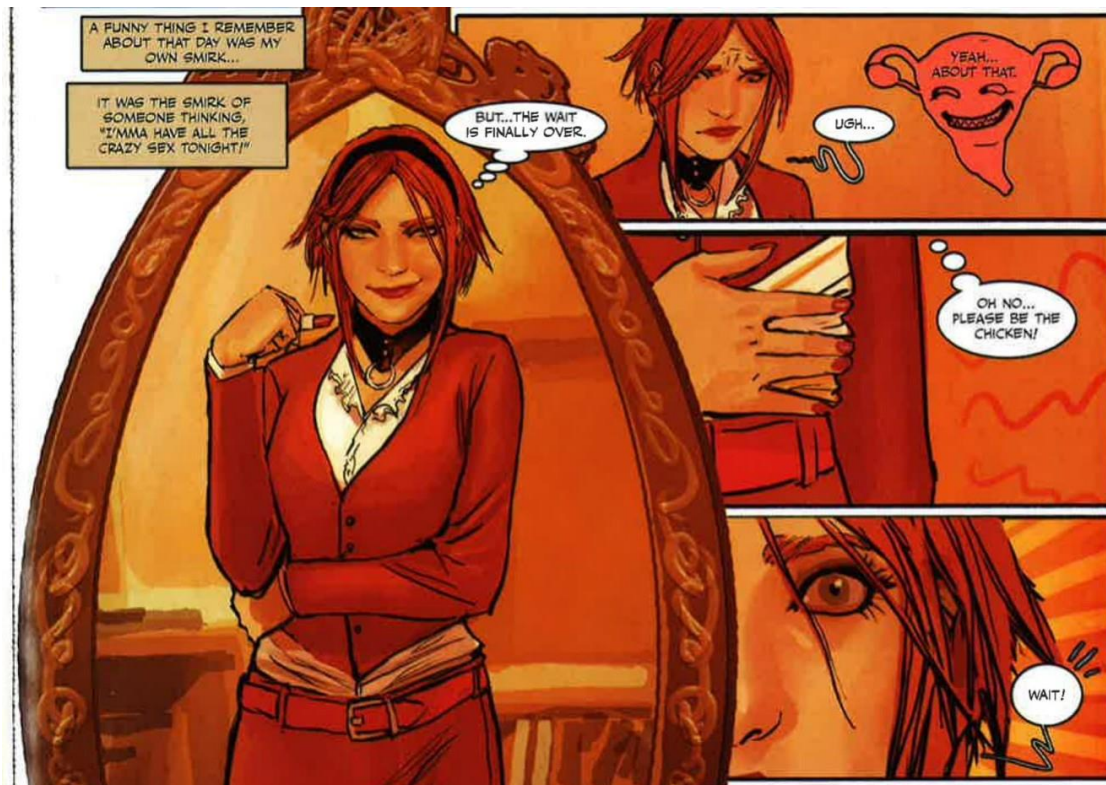


Kuva 6: *Lisan matka* (*Sunstone* 5, 228)

Lopulta tarinan päätösjaksossa pariskunta sopii tapaamisen juhliin, joissa he voivat kohdata eron jälkeen puhtaan pöydän periaatteella. Allyn lähtiessä juhlaan terälehdet ilmaantuvat jälleen kuvan taustalle sivun kokoisessa ruudussa, jossa hän kiittää Annea avusta valmistautumisessa. Sivun käännös leikkaa koko sivun kokoiseen kuvaan, jossa samaan aikaan toisaalla Lisa vaeltaa silmät hupun peitossa tuulisen tuntuaisessa tilassa, valkoista

taustaa vasten (Kuva 6: *Lisan matka*). Sivun kokoisessa ruudussa taustan valkoisuus rinnastuu Allyn aiempiin tyhjentyviin taustoihin, eli kohti kävelevä Lisa voidaan tällä kertaa nähdä tämän yksinäisyyttä merkitsevän tyhjän valkeuden täyttäjänä. Hänen liikkeensä suuntautuu diagonaalissa oikeaa alakulmaa eli kuvan raskainta nurkkaa kohti, ja hänen hahmonsä näyttää ryhdikkäältä ja määrätietoiselta ympärillä leijailevien elementtien keskellä. Lisan polkuna ja tuulenpuuskissa hänen ympärillään yhdistyvät nyt sekä terälehdet, palapelin palat että luonnoslehtiön sivut kuin mielen sisäiseksi sillaksi, jota pitkin hän kulkee Allyn luo. Parin huomattessa toisensa tapaamispaikalla taustaa vallitsevat punaiset ruusut kuvassa, jossa simultaanisti näytetään heidän kasvonsa hetkellä, jona he huomaavat toisensa (*Sunstone 5*, 230). Dramaattisen loppukohtauksen taustalla lentelevät jälleen palapelin palat ja kukan terälehdet, kuin sekaisin tuulessa tai suuressa tunnekuohussa (*Sunstone 5*, 244).

Hermeneuttiset ja ei-aistittavat diegeettiset kuvat saavat juonen edetessä yhä enemmän merkitysarvoa, ja muodostavat aistittavan diegeettisen kuvaston rinnalle tai limittäin sen kanssa oman draaman kaarensa. Esimerkiksi Allyn itseluottamusongelmat saattavat saada muodon olkapäällä istuvaa pirua muistuttavana pikku-Alanina, tai Lisan sisäiset epäilykset näkyä varjomaisena kaksoisolentona, jonka kanssa hän keskustelee (*Sunstone 4*).



Kuva 7: Kuukautiset (Sunstone 2, 13)

Kun Lisalla alkavat kuukautiset ei-toivottuna ajankohtana, ruutuun ilmaantuu virnistelevä kohtu (Kuva 7: *Kuukautiset*). Kuukautisista puhuminen arkiseen sävyyn avaa tekona hahmojen syvyyttä ja normia: naisen kehoa objektiksi asettavissa pin up -kuvissa harvoin pidetään niitä luonnollisena osana ruumiillisuutta. Tässä tarinan arkisessa ympäristössä kuukautiset lienevät yksi osa hahmon kehon kokonaisuutta. Tämän kaltaisen hahmojen sisäisen kokemuksen merkityksen kasvun tarinan aikana voidaan ajatella heijastavan hahmojen muuttumista ulkoapäin tarkasteltavista objekteista yhä pyöreämmiksi henkilöahmoiksi rikkaine sisäisine maailmoineen. Kun samalla huomioidaan hahmojen alkuperäinen olemus ensimmäisissä pin up -kuvissa, ja muutos viidennen albumin kuviin verrattuna, voidaan vahvistaa ajatus hahmojen subjektiuden vahvistumisesta ja syventymisestä sarjakuvan edetessä.

5. BDSM leikkinä teoksissa *Sunstone* ja *50 Shades of Grey*

Minkälaisena seksuaalinen leikki sitten representoidaan teoksissa *Sunstone* ja *50 Shades of Grey*? Tässä luvussa lähestyn sisältöanalyysin ohjaamalla lukutavalla teoksia rinnakkain siitä lähtöoletuksesta, että molemmissa kuvataan aiemmin BDSM-kirjainyhdistelmällä lokeroitua, erilaisia leikillisen toiminnan muotoja sisältävää seksuaalisen leikin kategoriaa, niin kutsuttua BDSM-seksiä.

Yhteistä molemmille teoksille on päähenkilöiden suhteeseen kuuluvan BDSM-seksin kuvaus ja sen representaatioissa nimenomaan seksuaalisen leikin tilasta sopiminen. Molemmissa teoksissa päähenkilöinä on kaksi vapaata yksilöä, joiden ei tarinan alussa ole pakko olla suhteessa toisiinsa vaan jotka kiinnostuvat toisistaan ja päätyvät suhteeseen. *Sunstone*n alussa teoksen päähenkilöt ovat jo tutustuneet internetissä ja sopineet, minkälaisen suhteen aloittavat; *50 Shades*issa päähenkilöt tapaavat ja liukuvat teoksen aikana suhteeseen keskinäisen vetovoiman ohjaamina. Molemmissa teoksissa juonen konflikti syntyy, kun alun perin seksuaaliseen kanssakäymiseen rajoitettuun suhteeseen ryhtyvien päähenkilöiden välit muuttuvat romanttiseksi rakkaudeksi, ja suhde kaipaa uudelleenmäärittelyä.

Tässä tutkielman luvussa vertailen, minkälaisena seksuaalinen leikki kuvataan aineistoni teoksissa, ja pohdin suostumuksen, leikin ja väkivallan⁴ teemoja niissä. Ensimmäisenä tarkastelen sitä, mitä BDSM tai päähenkilöiden välinen seksuaalinen leikki on, nimitäänkö sitä leikiksi ja miten hahmot tiedostavat leikkivänsä. Käsittelen tämän jälkeen leikin arkkitehtuuria ja virtausta: kuinka teoksissa näyttäytyvät arkitilan ja leikin tilan ero (huokoinen taikapiiri), ja minkälaisia siirtymiä ja symboleita niissä käytetään arkkitehtuurin osina. Lopuksi havainnoin sitä, mikä merkitys leikin arkkitehtuuriin luottamisella on leikkijöille. Tästä kertovat parhaiten tilanteet, joissa leikki menee rikki.

⁴ Leena-Maija Rossi käyttää Donna McCormackia mukaillen määritelmää, jonka mukaan väkivalta on "sen loukkaamista, mikä tekee meistä ihmisiä, eli haavoittuvuuteemme kajoamista" (Rossi 2017, 63). Erityisesti seksuaalisen väkivallan rakenteita tarkastelemalla voidaan huomata, että myös uhria syyllistävä ja väkivallan tekijää ymmärtävä ajatusmalli tekee väkivaltaa uhreille – tekemällä uhrien haavoittuvuudesta jotain häpeällistä, kajoamalla heidän haavoittuvuuden kokemukseensa. Tähän ajatusmalliin kuuluu myös se, että väkivaltateko pyritään tekemään näkymättömäksi (Rossi 2017, 49). Tästä väkivaltakäsityksestä käsin lähestyn analyysini kohteita tässä tutkielmassa.

5.1 Onko BDSM leikkiä vai väkivaltaa?

Tässä alaluvussa kysyn, näyttäytyvätkö aineistoni kuvaukset BDSM-kategorisoidusta seksistä leikkinä vai väkivaltana. Molempien teosten seksikuvauksiin liittyy alistamisen ja kivun tuottamisen elementtejä, jotka herättävät pohtimaan tätä kysymystä. Leikillisyyden periaate eli seksuaalisessa kontekstissa suostumus ja yhteinen omistajuus leikkiin määrittävät ajattelussani leikin ja väkivallan eron.



Kuva 8: Luottamusharjoitus (Sunstone 2, 4-5)

Sunstone esittää BDSM-kategorisoitua seksiä itsetietoisesti, niin että laatikoissa puhuva kertojan (nykypäivän Lisa) ääni selittää, mitä termi tarkoittaa ja miten se käsitetään tässä tarinassa. Lisan ääni voi tuntua jopa alleviivaavalta, tai siltä että taiteilija puhuu hahmon kautta lukijalle opettavaan sävyyn. Sarjakuvassa yksi keskeisimmistä leikin tilaa havainnollistava BDSM-representaatioista on kuva, jossa Šejčić vertaa BDSM-leikkiä luottamusharjoitukseen (Kuva 8: *Luottamusharjoitus*). Sen aikana henkilö kaatuu selin toista

vasten, ja toinen ottaa vastaan. Leikin tilaan siirtymistä kuvaa sarjakuvan ruudun reunan rikkoutuminen hahmon tehdessä siirtymän. Ensimmäisessä ruudussa hän seisoo arkitilassa, ruudun reunan ollessa selkeä ja umpinainen. Toisessa ruudussa Lisa kaatuu paitsi kolmannessa ruudussa odottavia käsivarsia kohti, myös ruudun reunan läpi. Tätä voidaan lukea taikapiirin ylittämisenä, siirtymänä kannateltavaan positioon joka ei arkitilassa ole Lisalle mahdollinen. Ajatus koko BDSM-käsitteestä kuvataan Lisan sisäisenä pohdintana siitä, mikä näin kategorisoidussa leikissä on hänelle merkityksellistä. Hahmo puhuttelee lukijaa kertojan laatikon kautta ja määrittää termin BDSM selittämällä, kuinka voi kaatua, luopua hallinnasta ja samalla luottaa siihen että tulee partnerin kiinni ottamaksi. Sarjakuvassa tämän kaltaiset Lisan suoraan lukijalle puhutut repliikit kertovat teoreettiseen sävyyn usein siitä, minkälaisia rakenteita BDSM-seksi sisältää. Näissä kohtauksissa tapahtuva kommunikaatio lukijan ja fiktion sisällä toimivan hahmon välillä on väylä fiktion ja arkitodellisuuden välillä, ja selkeästi myös taiteilijan väylä vaikuttaa suoraan arkitodellisuuden rakenteisiin. Tässä tapauksessa vaikuttaminen kohdistuu siihen, kuinka lukija sarjakuvaa jatkaessaan tekee taiteilijan kanssa sopimuksen siitä, että suostuu lähestymään fiktiota taiteilijan tarjoaman BDSM-käsityksen, tässä tapauksessa luottamusharjoituksen, kautta. Koska Šejić esittää tämän käsityksen arkitodellisuuteen ulottuvana, myös lukija tulee teoksen kanssa kommunikoidessaan muokanneeksi tosielämän käsitystään siitä, mitä BDSM on, sekä Šejićin suoran määrittelyn että sarjakuvan representaatioiden vaikutuksesta.



Kuva 9: *Turvasana (Sunstone 1, 33)*

Allyn ja Lisan ensimmäisillä treffeillä hahmot puhuvat seksistä pelinä, jolla on säännöt (*Sunstone* 1, 32). Samassa kohtauksessa esitellään leikin arkkitehtuuriin kuuluva turvasanan käsite, joka toimii rituaalisena, leikin pysäyttävänä merkinä. Kohtauksen visuaalisessa ilmeessä näkyy hahmojen siirtymä arkitilasta leikin tilaan ruudukon reunojen ulkopuolella ja ruudukon kehyksessä. Edellisellä aukeamalla (*Sunstone* 1, 30-31) pari on keskustellut ja hahmot ovat kuva kivalta lähentyneet toisiaan fyysisesti, päätyen ensimmäisen suudelmaan. Tämän aukeaman ruudukon ulkopuolinen tila on mustaa ja ruudukon reunaviiva seksuaalisen jännitteen lisääntymistä kuvaavaa punaista. Kun sivun käännön myötä aukeama vaihtuu tilanteeseen, jossa pari kertaa leikin säännöt ennen sen aloittamista, punaiset reunaviivat säilyvät, mutta ruudukon ulkopuolen tummaa taustaa vasten alkaa sinkoilla kirkkaita kipinöitä. Ne toimivat hermeneuttisena kuvana hahmojen välisestä jännitteestä ja siirtymästä arkitilasta leikin tilaan.

Lisan ja Allisonin ensimmäisen seksikerran kuvauksessa pidän huomionarvoisena, että ennen ensimmäistä suudelmaa Ally kysyy Lisan suostumusta (*Sunstone* 1, 30), johon Lisan näytetään vastaavan myöntävästi. Edelleen leikin säännöistä puhumisen jälkeen Ally kysyy, voidaanko leikki aloittaa (*Sunstone* 1, 33). Vielä seuraavalla aukeamalla hän varmistaa kerran, onko Lisa varma, ennen varsinaisen seksikohtauksen alkamista ja Lisan näytetään vastaavan (*Sunstone* 1, 35). Taiteilija on valinnut näyttää kolme kertaa, kuinka toinen hahmoista kysyy seksuaalista suostumusta toiselta, ja edelleen näyttää kuinka toinen vastaa myöntävästi. Seksi eli leikki ei ala ennen tämän tapahtumista Šejićin BDSM-representaatioissa. Leikin tilan arkkitehtuuriin kuuluvat leikin säännöt (Kuva 9: *Turvasana*) ja sopimus leikin alkamisesta tehdään siis ennen leikin alkua, arkitilan puolella.

50 Shades of Grey ei tarjoa yhtä selkeästi termistöä tai määrittelyä siihen, minkälaisista käsitystä seksistä romaanilla halutaan välittää. Samoin kuin *Sunstonessa*, minäkertojana toimii naispäähenkilö, joka on seksuaalisessa leikissä alistuvassa positiossa. *50 Shadesin* kertoja Anastasia ei niinkään asetu fiktion ulkopuolelle tarkastelemaan asemaan Lisan tavoin, vaan lukija asettuu tarinaan Anastasian subjektiivisen kokemusmaailman ja mielen sisäisten ajatusten kautta. Luen teosten eroa niin, että *50 Shades* ei tarjoa *Sunstonen* tavoin taiteilijan ja lukijan välistä neuvottelua siitä, mitä BDSM on, vaan esittää sen miespäähenkilö Christianin omistamana pakettina, jonka sisältö on kutakuinkin vakio riippumatta osallistujista.

Anastasialla ei korostetun seksuaalisesti kokemattomana ole tietoutta seksistä ylipäänsä, joten *50 Shades* –romaanin maailman BDSM-käsityksen saa parhaiten selville havainnoimalla Christian Greyn käyttäytymistä häntä kohtaan.

Selkeimmin BDSM määrittyy kohtauksesta, jossa Christian esittelee Anastasialle seksuaalista leikkiä varten varustettua “leikkihuonetta”, ja päähenkilöiden välisestä kirjallisesta sopimuksesta, jonka rakentamisen ympärillä ensimmäisen kirjan juoni pitkälti kulkee. Christian esittelee seksuaali-identiteettiään Anastasialle niin, että allekirjoituttaa tällä lakimiehen valmisteleman vaitiolosopimuksen⁵ ja vie naisen katsomaan leikkihuonetta, tilaa jonka on sisustanut erilaisia BDSM-skenaarioita varten. Anastasia ei ymmärrä, mistä sanassa leikkihuone (engl. *playroom*) on kyse, vaan kysyy, tahtooko Christian pelata Xboxilla. Tähän Christian vastaa: “En, Anastasia. Tässä ei nyt ole kyse Xboxista eikä Playstationista. Tännepäin” (James 2013, 245). Hän ei sanallisesti kerro etukäteen omasta seksuaalisesta halustaan tai tarpeistaan, vaan vie toisen hahmon tilaan tekemään omat johtopäätöksensä. Anastasia reagoi tähän kokemalla shokin, turraksi menemisen ja pelon tunteita (James 2013, 250). Hiljaisuuden jälkeen hän kysyy: “Teetkö sinä tätä ihmisille, vai tekevtkö he tätä sinulle?” Christian vastaa: “Ihmisille? Minä teen tätä naisille, jotka haluavat minun tekevän sitä heille.” (James 2013, 250-251) Tässä kohtauksessa tiivistetään lukijalle se asenne, jonka kautta seksiä lähestytään koko romaanin ajan.

Christian koettaa läpi tarinan artikuloida Anastasialle halunsa BDSM-kategorisoituun seksiin tämän kanssa, mutta ei kykene tai halua järjestää tilannetta, jossa hahmot voisivat tasavertaisina neuvotella arkitilassa yhteisen leikin säännöistä. Seksin lähestyminen puheessa tapahtuu kiertelevin sanamuodoin, ja Anastasialle on koko kirjan ajan epäselvää, mistä on kyse. Selkeys on ainoastaan siitä, että parin välisessä seksissä on kyse tabusta, jostain ei-normatiivisesta, josta ei saa puhua. Se heijastuu esimerkiksi leikkihuonekohtauksen tavasta puhua “tämän tekemisestä” sen sijaan, että nimettäisiin tekoja niiden oikeilla nimillä. Samaa puhumattomuuden ja tabun kulttuuria heijastaa kirjallinen sopimus siitä, ettei Anastasia saa

⁵ Kirjassa esiintyy kaksi leikin tilaan liittyvää sopimusta. Ensimmäinen niistä on Christianin lakimiehen valmistelema vaitiolosopimus, joka estää Anastasiaa puhumasta kokemuksistaan suhteen ulkopuolisille henkilöille. Tämän sopimuksen Anastasia allekirjoittaa lukematta, minkä jälkeen Christian vie hänet leikkihuoneeseensa.

Toinen sopimus on Christianin valmistelema sopimus, jossa määritellään seksuaalisen leikin tilan mahdolliset ja mahdottomat toiminnot, valtasuhde ja muut leikin arkkitehtuuriin liittyvät asiat. Tätä sopimusta Anastasia ei allekirjoita ensimmäisen kirjan aikana.

kertoa kenellekään huoneen sisällöstä. Myös romaanin sisältämä seksuaalisen leikin ja väkivallan eron häilyminen, johon palaan myöhemmin tässä tutkielmassa, reagoi voimakkaasti lainvoimaisella sopimuksella vahvistettuun kieltoon puhua koetusta ja nähdystä.

Anastasia kysyy leikkihuoneessa vielä Christianilta: “Jos sinulla on halukkaita vapaaehtoisia, mitä minä täällä teen.” Hän tajuaa, että Christian haluaa satuttaa naisia, ja ajatus saa hänet surulliseksi (James 2013, 251). Romaanin aikana toistuu usein päähenkilön tunne siitä, että hän ei alun perin ole halunnut tällaista, marginaalista, ei-sallittua ja patologisoitua seksiä, mutta hänen on pakko suostua siihen saadakseen rakastamansa (ja säälimänsä) miehen vastarakkauden. Myöhemmin leikin sopimusta neuvoteltaessa Anastasia sanookin suoraan, että ole varma haluaako ollenkaan BDSM-elementtejä sisältävää seksiä (James 2013, 502) ja hahmojen keskustellessa asiasta kasvokkain Christian toteaa, että Anastasian tulee kompromissipyynnöistä huolimatta totella häntä kaikilla elämänaalueilla: “Sinun on pakko. Ajattele sitä roolileikkinä, Anastasia” (James 2013, 539). Replikki herättää kysymyksen siitä, ellei vallansiirtoa sisältävä seksi jo lähtökohtaisesti ole roolileikkiä, mitä se on. Vaikka alun leikkihuonekohtauksessa Christian mainitsee leikin vapaaehtoisuuden kaksi kertaa, se ei tarinassa toteudu käytännössä. Siten jää epäselväksi, miksi romaanissa suhtaudutaan seksuaaliseen väkivaltaan kuin se olisi yhteisellä omistajuudella toteutettua, leikillisyyteen perustuvaa suostumuksellista seksiä.

Teosten välistä eroa kuvaa hyvin se, kuinka niiden hahmot kommunikoivat seksuaalisuudestaan ja valtasuhteista seksissä. Leikin arkkitehtuurin neuvottelu liittyen leikin tilan sisällä tapahtuviin valtasuhteisiin tehdään *Sunstonessa* tasavertaisesta asemasta käsin, *50 Shadesissa* epätasa-arvoisesta. Tämän taikapiirin olemassaolon eron lisäksi teoksissa on eroja siinä, kuinka erityisesti dominoivaa positiota leikkivät hahmot puhuvat BDSM-kategorian seksistä kumppaneilleen.

Christian ei selitä Anastasialle omia seksuaalisia mielenkiinnon kohteitaan verbaalisesti, vaan näyttää tälle ensin leikkihuoneensa, sitten valmiin sopimuksen toiminnoista, joiden olettaa kuuluvan parin suhteeseen. Kun Anastasian kokemattomuus on selvinnyt hänelle, hän painostaa edelleen tätä allekirjoittamaan sopimuksen, tietoisena siitä ettei tämä ymmärrä sen sisältöä. Anastasia esittää huolensa siitä, ettei voi allekirjoittaa sopimusta koska ei tiedä mitä

listalla olevat asiat ovat, ja Christian kehottaa häntä hakemaan tietoa Wikipediasta (James 2013, 456-457).

Myös *Sunstone* esittää tilanteen, jossa yksi hahmoista etsii internetistä tietoa seksuaalisesta leikistä. Kyseessä on päähenkilöiden ystävä Anne, joka käyttää Googlea hakusanalla BDSM saadakseen ymmärrystä siihen, mitä hänen ystävänsä puuhaavat makuuhuoneessaan. Tulokset järkyttävät häntä: Anne miettii kädet kasvoillaan, mitä ihmisessä on mennyt vikaan jos hän sekaantuu tällaiseen toimintaan, ja miten on mahdollista, että nämä samaiset ystävät vaikuttavat niin onnellisilta ja normaaleilta (*Sunstone* 4, 4-6). Myöhemmissä albumeissa Anne keskustelee seksuaalisuudesta heidän kanssaan lisää ja he alkavat ymmärtää toisiaan paremmin.

Internetin tietolähteiden Wikipedian ja Googlen käyttäminen tiedon hankkimiseen marginaalisesta seksuaalisuudesta (ilman keskustelua siitä kasvokkain) näyttäytyy molemmissa aineiston teoksissa, mutta hieman eri näkökulmista. Annelle BDSM-kategorisoitu seksi ei ole henkilökohtaisesti itseä kiinnostava asia, ja hän hankkii tietoa voidakseen ymmärtää ystäviensä sitä osaa, joka hänestä tuntuu oudolta. Kun ymmärrys ei löydy internetistä, hän keskustelee. Anastasialle yksin Wikipediassa vierailu taas määrittää, mikä käsitys hänellä on seksuaalisista teoista joihin hän on itse suostumassa: tämän tiedon pohjalta hänen on annettava suostumus tekoihin, joihin Christian häntä pyytää.

Yhteisymmärrys näistä teoista ei voi toteutua, kun osapuolet eivät keskustele yhteisymmärrystä niistä. Myös tästä vertailusta voidaan nähdä, kuinka *50 Shadesissa* vältetään seksistä puhumista ja painetaan se tabuksi vaikka ulkoistamalla oman suhteen seksikeskustelu internetille. *Sunstonessa* Annen kaari taas näyttää, että verkosta löytyvä sisältö ei vastaa todellisuutta, ja että siihen pääsee käsiksi vain puhumalla seksistä ääneen.

Teosten BDSM-kuvauksen eroksi voidaan ajatella sen määrittämisen, mitä BDSM-seksi on ja miten sitä tulee lähestyä. *Sunstonen* kirjoittaja puhuu asioista niiden oikeilla nimillä ja suoraan lukijalle Lisan minäkertojan äänen kautta; *50 Shadesin* kirjoittaja linjaa, että seksistä ei tule puhua, mutta se tulee olemassaolevaksi ja näkyväksi niiden kokemusten kautta, joihin Anastasia minäkertojana vedetään. Voidaan ajatella, että *Sunstonessa* leikkijät sopivat leikistä ja leikkimisen aloittamisesta arkitilassa, kun taas *50 Shadesissa* leikkiin siirtymisen raja on

epäselvä, ja leikkijöillä ei ole yhteisymmärrystä siitä, onko toiminta leikkiä vai ei. Leikin tilaan kuuluva esteettinen kahdentuminen ja leikkijöiden kaksoistietoisuus omasta leikkimisestä toteutuu *Sunstonessa*, mutta ei toteudu *50 Shadesissa*. Leikin vapaaehtoisuus mainitaan molemmissa teoksissa, mutta käytännössä se toteutuu ainoastaan *Sunstonessa*.

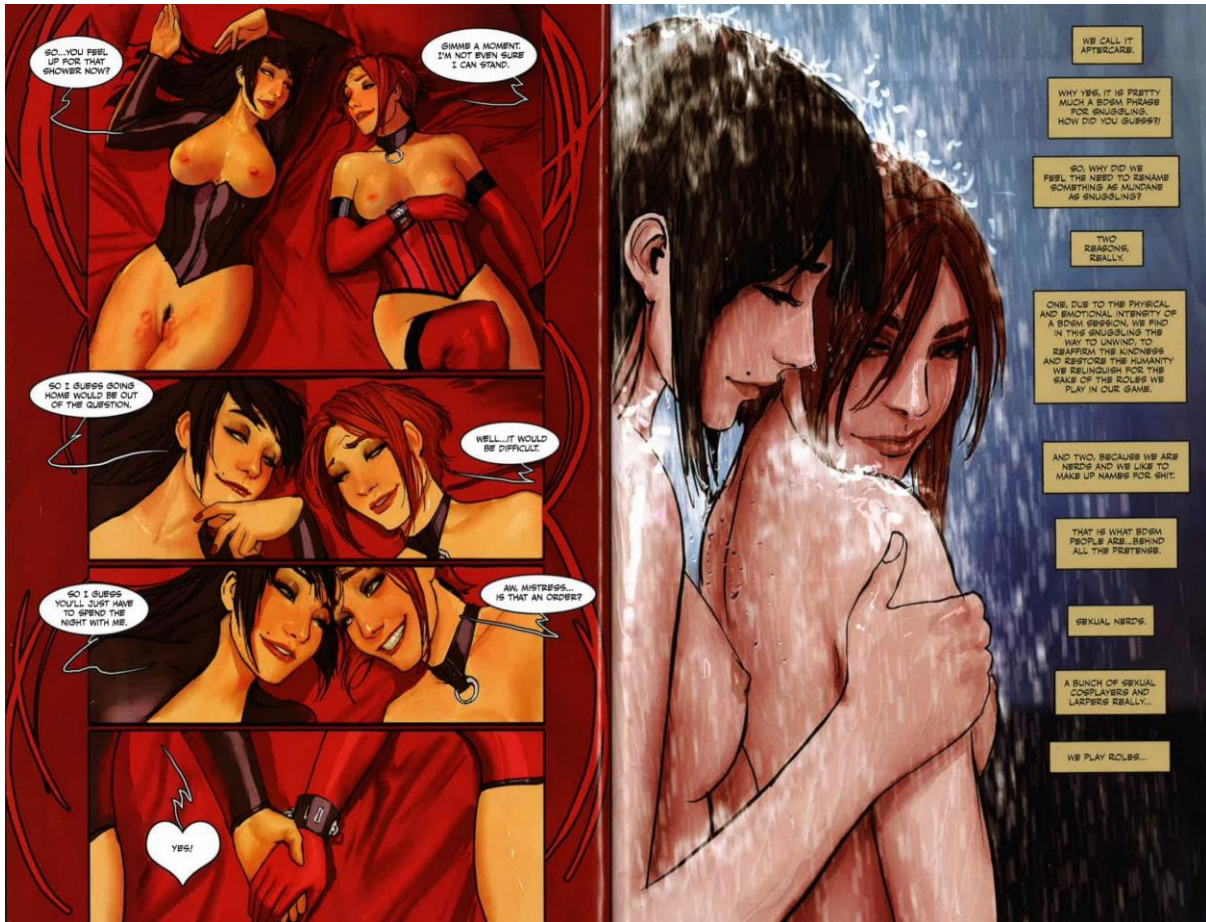
5.2 Voiko alistuva nainen olla itsenäinen toimija?

Sunstone ja *50 Shades of Grey* ovat molemmat teoksia, joissa tarina kerrotaan naispuolisen päähenkilön näkökulmasta. Molemmissa tämä päähenkilö on nuori, konventionaalisten kauneusihanteiden mukainen nainen, jonka rakastuminen toiseen päähenkilöön aiheuttaa teoksen juoneen konfliktin. Lisäksi molemmat naiset, *Sunstonessa* Lisa ja *50 Shadesissa* Anastasia, toimivat seksuaalisen leikin kontekstissa alistuvassa roolissa.

Naishahmon alistuvuus seksuaalisessa leikissä on kiinnostava tarkastelun kohde, sillä se herättää kysymyksiä leikin tilan mahdollistamista position vaihdoista. Käsitys naishahmon toimijuudesta voi tuntua vaarantuvan alistavan kuvauksen seurauksena. Koen, että naisen esittäminen korostetun alistettuna on yleisesti kyseenalaistettava ja kritisoitava teko 2010-luvun lopun länsimaisessa kulttuurissa, poikkeuksena teokset, joissa käsitellään nimenomaan epätasa-arvoa ja halutaan tietoisesti nostaa sitä esiin. Naispuolisen ihmisen kulttuurinen alistaminen ja syrjintä arjessa on toki selvää, mutta usein hienovaraista ja rakenteisiin piiloutuvaa. Sen sijaan ajatus representaatiosta, jossa naista näkyvästi alistetaan seksuaalisesti nimeämättä sitä väkivallaksi, herättää lukijan tuntosarvet miettimään, mistä on kyse. Jos teoksessa kuvataan seksuaalisesti alistuvaa naista, voiko hahmo olla samalla kokonainen subjekti? Onko seksuaalisessa leikissä alistuvan position ottava nainen rakenteellisen väkivallan uhri vai itsenäinen toimija?

Lisan ja Anastasian lähtökohdat seksuaaliseen leikkiin ovat erilaiset. Lisa on ehtinyt olla suhteissa, tutustua omaan seksuaalisuuteensa ja hahmotella, mitä haluaa. Hän etsii internetin kautta seksiin keskittyvää ihmissuhdetta, ja on rajannut odotuksensa BDSM-seksiin. Anastasia taas on seksuaalisissa tai romanttisissa suhteissa kokematon neitsyt, joka ei harrasta itsetyydytystä ja unelmoi klassikkokirjojen esittämästä suuresta romanttisesta rakkaudesta.

Tieto seksuaalisuudesta, omasta kehosta ja ihmissuhteiden kommunikaatiosta on hahmoilla hyvin eri tasoilla. Lisa on tietoinen henkilökohtaisista seksuaalisista tarpeistaan ja artikuloi ne kumppanilleen; Anastasia kokee halua, mutta se pysyy jäsentymättömänä siihen asti, että mies ottaa sen valtaapiiriinsä ja alkaa ohjata sitä. Tässä kuvauksessa nainen ottaa seksin käsikirjoitukset ja toimintamallit annettuina tai jopa pakotettuina kumppaniltaan, ilman suostumuksen antamista itsenäisenä toimijana.



Kuva 10: Siirtyminen arkitilaan (*Sunstone 1*, 48-49)

Naishahmojen toimijuutta seksuaalisessa leikissä voidaan tarkastella myös sen näkökulman kautta, miltä heistä BDSM-leikin jälkeen tuntuu. Tämä katsantokanta liittyy aiempaan pohdintaani leikin ja väkivallan erosta seksuaalisessa kontekstissa. *Sunstonen* ensimmäisessä albumissa esitetään leikin tilana luettavaa Lisan ja Allyn ensimmäistä yhteistä seksikokemusta, joka päättyy yhteiseen suihkuhetkeen (Kuva 10: *Siirtyminen arkitilaan*). Aukeamalla näkyy leikin tilaa merkitsevän hermeneuttisen kuvan, punaisen ruudukon

ulkopuolisen taustan, ja arkitilaa merkitsevän tavanomaisen taustan ero. Suihkukuvassa Lisan kertojanääni selittää, kuinka BDSM-session intensiivisyys edellyttää sen jälkeen tapahtuvaa halimista ja läheisyyttä palautumisen merkeissä. Hän puhuu kohtauksessa siitä, kuinka käsittää hänen ja Allyn olevan rooleissa, jotka putoavat heti seksin jälkeen, ja puhuu suoraan roolieikistä selittäen teoksen seksikäsitystä lukijalle (*Sunstone* 1, 49-50). Lisan kertojana suorittamien linjausten takia jo varhain *Sunstonen* tarinassa tehdään lukijan kanssa sopimus siitä, minkälaisena ilmiönä tai toimintana seksiä käsitellään, ja voidakseen syventyä teokseen lukijan on hyväksyttävä tämä tarinaan upotettu Šejićin näkemys.

Anastasian ensimmäinen BDSM-elementtejä sisältävä seksikokemus on tilanne, jossa Christian päättää rankaista häntä silmien pyörittelystä raiskaamalla hänet. Mies ilmoittaa, kuinka “Aion hiukan piiskata sinua, ja sen jälkeen nain sinua nopeasti ja rajusti” (James 2013, 672). Anastasia haluaa kieltäytyä, mutta ei tee sitä, koska tietää sen johtavan suhteen loppumiseen (James 2013, 673). Aktin jälkeen nainen tuntee helpotusta siitä, ettei se ollut niin kauheaa kuin hän oli kuvitellut, ja tuntee riemua miehen iloisuudesta (James 2013, 680). Christianin lähdön aikana kerrotaan kolme kertaa, kuinka Anastasia ei pysty katsomaan häntä silmiin (James 2013, 683; 684). Anastasia jää yksin tuntemaan kyvyttömyyttä itkeä, ja puhuu sekä puhelimitse äitinsä ja kasvokkain kämppiksansä Katen kanssa. Molemmat artikuloivat huolensa Anastasian uudesta suhteesta ja pyytävät tätä puhumaan, mutta tämä ei uskalla kertoa siihen liittyvistä asioista kummallekaan allekirjoitetun vaitiolosopimuksen takia (James 2013, 686-690). Lopulta jäätyään yksin Anastasia alkaa itkeä hallitsemattomasti miettien, miksi Christian on niin sekaisin, ja miten itse on tullut tänään lyödyksi ensimmäisen kerran elämässään (James 2013, 701).

Teosten naispuolisten päähenkilöiden ensimmäiset kokemukset BDSM-elementtejä sisältävästä seksistä ovat melko erilaiset. *Sunstonessa* sovitaan ääneen suostumuksesta ja *50 Shadesissa* ei; *Sunstonessa* ollaan seksin jälkeen lähekkäin, *50 Shadesissa* jäädään yksin. BDSM-seksin jälkeen Lisan tunnetila vaikuttaa visuaalisen representaation perusteella lempeyttä ja hellyyttä tihkuvalta, kun taas Anastasia pääsee vasta ajan kuluttua käsiksi itkuun. Itkiessäänkin hän tuntuu kokevan surua siitä, että on tullut pakotetuksi ja rajoiltaan rikotuksi. Lisan kertojanääni taas puhuu siitä, kuinka toimija palautuu roolistaan arkeen, menettämättä läheisyyttään toiseen. Luen näiden kohtausten välistä eroa esimerkkinä siitä, kuinka seksin

käsittäminen leikin tilana voi auttaa valaisemaan suostumuksen olemusta ja sitä, miten nainen toimiessaan seksuaalisesti alistuvassa positiossa ei suinkaan vaaranna toimijuuttaan arkitilassa.

Anastasia ei saavuta *Sidottu*-romaanin aikana subjektiutta, jos ajatellaan sen liittyvän tasavertaiseen toimijuuteen kumppanin kanssa. Hän on taloudellisesti, maineeltaan ja tiedoiltaan huomattavasti alisteisessa asemassa suhteessaan Christianiin, ja alusta asti ihailee tätä tavalla, joka hämärtää hänen kykynsä kyseenalaistaa tämän toimintaa. Erityinen toimijuuden menetys tapahtuu kohdassa, jossa Christian ottaa allekirjoitetulla sopimuksella Anastasialta pois oikeuden puhua heidän suhteestaan ja seksistään ulkopuolisille. Tämän sopimuksen myötä Anastasia eristetään tavalla, joka periaatteessa hiljentää hänen äänensä ja suojaa suhteen (mahdollisesti väkivaltaiset) tapahtumat ulospäin näkymättömiksi. Ajattelen tämän puhutilan rajoittamisen olevan merkittävä hahmojen valta-asetelmaa ohjaava, naishahmoa alistava teko, joka poistaa Anastasian toimijuuden itsenäisenä subjektina. Toisaalta esimerkiksi hotellissa tapahtuvassa seksikohtauksessa, jossa puhutaan Anastasian kuukautisista, on läsnä kehollisen voimaantumisen tematiikka (James 2013, 1050-1054). Nainen kokee piilottamisen ja häpeän tunteita kuukautisista osana eroottista kehoaan, mutta mies hyväksyy ne osana sitä, minkä jälkeen nainen hyväksyy myös oman kehonsa ja nauttii seksistä. Tämänkaltaisia naisen törmäyksiä kehollisen häpeän normiin ja seksuaalisen voimaantumisen kokemuksiin on romaanissa useita. Pohdittavaa ehkäpä jää siihen, miksi Anastasia tarvitsee niissä vapautumiseen luvan ja aloitteen Christianilta, eli saa tuntoa oman kehonsa eroottiseksi vasta ollessaan miehen omistuksessa.

Kuten muidenkin leikkien, myös BDSM-leikin kontekstissa toimijuutta tuntuu määrittävän esteettinen kahdentuminen: tietoisuus roolin tai position ottamisesta sovituissa leikin tilassa. Itsenäiselle subjektille ominainen teko on leikkimisen valitseminen eli se, että aloittaa leikin omasta tahdostaan, neuvottelee ja on kanssalleikkijöiden kanssa vastuussa sen arkkitehtuurista. Tasa-arvoisten yksilöiden leikissä on siis mahdollista vaihdella valta-asetelmia leikin tilassa ilman, että se uhkaa kenenkään asemaa tai subjektiutta arkitilassa. Tällä perusteella ajattelen, ettei naishahmon alistuvan seksuaalisuuden kuvaus ole itsessään alistava, vaan keskeisempää on huomioida hahmon halu ja suostumus itsenäisenä toimijana. Heikkisen mukaan kahdentuminen antaa tilaisuuden tutkia asioita vallasta vapaalla alueella (Heikkinen 2002,

141). Lisa ja Anastasia kuitenkin vievät leikin tilaan arkitilassa läsnäolevan rakenteen: naissukupuolta edustavien ihmisten alentamisen. Voiko arkitilassa negatiivisena näyttäytyvän asian leikkiminen turvallisen arkkitehtuurin piirissä johtaa muutokseen tai syvempään ymmärrykseen joko itsestä tai maailmasta? Leikki voi toimia yksilön elämänhallinnan tunteen ja voimaantumisen lisääjänä (Heikkinen 2002, 145) ja mahdollistaa roolin ottoja, jotka ovat arkitilan sosiaalisessa todellisuudessa mahdottomia (Heikkinen 2002, 141). Voiko Lisan ja Anastasian hahmoissa olla nähtävissä tällaista omistajuuden ottamisen tematiikkaa sen kautta, jos he valitsevat itse asettua leikkimäänsä positioon?

5.3 Onko dominoiva mies toksisen maskuliinisuuden uhri?

Kertojana toimivan, seksuaalisesti alistuvaa positiota leikkivän naisen parina on sekä *Sunstonessa* että *50 Shadesissa* seksuaalisesti dominoiva partneri. *Sunstonessa* tämä on naispuolinen Allison (Ally), *50 Shadesissa* miespuolinen Christian. Seksuaalisessa leikissä dominoivaa positiota leikkivää osapuolta kuvataan eri sanoilla teoksissa, mutta yhteistä representaatiolle on seksuaalisen halun virtaaminen sovitun tai ei-sovitun valtasuhteen kautta. Monet teoksissa kuvatuista seksuaalisista teoista ovat sen kaltaisia, että ilman selvästi neuvoteltua sopimusta ne näyttäytyisivät väkivaltana. Siksi oleellista dominoivien hahmojen analyysissä voi olla juuri se, kuinka toksisen vallankäytön ja toisaalta vastuun kysymykset näyttäytyvät hahmon tavassa rakentaa leikin arkkitehtuuria. Onko seksuaalisista teoista sovittu yhteisymmärryksessä ennen niiden tapahtumista, ja tietävätkö osapuolet mitä tekevät? Kun leikissä keskeistä on valtasuhteen vinouttaminen leikin ajaksi, suostumuksen artikulointi tasavertaisessa arkitilassa lienee tärkein seksuaalisen leikin tilan arkkitehtuurin tekijä.

Sunstonen ja *50 Shadesin* dominoivaa positiota leikkivien (mies)hahmojen roolia leimaa vastaava kysymys kuin alistavaa positiota leikkivien naisten: eikö toiminta ole haitallisten kulttuuristen rakenteiden vahvistamista? Eivätkö hahmot näyttäyty äärimmäisen myrkyllisinä kuvauksina (miehen) seksuaalisuudesta ja lisää toksisen maskuliinisuuden ihannetta? Suomessa maskuliinisuuden representaatioita ja toksisen maskuliinisuuden käytänteitä on tutkinut esimerkiksi Arto Jokinen (2000). Ajattelen, että hahmojen representoimaa toksista maskuliinisuutta voidaan mitata heidän kyvyllään hyväksyä heikkoutta ja kommunikoida

siitä. Esteettisen kahdentumisen tietoisuus sekä fiktion rooliminän että sosiaalisen todellisuuden kehollisen minän samanaikaisuudesta syntyy leikin tilan jännite (Heikkinen 2002, 98). Onko teosten dominoivaa positiota leikkivien hahmojen halu tähän positioon maskuliinisuuteen liittyvien normien tutkimista, ja eroavatko roolin ominaisuudet hahmojen arkitilan minästä?

Hyväksytyyn heikkouden kokemus, joka ei mahdu toksisen maskuliinisuuden piiriin, ei juuri pääse näkyviin Christian Greyn hahmossa. Hahmo tuntee heikkoutta ja herkkiä tunteita, mutta piilottaa ne systemaattisesti partneriltaan. Tabuksi kääntyvät tunteet liukuvat esiin kohtauksissa, joissa Anastasia ikään kuin salaa päätyy näkemään vilauksen pinnan alla kytevästä emotionaalisesta massasta. Esimerkki tästä on tilanne, jossa Christian soittaa pianolla surullista musiikkia ja luulee Anastasian nukkuvan. Partnerin nähden Christian ei pysty tai halua luopua dominoivasta roolistaan ollenkaan, ja on ulkoistanut siitä pois vaikeiksi kokemansa heikkoutta edustavat tunteet.

Ally taas on nolo ja heikko Lisan edessä. Siinä missä Christian ei antaudu tasavertaisuuteen Anastasian kanssa, Ally luopuu dominoivasta roolistaan ja palaa arkitilaan leikin jälkeen. *Sunstonessa* kuvataan esimerkiksi, kuinka BDSM-kohtauksen jälkeen siirrytään tilanteeseen, jossa pariskunta pelaa videopelejä ja syö pizzaa yhdessä. Simultaanisti Lisan jännityksen ja epäilyjen kanssa näytetään Ally, joka jännittää ja kokee epävarmuutta hyvin tasavertaisesti partnerinsa kanssa. Vaikka epäilemättä myös Christian kokee jonkinlaisia emootioita, *50 Shadesin* tarinassa heikkouden kokemus on piilotettava ja hävettävä, sellainen jota ei saisi olla olemassa. Dominoivan päähenkilön representaatio *50 Shadesissa* toteuttaa näin erityisen hyvin toksisen maskuliinisuuden ihannetta.

Toisaalta Ally ei dominoivasta leikin tilan roolistaan huolimatta ole mies, joten maskuliinisen valtaosition lisäksi hän on huono analyysin kohde tähän⁶. Vaikka Ally edustaa toisena

⁶ Väkivaltaisuus on sukupuolitettu kulttuurissamme niin vahvasti maskuliiniseksi piirteeksi, että naisen väkivaltaisuuden kohtaaminen aiheuttaa sisäistä ristiriitaa (Mäntymäki 2015, 100). En tässä tutkielmassa analysoi Allyn hahmossa sitä, että hän on leikin tilassa maskuliinisia tekoja (tilan haltuun ottaminen, dominoivuus, väkivaltana ajateltavat teot) suorittava naishahmo. Koska väkivaltaisuus on sukupuolitettu maskuliiniseksi piirteeksi ja se on tilan ottamista, jonka edellytyksenä on toimijuus, aiheuttaa naisen väkivaltaisuus suuren ristiriidan. Naisen toimijuus on lähtökohtaisesti kulttuurijärjestelmässämme miestä vähäisempi, joten jos nainen ilmentää maskuliiniseksi merkittyjä piirteitä ja sitä kautta suurempaa toimijuutta, koetaan se helposti ravistelevana ja pyritään selittämään

päähenkilönä samaa roolia kuin Christian, maskuliinisuuden representaation analysoimiseksi saattaa olla hedelmällistä siirtää huomio Allyn ystävään Alaniin. Tämä on miespuolinen, seksuaalisesti dominoivaksi identifioituva hahmo, jonka seksuaalisuutta kuvataan sarjakuvan aikana paljon huolimatta sivuroolista. Teoksissa esiintyvää BDSM-leikissä dominoivan miehen representaatiota saadaan tarkkailtua asettamalla vierekkäin Allyn sijaan Alan ja Christian.

Teosten dominoivien mieshahmojen seksuaalisuutta käsitellään hyvin eri tavoin siitä lähtökohdasta, mistä se johtuu tai mitä se on luonteeltaan. *Sunstonessa* Alan puhuu useita kertoja omasta seksuaalisuudestaan eri sukupuolia edustavien ystäviensä kanssa tiedostavasti ja analyttisesti, ja kertoo menneisyyden tapahtumia monesta näkökulmasta. Erityisesti Marionin tarinan ja aiemman Allyn kanssa koetun suhteen kuvauksessa korostuu, että Alan tiedostaa tehneensä virheitä ja pyrkii oppimaan niistä. *50 Shadesissa* Christian ei juuri puhu seksuaalisuudestaan moninäkökulmaisesti, vaan tieto siitä tulee suurelta osin yksittäisten Anastasialle kerrottujen muistojen ja vaatimusten kautta. Viitaten patologisointiin huomioisin myös sen, että Christianin oma käsitys seksuaalisuudestaan on: “Se tyydyttää sellaisen tarpeen, johon ei vastattu lapsuudessani” (James 2013, 1069). Myös Christian tuntuu siis kärsivän häpeän ja vääränlaisuuden kokemuksista, jotka oletettavasti ohjaavat häntä puhumattomuuteen. Toisin kuin Allylla ja Alanilla, Christianilla ei romaanissa juuri näydytty ystäviä, joiden kanssa keskustella seksuaalisuudesta ja suhteista tasavertaisesti.

Christianin seksuaalisen halun kanavoituminen valtaleikin kautta esitetään seurauksena varhaislapsuuden hylkäyskokemuksista ja nuoruudessa tapahtuneesta hyväksikäyttöä muistuttavasta seksisuhteesta. Tätä suhdetta kuvaillaan epäsuorasti Christianin seksuaalisia käsikirjoituksia määrittäväksi ajaksi: kasvuvaiheen suhteeksi josta hän on oppinut nykyiset toimintatapansa. Voidaan ajatella, että seksuaalisessa leikissä tapahtuva dominoivuus on Christianilla oireilua käsittelemättömistä traumaista, tai paluuta traumaattiseen suhteeseen, tällä kertaa alistetun sijaan alistajana. Häntä katsotaan Anastasian silmien kautta surun ja säälin värittämällä katseella. Seksuaalisten fetissien käsittely on romaanissa paitsi kiertoilmauksin tapahtuvaa, myös häpeällä patologisoivaa. Dominoivuus ei tällöin ole

pienemmäksi. Allyn seksuaalisesti dominoivaa naishahmoa voitaisiin analysoida siitä näkökulmasta, onko tämän toimijuus dominoivaa (maskuliinista) positiota leikkiessä täysvaltaista, ja kuinka se suhteutuu esimerkiksi mieskatseen alaisuuteen visuaalisena representaationa.

Christianin ominaisuus, jota hän voisi toteuttaa omasta seksuaalisuudestaan nauttien, vaan trauman heijastus, johon hän palaa yhä uudelleen kyvyttömänä parempaan suhteeseen. Ainakin Anastasian silmillä nähtynä paremmaksi arvoitettu suhde vaatisi sitä, että Christian muuttuisi toisenlaiseksi eli “normaaliksi”.



Kuva 11: Alan (*Sunstone* 2, 12)

Alan leikkii toksisen maskuliinisuuden stereotypioilla vitsailemalla niistä paitsi Allyn, myös muiden ystäviensä kanssa (Kuva 11: Alan). Ajattelen tämän kaltaista, sortavia rakenteita ääneen lausuvia vitsejä esimerkkinä leikistä, joka on voimakkaan kontekstisidonnaista. Samanlainen vitsi voi hyvien ystävien yhteisymmärryksessä olla näitä rakenteita profanoivaa ja purkavaa, mutta toisessa kontekstissa verbaalista väkivaltaa, joka vahvistaa alistavia rakenteita. Kautta *Sunstone*-sarjakuvan, Alan tuntuu olevan se hahmo, joka kommentoi ironian kautta eniten maskuliinisuutta. Hänelle BDSM on alakulttuuriin liittyvä seksuaali-identiteetti, jota hän kuvaa nörttiyden muotona.

Voidaan ajatella, että *Sunstone*ssa normalisoidaan BDSM-kulttuuria käsittelemällä sitä limittäisenä nörttikulttuurin kanssa ja esittämällä sen mainstream-nörttidiskurssin osana. Sen myös mainitaan olevan hahmoille eräänlainen nörttiyden muoto (*Sunstone* 1, 49). Sarjakuvan verkottuminen toisten taiteilijoiden töihin sekä *deviantart.com*-ympäristön että sisällöllisten viittausten kautta antaa olettaa toivotuksi lukutavaksi nörttitietoisien luennan. Oletettu lukija positioidaan sekä *deviantart.com*-yhteisöä, internet-kulttuurien diskursseja että suurimpia nörttikulttuurin ilmiöitä lukevaksi henkilöksi. On huomioitava, että tarinan sisäiset viittaukset leikittelevät lähinnä kaupallisten, muodikkaiden mainstream-nörtti-ilmiöiden sisällä.

Viittaukset ovat turvallisen tunnistettavia ja selvästi alleviivattuja, eivät piilotettuja tai uutta näkökulmaa tuovia esimerkiksi ironian tai uudelleenluennan keinoin.

Sunstonen intertekstuaalisuus on sitä normin tilaan sitova piirre, ja määrittää sarjakuvan osaksi yleisempää mainstream-nörttikulttuuria, johon esimerkiksi meemit, suosittu pelit kuten *Mass Effect* ja MMO-peliympäristöt, ja *Star Trek* kuuluvat. Tällä diskurssin osaksi asettautumisella *Sunstone* tuo oman sisältönsä, ensisijaisesti BDSM-kulttuurin, osaksi normia muiden nörttiharrastusten rinnalle. Alan on seksuaalisen leikin rinnalla kiinnostunut myös esimerkiksi PlayStationilla pelaamisesta.



Kuva 12: Intetekstuaalisuus nörttikulttuuriin (*Sunstone* 2, 52)

Yksi myös Allyn hahmon ominaisuuksista on videopelihin liittyvä nörttiys. Kohtauksissa, joissa Ally pelaa, hän käyttää sosiaaliseen pelaamiseen tarvittavia kuulokkeita, jotka viestivät hänen olevan siinä määrin sitoutunut harrastukseensa, että hän on erikseen sijoittanut niiden hankkimiseen. Hänen tietokonepöydällään on lisäksi Lara Croft -figuuri, joka on

emansipatorinen vahvan ja itsenäisen taistelijanaisen arkkityyppi, Allyn mahdollinen samastumiskohde pelimaailmassa.

Katson, että siinä missä Christian toteuttaa stereotyyppistä toksista maskuliinisuutta, hahmon tarkoitus on ehkä tulla luetuksi byronilaisen sankarina arkkityyppinä tosielämään liittyvän ihanteen sijaan. Alanin hahmon kautta taa pyritään vaikuttamaan yleisöön suoremmin ja dialogisemmin, ja hahmossa kuvataan alleviivatusti leikkiminän ja arkiminän eroa yllä kuvatun nörttiyden kaltaisilla ominaisuuksilla. Alanilla tunnutaan jopa rikkovan korostetusti toksisen maskuliinisuuden rakenteita, sillä juuri hänelle on asetettu tarinassa vaikeita ulkopuolisuuden ja voimattomuuden kokemuksia. Teosten mieshahmoista Alan on se, joka voi sanoa ääneen pelkäävänsä dominoivan leikin position ottamista sen aiheuttamien emotionaalisten kokemusten takia, ja joka näyttää ettei mies aina ole valmis seksiin, vaikka olisi dominoiva BDSM-kontekstissa.

5.4 Leikin tila: arkkitehtuuri, virtaus, ja leikillisuus

Yksi leikkiä määrittävistä tekijöistä on leikin tilan erillisuus arkitilasta. Tämä tilojen erillisuus on aina limittäistä ja samanaikaista, eikä taikapiiriä voida pitää täysin suljettuna, rajattuna tilana. Ajattelen itse taikapiirin huokoisena rakenteena, josta leikkijät ovat tietoisia, ja jota he tietävät ylläpitävänsä leikillisyyden asenteella. Teoksissa *Sunstone* ja *50 Shades of Grey* esitetään kummassakin taikapiirin kaltainen rakenne, ja arkitilasta erillinen leikin tila, mutta näiden rajan representaatiot eroavat jonkin verran toisistaan.

Sarjakuvassa *Sunstone* erotellaan selkeästi, jälleen jopa alleviivatusti seksuaalisen leikin tila ja arkitila. Tätä eroa tehdään paitsi visuaalisilla merkeillä, myös tekstillä sekä puhekuplissa että metatekstissä, kuten minäkertoja-Lisan puhetta edustavat laatikot. Taikapiirin sisällä tapahtuvaa leikin tilaa kuvaavat osiot ovat lähes poikkeuksetta korostetun positiivisia tunnelmaltaan. Hahmot BDSM-leikkiä visualisoivissa kuvissa ovat iloisia, näyttävät olevan läsnä, hymyilevän ja nauttivan siitä mitä tekevät. Heidän ryhdistään ja katseestaan nousee leikillinen ja reipashenkinen vaikutelma. Kaikki on kiiltokuvamaisen mukavaa ja hymyt valkoisia, ja naisten vartalot näytetään katsojalle yllättävän monesta kulmasta

samanaikaisesti. Hetkeksi palataan mieskatseen kielellä rakennettujen pin up -kuvien suuntaan. Tätä täydellisyyttä voidaan tulkita mieskatseen rinnalla toisaalta kuvauksena siitä, miten hahmot kokevat leikin antamassa roolissa itsensä kauniiksi ja kyvykkäiksi.

Visuaalisesti leikin tilan näkökulmasta voidaan huomioda, että BDSM-leikin tilaa esitetään punaisella ruutujen taustalla, kun arkitilaa kuvaavissa kohtauksissa tausta on valkoinen.

Leikin tilan sisällä kuvat ovat usein dramaattisemmin sommiteltuja ja ruudukko ei noudata säännöllistä muotoa. Yksittäinen ruutu saattaa vallata koko sivun, tai aukeama voi pitää sisällään kollaasinomaisen montaasin hahmojen leikistä. Keskeiseksi osaksi sarjakuvan sisäistä BDSM-representaatiota voidaan ajatella visuaalinen toteutus, joissa esitetään esteettisen kahdentumisen olemassaoloa, leikin arkkitehtuuria ja siitä sopimista leikkijöiden välillä. Tämä näkyy hahmojen kuvauksessa, taustoissa ja ruudukoissa.

Sunstonen tavoin *50 Shades* kuvaa seksiä haltioitumisen ja voimakkaiden elämysten tilana, jossa kaikki toimii ja on kaunista ja virheetöntä. Osapuolten kehoja ylistetään konventionaalisten kauneusihanteiden mukaisesti, ja Anastasian mielen sisäisessä puheessa korostuvat kyvykkyyden ja oman seksuaalisuuden tunnistamisen teemat seksikohtausten aikana. Tosin niitä kokemuksia hän ei salli itse itselleen subjektina, vaan tarvitsee Christianin viemään itsensä niihin ikään kuin luvan antajana. Leikin tilan ja arkitilan suhde ei ole *50 Shades of Greyssa* yksiselitteinen. Hahmojen kommunikaatiosta suurin osa käsittelee yhteistä sopimusta leikin arkkitehtuurista ja siihen liittyvästä suhdedynamiikasta, mutta siirtymät leikin tilan ja arkitilan välillä eivät näy lukijalle sovituinta. Leikin vapaaehtoisuus ja sopimuksen aloittamisesta tai lopettamisesta tulevat ikään kuin esitellyiksi, mutta eivät toteutetuiksi. Sekä Anastasia että Christian leikkivät jo ennen kuin yhteisen leikin arkkitehtuurista on sovittu, ja siksi hahmojen välisessä valtasuhteessa on hankala erottaa taikapiiirin rakennetta.

Harviaisen mukaan BDSM-session päätyttyä roolit pudotetaan ja leikkijöiden arkitilan valtdynamiikka palaa ennalleen, oli se tasavertaista tai ei (Harviainen 2011, 62). Tämä tilojen raja on käsittelyssä sekä *Sunstone*-sarjakuvassa että *50 Shades of Greyssa*. Lisan ja Allisonin hyvin toimiva leikki aiheuttaa ristiriitaa arkitilaan, jossa suhde ei olekaan selkeä eivätkä hahmot uskalla puhua tunteistaan toisiaan kohtaan. Seksuaalisen leikin taikapiiirin sisällä he ovat turvassa ja vapautuneita yhdessä sovittujen roolien valtasuhteessa, mutta vahvan kiintymyksen ilmaantuminen arkitilaan hämmentää ja luo konfliktin tarinaan. Lisa ja

Ally eivät kuitenkaan rakastu toisiinsa leikin tilan valta-asetelmissa, vaan aikana, jolloin he elävät ja puuhailevat yhdessä tavallista elämää, jossa molemmilla on toisesta erillinen alueensa ja toimijuutensa. Hahmojen pelot romanttisen suhteen vallatessa alaa liittyvät siihen, näkeekö toinen itsen lähinnä leikissä otetun roolin kautta, vai voiko arkiminä olla toiselle yhtä tärkeä ja merkityksellinen kuin tämä rooli.

Eron ja yhteen palaamisen jälkeen *Sunstone* loppuu kertojan (tarinaansa kirjoittava Lisa) kuvaukseen näiden pelkojen väistymisestä. Hän kertoo lukijalle oppineensa, miten roolileikin ulkopuolella hän ja Ally ovat kaksi toisiinsa rakastunutta ihmistä, vaikka monet unohtavat erottaa nämä kaksi tilaa toisistaan.

Tarinan lopussa olevassa kuvassa, jossa suhteen palapelin palat leijailevat tyyntyneesti ruudukon taustalla ja sen rajojen läpi, Lisa puhuu Allyn heikkouden haavoittuvuuden näkemisestä ja ihmissuhteen tasa-arvoisesta vastuusta. Tarinan viimeisen kuvan, jossa kertoja-Lisa puhuu yhteen palaamisen yöstä ensimmäisenä kertana, kun pari rakastelee, luen juuri hahmojen kokemien arkitilan minän riittävyteen kohdistuvien pelkojen katoamisena. Kun Lisa ja Ally uskaltavat myöntää, kuinka paljon toinen merkitsee leikin tilan roolien ulkopuolella, heidän suhteensa tasapainottuu. Romanttinen suhde tuntuu lokahtavan kokonaisuuteen, jossa arkitilassa yksilöt ovat tasavertaisia ja ainoastaan leikin suljettujen rajojen sisällä tapahtuu vallan epätasapainotusta. Teokset *Sunstone* ja *50 Shades of Grey* eroavat toisistaan myös siinä, että romanttisen suhteen vakiintuessa Ally ja Lisa jatkavat BDSM-leikkiään osana suhdetta, Christianille ja Anastasialle taas romanttisen intiimiyden lisäämisen edellytys on fetisseistä parantuminen.

*50 Shades of Grey*n kuvaus arkitilan ja leikin tilan eroista on kontrastissa *Sunstonen* kanssa. Hahmot ovat lähtökohtaisesti valta-asetelmassa keskenään yhteiskuntaluokan ja pääoman kautta. Christian käyttää varallisuuttaan suostutelllessaan Anastasiaa seksuaaliseen leikkiin ostamalla tälle tavaroita (mm. auton ja tietokoneen), viemällä tämän helikopterilennolle ja hienoihin ravintoloihin. Christian myös myy Anastasian auton kysymättä tältä lupaa. Hyvin varhaisesta vaiheesta asti suostuttelu on painostusta, ottaen huomioon että Christian vahtii Anastasiaa salaa, lähettää hänelle BDSM-seksiin suostumista vaativia viestejä, ja saattaa ilmestyä ilman lupaa esimerkiksi hänen asuntoonsa - ja piiskata naista ilman lupaa. Romaanin

tarinassa esitellään leikin tilan sopimus, jonka Grey on valmistellut kirjallisesti, ja josta hän neuvottelee Anastasian kanssa. Käytännössä sopimus sisältää suostumuksen leikin tilan sisällä vallitsevasta valtasuhteesta, sen sovelluksista eri elämänalueilla ja seksuaalisen leikin tapojen sopimuksesta. Anastasia ei allekirjoita sopimusta kirjan aikana. Sopimuksen kuvaaminen romaanissa luo BDSM-seksin representaatiosta siinä erityisen ongelmallisen. Seksuaalisesti kokematon Anastasia ei tiedä, mitä sopimuksen sisältö tarkoittaa, eikä ole tutustunut omaan seksuaalisuuteensa tai fetisseihinsä. Häntä on kielletty puhumasta ulkopuolisille, ja Christianin kanssa keskustelu ei tapahdu tasavertaisesta asetelmasta, minkä lisäksi tämä kehottaa etsimään tietoa seksistä internetistä. Anastasian mielen sisäisenä puheena kuvatut reaktiot Christianin haluihin ovat kauhistuneita ja torjuvia - ja muuttuvat kun Christian pakottaa hänet asioihin, joita hän ei alun perin ole halunnut. Juonta voidaan ajatella niin, että valmiiksi yläpositiota tietoisesti pitävään mieheen ja erityisesti hänen valta-asemaansa ihastunut nainen alkaa nauttia tietynlaisesta seksistä muutaman raiskauksen jälkeen. Hetkinä, jolloin Anastasia koettaa irrottautua Christianista, tämä käyttää arkitilan valta-asemaansa ja hakee naisen takaisin pakottavilla tavoilla.

Duncan puhuu sarjakuvaan valituista avainkuvista, joiden funktio on muodostaa merkitys kuvan kokonaisuuteen. Hän muistuttaa, että lähtökohtaisesti sarjakuvaa tulkitessa tulee muistaa tekijän valinnee tietoisesti mukaan juuri nämä kuvassa sijaitsevat elementit. Toki niiden merkitys tekijälle ja lukijalle saattaa olla erilainen (Duncan, 44). Leikin tilan ulottuvuuksia ajatellen tällaiset leikin arkkitehtuuria ilmaisevat kuvat voivat olla esineitä, sarjakuvan kielen rakenteita (ruudunylitykset, muutokset ilmaisussa), tai sarjakuvan sisällä tekstillä kerrottuja elementtejä. Näistä avainkuvista Duncan nostaa hermeneuttiset kuvat, jotka eivät ole tarinan fiktiivisen maailman sisällä olemassaolevia aistittavia tai ei-aistittavia diegeettisiä kuvia, vaan merkitysraskaita kuvia, joissa tekijä ikään kuin puhuu tarinan läpi lukijalle kertoakseen fiktion tapahtumien merkityksen (Duncan, 45-46). Tässä aineistossa leikin tilan representaatioiden kannalta oleellisiksi hermeneuttisiksi kuviksi nousevat ruudukon ulkopuolisen taustan värit.

Sunstone representoi seksuaalista leikkiä rajattuna tilana, johon leikkijät siirtyvät yhteisen sopimuksen jälkeen, vapaaehtoisen leikkillisyyden asenteella. Siirtymät leikin tilan ja arkitilan välillä kuvataan paitsi ruudukon ulkoisen taustan värin vaihtona, myös sisällöissä.

Kiinnostavana yksityiskohtana pidän sitä, että Šejčić käyttää runsaasti sivutilaa sen kuvaamiseen, mitä ennen leikin seksiaktiosuutta ja sen jälkeen tapahtuu. Koen sen avaavan BDSM-representaatioiden stereotyyppioita ja vastustavan normalisoituja seksin kuvauksia, joissa näytettävä rajautuu aktiin itseensä. Palauduttuaan leikin tilasta arkitilaan hahmot käyvät yhdessä suihkussa, kuivattavat toistensa tukkaa, nukahtavat sylkkäin tai röhnöttävät pelaamassa videopelejä. Kontrastit näissä kuvissa edeltävän seksikohtauksen BDSM-asetelmiin ovat voimakkaat. Nämä kohtausten leikkaukset toimivat representaationa leikin tilan ja arkitilan siirtymistä, eli leikin tilan arkkitehtuurista.



Kuva 13: Vaatteet leikin arkkitehtuurin osana (Sunstone 1, 26-27)

Esteettistä kahdentumista kuvataan sarjakuvan alusta lähtien ja sitä esittämällä tehdään selväksi, että hahmoilla on tietoisuus rooleistaan BDSM-leikin aikana, sekä yhteinen sopimus siirtymistä leikin tilaan ja sieltä pois. Esteettinen kahdentuminen esitellään konkreettisesti *Sunstonen* ensimmäisen albumin alussa aukeaman muotoisessa kuvamontaasissa, jossa Allison ja Lisa kuvataan simultaanisti valitsemassa vaatteita ensimmäisille treffeille (Kuva

13: *Vaatteet leikin arkkitehtuurin osana*). Montaasissa hahmot seisovat ikään kuin peilin edessä useissa rinnakkaisissa kuvissa, jotka on rajattu muotokuvamaisiin kehyksiin. He ovat pukeutuneet erilaisiin asuihin, joita kommentoivat arvioivasti puhekuplissaan. Muotokuvat muodostavat rivin, joka esittää molemmat hahmot tasavertaisina, yhtä epävarmoina ja itsenäisinä yksilöinä. Montaasin muoto samanaikaisina välähdyksinä hahmoista ja koristeellinen, tavallisesta *Sunstone*-sarjakuvan rytmistä poikkeava ruutu- ja taustaesitys erottavat sen muusta tarinasta hieman irralliseksi hetkeksi. Montaasin jälkeen olevalla kuvarivillä palataan sarjakuvan nykyhetkeen, jossa Allison ja Lisa tajuavat treffien lähestyvän. Jälleen simultaanisissa kuvissa näytetään heidän epävarmuutensa ja tasavertainen jännityksensä ilmeinä ja ajatusteksteinä. Tämä sarjakuvan osa havainnollistaa esteettisen kahdentumisen mahdollistaminen kaksoisroolin leikin tilassa ja arkitilassa. Vaatteet toimivat rituaaliobjekteina tai symboleina tämän leikin tilan rajan kuvauksessa, niiden edustaman roolituksen kautta. Vaatteiden asema leikin tilan arkkitehtuurin osana on korostunut *Sunstonessa*, ja se sisältää myös voimakkaan symbolisen merkityksen sisältäviä asusteita, kuten Lisan kaulapanta (Kuva 14: *Kaulapanta*).



Kuva 14: *Kaulapanta* (*Sunstone* 1, 56)

Brown ja Stenros mainitsevat kaulapannan tyypillisenä yksittäisenä valtasuhteen merkkinä toimivana asusteena BDSM-roolileikissä (Brown & Stenros, 435). Lisan ja Allyn käyttämä kaulapanta voidaan nähdä roolimerkkinä: sen pukeminen on siirtymä leikin tilaan tasolle, jossa valtasuhde poikkeaa arkitilasta, ja riisuminen siirtymä takaisin. Tällaisia taikapiirin ylityksessä käytettäviä roolimerkkejä voidaan ajatella leikin tilan arkkitehtuurin osina, sovittuina merkkeinä jotka aktivoituvat kun niitä käytetään. Jos *50 Shades of Grey*ssä hahmot onnistuisivat luomaan taikapiirin, sen rajana voisi toimia esimerkiksi astuminen Christianin leikkihuoneeseen ja sieltä pois.

5.5 Kun leikki menee rikki

Esteettisen kahdentumisen ja leikin arkkitehtuurin ja virtauksen rakentamisen lisäksi havainnoin niiden merkitystä tarinan kohtauksissa, joissa leikin arkkitehtuuria rikotaan. Tämä johtaa leikin hajoamiseen ja ulottuu vahingoittavasti myös leikin tilan ulkopuolelle arkitilaan. Sekä *Sunstonessa* että *50 Shadesissa* kuvataan tilanne, jossa alistuvaa positiota leikkivä naispuolinen henkilö menettää tajuntansa seksin aikana. Anastasialle se tapahtuu ensimmäisen sovitun ja suostumuksellisen BDSM-leikin aikana; *Sunstonessa* Alanin tyttöystävä Marion pyörtyy liian pitkälle viedyn kokeilemisen ja toistuvan addiktiivisia piirteitä saavan seksikäyttäytymisen seurauksena.

Siinä missä Christian puhuu traumasta BDSM-fetissien aiheuttajana, Alan puhuu BDSM-kontekstissa saamastaan traumasta, jolla on vaikutusta hänen elämäänsä vielä pitkän ajan jälkeen. Allyn muistojen ja Alanin puheen kautta näytetään kertomus siitä, kuinka Alanin tyttöystävä Marion alkoi suhtautua seksuaaliseen leikkiin addiktoituneesti, laiminlyödä yhteisestä leikin tilasta sopimista, ja painostaa kumppaniaan seksuaalisiin tekoihin, joita hän ei halua. Tarinassa Ally syyttää Marionin addiktoitumisesta itseään, sitä että teki puoliksi haluttomana ja Marionin vähäisestä kokemuksesta välinpitämättömänä tämän kanssa emotionaalisesti syvän BDSM-leikin. Tapahtumassa oli kyse eroottisen sidonnan kurssista, jolla Ally suostui Marionin painostuksen takia näyttämään taitojaan, mutta päätyi näyttämisen halun ohjaamana esittelemään niitä lähinnä muille osallistujille, unohtaen turvasanan sopimisen ja tilanteesta keskustelemisen ennen sen tapahtumista. Myöhemmin kertoessaan tilanteesta Ally kokee vahvaa syyllisyyttä kokemattoman Marionin kohtelusta ja myöntää, että tämän kokemuksen takia hän ei pysty enää harrastamaan lainkaan sidontaa seksuaalisessa kontekstissa. Marion alkaa tapauksen jälkeen toimia kumppaninsa Alanin kanssa leikin säännöistä välinpitämättömästi, etsien äärimmäisiä kokemuksia. Lopulta hän järjestää tilanteen, joka vie hänet sairaalaan. Koska onnettomuustilanne esitetään Marionin silmin osana parin yhteistä seksuaalista leikkiä, mutta Alan sen toisena osapuolena ei ole siitä tietoinen, suhde päättyy kokonaan ja jättää molemmille traumaattisen muiston. Alanin positio dominoivana miehenä aiheuttaa lisäksi hänelle sen, että häntä epäillään seksuaalirikoksesta.

Marionin tarina kuvaa realistisesti sitä, minkälaisia vastuita seksuaalisen leikin sopimisesta sen osapuolilla on. Jos leikin arkkitehtuurista ei sovita sen ulkopuolella arkitilassa, seuraukset eivät ole vahingollisia ainoastaan leikin sisällä vaan sosiaalisessa todellisuudessa. Allyn

ryhtyminen leikkiin ilman vapaaehtoista leikillisyyden asennetta on alun perinkin huono lähtökohta seksuaaliselle kommunikaatiolle, ja kokemuksen kertautuminen sarjakuvassa kuvattuna addiktoituneen käyttäytymisen lisääntymisenä näyttää, kuinka leikki hajoaa leikkijöiden käsiin. Marion kokee leikin tilaan liittyvän virtauksen kokemuksen niin voimakkaana, ettei (Anastasian tavoin kokemattomana) välitä leikin arkkitehtuurin toimimisesta. Heidän kumppaneidensa eettinen vastuu korostuu tässä kuvauksessa, ja sen laiminlyömisestä kokemus jättää Allylle ja Alanille trauman.

Viitaten aiempaan lukuun 5.3. *Onko dominoiva mies toksisen maskuliinisuuden uhri* koen avaavana ottaa vertailuun sen, kuinka miespuoliset teosten hahmot Christian ja Alan toimivat leikin rikkoutuessa. Alanin henkilökohtainen raja ylittyy, kun Marion äärikokemusten janossaan heittäytyy liian syvälle virtaustilaan ja menettää tajuntansa. Allyn kertomana kuvataan, kuinka Alan toimii ainoalla mahdollisella vastuullisesti oikealla tavalla: leikkaa poikki köydet, joilla on sitonut Marionin, ja palautuu välittömästi leikistä arkitilaan huolehtiakseen kumppanistaan. *50 Shadesin* leikkihuoneessa myös Anastasia menettää tajuntansa, ja Christian irrottaa hänet kiinnityksestä silloin, kun hän on taas palannut tajuihinsa (James 2013, 809-810). Pari ei käsittele pyörtymistä tai tunnu pitävän sitä erityisen merkityksellisenä, joten se merkitään tekstissä normaaliksi seksiin kuuluvaksi asiaksi. Hahmojen erot suhtautumisessa kumppanin pyörtymiseen rakentavat hyvin erilaisia käsityksiä seksuaalisesta miehen mallista.

6. *Sunstone*, *50 Shades* ja representaatioiden kulttuurinen merkitys

Representaatiot ovat vuorovaikutussuhteessa todellisuuden kanssa ja muokkaavat sitä. Tässä luvussa esitän näkökulmia siihen, mitä merkitystä *Sunstone*-sarjakuvan ja *50 Shades of Grey*n leikki-, seksi- tai BDSM-representaatioilla voi olla, ja mihin suuntaan saattavat ohjata käsityksiämme näistä aiheista. Molemmat teokset kuvaavat kahden henkilön ihmissuhteessa tapahtuvaa seksiä, joka voidaan lukea BDSM-käsitteen alle, ja jossa on leikin tilaa muistuttava rakenne. Representaatiot ovat kuitenkin hyvin erilaisia kriittisissä kohdissa. Keskeisiä elementtejä tässä erossa ovat patologisointi ja leikin tilan rakenteelliset elementit, kuten esteettinen kahdentuminen ja vapaaehtoinen leikillisuus. Seksuaalisessa kontekstissa

vapaaehtoisen leikillisyyden periaatetta kuvataan käsitteellä *suostumus*. Pysin suuntaamaan fokukseni näiden representaatioiden erojen mahdollisiin vaikutuksiin kulttuurissa, johon ne peilautuvat.

Leikki voi olla toimintaa, jossa toimijat avaavat merkityskenttiä ja joko tietoisesti tai tiedostamatta uudelleenmäärittävät niillä todellisuutta. Leikki tapahtuu aina jonkin kulttuuriympäristön sisällä ja sen asettamissa raameissa, jotka ovat kulttuurisia. Vaikka tiettyyn ympäristöön muodostuva leikin tila on siihen sidoksissa, se voi myös rikkoa kulttuurisia rakenteita ja asettaa kyseenalaiseksi sijaintiarkkitehtuurinsa rakenteita. Leikki toimii kulttuurisen arkkitehtuurin rajapinnalla: se sisältää valtarakenteita ja normeja, jotka ohjaavat sen rakenteellisia mahdollisuuksia ja suuntaa mutta voi esteettisen kahdentumisen ja taikapiiirin kautta muuttaa niitä. Voidaan ajatella, että muiden representaatioiden tapaan leikin tilan ja leikin representaatiot toisintavat arkitilan kulttuurisia rakenteita. Samoin leikki voi ohjautua joko ylläpitämään tai purkamaan näitä.

6.1 Seksuaalisen väkivallan ja leikin ero

Ilman leikillisyyden periaatetta tapahtuva toiminta ei ole leikkiä, eikä leikillisyyttä ole mahdollista toteuttaa ilman vapaaehtoisuutta. Seksuaalisen leikin kontekstissa vapaaehtoisuuteen liittyy käsite *suostumus*, joka ajattelussani on käytännössä leikin ja väkivallan ero.

Sunstonen tärkein anti populaarikulttuurin BDSM-representaatioihin lienee leikin tilan ja arkitilan valtasuhteiden eron representointi. Molemmat sarjakuvan päähenkilöt pitävät huolta omasta elämästään ja ovat arkitilassa tasa-arvoisia ja vapaita elämään yhdessä tai irroittautumaan toisistaan, eli itsenäisiä toimijoita. Heidän sopimallaan leikin tilalla on kieli, jota noudatetaan, leikki on vapaaehtoista, ja siihen liittyvällä valta-asetelmalla on alku ja loppu. *50 Shades of Grey*n miespäähenkilö on valtasuhteessa naispäähenkilöön ensisijaisesti arkitilassa, ja ulottaa siitä alistamisen myös seksin alueelle. Anastasia menettää subjektiutensa arkitilassa, joten hänelle ei tule lainkaan tilaisuutta sopia leikistä, aloittaa tai lopettaa sitä niin, että leikkijät olisivat tasa-arvoisessa valtasuhteessa. Leikki tarvitsee olemassaoloonsa tilan,

jolla on kieli, kesto ja osallistujien itsenäiseen toimijuuteen perustuva leikillisyyden asenne. Kun palataan Harviaisen esittelemiin viiteen BDSM-seksin ominaisuuteen, vallansiirtoon, roolileikkiin, vapaaehtoisuuteen, yhteiseen määritelmään ja seksuaaliseen kontekstiin (Harviainen 2011, 60), huomataan että näin ajateltuna *50 Shades of Grey* ei itse asiassa sisällä representaatioita BDSM-leikistä.

Kuitenkin, koska leikin tilan rakentamista representoidaan romaanissa sopimusten muodossa, kuvaus on haitallinen ja vahvistaa raiskauskulttuuria. Naisen suostumus muuttuu yhdentekeväksi miehen pääoman määrän myötä, ja miehen luonnollistetun oikeuden alistaa naista ei suinkaan tarvitse pitäytyä sovitun leikin tilan sisällä. Seksuaalikasvatuksellisesta näkökulmasta käsin huomauttaisin, että representaatiota tukholma-syndroomasta olisi vaarallista lukea kuvauksena siitä, kuinka etsiä ja toteuttaa vapautuneesti seksuaalisuuttaan. Erityisesti luvussa *5.1. Onko BDSM leikkiä vai väkivaltaa* kuvattu kielto puhua ulkopuolisille tapahtuneesta näyttäytyy väkivallan, ei ihmissuhteen tai seksuaalisen leikin rakenteena. Puhumattomuuden normi mahdollistaa paitsi väkivaltaa, myös toiseutettujen seksuaalisuuden muotojen kovettumista tabuksi ja niiden patologisointia.

6.2 Patologisoinnin avaus tai vahvistus



Kuva 15: *Ally ja Marion (Sunstone 2, 86)*

Toisen *Sunstone*-albumin osiossa, joka käsittelee leikin rikkoutumisen traumaa Marionin kautta, otetaan kantaa fetissien patologisointiin. Tämä tapahtuu Allyn hahmon kertojäänellä, joka kuuluu valkoisissa laatikoissa Marioniin liittyvän muiston näkyessä taustalla (Kuva 15: *Ally ja Marion*). Laatikoiden teksteissä Ally kritisoi ihmisten tapaa koettaa rationalisoida fetissejään tai selittää niitä traumaista johtuvina häiriöinä⁷. Vaikka kuva on osa kohtausta, jossa Ally päätyy käyttämään leikin tilassa saamaansa valta-asemaa väärin, kertojan puhe kuulostaa emansipoituneelta. Ääntä käyttääkin nykyhetken Ally, joka on ehtinyt kohdata virheensä ja kasvaa niiden pohtimisen kautta.

⁷ “In the end.. all of it is bullshit”; “There are damaged people in BDSM like there are in anywhere else. However, that’s not why most of us like it.”

Seksuaalisuuden eri muotojen patologisointi on hyvin erilaista tässä kuvauksessa ja *50 Shades of Grey* -romaanisarjassa. Sen miespäähenkilö Christian Greyn fetisismi sidotaan yhteen hänen traumaattisen menneisyytensä kanssa. Christianin nuoruudesta, jossa tämä on ollut pitkässä hyväksikäyttösuhteessa itseään huomattavasti iäkkäämmän naisen kanssa, vedetään suoria johtopäätöksiä siihen, miten hänen seksuaalisuutensa on kasvanut normin mukaisesta poikkeavaksi. Tämä poikkeamaa sidotaan trauman kokemukseen ja siihen, että se aiheuttaa henkilölle kyvyttömyyden intiimiin romanttiseen suhteeseen. Christian toteaa itse, että hänen mieltymyksensä sitoa naisia johtuu osittain tästä menneisyydestä, sillä hän ei tahdo partnerien koskettavan häntä seksin aikana. Tämä ei kuulosta terveeltä seksuaalisuuden tunnistamiselta ja toteuttamiselta, vaan kuvaukselta vahingoittuneesta kehosuhteesta. Representaatio antaa ymmärtää, että omaan kehoon tai seksuaalisuuteen liittyvät traumat aiheuttavat ihmisessä seksuaalisia fetissejä.

Räikeimmin kyseenalainen kohta ajatellen BDSM-kulttuurin patologisointia on leikin tilan sopimuksessa, jonka Grey antaa Anastasialle. Tekstissä luetellaan asioita, joita leikin tilan sisällä, leikillisen valtasuhteen ollessa toiminnassa voidaan tehdä. Suurin osa toimintaa on normaaleja seksin piirissä tehtäviä asioita, mutta eräänä kohtana mainitaan “lapset ja eläimet”. Tämä viitanee leikin muotoihin, jotka yhdessä Harviaisen artikkelissaan käyttämistä BDSM-leikkien kategorisoinneista esitellään nimillä “age-play” ja “animal-play” (Harviainen, 61). *50 Shades* -tekstissä ei mainita, onko kyse roolileikistä, jossa toinen aktivoi primaalimpaa tunnerekisterin tasoaan ja roolipelaa vahvaa valtdynamiikkaa ottamalla nuoremman ihmisen tai eläimen näennäisen roolin, vai puhutaanko todellisista lapsista ja eläimistä. Tällainen epäselvä representaatio rinnastaa jälkimmäisellä tavalla luettuna BDSM-seksin kirjon suoraan lasten ja eläinten hyväksikäyttöön. Vaikka kohta on romaanin kokonaisuuden kannalta sinänsä irrelevantti, se voi luoda vahvan kulttuurisen toiston siitä, että fetisseihin liittyvä seksuaalisuus on väärin, vahingoittavaa ja rikollista. Anastasia siis valitsee listalta, jolla samanarvoisina täysin mahdollisina seksin osina luetellaan esimerkiksi anustapit, raipat, eroottiset sidonta, ja yhtäkkiä lapset. Tämä pysäyttää kenet tahansa lukijan. Kun tähän lisätään *50 Shades* -hahmojen välinpitämättömyys seksuaalisen suostumuksen merkityksestä, teoksen käsitys itsestään naisille suunnattuna eroottisena fantasiana tuntuu hämmäntävältä.

Voidaan tulkita, että *50 Shades of Grey*n representaatiot BDSM-leikistä toisintavat seksuaalisen patologisoinnin normeja ja rajaavat normaalin piiriä hyvin pieneksi. Tästä piiristä poikkeava seksuaalisuus on vääristymä, josta voi ja pitää päästä eroon. Ajatus seksuaalisesta leikistä vapaaehtoisten aikuisten välillä ja suostumuksen absoluuttisuus ovat *50 Shadesin* maailmassa vieraita. *Sunstonen* BDSM-representaatiot taas suhtautuvat seksuaalisuuden moninaisuuteen huumorilla, ja fetissit kuvataan terveiden ihmisten yhtenä normaalina ominaisuutena: ei salattavana tai hävettävänä oireena. Mitä enemmän hahmot kommunikoivat seksuaalisuudestaan vertaishahmojen kanssa, sitä onnellisemmiksi he tuntuvat tulevan. Tällainen representaatio voi vaikuttaa seksistä puhumisen, tai pikemminkin seksistä vaikenemisen, normiin avaavasti.

Jos samana vuonna ilmestyy kaksi BDSM-seksiä kuvaavaa teosta, joista toisessa kerrotaan tarinaa suostumukseen perustuvasta seksuaalisesta leikistä ja toisessa BDSM-nimikkeen alle ujutetusta väkivallasta, miksi ihmeessä näistä juuri jälkimmäinen on myyntimenestys? Uskon osasyyn tähän olevan *50 Shadesin* vahvassa taikapiirissä ja kulttuurisessa BDSM-seksin patologisoinnissa tabuksi. Vahvan taikapiirin ansiosta romaania on mahdollista lukea niin, että sen tapahtumiin suhtautuu toisessa maailmassa olevina ilmiöinä, niin etteivät ne asetu uhkaamaan normia vaan pysyvät kirjan kansien välissä irti omasta arkitodellisuudesta. *Sunstone* taas esittää BDSM-seksin normaalina asiana, joka on läsnä aikuisten välisenä leikkinä tavallisten, tavallisissa töissä käyvien ihmisten arjessa. Tämä representaatio rikkoo itse asiassa radikaalilla tavalla normia, sillä kiepsauttaa fetissit ja seksuaalisen moninaisuuden arkiseksi salatun sijaan. *Sunstonen* yksi sanoma tuntuukin olevan, että BDSM ei tapahdu Seattlessa pilvenpiirtäjien Xboxittomissa leikkihuoneissa, vaan se on osa sinunkin kahvihuoneesi ihmisten arkea.

Nimenomaan *50 Shadesin* suosio selittynee osittain sillä, että on kulttuurisesti huomattavasti helpompaa käsitellä tabua etäännytettyä Christianin ja Anastasian absurdiin suhteeseen, niin että on tietoinen omasta esteettisestä kahdentumisestaan lukemisen aikana. Tällöin on mahdollista eriyttää itsensä patologisoitavasta ilmiöstä, tarvittaessa paheksua sitä tai kauhistella sitä kiinnostavana asiana, josta kuitenkin itse ei ikimaailmassa olisi oikeasti kiinnostunut, jos haluaa pitäytyä normien turvallisessa piirissä. *Sunstonea* lukiessa paitsi myöntää BDSM-seksin olevan osa tavallisten ihmisten arkista seksuaalista moninaisuutta,

myös suostuu keskustelemaan lukijaposition Šejićin kanssa siitä, minkälaisia käytänteitä siihen liittyvään leikin tilaan liittyy. Sarjakuvaa ei pysty lukemaan ilman, että pohtii omaa käsitystään seksuaalisesta leikistä arkitodellisuudessa. Jos haluaa pitää BDSM-seksin patologisoituna tabuna, tällainen dialogi teoksen kanssa voi johtaa kriisiin omassa normiajattelussa.

6.3 Voimaantumista vai alistamista: kuka kirjoittaa ja kenelle?

Stepan Šejić verkkokäyttäjymisen ja puheenvuorojen perusteella voidaan olettaa, että BDSM-seksiä ja -kulttuuria representoidaan *Sunstone*-sarjakuvassa tietoisena representaation vaikutuksesta todelliseen kulttuuriin. Taiteilija aloittaa hahmojen kehityksen pin up -kuvia piirtämällä, mutta tarinaa tehdessä syventää hahmoja yhä pyöreämmiksi ja samalla muuttaa omaa positiotaan viihdekuvien tarjoajasta eräänlaiseksi seksiposiitiviseksi pedagogiksi.

Ensimmäisissä *Sunstone*-sarjakuvan hahmoja esittelevissä kuvissa naisten vartalot on kuvattu hyvin stereotyyppisesti pornogenren⁸ ja kulttuurisen mieskatseen⁹ läpi. Näissä kuvissa molemmat hahmot, vielä henkilöhahmoina litteät ja seksiohjeina nähtävät Lisa ja Ally, poseeraavat kameran alla latexasuissa. Hahmojen asennot ovat kameraa vasten rakennetut: vartaloista näytetään alleviivatusti fetisoituja kehonosia tavoilla, jotka ovat pornokuvaston ikonikieltä. Esimerkiksi hahmojen rinnat ja pakarat asetetaan katsottavaksi samanaikaisesti, ja huomiopistettä niihin korostetaan valaistuksella ja sommittelulla. Katsoja on paikassa, josta näkee naihahmojen vartalot ulkopuolelta, samanaikaisesti useista kulmista. Kuvat lähestyvät pelkistettyä ikonimuotoa, ja kasvoissa tai vartaloissa ei ole mitään ylimääräistä eli mitään mitä implisiittisen katsojan seksualisoiva katse ei tarvitsisi. Vartaloilla ei ole tarvetta olla anatomisesti korrekteja tai edes mahdollisia tässä kontekstissa, vaan yksittäiset osat ovat ikoneina oleellisimpia. Taustoja ei ole, sillä niillä ei ole merkitystä.

⁸ Sukupuolen kuvaamisen ja sukupuolittamisen tavoista mediassa kerrotaan muun muassa teoksissa Nikunen, Kaarina, Susanna Paasonen, and Laura Saarenmaa. *Jokapäiväinen Pornomme: Media, Seksuaalisuus Ja Populaarikulttuuri*; Rossi, Leena-Maija. *Heterotehdas: Televisiomainonta Sukupuolituotantona*.

⁹ Mieskatseen konsepti ei liity yksittäisiin miespuolisiin yksilöihin, vaan on kulttuurinen rakenne. Lue Mulvey, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*.

Kun ensimmäisiä Lisaa ja Allya esittäviä kuvia verrataan tarinan loppuvaiheen kuviin, esiin nousee alleviivatusti hahmojen pyöreys ja subjektiivisuus. Tästä hyvä tiivistys on viimeinen kohtaus, jossa Lisa ja Ally kohtaavat eron jälkeen, keskustelevat, tanssivat ja palaavat yhteen. Hahmot istuvat vastakkain selät huonossa ryhdissä, niin että rinnat eivät näy tai ole asetu merkittävästi huomiopisteeseen. Asennot ja eleet kertovat hahmojen tunnetilasta ja ovat yhteydessä repliikkeihin, joita heidän puhekuplissaan on. Sekä Lisan että Allyn kehollisessa ilmaisussa näkyy epävarmuus ja toiseen hahmoon kohdistuva tunnejännite. Kun alun pin-up - kuvissa hahmojen välillä ei tunnu olevan emotionaalista yhteyttä tai se näyttäytyy yksinomaan seksuaalisena haluna, nämä lopun kuvat tuntuvat vertailussa emotionaalisesti syvästi draamallisilta. Tausta on viitteellinen kuvaus paikasta, jossa he sijaitsevat, mutta niin epämääräinen, että hahmot itse nousevat keskiöön. Eivät kuitenkaan erotisoitavien muotojensa, vaan tunneilmaisunsa kautta. Kuvassa, jossa he tanssivat, molempien vartalot on kuvattu sopusuhtaisina, stereotyyppisiä kauneuskonventioita noudattaen, mutta anatomisesti realistisina. Lantion ja rintojen kaaret ja kehonosien mittasuhteet ovat arkiset ja sellaiset, jotka ovat anatomisesti mahdolliset. Lisäksi yksityiskohtana nousee esiin Allyn kipsattu käsi, joka aiemmin on vaikeuttanut hänen arkeaan ja esimerkiksi korsetin pukemista juhliin lähtiessä. Kasvoillaan hahmoilla on sisäistä tunnetilaa kuvaavia ilmeitä. Tanssikuvassa Lisa ja Ally hassuttelevat ja liikkuvat vapaasti verrattuna alun vertailukuviin. Heidän vartalonsa ovat asettuneet kuvaan hahmon sisäisen tunteen ja liikkeen ohjaamiin asentoihin; eivät kuvan ulkopuolista katsojaa varten näyttille. Muutoksesta, joka hahmoissa on tapahtunut ensimmäisten ja viimeisten kuvien välillä voidaan sanoa, että hahmot ovat muuttuneet objekteista subjekteiksi. Ulkopuoliselle katseelle alistaisuus on häipynyt taka-alalle ja tilalle tullut hahmon sisäisen maailman motivoima oleskelu kuvassa.

Šejčić käyttää kuviensa otsikoinnissa puhekieltä ja viittauksia populaarikulttuuriin, eikä ole turhan tarkka kieliopista alueella, jossa keskustelua käydään toisten käyttäjien ja fanien kanssa. Hän ei käytä isoja alkukirjaimia verkossa julkaistujen kuviensa otsikoinnissa ja saattaa päättää otsikot hymiöön tai kolmeen pisteeseen. Liuskojen nimet ovat viitteellisiä ja luonnosmaisista, kuten *cats and overkills*, *well done*, *holmes!*, *words failed her...*, *epic battle of ultimate dumbassery*, tai *my dumbass 2/2*. Toisaalta sarjakuvan itsensä sisällä kieli on harkittua ja viimeisteltyä sekä verkko- että albumiversiossa. Voidaan ajatella, että Šejčić puhujana *deviantart.com*-ympäristössä on rento, puhekielinen ja helposti lähestyttävä, kun

taas sarjakuvan sisällä hänen roolinsa on lukijasta kaukaisempi ja selvästi tuotteen kautta välittyvä. Taiteilijan tietoisuus omasta positioistaan määrittää käsitettä BDSM näkyä hänen tavastaan esiintyä *deviantart.com*-verkkoympäristössä: paitsi itse sarjakuvassa tapahtuvista BDSM-representaatioista, myös taiteilijan tavasta käyttää keskustelutilaa kuviensa kommenttiosioissa, otsikointitavassa ja kuvia esittelevässä metatekstissä, sekä kulttuuria kommentoivissa aiheen valinnoissa. Ajattelen, että *Sunstonen* kautta Šejić haluaa määrittää koko BDSM-seksin käsitettä. *Sunstonen* kontekstissa luvussa 4.1 *Deviantart.com ja huokoisen arkkitehtuurin leikillisuus* kuvaamani digitaalinen kulttuuriympäristö avaa seksuaalisuudesta puhumisen normia. Tilan merkitys on siinä, että Šejić käyttää sen rakennetta seksuaaliseen leikkiin ja BDSM-katgorisoituun seksiin liittyvien teemojen puheeksi ottamiseen. Näin hän avaa uusia tiloja, joissa digitaalisen kulttuuriympäristön toimijat voivat muotoilla keskustelua ja käsitteistöä yhdessä, niin että vaikuttaa tämän tilan ulkopuolelle ei-digitaaliseen arkitilaan, ja siinä sijaitsevien ihmisten käsitykseen seksistä. Ja suostumuksen olemuksesta ja siitä kommunikoinnista.

Syyskuussa 2012 julkaistu kuva *so my wife and i tried listening 50 shades of grey* on ainoa Šejićin julkaisema suora kommenttikuva *50 Shades of Grey* -romaniin. Kuvassa päätään epäilevästi kallistava, otsaansa rypistävä silmälasipäinen nainen toteaa: “Yeah... I think my inner goddess just died!” ja kuvan rajan ulkopuolelta kuuluu toisen hahmon repliikki: “Oooh myyy...” Kuvan metatekstissä taiteilija avaa kuvaa kertomalla, kuinka vaimonsa kanssa halusi antaa mahdollisuuden suosituille kirjasarjalle, mutta päätyi nauramaan sen toistuville, kömpelöille ilmaisuille ja koki lisäksi miespäähenkilön hahmorepresentaation kulttuurisesti vahingolliseksi. Tekstistä näkyy Šejićin tarve suhtautua *50 Shades of Grey*hin teoksena, joka on ensisijaisesti fanifiktiota eikä vakavasti otettavaa luettavaa, mutta hauskaa viihdettä.

Ajattelen, että Šejićin tapa puhua suoraan yleisölle ja käyttää paljon puhetilaa sarjakuvan ulkoisen maailman kommentointiin on mahdollista verkkoympäristön huokoisten kommunikoinnin mahdollisuuksien ansiosta. Myös omien mielipiteiden ilmaiseminen tuntuu korrektilta ja asianmukaiselta yhteisössä, jossa ammatti- ja harrastajataiteilijoiden hierarkiat hälvenevät ja vallitseva diskurssi on foorumimaista. Kynnys viimeistelemättömälle puheelle on matala. Šejić asettuu tasa-arvoiseen asemaan lukijan kanssa puhekielisyydellään ja kertomuksilla omasta elämästään sarjakuvanteon ulkopuolella, ja se lisännee

vuorovaikutuksen määrää myös hänen sivullaan. Kun aihepiiri on marginaalisena pidetty seksuaalisuuden kategoria, tällaisen puheelle avoimen kulttuuriympäristön luominen voi olla mielestäni jopa vaikuttavampaa, kuin representaation tuottaminen pelkästään vastaanottajina toimiville lukijoille.

Seksuaalisen leikin monimuotoisuudesta huolimatta *Sunstonessa* ei tehdä laajoja normien avauksia. Sarjakuvan kaikki hahmot pidetään cis-oletettuina ja heihin ei liitetä esimerkiksi vammaisuuden eri muotoja, ja sekä homoseksuaalisia miehiä että ei-valkoihoisia hahmoja on kumpaakin sarjakuvassa yksi kuin kiintiöhahmona. Erityisesti naishahmojen vartalot ovat kaikki samanlaisia, eikä niissä ole vaihtelua lihavuuden, laihuuden tai rintojen koon suhteen. Ajattelen, että taiteilijalle voi olla helpompaa avata normeja hienovaraisesti, hiukan yhdestä kulmasta, kuin monipuolistaen kerralla kuvastoa. Naishahmot eivät itse asiassa ole lesboja, vaan biseksuaaleja, jolloin he jäävät kulttuurisesti myös hiukan miehen saataville, ja kuuluvat kulttuurisen mieskatseen alaisuuteen.

Näiden hahmojen sisäistettyä fobiaa ja häpeää, eli laajemmin kulttuurista homofobiaa, käsitellään kuitenkin paitsi fetisismien, myös lesbofobian kautta. Lisan ja Allyn rakastumiseen liittyy sitoutumisen ja yhä julkisemman romanttisen läheisyyden tuomien konfliktien lisäksi paine hetero-oletuksesta. Kumpikin naishahmoista on aiemmin ollut suhteessa miesten kanssa, ja sarjakuvassa esitetään kaapista hylätyksi tulemisen pelon tunteita Lisan sisäisen pohdinnan osana. Hän ei uskalla kertoa töissä tapailevansa naista, vaan käyttää he-pronominia salatakseen partnerinsa sukupuolen. Myöhemmin selviää, että valehtelun kohteena oleva kollega on itse asiassa lesbosuhteessa itsekkin, mikä näytetään lukijalle ikään kuin Lisan selän takana. Näin Šejić luo tilan, jossa lukija saadaan nauramaan sisäistetyille häpeällä ja homofobialle, ja se nostetaan näkyviin profanoivasti ja mahdollisesti lukijaa voimaannuttavasti. Voidaan ajatella, että aivan tarinan lopussa, aloittaessaan sitoutuneen romanttisen suhteen, hahmot laajentavat heteronormia oman fiktionsa sisällä. Kahden naisen välinen suhde ei ole enää ainoastaan seksuaalinen ja mieskatseen alle asettuva, vaan tavanomaisen arkinen kahden subjektin parisuhde, jossa seksuaalisuus on vain yksi osa.

Pornokuvaston kieltä noudattaen alkanut *Sunstone* avaa kuvastonsa normeja päätyemällä kuvaamaan kahden naisen romanttista suhdetta. Ajattelen, että Lisan ja Allyn suhteen

jäädessä seksuaalisesti painottuneeksi, se olisi toisintanut stereotyyppistä kuvaa kahden naisen seksistä mieskatseen alla, eikä sarjakuva asettuisi niin kiinnostavaksi tutkimuskohteeksi. Tällöin pin up -genre olisi mahdollisesti pysynyt vahvimpana sarjakuvan kategorisoinneista. Nyt tarinan myötä metaforisesti pyörityvien hahmojen subjektiivisuus tulee vahvemmassi ja heidän sisäiset maailmansa alkavat näkyä yhä enemmän lukijalle. Koen suhteen representaation avaavan normeja siinä, että lopulta kyse on ensisijaisesti kahden naispuolisen itsenäisen henkilön sisäisistä kokemuksista ja suhteesta, eikä seksikohtausten esittämisestä ulkopuoliselle mieskatseelle. Pidän kiinnostavana tätä ominaisuutta siksi, että kyse on paljon lesbo-BDSM-seksiä sisältävästä teoksesta, jolloin odotushorisontti limittyy pitkälti pornogenren kulttuuriseen kuvastoon ja valtasuhteisiin, joissa naisen subjektiivisuus ei ole odotettavaa. Enemmän voisi tutkia esimerkiksi sitä, kuinka Šejićin taiteilijaposition valkoisena hetero-oletettuna miesoletettuna suhteutuu hänen puhetilansa normien määrittäjänä, suhteessa *50 Shadesin* naisoletettuun kirjoittajaan E.L. Jamesiin. Onko naispuolisen kirjoittajan työtä helpompi ohittaa tai jopa halveksua?

Ajattelen, että *50 Shadesin* avatessaan lukija siirtyy taikapiirin rajan yli ja aloittaa leikin. Hän on siirtyessään fiktion maailmaan tehnyt sopimuksen siitä, että tarina on stereotyyppioihin nojaavaa rakkaustarinan ja fanficin lajityyppiä, ja osaa virittää itsensä lähestymään romaania tämän ennakkotiedon kautta. Siksi pidän turhana analysoida *50 Shadesia* sen kannalta, kuinka sen henkilöt toimivat näennäisen realistisessa maailmassa tai ihmissuhteessa. Siinä missä *Sunstonen* taikapiiri on lukijalle huokoinen ja arkitila valuu siihen esimerkiksi kirjailijan mielipiteitä esittävän minäkertoja-Lisan äänellä, *50 Shadesin* maailma on selvästi suljetun fiktion alueella, paikassa jossa lukija tiedostaa leikkivänsä. Ajattelen, että *50 Shadesin* lukija toteuttaa esteettistä kahdentumista: hän todennäköisesti arkitilassa tiedostaa romaanissa kuvattujen tilanteiden eettisen hankaluuden, mutta samalla ymmärtää leikkivänsä lukijana. Silloin hän pystyy turvallisesti antautumaan niiden aiheuttamien affektien pariin leikin tilassa eli lukukokemuksessa.

Vaikka olen tässä tutkielmassa esittänyt *50 Shades of Greyn* hyvin negatiivisessa ja kyseenalaisessa valossa BDSM-representaatioidensa suhteen, pidän romaanin lähestymistä ainoastaan tästä näkökulmasta ongelmallisena. *50 Shades* on naisen kirjoittama, nimenomaan naisille suunnattu romaani, ja vieläpä nimenomaan eroottinen naiseuskuvaus. Se on kulttuuri-

ilmiönä saattanut avata naisen arkisen ja moninaisen seksuaalisuuden olemassaolon tabua ja sallia naisen seksuaalisuuden puheeksi ottamista laajemmin kuin ennen. Erityisesti naisille suunnatut kirjat jäävät helposti kirjallisuuden hierarkian alatasoille, ja yleinen konsensus tuntuu olevan, että naisten kirjoja on lupa pitää tyhjänpäiväisinä ja vähemmän oikeana kirjallisuutena. Tämän takia koen hankalaksi romaanisarjan tuomitsemisen yksiselitteisesti huonona tai alennettavana kirjallisuutena. Haluan korostaa, että tässä tutkielmassa keskityn lukemaan yksinomaan *50 Shades of Grey*n representaatioita seksuaalisesta leikistä, enkä ota huomioon lainkaan sen tyyllilajia naisille suunnattuna eroottisena fantasiana, joka perustuu fiktiiviseen, saati sen avaamia keskusteluita ja kulttuurisia vaikutuksia. Ajattelen myös suuren osan kirjan herättämästä vastustuksesta johtuvan siitä, että naisen seksuaalinen halu on tabu.

Koska naiseus läpileikkaa *50 Shades of Grey*tä teoksena ja maailmana, kysyn: onko Christian Greyn hahmo mieskatseesta projisoituva, seksuaalisesti miestä objektisoivan naiskatseen tuote? Christianin hahmo on vahvasti miestä alentava, maskuliinista seksuaalisuutta yksinkertaistava ja toksisen maskuliinisuuden periaatteita, kuten kovuuden ihannetta ja kyvyttömyyttä tunteiden artikulointiin, ihannoiva. Christian tarvitsee naisen työpanosta voidakseen olla kokonainen ja pystyäkseen käsittelemään menneisyyttään ja emootioitaan, muuten hänen on pakko olla tälle väkivaltainen. Nainen voimaantuu tämän miehen käsivarsilla (tai köysissä) omaan seksuaalisuuteensa, mutta vasta kun on miehen omistuksessa ja saanut mieheltä siihen luvan. Missä määrin Christianin hahmossa näkyy heterokulttuurille tyypillisen mieskatseen alakategoria tai edelleenprojisointi, seksuaalisesti ihannoitavaa miesobjektia rakentava kulttuurinen naiskatse, joka ei suinkaan kuulu itsenäisenä toimijana käsitettävälle naiselle?

Miksi valtavan suosion saaneessa, naisen naisille kirjoittamassa ja epäilemättä monelle lukijalle voimaannuttavassa seksifantasiassa, haluttavan miehen hahmo on mustavalkoisen pelkistetty ja toksinen, ilman inhimillisiä harmaan sävyjä? Mitä tapahtuisi, jos kulttuurinen nainen äkkiä päättäisi, ettei tarvitse sijaintia miehen omistamana ja tämän antamaa lupaa seksuaalisuuden tabun rikkomiseen, vaan päättäisi itse antaa itselleen luvan eroottiseen voimaantumiseen ja toimijuuteen? Voisiko tämä auttaa myös kulttuurista miestä vapautumaan kapeasta ja vahingollisesta roolituksesta, jonka tuote Christian Greyn hahmo on? Mitä taas silloin tapahtuisi, jos kulttuurinen mies päättäisi ettei tarvitse tähän vapautumiseen ensin

omistamaansa naista, tekemään Anastasian tavoin emotionaalista työtä puolestaan, vaan muuttaisi itse omaa rooliaan?

7. Johtopäätökset ja jatkotutkimuskohteita

Vuoden 2011 BDSM-kirjallisuuden johtotähdet *Sunstone* ja *50 Shades of Grey* linjaavat kumpikin omalta osaltaan kulttuurista seksuaalisuudesta ja seksistä puhumisen normia. Teokset ovat eri kohdeyleisöille suunnatut, ja niiden lajityypit ovat erilaisia, mutta kummankin voidaan ajatella representoivan seksuaalista leikkiä päähenkilöiden välillä. Siinä missä *Sunstone*ssa kuvataan itsetietoisesti leikin tilan toimintaa ja rakennetta, *50 Shades*issa leikin tila sijoittuu teokseen itseensä. Jos teoksia lukee rinnakkain, sivuuttaen erilaiset lukijan positiot ja lajityyppien asettamat odotushorisontit, niiden sisällöt näyttäytyvät eettisesti hyvin eri arvoisina.

Näin luettuna ainoastaan *Sunstone*ssa kuvataan vapaaehtoisuuteen perustuvaa, leikkillisyyden periaatteella toimivaa leikkiä, jossa on nähtävissä arkkitehtuurin ja virtauksen elementit. *50 Shades of Grey* taas näyttäytyy kuvauksena seksuaalisesta, henkisestä ja fyysisestä väkivallasta, jolla ei ole mitään tekemistä leikin tai suostumukseen perustuvan BDSM-seksin kanssa. Tässä luennassa romaanin seksikohtausten vapaaehtoisuus on epäselvää, ja osa niistä on itse asiassa raiskauksia. Romaani sisältää paljon kuvausta seksuaalisesta väkivallasta, kuten kiellon puhua seksielämästään kenellekään, ja monin tavoin tapahtuvaa painostusta seksuaalisiin tekoihin.

Koska molemmissa teoksissa kuvataan marginaaliin ajateltuja seksuaalisuuden muotoja, koen suostumuksen sivuuttavan representaation olevan erityisen haitallinen. Kun kyse on hiljennetystä seksuaalisuuden kategoriasta, josta ei ole kulttuurista lupaa keskustella, olisi huono idea antaa ainoan ääneen lausutun ja suositun kuvauksen siitä olla itse asiassa virheellisesti nimettyä väkivaltaa. Kuten *Sunstone*-sarjakuvassa tarinallistetaan, seksuaalisen leikin sääntöjen rikkominen voi aiheuttaa yksilöille pitkäkestoisia traumoja, erityisesti jos leikkiin on liittynyt valtasuhteiden vinouttamista. Siksi *50 Shades* kaipaa ehkä jotain muuta lukutapaa kuin oletusta siitä että se kuvaisi BDSM-seksiä. Suostumuksen ja leikin arkkitehtuurin puutteen lisäksi kyseenalaista romaanissa on seksuaalisuuden monimuotoisuuden patologisointi selittämällä yksilöllisiä mieltymyksiä henkilön traumataustalla, ja seksuaalisuuden tabun vahvistaminen puhumattomuuden ihannoinnilla. Sen sijaan *Sunstone*hen henkilöhahmot tunnistavat ja tunnustavat omat seksuaaliset halunsa ja

tarpeensa, ja kommunikoiivat niistä kumppaninsa lisäksi myös ystävilleen. Pidän tätä kuvausta seksuaalisuuden puheeksi ottamisesta ja käsittelystä yleisesti seksuaaliterveyttä ja terveitä suhteita edistävämpänä.

Leikin tilan teoria ja siihen kehittämäni arkkitehtuurin ja virtauksen käsitteet sopivat tässä kontekstissa hyvin leikillisen toiminnan havainnointiin. Keskeiseksi sisältöanalyysissä nousi myös leikille ominainen esteettinen kahdentuminen, eli tietoisuus omasta kaksoispositiosta leikkiessä. Sen kanssa leikin tilan arkkitehtuurin ja virtauksen toiminta mahdollistaa teosten seksuaalisessa leikissä leikkijöille valtasuhteita, jotka eivät ole arkitilassa mahdollisia.

Tämän ajatuksen pohjalta esitän, että seksuaalisessa leikissä alistuvan moodin käyttäminen ei vähennä leikkijän toimijuutta arkitilassa, vaan on esteettisen kahdentumisen periaatteella tapahtuva samanaikainen rooli suhteessa arkiminän positioon. Ajattelen jopa, että tietoisuus esteettisestä kahdentumisesta ja leikin arkkitehtuurin toiminnasta mahdollistaa leikkijälle turvallisen heittäytymisen. Tämä kuvallistetaan *Sunstone*-sarjakuvan luottamusharjoitusvertauksessa. Niin ikään dominoivaa positiota käyttävän leikkijän ei tarvitse olla arkitilassa dominoiva ja toisen leikkijän yläpuolella, sillä se ei oikeastaan liity leikin tilan valta-asetelmaan. Itse asiassa representaatioiden pohjalta ajateltuna arkitilan epätasa-arvoinen suhde hajottaa leikin tai hankaloittaa siitä sopimista. Kuten *50 Shadesissa*, epätasa-arvo arkitilassa voi vaikeuttaa suostumuksen havaitsemista ja kyseenalaistaa koko seksuaalisen toiminnan leikillisyyden. Kuten taas Alanin tarinan kaari osoittaa, *Sunstonessa* myös dominoivan henkilön haavoittuvuus on seksuaalisessa leikissä mahdollista, sillä kommunikaatio tapahtuu kehollisilla ja emotionaalisilla alueilla, ja voi sisältää vierailua vaikeissa tunteissa.

Jos jatkaisin saman tutkimusaiheen parissa, olisin kiinnostunut analysoimaan kuinka Alanin maskuliinisuutta kuvataan Šejićin uudessa, häneen keskittyvässä verkkosarjakuvassa nimeltä *Mercy*. Sukupuolen ja seksuaalisen leikin positioitumisen yhteydestä olisi kiinnostavaa tehdä syvempää tutkimusta, ja tässä tutkielmassa käsiteltyjen Lisan ja Anastasian sijaan kääntää katse Allyyn ja häntä vastaaviin dominoivaa eli maskuliinista seksuaalista positiota toteuttaviin naisiin. Ovatko nämä naishahmot itsenäisiä toimijoita, missä määrin he tulevat määritellyksi mieskatseen kautta, ja mikä tästä poikkeava tai tätä murtava katsevaihtoehto on? Toisaalta, jos Anastasia Steele edustaa naisellista ja alistuvaa heittäytymistä toteuttavaa

naisen kirjoittamaa hahmoa, mikä hänen syvempi merkityksensä lukijoiden voimakkaiden (sekä myönteisten että kielteisten) tunteiden herättäjänä on? Kiinnostava tutkimuskohde olisi myös se, kuinka taiteilijan tai kirjoittajan oma tausta ja nykyinen positio vaikuttaa representaatioihin joko näissä tai muissa seksuaalista leikkiä kuvaavissa teoksissa.

Oleellisempaa kuin eettisesti korrekti kunnollisen suhteen tai suostumukseen perustuvan leikin tilan kuvaus on kuitenkin se, kuinka lukija lähestyy aineistoni teoksia. Havaitsin analyysini aikana, että taideteosta voidaan itsessään ajatella leikillisenä ja luovana kokemuksena sen reagoidessa käyttäjänsä kanssa. Lukija käynnistää teoksen leikillisyyden periaatteella ja heittäytyy siihen tietoisena esteettisestä kahdentumisesta, jonka ansiosta pääsee uppoutumaan arkiminästään täysin poikkeaviin kokemusmaailmoihin. Oletan, että myös esimerkiksi *50 Shadesin* lukija tietää keskimäärin, ettei ole järkevä päänäpistö piiskata treffikumppania ilman lupaa, mutta nauttii romaanin kanssa koetusta leikin tilasta, jossa saattaa turvallisesti tapahtua mitä tahansa. Lukutapa ja lukijan asenne voi näin olla kulttuuristen mallien ylläpitämisessä ja muokkaamisessa jopa representaatiota merkittävämpi tekijä.

Kaiken kaikkiaan koen, että seksin analysoiminen leikin tilana teoriaosani mukaisesti voi tuoda kiinnostavia näkökulmia siinä tapahtuvaan vuorovaikutukseen ja roolinottoihin. Leikin tilan ulottuvuuksien kuvaamista varten käyttöön ottamani käsitteet arkkitehtuuri ja virtaus soveltuvat suurelta osin seksuaalisen leikin kuvaamiseen aineistoni teoksissa, ja niiden kautta on mahdollista nähdä merkityksellisiä representaatioeroja vertailevan sisältöanalyysin kautta. Pidän koherenttina ja loogisena tapaa puhua seksistä leikin tilana, jolla on nämä eri ulottuvuudet, ja jossa BDSM-kontekstissa on hyvin suuri paino esteettisellä kahdentumisella. Ajattelen, että seksuaalisuus on joka tapauksessa leikillistä, ja siihen liittyvät leikin tilat eivät suinkaan aina ole kovin perusteellisesti suunniteltuja, enemmän improvisaatiota ja flow'ta muistuttavaa kehollista kommunikointia. Ajattelen, että kategorioiden purkaminen seksin suhteen voi olla järkevää normien ja patologisoinnin kannalta, joskin oma tapani käsitteellistää tässä seksi ensisijaisesti leikkinä ei toki ole ainoa toimiva tapa.

Laajemmin ajattelen, että yksilöllisempään ja moninaisuutta kunnioittavampaan seksikäsitykseen voi kulkea alkamalla tietoisesti käsitellä seksiä enemmän leikillisenä

toimintana, kuin tabuna jonka alla on vielä tabumpia kategorioita. Erityisesti seksuaalikasvatukselle tämä voi olla avaava näkökulma, sillä se voi ohjata huomiota seksin tärkeisiin asioihin: vapaaehtoiseen leikillisyyteen eli suostumukseen, ja kommunikaatioon.

Lähteet

Aineisto

Šejčić, Stepan (2014-2017) *Sunstone 1-5*. Image Comics

James, E L. (2013) *50 Shades of Grey: Sidottu*. Suom. Riie Heikkilä. Miki-laitos. Otava, Helsinki

Deviantart.com-verkkosivusto: www.deviantart.com (katsottu 10.5.2019)

Käyttäjän Shiniez profiilisivu: <https://www.deviantart.com/shiniez> (katsottu 10.5.2019)

Kommenttikuva teokseen *50 Shades of Grey*: <https://www.deviantart.com/shiniez/art/so-my-wife-and-i-tried-listening-50-shades-og-gray-329197433> (katsottu 10.5.2019)

Kirjalliset lähteet

Arjoranta, Jonne (2015) *Real-time Hermeneutics: Meaning-making in Ludonarrative Digital Games*. Jyväskylä: University of Jyväskylä

Brown, Ashley M.L. & Stenros, Jaakko (2018) Sexuality and the Erotic in Role-Play. In Zagal, José P. & Deterding, Sebastian (Eds.): *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York; Routledge

Harni, Esko (2015) Profanaatio ja leikki Giorgio Agambenin ajattelussa - eräs näkökulma kulttuurin poliittiseen merkitykseen tietotaloudessa. *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 1*

Harviainen, J. T. (2015) Scripting beloved discomfort: narratives, fantasies and authenticity in online sadomasochism. In Hatavara, M., Hyvärinen, M., Mäkelä, M. & Mäyrä, F. (Eds.) *Narrative theory, literature, and new media*, 106-121. New York: Routledge

Heikkinen, Hannu (2002) *Draaman maailmat oppimisalueina: Draamakasvatuksen vakava leikkisyys*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Huizinga, Johan (1967) Suom.Sirkka Salomaa. *Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineen Määrittelemiseen*. Porvoo ; Helsinki: WSOY

Jokinen, Arto (2000) *Panssaroitu maskuliinisuus: Mies, väkivalta ja kulttuuri*. Tampere Tampere University Press

Karjula, Emilia (2015) Subjunkttiivinen tila kirjoittajaryhmässä. *Scriptum* (Volume 2, Issue 1) 136-171

Karkulehto, Sanna & Rossi, Leena-Maija (toim.) (2017) *Sukupuoli ja väkivalta – lukemisen etiikkaa ja politiikkaa*. Suomalaisen kirjallisuuden seura; Helsinki

Kristeva, Julia (1984) *Revolution in Poetic Language*. New York: Columbia University Press

Kontturi, Katja (2014) *Ankkalinna – Portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Mäntymäki, Tiina (toim.) (2015): *Uhri, demoni vai harhainen hullu? Väkivaltainen nainen populaarikulttuurissa*. Vaasan yliopiston julkaisuja tutkimuksia 303; Kulttuurintutkimus 3

Mulvey, Laura (1999) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Film Theory and Criticism : Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. 833-44. New York: Oxford UP.

Nikunen, Kaarina, Susanna Paasonen & Laura Saarenmaa (toim.) (2005) *Jokapäiväinen Pornomme: Media, Seksuaalisuus Ja Populaarikulttuuri*. Tampere: Vastapaino

Pitkämäki, Anna (2017) 'Sä tykkäät kovista otteista vai?': Sukupuolistunut väkivalta 2000-luvun alun suomalaisessa elokuvassa. Teoksessa Sanna Karkulehto & Leena-Maija Rossi (toim.) *Sukupuoli ja väkivalta – lukemisen etiikkaa ja politiikkaa*. Suomalaisen kirjallisuuden seura; Helsinki, 29—54.

Rings, Nasti (2017) *Tutkimus Kirjoittamisen Tilan Luomisesta: Subjunktivi, Flow, Rituaali Ja Habitaatti*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto

Rossi, Leena-Maija (2003) *Heterotehdas: Televisiomainonta Sukupuolituotantona*. Helsinki: Gaudeamus

Saresma, Tuija (2007) "Feministinen Kulttuurintutkimus - Tutkimusperheen Sisarpuoliko?" *Nyky aika Kulttuurintutkimuksessa*. 116-144.

Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Tampere: Tampere University Press

Verkkolähteet

BDSM-termin määritelmä. Oxford Dictionary (30.5.2019) URL
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=BDSM>

Jaakko Stenros - *How Worldcon banned a larp* (30.5.2019) URL
<https://jaakkostenros.wordpress.com/2017/08/13/how-worldcon-banned-a-larp/>