

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Kontturi, Katja

Title: Fantasia sarjakuvissa

Year: 2021

Version: Published version

Copyright: © tekijät ja Nykykulttuurin tutkimuskeskus

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Kontturi, K. (2021). Fantasia sarjakuvissa. In J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala, & T. Väälisalo (Eds.), *Fantasia : Lajit, ilmiö ja yhteiskunta* (pp. 245-270). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 130. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8699-5>

Katja Kontturi

FANTASIA SARJAKUVISSA

Liioittelu, karikatyyriset ja arkkityyppiset hahmot, kaavamaiset ja toimintavetoiset juonet sekä värikkäät kuvat toisista maailmoista – näillä visuaalisilla elementeillä ja teemoilla sarjakuva määritteli ja popularisoi tieteisfiktion (*science fiction*) 1900-luvun alkupuolella. Sarjakuvien luoma kuvasto olikin myöhemmin helppoa siirtää edelleen valkokankaalle ja televisiosarjoihin. (Benton 1992, 3–5.) Samanlaisin perustein myös fantasia näyttää olleen olennainen osa sarjakuvan genrevarantoa pitkälti modernin sanomalehtisarjakuvan synnyn alkua ajoista eli 1800- ja 1900-luvun taitteesta saakka. Visuaalisena kerrontamuotona sarjakuva tarjosi otollisen alustan kuvitella ja kuvittaa erilaisia maailmoja, omituisia olentoja ja maagisia tapahtumia – erityisesti siksi, että 1930-luvulla alkunsa saanut sarjakuvalehti oli huomattavasti halvempi ilmaisuväline kuin esimerkiksi elokuva.

Tämän luvun puitteissa fantasian genren yksityiskohtainen määrittely ei ole olennaista, sillä sitä on käsitelty jo varsin kattavasti kirjan muissa teksteissä. On kuitenkin perusteltua esitellä oma fantasian määritelmäni. Maria Nikolajevan mukaan fantasian tärkeimmät piirteet ovat *magian läsnäolo* (sekä *maagiset olennot* että *yli-luonnolliset tapahtumat*) muuten realistisessa maailmassa, *selittämättömyyden ja ihmeen tuntu* sekä *luonnonlakien rikkominen*. Tolkienin ajatusmallia noudattava kuvaus sisältää ajatuksen normaalisti ensisijaisesta maailmasta ja maagisesta toissijaisesta maailmasta, jotka voivat yhdistyä toisiinsa eri tavoin. Toissijaisessa maailmassa tapahtuvat yliluonnolliset asiat koetaan normaaleiksi ja hyväksyttäväiksi, mutta ensisijaiseen maailmaan verrattuna ne aiheuttavat kuitenkin aina ihmetystä. (Nikolajeva 1988, 12–13.)

Nikolajeva lisää, ettei magia voi olla kaikkivoipaa ja rajoittamatonta, sillä fantasiamaailma rakentuu meidän maailmamme lakien ja periaatteiden mukaan. Tässäkin Nikolajeva seuraa Tolkienin

nin ajatusta niin sanotusta ”alemmasta luojasta” toteamalla, ettei maailman sisäisen logiikan pitäisi murtua. (Nikolajeva 1988, 25–26.) Fantasiainkin on siis noudatettava logiikkaa ja määrättyjä lakeja, jotta se säilyisi uskottavana lukijan silmissä (Kontturi 2014, 42).

Esitän aluksi näkemykseni siitä, mikä tekee sarjakuvasta fantasiaa. Koska sarjakuvassa kuva ja sana yhdistyvät, on otettava huomioon kummankin välittämä viesti: mitä tarina kertoo, mitä kuva näyttää? Käyn läpi sarjakuvalla tyypillisiä ilmaisutapoja, joilla tarinan fantastiset ominaispiirteet tulevat esille. Sen jälkeen esittelen sarjakuvahistorian kannalta muutamia merkittäviä fantasia-teoksia ja suhteutan niitä fantasian, tieteisfiktion ja kauhun genre-piirteisiin.

Omat lukunsa ansaitsevat niin supersankarit kuin japanilainen mangakin. TV- ja elokuvateollisuuteen vahvasti siirtynyt supersankarigenre sai alkunsa sarjakuvista, joten on syytä vilkaista tätä fantasiaa ja tieteisfiktiota yhdistelevää alagenreä tarkemmin. Mangassa on puolestaan länsimaiseen sarjakuvaan verrattuna paljon oma-laatuja piirteitä, kuten kokonainen taikatyytöalagenre, jota sietää tarkastella omassa luvussaan.

Mikä tekee sarjakuvasta fantasiaa?

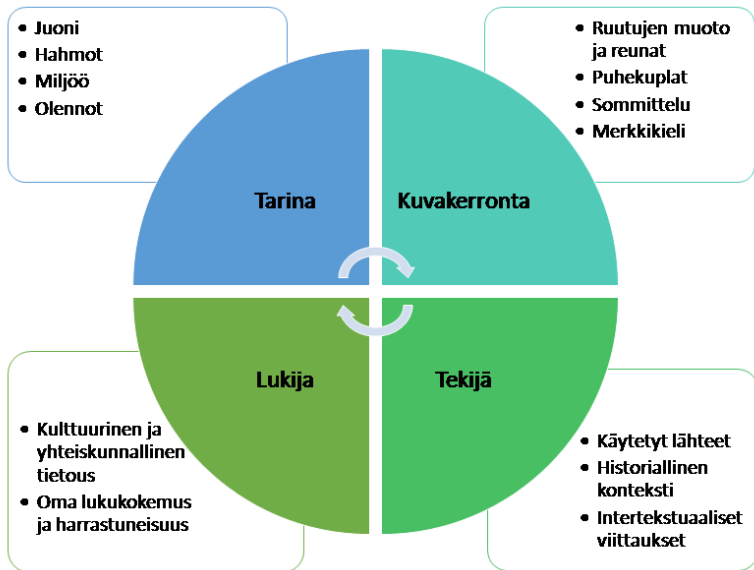
Sarjakuva yhdistää kerronnassaan kuvaa ja tekstiä, joten tarinaa on mahdollista viedä eteenpäin monin eri tavoin. Mutta onko sarjakuvalla joitain poikkeuksellisia keinoja, joilla se ilmentää fantasiaa? Sarjakuvien fantasiaa tulkittaessa onkin tehtävä ero sen välillä, mikä on fantasiaa tarinan sisällä ja mikä on sarjakuvalla ominainen (ehkä fantastisen kaltainen) keino kuvata jotain symbolista. (Kontturi 2014, 89.)

Väitöskirjassani esittelin metodin, jolla analysoin Don Rosan Disney-sarjakuvien fantasiaa. Analyysimallia voidaan toki soveltaa kaikenlaisiin sarjakuviin genrestä riippumatta. Menetelmäni noudataa tarkkaa lähilukua yhdistäen siihen Scott McCloudin (1993)

käyttämää formaalista eli muotoon keskittyvää sarjakuva-analyysia. Olennaista on kiinnittää huomiota seuraaviin seikkoihin:

[S]arjakuvan kuvaamaan *tarinaan* (kirjallisuustieteellinen genrenäkökulma: mistä sarjakuva kertoo, onko se tyypillinen fantasiakertomus esimerkiksi matkasta normaalista poikkeavaan fantasiamaailmaan?), sarjakuvan *kuvakerrontaan* (kuvataiteellinen ja sarjakuvallinen lähtökohta: mitä fantasialle ominaisia asioita kuvissa ilmenee ja millä tavoin?), *tekijän* antamiin taustoihin (biografiset huomiot: kertooko tekijä esimerkiksi esipuheessaan, että parodioi sarjakuvallaan jotain genren merkkiteosta?) ja *lukijan* omaan kulttuuriseen tietouteen (mahdollisen koulutuksen ja harrastuneisuuden vaikutus: tunnistaako lukija genren ominaispiirteet tai olennaiset intertekstuaaliset viittaukset?). (Kontturi 2014, 97.)

Olen tiivistänyt analyysimallini alla olevaan kaavioon (kaavio 1). Kuva on siinä mielessä suuntaa antava, ettei sarjakuvan analyysi



Kaavio 1 © Kontturi 2018.

välttämättä etene kuvaamassani järjestyksessä, mutta fantasian tunnistamisen kannalta tyypillisintä on lähteä liikkeelle siitä, onko tarina itsessään fantasiakertomus. Toisaalta sarjakuva visuaalisena kerrontamuotona saattaa tarjota lukijalle jo heti ensimmäisellä sivullaan laajan kuvan miljööstä, joka ei ole peräisin meidän maailmastamme. Vaikka lukija ei ennakkoon tietäisikään tarinasta mitään, hän voi jo ensimmäisen ruudun perusteella päätellä, että nyt liikutaan fantasiamaailmassa.

Kuvakerronnan analyysini alkaa aina itsestänselvyyksistä. Se kysyy, mitä ruudussa on tai mitä siitä puuttuu. Miten ruutujen koot, muodot ja niiden sommittelu sivulle vaikuttavat tarinan tulkintaan? Millainen värimaailma ruuduissa on? Miten hahmot on sijoiteltu toisiinsa nähden ja mistä perspektiivistä tapahtumat kuvataan? Lisäksi täytyy huomioida sarjakuvan merkkikieli symboleista vauhtivoihin. Kaikki nämä seikat on otettava huomioon ja tulkittava niiden merkitys suhteessa tarinaan, jotta voidaan perustella sarjakuvan sisältävän fantastisia piirteitä. (Kontturi 2014, 97.)

Kuva- ja satukirjojen fantasiaa tutkinut Sisko Ylimartimo on nostanut kuvatutkimuksissaan esille useita sarjakuvankin kannalta olennaisia visuaalisia elementtejä. Niitä ei kuitenkaan voida soveltaa sellaisenaan sarjakuvakerronnan fantasian analysointiin, sillä monet sarjakuvalla ominaiset kerrontakeinot voidaan kuvakirjoissa nähdä itsessään fantastisina. Esimerkiksi Ylimartimon mainitsema niin sanottu *simultaanisuksessio* rikkoo kuvataiteessa ajan ja paikan ykseyden, sillä siinä henkilöhaamon kuvataan olevan useassa paikassa samaan aikaan, mikä on realismin puitteissa mahdotonta (2012, 123–124). Vastaava ilmiö on kuitenkin sarjakuvalla ominainen tapa kuvata liikettä: hahmon raajojen monistaminen tai koko hahmon piirtäminen useaan kertaan samaan ruutuun kuvaa nopeaa siirtymää ajassa ja tilassa tai tapahtuman pitkäkestoisuutta. Tavallissimmin tämänkaltainen kerronta voitaisiin jakaa omiin ruutuihinsa rajaamalla ne välipalkeilla, mutta se rikkoisi samanaikaisuuden illuusion. (McCloud 1993, 95–97, 112.) Hahmojen monistaminen on siis varsin tyypillinen sarjakuvakerronnan keino, eikä sitä voi eristää fantasian erityispiirteeksi.

Fantasiasarjakuvissa ei siis riitä, että ruutu sisältää jotain satuja kuvakirjoille ominaisia fantastisia kuvakeinoja, vaan on huomioitava sarjakuvan aihe ja teema. Jotta sarjakuva voidaan nähdä fantasiana, täytyy sen tarinan sisältää fantastisia elementtejä tai sijoitua erilaisiin fantasiamaailmoihin. (Kontturi 2014, 97.) Haluan kuitenkin nostaa esille joitain olennaisia yhtäläisyyksiä Ylimartimon tutkimien kuvakirjojen ja sarjakuvien välillä, sillä kummassakin on kyse visuaalisesta tarinankerronnasta.

Sarjakuvan historiaa ja kerrontakeinoja tutkinut McCloud korostaa, että kaikilla viivoilla on ilmaisuvoimaista potentiaalia, joten niistä voi muodostaa erilaisia symboleja (1993, 124, 128). Poikkeava viivan käyttö vieraannuttaakin lukijan reaali maailmasta ja tuo mukaan fantasian elementin. Ylimartimon (2005, 178) mukaan normaaliudesta eli niin sanotusta valokuvarealismista tai tavanomaisesta havainnosta poikkeaminen on varsin tyypillinen tapa luoda kuviin fantasiaa. Vuonna 1978 päivänvalon nähnyt, alun perin valtavirtakustantamojen ulkopuolella ensijulkaisunsa saanut *Elfquest* (Wendy & Richard Pini) on hyvä esimerkki eepisestä fantasiasarjakuvasta, joka hyödyntää voimakasta ja ilmeikästä viivaa jo pelkästään fantasiamaailman ja erilaisten haltiarotujen kuvaamiseen. *Elfquest* on kulttimaineeseen noussut underground-sarjakuvaliikkeen perillinen, joka kuvaa eri haltiaheimojen elämää fantasiamaailmassa, jossa varhaiset ihmiset kokivat heidät uhaksi. Tarinan pääosassa olevat sudenratsastajahaltiat joutuvat pakenemaan kotiseudultaan ja etsimään heimolleen turvallisen asuinsijan. *Elfquest* on tarina kulttuurien kohtaamisesta, erilaisuuden ymmärtämisestä ja oman identiteetin selvittämisestä.

Sudenratsastajien erikoispiirre on kyky ”lähettää” eli viestiä telepatian avulla sekä heimonsa että susiensa kanssa. Sarjakuvan merkkikielessä lähettäminen kuvataan tyypillisimmin mustalla viivalla rajatun, tähdenmallisen kuvion avulla (kuva 1). Tähden sijainti ruudussa riippuu siitä, onko lähetys kahden olennon välinen vai laajemmalle ryhmälle suunnattu tiedonanto.

Seuraavalla sivulla olevassa kuvaesimerkissä sudenratsastajien päällikkö Terä kutsuu heimoaan apuun lähettämällä. Lähettämistä



Kuva 1. Terä viestii heimonsa ja susien kanssa telepaattisesti.

kuvaava tähti on piirretty isoimpana ja vahvimmin rajattuna Terän otsaan, sillä hän on viestin lähettäjä. Tähdessä lähtevät viivat osoittavat suuntaa: kuka tai ketkä ovat viestin vastaanottajia. Tässä tapauksessa heimon sotilaat ja taistelijat saavat kutsun tulla puolustamaan kotiaan hyökkääviltä ihmisiltä. Jokaiselle haltialle on vielä piirretty oma tähtisymbolinsa, jonka yhteyteen on kirjoitettu heidän nimensä. Se kuvaa Terän kutsua, joka tunkeutuu heidän mieleensä telepaattisesti. Näin sarjakuvataiteilija Wendy Pini pystyy muutamalla viivalla kuvaamaan visuaalisesti fantasiahahmojen välistä maagista yhteyttä.

Taiteilija voi myös käyttää *väriä* tuomaan kuvitukseen fantasian elementtejä ja tunnetiloja. Esimerkiksi uskonnollisessa symboliikassa kulta ilmentää kuvattavan henkilön sisäistä, karismaattista valoa. Väriin rooli korostuu, mikäli lukija ei saa kaikkea informaatiota itse tekstistä, vaan joutuu lukemaan rivien välistä. (Ylimartimo 2005, 179, 181.) Sarjakuvassa tämä on ilmaisumuodon olennainen piirre, sillä sarjakuvan tarina tapahtuu lukijan mielikuvituksessa, kun hän täydentää ruutujen väliin jäävät tyhjät tilat yhtenäiseksi kertomukseksi. Väri voi toimia korostavana elementtinä muuten mustavalkoisessa sarjakuvassa, tai sillä voidaan kiinnittää lukijan huomio tarinan kannalta olennaiseen yksityiskohtaan.

Neil Gaimanin käsikirjoittamaa ja useiden eri taiteilijoiden kuvittamaa *Sandman*-saagaa (alkuperäinen 1988–1996, sarja jatkuu edelleen) pidetään yhtenä maailman parhaimmista sarjakuvatarinoista. Eri mytologioita, fantasiaa ja kauhun elementtejä yhdistelevän, useita kertoja palkitun kertomuksen päähenkilönä on Morpheus eli Dream, unen ilmentymä. *Sandman* on Unen kehityskertomus, joka alkaa hänen vangitsemisestaan, ja kuinka hän vapaututtuaan kostaa vangitsijoilleen ja palaa rakentamaan unten valtakuntaansa.

Uni on yksi *ikuisista* (alunp. Endless), jotka ovat eräänlaisten ihmisluontoon vaikuttavien voimien personifikaatioita. Hänen sisaruksiinsa kuuluvat hupun peittämä Kohtalo (Destiny), useimmiten goottitytönä näyttäytyvä Kuolema (Death), androgyyni Intohimo/Kaiho (Desire), masentunut Epätoivo/Kurjuus (Despair)



ja omissa maailmoissaan elävä *Hour*/*Kuume* (*Delirium*). Väriellä on *Sandmanin* fantasiassa olennainen merkitys, koska Uni kykenee muuttamaan olomuotoaan. Lisähaasteita tunnistamiseen tuo myös se, että Gaiman käyttää sarjakuviansa kuvittajina useita eri taiteilijoita. Unen tunnistaakin aina hänen poikkeavasta, kokomustasta puhekuplastaan, jossa teksti on painettu valkoisella, ja jonka reunoissa kiertää valkoinen korostus (kuva 2). Puhekuplan reunat myös aaltoilevat – ikään kuin Unen sanoma olisi musteläiskä paperilla. Muista Ikuisista Kuumeella on myös väriltään epätyypillinen puhekupla: Kuumeen puhuessa puhekupla voi vaihtaa väriä tai siihen voi ilmestyä koristeeksi pieniä saippuakuplan kaltaisia visuaalisia elementtejä. Värit viestivät siitä, ettei Kuume ole aina läsnä tässä hetkessä, vaan elää omassa maailmassaan.

Muoto, joka yhdistää viivan ja värin, voi kuvata fantasiaa silloin, kun se on realismiin verrattuna enemmän tai vähemmän groteskia: hahmot voivat venyä, litistyä tai pullistua. Disneyn varhaisista animaatioista tuttua ilmiötä kutsutaan useimmiten *plasmaattisuudeksi*. Sen sijaan, että hahmot säilyttäisivät tietyn muodon, niillä on vapaus muuttua, puristua kasaan ja venyä pituutta. (Ylimartimo 2005, 181; Eisenstein 1989, 92, 112.) Sarjakuvatutkija Joseph Witekin mukaan plasmaattisuudella leikkiminen on tyypillistä erityisesti pilakuvamaiselle, karikatyyrejä hyödyntävälle sarjakuvatyylille. Hahmon vartalon muoto ja mittasuhteet voivat ilmentää tunnetiloja tai kerronnan olosuhteita ja jopa esineet voivat muuttua tarinalle ominaisen logiikan mukaan. (Witek 2012, 30.)

Fantasiasarjakuvissa muodonmuutokset eli metamorfoosit ovat tyypillisimpiä muodoilla leikkimisiä. Supersankarisarjakuvien Bruce Bannerin muutos raivoavaksi, vihreäksi Hulk-jättiläiseksi on nyt monille tuttu Marvel-elokuvista. Muutos voi sarjakuvissa olla hyvinkin groteski. Toinen esimerkki on italialaisesta, Disney-yhtiöiden julkaisemasta ja nuorille tytöille suunnatusta *W.I.T.C.H.*-sarjakuvasta (2001–2012). *W.I.T.C.H.* kertoo viiden yläkouluikäisen

Kuva 2. Neil Gaimanin *Sandmanissa* Ikuiset tunnistaa toisistaan myös puhekuplista.



Kuva 3. *W.I.T.C.H.*-sarjakuvan muodonmuutokset kuvataan usein erilaisin ruutusommitelmin.

tytön, Willin, Irman, Taraneen, Cornelian ja Hay Linin ystävydestä ja siitä, kuinka heistä tulee Kandrakarin vartijoita. Kandrakar on myyttinen linnake, joka maapallon lisäksi suojelee kudoksen avulla useita eri fantasiamaailmoja. Jokainen työstä hallitsee omaa elementtiään ja Will, porukan epävirallinen johtaja, pitää hallussaan Kandrakarin sydäntä. Sydän on kaulakoru, jonka puhdas energia aktivoi muiden tyttöjen elementaaliset voimat.

Kun Will kutsuu Kandrakarin sydämen voimaa, kaikki vartijat muuttavat muotoaan teinityöistä keijumaisiksi olennoiksi: heidän selkäänsä kasvavat siivet ja heidän koko kehonsa muuttuu fyysisesti aikuismaisemmaksi. Teinityöistä tuleekin muutoksen myötä nuoria naisia. Toisin kuin amerikkalaisissa supersankarisarjakuvissa, joissa muutos saatetaan kuvata jopa fyysisesti kivuliaana, *W.I.T.C.H.*issä muutos näytetään kepeänä ja kauniina, mihin vaikuttavat ruutujen pehmeät värimaailmat, hahmojen tyynet ilmeet ja elementaalisten voimien varaan heittäytyvät vartalon asennot (kuva 3). Punatukkaisen Willin pitelemä Kandrakarin sydän ja siitä lähtevä hehku hallitsee sivua ja lähettää energiansäteitä jopa ruudun reunojen yli. Tämä on yksi sarjakuvan poikkeuksellinen keino kuvata fantastisia tapahtumia, mihin palaan tämän luvun lopussa tarkemmin.

Tämänkaltaisten muutosten kuvaaminen on tyyppillinen piirre erityisesti mangan taikatyttö-genren sarjakuvissa, mistä *W.I.T.C.H.* on saanut vahvoja vaikutteita ei pelkästään muodonmuutosten kuvaamisessa vaan erityisesti ruutusomittelujensa osalta. Mangan kuvakerronnalle on myös ominaista muuttaa hahmojen muotoa näiden tunnetilojen mukaan. Voimakas suuttumus saattaa terävöittää hahmon hampaat, silmät voivat kasvaa jättimäisiksi ja vartalo kurtistua pieneksi ison pään kustannuksella. Tällainen niin sanottu *chibi*-ilmiö ei esiinny realistisesti piirretyssä mangassa, mutta karika-tyyrimäisempään tyyliin piirretyissä sarjakuvissa erilaiset tunnereaktiot saattavat muuttaa hahmon vartalon mittasuhteet lapsenomaisiksi. (”Chibi” 1999–2018, viitattu 28.10.2018.)

Sarjakuvan kuvakerronnan fantasiaa tarkastellessa pitää myös ottaa huomioon niin *sommittelu* ruutujen sisällä kuin ruutujen som-

mittelu itse sivulle. Samalla on syytä tutkia, mistä *perspektiivistä* eli kuvakulmasta ruudut on piirretty. Sisko Ylimartimon mukaan kuvakirjojen fantasiassa sommittelu kertoo kuvan sisäisistä ominaisuuksista ja antaa kuvalle merkityksiä, joihin teksti viittaa tai joita se ei mainitse (2005, 182). Sama pätee myös sarjakuvan sommitteluun. Ruutuja tarkastellessa fantasia voi olla hyvinkin konkreettista miljöön tai hahmojen kuvausten osalta. Sommitteluun kuuluvat kuitenkin myös sarjakuvaruutujen taustat – silloinkin, kun ne ovat tyhjiä tai eivät kuvaa taustalla olevaa miljöötä. Sarjakuvatutkija Randy Duncan kertoo, että sarjakuvaruutujen taustat voivat ilmentää sarjakuvan tarinaa konkreettisesti tai kuvata hahmojen sisäistä todellisuutta: ajatuksia, tunteita ja asenteita. Ruudun taustalla olevat kuviot, hahmot tai symbolit saattavat siis olla tekijän keino tuoda tarinaan lukijalle osoitettuja piilomerkityksiä. (Duncan 2012, 45–47.)

Fantasiakirjoissa *kehys* rajaa kuvan ja tekstin toisistaan ja konkretisoi sen, että kuva alkaa jostain ja päättyy johonkin. Kehykset ovat myös tavallaan portti kuvan ilmentämään fantasiaan. (Ylimartimo 2005, 189.) Tämä Ylimartimon tekemä huomio on tärkeä myös sarjakuvan fantasiassa, vaikka kehykset kuuluvatkin sarjakuviin luonnostaan: ruutu on itse asiassa kehystetty kuva, joka osoittaa, että aikaa ja tilaa jaetaan eri kokoiisiin osiin. Ruuduissa tapahtuva liike voi myös siirtyä kehyksen yli, jolloin se rikkoo ruutujen reunan. Tämä voi viitata siihen, että on tapahtunut jotain niin merkittävää, ettei tilanne mahdu enää ruudun sisälle. (McCloud 1994, 98–102.)

Sarjakuvaruudun reunojen rikkominen on kiinnostava piirre nimenomaan sarjakuvan fantasian tutkimisen näkökulmasta. Ilmiötä nimeltä *metalepsis* sietääkin tarkastella lähemmin. Sarjakuvan ja kirjallisuuden tutkija Karin Kukkonen (2011a) määrittelee *metalepsiksen* hyppynä eräänlaisen rajan yli (”a jump across”). Termi kuvaa sitä, miten fiktiivisen maailman rajoja rikotaan, muunnetaan, siirretään tai fiktion sisällä oleva hahmo tiedostaa niiden olemassaolon jollain muulla tavalla. Olennaista on hierarkia: on olemassa maailma, jossa kerrotaan ja maailma, josta kerrotaan. Jotta voidaan

siirtyä kerronnan tasolla maailmasta toiseen, maailmojen välillä on oltava suhde. (Kukkonen 2011a, 1–2, 4, 7–8.) Tunnetuin esimerkki tästä lienee Michael Enden fantasiaromaani *Tarina vailla loppua* (1979), jossa päähenkilö Bastian siirtyykin yllättäen lukemansa kirjan maailmaan.

Metalepsis voidaan jakaa eri kategorioihin ja tyyppeihin, mutta tämän luvun kannalta olennaisinta on katsoa sitä sarjakuvan näkökulmasta. Sarjakuvatutkija Jan Baetens esittää, että hahmon siirtyminen ruudusta välipalkkiin olisi sarjakuvan metalepsistä (Baetens 1991, 374). Sitä voidaan perustella sillä, että sarjakuvan fiktiivinen maailma sijaitsee nimenomaan ruutujen sisällä:

Jos ruutujen kuvat toimivat ikkunoina fiktiiviseen maailmaan, niin se, mitä näemme kuvissa, on osa fiktiivistä maailmaa: ruutujen reunat toimivat rajoina fiktiivisen ja todellisen maailman välillä ja todellinen maailma on mahdollisesti edustettuna ruutujen välisissä tiloissa (Kukkonen 2011b, 215–216, käännös kirjoittajan).

Kun sarjakuvataiteilija käyttää metalepsistä, hän kiinnittää lukijoiden huomion sarjakuvan esitystapoihin: poikkeavuuksiin tyyliässä, sommittelussa tai muissa sarjakuvan vakiintuneissa kuvaustavoissa. Kun hahmo ylittää ruudun reunat, hän jättää myös fiktiivisen maailmansa. (Kukkonen 2011b, 216–217, 229.)

Don Rosan sarjakuvissa tyypillisimmillään tapahtuva ruutujen reunojen rikkominen ja ylittäminen eivät kuitenkaan ole metalepsistä. Kun Aku putoaa ruudun reunan läpi dinosaurusten asuttamaan Kiellettyyn laaksoon tai kun ”Sammon salaisuudessa” Väinämöisen hahmo kohoaa ruudun reunan yli, siirtymä ruudusta välipalkkiin tapahtuu tarinan *sisällä*. Rosa siis käytti sarjakuvan metaleptisiä keinoja ilmentämään ja korostamaan fantastisia tapahtumia ja erityisesti siirtymiä maailmoista toiseen. (Kontturi 2014, 121.) Fantasiakirjallisuudessa ilmenevää metalepsistä tutkinut Sonja Klimek (2010, 29) huomauttaakin, että tällaiset maailmoista toiseen siirtymät fiktion sisällä eivät ole metalepsistä, sillä puhuttaessa varsinaisesta metalepsiksestä ei riitä pelkkä tekstissä esiintyvä horisontaalinen siirtymä samalla tasolla olevasta maailmasta toiseen.

Sarjakuvan fantasiaa analysoitaessa voidaan siis puhua kuvakerronnan tasolla metaleptisistä keinoista. Ne voivat kuvata hahmon siirtymää normaalista maailmasta fantasiamaailmaan tai hahmon poikkeuksellisia, esimerkiksi maagisia kykyjä. Olennaista on kuitenkin se, että jokin sarjakuvamaailmassa rikkoo ruutujen reunoja. Ja koska ruutujen reunat kuvastavat sarjakuvan maailmaa, tapahtunut muutos rikkoo normaalin maailman lakeja.

Viereisellä sivulla olevassa kuvaesimerkissä (kuva 4) Hiromu Arakawa käyttää mainitsemiani metaleptisiä kerrontakeinoja kuvaamaan fantasiaa. Arakawan manga *Fullmetal Alchemist* (2002–2010) kertoo tarinaa kahdesta veljeksestä, Edward ja Alphonse Elricistä, joiden maailmassa alkemia on magian kaltainen erityistaito. Kun poikien äiti kuolee, he yrittävät tuoda tämän takaisin alkemian avulla. Ihmissynteesi eli ihmisen henkiin herättäminen on laissa kielletty sen seurausten takia, minkä Edward ja Alphonse oppivat karvaasti: Edward menettää kätensä ja Alphonse koko ruumiinsa. Isoveli Edward uhraa vielä toisen jalkansa saadakseen veljensä hengen sidottua haarniskaan. Manga kertoo veljesten yrityksestä löytää keino, jolla he voisivat olla jälleen kokonaisia.

Armeijan palvelukseen siirtynyt Edward saa nimen Teräsalkemisti. Hänen erikoiskykynsä on käyttää alkemiaa ilman maahan piirrettyä syntetigrammia. Sarjakuvan aukeama (kuva 4) näyttää, kuinka hän koskettaa lattiaa ja muokkaa sen materiaasta itselleen pitkän keihään. Japaninkieliset äänitehosteet ylittävät ruutujen reunat ja itse keihäs on niin pitkä, ettei se mahdu Edwardin kanssa samaan ruutuun, vaan siirtyy lukusuunnassa seuraavan ruudun päälle. Kyseessä on Arakawan tapa näyttää niin voimakas, poikkeuksellinen tapahtuma, ettei se mahdu enää ruudun sisälle.

Fantasiaa, unta, tieteisfiktiota vai kauhua?

Fantasian genren rajojen määrittely on haastavaa, sillä jokaisella tutkijalla ja kirjailijalla sekä kustantajalla on omat tapansa määritellä, mikä on fantasiaa ja mikä ei. Fantasialla on juurensa kansanpe-



Kuva 4. *Fullmetal Alchemistin* Edward Elric syntetisoi lattiasta keihään alkemian avulla.

rinteessä, sillä on useita yhtymäkohtia satuihin ja usein sen rinnalla kulkee myös tieteellisestä maailmankuvasta ammentava tieteisfiktio. Itse puhuisinkin mieluummin laajasti spekulatiivisesta fiktios- ta, joka kattaa kaikki yliluonnollisia elementtejä sisältävät alagen- ret, kuten esimerkiksi fantasian, tieteisfiktion, ja kauhun. (Konttu- ri 2014, 39–40.) Seuraavaksi esittelen muutaman sarjakuvan klas- sikon, jotka sopivat laajemman määritelmän mukaan spekulatiivi- sen fiktion piiriin, mutta joiden voidaan myös katsoa olevan fan- tasia-sarjakuvia.

Fantastisia piirteitä on helppo liittää myös nykymaailmaamme sijoittuviin tarinoihin. Esimerkiksi satua ja fantasiaa yhdistelevä Bill Willinghamin *Fables* (2002–2015, useita taiteilijoita) kertoo

New Yorkiin sijoittuvasta Fabletownin yhteisöstä, jossa asuu varsin tunnettuja satuhahmoja, kuten Snow White, Pinocchio ja yhteisön sheriffinä toimiva Bigby Wolf eli Iso paha susi. Myös kotimainen JP Ahosen ja KP Alareen *Perkeros* (2013) sijoittuu moderniin maailmaan, mutta ammentaa fantasiansa kansanperinteestä ja okkultismista. Moderniin maailmaan sijoittuvista fantasiasarjakuvista on myös mainittava Mike Careyn ja Peter Crossin *The Unwritten* (2009–2015), jonka päähenkilö Tom Taylor muun muassa kyseenalaistaa oman olemassaolonsa sarjan aikana. Sarjakuva käsittelee fiktion ja todellisuuden rajoja sekä tarinallisesti että sarjakuvan kerrontakeinoilla leikkien.

Varhaisten sanomalehtisarjakuvien arvostetuimpaan kastiin kuuluu Winsor McCayn *Pikku Nemo Höyhensaarilla* (*Little Nemo in Slumberland* 1905–1914, 1924–1926). *New York Heraldissa* aloittanut, värillisessä sunnuntailiitteessä ilmestynyt sarjakuva kertoo pienen pojan villedistä unista. Sivun kokoinen sarjakuva päättyy aina siihen, kuinka Nemo herää ja putoaa sängystä. Unissaan Nemo seikkailee erilaisissa fantasiamaailmoissa, joiden tarina saattoi jatkua viikosta toiseen. Tyyliiltään sarjakuva edustaa koristeellista *art nouveauta*, jossa ilotellaan visuaalisesti ruudun reunojen muodolla ja koolla sekä sekoitetaan totta ja unta. McCayn ruutukoot olivat poikkeuksellisia 1900-luvun alun sanomalehtisarjakuvassa. (Nummelin 2018, 25.) Vaikka kyseessä on sarjakuva, jonka poikkeavat tapahtumat selitetään lopulta olleen pelkkää unta, sen kuvastossa on kuitenkin lukuisia fantastisia piirteitä ja fantasialle tyypillisiä kerrontakeinoja.

Osa tutkijoista lukee tieteisfiktion fantasian alalajiksi. Tieteisfiktio pyrkii käsittelemään rationaalisesti ja realistisesti tulevia aikoja ja ympäristöjä, jotka eroavat meidän maailmastamme. Tieteisfiktio tarkoituksena on kommentoida nyky-yhteiskuntaa tutkimalla materiaalisia ja psykologisia vaikutuksia, joita uudella teknologialla voi olla. (Mann 2001, 6.) Sarjakuva ilmaisumuotona on mahdollistanut monenlaiset fantastiset ja tieteelliset kuvitelmat. Joskus nämä piirteet voivat yhdistyä samankin tarinan sisällä: Brian Attebery puhuukin niin sanotusta tieteisfantasiasta (*science fantasy*),

joka sekoittaa fantasian ja tieteisfiktion ja voi käsitellä niiden kliseitä ja perinteisiä kuvastoja myös huumorin keinoin (1992, 117, ks. myös Roineen luku tieteisfantasiasta tässä teoksessa). Esimerkiksi ranskalaisen Enki Bilalin *Nikopol*-trilogiassa (1980–1992) astronautti palaa maahan huomatakseen, että muinaisen Egyptin jumalat yrittävät maailmanvalloitusta. Brian J. Vaughanin käsikirjoittama ja Fiona Staplesin piirtämä palkittu *Saga* (2012–) puolestaan kertoo avaruussodan keskellä kahden eri rotuun kuuluvan sotilaan kielletystä rakkaudesta ja matkasta suojellessaan hybridilastaan. *Saga* nivoo yhteen avaruusoopperaa ja fantasiaa, mielikuvituksellisia olentoja ja räähvitöntä kieltä ennakkoluulottomalla tavalla. Bilalin ja Vaughanin teoksia yhdistää realistinen piirrosjälki ja aikuislukijoille tarkoitettu sisältö, joskin Bilalin sarjakuva on tyyliltään enemmän dystooppisen synkkä, kun taas *Sagan* värimaailma vaihtelee tunnelman ja miljöön mukaan.

Fantasia ja kauhu kulkevat usein käsi kädessä, sillä kumpikin genre sisältää normaalista maailmasta poikkeavia ja yliluonnollisia ilmiöitä sekä olentoja. Fantasiassa nämä kuitenkin herättävät ihmetystä, kun taas kauhun tarkoitus on ahdistaa ja pelottaa lukijaa. Edellä mainittu Neil Gaimanin *Sandman* yhdistää onnistuneesti fantasiaa ja kauhua. Muihin mainitsemisen arvoisiin sarjakuviin kuuluu muun muassa fantasiaa, okkultismia ja kauhun elementtejä yhdistävä Mike Mignolan *Hellboy* (1994–), jossa toisen maailmansodan aikana natsit kutsuvat maan päälle demonin. Puolidemoni Hellboy (oikealta nimeltään Anungun Rama) päätyy kuitenkin liittoutuneiden käsiin ja ryhtyy puolustamaan Yhdysvaltoja ja maapalloa yliluonnollisia voimia vastaan. Mustavalkoinen sarjakuva leikkii visuaalisesti valon ja varjon suhteella erilaisia ruutukokoja hyödyntäen.

Supersankarit

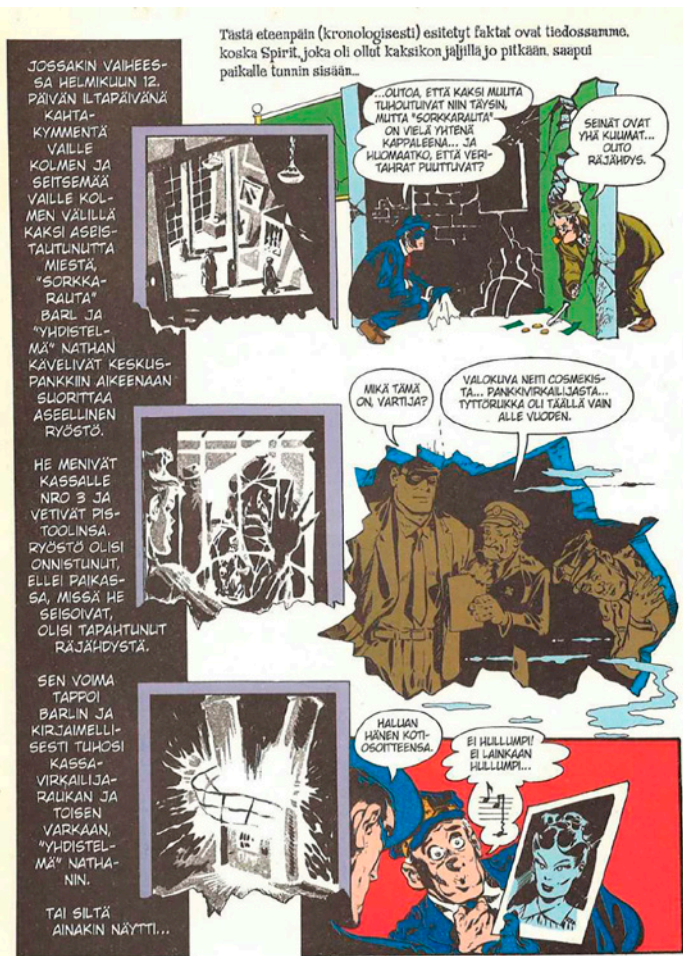
Amerikkalainen supersankarigenre on noussut 2000-luvulla ilmiöksi erityisesti onnistuneiden Marvel-elokuvien ansioista. Käsit-

teenä supersankari sai alkunsa vuonna 1938, jolloin *Action Comics* -lehden esikoisnumero esitteli Teräsmiehen. Teräsmiestä seurasi pian joukko muitakin naamioituneita sankareita, jotka taistelivat pahuutta ja epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Supersankareita tutkinut Peter Coogan on koonnut supersankarin ominaispiirteet yhteen: tällä *epäitsekäällä* sankarilla on *tehtävä, supervoimia* (erityisiä kykyjä, edistynyttä teknologiaa tai pitkälle kehittyneitä fyysisiä, henkisiä tai mystisiä taitoja) ja supersankarin identiteetti, joka ilmenee *koodinimessä* ja ikonisessa *asussa*. Identiteetti on useimmiten salainen (poikkeuksiakin löytyy), joten supersankari elää *kaksoiselämää*. Sankarilla on myös *alkuperä*, eli kuinka hän muuttui tavallisesta ihmisestä supersankariksi. (Coogan 2009, 77.)

Supersankarigenre voidaan nähdä fantasian alagenrenä. Tyypillisimmin supersankaritarinoiden fantasia ilmenee hahmojen yli-luonnollisissa kyvyissä eli supervoimissa. Tyypiesimerkkinä on tietenkin Teräsmies, jonka fyysiset kyvyt ovat ylivertaisia tavalliseen ihmiseen nähden, mikä johtuu siitä, että maapallolla on hänen kotiplaneettaansa Kryptonin heikompi painovoima. Marvelin *Doctor Strange* -sarjan Stephen Strange on puolestaan velho, jolla on maagisia kykyjä. Toisaalta supersankarisarjakuvissa myös tieteilä on oma osuutensa, sillä esimerkiksi Batman ja Iron Man luokituvat sankareihin, joilla on käytössään pitkälle edistynyttä teknologiaa. Näin fantasia ja tieteisfiktio kulkevat supersankarisarjakuvissa tyypillisesti rinta rinnan.

Supersankarisarjakuvista täytyy nostaa esille kaksi teosta: Will Eisnerin *Spirit* (1940–1952) ja Alan Mooren ja Dave Gibbonsin *Vartijat* eli *Watchmen* (1985). *Vartijat* on modernin supersankarisarjakuvan klassikko, monipolvinen kertomus vaihtoehtoisesta maailmasta, jossa supersankareista on tullut laittomia. Tarina kulkee epälineaarisesti, samat ruudut voivat toistua eri sivuilla ja välillä sarjakuvan katkaisee lehtileike tai allegorinen merirosvokerptomus. Piirrostyyliltään ja värimaailmaltaan *Vartijat* muistuttaa 1950-luvun klassisia sarjakuvia, mutta on tarinankaareltaan laajempi ja kunnianhimoisempi sarjakuvaromaani, joka kyseenalaistaa supersankarin oikeuden väkivaltaan.

Will Eisnerin *Spirit* puolestaan on *film noir* -henkistä rikosfiktiota, joka koostuu useista lyhyistä tarinoista. Päähenkilö on kuoleista herännyt naamiosankari Spirit, joka ratkaisee rikoksia poliisi-



Kuva 5. Eisnerin poikkeuksellista ruutusommittelua.

sin apuna. Tarinoissa on myös fantastisia piirteitä, erityisesti sarjakuvassa ”Visitor”, jossa maapallon ulkopuoliset olennot sekaantuivat rikollisuuteen.

Eisner on sarjakuvahistorian kannalta merkittävä kerronnan uudistaja: hän otti vaikutteita elokuvien kuvakulmista ja perspektiiveistä, rikkoi perinteistä ruutujakoa ja käytti omalaatuista huumoria tuomaan perinteisiin yksityisetsivätarinoihin uusia vivahteita. (Nummelin 2018, 41.) Edellisellä sivulla (kuva 5) on esimerkki sarjakuvasta ”Visitor”. Eisner lomittaa perinteisiä kertojanlaatikoita mustavalkoisiin takaumiin ja nykyhetkeen, jossa Spirit selvittää tapahtunutta rikosta. Ruutujen muoto on poikkeuksellinen ja niissä on usein mukana jotain tarinaan liittyvää symboliikkaa. Will Eisnerin mukaan on myös nimetty Eisner-palkinnot eli sarjakuva-alan ”Oscar-palkinnot”.

Mangafantasiaa

Japanilainen sarjakuva eli manga on sekä antanut että saanut vaikutteita länsimaisesta sarjakuvasta (Gravett 2005, 18), joten kulttuurillisesti aivan erillinen saarekkeensa ei manga ole ollut. Siinä on kuitenkin paljon omaleimaisia piirteitä, joita sivusin jo lyhyesti *Fullmetal Alchemist* -kuvaesimerkin (kuva 4) sekä *W.I.T.C.H.*-sarjakuvan analysoinnin yhteydessä. Kuten länsimainen sarjakuva, myös manga sisältää erilaisia piirrostylejä ja -genrejä. Tämän luvun yhteydessä olennaisinta on luoda lyhyt katsaus muutamiin tärkeisiin fantasiateoksiin.

Mangan ”isäksi” kutsuttu Osamu Tezuka käytännössä loi nykymangan perustan ja kehitti tarinankerrontaa 1950-luvulla, jolloin manga kypsyi kaikenikäisille suunnatuiksi tarinoiksi. Tezuka otti vaikutteita sodan jälkeen Japaniin tulleista amerikkalaisista elokuvista ja sarjakuvista ja muutti mangan kuvakerrontaa ruutuajaltaan ja kuvakulmiltaan monipuolisemmaksi.¹ Hänen laajasta tuotannostaan kannattaa fantasiagenren osalta huomioida *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*, 1952), Pinokkio-sadun modernisointi, joka

tarkastelee ihmisyuden rajoja sekä uusia energiamuotoja. (Gravett 2005, 24, 26, 33.)

Mangaa voidaan kategorisoida sen mukaan, mille kohderyhmälle se on tarkoitettu. *Shōnen*-manga on erityisesti pojille suunnattu manga, joka käsittelee toimintaan ja huumoriin liittyviä teemoja. Japanissa amerikkalaiset supersankarit eivät koskaan menestyneet, vaan niiden sijaan suurta suosiota nauttivat luonnonvoimia uhmaavat avaruusoliot tai robotit kuten Ultraman. (Gravett 2005, 56–57.) Fantasiaelementtejä hyödyntävistä sarjakuvista *shōnen*-mangoihin kuuluu muun muassa Akira Toriyaman *Dragon Ball Z* (1984–1995), jonka sankari Son Goku etsii maagisia lohikäärmeapalloja. Myöhemmin paljastuu, ettei hän olekaan ihminen vaan Sayajin-hirviörodun edustaja. Myös Masashi Kishimoton ninjasarja *Naruto* (1999–2014) sisältää fantastisia piirteitä, jotka ammentavat ideansa Japanin kulttuuriperinteestä.

Shōjo-manga on puolestaan tytöille suunnattua mangaa, joka kehittyi nykyiseen muotoonsa 1970-luvulla, kun uudet naispiirtäjät alkoivat muokata hahmoja, tarinoiden sisältöjä ja ruutukerrontaa modernimpaan suuntaan. Sarjakuvan sivusta tuli ”tunteiden taulu”: ruutujen rajapinnat hämärtyivät, ruudut limittyivät osin päällekkäin tai muodostivat kollaasin. Myös ruudun taustoja hyödynnettiin täytämällä ne erilaisilla symboleilla – mikä pystyikään parhaiten kuvaamaan hahmojen tunnetilaa. (Gravett 2005, 78–79.) *Shōjo*-mangan tunnetuin alagenre on niin kutsuttu ”taikatyttö”-manga, jossa tavallinen tyttö saa maagisen esineen avulla taikavoimia. Genre syntyi jo 1960-luvulla, mutta heräsi uuteen suosioon 1990-luvulla Naoko Takeuchin *Sailor Moonin* (1992–1997) kautta. *Sailor Moonissa* fantasiamaailmasta peräisin olevat Sailor-soturit ovat uudelleensyntyneet tavallisiksi ihmisiksi ja heidät on herätettävä suojelemaan valtakuntansa prinsessaa. Päähenkilö Sailor Moon löytää voimansa mustan Luna-kissan avulla. (emt. 78.) Taikatyttö-mangalle tyypillisiä muodonmuutoksia ilmenee myös muussa *Shōjo*-mangassa: esimerkiksi Rumiko Takahashin *Ranma ½* (1987–1996) kuvaa muutosta sukupuoliesta toiseen.

Muita merkittäviä fantasiamangateoksia on animaattorina paremmin tunnetun Hayao Miyazakin *Tuulen laakson Nausicaä* (1982–1994), joka on ekokriittinen kuvaus maailman tilasta ja luonnonsuojelun tärkeydestä. Mustavalkoinen manga on piirretty herkällä viivalla ja kuvaa sodan kauhuja ja luonnon tuhon vaikutusta ihmiskuntaan. Myös 1980-luvulla julkaistu Katsuhiro Ōtomon *Akira* (1982–1990) voidaan lukea fantasiateokseksi, vaikka siinä on paljon tieteisfiktion elementtejä. *Akira* sijoittuu tulevaisuuden dystooppiseen Tokioon, jossa armeija yrittää valjastaa psyykkisiä kykyjä omaavia lapsia eläviksi aseikseen. *Akiran* ruutukerronta on ammentanut vaikutteita elokuvakerronnasta ja sisältää paljon kamera-ajoa muistuttavia zoomauksia ja erikoislähikuvia.

2000-luvun merkittävistä teoksista voidaan vielä nostaa Tsugumi Ohban ja Takeshi Obatan *Death Note* (2003–2006), jonka päähenkilö Light Yagami saa haltuunsa *shinigamin* eli kuolemanhengen muistikirjan, jolla on kyky tappaa ihmisiä. *Death Note* käsittelee moraalisia kysymyksiä kuolemanrangaistuksesta ja siitä, kenellä lopulta on valta päättää toisen elämästä.

Lopuksi

Se, onko jokin sarjakuva fantasiaa vai ei, on lopulta tarpeeton kysymys. Olennaisinta on pohtia sitä, miten sarjakuva kuvaa ja kertoo fantasiamaailmoista, fantastisista tapahtumista tai oudoista olennoista. Olen tässä luvussa pyrkinyt kuvaamaan sitä, miten fantasiaa sisältäviä sarjakuvia voidaan analysoida erityisesti kuvakerronnan kautta sekä esittelemään sarjakuvahistorian kannalta olennaisimpia teoksia. Esimerkiksi Jeff Smithin *Luupäät* (*Bone*, 1991–2004) jää monilta fantasianharrastajilta usein unohtuiksi, vaikka kyseessä on söpöä eläinfantasiaa, synkkiä teemoja ja visuaalista huumoria yhdistelevä sarjakuva. Kotimaisista taiteilijoista Petri Hiltunen ja vuonna 2016 Sarjakuva-Finlandian *Voro*-teoksellaan voittanut Janne Kukkonen sekä tietenkin Tove ja Lars Jansson *Muumeineen* ovat sarjakuvan fantasian tärkeitä nimiä Suomessa.

Fantasian genre hyödyntää fiktiivisiä maailmoja kommentoidakseen meidän maailmamme tilaa ja yhteiskunnallisia ongelmia (Swinfen 1984, 2). Fantasiasarjakuva ei ole tästä poikkeus. Kuvallisten viittausten avulla voimme tarkastella omaa maailmaamme ja sen epäkohtia sarjakuvaruutujen kerronnan ja symboliikan läpi. Lukijoina *me* rakennamme sarjakuvan tarinan loppuun täydentämällä tyhjästä välipalkeista loogisen kokonaisuuden. Samalla me täydennämme tarinaan oman tulkintamme siitä, mitä sarjakuva haluaa maailmastamme kertoa fantasian keinoin.

VIITTEET

¹ Sen lisäksi, että Tezuka otti vaikutteita amerikkalaisesta kulttuurista, hän myös antoi niitä takaisin. Esimerkiksi vuonna 1950 mangana alkanut *Jungle Taitei*, joka julkaistiin myöhemmin Yhdysvalloissa animaationa nimeltä *Kimba the White Lion*, toimi vaikuttimena Disneyn vuonna 1994 ilmestyneelle *Leijonakuninkaalle*. (Gravett 2005, 28.)

LÄHTEET

- Baetens, Jan (1991) Pour unepoétique de la gouttière. *Word & Image* 7.4, 365–376.
- Benton, Mike (1992) *Science fiction comics: the illustrated history*. Taylor Publishing Group.
- ”Chibi” (1999–2018) *Urban dictionary*. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=chibi> (Luettu 28. 10. 2018).
- Coogan, Peter (2009) The definition of the superhero. Teoksessa Jeet Heer & Kent Worcester (toim.) *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 77–93.
- Duncan, Randy (2012) ”Image functions. Shape and color as hermeneutic images in *Asterios Polyp*.” Teoksessa Matthew J. Smith & Randy Duncan (toim.) *Critical approaches to comics. Theories and methods*. New York & London: Routledge, 43–54.
- Eisenstein, Sergei (1989) *Kolme mestaria: Chaplin / Ford / Disney*. Vammala: Love Kirjat.
- Gravett, Paul (2005) *Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. (Manga: Sixty Years of Japanese Comics, 2004.)* Suom. Juhani Tolvanen. Helsinki: Otava.
- Klimek, Sonja (2010) Metalepsis in fantasy fiction. Teoksessa Karin Kukkonen & Sonja Klimek (toim.) *Metalepsis in popular culture*. Berlin & New York: Walter de Gruyter GmbH, 22–40.
- Kontturi, Katja (2014) *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto.
- Kukkonen, Karin (2011a) Metalepsis in popular culture: an introduction. Teoksessa Karin Kukkonen & Sonja Klimek (toim.) *Metalepsis in popular culture*. Walter de Gruyter GmbH, 1–21.
- Kukkonen, Karin (2011b) Metalepsis in comics and graphic novels. Teoksessa Karin Kukkonen & Sonja Klimek (toim.) *Metalepsis in popular culture*. Walter de Gruyter GmbH, 213–231.
- Mann, George (2001) *The Mammoth encyclopedia of science fiction*. Lontoo: Robinson.

- McCloud, Scott (1993) *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperCollins Publishers.
- Nikolajeva, Maria (1988) *The magic code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Göteborg: Almqvist & Wiksell.
- Nummelin, Juri (2018) *Sarjakuvan lyhyt historia*. Vantaa: Avain.
- Swinfen, Ann (1984) *In defence of fantasy. A study of the genre in English and American literature since 1945*. Lontoo, Boston, Melbourne & Henly: Routledge & Kegan Paul.
- Tolkien, J. R. R. (2002) Saduista. Teoksessa J. R. R. Tolkien *Puu ja lehti*. Toim. Christopher Tolkien. Suom. Vesa Sisättö. Juva: WS Bookwell Oy, 17–107.
- Witek, Joseph (2012) Comics modes. Caricature and illustration in the Crumb family's dirty laundry. Teoksessa Matthew J. Smith & Randy Duncan (toim.) *Approaches to comics. Theories and methods*. New York & London: Routledge, 27–42.
- Ylimartimo, Sisko (2005) Salikonin ruusut- satufantasia ja kuvan keinot. Teoksessa Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala (toim.) *Totutun tuolla puolen. Fantasian rooleista taiteissa ja kommunikaatiossa*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 174–202.
- Ylimartimo, Sisko (2012) *Kuviteltua – kuvitettua. Pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Kuvalähteet

- Kuva 1. Pini, Wendy & Richard (2005) *Elfquest. Suuri vaellus, osa 1. Pako Surujen päähän*. Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab, 24.
- Kuva 2. Gaiman, Neil; Jones, Kelley ym. (1992) *Sandman. Usvien aika 1*. Helsinki: Jalava, 14.
- KUVA 3. *Noitajengi W.I.T.C.H., Aikakirjat 1* (2003). Jyväskylä: Gummerus kirjapaino, 134.
- KUVA 4. Arakawa, Hiromu (2018) *Fullmetal Alchemist 1*. Helsinki: San'gatsu manga, 48–49.
- KUVA 5. Eisner, Will (2008) *Spirit*. Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab, 118.