

# Uskomusperinne elävöitettyinä

Kansanuskon representoituminen dokumenttielokuvan animaatioissa

Pro gradu -tutkielma

Juulia Niiranen

Lapin yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Kevät 2022

## Lapin Yliopisto

Tiedekunta: Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Perinne elävöitettyinä, kansanuskon representoituminen dokumenttielokuvan animaatioissa

Tekijä: Juulia Niiranen

Koulutusohjelma: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 71, liitteiden lukumäärä: 3

Vuosi: 2022

### Tiivistelmä:

Tämä pro gradu -tutkielma käsittelee suomalaiskarjalaisen kansanuskon representoitumista dokumenttielokuvan animaatioissa. Tutkielmassa kansanuskon ilmiötä lähestytään tarkastelemalla, millaisena suomalaiskarjalainen kansanusko esitetään animaatioissa esiintyvien hahmojen perusteella. Samalla tarkastellaan animaation soveltuvuutta kansanperinteen- ja uskon välittämiskanavana.

Tutkielma asettuu teoreettiselta viitekehykseltään visuaalisen kulttuurin tutkimuksen alalle ja linkittyy aiheensa perusteella läheisesti myös animaatiotutkimukseen. Tutkimusmenetelmänä on käytetty representaatioanalyysiä konstruktivisesta näkökulmasta. Tutkielman aineistona toimii dokumenttielokuvassa Ukonvaaja (2016) esiintyvät viisi animaatiota.

Tutkielman tuloksissa käy ilmi, että suomalaiskarjalaista kansanuskoa representoidaan sukupuolittuneena ja luonnonläheisenä tuonpuoleisten hahmojen perusteella. Aineistossa toisinnetaan perinteen kuvauksissa esitettyjä konventioita hahmoista. Näihin tuloksiin perustuen tutkielmassa havaittiin, että perinteeseen nähden konventionaalinen esitys tukee sitä näkökulmaa, että animaatio soveltuu hyvin kansanuskon esittämiskanavaksi. Lopuksi tutkielmassa käsitellään animaation ilmaisutapojen ja uskomusperinteen yhtymäkohtia.

Avainsanat: visuaalinen kulttuurintutkimus, representaatio, kansanusko, animaatio, dokumenttielokuva

## **University of Lapland, Faculty of Art and Design**

Title: Animated tradition, representation of folk beliefs in the documentary film's animations

Author: Juulia Niiranen

Degree program/subject: Audiovisual Media Culture

Type of work: Master's thesis

Number of pages: 71, number of attachments: 3

Year: 2022

### **Abstract:**

This Master's Thesis focuses on examining representation of Finnish-Karelian folk beliefs within the documentary film's animations. In this work the phenomenon of Finnish-Karelian folk belief is examined focusing on how the folk belief is represented through the characters shown in the animations. Another main goal is to examine if the animation is suited for transmission of traditional folklore and folk beliefs.

This thesis is placed in framework of visual culture research and is linked closely to animation research. Material is analyzed by using representation as a method from constructive viewpoint. Material used for this thesis consists of five animations that are presented in the documentary film *Ukonvaaja* (2016).

The results show that Finnish-Karelian folk belief is represented as gendered and closely related to nature based on the characters presentation. Animations mirror the conventions of the characters that are portrayed in tradition. Based on these results the conventional representation of tradition demonstrate how animation can work as an adequate tool for transmitting folk belief tradition in media. Finally, this work addresses the confluences between animation as a medium and belief tradition.

Keywords: visual culture research, representation, animation, folk belief, documentary film

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	4
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet.....	4
1.2 Aineistona animaatio dokumenttielokuvassa.....	6
2 KESKEISET KÄSITTEET JA AIKAISEMPI TUTKIMUS.....	8
2.1 Kansanusko.....	8
2.2 Representaatio.....	14
2.3 Animaatio.....	16
2.4 Visuaalisen kulttuurin tutkimus.....	20
2.5 Representaatioanalyysi konstruktivisesta näkökulmasta.....	22
3 SUKUPUOLITTUNUT ESITYS.....	27
3.1 Androgynit hahmot.....	27
3.2 Näkymättömät naiset ja maskuliiniset miehet.....	28
3.3 Mies, esine – nainen, luonto.....	33
3.4 Sukupuolittunut esitys eli perinteelle uskollinen esitys?.....	38
4 LUONNONLÄHEINEN ESITYS.....	42
4.1 Myyttiset, tuonpuoleiset seudut.....	42
4.2 Veden- ja metsänhaltiat.....	47
4.3 Karhu tuonpuoleisen luonnon ilmentäjänä .....	53
4.4 Yhteenveto.....	56
5 PÄÄTÄNTÄ.....	58
LÄHTEET.....	63
LIITE 1.....	68

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoite

Tutkielmani taustalla vaikuttaa kiinnostukseni perinteiden elvyttämistä kohtaan median kautta. Olen kandidaatintyössäni tarkastellut kansanperinteen medioitumista lastenohjelmissa lastenkulttuurin kontekstissa ja tässä työssäni haluan keskittyä erityisesti animaation maailmaan. Kulttuurin medioitumisella tarkoitetaan sitä, että ihmisten kokemukset välittyvät yhä enemmän erilaisten medioiden kautta (Seppänen 2005, 93; Herkman 2001, 18). Tulevaisuudessa tulen työskentelemään mahdollisesti animaatioalalla, joten haluan selvittää, miten suomalaiskarjalaista kansanperinnettä - erityisesti uskomusperinnettä - voidaan esittää animaation avulla. Animaation määriteltessä suurenevissa määrin visuaalista liikkuvan kuvan kulttuuriamme tutkijoiden, animaatio-teorian ja animaatioalan opiskelijoiden määrä on myös kasvussa (Buchan 2014, 125). Koen tärkeäksi tarkastella animaation esitysvoimaa, sillä representaatioiden antama kuva perinteistä nykyisessä mediaympäristössä on merkityksellistä perinteiden säilymisen ja eteenpäin välittymisen kannalta.

Tavoitteenani on tässä tutkielmassa tarkastella perinteen medioitumista erityisesti animaation näkökulmasta. Uskomusperinteissä erilaisille ilmiöille, tapahtumille tai ideoille annetaan usein ihmismäinen ulkomuoto, jotta näiden hahmojen esittämä ajatus olisi ihmiselle mahdollisimman samaistuttava ja ymmärrettävä. Ympäristön personifioiminen on ihmismielelle kognitiivisesti tyypillistä. Esimerkiksi folkloristi Siria Kohonen käsittelee artikkelissaan *The Wraths of Fire* (2020) tulen personifioimista palohaavatapauksissa. Tästä syystä tutkielmani tutkimuskysymys on, millaisena suomalaiskarjalainen kansanusko esitetään dokumenttielokuvan animaatioissa niissä esiintyvien hahmojen perusteella. Haluan myös selvittää, millaisena perinteen välityskanavana animaatio voi toimia, sillä on haasteellista pitää kansanuskolle ominaisia ja tunnistettavia piirteitä mukana audio-visuaalisessa esitysmuodossa, joka on perinteelle vieras.

Analysoin aineistoa visuaalisen kulttuurin viitekehyksestä sivuten myös animaatio-tutkimusta. Tutkimusmenetelmäni on representaatioanalyysi, jossa keskityn erityisesti uskomushahmojen ulkomuotoon, toimintaan ja ympäristöön. Ulkomuodon analyysi-

kysymykset koskevat hahmojen habitusta, ikää, sukupuolta ja vaateista. Toiminnan tarkastelu kattaa keiden kanssa hahmot ovat tekemisissä, toimintaan liitetyt esineet ja toiminnan seuraukset. Ympäristöstä huomioon puolestaan sen, millaisessa miljöössä hahmot milloinkin esitetään animaatioissa.

Uskomusperinne on hyvin laaja, joten olen rajannut tarkastelun erityisesti uskomus-hahmoihin. Valitsin hahmoihin keskittyvän näkökulman myös siitä syystä, että laajasta uskomusperinteestä rajautuisi jotkin konkreettisesti havaittavat yksiköt, joiden esitystä voin verrata folkloristisen tieteenalan kirjallisuudessa ja arkistoiduissa kansanrunoissa esitettyihin mielikuviin tuonpuoleisista hahmoista. Olen numeroinut aineistoni animaatiot numeroilla 1-5. Jokaisen animaation keskeiset tapahtumat ja niiden käsittelemät aiheet on koottu liitteeseen 1.

Kansanperinnettä on hyödynnetty ja edelleen hyödynnetään mediassa eri tavoin vallitsevan aikakauden ja käytettävissä olevan teknologian puitteissa. Mediat eivät välitä perinnettä sellaisenaan muuttumattomana, vaan ne käsittelevät, tulkitsevat ja luovat niiden pohjalta jotain uutta. (Timonen 2005, 7.) Timosen tavoin olen kiinnostunut siitä, mitä tapahtuu, kun perinteet siirtyvät niiden kertojayhteisöstä ja edelleen arkistomuistiinpanoista virtuaaliseen mediavirtaan. Suullinen perimätieto on viestintää kuten median viestintäteknikat. Erilaiset viestintäteknikat ovat oleellinen osa kulttuuria, sillä ne mahdollistavat erilaisia prosessointitapoja, jotka puolestaan merkitsevät muuttuvia ajattelutapoja. Vanhan ja uuden kohtaaminen voi synnyttää uusia ajatuksia herättävää ymmärrystä. Nykypäivän kulttuuritekniikkaan yhdistetty etäinen, kadonnut suomalainen elämäntapa ja siihen liittyvä maailmankuva voi synnyttää parhaimmillaan, myös representaatioon liitettyä termiä käyttäen, *kielien törmäämisen* kautta uutta oivallusta. (Timonen 2005, 57–58.)

Luvussa 2 käyn läpi tutkielmani teoreettiset lähtökohdat. Esittelen tutkielmani kannalta keskeiset käsitteet ja niihin liittyvän aikaisemman tutkimuksen. Esittelen myös visuaalisen kulttuurin viitekehyksen ja käyttämäni tutkimusmetodin. Sivuan lisäksi animaatio-tutkimusta. Luvussa 3 esittelen ensimmäisen väitteeni, jonka mukaan kansanusko esitetään sukupuolittuneena hahmojen ulkomuodon tarkastelusta nousseiden havaintojen perusteella. Luvussa 4 esittelen toisen väitteeni, jonka mukaan aineiston animaatioissa kansanusko esitetään luonnonläheisenä. Päätäntä luvussa käyn läpi työni keskeisiä havaintoja aineiston rakentamasta kuvasta ja animaation ilmaisukeinoista. Lisäksi pohdin kansanuskon

merkitystä identiteetin rakentajana ja dekonstruktion vaikutusta animaation tekniikkana. Lopuksi ehdotan jatkotutkimusta ja vaihtoehtoisia perinteen tulkintatapoja animaation avulla.

## 1.2 Aineistona animaatio dokumenttielokuvassa

Aineistoksi olen valinnut viisi animaatiota, jotka esiintyvät Tuukka Tähdän ohjaamassa ja vuonna 2016 julkaistussa dokumentaarisessa elokuvassa *Ukonvaaja* (Helomedia Oy). *Ukonvaaja - Dokumentti suomenuskosta* pyrkii tekijöiden mukaan nostamaan tietoisuutta itämerensuomalaisesta kulttuuriperinnöstä ja muinaisesta suomalaisesta luonnonuskosta. Elokuva on tuotettu yhteistyössä suomalaiskarjalaista perinnettä ylläpitävän yhdistyksen Taivaannaula ry:n kanssa ja se on tuotettu joukkorahoituksella. (Karvonen 2015.)

Animaatioita on käytetty osana tarinankerrontaa, ja ovat siten olennainen osa koko elokuvan tarjoamaa representaatiota. Animaatioiden tarkempi tarkastelu on tärkeää juuri tässä yhteydessä, jossa ne on asetettu osaksi dokumentaarista esityskontekstia. Dokumenttia voidaan pitää tietyissä määrin totuuteen pyrkivänä mediaesityksenä. Esimerkiksi dokumenttielokuvan isänä pidetyn John Griersonin määrittelyn mukaan dokumenttielokuva on “todellisuuden luovaa käsittelyä” (creative treatment of actuality). Se ei ainoastaan jäljennä todellisuutta, vaan luo myös uutta ilmaisua. Tämä Griersonin perinne on muokannut dokumenttielokuvaan pohjautuvan konvention, jolla yleisö elokuvaa katselee. Dokumentin katsojalla on olemassa tietty ennakkokäsitys, että dokumenttielokuva on määrätyn pelisäännöin konstruoidun maailman esitys, jolla on vastaavuus todellisuuden kanssa. (Aaltonen 2006, 34–36.) Vaikka määritelmän saattaa sisältyä käsitteellisiä ongelmia, Griersonin määritelmä on Aaltonen mukaan edelleen toimiva, varsinkin jos käsittely laajennetaan esittämiseksi (Aaltonen 2006, 45).

Indeksisyiden käsite on määritellyt dokumenttielokuvan taltioivaa luonnetta pitkään. Dokumenttielokuva voi kertoa todellisesta sosiaalishistoriallisesta maailmasta itse olematta edustamansa kohde. Dokumenttielokuva pikemminkin hyödyntää esimerkiksi valokuvien indeksisyyttä, ei toisinpäin. Tekemisen lähtökohta on, että elokuvantekijä haluaa välittää tietyn sanoman ulkopuoleisesta maailmasta ja pystyy hyödyntämään indeksisyyttä tässä suhteessa. (Aaltonen 2006, 28.) Aineiston animaatiot toimivat tämän indeksisyiden valossa.

Dokumentaariseen animaatioon perehtynyt akateemikko Nea Ehrlich (2020) näkee animaation indeksisyyden hyödyllisenä dokumentaarisessa kontekstissa. Animaation indeksiset nykymuodot osoittavat animaation hyödyllisyyden dokumentaarisessa käytössä fyysisen todellisuuden ja animaation sisäisen maailman välittämien ilmiöiden yhdistäjänä. Vaikka suora linkki alkuperäiseen objektiin tai ilmiöön vaikuttaa katoavan digitaalisessa kulttuurissa, erilaiset indeksiset muodot ovat olemassa digitaalisen visualisoinnin tekniikoissa, joita myös animaatio edustaa. Animaatio viittaa useisiin erilaisiin tuotantomenetelmiin ja lukemattomiin tyyleihin, joten se voi olla sekä jälki ja/tai deiksis kuten myös ikoni ja symboli. Mitä enemmän kuvasto on taltioitu, sitä selvempi kausaaliset linkit ovat tehden kuvastosta voimakkaan indeksiset. Mikäli kuvasto on tuotettua, sitä läpinäkyvämpi on sen suhde reaali maailmaan ja nähdään siten heikkona indeksinä. (Ehrlich 2020, 263–266.)

Ehrlich näkee, että aiemmin ei-fyysiset todellisuudet, kuten uskomusjärjestelmät, tulkittiin ja esitettiin eri tavoin useissa medioissa, kun taas nykyisessä tietoverkon läpäisevässä maailmassa digitaalisten ei-fyysisten todellisuuksien visualisoinnilla on yhdenmukainen ulkomuoto kaikille katsojille (Ehrlich 2020, 270). Tämä ajatus yhdenmukaisuudesta voi vaikuttaa myös siihen, että animaatio nähdään totuusarvoisena esitystapana vaikuttaen esityksen vastaanottajan tulkintaan. Ehrlich väittää, että digitaaliset animaatiotekniikat ovat indeksisiä monilla tavoilla ja täten nämä tekniikat esittelevät uusia kausaalisia suhteita visuaalisen näytön ja viitattavaan kohteen välillä. Liikkeen ikonisuus pysyy, vaikka viitattavan kohteen fyysinen ulkomuoto ei säilyisi. Animaatio voi olla jopa hyväksyttävämpää dokumentaarisena kuvastona sen sijaan, että niiden esitystavat vastustaisivat perinteiseen valokuvaukseen painottuvan dokumentin konventioita. (Ehrlich 2020, 271–272.)

On huomattava, että aineistoni ilmentää kulttuurista tuotetta, joka on käynyt läpi usean merkityksenantoprosessin. Perinteenkannattajan muistiinmerkitsemisen ja tulkinnan, arkistotyöntekijän arkistoinnin, dokumenttielokuvatekijöiden toimintaa rajaavat speksit ja animaattorin luovan tulkinnan. Aineistoni on moninkertainen kansanuskon representaation representaatio. Alkuperäiseen, niin sanottuun “aitoon” lähteeseen ei ole mielekästä eikä edes mahdollista palauttaa aineistoani. Vertaan sitä saatavilla oleviin kansanperinlähteiden antamiin kuvauksiin kansanuskon hahmoista.



## 2 Keskeiset käsitteet ja teoreettiset lähtökohdat

Tässä luvussa avaan tutkielmani kannalta keskeiset käsitteet, jotka ovat suomalaiskarjalainen kansanperinne ja -usko, representaatio ja animaatio. Lisäksi avaan näihin käsitteisiin liittyvää aikaisempaa tutkimusta ja tutkielmani kannalta keskeisiä teorioita. Esittelen myös tutkielmani viitekehystenä toimivan visuaalisen kulttuurin tutkimuksen sekä käyttämäni tutkimusmetodin.

Käytän työssäni representaatiota teoreettisena työkaluna, jonka avulla pyrin selvittämään, millaisena valitsemani mediaesitys esittää kansanuskoa. Käsitettä suomalaiskarjalainen kansanusko käytän puolestaan osana laajempaa teoreettista pohdintaa kulttuuriperinteen välittymisestä animaation kautta ja aikaisemmin suullisena perinteenä välittyneiden uskomusten paikantumisesta mediaympäristöön. Lähestyn tätä käsitettä folkloristiikan tutkimussuuntauksen teoreettisesta taustasta käsin. Folkloristiikassa kansanperinteen ja -uskon asema korostuu kulttuurisena viestinnän välineenä. Animaation teoriaa käytän puolestaan osana teoreettista keskustelua aineistosta nousevien havaintojen ja animaation esittämiskeinojen välillä.

### 2.1 Kansanperinne ja -usko

Kansanperinteestä on ollut vaihtelevia käsityksiä. Tähän ovat vaikuttaneet etenkin 1) millaista kansanperinteenä pidettyä aineistoa arkistoihin on kerätty, 2) kenen toimesta ne on kerätty ja 3) arkistoaineiston luokittelua säätelevät perusteet. Folkloristi Leea Virtanen (1999) on eritellyt viisi kansanperinnettä luonnehtivaa perustuntomerkkiä. Kansanperinnettä voidaan kuvata *...anonyymiksi, stereotyyppiseksi, ihmiseltä ihmiselle siirtyväksi, muistinvaraiseksi ja yhteisölliseksi kulttuurin elementiksi* (Virtanen 1999, 24).

Kansanusko on kansanperinteen uskomuksellista puolta kokoava käsite. Kansanuskomus on puolestaan yksi perinteenlaji kansanperinteen kulttuurisen kattokäsitteen alla. Kansanusko termiä on haastavaa määritellä tyhjentävästi. Dosentti Risto Pulkkinen on jakanut kansanuskon käsitteen kahteen merkitykseen, suppeaan ja laveaan. Suppea tapa hahmottaa kansanusko on nähdä se kokonaisuutena, jossa esikristillinen maailmankuva ja myöhemmän lähetysuskonnon (Suomessa kristinusko) kulttuuri-elementit ovat kerrostuneet ja yhteen

kietoutuneet. Uskontotieteellistä termiä käyttäen voidaan puhua uskontotraditioiden synkretismistä. Suppean merkityksen kansanusko on toisin sanoin synkretistinen kristinuskon kanssa. (Pulkkinen 2014, 13–15.)

Tutkielmani kannalta oleellista on ymmärtää kansanuskon käsite kuitenkin Pulkkisen ajatuksia mukaillen sen laajemmassa merkityksessä. Tällöin “suomalaista kansanuskoa” tarkastellaan *sekä* ajallisesti vanhemman esikristillisen muinaisuskon *että* sen ja kristinuskon yhteen kietoutumisesta muodostuneena synkretistisen kansanuskon kokonaisuutena. Laajemman merkityksen kansanuskon tarkastelulla pääsen kiinni muinaisuskon merkityskenttään.

Folkloristisesta näkökulmasta erityisesti Anna-Leena Siikala on tarkastellut sitä, kuinka 1800-luvun kansanusko ja myyttirunous heijastelevat muinaisuskon ilmiöitä. Uskomusperinne on pitkäikäistä ja tietyt kertomarunot voivat mahdollisesti olla esikarjalaisia eli ristiretkien aikaan palautuvia. Osa kalevalamittaisen epiikan runoaiheista, esimerkiksi Maailman synty, periytyy Matti Kuusen mukaan kalevalamitan syntyä edeltävältä kulttuurikaudelta. Antropologit, historioitsijat ja kirjallisuudentutkijat ovat pyrkineet selvittämään kalevalamitan tarkastelulla myyttirunouden varhaisimpia ajoituksia. Runomitta on ollut kaavamaisuudessaan muistamisen reunaehto, joka ei itsessään poissulje suullisen perinteen palautumista muinaisuuteen. (Siikala 2017, 27–35.)

Kansanuskon määrittely on tutkijalähtöistä. Kansanuskon käsite on vakiintunut tutkimuksessa ilmaisemaan kansanomaisia käsityksiä yliluonnollisista olennoista ja voimista, ja on aiheellista korostaa, että tämä kertoo ensisijaisesti tutkijan lähestyvän näitä käsityksiä kansanuskona. Yleispätevien määrittelypyrkimysten sijasta tutkijan on avattava määritelmä tutkimuskohtaisesti tarpeidensa mukaan, esimerkiksi korostaen arkistoaineistoa käyttävän folkloristin näkökulmaa. Kansanuskoa on tutkittu tutkijan näkökulmasta riippuen esimerkiksi pakanallisia jäänteitä sisältävänä esikristillisenä muinaisuskona ja valtauskonnon kansanomaisena muotona, populaarikristillisyytenä. Erityisesti suomalaisia esikristillisiä ajattelutapoja etsiessään suomalaisen kansanuskon tutkimus on nojannut yleisesti suomalais-ugrilaisiin vertailukohteisiin. (Koski 2011, 15–16.)

Käytän tutkielmassani termiä kansanusko, sillä kansan korostuminen kansanuskon määritelmässä viittaa tietyn yhteisön jakamaan näkemykseen maailmasta. Kansanuskoa voi

luonnehtia kansankieliseksi ja usein tiedostamattomaksi “mielen kartaksi”, jota on siirretty sukupolvelta toiselle suullisesti puhuttuna ja laulettuna erilaisissa käytännön toimissa. (Hyry, Pentikäinen & Pentikäinen 1995, 11; Koski 2011, 16–17.) Sana “usko” ei merkitse lähtökohtaisesti sitä, että tarkasteltavina kohteina olevat mielikuvat kyseinen “kansan” näkisi yksiselitteisesti totena. Uskomisen voidaan ymmärtää enemmän arvon antamiseksi määrätylle mielikuvalle. Valtaosan yhteisöstä antaessa arvoa tietyille normille tai käsitykselle myös toiminta ohjautuu sen mukaisesti, jolloin sen pätevyyteen on mahdollista luottaa kollektiivisesti. Tämä ei kuitenkaan sulje pois variaation mahdollisuutta yhteisön sisällä. Kaikki uskomukset eivät myöskään palaudu ylikuonnollisen tai näkymättömien voimien käsittelyyn, vaan voivat ilmentää myös sopivina pidettyjä käyttäytymissääntöjä. (Koski 2011, 15.)

Kohonen toteaa, että ihmiset uskoivat personifioituun tuleen/tulenhaltiaan tietyissä epävarmoissa tilanteissa, kun tuli on polttanut ja palovamma pitäisi parantaa. Tämä uskomisen näkyy lähinnä heidän (rituaalisessa ja traditionmukaisessa) toiminnassaan, joka ei välttämättä ollut tiedostettua. Toisenlaisissa tilanteissa samat ihmiset saattoivat kieltää sen, että tuli olisi persoonallinen. (Kohonen 2020, 181.) Tiedetyt uskomukset saavat myös traditiosta ja perinteenmukaisuuksista enemmän painoarvoa. Useat muistintutkijat ovat havainneet, että ihmisiltä kysyttäessä muistelemaan tiettyä tapahtumaa, nämä lisäävät muistoihin aspekteja, joita olettavat tilanteeseen kuuluvan eli mitä heidän semanttinen tietoutensa ohjaa heidät muistamaan. Semanttinen tieto eli skeemat perustuvat yksilön aikaisempiin kokemuksiin, jotka ohjaavat tietäntyyppiseen käyttäytymiseen esimerkiksi sosiaalisissa tilanteissa. Yhteisön jakaessa samat skeemat niistä tulee kulttuurisia skeemoja, jotka puolestaan ohjaavat tiettyjen uskomusten muodostumiseksi vakuuttaviksi näkemyksiksi, joihin ihmiset voivat luottaa. (Kohonen 2020, 169–170.)

Tarkastelen itämerensuomalaista kulttuuriperimää ja luonnonuskoa kansanuskon ilmentymänä kansanuskon ollessa itämerensuomalaisen perinteen alakäsite. Käytän tutkielmassani käsitettä suomalaiskarjalainen, sillä suomalaisuuden etuliite kansanuskon määrittelyssä on varsin yleistävä ja ongelmallinen. Ukonvaaja dokumentti käsittelee tekijöiden mukaan sekä itämerensuomalaista mytologiaa että muinaista luonnonuskoa. Siikala (2012, 15) huomauttaa, että Itämeren pohjoisalueiden mytologian hahmottaminen suomalaiseksi on poliittinen teko ja valinta.

Suomalaista kansanuskoa erillisenä perinnealueena on haastavaa, ellei jopa mahdotonta, erottaa sisarkulttuuriensa perinteistä. Länsisuomalaisten ja itäsuomalaisten perinteiden välillä voi olla merkittäviä eroja, ja itäsuomalaiset (savolaiset ja kainuulaiset) perinteet ovat tietyissä määrin samankaltaisia karjalaisten kanssa. On oleellista korostaa, että suomalaiset perinteet itsessään eivät myöskään ole keskenään yhtenäisiä ja eri alueilla tunnetuissa perinteissä voi olla suuriakin variaatioita. Samankaltaista myytti- ja uskomusainesta on tunnettu mahdollisesti myös naapurikulttuureissa, kuten Karjalassa. (Sarmela 2007, 64–68.) Jo yhdessä tärkeimpänä suomalaisen muinaisuskon kirjallisena lähteenä pidetyssä Mikael Agricolan epäjumalain luettelossa vuodelta 1551 tehdään rajanteko hämäläisten ja karjalaisten perinteiden välille (Hyry ym. 1995, 47) eli suomalaisena pidetyn perinteen jakautuminen läntiseen ja itäiseen.

Käsite suomalaiskarjalainen tunnustaa myös karjalaisen perinteen voimakkaan vaikutuksen, lähtökohdan ja läsnäolon suomalaisena pidetyssä perinteessä. Esimerkiksi kalevalaisesta epiikasta on käytetty folkloristisessa tutkimuksessa viime vuosikymmenten aikana nimitystä suomalaiskarjalainen. Kalevalan pitäminen Suomen kansalliseepoksena on popularisoinut karjalaissuomalaisen runoperinteen, josta kyseinen monikulttuurinen teos on koostettu. Tämän tutkielman tekoprosessin aikana pyrin pysymään tietoisena suomalaisuuden ja karjalaisuuden käsitteiden haasteellisuudesta ja tekemään avointa rajantekoa perinteiden välillä aina kun se on suinkin mahdollista. Suomalaisuus on määriteltävissä paitsi maantieteellisesti myös kulttuurisesti ja sosiaalisesti: suomalaisuuden kuva elää ihmisten mielikuvissa kuviteltuna todellisuutena (Timonen 2004, 73).

Kansanusko on säilynyt ja välittynyt eteenpäin suullisena perimätietona sukupolvien yli riittien eli uskomuksellisia elementtejä sisältävien toimien ja käyttäytymistapojen kautta. Perityt käsitykset eivät perustu uskonnollisten instituutioiden pyhiin kirjoituksiin tai yhtenäisiin oppijärjestelmiin, joten kulttuurin muuttuessa myös näihin käsityksiin on voinut kerrostua keskenään ristiriidassa olevia ajatuksia. (Siikala 2012, 75.)

Käsitteellä kansanusko on viitattu heikosti laitostuneisiin tai laitostumattomiin uskontoihin, jotka ovat eläneet yleensä maalaisrahvaan keskuudessa, erityisesti kristillisen Euroopan maalaisväestön perinteenä. Tästä syystä Siikala näkee kansanusko termin ongelmallisena. Osittain myös siitä syystä, että kansa määre on merkitykseltään erittäin laaja. Hän käyttää

käsitettä rahvaanusko tai rahvaanuskonto määrittämään synkretististä uskomusjärjestelmää, joka viittaa myös yhteiskunnalliseen ja uskonnolliseen hierarkiaan. (Siikala 2012, 76–77.)

Uskomusaineistot, erityisesti uskomustarinat, ilmentävät varhaismodernin maalaisyhteisön todellisuutta. Uskomusperinteen ilmaisema ajatusmaailma on pitkälti normatiivinen ja konstruktiiivinen, jossa sosiaalinen järjestys rinnastetaan luonnonjärjestykseen. Ihmisen toiminta ja moraaliset valinnat ovat yhteydessä maailman tasapainon pitämiseen, jonka järjestyksen laiminlyönti voi aiheuttaa kaaoksen tämän- ja tuonpuoleisen välille. Kansanusko ylläpitää tällaista normatiivista ajattelutapaa esimerkiksi mielikuvilla järjestystä ylläpitävistä tahoista ja normien rikkojia rankaisevista voimista. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna kansanuskolla voidaan tarkoittaa Kosken mukaan kollektiiviseen maailmankuvaan ankkuroituneita ja usein ylikuonnollisuuteen viittaavia näkemyksiä, asenteita ja mielikuvia, jotka liittyvät oleellisesti yhteisöllisiin arvoihin. Uskomusperinteenä toimii puolestaan perinteenä välitetyt tekstit, kuten kertova epiikka ja loitsut, sekä konkreettiset käytänteet, joiden kautta kansanuskoon sisältyvät mielikuvat tulevat ilmaistuksi. (Koski 2011, 17.)

Mielenkiintoni ollessa kansanuskon tuonpuoleisissa hahmoissa, on aiheellista tarkastella perinteen tarjoamaa kuvaa uskomushahmoista. Suomalaiskarjalaiseen kansanuskoon katsotaan kuuluvan supranormaaleja olentoja, jotka ovat sekä empiirisen kokemuksen (haltiat) että kertomusperinteen aiheena (heerosepiikka). Supranormaali olento voivat näyttäytyä ihmiselle ja toimia yksinään, mutta toisten kerrotaan esiintyvän ryhminä, kuten kirkonväki. Martti Haavio (1967) pyrki kuvaamaan suomalaista mytologiaa tutkimuksessaan käyttäen aineistonaan pääasiallisesti loitsuissa ja runoissa esiintyviä nimityksiä. Ukko on ainoa supranormaali olento, jonka kunniaksi pidetyistä juhlista on säilynyt kirjallisia lähteitä 1600-luvulta. (Virtanen 1999, 269.)

Tuonpuoleisia hahmoja koskevien empiirisiä havaintoja sisältävät kansanrunot tarjoavat vertailukohteen niistä ulkonäköön ja toimintaan perustuvista konventioista, joita voidaan pitää kansanuskossa enemmän tai vähemmän perinteisinä. Tutkimukset, joihin viitataan, perustuvat samojen kansanrunoaineistojen tulkintoihin, joten ymmärrän kansanrunousarkiston *Suomen Kansan Vanhat runot* (SKVR) -tietokannan sisältämien kansanrunojen kuvailut supranormaaleista hahmoista representaatiojärjestelmänä, jonka antamaa kuvaa voin verrata aineistossa rakennettuun esitykseen kansanuskon hahmoista. On

oleellista huomauttaa, että SKVR-osat ovat perinnealueita, eivät maakuntia. Esimerkiksi Karjalan-kangas on ollut suomenkielistä aluetta. Perinnealueita tarkastelemalla voidaan saada selville runojen paikallisuus, joissa hahmot milloinkin esiintyvät.

Timonen (2004) tulkitsee Peircen merkkiteoriaa ymmärtämällä tekstin tasoisen kuvauksen suhteen visuaaliseen näkymään ikonisena siinä mielessä, että siitä saadaan merkitykseltään kuvankaltainen käsitys. Symbolit hallitseva katsoja kykenee muodostamaan tietynlaisen kuvan yksityiskohtaisen kielellisen kuvauksen pohjalta. (Timonen 2004, 59.) Yhdyn Timosen näkemykseen siitä, että kansanrunojen tekstien kuvaukset hahmoista voidaan tulkita Peircen merkkiteoriaa hyödyntäen kuvankaltaisina käsityksinä, joiden kuvaa voidaan verrata aineiston välittämään kuvaan. Memoraatit ja uskomustarinat tarjoavat jokseenkin konventionaalisenä pidettyjä kuvailuja haltiakulttuurista, kun taas kansanrunojen sisällöt tarjoavat kuvailuja myyttisten jumalolentojen ulkomuodosta ja toiminnasta.

Kansanuskoa on tutkittu merkittävän paljon sekä folkloristiikan että uskontotieteen tutkimuskentällä. Folkloristi Anna-Leena Siikala on käsitellyt teoksissaan suomalaista kansanperinnettä ja -uskoa *shamanistisen mentaliteetin* (2002, 2017) ja *itämerensuomalaisten mytologian* näkökulmista (2012). Laajan yleisselvityksen kansanuskosta ja muinaisuskosta on kirjoittanut uskontotieteen näkökulmasta uskontotieteilijä Risto Pulkkinen (2015). Yleisemmin suomalaisesta kansanperinteestä on kirjoittanut folkloristi Leea Virtanen (1999). Folkloristista tutkimussuuntaa edustava Lotte Tarkka (1994, 1990) on perehtynyt tarkemmin vionalaiseen kansanrunouteen ja Kaarina Koski (2011) kirkonväkeen suomalaisessa uskomusperinteessä. Väiteluvun 4 kannalta oleellista feminististä ja sukupuolisensitiivistä tutkimusotetta puoltavat puolestaan Satu Apon (1995) *Naisen Väki* sekä 2000-luvun alkupuolella ilmestynyt Tarja Kupiaisen (2004) väitöskirja *Kertovan kansanrunouden nuori nainen ja nuori mies*. Juha Pentikäinen (2005) ja Vesa Matteo Piludu (2020) tarjoavat puolestaan näkemyksiä karhua koskeviin uskomuksellisiin käsityksiin.

Medioitunutta kansanperinnettä on tutkinut folkloristi ja mediatieteen emeritaprofessori Eija Timonen. Hän on tutkinut aihetta käsikirjoittajan näkökulmasta vuonna 2004 julkaistussa taiteen väitöskirjassaan *Perinne käsikirjoittajan työkaluna* ja tähän perustuvassa teoksessa *Perinteestä mediavirtaan* (2005). Hän tarkastelee kansanperinteestä vaikutteita ottaneita omia fiktiojulkaisujaan ja suullisen perinteen transformoimisprosessia osaksi 2000-luvun

lastenkulttuuria. Keskeiset löydökset supranormaalien hahmojen esittämisestä koskivat hahmojen transformoitumista lastenkulttuurin kontekstiin. Vaikka tarkastelen aineistossani esiintyviä supranormaaleja olentoja, tutkielmani ei varsinaisesti käsittele lastenkulttuuria, joten hyödynnän Timosen ajatuksia perinteen tuotteistamisen kieliopin osalta. Aineistossa transformaatio kansanperinteestä mediavirtaan on tapahtunut dokumenttielokuvan animaatioiden kontekstiin.

Kansanperinteen tuotteistamisen kieliopilla Timonen tarkoittaa menettelytapaa, joka säätelee perinneaineiston käyttöä. Esimerkiksi kansantarinoissa voidaan yhdistää toisiinsa tiettyjä teemoja ja tapahtumapaikkoja, joissa nämä teemat konkretisoituvat, miljööseen sopivien tunnusmerkkien perusteella. Lapissa peikot tunnetaan nimellä kufittaret, Pohjanmaalla vuorenpaikko ja Satakunnassa puolestaan hiidenväki. On myös mahdollista, että uusia tarinoita ei voi sitoa tiettyyn perinneaineistoon, vaan teemoja haetaan työhön laajasti suomalais-ugrilaisesta mytologiasta ja suomalaisesta kansanperinteestä. (Timonen 2005, 38, 42.)

## 2.2 Representaatio

Lähestyttäessä kansanuskon esitystä visuaalisen kulttuurin viitekehyksestä on oleellista ottaa tarkasteluun mukaan representaation käsite. Representaatio on niin keskeinen osa kulttuuria, että representaatiotutkimuksen voidaan nähdä sijaitsevan aivan kulttuurintutkimuksen ytimessä (Rossi 2010, 261). Kulttuurintutkija Stuart Hall (1997) käsittelee representaation määrittelyä ja tutkimusta teoksessa *Representation: Cultural representations and Signifying practices*. Lyhyesti ilmaistuna representaatio esittää, symboloi ja edustaa. Se on linkki, jonka avulla voidaan viitata niin oikean maailman objekteihin, tapahtumiin ja ihmisiin kuin kuvitteellisiin maailmoihin ja objekteihin. (Hall 1997, 16.)

Havainnollistaakseen representaation toimintaa Hall käyttää esimerkkinä puusta tehtyä ristiä. Konkreettisesti puuristissä on vain kaksi puuta naulattuna yhteen. Kristinuskon kontekstissa puuristi kuitenkin symboloi kristuksen ristiinnaulitsemista, ja tämä on konsepti, joka voidaan sanoittaa ja kuvittaa. Näin asioille annetaan merkitys kielen kautta. Representaatiolla tarkoitetaan toisin sanoen prosessia, jonka aikana tuotetaan merkityksiä mielessämme olevien käsitteiden avulla. Näitä merkityksiä jaetaan yhteisön yksilöiden

välillä yhteisen kielen avulla. (Hall 1997, 16–17.) Representaatioissa kieli on keskeisessä asemassa merkkien ja merkitysten tuottajana kulttuurissa.

Merkityksiä rakennetaan representaatiojärjestelmillä. Visuaalisen journalismin tutkija Janne Seppänen (2005, 84) erittelee median tarjoamien representaatioiden toiminnallisuuden kolmeen ryhmään. Ensinnäkin representaatiot tuotetaan aina jonkun toimesta. Esimerkiksi elokuva tai tv-sarja on tuotantotiimin yhteistyön lopputulos. Toiseksi representaatioita kulutetaan ja käytetään. Dokumenttielokuvia voidaan katsella, jakaa ja arvioida. Niitä voidaan käyttää myös aineistona tutkimustyössä. Lopuksi representaatio viittaa tulkinnalliseen prosessiin. Tulkinnallisessa prosessissa ihmisten mielikuvat, aistien kautta välittyvä esinemaailma ja erityyppiset “kielet” kohtaavat. (Seppänen 2005, 84.) Seppäsen ilmaiseman tulkinnallisen prosessin näkökulmasta Hall (1997, 17–19) jakaa prosessit edelleen kahdeksi representaation järjestelmäksi, mentaaliseen ja kielelliseen.

Ensimmäisessä järjestelmässä erilaiset konseptit saavat merkityksen *mentaalisten representaatioiden* kautta. Havaintojen ja aistien välityksellä muodostuvat konseptit, kuten rakkaus tai ihminen, saavat mielessämme vastaavuuden merkityksellisinä mielikuvina eli mentaalisisina representaatioina. Merkityksellisten mielikuvien avulla kykenemme tulkitsemaan maailmaa ja jäsentämään merkityksiä. Ihmiset kykenevät kommunikoimaan toistensa kanssa, kun heillä on suurin piirtein samanlaiset mielikuvakartat (conceptual maps). Mielikuva-karttojen konseptien välittämiseen tarvitaan keinoksi *yhteistä kieltä*, joka on toinen representaation järjestelmä. Kulttuurintutkimuksessa tapahtunut “kielellinen käänne” on mahdollistanut sen, että kaikki lingvistiseen kieleen sinänsä liittymättömät asiat voidaan ymmärtää kieleksi. Kielenä voidaan tarkastella niin ruumiinkieltä kuin visuaalista kuvastoa. (Hall 1997, 17–19.)

Kulttuuri muodostuu siis jaetuista mielikuvakartoista, jotka edelleen vaikuttavat jaettuihin kielijärjestelmiin, joilla voidaan tarkoittaa esimerkiksi maalaustradition kuvastoja. Merkityksellisen tiedon siirtyminen näiden kahden järjestelmän välillä tarvitsee niin kutsutun koodin. Representaation toimintaan kuuluu oleellisena osana merkkiopin eli semiotiikan käsitteet koodi ja merkki. Koodilla välitetään konseptit ja merkit kieleen, kun taas kielillä kommunikoimme mielikuvamme asioista (Hall 1997, 29).



Koodilla tai barthelaisittain myytilä voidaan viitata semiotiikan eri käyttöyhteyksissä hieman eri asioihin. Anita Seppä (2012, 156–167) esittää esimerkiksi mainostoimistoissa ja matkailumainonnassa tarvittavan tietoa niistä kulttuurisista koodeista, jotka säätelevät kohdeyleisöjen tai kuluttajien kuluttamiskäyttäytymistä. Mainosten tekijöiden tulee olla tietoisia kuvia säätelevien komposition ja aiheen valinnan koodistosta, kun taas kuvataiteilijan tulee tietää tekniskäytännöllisen koodin lisäksi estetiikan ja taidehistorian perinteestä. Koodistot säätelevät niitä vakiintuneita tapoja, joilla erilaisia taiteellisia aiheita tuotetaan ja esitetään. (Seppä 2015, 156–157.) Myös tv-ohjelmien “ammattillisia tekniskäytännöllisiä koodeja” säätelevät ja ylläpitävät erilaisten ammattiryhmien edustajat, kuten ohjaajat tai kuvaajat (Seppä 2015, 156, viitaten Hall 1980). Tässä tutkielmassa ymmärrän koodin vakiintuneina konventioina, joita on kirjattu ylös kansanuskon hahmogalleriaa esitettäessä kansanrunoudessa, folkloristisessa kirjallisuudessa ja animaation esittämistavoissa.

Seppänen (2005) huomauttaa, että representaatio asettuu myös esitettävän kohteen tilalle eristämällä välittömän vuorovaikutuksen. Esimerkiksi toista kulttuuria esittävien dokumenttien tarjotessa vain yksisuuntaisen esittelykanavan on hyvä nostaa esiin kysymykset representaation politiikasta (Seppänen 2005, 83). Visuaalisen kulttuurin tutkija Leena-Maija Rossi (2010) on tarkastellut representaation politiikkaa ja -vallankäyttöä erityisesti sukupuolen ja seksuaalivähemmistöjen näkökulmasta. Representaation ja sukupuolen suhdetta käsittelen enemmän luvussa 3.

### 2.3 Animaatio

Media-arkeologisesta näkökulmasta tarkasteltuna animaatio mediana on yhtä vanha kuin ihminen itse. Ihmisellä on esihistoriasta asti ollut tarve saada kuvat liikkumaan ja aikojen saatossa on kehitetty uusia muunnelmia animoinnin aikaansaamasta illusorisesta liikkeestä (Wells 1998, 1; Leinonen 2014, 8). Valitsin aineistoksi animaatiot koko elokuvan sijasta animaation elävöittävän luonteen johdosta. Animaatiotutkija Alan Cholodenkon teoretisoinnin mukaan kaikki elokuva on animaatiota, mutta valitsin erityisesti animaatiot tarkastelun kohteeksi, sillä elokuvassa esiintyvät animaatiot sisältävät kansanuskon hahmot visuaalisessa muodossa.

Terminä animaatio perustuu latinankieliseen sanaan *anima*, joka merkitsee sielua tai henkeä (Leinonen 2014, 8; Cholodenko 2014, 101). Animoida, ja siihen liittyvät sanat animaatio, animoitu ja animaattori juontuvat latinankielisestä verbistä *animate*, jolla tarkoitetaan henkiin herättämistä (Leinonen 2014, 8; Wells 1998, 10). Animaatioelokuvan kontekstissa se tarkoittaa laajasti keinotekoista liikkeen illuusion luomista elottomista viivoista ja muodoista.

Perinteisesti käytännön tasolla animaatio tarkoittaa kuva kovalta käsin piirrettyä elokuvaa, jossa luodaan illuusio liikkeestä, jota ei ole tallennettu konventionaalisen valokuvauksen merkityksessä. Tämä määritelmä sopii traditionaaliseen kalvoanimaation, mutta ei sellaiseen animaatioon, jota johtavat uudet teknologiat. Uudenlaisen teknologian animaatioita nähdään olevan esimerkiksi tietokoneanimaatiot tai muunlaiset kuvalliset manipulaatiot. Tarkemman määritelmän tarjoaa alan mestari Norman McLaren, jonka mukaan *“animaatio ei ole liikkumaan piirrettyjen kuvien taidetta, vaan liikkeen taidetta, joka on piirretty.”* (Wells 1998, 10.) Animaation ytimessä on liike, joka tapahtuu tallennettujen kuvien välissä, manipulaatiossa itsessään. Esimerkiksi Tom Gunning (2014, 41) käyttää tällaisesta kokemuksen ja ajan manipulaatioprosessista nimitystä *“hetken tuotanto”* (production of the instant).

Valitsemani aineisto ilmentää traditionaalista kalvoanimaatiosta poiketen digitaalisesti piirrettyä mediatuotetta. Uusi vuosituhat on nostanut tietokoneella luodut CGI hahmot (Computer-Generated-Imagery) hegemoniseen asemaan animaatiotuotannossa ja sitä käsittelevien teorioiden kaanoniin (Leinonen 2014, 10; Buchan 2014, 114). Tästä syystä on noussut myös tarve määritellä digitaaliselle animaatiolle tyypilliset piirteet.

Muun muassa Omar Linares Martinez (2015) asettaa digitaaliselle animaatiolle kaksi kriteeriä. Ensinnäkin animaation liikkeen on oltava keinotekoista. Tällä Martinez tarkoittaa sitä, että animaation on oltava liikkuva kuva, joka on tuotettu illusorisena liikkeenä. Illuusio liikkeestä syntyy graafisten asentojen luomisella, joissa on sen verran eroa, että ne muodostavat toisiinsa suhteutettuna ajallisen intervallin. Toiseksi animaation liikkeen illuusio ei toista reaaliaikaista liikettä eikä sillä ole vastaavuutta siihen. Tämän kriteerin mukaan animaatioksi voidaan lukea esimerkiksi sellainen keinotekoinen liike, joka saadaan aikaiseksi liikkeentallennus (motion capture) metodein. (Martinez 2015, 44–47.)

Ensimmäisestä kriteeristä käsin tarkasteltuna aineistoni animaatiografiikka ilmentää animaatiota niin kuin se ymmärretään digitaalisesti tuotettuna illusiona liikkeestä.

Useimmat animaatiota teoretisoivat julkaisut ovat keskittyneet enimmäkseen animaation praktikaaliseen ja historialliseen puoleen. Animaatioteoreetikon Alan Cholodenkon teoksia *The Illusion of Life: Essays on Animation* (1991) ja *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation* (2006) pidetään animaatioalan ensimmäisinä tieteellisten julkaisujen kokoelmateoksina ja animaatioteorian kulmakivinä. Cholodenko on pyrkinyt yhdistämään elokuvahistorian tieteenhaaran ja animaatiohistorian yhtenäiseksi elokuva-animaation teoriaksi ja kääntämään elokuvallisen apparatuurin ”animaattiseksi” apparatuuriksi. (Cholodenko 2014 103; 1991, 11.)

Cholodenko on esittänyt kaksi radikaalia teoriaa animaatiosta. Ensimmäinen väite on, että animaatio ei ainoastaan ole elokuvan muoto, vaan kaikki elokuvan muodot ovat lähtökohtaisesti animaatiota; elokuva itsessään on animaatiota. Animaatio on yleisesti nähty olevan marginaalissa asemassa elokuvahistoriassa, mutta Cholodenkon toisen väittämän mukaan elokuva on niin historiallisesti kuin teoreettisesti animaation ottolapsi, ei toisinpäin. Cholodenko käyttää argumenttinaan muun muassa elokuva-animaattorin ja praksinoskoopin kehittäjän Emile Reynaudin ajatuksia elokuvasta animoituina kuvina. Vuonna 1987 perustetun *Society for Animation Studies* tutkijat ovat sisällyttäneet elokuvateorioita animaatioteorioihin ja toisinpäin. On ehdotonta ottaa huomioon vuosikymmeniä kestänyt animaatiohistorian ja teorian tutkimuksen ja tutkijoiden olemassaolo. (Cholodenko 2014, 98–100.)

Animaatiota määrittelevät elämän ja liikkeen tarjoaminen. Kaikkien teoretisointien tulisi Cholodenkon mukaan ottaa huomioon näiden lisäksi myös animaatioiden läpikäymät syklit, metamorfoosit ja pysähtymisen mahdollisuudet. Animismin ja mekanismin dekonstruoiva yhteistoiminta luo elokuva-animaatiolle elokuvallisen apparatuurin, animaattisen apparatuurin (animatographic apparatus). Kaikki teoretisointi animaatiosta vain liikkeenä (ja mekanismina) poissulkien elämän (ja animismin) on reduktiivista. Animaatio ei kuitenkaan ole rajattu vain elokuvamuotoon. Se on idea, konsepti, prosessi, performanssi, työväline ja miljöö. Animaatio on Cholodenkolle aifilosofiaa Jacques Derridan ja Jean Baudrillardin ajatusten hengessä. Dekonstruktion käsite näyttäytyy Cholodenkolle väliinpuotoajana, kuin

filosofia, joka on ja ei ole filosofiaa. Animaatio on myös tällainen väliinpuotoaja, jota hän kutsuu Derridan käsittein elämäkuolemaksi. (Cholodenko 2014, 101–104.)

Animaatioon erikoistuvana digitaalisen median- ja elokuvatutkijana Suzanne Buchan on pyrkinyt julkaisuissaan (ks. *Pervasive Animation* 2013) kartoittamaan elokuvateorioista erityisesti animaatiota käsitteleviä osuuksia. Näistä fragmenteista on koottu pohja vuonna 2006 julkaistulle poikkitieteelliselle aikakauslehdelle nimeltä *Animation: An Interdisciplinary Journal*. (Buchan 2014, 111.) Buchan näkee animaation eri medioiden yhdistelmänä ja poikkitieteellisenä hybridinä, joka heijastaa myös modernia visuaalista kulttuuria. Visuaalisesti ja materiaalisesti animaatiossa yhdistyy useita luovan alan visuaalisia medioita, kuten valokuvaus, teatteri, maalaus, kuvanveisto, korkea taiteet, grafiikka ja teksti. (Buchan 2014, 125.)

Buchan (2014, 115) toteaa, että animaatio on loppujen lopuksi kinemaattinen muoto, jota voidaan analysoida lähestulkoon millä tahansa formaalilla ja tyyliä koskevilla elokuvallisilla parametreilla. Animaatiota voidaan lähestyä siis useilla elokuvatutkimuksen näkökulmilla ja tulokulmilla. Tästä syystä koen perustelluksi tarkastella dokumenttielokuvan sisältämien animaatioiden hahmoja.

Tutkielmani tutkimusmetodin ollessa hahmoanalyysi on oleellista tarkastella, miten animaation kontekstissa hahmot ymmärretään. Animoidut maailmat asuttavat animoituja figuureja, joita määrittää ontologinen mysteeri: animaatiosta kirjoitettaessa elokuvatutkimuksen alalla hahmoista puhutaan samalla tavoin kuin ihmisenäyttelijöistä (Buchan 2014, 119). Buchanin mukaan animaatiohahmoista puhuttaessa voidaan hyödyntää Mitryn teoretisointia elokuvallisista kuvista ja elokuvakonsepteista. Olennaista on hahmottaa, että figuurin olemassaolo ja luonne on määritelty kokonaan konseptuaalisen, tyyllillisen ja teknisen muotoiluprosessin konstruoinnin mukaan. (Buchan 2014, 119.) Tässä kontekstissa hahmojen muoto on riippuvainen mediaesityksen teknologistaiteellisista piirteistä. Edellä esitettyjen teorioiden lisäksi Maureen Furniss (1998) ja Paul Wells (1998) tarjoavat näkemykset animaation estetiikan tutkimuksesta.

## 2.4 Visuaalisen kulttuurin tutkimus

Tarkastelen aineistoni ilmentämää mediaesitystä visuaalisen kulttuurin viitekehyksestä. Visuaalinen kulttuuri tarkoittaa tutkimusotetta, jossa huomio kiinnitetään erilaisten visuaalisten representaatioiden merkitysten, tuottamisen ja vastaanoton tutkimiseen. Visuaalisen kulttuurin tutkimuksen tehtävänä on tarkastella kriittisesti visuaalisuuden kulttuurista rakentumista yhteiskunnallisesta, poliittisesta ja sosiaalisesta näkökulmasta, sillä visuaalisuuteen liittyy poikkeuksetta opittuja kulttuurisia ja historiallisia tekijöitä (Johansson 2007, 79).

1900-luvun alusta lähtien visuaalisten esitysten, kuten lehtikuvien, mainosten, elokuvien ja videoiden määrä on kasvanut mediajulkisuudessa jyrkästi. Mediakuvaston laajenemisen on nähty johtavan tilanteeseen, jossa koko kulttuuri on kuvallistunut, joskin tutkijoiden mielipiteet ovat jakautuneet tästä. Kuvallisuuden lisääntyessä myös monitieteellinen tutkijayhteisö on kiinnostunut mediakuvastosta kulttuurisina ja yhteiskunnallisina ilmiöinä. (Seppänen 2005, 17–18; Seppä 2007, 14.)

Visuaalisen kulttuurin tutkimuksen teoreettisen taustan juuret ovat 1950-luvun brittiläisessä ja osittain 1960-luvun ranskalaisessa yhteiskuntatieteellisessä kulttuurintutkimuksessa (Seppänen 2005, 35). Kulttuurin kuvallistumista koskeviin ongelmiin on kuitenkin kiinnittänyt huomiota jo 1930-luvun alussa saksalaisjuutalainen filosofi ja esseisti Walter Benjamin, jonka moderneja kuvien uusintamisteknologioita käsittelevä essee *“Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella 1989”* on säilynyt monen visuaalisen kulttuurin tutkijan inspiraationa ja päivitettyinä vastaamaan digitaalisen ajan teknisiä erityispiirteitä. Siteeratuimpia postmodernin teorian analyttikoita ja visuaalisuuden tulkitsijoita ovat Guy Debord, Jean Baudrillard ja Fredric Jameson, jotka näkevät kuvallisuuden kehityksen suunnan kielteisenä. (Seppä 2007, 15–16.)

Historiallisesta näkökulmasta tarkasteltuna kulttuurin kuvallistuminen on liitetty kahteen modernia kulttuuria leimaavaan erityispiirteeseen: massateknologian kehittymiseen ja kulttuuriteollisuuden syntyyn. 1800- ja 1900-lukujen taitteessa valokuva- ja elokuvakameran kehittyminen vaikuttivat merkittävästi visuaalisten esitysten luonteen muuttumiseen sekä mentaaliin prosesseihin, jotka liittyvät havaintoon. Taidekokemuksen aika- ja paikkasidonaisuus katosi ja uniikin teoksen kopioina levitettiin alkuperäisen

teoksen representaatioita kaupallistumisen myötä. Ohikiitävät visuaaliset vaikutelmat loivat uudenlaista visuaalisen kulttuurin lukutaitoa ja vaikuttivat katsojissa tietynlaisen samankaltaisuuden tajun syntyyn. (Seppä 2007, 17–18.)

Samankaltaisuuden tajun syntyyn liittyvät myös kulttuurisesti määräytyneet visuaaliset järjestykset, jotka vaikuttavat kuvien merkitysten tuotantoon ja vastaanottoon. Visuaalisuuden tutkimuksen olennainen kysymys liittyy olennaisesti merkitysten tuotantoprosessiin. Visuaalinen järjestys on oleellista mieltää semioottisen teorian käsitteistön mukaan ammatillisten erityiskoodistojen sekä yhteiskunnallisia valtasuhteita heijastavaksi rakenteellisiksi toistoiksi. Visuaalisia järjestyksiä voi syntyä myös voimakkaista mielenliikutuksista (affektit), ruumiillisista impulsseista sekä katsojan muistista ja tiedostamattomasta. (Seppä 2015, 18; Kupiainen 2007, 37–39.) Kiinnitän huomioni kuitenkin tutkielmassani visuaalisten esitysten konventionaaliseen puoleen. Konventionalismilla tarkoitetaan, että esityksessä käytetään tiettyjä vakiintuneita kuvallisen esittämisen tapoja, konventioita, representaation rakentamiseen (Kupiainen 2007, 46).

Visuaalisten esitysten vastaanottoa tarkasteltaessa tutkijoiden on hyvä lähteä representaatiotutkimukselle ja semiotiikalle ominaisesta oletuksesta, että katsoja on merkijärjestelmien ja visuaalisten koodien tulkitsija, joka pystyy tunnistamaan kuvaan liittyvät kulttuuriset valtasuhteet. Visuaalisen kulttuurin tutkimuskohteiden visuaalisuus edustaa mitä tahansa näkyvää ja tulkittavaa, mikä hahmottuu meille muotoina, väreinä, liikkeenä tai merkityksinä näköaistin välityksellä. (Seppä 2015, 20.) Visuaalisuudesta voivat toimia esimerkkeinä pukeutuminen, elokuva sisältöineen, nettikulttuuri tai audiovisuaaliset esitykset. Erityisesti mediatutkimuksessa kyseiset visuaalisen kulttuurin muodot tulkitaan teksteinä. (Rossi 2003, 14.)

Mediaesitysten ymmärtäminen teksteinä liittyy pitkälti merkitysten muodostumisen sekä tekijän ja merkitysten tuotannon suhteen tarkasteluun. Esimerkiksi Reijo Kupiainen lähestyy artikkelissaan visuaalista kulttuuria erityisesti merkityksen tuottamisen näkökulmasta painottaen visuaalista lukutaitoa. Visuaalinen esitys ymmärretään tekstiksi, jolla on oma ”kieli” eli representaatiotapa. (Kupiainen 2007, 37–39.) Jälkistrukturalistisessa kulttuurintutkimuksessa hyödynnetään Lawrence Grossbergin (1995) esittämää ajatusta siitä, että emme voi päästä ”reaaliodellisuuteen”, sillä todellisuus on poikkeuksetta kielen tai kielellisten esitysten kautta välittyvää. Tämän käsityksen mukaan maailma ymmärretään

perustavalla tavalla tekstuaaliseksi; ihminen liikkuu esitysten ja näiden tuottamisen tapojen keskuudessa semioottisessa merkityskehässä. (Sihvonen 2006, 129–130.)

Katsoja on aktiivinen osallinen merkityksen tuotannossa visuaalisuuden lukijana eikä hän passiivisesti ainoastaan “uloskoodaa” merkityksiä, joita tekijä on esitykseen “sisäänkoodannut” (Seppä 2015, 129). Representaatiot ovat aktiivisten valintojen tulosta ja representointi tapahtuu sosiaalisesta näkökulmasta. Kulttuurintutkimuksen ydin muodostuu näihin valintoihin kytkeytyneiden vallan ulottuvuuksien, kuten sukupuolen, kansallisuuden, “rodun” ja etnisyyden, tarkastelu. (Sihvonen 2006, 130.)

Yhteenvetona visuaalisen kulttuurin tutkimus voitaisiin lyhyesti määritellä visuaalista tutkivien tieteiden samanaikaiseksi yhdistymis- ja eriytymisprosessiksi (Seppänen 2005, 21). Alan monitieteisyyden ansiosta koen pystyväni hyödyntämään mediaesityksen representaatioanalyysin lisäksi elokuvateorioita sivuavaa animaatiotutkimusta visuaalisen kulttuurin viitekehyydessä. Visuaalisen kulttuurin tutkimuksen viitekehyydessä työni teoriaosuus muodostuu representaatioanalyysistä mediaesityksistä. Seuraavaksi käsittelen tutkimusmetodini paikantumisen visuaalisessa kulttuurissa konstruktivistisesta näkökulmasta.

## 2.5 Representaatioanalyysi konstruktivistisestä näkökulmasta

Tarkastelen valitsemaani aineistoa representaatiotutkimuksen avulla, jolla tarkoitan tässä yhteydessä erilaisten mediaesitysten tieteellistä analysointia. Representaatio tarjoaa käsitteenä mahdollisuuden tarkastella erilaisten medioiden tapoja esittää ja tuottaa todellisuutta. Se auttaa myös hahmottamaan, kenen näkökulmasta ja millaisin välinein tätä todellisuutta tuotetaan. (Seppänen 2005, 77).

Lainaan analyttiseksi käsitteeksi representaation digitaalisten pelien ja pelikulttuurin tutkimuksen suunnalta, jossa on käytetty representaation ja erityisesti simulaation käsitteitä pureutumaan samoihin ilmiöihin: kuvaruudulla esiintyviin henkilöhahmoihin ja hahmoihin liittyviin tapahtumiin (Sihvonen 2006, 134). Aineistoni ei ilmennä itsessään pelikulttuuria, mutta animaatio käsitteenä on hyvin lähellä digitaalisia pelejä kulttuurituotteena. Tästä syystä koen hyödylliseksi avata hahmoanalyysiä pelihahmojen analysoinnissa käytettyjen tarkastelutapojen avulla.

Sihvonen (2006) esittelee kolme tapaa tarkastella pelihahmoja representaatioanalyysiä kautta. Ensimmäisen representaation näkökulmasta tapahtuvan käytännön mukaan tarkasteltavissa oleva hahmo rinnastetaan elokuvissa ja muissa audiovisuaalisissa kulttuurituotteissa esitettyihin henkilöihahmoihin ja näiden toimintalogiikkaan. Pelihahmo Lara Croft on esimerkiksi rinnastettu pop-musiikin ikoniin Madonnaan ja toimintasankari Xenaan. (Sihvonen 2006, 136–137.)

Tutkielmani kannalta oleelliset ovat puolestaan seuraavat tavat, joissa keskitytään genreen ja stereotyyppioihin. Ensinnäkin tarkasteltavat hahmot voidaan suhteuttaa niitä kehystäviin kulttuurisiin ja genrepainotteisiin hahmotus- ja puhetapoihin. Erilaisilla peleillä on niille ominaiset ja niitä määrittelevät genrepiirteet, jotka vaikuttavat eksplisiittisesti tai implisiittisesti hahmojen esitystapoihin. Toisessa tavassa pelihahmoja tarkastellaan niiden stereotyyppisyyden kautta. (Sihvonen 2006, 137.)

Stereotyyppisyys liittyy merkittävästi representaation edustavuuden ulottuvuuteen ja korostaa kysymyksiä edustamisen vallasta. Stereotyyppi viittaa merkkeihin, joiden avulla tuotetaan ja ylläpidetään tiettyjä yksilöitä tai ryhmiä kulttuurisesti määritteleviä yleistyksiä tyyppittelyn logiikan kautta. Kyseiset merkit voivat liittyä tyyppittelyn kohteina toimivien yksilöiden taustaan, arvoihin ja käyttäytymiseen. Stereotyyppit edustavat ja viittaavat usein itseään laajempiin kokonaisuuksiin. Mediakulttuurissa stereotyyppit ilmenevät konteksti- ja genneriippuvaisina representaation muotoina. Kulttuurisen kontekstualisoinnin logiikka näyttää tavassamme länsimaisen katseen alla tunnistaa Lara Croftin hahmo ulkonäöltään hyperfeminiiniseksi naisen kuvaksi. (Sihvonen 2006, 137–138.)

Representaatiota voi analysoida suhteessa oikeisiin konkreettisiin muotoihin, joita merkitys edellyttää: merkityksellistämisen käytännöissä, lukemisessa ja tulkinnassa. Tämä edellyttää oikeiden merkkien, symboleiden, hahmojen, kuvien, narratiivien, sanojen ja äänien eli sellaisten materiaalistien muotojen analyysiä, joissa symbolinen merkitys kiertää. (Hall 1997, 9.) Analysoimalla aineistossa esiintyviä hahmoja on mahdollista päästä kiinni tähän symbolisen merkityksen kierto- ja kierrättämiseen.

Tapa, jolla ymmärrämme representaation, vaikuttaa siihen, millaisella tutkimuksellisella otteella representaatioanalyysi tehdään. Hall (1997, 15) esittää, että kielen avulla maailmaa voidaan representoida kolmen teorian jaottelun mukaisesti: reflektiivien, intentionaalisen ja



konstruktiivisen lähestymistavan avulla. Reflektioivan lähestymistavan mukaan kuva heijastaa peilin kaltaisesti todellisuuden, kun taas intentionaalisissa ja konstruktivistisissa lähestymistavoissa representaatio toimii todellisuutta rakentavana ilmiönä.

Anita Seppä (2012, 59) esittää, että intentionaalisuutta korostettaessa lähdetään liikkeelle oletuksesta, että visuaalinen representaatio on suora ilmaus tekijän pyrkimyksistä eli intentioista. Sama uutiskuvasto voi tässä tapauksessa saada hyvin erilaisia merkityksiä riippuen siitä, mitä kuvan tekijän on uskottu haluavan ilmaista. Konstruktivistinen näkökulma korostaa puolestaan ajatusta laajemman kulttuurisen merkitysketjun säätelemästä merkityksen (konstruktion) rakentumisesta ja tietyn valtakoneiston sitoutuneisuutta siihen. Konstruktivistinen teoria valottaa näkemystä esimerkiksi siitä, että alastonkuvien valtava suosio liittyy yhteiskuntaa sääteleviin sukupuolisiin valtasuhteisiin ja niiden heijastumiseen kulttuuriin.

Mikäli visuaalista representaatiota pidetään todellisuuden heijastumana, on aiheellista kysyä, vastaako tarkasteltava kohde todellisuutta vai ei. Konstruktivistisessä näkökulmassa puolestaan pohditaan, millaista todellisuutta kuva rakentaa ja millä keinoin. (Seppänen 2005, 78.) Tarkastelen aineiston esittämää representaatiota jälkimmäisestä näkökulmasta käsin eli representaatiota todellisuutta rakentavana, konstruoivana, ilmiönä. Tällöin korostetaan representaation konstruktivistista luonnetta ja tunnustetaan median esittämien tarinoiden kyvyn tuottaa todellisuutta.

Analyysitasolla kysyn aineistolta, millaisia hahmoja animaatioissa esitetään ja tarkentavina sisällönanalyttisinä näkökulmina toimivat 1) hahmojen ulkomuoto (habitus, ikä, sukupuoli ja vaatetus), 2) toiminta (keiden kanssa hahmot esitetään, toimintaan liittyvät esineet ja toiminnan seuraus) ja 3) ympäristö (millaisessa ympäristössä hahmot kulloinkin esitetään). Konstruktionismi voidaan jakaa semioottiseen tai diskursiiviseen lähestymistapaan, joista semioottisessa tarkastellaan, miten kielellä tuotetaan merkityksiä ja diskursiivisessa sitä, mitä representaatiosta seuraa eli sen politiikka (Hall 1997, 5–6). Keskityn analyysissäni semioottisen konstruktionismin lähestymistapaan, jossa semioottiset käsitteet merkki ja koodi ovat keskeisessä asemassa.

Seppä (2015, 190, 197) esittää visuaalisen kulttuurin tutkijoiden Jay David Bolterin ja Richard Grusin puhuneen medioiden kierrätyksen ideasta. Heidän esittämänsä remediaation

käsite perustuu oletukselle, että aikaisempiin medioihin liitetyt havainnoimisen ja esittämisen tavat eivät häviä uudenlaisten teknisten työvälineiden muotoutumisen yhteydessä. Mediumista toiseen siirtyvät visuaaliset merkitsijät muuttuvat esitysvälineen muuttuessa, mutta esimerkiksi Bill Violan auraattiset videotaideteokset ilmentävät, että muutosprosessissa olevat tekniset taiteelliset välineet voivat edelleen välittää aiemman kuvallisen esittämisen merkityksiä, joka luo jatkuvuutta.

Kuten edellä on todettu, merkkien muodostuminen ja käyttö perustuu kollektiivisesti jaettuihin ja laajasti tunnettuihin symbolimerkityksiin. Jatkuvuuden syntyyn vaikuttaa oleellisesti tulkintaprosessi, jonka kautta tulkitaan artefaktit tietynlaisiksi merkeiksi. Timonen (2004) on hyödyntänyt tutkimuksessaan Peircen merkityksenanto- eli semiosisprosessia, jonka avulla on mahdollista tarkastella perinteestä muodostettuja tuotteita ja niissä ilmeneviä jatkuvuuksia. Representaation tekijä eli sanoman lähettäjä luo sanomalleen tietyn antomerkituksen ja vastaanottaja antaa sille saantomerkituksen. Vastaanottaja rakentaa merkityksen tietynlaisessa kontekstissa, ja lähettäjä puolestaan muodostaa viestin kyseisen kontekstin ja kohderyhmän intressien mukaan. (Timonen 2004, 55.)

Perinteen jatkuvuuden kysymykseen liittyy se, kuinka eri tuotokset ovat toimineet merkkeinä niitä seuranneiden merkkien muodostumiselle. Perinneyhteisö on ylläpitänyt perinnettä, jonka perinteenkannattaja omaksuu omalla tavallaan. Tämän tulkinnan perinteenkannattaja esittää tarinana suullisessa tilanteessa. Perinteenkerääjä taltioi perinteenkannattajan yhden version ja kirjoittaa sen ylös kerättyä tarinana. Perinteenkerääjä vie kerätyn aineiston arkistoon, jossa puolestaan arkistovirkailija dokumentoi tarinan arkistoversioksi. Arkisto tarjoaa arkistokappaleita ulkopuoliseen käyttöön ja luovan alan tekijät hyödyntävät luomistyönsä apuna kerättyä materiaalia. Kirjailijan tapauksessa hän tarjoaa käsikirjoitusideaansa tv- tai tuotantoyhtiölle ja laatii moniammatillisen av-ryhmän työstettäväksi audiovisuaalisen ohjelman käsikirjoituksen. Valmis av-ohjelma siirtyy erilaisten välityskanavien kautta audiovisuaalisten teosten markkinoille. Eri tuotokset ovat toimineet näin seuraavien tuotosten merkityksenantoprosessissa. (Timonen 2004, 57.)

Tässä prosessissa perinteen tunnistettavuus nousee olennaiseksi. Perinteen ilmaisijoina voivat toimia esimerkiksi tuohivirsut ja supranormaalien olentojen ilmaisijoina ihmisen kokemusmaailman ulkopuolelle jäävät ilmiöt ja oliot, kuten hännällinen ihminen. On tärkeää

huomata, että tietyssä tulkintaympäristössä merkki saattaa olla laajemmin tai suppeammin ulkoapäin määräytyvä. Esimerkiksi perinnetarinan narratiivissa perinneyhteisössä hyödynnetty merkki saattaa olla indeksinen ja tiettyyn merkitykseen sidottu. Sama merkki osana dokumentaarisessa elokuvassa kerrottavaa tarinaa saattaa olla konventionaalinen ja tahdonvarainen. (Timonen 2004, 57–58.)

Timosen luomat fiktiiviset tarinat palauttavat perinnetarinat osaksi niiden alkuperäistä käyttöympäristöä - osaksi oletettua reaali maailmaa. Timosen fiktiivisissä artefakteissaan hyödyntämät perinnetarinat esitetään ikonisena kuvauksena myyttisen menneisyyden maailmasta. Fiktion sisällä symbolisen merkityksen saavat merkit, joilla viitataan tuonpuoleiseen. (Timonen 2004, 62–65.) Tarkastelen seuraavissa väiteluvuissa aineistoni analyysistä nousseita havaintoja tuonpuoleisiin toimijoihin viittaavista merkeistä.

## 3 Sukupuolittunut esitys

### 3.1 Androgyynit hahmot

Tässä luvussa esittelen, miten suomalaiskarjalainen kansausko näyttäytyy aineiston valossa sukupuolittuneena hahmojen esitystavan perusteella. Vastaan analyysikysymyksiin hahmojen habituksesta, ja keskityn tarkemmin hahmojen sukupuoleen, ikään ja vaatetukseen liittyviin havaintoihin. Lisäksi vastaan kysymyksiin hahmoihin liitetystä esineistä ja toiminnasta. Tulkittaessa aineiston hahmot ihmisiksi aktivoidaan molemmat representaation järjestelmät. Mielen käsitteellinen kartta auttaa tulkitsemaan tietyn visuaalisen hahmon ihmiseksi ja hyödynnän merkkijärjestelmää, jossa tietynlainen visuaalinen hahmo vastaa kollektiivisesti kulttuurisesti jaettua merkitystä ihmisestä (Seppänen 2005, 89).

Kansanuskossa useat hahmot ovat androgyynejä tai kuvailuissa esitettäessä sukupuoleltaan liukuvia. Hahmot voivat usein ilmestyä näkijälle sekä miespuolisena että naispuolisena tai useassa olomuodossa. Haltian syntyä ja hahmoa koskevien toisintojen levinneisyyskartasta (Sarmela 2007, 383) ilmenee, että monihahmoisen haltian esiintyminen on runsainta Suomen itäisillä alueilla. Esimerkiksi Savossa ja Laatokan Karjalassa se on esiintynyt liikkuvana heinäkasana, heinärukona. Tavallisimmin haltia on kuitenkin näyttäytynyt jonkin eläimen hahmossa. Eläin- ja vaihteleva hahmoinen haltia on tunnettu myös läntisillä alueilla, mutta etenkin itäisten alueiden haltiatulkintoja hallitsevat sekä eläin- että vainajahaltiat. (Sarmela 2007, 386.)

Havainnot luonnonhaltijoiden ulkomuodosta vaihtelevat merkittävästi alueittain. Esimerkiksi metsäneläimiä suojeleva ja hallitseva metsänhaltia on voitu nähdä sekä miehenä että naisena (Virtanen 1999, 276). Metsän- ja vedenhaltiat Tapio ja Ahti ovat mahdollisesti olleet alun perin *emuita* eli feminiinisiä saaliinhaltioita, joskin heikosti personifioituina (Pulkkinen 2015, 72).

Kupiainen esittää myös mielenkiintoisen havainnon kalevalamittaisessa kansanrunoudessa tapahtuvasta ristiinpukeutumisesta Pohjolan akan metamorfoosin tapauksessa, kun tämä lähtee noutamaan sampoa takaisin. Pohjan akan kuvaillaan pukeutuvan osin miesten vaatteisiin, joka ei ainoastaan viittaa miehen roolin ottamista, vaan merkitsee myös mahdollista arkaaista rituaalikäytäntöä, jossa noita saa haltuunsa toiseen sukupuoleen

liittyvää voimaa eli väkeä pukemalla ylleen toisen sukupuolen vaatekappaleen. (Kupiainen 2004, 42.)

Perinteen tunnistaminen on kytköksissä hahmoihin kiinnitettyihin merkkeihin. Vellamon perinteen kuvauksissa korostuu erityisesti suurikokoiset ruokorinnat, kalamaisuus ja pitkät hiukset. Ymmärtäessämme visuaalisen kuvan merkiksi voimme analysoida sen sisäistä maailmaa merkkien välisenä vuorovaikutuksena. Esimerkiksi naispuolisen hahmon esittäminen Ahdin puolisona ohjaa katsojan tulkintaan, koodaukseen, että kyseessä on Vellamon hahmo.

### 3.2 Näkymättömät naiset ja maskuliiniset miehet

Aineistossa on havaittavissa mieskeskeisyys ulkomuodoltaan ihmisiä muistuttavista tuonpuoleisista hahmoista animaatioissa 1, 2 ja 4. Ensinnäkin miespuolisia hahmoja esitetään kuvallisesti enemmän kuin naispuolisia hahmoja. Toiseksi hypermaskuliiniset miespuoliset hahmot liitetään esineisiin ja toimintaan, kun taas naispuoliset hahmot esiintyvät luonnon elementteinä tai ilmiöinä. Miespuoliset hahmot esitetään toisin sanoin aktiivisina. Heidän kehonsa ruumiillistuvat esineiden kautta, kun taas naiset esitetään passiivisina ilmiöinä taustalla.

Animaatioissa esiintyvien hahmojen nimet - Iro neito, Päivätär, Pohjolan emäntä, Ilman impi ja Vellamo - viittaavat kaikki naispuolisiin henkilöhahmoihin. Olen koonnut taulukkoon 1. ne hahmot, jotka esiintyvät animaatioissa visuaalisesti. Taulukosta on havaittavissa, että miespuoliset ihmismäiset hahmot saavat kuvallisesti enemmän aktiivista tilaa kuin naispuoliset ihmishahmot. Miespuolisista ihmisen kaltaisista hahmoista animaatioissa esiintyvät Väinämöinen, Joukahainen, Ilmarinen ja Ahti. Viidestä naishahmosta ainoastaan se hahmo, joka esitetään jonkun puolisona, saa animaatioissa ihmisen kaltaisen kuvallisen muodon; Vellamo.

Vellamo näyttäytyy animaatioissa ainoastaan suhteessa Ahtiin. Kertoja kuvailee Vellamon lukuisia työtehtäviä, kuten mahtia hallita meren säätä tai kalaonnea, mutta Vellamo ei näytetä toteuttavan näitä töitä. Hänet esitetään kuvallisesti joko Ahdin puolisona tai Ahdin vierellä ilmestymässä ihmisten leiritulille.

Taulukko 1.

Animaatiot	Kaikki mainitut hahmot / Esillä olevat hahmot
1	Iro Neito, Väinämöinen, Joukahainen, Ilmarinen, Sotka, Päivätär ja Pohjolan emäntä
2	Väinämöinen/Ukko, Ilman impi, Ilmarinen ja Kala
3	Sudet, Korppi ja Hybridi
4	Ahti ja Vellamo
5	Karhu

Vellamo esiintyy myös kansanrunouden kalastusloitsuissa suhteessa Ahtiin, joko tämän vaimona tai tyttärenä (Pulkinen & Lindfors, 396). Kuvailut vaihtelevat kuitenkin sen perusteella, mihin ikään Vellamo asetetaan. Ahdin puolisona hän on Veden emäntä, -akka tai -eukko, toisin sanoen oletettuna iäkkäämpänä naishenkilönä. Neitona eli nuorempana henkiolentona häneen on liitetty eri merkityksiä. Veden emäntä on tunnettu ensisijaisesti Itä-Suomessa ja Veden neito on länsisuomalaista perua (Krohn 1915/2008, 76). Memoraateissa veden vanhempi naishaltia asetetaan veden eukoksi tai meren emännäksi. Vanhempana häneen liitetään myös vaimon asema. Ulkomuodoltaan häntä kuvaillaan kultakutriksi sekä ruoho- tai vaahtirintaiseksi. Pukunaan hän kantaa vaahtipaitaa, jos hänet esitetään puettuna. (Krohn 1915/2008, 84.)

Aineistossa Vellamon hahmoon liitetään ne merkit, jotka viittaavat tunnistettavasti naiseuteen ja varsinkin nuorekkuuteen, joten hänen voitaisiin nähdä edustavan Vellamon neidon toisintoa. Vellamon keho näyttyy aineistoissa rypyttömänä ja sileänä. Hänet on asetettu selin katsojaan päin vasen olkapää ja lavan alue paljastettuna sekä pitkät hiukset selkää pitkin aaltomaisesti laskeutuvina. Pitkät hiukset on nähty perinteisesti naisellisen seksuaalisuuden ja yleisesti naisellisuuteen viittaavana merkinä (Rossi 2003, 38) ja hahmon esitys toisintaa tätä mallia. Vellamon pää on suuntautunut jatkuvasti Ahtiin. Kertoja kuvailee häntä ruokorintaiseksi, mutta hänet on asetettu selin katsojaan päin paljastaen muodostaan vain hiukset ja selän. Asento on samaan aikaan länsimaiselle katsantotavalle viettelevä, mutta myös määrittelyä pakeneva. Vellamoon ja yleisemmin vedenhaltiaan liitetyt attribuutit

– pitkät hiukset ja rinnat – (Krohn 2008, 76; Virtanen 1999, 275) ovat ketjuuntuneet esityksessä.

Vellamon neito ilmenee kansanrunoissa naisena, jota ei voida määritellä. Hänen ulkomuodossaan yhdistyvät eläimellisyys ja inhimillisyys olematta kuitenkaan täysin kumpaakaan. Kalaksi hän on erikoinen, mutta ei kannan myöskään naiseen tai neitoon viittaavia kulttuurisia symboleja, kuten neidon pantaa. (Kupiainen 2010, 176.) Vellamon neidon onginnasta kertovan kalevalamittaisen runon Vellamo on tulkittavissa myös aktiiviseksi toimijaksi. Esimerkiksi Seppo Knuutilan (1981) ja Ulla Pielan (1999) tulkintojen mukaan Vellamo neito muuttuu saalistettavasta olennoista kommunikoiivaksi ja miespuolista onkijaa pilkkaavaksi naiseksi. Tällaisen tulkinnan valossa Vellamo ei enää täytä varhaisempien tulkintojen eteerisen epämääräisenä ja passiivisena aalloilla vellovan olennon kuvaa. Vellamon neitoa voidaan pitää jopa naiseuden määrittelyn mahdottomuuden ilmentäjänä, sillä hänessä ei esiinny kulttuurisesti määrättyä ja tunnistettavaa naiseutta, jossa hänet asetetaan tiettyyn lokeroon. (Kupiainen 2010, 178–179.)

Väinämöisepiikan piirissä Vellamon neito esiintyy ainoana oma-aloitteinen morsiamena, joka on syntyjään tuonpuoleisesta merestä. Aloitteellisuus ei jää Vellamo neidon ainoaksi poikkeavuudeksi eikä Väinämöinen tunnista tätä naiseksi. Neito putoaa käsitteellisen erottelun rajatilaan eli tabun ja supranormaalin välille. Naiset liitetään heerosrunoissa yleisesti tuonpuoleiseen maailmaan. Nainen ilmenee vierauden lähteenä, joka tarkkailee rajan toiselta puolen. (Tarkka 1990, 239–243.) Perinteen mukaan nainen on siis toiseus, joka toimii rajalla tämän- ja tuonpuoleisuuden välissä, näkymättömissä.

Sukupuolittuneet näkemisen tavat ja representaatiot ovat syvällä kiinni länsimaisessa kulttuurissa, vaikka feministitutkijat, kuten Laura Mulvey ja Judith Butler, ovat pyrkineet nostamaan tietoisuutta luonnollisina pidettyjen kuvauserinteiden patriarkalisuudesta. Valtaosa populaareista naisrepresentaatioista toisintaa kuitenkin tiettyä kaavaa, jossa vähäpukeinen nainen on poseeraamassa oletetulle miesyleisölle. (Herkman 2001, 219.) Animaatiohahmojen asennot ja asut (tai niiden poissaolo) viittaavat länsimaiselle estetiikalle normatiiviseen esittämistapaan, jossa nainen nähdään passiivisena objektina, katseen kohteena.

On huomattava, että jako miehiin ja naisiin on rajoittunut pelkistys sukupuolen moninaisuudesta, mutta käytän tässä yhteydessä ihmisen kaltaisista hahmoista binääristä kahtia jaottelua. Voidaan myös pohtia, mitkä attribuutit on perinteisesti mielletty feminiinisiksi ja mitkä puolestaan maskuliinisiksi. Rossi (2003) keskittyy mainosanalyseissään visuaalisen kulttuurin sisällä operoivien feminiinisuuden ja maskuliinisuuden vastakkainasettelujen sosiaaliseen rakentuneisuuteen ja ei-luonnollisuuteen. Hän kyseenalaistaa vastakkainasettelujen tuottaman luonnollisena pidetyn sukupuolikuilun ylittämättömyyden ja pyrkii ymmärtämään maskuliinisuuden ja feminiinisuuden kulttuurisina määreinä ja sopimuksina. Tarkkuuden vuoksi hän käyttää määrittelyssään käsitteitä miesmaskuliinisuus ja miesfeminiinisyys sekä naismaskuliinisuus ja naisfeminiinisyys. (Rossi 2003, 33).

Länsimainen kulttuuri on rakentunut kyseisistä sukupuoliteknologisista vastakkainasetteluista, joista sukupuolijako miehiin ja naisiin on pidetty perustavanlaatuisina vastakohtina. Feministinen ajattelu pyrkii kirjoittamaan auki tällaiseen vastakohtaisuuteen historiallisesti kirjoittautunutta hierarkiaa. Todellisuuden hierarkkiseen jäsentelyyn on käytetty myös seuraavia vastakkainasetteluja: luonto/kulttuuri, järki/tunne, julkinen/yksityinen, länsi/itä, aito/keinotekoinen ja mieli/ruumis. Representaatioiden merkitysprosessissa toistuvat dikotomiat havainnollistuvat erojen politiikkana. (Rossi 2003, 32; 2010, 271.)

Rossin (2003, 12) teoretisointi pohjautuu feministifilosofi Judith Butlerin esittämään ajatukseen sukupuolen ja seksuaalisuuden performatiivisuudesta: sukupuoli on tekoja ja toistoa – toistotekoja. Butler on muodostanut tutkimuksissaan sukupuoliteorian siitä, että sukupuolta rakennetaan kaikissa muodoissaan performatiivisesti toiston kautta. Sukupuoli rakennetaan rituaalisissa käytännöissä, ja näiden käytäntöjen toistaminen saa kehollisuuden näyttämään luonnolliselta. (Ojajärvi 2004, 259–260.)

Media toimii tällaisen toiston ja aiempiin tuttuihin esitystapoihin ja kulttuuriseen ymmärrettävyyteen perustuvien esitysten keskeisenä välityskanavana. Sukupuolittuneen itsen illuusio syntyy muun muassa ruumiin eleistä, liikkeistä ja teoista. Tunnistettaviin sukupuolten esitystapoihin turvatuvat toistot pitävät epäsuorasti yllä heteronormatiivista sukupuolten järjestystä. Butlerin teoria sukupuolen performatiivisuudesta heijastelee konstruktionistista ajattelua. (Ojajärvi 2004, 263–264.)



Sukupuoli siis rakennetaan henkilön ulkomuodossa. Kuvallisesti ihmisen muotoisena ainoastaan Vellamo on edustamassa aineistossa naiseutta niin kuin se ihmisen ruumiillisuuteen liitetään. Muut naisjumaluudet ovat jääneet taustalle näkymättömiin. Animaatio tekniikkana korostaa naiseuden performatiivisuutta kuitenkin syklisyyden ja uudelleen muotoilun kautta.

Naiseuden esittäminen animaatiossa on ollut jatkuvassa kamppailussa animaatioalalla. Animaattorit Faith Hubley ja Mary Beams näkevät, että naisen kokemus tai ”feminiininen luonne” on enemmän syklistä, kun taas miesten kokemus on lineaarinen. Tämä ero saattaa heidän mukaansa näkyä taiteilijan tyyli- ja sisällöntuotannossa. (Furniss 1998, 238–241.)

Naisen ja naiseuden representaation rakentumiseen animaatiossa vaikuttavat usein taiteilijoiden valitsema syklinen ja temaattinen rakenne henkilökohtaisen maailmankuvan esittämiseksi elokuviansa sisällössä. Myös Sandra Laws on brittiläisiä naisanimaattoreita käsittelevässä tutkimuksessaan koonnut tiettyjä piirteitä, jotka esiintyvät naisanimaattoreiden töissä. Niissä tutkitaan kuvallisuuden kautta naisen muotoa ilmiönä, joka on muokattavissa ja jonka naiseus on korostettavissa tai täysin redusoitavissa. Ne havainnollistavat, kuinka perinteisesti esitetty naiseus on performatiivista: se voidaan pukea tai riisua tahdon mukaan. (Furniss 1998, 242–243.) Aineistossa näkymättömiin jäävät naisjumaluudet voivat feminiinisen estetiikan näkökulmasta katsottuna esittää toisintoa naiseuden liittämistä luonnonvoimiin- ja ilmiöihin.

Miespuoliset hahmot esitetään aineistossa puolestaan hypermaskuliinisina. Animaatiossa 1, 2 ja 4 esiintyvät kansanuskon hahmot Ilmarinen, Väinämöinen ja Ahti esitetään kansanrunouden kuvauksissa varsin yleisesti iäkkäinä miehinä. Erityisesti Väinämöinen edustaa prototyypistä vanhuutta ja on synnyltään vanhin (Siikala 2012, 255–256). Kansanrunouden kuvailuissa Ilmariseen, Väinämöiseen ja Ahtiin liitetään iäkkyyteen viittaavia sanoja, kuten ukko, iki-ikä ja vanhin (Krohn 1915/2008, 87). Joukahainen nähdään puolestaan nuorena jumalallisena sankarina (Siikala 2012, 253–254). Aineistossa kaikki miespuoliset jumalalliset olennot näyttävät nuorekkaina, lihaksikkaina ja vahvoina. Heillä on kiharaiset keskipekkarit, lihaksikkaat rintakehä ja käsivarret sekä sileä ja rypytyksen iho. Merestä kohoavan Väinämöisen polvi on täysin sileä karvojen alla. Heidän kehonsa ovat paljaat. Ahdilla on myös kietaistu olkapään yli meren vaahdoista muodostunut vaate, joka on kiinnitetty vesikasveilla.

Luonnonhaltijoita koskevassa uskomusperinteessä miespuolisten haltijoiden ulkomuodon kuvailussa nostetaan keskeiseksi parta. Useimmin Ahdilla kasvaa ruohoparta, toisinaan myös lima- ja liinaparta. Kosteuteen ja väriin viittaavat puolestaan tuoresparta ja halliparta. Päähineenä on saatettu kokea vedenhaltialla olevan puolestaan liinalakki tai rättihattu. Muusta puvustuksesta otetaan huomioon vaahtinen vaippa, ruokopaita tai niinhousut. (Krohn 1915/2008, 84.) Uskomustarinoiden kuvailuun verratessa aineiston valossa Ahti näyttäytyy parran ja vaatetuksen puolesta perinteelle uskollisena esityksenä. Parran merkkiä toisintavat myös muut aineiston jumaluudet.

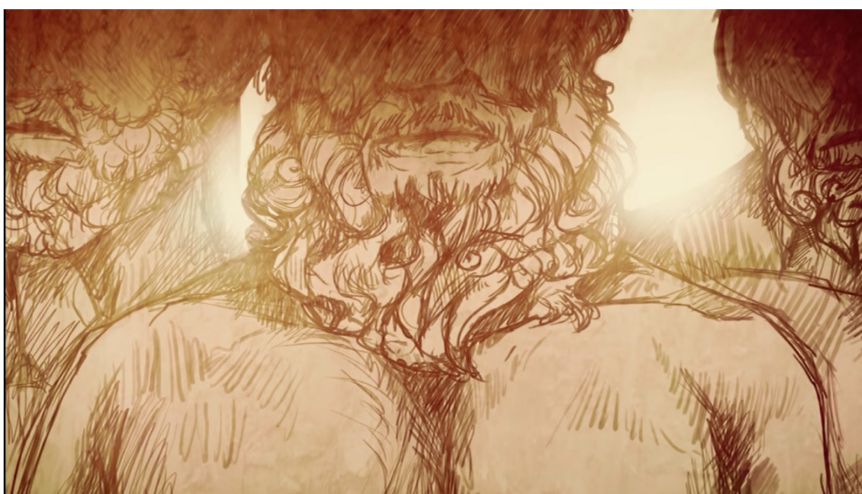
Ilmarisen kuvailuissa korostuu ilman käsite. Mikael Agricolan kirjoittamassa epäjumala Ilmarista käsittelevässä säkeessä ilmenevät sanat rauha ja ilma, joista ilma viittaa kansanrunoissa tuuleen ja myrskyyn. Haavio näkee kohtuulliseksi liittyä niihin tutkijoihin, jotka samastavat votjakkien Inmarin ja kotimaisen Ilmarisen, joita yhdistää ilman käsite. (Haavio 1987, 126–129.) Aineiston Ilmarisen ulkomuodossa mitään säähän viittaavaa merkkiä ei ole havaittavissa.

Rossi esittää, että mainonnan mieskuvat pitävät sisällään provokatiivisia ja stereotyyppiseen katsomiseen, samaistumiseen ja haluamiseen kehottavia rakenteita. Miehillä sukupuolituneen “komeuden” käsitteeseen liittyvät täydellisyyttä hipova vaatimus nuoruudesta, seksuaalisesta houkuttelevuudesta ja selväpiirteisestä kehon lihaksikkeudesta. 1990-luvun muutos on vaikuttanut miesihanteen muuttumiseen ultramaskuliiniseen “nykysoturiin”, jonka olemusta hallitsee atleetisuus. Suurista lihaksista on muodostunut normatiivinen miesmaskuliinisuuden merkki. (Rossi 2003, 43.) Vastaavanlaisen täydellisyyttä hipovan hypermaskuliinisuuden korostuminen aineiston miespuolisissa hahmoissa voisi nähdä havittelevan esitystä virheettömästä jumalolennosta. Länsimaisen anatomiaan liittyneet kauneuden normit ovat usein kiinnittyneet antiikin aikaan (Rossi 2003, 34), joka voi osaltaan olla vaikuttamassa animaatioiden miespuolisten jumalolentojen ulkomuotoon.

### 3.3. Mies, esine – nainen, luonto

Kuten taulukosta 1. käy ilmi, naispuolisista hahmoista vain Vellamo esiintyy ihmishahmoisena. Muut naispuoliset henkilöhahmot liitetään visuaalisesti luontoon ja sen ilmiöihin. Animaatiossa 1 kertojan puheessa Iro neito esitellään aktiivisena toimijana

synnyttäessään veljekset, mutta häntä itseään ei visuaalisesti näytetä. Miespuoliset jumalhahmot näytetään edestä paljas rintaisina ja lihaksikkaina seisoen vierekkäin ja heidän kasvonsa jäävät varjoon taustan kirkkaan valon loisteessa. Iro-neitoa voisi mahdollisesti esittää tämä kirkas hehkuva ja voimistuva valo veljesten takana. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna Iro neito realisoituu valona suhteessa veljeksiin, jotka alkuun panevat kosmoksen. Ilmatar (Iro-neito) kuuluu samantyyppisten naispuolisten luonnonolentojen kategoriaan kuin Kuutar ja Päivätär. Nimitys luonnonolento itsessään kiinnittää Ilmattaren ja Päivättären luonnonilmiöihin.



Kuvakaappaus animaatiosta 1. Ukonvaaja DVD.

Toisena luonnonolentona animaatiossa 1 mainitaan Ylistä hallitseva jumalatar Päivätär, elämän ja valon äiti. Suurin osa Päivättärtä kuvaavat SKVR:n kansanrunot ovat peräisin Karjalasta. Perinteen Kuutar ja Päivätär omaavat useita Neitsyt Mariaan tyypillisesti myöhemmin liitettyjä ominaisuuksia, ja Mariaan on liitetty paikallisten kivunlievittäjinä toimineiden luonnonpaikkojen naishaltijoiden, kuten Kivuttaren, toimia haavojen parantajana ja hoitajana. (Siikala 2017, 170–172; 2012, 294–295.) Yhdessä Kuuttaren kanssa Päivätär hallitsee perinteen kuvauksissa ampiaisia, herhiläisiä ja mehiläisiä, jotka valmistavat ja tuovat parantavia voiteita. Lisäksi Kuutar ja Päivätär kuvataan kutojina ja kehrääjinä, joiden kultalangalla ja hopealla helskytellyllä hurstilla on suojaava vaikutus. (Siikala 2012, 288.) Päivättäreellä on perinteen mukaan siis useita parantavia ja suojaavia tehtäviä, mutta aineistossa niitä ei näytetä eikä mainita.

Päivätär esitellään ensimmäisessä animaatiossa maan luomisen yhteydessä. Päivättärestä puhuttaessa kuva-alalle piirtyvän kupolimaisen kehän laelle muodostuu valkoinen hohtava

ympyrä ja sen lähiympäristöön tähtiä. Kuva siirtyy lähikuvaan kirkkaasti hohtavasta tähdestä. Siikala (2012, 295) pitää todennäköisenä, että Päivätärtä on pidetty lämmön ja hedelmällisyyden hahmona, mikä osaltaan on mahdollista liittyä aurinkoon ja aineiston kuvaan.

Kolmanneksi maanalaisen Manalan hallitsijaksi nimetty vanha nainen, Pohjolan emäntä, esitetään maailmanpylvään juurella, jossa alinen sijaitsee. Kuva siirtyy pylvään juurelle, jossa koko maa-alueen peittävän veden pintaan heijastuu tumma varjo. On tulkinnanvaraista, esittääkö kyseinen varjo Pohjolan emäntää, mutta kuva herättää mielikuvan, että Alisen hallitsija Pohjolan emäntä sijaitsee vedenalaisessa, nurinpäin käännettyssä maailmassa. Sekä Päivätär että Pohjolan emäntä esitetään suhteessa Ilmarisen takomaan maailman pylvääseen, Päivätär ylhäällä ja Pohjolan emäntä alhaalla. Ilman impi puolestaan pylvään ympäröimänä taivaana.

Animaatiossa 2 Ukon (Väinämöisen) takoma tulikipuna esitetään annettavan Ilman Immen tuiteltavaksi, mutta itse jumalatarta ei kuvallisesti näytetä. Kuva-alaa hallitsee taivas, jonka läpi ukon takoma tulikipuna putoaa Aluen järveen. Ukosta puhuttaessa näytetään kaksi lihaksikasta ja karvaista kättä takomassa hehkuvaa tulikipunaa, kun taas Ilman Immestä puhuttaessa näytetään tähtien täyttämää taivasta.

Miespuolisten hahmojen aktiivinen toiminta näyttäytyy heihin liitettyjen esineiden kautta. Väinämöinen saa runolaulunsa ansiosta maailman rakenteet ilmestymään sotkanmunan särkyneistä kuorista animaatioissa 1. Ilmarinen on takonut maailmanpylvään ja Joukahaisen kerrotaan pyytävän Väinämöisen kanssa tulikipunan kalan vatsasta animaatioissa 3. Kala liitetään objektina ja subjektina veljeksiin. Ahtiin liitetään puolestaan animaatioissa 4 vaahtoavat meren kuohut, kivinen pirtti ja kalastajien leirinuotiolle ilmestyminen.

Animaatio 2 esitetään tulikipunan takojan Ukon/Väinämöisen kädet. Tässä yhteydessä käsite synekdokee nousee merkittäväksi tekijäksi hahmon aktiivisuuden osoittajaksi suhteessa vasaraan ja tulikipunaan. Synekdokee yhtenä animaation ilmaisukeinona tavoittaa symbolijärjestelmän representatiivisen merkityskentän. Sen avulla voidaan ilmaista koko hahmoa tai objektia sen yhdellä osalla, esimerkiksi käsi voi edustaa hahmon ideaa tai hahmoon liitettyä assosiatiivista merkitystä. Synekdokee kiinnittää laajemman merkitysulottuvuuden yhteen kuvaan tai sen osaan. Hahmon kädestä voi tulla myös hahmo itsessään,

jolloin se representoi kokonaisuutta, johon se kuuluu. Synekdokee on erityisen tehokas keino, kun tarkoituksena on korostaa osan perustavanlaatuisia ominaisuuksia suhteessa kokonaisuuteen niin emotionaalisella kuin viitteellisellä tasolla. (Wells 1998, 80.) Käsien takomisliike tekee hahmosta aktiivisen toimijan suhteessa tulikipunaan.

Aineistossa lihaksikkaat kädet takovat kirkkaan punaisena hohkaavaa tulikipunaa ja liittävät hahmon tuleniskentä-historiolaan. Kansanperinteen toisinnoissa tuleniskennän suorittaja vaihtelee, kuten myös suorittajien lukumäärä. Nuoremmissa, vuoden 1675 Ilmajoen kärkeä pöytäkirjaan merkittyjen historiolan, jälkeisissä muistiinpanoissa esiintyy kaksi tuleniskijää, joista tyypillisimmät ovat Ilman ukko ja Väinämöinen (Haavio 2019, 367, 376). Aineiston yksi takova käsipari viittaisi vanhempaan perimään, mutta synekdokeen näkökulmasta se voi edustaa kaikkia tuleniskijöitä, jotka poikkeuksetta nähdään miespuolisina jumaluuksina. Tulen taivassyntyisen myytin tuleniskijä on ollut esimerkiksi Inkerissä, Laatokan Karjalassa, Aunuksessa, Pohjanmaalla, Savossa ja Pohjois-Suomessa Ilman ukko tai Ilmarinen (Siikala 2012, 335). Lisäksi aineistossa tulikalalan pyytäjänä esitellään epiikan sankarit Väinämöinen ja Joukahainen, jotka on nähty etenkin Vienassa tulensynty myytin aktiivisina toimijoina (Siikala 2012, 344).

Länsimaisen kulttuurin katsontatavalle pohjautuen aineiston esitys perustuu kulttuurisesti hierarkkiseen vastakkainasetteluun. Kulttuuristen vastakohtaparien osapuolet on pyritty yleisesti ketjuunnuttamaan hierarkisoivasti ja miesnäkökulmaa korostavasti. Naisuus ja feminiinisyys on liitetty passiiviseen luontoon, tunteenomaisuuteen, ruumiillisuuden viettävänä olemiseen ja yksityisen tilan sfääriin. Miehet ja maskuliinisuus on yhdistetty puolestaan järkeen, mielen rationaalisuuteen, ruumiin kontrollointiin, julkisen alueen- ja kulttuuriseen toimintaan. (Rossi 2003, 33; Nead 1992, 22–23.) Platonille, Aristoteleelle ja koko keskiajan ajanjaksolle tyypillisesti luonnollinen maailma on konseptoitu ja estetisoitu feminiiniseksi, “äidiksi” (Nead 1992, 23). Aineiston valossa ihmisen kaltaiset naispuoliset hahmot liitetään visuaalisesti luonnonilmiöihin, kuten valoon, aurinkoon, veteen, taivaaseen ja tähtiin. Miespuolisista hahmoista rakennetaan puolestaan aktiivista kuvaa lihaksikkailta kehoilla ja toiminnassa käytettävillä esineillä.

Aineiston esittämät ihmisenkaltaiset jumalhahmot kuuluvat kalevalaisen epiikan alueeseen, joten on syytä tarkastella itäistä perinnettä ja miehen ja naisen stereotyyppisiä kansanrunoissa. Lotte Tarkka (1990) esittää, että vienalaisessa epiikassa mies on runojen

aktiivisen toiminnan subjekti. Miehen toimintaan suhteutettuna nainen asetetaan objektiksi tai passiiviseksi tarkkailijaksi. Mies kykenee liikkumaan ja välittämään viestejä runojen maisemissa tämänpuoleisesta maailmasta tuonpuoleiseen. Mies on takonut taivaankannen tyhjyydestä. Runojen naiset hahmottuvat puolestaan objekteina tai vaihdon välineinä, rahalla lunastettavissa olevina morsiamina. Toisaalta naiset näyttäytyvät myös supranormaalien edustajina, kuoleman- ja eläimensekaisina hahmoina. Vanha nainen esitetään naisena tai vastustajana, kun taas nuori nainen kosittavana, pyydettyinä saaliina. (Tarkka 1990, 238.)

Tarja Kupiainen (2004) on käsitellyt tutkimuksessaan naisen ja miehen representaatioihin perinteessä, tarkemmin kalevalamittaisessa kansanrunoudessa. Poststrukturalismin vaikutuksen myötä feministisessä teoreettisessa keskustelussa on otettu biologisen ja sosiaaliskulttuurisen sukupuolen käsityksen rinnalle symbolisen sukupuolen käsite. Symbolinen sukupuoli asemoituu keskustelussa edellä mainittujen yläpuolelle ja on yhteydessä psykoanalyttiseen näkemykseen symbolisesta järjestyksestä: symbolisessa sukupuolella kiteytyy kielellisyys. Kielellistetyn symbolisen sukupuolen ajatukseen liittyy näkemys siitä, että feminiinisyys on miehinen konstruktio. Nainen ja naiseus on ensisijaisesti jotain, mitä mies ei ole. (Kupiainen 2004, 28.)

Animaatiotutkija Paul Wells puhuu feminiinisestä estetiikasta ja sukupuolittuneesta estetiikasta käsitellessään naiseuden representaatiota animaatiossa. Feminiininen estetiikka kehitettiin vastustamaan live-action kentän sisäänrakennettua maskuliinista kieltä ja hallitsevia ortodoksisen hyperrealistisen animaation koodeja, jotka hyödyntävät toistuvaa maskuliinista kieltä. Tällaista kieltä havainnollistavat esimerkiksi erittäin seksualisoitu hahmosuunnittelu tai miespainotteinen kerronnan rakenne, jossa miehet nostetaan toimijoiksi. (Wells 1998, 198–199).

Wells näkee, että animaatio tarjoaa mahdollisuuden operoida turvallisessa tilassa ja luoda auteuristista elokuvaa patriarkaalisten normien ulkopuolella sekä tuotannon että representaatiomallien kannalta. Naisanimaattoreiden työssä korostuu subjektiivisuus: he pyrkivät ilmaisemaan itseään tavalla, joka hyödyntää kuvaston ontologista vastaavuutta. Animoidut unenkaltaiset luomukset yhdistyvät helposti subjektiiviseen satujen tai runojen tulkintaan, joka puolestaan soveltuu dokumentaariseen suuntaukseen tai avoimeen abstraktin symbolisuuden käyttöön. (Wells 1998, 199.)

Tarkka huomauttaa, että sankariepiikan ilmentämä maskuliinisuus ei välttämättä tarkoita sitä, että kalevalamittainen kansanrunous esittäisi yksinomaan miehen kielellä tuotettua patriakaalisen kulttuurin mytologiaa. Heerosrunot antavat vääristyneen kuvan kansanrunouteen liittyvistä kulttuurisista merkityksistä. Kansanrunouden tekstit ja eri lajityypit merkitsevät ainoastaan suhteessa toisiinsa tai toistensa kautta. Sama kuvasto liikkuu perinteen kokonaisjärjestelmässä ja luovat epiikan maailmaksi kutsutun symbolisen verkoston ja intertekstuaalisuuden täyttämän tilan. Kosmografia visualisoituu kertovissa runoissa maisemaksi ja maailmankuva puolestaan kuvaksi maailmasta. Näkökulmia tähän maailmaan eivät tarjoa ainoastaan heerosrunot, vaan myös itkuvirret ja naisten eepiset balladit sekä uskomuspiiriin kuuluvat loitsut ja lyriikka. (Tarkka 1990, 238.)

### 3.4 Sukupuolittunut esitys eli perinteelle uskollinen esitys?

Yhteenvedon väiteluvusta voidaan todeta aineistossa esiintyvien hahmojen ulkomuodon ja niihin liitettyjen esineiden perusteella toisintavan esityksessään sukupuolittunutta näkökulmaa. Kuvallisesti esitetty naispuolinen ylikuonnollinen olento ilmentää länsimaiselle kuvastolle tyypillistä naiseutta, kun taas miespuolisten hahmojen kehollisuudet ilmentävät hypermaskuliinisuutta. Mieskeskeisyys ilmenee lisäksi siinä, että miehet liitetään aktiiviseen toimintaan esineiden kautta, kun taas naiset liitetään luonnon ilmiöihin. Visuaalisesti miehet ovat vapaita toimijoita, nainen toimii puolestaan suhteessa puolisoonsa.

Nainen esitetään suomalaiskarjalaisessa epiikassa ensisijaisesti toiseutena ja vierauden kautta. Myös se, että naispuolinen hahmo esitetään jonkun puolisona, on eepisessä kansanrunoudessa tyypillistä eli aineiston antama kuva on konventionaalinen esitystapa kyseiseen perinteeseen nähden. Miehisen menneisyyden ääni on esityksessä läsnä, sillä kalevalamittainen epiikka on näkökulmaltaan miehistä (Siikala 2012, 301). On tässä kohtaa hyvä pitää mielessä, että kalevalamittaisen kansanrunouden näkökulmasta katsottuna perinteen välittämät sukupuolikäsitykset eivät kuitenkaan ole yksiselitteisiä (Kupiainen 2004, 272).

Aineisto toisintaa länsimaisen kulttuurihistorian näkemystä dikotomiasta nainen/luonto ja mies/kulttuuri representaatiosta. Kulttuuri ja luonto vastakohtina eivät näyttäytyä kuitenkaan itämerensuomalaisessa mytologiassa täysin selvälinjaisina. Eepisessä runoudessa

kulttuurin luominen katsotaan usein miesten ansioksi. Heidän tekojensa kautta kosmoksen rakenteet ja kulttuurin keskeiset elementit saavat muotonsa. Naishahmot liitetään puolestaan luonnonilmiöihin tai ilmansuuntiin. Päivättären ja Kuuttaren hallinta-alueeseen kuuluvat heidän nimiensä mukaisesti erilaiset taivaankappaleet, Pohjolan emäntä hallitsee hyisiä pohjoisia asuinseutujaan. Toisaalta Päivätär/Osmotar toimii myös oluen luoja ja Louhi nostattaa vaivoja. Luonnon ja ilmansuuntien lisäksi naispuoliset hahmot ylläpitävät kosmoksen rakennetta, jonka ylläpito mahdollistaa elämän jatkumon. Naishahmoista luonnottaret toimivat myös kulttuuriainesten luovuttajina. Vaikka miespuoliset myyttisankarit osallistuvat luomistyöhön ja pystyvät kulkemaan tämän- ja tuonpuoleisen välillä, on naisen edustama tuonpuoleisuus heille vierasta. (Siikala 2012, 288–289.)

Tämä naiseuden toiseus on nähtävissä aineistossa naishahmojen visuaalisena erilaisuutena ihmismuotoisiin sankarjumaliin nähden. Toisaalta synnytysloitsujen kuvasto toimii esimerkkinä naisen “sisätilan” käsittelystä myyttisenä tilana. Synnytystekstien antaman kuvaston rinnalla sankariepiikan ilmaisema naiskuva näyttäytyy tuonpuoleisuudessaan mahtavana: ei ainoastaan toiseutena, vaan tuonpuoleisuuden kantajana, jonka tilassa miessubjekti konkretisoituu matkantekijänä. (Tarkka 1990, 253.)

Suomalaiskarjalaisten loitsujen ilmentämissä käsityksissä siirtymiset naisen sisätilaan ja sieltä ulos ovat myyttisen ajattelun merkitysten mukaisesti ladattua liikkumista, sillä naisen ruumis nähtiin väylänä tuonpuoleisen ja tämänpuoleisen välillä (Apo 1995, 29). Aineiston naispuolisten hahmojen visuaalinen eroavaisuus voi näyttäytyä esimerkiksi Iro-neidon kohdalla voimaannuttavana: veljesten taustalla hohtavana valona hahmo ilmenee mahdollisesti tällaisena “sisätilana”, jossa miespuolisten hahmojen toiminta mahdollistuu.

Kulttuurin luojina toimii perinteen mukaan Väinämöisen, Ilmarisen ja Joukahaisen lisäksi Pohjolan emäntä Louhi. Savossa Väinämöisen kumppaneina tai vastustajina kerrotaan olevana yleensä Ilmarinen, Joukavainen ja Pohjolan emäntä. Ilmarinen on ennen kaikkea *takaja ijänikuinen*, taivaallinen seppä, joka takoo niin aseita, rautaisen veneen, onnea kuin kultaisen naisen. Erityisesti Väinämöisen kumppanina Ilmarinen esiintyy *Tulen syntyy* -loitsussa, jonka mukaan kumppanukset iskevät tulen ensimmäisen tulikipunan yhdessä *rahin rautasen nenällä, päällä taivosen yhexän*. Seppä Ilmarinen toimii kulttuurin luoja, etenkin raudan alkuperän selittävänä myyttisenä olentona. (Siikala 2012, 320–221; SKVR VII/3221: 6–7.)



Louhi nähdään loitsuissa myös kulttuurisena toimijana tautien synnyttäjänä ja eräissä toisinoissa pahuuden ilmentymien, kuten mustan koiran ja susien synnyttäjänä. Louhi on savolaisrunojen ja Vienassa esitettyjen säkeiden mukaan myös erittäin rikas. Paitsi paha ja rikas, Louhi nähdään lisäksi vahvana suojelijana. Häneltä on sotaan lähtevän loitsuissa pyydetty esimerkiksi rautaista ja vaskista paitaa turvaksi. (Siikala 2012, 324.) Pohjan akkana Louhi on yksi karjalaissuomalaisen mytologian keskeisimpiä ja voimakkaimpia henkilöitä kylmyyden ja pahuuden personoitumana (Siikala 2012, 287, 293.) Tätä vasten tarkasteltuna on erikoista, että Pohjolan emäntä on saanut aineistossa kuvallisesti niin pienen osan.

Mikäli aineiston antamaa kuvaa tulkitaan perinteen kannalta niin, että naisen tuonpuoleisuus on voimakasta ja kaikkeen vaikuttavaa, näyttäytyvät havainnot eri valossa. Tällöin naiseuden liittäminen tuonpuoleiseen luontoon vaikuttaisi animaatiossa operoivalle feminiiniselle estetiikalle tyypillisenä tunnustaessaan naisen representaation siirtymisen objektista subjektiksi sekä käyttäessään ilmaisussaan ensisijaisesti visuaalista kuvastoa, jossa hyödynnetään monenlaisia muotoja uusintaen ja uudistaen perinteitä (Wells 1998, 200). Luonnonilmiöinä naispuolisilla henkiolennoilla on voimakas vaikutus muihin toimijoihin. Animaation luonteeseen kuuluvan metamorfoosin mahdollisuus asettaa naiseuden ja miehuuden uudelleen muotoutumisen jatkumoon, jolloin tiettyihin hahmoihin liittyvät attribuutit ja esineet muotoutuvat uusiksi merkeiksi, tuonpuoleisen voiman ilmaisijoiksi.

Apo toteaa fyysiseen naiseuteen liittyvän ajattelun avautuneen hänen tutkimuksessaan suomalaiskarjalaisesta perinteestä voiman käsitteen avulla. Vanhan suullisen diskurssin perusteella fyysiseen naiseuteen liittyvä voima on käsitetty konkreettiseksi ilmiöksi. Uskomuksissa voimakäsitys saa yliluonnolliseen viittaavan *väen* eli dynaamisen voimalautauksen merkityksen. Voimalautaus pystyi aktivoitumaan tietyissä tilanteissa, ja se oli mahdollista suunnata tarkasti määrättyyn kohteeseen. Voiman välittämiseen riitti sukuelimen paljastus tai sen näkeminen. Nainen kantoi ruumiissaan tuonpuoleisen voiman vaikuttavinta laatua ja kytkeytyi tällä tavoin automaattisesti tuonpuoleiseen. Naisen alaruumiin voimalla kyettiin niin suojaamaan kuin torjumaan, jopa vahingoittamaan. (Apo 1995, 15, 23–25.) Tällaiseen naiseuteen palautuvasta voima-ajattelusta ei ole merkkejä aineistossa.

Aineistossa esiintyvät luontoon liittyvät naispuoliset hahmot voidaan nähdä toisaalta myös voimakkaina toimijoina. Iro-neito loistaa esimerkiksi taustalla maailmankaikkeuden alkuvalona, voimakkaana ja hedelmällisenä luoja. Itämerensuomalaisessa mytologiassa naisen valtapiiriin kuuluvia voimia – luonto, tuonpuoleisuus sekä elämän ja kuoleman salaisuudet – ei pidetty vähäisinä. Merkittävimmät myyttiperinteessä esiintyvät naishahmot ovat aseksuaalisia. He kykenevät hedelmöittymään miehettä, apunaan ainoastaan luonnon voimat. Naissyntyisessä myyttisessä maailmankaikkeudessa nainen edustaa pahinta mahdollista uhkaa ja samanaikaisesti parasta turvaa. (Siikala 2012, 302.) Naisten liittäminen luontoon ja luonnonvoimiin on konventionaalinen esitys perinteestä.

## 4 Luonnonläheinen esitys

### 4.1 Myyttiset, tuonpuoleiset seudut

Tässä väiteluvussa käyn läpi, millä tavoin aineistossa rakennetaan kuvaa kansanuskosta luonnonläheisenä hahmojen perusteella. Vastaan hahmojen miljöötä ja ulkomuotoa koskeviin analyysikysymyksiin. Animaatioiden taustoissa toistuu luonnonelementit. Luonnonläheisyys näyttäytyy hahmojen elämellisyytenä sekä niiden esiintymisenä luonnonympäristöissä. Luonnon tuonpuoleisuus on visualisoitu värivalintojen ja piirrostekniikan avulla. Animaatioissa 1–2 tapahtumat keskittyvät maailman syntymyyttiin ja tulen syntyyn. Molempiin tapahtumiin liittyy myyttisten seutujen visuaalinen esittäminen, kuvittaminen.

Animaatio voi visuaalisesti representoida lukemattomia mahdollisia maailmoja, joilla ei välttämättä ole yhtymäkohtaan reaaliseen fenomenologiseen maailmaamme. Butchan on löytänyt tavan ymmärtää ja metodin kuvata näitä maailmoja filosofi Gilles Deleuzen taideteoksia koskevasta teoretisoinnista. (Butchan 2014, 118.) Taideteokseen sisältyy aina uusia aikapaikka määrittelyjä. Kyse ei ole vain tarinan uudelleen kertomisesta täsmällisesti määritellyssä ajassa ja paikassa, vaan esimerkiksi rytmi, valaisu ja aikapaikka itsessään muodostuvat teoksen hahmoiksi. Taideteos on syntaksi, joka on tärkeämpi kuin toiseen vieraaseen kieleen kaivautuva kieli. (Deleuze 2000, 370.)

Butchan toteaa Deleuzen ajatuksia mukaillen, että monet animaatioelokuvat luovat visuaaliset vastineensa uudissanoille animaatiolle tyypillisissä aikapaikka maailmoissa, joita voidaan pitää elokuvan todellisia hahmoja. Teoreetikoiden on kehitettävä uusi syntaksi tyyllillisessä ja kriittisessä kielessä, joita käytetään näiden maailmojen kuvaamiseen. (Buchan 2014, 118.) Deleuzen teoretisointiin nojaten animaatioiden taustat voitaisiin nähdä itsessään hahmoina, joiden visuaalinen tarkastelu on merkityksellistä animaation kuvaaman maailman esityksen kannalta.

Animaatiossa 1 miljöönä toimii aluksi meri. Vesi on etualalla kuohuvaa ja taaempana tyyni. Horisontissa on tyhjää tilaa. Meren jälkeen kuva-alalle ilmestyy tyhjiössä leijaileva maa-alue, jossa on viitteitä puista. Alapuolelta maa-alue on repaleinen ja maa-aines riippuu

alaspäin. Maan yläpuolelle ilmestyy kupolimainen kehä, jonka ulkoreunoille kaartuu viivoittain useampia kerroksia. Samalla maan ympärille muodostuu vesialue. Maata ja sen yläpuolelle kaartuvaa kupolia ilmestyy yhdistämään itsensä ympäri kiertyvä pylväs, jonka yläpuolella kupolin yhtymäkohdassa loistaa tähti. Munankuorista puhuttaessa kupolin sisään piirtyy valkoinen ympyrä aurinkoa viittaamaan ja tähtiä tummempaa kupolin sisäpintaa vasten. Kuva siirtyy lähikuvaan tähdestä ja kuvassa näytetään pylväs kokonaisuudessaan ylhäältä kirkkaasti hohtavasta tähdestä alas tummaan veteen, josta pylväs nousee. Kupoli leijailee vaaleanruskeassa tyhjiössä, kuva-alaa reunustaa toisiaan risteävien viivojen piirretty tumma varjostus.

Seuraavaksi kuva siirtyy Ylisen ja Alisen yhdistävän joen ympäristöön. Kuvassa kiemurtelee tumma virta vasemmasta alakulmasta oikeaan yläkulmaan, josta joki laajenee suuremmaksi. Hohtava valopilkku kulkee virtaa myöten ylöspäin kohti yläjuoksulla uivaa joutsenta. Hohtavat valot risteävät kuva-alaa valopilkun kulkiessa. Virtaa reunustavat kivinen maanainne ja kuusikko. Alajuoksulla on reheviä lehtipuita ja ruohoa maalla, yläjuoksulla maa muuttuu karuksi kivikoksi ja havupuiksi.

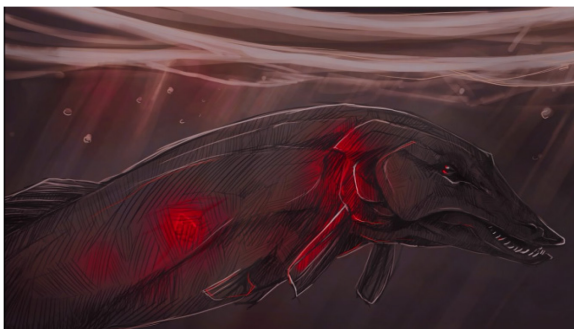
Animaatiossa 1 miljoonissa toistuvat luonnonelementit vesi, maa, taivas, kallio ja puut. Perinteen tunnistamiseen viittaavat merkit – alkumeri ja linnunmunan sirpaleista muodostuva kupolimainen kosmos, kolmikerroksista maailmaa hallitsevat supranormaalit olennot ja kerroksia yhdistävä joki – liittyvät kaikki luontoon. Pohjoisten maiden matkojen kuvauksissa yhdistyy useita Tuonelan, Pohjolan, Hiitolan ja Päivölän piirteitä, kuten suuren virran ylittäminen (Siikala 2017, 144). Myös joutsenen liittäminen Ylistä ja Alista yhdistävään jokeen (Siikala 2012, 174–175) on konventionaalinen merkki lintusymboliikasta astraalimytologiassa ja tuonpuoleisten maailmojen kuvauksissa.

Myyttisten seutujen eli ihmisten kokemusmaailman ulkopuolisten alueiden kuvailu kuuluu eri mytologioiden toistuviin rakennemalleihin. Eeppisessä runoperinteessä, kuten syntyepiikassa, luodaan myyttisten aineiden avulla kuvaa maailman sekä olemassa olevien asioiden alkuperästä. Ympäristöjen kuvauksissa toistuvat nimitykset Pohjola, Manala, Hiitola sekä puoli-ihmisten ja vaarallisten olentojen valtakunnat. Näitä ympäristöjä yhdistää usein mielikuvat maailmankaikkeuden kerroksellisuudesta, jonka kosmiset tasot yhdistävät maailman keskustassa sijaitseva maailmanpuu tai maailmanvuori. Näillä seuduilla on myös ihmisten maailman äärimmäisin raja, meri tai joki. (Siikala 2017, 135–136.) Maailman tasoja

yhdistää aineistossa maailmanpylväs ja maailman vesirajana näyttäytyy Pohjolan emäntään liitetty vesinen ympäristö sekä Ylisen ja Alisen joki. Tässä mielessä aineiston ympäristön esitys on konventionaalinen.

Animaatiossa 2 ympäristönä toimii aluksi tyhjä tila, jota reunustavat toisiaan risteävät piirretyt varjostukset. Tulikipuna taotaan tasolla, joka on kivisen suorakulmainen ja tasainen. Hahmojen ympäristönä näytetään aiemmin animaatiossa 1 esillä ollut maailmankupoli ja sitä ympäröivä tyhjiö hohtaa sykähdellen punaisena. Hohtava puna siirtyy ja tiivistyy tähtitaivaasta alas putoavaan tulikipunaan. Maisema muuttuu järveksi, jota reunustavat tummanpuhuvat kuusikot. Järven pohjassa tulikipuna hohkaa punaisena kalan vatsassa. Maisema siirtyy lopuksi tummaksi havumetsäksi, joka muuttaa muotoaan karrelle palaneeksi oksistoksi kipunan hohkatessa keskellä alhaalla kuvaruutua.

*Tulen synty* on ollut tarpeellinen loitsu itäisten ja pohjoisten kaskialueiden käyttörunoutena, joka ylettyy levinneisyydeltään Inkeristä Pohjanmaalle sekä Savosta Kainuuseen ja Karjalaan. Laajasta levinneisyydestään ja variaatiosta huolimatta keskeiset motiivit ovat säilyneet rekonstruoiduissa toisinoissa. *Tulen synty* myytti sisältää kolme pääjaksoa: tulen iskentä, nuotan laatiminen ja tulikalan pyynti. Tulen alkuperän kuvaukseen sisältyy tulen iskentä ja sen vieriminen taivaasta veteen, alas asti Aloen tai Aluen järveen. (Siikala 2012, 326–329.) Aineiston animaation 2 esittämä kuva mukailee myytin ensimmäistä ja kolmatta jaksoa. Nuotan laatiminen on jätetty esityksestä pois. Aineiston maisemankuvaus noudattaa pohjalaisten, savolaisten ja karjalaisten väänäs-redaktiota tulensynty myytistä, jossa kuvataan tulen putoavana mereen tai veteen, jolloin Aluen järvi kuohuu kuusten tasalle ja kuivuu (Siikala 2012, 340).



Kuvankaappaukset animaatiosta 2. Ukonvaaja DVD.

Aineiston kuvallisuus palautuu mielikuvien tasolla toimivaan ulottuvuuteen. Mielikuva on aivojen havaintoja käsittelevässä toiminnallisessa yksikössä aktivoitu kuvio, jonka syntyminen ei edellytä välitöntä näköhavaintoa. Mielikuvien elementit voivat palautua nähtyihin alkuperäisiin kuviin, mutta niihin liitetään myös uusia tulkintoja, jotka käytössä vahvistuvat ja vakiintuvat käsityksiksi. Kielelliseen ja muiden aistien välityksellä palautuvat muistivihjeet ovat apuna muodostamassa mielikuvia, sillä ne kykenevät esiaktivoimaan vastaavia miellelyhtymiä assosiativisessa muistissa. Tästä syystä teksteillä voi olla suuri merkitys mielikuvan synnyssä. (Hatva 2018, 31, 36–39.) Eepissä runostossa kuvaillut myyttiset maailmat saavat visuaaliset muotonsa taiteilijan teknistaiteellisen näkemyksen ja mielikuvien tasolla, joka näkyy mediaesityksessä.

Animaation 1 värimaailmaa hallitsee ruskean eri sävyt, etenkin seepia. Animaation 2 värimaailmaa hallitsevat puolestaan punaisen ja tumman harmaan eri sävyt. Värien merkittävä vaikutus mielikuviin on mahdollista kytkeä värien herättämään huomioarvoon ja esteettisyyteen. Hatvan toteuttamassa tutkimuksessa värillisyyttä paransi selvästi koehenkilöiden muistiinpalauttamista ja -painumista. (Hatva 2018, 46.) Väreillä on monta funktiota myös animaatioissa: ne voivat luoda tilantuntua, draamallisuutta tai ne voivat luoda miellelyhtymiä musiikkiin (Furniss 1998, 73).

Alkujumalten esitykseen liitetyt seepian sävyt herättävät mielikuvia muinaisuudesta ja kuluneisuudesta. Seepiaa on käytetty varhaisten valokuvien ja elokuvien sävytyspigmenttinä, ja sen vakiintunut käyttö vanhahtavuuteen viittaavana sävynä havainnollistuu digikameroissa ja kuvankäsittelyohjelmissa, joissa on lähtöoletuksena seepiatoiminto nostalgisen ja vanhahtavan vaikutelman aikaansaamiseksi. Lämpimän punaisen käyttö tulensyntyä käsittelevässä animaatioissa ei ainoastaan korosta tapahtumiin liittyvää lämpötilaa, vaan myös alkuaikojen ympäristön myyttisyyttä. Koko taivaankansi on punertava kuumuudesta, eivätkä vesi tai kipunan nielemä kala riitä sammuttamaan tuonpuoleisesta lähtöisin olevaa tulta.

Myyttisten seutujen esitys näyttäytyy aineistossa värivalintojen lisäksi animaatioissa hyödynnetyn piirrostekniikan kautta. Aineiston animaatioiden visuaalisessa toteutuksessa käytetään tietynlaista viivapiirrosta sekä hahmoissa että taustoissa. Viivapiirros korostuu taustojen varjostuksissa ja hahmojen muotojen tyylittelyssä. Animaatio on alue, jossa graafinen tulkinta voi osoittaa näkyväksi sosiaalisia käytänteitä uudelleen piirtämällä ja

muotoilemalla sääntöjä, pyyhkimällä viivoja, liikuttamalla staattista, uudelleenrakentaa tai konstruoida liikettä (Leslie 2014, 34).

Aineiston animaatioissa edellä esitetty liikkeen konstruointi maisemakuvissa näkyy viivojen kerrostumina kuvien reunoissa. Viivapiirros täyttää kuvien reunojen tyhjät tilat. Tällainen maisemien muotokieli muistuttaa tyhjän tilan täyttämistä näkymättömällä voimalla, liikkeellä, joka visualisoituu ainoastaan aineiston ilmentämissä tiloissa ja tilanteissa. Kuten Pallant toteaa, animoitu maisemakuva voi olla samanaikaisesti kaikkea ja kuitenkin käytännössä ei mitään: näkyväistä, eikä kuitenkaan näkyvillä. Jatkuva kognitiivinen neuvottelumme ja visuaalinen tutkailumme animoiduista maisemista – kirjaimellinen tai figuratiivinen – tähtää maiseman ymmärtämiseen merkityksellisenä objektina liikkuvan kuvan maailmassa. (Pallant 2015, 8–9.) Animaatioiden taustoissa on tunnistettavia luontoon viittaavia elementtejä, mutta alkuaikojen myyttisten seutujen tuntemattomuutta ja tuonpuoleisuutta esitetään varjostuksella, joka eristää tapahtuman ja etäännyttää katsojan kuvasta.

Piirrostekniikan voisi nähdä myös korostavan palimpsesti myyttisten maisemien muinaisuuteen pyrkivää esitystä. Hawkins nostaa William Blaken tavan korostaa ääri viivojen tärkeyttä taiteessa ja nähdä piirtäminen mielikuvituksen teknologiana. Hawkins samaistaa piirretyn kuvan ääri viivat esihistoriallisena aikana kallioihin piirrettyihin jälkiin, ja näiden visuaaliseen kieleen. Piirretyt merkit määrittelevät niin proto- kuin posthumaania. Muinaiset piirrokset, jotka on myöhemmin määritelty taiteeksi ja visuaaliseksi kieleksi, kiinnittävät meidät siirtymään luonnollisesta maisemasta kulttuuriseen maisemaan paljastaessaan pinnassaan ihmistietoisuuden hetken. Hawkins näkee kallion pinnan rinnakkaisena nykyisen animaation ruudun pinnan kanssa. Kuvat heräävät henkiin rakennetussa erillisessä kuvien maailmassa. Piirroksen ominaisuuksiin kuuluu kyky rematerialisoitua ja uudelleen järjestyä. (Hawkins 2015, 15–18.)

Piirroksen ymmärtäminen ajatuksen työkaluna linkittyy sen tunnustamiseen merkkinä ja sääntöihin perustuvana järjestelmänä, joka eroaa kirjoitetusta kielestä tai muista merkkijärjestelmistä. Myös Hawkins käyttää omassa teorioinnissaan hyödyksi Charles Peircen merkkiteorian kolmijakoisuutta, joka on tapa ymmärtää piirroksen potentiaalinen kehityskaari yksinkertaisesta jäljestä moniulotteiseksi kieleksi. Peirsen kolmijakoisessa teoriassa merkin indeksisyys jälkeenä, ikoninen samankaltaisuus ja symbolinen kulttuurinen

assosiaatio auttaa hahmottamaan piirretyn (niin piirroksen kuin tv-ohjelman) uudelleen järjestäytymisen potentiaalin. (Hawkins 2015, 18–19). Aineiston voisi nähdä asettuvan tähän muinaisten piirrosten ilmentämään visuaalisen narratiivin jatkumoon. Piirretty kuva määrittää ja heijastaa esihistoriallista menneisyyttämme aivan kuten sen teknologiat osallistuvat postmodernin, hyperin täytteiseen nykymaailmaan (Hawkins 2015, 20).

## 4.2 Veden- ja metsänhaltiat

Perinteen piirissä haltioita käsittelevissä luokitteluissa haltiat erotetaan kulttuuripaikan ja luonnonpaikan mukaan. Kulttuurihaltiat ovat asuttaneet ihmisten rakentamaa ympäristöä, kuten taloja, myllyjä tai kirkkoja. Luonnonhaltijoiksi katsotaan kuuluneen puolestaan järvien ja metsien supranormaalit asukkaat tai luonnoneläinten kantaemot. (Sarmela 2007, 384.) Animaatiossa 3 ja 4 käsitellään luonnonpaikan haltiakulttuuria metsänhaltioiden ja vedenhaltioiden ympäristön esittämisen kautta. Animaatiossa 3 esiintyy eläinhahmoista metsänväkeä hämärässä ja kostean tummanvihreässä sekametsässä. Ympäristö muodostuu havu- ja lehtipuista, etualan mätäistä ja kalliota muistuttavista muodoista. Metsässä sataa rankasti ja taivas välkkyi salamoinnista. Animaatiossa 4 ympäristöinä toimivat puolestaan sinertävä aaltoilevat vesistöt ja metsäaukio.

Animaatiossa 4 kuva siirtyy ensiksi kerroksittain aaltoilevasta vedenpinnasta syvyyksiin, ja pohjassa kuvaan ilmestyy taustalle kallioinen pirtin muotoinen rakennus. Rakennuksessa on yksi pimeä sisäänkäynti ja pyöreä välikaton päätyikkuna. Rakennuksen päädyissä kasvaa meriheiniä. Seuraavaksi vedenhaltijoiden Ahdin ja Vellamon ympärillä aaltoilee meri ja taustalla aaltoilee läpikuultavaa aaltomaista kuviota limittäin. Lopuksi ympäristönä toimii nuotio, jonka ympärillä oleva tyhjä tila täyttyy hehkunnan punertavista sävyistä muutoin sinivioletista värimaailmaan. Nuotion hehkun rytmisissä kuvan reunaan muodostuvat suuret aallokot, joiden harjuille ilmestyvät Ahti ja Vellamo.

Haltijoiden metaforinen esitystapa heijastuu ympäristön luonnonelementtien, kuten puiden ja veden kautta. Ylipäänsä metsä ja vesi on nähty luonnonelementteinä ilmentävän vahvasti tuonpuoleista luonnetta (Pulkkinen 2014, 44). Symbolijärjestelmän pohjalta on muodostettavissa metaforien kehittämisen kannalta tarkoituksenmukainen merkitysvarasto. Metaforat tarjoavat symboleihin kätkeytyville merkitysulottuvuuksille kielellisen muodon.



Toisin sanoen symboleihin päästään kiinni metaforisen kielen avulla. (Siikala 2017, 49.) Metsä ja tietty vesialue on tällaisen prosessin läpi johdettuna voinut personoitua haltijoiden kautta, sillä niiden kanssa on ihminen pystynyt kommunikoimaan. Uskomustarinoissa tuonpuoleiset toimijat konkretisoituvat aina suhteessa ihmiseen ja ihmisen ja supranormaalien olentojen keskinäiseen vuorovaikutussuhteeseen (Virtanen 1999, 269). Symboliarvoltaan merkityksellisen roolin saavat tällöin objektit, jotka edustavat näitä animistisen luonnon sisältämiä voimia.

Myyttiset mielikuvat nousevat esiin uskomusperinteen keskeisten symbolien ja niiden edustaman toisenlaisen todellisuuden merkityskentästä. Metaforisiin ilmauksiin turvaudutaan pyrittäessä kuvaamaan tuonpuoleisuuden toisenlaisuutta, kuten olentojen ja paikkojen ominaisuuksia. Myyttiset mielikuvat ja motiivit voidaan nähdä supranormaalien olentoihin ja paikkoihin liitetyn tiedon representaatioina. (Siikala 2017, 49; 53.) Animaatiossa 4 vedelle annetaan suuri symboliarvo niin hahmojen elinympäristönä kuin vaatetuksena. Haltiat esitetään koko animaation ajan veden ympäröiminä tai veteen liitettynä. Maaperälle ihmisten iltanuotiolle ilmestyessään hahmoja ympäröi yhä aaltoilevat meren kuohut. Animaatiossa 3 haltiat liitetään puolestaan tuonpuoleista eli yliluonnollista voimaa omaavaan metsään.

Kansanuskossa luontoa ja varsinkin metsää on kuvailtu paikkana ja tilana, jossa tuonpuoleisuus visualisoituu. Erityisesti metsänpeitto -uskomusten traditio liittyy tuonpuoleiseen eksymisen ja sen havainnoinnin tematiikkaan. Metsänpeitto on sekä muuntuneen tietoisuuden että tuonpuoleisen tilan arkkityyppi. Metsänpeittoon joutuessaan ihminen on "sulkeutunut" tuonpuoleisuuden tilaan keskellä "tämänilmaista": sen symboliikkaan liittyy useita tuonpuoleisuuden indikaattoreita. Uskomustradition kautta välittyy tuonpuoleisuuden symboliikka aistillisena kokemuksena supranormaalin kohtaamisesta arkitodellisuudessa. Tällaisesta kohtaamisesta havainnollistaa esimerkiksi luonnonpaikan haltiaelämykset. (Tarkka 1990, 247.)

Metsänpeitto -uskomusten ilmentämän metsäkokemuksen toiseus ja tuonpuoleisuus näyttäytyy tietyiltä osin animaatioissa itsessään. Animaation sisäisessä maailmassa luonto on uudelleenmuotoiltu. Leslien mukaan animaatioita voidaan pitää jopa utopistisen ajattelun dokumenttina. Luonto on animaatioissa hybridisoitua, joka ei noudata fysiikan lakeja. Animaatioon kytkeytyy "erilainen luonto" (different nature), koska sen maailma on

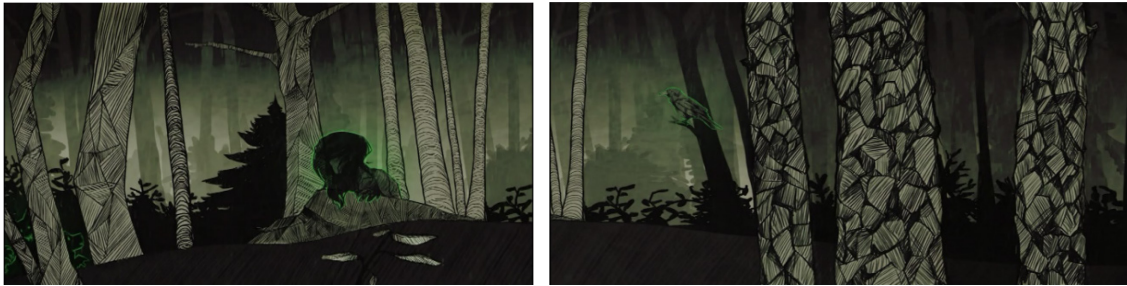
erottamaton osa reaali maailmaamme, mutta erilainen. Animaatio esittää reaali maailman kanssa rinnasteisen, paralleelin maailman. Se esittää meille tunnistettavan ympäristön, joka on prosessoitu konseptin, mielikuvituksen ja teknologian läpi. Animoitun ympäristön toiseudessa piilee vaihtoehtojen mahdollisuus. (Leslie 2014, 29–30.) Myös metsä tuonpuoleisena tilana on rinnasteinen paralleelin maailman ajatuksen kanssa.

Tarkka korostaa mielikuvien tärkeyttä kansanrunouden luontokuvauksissa ja erityisesti metsän merkeissä. Mielikuvissa yhdistyvät symbioottisesti esteettisyys, emotionaalisuus, aistittava ja käsitteellinen. Juuri konkreettisuuden ja muodollisen yksinkertaisuuden johdosta mielikuvat viittaavat useaan eri asiaan ja viitekehykseen samanaikaisesti. Suomalaiskarjalaisen runoston metsä on muodostettu tällaisista mielikuvista. Monet metsään liittyvät tulkinnat ja arvolataukset limittyvät toisiinsa metsän konkreettisuuden kautta: niin kuvallisten representaatioiden aktualisoituessa kansanrunojen intertekstuaalisessa verkostossa kuin havaitussa ja koetussa metsässä. Mielikuvissa representoituvat luontosuhteet ovat eriytyneitä kontekstuaalisesti genreittäin, kuten elinkeinon, sukupuolen ja vuodenvaihtuksen syklisyyden puitteissa sekä historiallisesti kerrostuvien mielikuvakenttien limittäisyydessä. Kansanuskon metsä on muodostunut kerrotusta mielikuvaverkostosta, jonka aspekteja ei voi erottaa logiikassa tai oraaliossa poetiikassa. (Tarkka 1994, 92.)

Aineiston animaatioissa 3 metsämaisema näyttäytyy synkkänä ja uhkaavana ympäristönä. Loitsuihin sisältyvät uskomukset metsästä esittävät metsän etäännyttävänä ja tuonpuoleisena. Metsä oli loitsusanoin muokattavissa, mutta se katsottiin ensisijaisesti erilliseksi alueeksi: tunkeutuminen metsään edellytti ihmisen tutun ja turvallisen elinpiirin ja tuntemattoman metsän välisen rajan ylittämistä. Käytännössä se tarkoitti myös inhimillisten tunnusmerkkien häipymistä. Todellisuudessa metsämaasto on saattanut olla metsämiehelle myös tuttu, mutta loitsujen ”mielenmaisemametsässä” metsästä tulee outo paikka ja tuonpuoleisuuteen viittaava tila. Mielenmaisemametsän toiseus teki metsään astumisen ihmiselle tunkeutumista ja luvanvaraista. (Ilomäki 2014, 131.) Aineiston esitys on rinnastettavissa loitsujen kuvailemaan ”mielenmaisemametsään” etäännyttävänä ja yliluonnollisena tilana.

Luvanvaraisuus näyttäytyy animaation kertojan kuvaillessa metsästäjän ja haltijoiden vuorovaikutusta: pyydystä oli ”pyydettävä”. Pyyntimaasto käsitteenä assosioituu paikkaan,

joka on ihmisyyhteisöstä erillinen. Riistan olinpaikan nimeämättömyys korostaa myyttistä kontekstia: riistan alkukoti on metsän tai haltian hallinnoima alue, eikä se ole ihmisen haltuun ottama paikka. Esimerkiksi loitsujen karkotussanat tähdentävät asutun ja asumattoman paikan välistä eroa: ihminen ei voi ottaa haltuunsa tai hallita tuonpuoleiseksi asemoitua maastoa. (Ilomäki 2014, 131–133.)



Kuvankaappaukset animaatiosta 4. Ukonvaaja DVD.

Taustoilla on suuri merkitys animoitujen teosten estetiikan muodostumisen osalta. Väriteorian tuntemus on animaattorille erittäin tarpeellista, sillä väreillä on tiettyjä ominaisuuksia tai ulottuvuuksia, joiden avulla voidaan luoda merkityksiä. Estetiikkaa tarkastellessa voidaan kiinnittää huomio siihen, toimivatko sävyt lämpiminä vai kylminä. Lämpimiä sävyjä ovat keltainen, punainen, oranssi ja kylmiä puolestaan sininen, vihreä ja violetti. Lämpimät värit stimuloivat katsojaa siinä missä kylmät rauhoittavat. (Furniss 1998, 71–73.) Animaatioissa 1 ja 2 on lämpimät sävyt, kun puolestaan animaatioissa 3, 4 ja 5 toimivat kylmät sävyt. Luonnonmaisemiin keskittyvissä animaatioissa rauhoittavien kylmien sävyjen käyttö voisi nähdä rakentavan luonnonhaltijoista ja luonnonolentoista tuttua ja samaistuttavaa kuvaa.

Paul Wells toteaa Pallantin teoksessa luvussa 12, että animoitu maisema tulisi ymmärtää asiana, joka miimikoi maisemaa perinteisessä elokuvallisessa tai maalauksellisessa mielessä: animaation “tausta” on *ennen kaikkea spesifisti kuviteltu ja rakennettu ympäristö, joka on dramatisoitu plasmaattisella liikkeellä*. (Pallant 2015, 8–9.) Luontoa ilmaisevat maisemat aineiston animaatioissa ovat ikonisia, sillä ne ovat yhteydessä merkkiin eli reaali maailman luontoon, samankaltaisuuden kautta. Piirretyt viivat muistuttavat luontoa. Symbolisesti merkki on assosioitu kulttuuristen ja sosiaalisten konventioiden kautta sovittuun merkitykseen. Maisemien kuvaus loi sidettä laulajien todellisuuden ja epiikan kertoman myyttisen maailman välille. Metsän personointi ja asettaminen ihmisyyhteisön

sosiaaliseksi vastinpariksi kytkee metsän tuonpuoleisen paradigmaan, osaksi suomalaiskarjalaisen runokielen tuonpuoleiseen ankkuroitunutta merkityskenttää. (Tarkka 1994, 93.)

Animaatiossa 3 kuvan etualalla on risteävin viivoin tyyliteltyjä puunrunkoja. Taustan puiden ääri viivat selkenevät vähitellen ja niiden rungon kuviointi alkaa muistuttamaan kalliota. Etualan kolme puuta nousevat kuvallisesti tärkeään osaan selkeällä tyylillään. Animaatiossa 4 kertojan puheesta käy ilmi, että henkien läsnäolon tiesi siitä, jos metsässä oli kolme puuta rivissä tasaisen etäällä toisistaan. Kolme korostetun geometrisin kuvioin piirretyt puut edustavat näitä haltijoita läsnäolollaan kuvaruudulla. Esteettisen viivapiirtämisen erillisen taidelajin rajat katoavat erilaisten teknologioiden sulautuessa toisiinsa. Viivan eri tuottamisen tapoja yhdistää kuitenkin kädenjäljen indeksikaalinen välittömyys ja spontaaninen vaikutelma. (Hatva 2018, 111.)

Aineiston animaatiossa 3 toimintana näytetään metsänhaltijoiden ilmestyminen näkyviin katsojalle. Kameran katseen liikkua kuva-alalla metsänhaltijoista ilmestyy kaksi korppia ja etäisesti kolme sutta muistuttavaa hahmoa. Ne ovat siluettimaisia varjoja, joiden ääri viivat ja silmät piirtyvät hohtavan vihreinä. Kalliolla lepää etukenossa nelisormiseen käteen nojaten suurempikokoinen ja luiseva hahmo, jonka kasvotonta päätä reunustavat pitkät ja tuuheat mustat hiukset. Hahmo muistuttaa ihmisen ja eläimen hybridiä.

Piludu viittaa Virtaseen (1988) todetessaan, että metsän väki ja henget kuvailtiin perinteessä antropomorfisina, mutta ne olivat myös muodonmuuttajia, jotka pystyivät muuttamaan muotoaan eläimiksi, kuten karhuksi tai linnuiksi. Metsän herra Tapio kykeni kasvamaan puiden korkuisiksi tai muuttamaan täysin näkymättömäksi. (Piludu 2019, 61.) Metsänhaltijoiden esittäminen luonnoneläiminä korostaa luonnonläheisyyttä, johon on liitetty tuonpuoleisuuden merkkejä esimerkiksi hahmojen vihreinä hohtavat ääri viivat, jotka erottavat ne taustalla olevasta luonnonympäristöstä.

Animaatiossa metsänhaltiat häilyvät näkyvinä ja näkymättöminä. Animaation ilmaisukeinon lisäksi sen voidaan nähdä viittaavan yliluonnollisuuden esitykseen. Martti Haavio (1942/2021) on määritellyt tutkimuksessaan haltioita koskevat yliluonnollisuuden kriteerit. On olemassa kaksi laajaa memoraattiryhmää, joissa todistetaan, että nähty olento todella oli yliluonnollinen. Ensinnäkin ovat memoraatit, joissa kerrotaan, että haltia on tietyn henkilön

näköinen. Toiseksi kategoriaksi luokitellaan ne memoraatit, joissa haltia odottamattomalla tavalla ilmestyy ja yhtä odottamattomalla tavalla katoaa. Haltia voi näyttäytyä tutun ihmisen muotoisena, jolloin se on riittävä selitys kokijalle, että hän oli tavannut yliluonnollisen olennon. Reaalimaailman ihmisen luonnollisesta näköhavainnosta erottaa haltianäköhavainnon se, että nähty olento häviää ja katoaa, vaikka sen edelleen pitäisi olla näkyvässä. Äkillisen katoamisen lisäksi on myös muita yliluonnollisuuden kriteerejä, joita ovat haltian kulkemisen ja työskentelyn äänettömyys. Yliluonnollisuuden kriteerejä ovat lisäksi traditionaalisina pidetyt haltiahahmojen merkit: pieni koko tai vastaavasti suuri koko, pitkäpartaisuus, punalakkisuus ja yksisilmäisyys. (Haavio 1942/2021, 87–92.) Edellä esitetyt merkit viittaavat lähinnä kulttuuripaikan haltijoihin, mutta voidaan katsoa luonnehtivan myös haltijoihin yleisesti viittaavia ominaisuuksia.

Luonnonhaltijoita koskevat uskomukset ovat olleet dominantteja perinteenmuotoja erityisesti Pohjois-Suomen ja Vienan eräkulttuurien piireissä. Merkittävässä asemassa olivat metsän- tai metsäsaunanhaltiat, joilla usein tarkoitettiin samaa tietyn luonnonpaikan supranormaalista asukasta. Vienassa ja Aunuksessa luonnonhaltia on saanut eritoten maanhaltian merkityksen. (Sarmela 2007, 385.) Aineiston metsänhaltijoiden esitys näyttää ilmentävän sekä karjalaista että suomalaista perinnettä.

Animoitujen hahmojen uskottavuus on riippuvainen hahmon tunnistettavuudesta. Japanilainen robotiikan asiantuntija Masahiro Mori (1970) lanseerasi artikkelissaan käsitteen *uncanny valley* (bukini no tani), jolla tarkoitetaan, mitä enemmän ihmismäinen keinoitekoisen hahmo on, sitä empaattisimmilta ne vaikuttavat meille. Liiallinen ihmismäisyys keinoitekoisessa hahmossa herättää epämiellyttävän tunteen ja estää empatian tunteen syntymisen. Tästä johtuu, että ihmisille on luonnollista identifioitua ja samaistua antropomorfiin keinoitekoisiin olentoihin: nähdä ne animoituina, spiritualiteetin omaavina. (Pikkov 2012, 80.)

Animoitujen hahmojen analyysiin tulisi sisällyttää “arkaaisen ajattelun” tarkastelua, sillä animaatiohahmoihin asennoitumiseen voi nähdä liittyvän Pikkovin mukaan samanlaisia piirteitä kuin toteemikulttuuriin. Claude Lévi-Strauss on kirjoittanut toteemikulttuureista ja siitä, että eri yhteisöt jakoivat saman toteemin ja näkivät olevansa sukua kyseiselle toteemieläimelle. Animaatiohahmot ottavat nykypäivänä näiden toteemien roolin. Tästä johtuu esimerkiksi animaatiohahmoihin liitettyjen oheistuotteiden suuri suosio. Kuten

rituaalit arkaaisissa yhteisöissä, elokuvien katsominen on yhteisöllisesti jaettu ja sosialisoiva kokemus viihdyttämisen lisäksi. Voidaan väittää, että suhteemme animaatioelokuvaan, erityisesti animaatiohahmoihin palautuu arkaaiseen ajatteluun ja sillä on suora yhteys rituaalisuuteen ja maskikulttuuriin. Shamanistiset maskit usein yhdistävät elementtejä eläimistä, kaloista, linnuista ja ihmisistä. Vastaavanlainen lähtökohta on animaatiossa hahmosuunnittelussa, jossa usein sekoitetaan ihmisen ja eläimen piirteistä. (Pikkov 2010, 148–152.) Niin ikään aineiston esityksessä luonnonhaltioiden muodoissa näyttäytyy eläimellisyys ja hybridisyys.

### 4.3 Karhu tuonpuoleisen luonnon ilmentäjänä

Animaatiossa 5 karhun ympäristöön liitetään kirkkaana ja himmeänä hohtava Otavan tähtikuvio. Tähtikuviot, jotka ovat yhdistetyt toisiinsa valkoisin viivoin, ilmestyvät ja katoavat takajaloillaan seisovan karhun ympärillä. Erityisen kirkkaasti loistaa Otavan tähtikuvio karhun keskivartalon kohdalla. Karhun ympäristönä toimii viitteellisesti valkoisin viivoin varjostettu tumman violetin sävyinen tila, joka täyttyy hohtavista valkoisista pisteistä. Karhun hahmo täyttää kooltaan suurimman osan kuva-alasta. Karhun muoto on kerrostettu tummin ja vaalein viivoin, sen katse on suunnattu alaspäin ja silmät hohtavat punaisina.

Aineistossa ei ole nähtävissä fyysiseen luontoon viittaavia merkkejä, mutta tuonpuoleiseen luontoon kyllä. Karhun hahmo itsessään on tuonpuoleisen luonnon ilmentäjä. Animaatiossa karhun ympäristö liitetään taivaaseen ja tähtikuvioihin, mikä korostaa karhun taivaallista alkuperää ja rakentaa eläimestä tuonpuoleisen toimijan kuvaa. Karhumyytti on muodostunut ajatuksesta eläimestä, jonka elämäpiiriin kuuluu sekä taivas että maa (Pentikäinen 2005, 30).

Karjanhoitajien perinteessä karhun ja tähdistöjen yhteen nivoutuminen on selkeää. Kuten folkloristi Vesa Matteo Piludu on osoittanut karhumyyttejä käsittelevässä tutkimuksessaan (2019, 111–152), karhun myyttiseen syntyyn liittyviä loitsuja on esitetty useita karhuseremonioissa. Piludu esittelee Juho Karhun (1947) monografian karhun syntyä käsittelevistä loitsuista. Karhu on jakanut kontion synnyt kolmeen kategoriaan:

maaperäiseen syntyyn, taivasperäiseen syntyyn ja villakankaasta syntyyn. Piludu on edelleen tarkentanut Karhun kategorisointia lisäämällä tarkasteluun Pohjolaa ja Pohjolan akkaa käsittelevät jaot. (Piludu 2019, 112.) Piludun analyysi osoittaa jaon olevan kompleksisempi: tuonpuoleiseen metsään ja Pohjolaan liittyvät synnyt olivat yleisiä metsästäjien perinteessä. Karjanhoitajien keskuudessa eli ajallisesti myöhemmän kulttuurivaiheen perinteen tyypillisimpiä myyttejä olivat puolestaan karhun taivaalliseen syntyyn ja villaan liittyvät loitsut. Metsästäjien ja karjanhoitajien perinteet olivat kuitenkin limittäiset. (Piludu 2019, 113.) Tästä näkökulmasta katsottuna aineisto näyttää ilmentävän karjanhoitajien perinnettä.

Taivasperäinen synty ja Otavan liittyminen karhuun näyttäytyy myös Ukko Timosen Kiteenlahdelta laulamassa versiossa karhun synnystä:

*Missä ohto synnytelty / Mesikämmen kiännätelty? / Tuolla ohto synnytelty, / mesikämmen  
kiännätelty: / ylähällä taivosessa, / Otavaisen olkapäillä. / Missä se alas laskettiin? /  
Hihnassa alas laskettiin, / hihnassa hopiisessa, / kultaisessa kätkyyssä/*

(SKVR VII5/3932: 1–10)

Timonen ei mainitse karhun synnyttäjiä, mutta Piludu arvioi näiden olleen esikristillisiä tai kristillisiä entiteettejä. Christfrid Gananderin vuoden 1789 *Mythologia Fennicassa* esiintyy variaatio kyseisestä syntyrunosta, jossa tuntematon laulaja on lisännyt karhun seuraksi kuun ja päivä. (Piludu 2019, 138.) Samaiset säkeet kerrotaan myös animaatioissa 5 karhun esittelyn yhteydessä:

*Kuun luona / tykönä päivän* (SKVR VI2/5408: 3)

Karhulla ei ole aineistossa esineitä, hopeisia hihnoja eikä kultaista kehtoa, jotka liittävä sen syntyrunossa taivaalliseen alkuperään. Kuitenkin Otavan tähtikuvio, joka on merkittävä elementti suomalaiskarjalaisissa loitsuissa (Piludu 2019, 141) asettaa animaation karhun taivaalliseen syntykontekstiin. Myös Juha Pentikäinen toteaa pohjoisten kansojen keskuudessa karhumyyttiin liittyneen oleellisesti yötaivas ja Otavan tähtikuvio päättömästä karhusta (Pentikäinen 2005, 30–33).

Piirrosjälki liittää karhuun tuonpuoleista voimaa. Animaation kuvan reunat katoavat tummiin varjoihin. Karhua ympäröivät tosiaan risteävät ja kerrostuvat valkoiset viivat

valaisevat karhun ulkoreunan muuten tummassa ympäristössä. Piirrosjälki lisää staattiseen karhuun liikettä ja saa karhun hahmon näyttämään uhkuvan hohtavaa voimaa tyhjässä tilassa. Animaatioalalla viivapiirrosta on hyödynnetty usein esteettisen voimalatauksen esittämiseen. Len Lyen kokeelliset animaatiot ovat hyvä esimerkki suoraan filmille raavittujen viivojen tarjoamasta voimaliikkeestä animaatiotekniikkana. Lyen töiden formaalinen ilmaisu näyttäytyy vitaalisena energiana, joka ympäröi luonnostaan myös luonnollisen maailman yksilöitä. (Johnston 2014, 167–169.)

Lyen mukaan tämä energia on luonnostaan kytköksissä aisteihin ja ihmiskehoon kykynä tuntea värähtelyä. Aistillista energiaa ilmentävät jäljet ja viivat hänen töissään operoivat tietoisesti rakennettuina ja jäsenneltyinä energian visualisoijina, molekyyalitasolla vapaina radikaaleina. Animaatioissa kalvolle painetun jäljen anarkistinen ja muodon hylkäävä tekniikka luo paradoksaalisesti vitaalisuuden räjähdysten, joka ilmentää toisenlaisia abstrahointeja paremmin liikkeen energiaa ja estetiikkaa. Johnston itse argumentoi, että Lyen viivat huokuvat animismia, joka ei enää ainoastaan pidä yllä Lyen tuonpuoleista kineettisyyttä toiminnan muuttuessa näkyväksi, vaan muodostuu viivojen omaksi vitaalisuuden lähteeksi ja liikkeen välitykseksi katsojalle. (Johnston 2014, 169–171.)

Tällainen ajatus liikkeestä tuonpuoleisen voimalatauksen ilmaisuna ei ole perinteelle vieras. Esimerkiksi Tarkka toteaa, että Vienan karjalaisessa kalevalamittaisessa kansanrunostossa yhdistetään metsään ja luontoon ajatus liikkeestä tai hankautumisesta. Esimerkiksi metsän olennon epäkunnioittavasta kohtelusta seuraa metsän väen liikkuminen tai liike, joka ilmenee hankautumisena metsästäjään tai metsän eläimen hyökkäyksenä karjaa kohtaan. Metsä nähdään liminaalitulana, jonka *väki* eli voimasubtanssi saattaa siirtyä hankautumalla rituaalisessa siirtymävaiheessa metsästäjän tuoman riistan mukana pihapiiriin tai häissä luonnonelementeistä morsiamen. Häiden aikana supranormaalisti uhkatekijäksi muodostuu metsän ja luonnon muiden substanssien liikehdintä. Tämä selittyy sillä näkemyksellä, että tietyn arvon (saaliin tai naisen) siirtämisestä sfääristä toiseen aiheutti hetkellisen järjestyneen kosmoksen rajojen purkautumisen. (Tarkka 1994, 59–60.) Karhua on pidetty metsän synonyyminä ja metsän liikkumisesta puhuttaessa tarkoitettiin karhun käymistä karjassa (Tarkka 1994, 65). Karhu omasi siis perinteen näkökulmasta katsottuna merkittävän määrän voimasubstanssia, mikä on havainnollistettu aineistossa viivapiirroksen avulla.



Animaation värimaailma liittyy karhun hahmon tuonpuoleiseen luontoon. Kosminen tähtien täyttämä sekundaväri violetin sävytteinen ympäristö on mystinen ja juhlallinen. Violetti on länsimaisessa perinteessä liitetty kuninkaallisuuteen ja varakkuuteen, ja sen käyttö herättää mielikuvia karhun pyhydestä ja korkea-arvoisuudesta. Piludu on todennut, että metsään ja karhuun on liitetty kansanuskon piirissä samankaltainen näkemys pyhästä ja pyhydestä. Puuraja muodosti rajan asutun tämänpuoleisen pihapiirin ja tuonpuoleisen metsän välille. Metsää pidettiin myyttisenä maisemana, jota asuttavat supranormaalit olennot osallistuivat myös konkreettisesti tämänpuoleiseen maailmaan. (Piludu 2019, 59–60.)

Karhu metsän asukkaana ja edustajana teki karhusta erityisen hahmon. Karhun erityisyyteen tuonpuoleisena toimijana liittyy myös sen tietynlainen ihmisenkaltaisuus. Sen kulkemista kahdella jalalla on nähty viittaavan ihmisen ja karhun väliseen transformoitumisen mahdollisuuteen. (Pentikäinen 2005, 36–39.) Karhu on liitetty toisin sanoen kiinteästi tuonpuoleiseen sekä myyttisen alkuperän omaavana kosmisena olentona että maanpäällisenä eläimenä, joka on tuonpuoleisena nähdyn metsän väkevin asukas. Tuonpuoleiseen viittaavat ominaisuudet yhdistyvät karhun myös syntyrunon toisinnossa, jossa karhusta muodostetaan metsän henkilöitymä (Tarkka 1994, 65).

#### 4.4 Yhteenveto

Tässä väiteluvussa olen pyrkinyt osoittamaan, millä tavoin aineistossa rakennetaan kuvaa kansanuskosta luonnonläheisenä tuonpuoleisten hahmojen perusteella. Luonnonläheisyys näyttäytyy hahmojen eläimellisyytenä sekä supranormaalien olentojen esiintymisenä luonnonympäristöissä. Animaatioissa on kuvailtu luonnonläheisyyttä myyttisten seutujen, luonnonhaltijoiden ja karhun esittämisen kautta.

On huomionarvoista, että myyttiset alkuaikojen jumaluudet on sijoitettu metafyyssisiin ja kosmisiin ympäristöihin, kun taas luonnonhaltiat luonnollisiin reaali maailman miljöihin. Karhu liitetään niin ikään kosmiseen ympäristöön, mikä viittaa luonnollisen maailman eläimen nähdyn olevan myös tuonpuoleinen tai tuonpuoleisuuteen kuuluvaa voimaa omaavana olentona. Tuonpuoleisuus havainnollistaminen viivapiirroksen ja tyyllitellyn muodon yksinkertaistamisen kautta, jolloin hahmojen merkkimäinen ikonisuus korostuu tuonpuoleisten voimatilojen ympäristöissä. Muun muassa Scott McCloud on painottanut

animaatioissa kuvien ikonisuutta, joka antaa katsojalle tilaa vapaalle tulkinnalle (Pikkov 153). Pikkov vetoaa niin ikään animoitujen kuvien ikonisuuteen argumentoidessaan, että animoidut hahmot ruumiillistavat laajemman ja kompleksisemmän merkkijärjestelmän kuin näytellyt hahmot. Animaation implisiittinen abstrahointi luo hahmoja, joiden merkityksellistämisen voima yltää yli näytellyn hahmon. Merkkimäiset, staattiset ja vähäeleiset hahmot, ovat tyypillinen esimerkki *auteur*-animaatioista. (Pikkov, 153–157.) Aineiston hahmoissa korostuu staattisuus ja vähäeleisyys, jolloin tausta nousee merkittävään asemaan. Deleuzen (2000, 370) taideteosta koskevia ajatuksia mukaillen tausta nousee yhdeksi hahmoksi muiden hahmojen joukkoon animaatioissa. Myyttisiä maisemia ja luonnon tuonpuoleisuutta koskevat mielikuvat visualisoituvat aineiston esityksessä animaation ilmaisutekniikan kautta.

## 5 Päätäntä

Tässä työssä olen pyrkinyt selvittämään, millaisena suomalaiskarjalaista kansanuskoa esitetään dokumenttielokuvan animaatioissa esiintyvien hahmojen perusteella. Olen tarkastellut hahmojen representaation rakentumista keskittymällä analyysissäni havainnoimaan hahmojen ulkomuotoa, toimintaa ja miljöötä. Kansanuskon esitys hahmottuu aineiston hahmojen perusteella sukupuolittuneena ja luonnonläheisenä toisaalta binäärioppositioiden ja osin niiden ylittämisen kautta. Alaluvussa 3.4 ja tulosluvussa 4 korostetaan puolestaan kansanuskon aineiston hahmojen esitysten tyypillisyyttä, toisintamista ja konventionaalista rakentumista kansanperinnekirjallisuuden kuvailuihin verrattuna.

Niin animaatio tekniikkana kuin myös kansanperinne- ja usko itsessään operoivat hahmojen kannalta stereotyyppien ja vakiintuneen kuvan tunnistamisen tasolla. Kuten aikaisemmin totesin, stereotyyppiset hahmot viittaavat usein itseään suurempaan ilmiöön. 1800-luvulla kerätyt runot ilmentävät aikansa sekä varhaisempien kulttuurivaiheiden runonlaulajien sosiaalis-taloudellista todellisuutta. Mitä kansanuskon aiheet tarjoavat nykyisessä mediaympäristössä? Animaatioiden konventionaalisuuteen pyrkivä representaatio kansanuskon hahmoista voisi nähdä viittaavan dokumentintekijöiden intentioon säilyttää näitä kansanuskon aineksia mediaympäristössä. Dokumenttielokuva on suunnattu ensisijaisesti kansanperinteestä ja kulttuuriperimästä kiinnostuneille joukkorahoituksen avulla tuotettuna. Kohdeyleisönä voitaisiin näin ollen nähdä henkilöt, jotka rakentavat identiteettiään henkisen perinteen avulla mediakulttuurin piirissä ja ottavat vanhasta kansanuskosta elementtejä uudenlaisen nykykansanuskon rakentamiseen.

Merkittävin ero nykykansanuskon ja vanhan kansanuskon välillä havainnollistuu yhteisöllisyyden erilaisessa luonteessa. Siinä missä varhaisempaa perua oleva kansanusko on ollut aika-paikkasidonnaista ja tietyssä yhteisössä kollektiivisesti jaettua yliluonnollista koskevaa tietoutta, nykyihmisellä on käytössä useita erilaisia rinnakkaisia kanavia, kuten eri tiedotusvälineet tai sosiaalisen median erilaiset muodot, yhteisöllisyyden rakentumisen paikkoina. (Enges & Koski 2015, 28.) Nykykansanuskossa yksilö hakeutuu siis itse etsimään tietoa perinteistä eri mediakanavista. Kansanuskon representaatiot näyttäytyvät identiteetin rakentamisen ja muovautumisen työkaluna mediaympäristössä.

Mediaympäristön sirpaloitunut lähdeaineisto vaikuttaa uskomusperinteen sisältöihin niin, että paikallinen tieto muuttuu globaaliksi. Jatkuvuutena säilyy tuonpuoleisen edustajan kanssa käytävä kommunikaatio, olipa se metsänhaltia tai ulkoavaruuden asukas. Perinteinen kansanusko voi näyttäytyä nykyajassa kahdella tavalla: joko kansankulttuurin suorana jatkumona esimerkiksi vainajauskona tai historiallisen katkoksen jälkeen vanhasta kansankulttuurista uudelleen elvytettyinä ja nykypäivään sovellettuna. Jälkimmäisestä toimii esimerkkinä internetissä toimiva suomenuskoisuuden henkinen liike, jonka piirissä uskonnollinen viitekehys rakennetaan esikristillisestä tiedosta. (Enges & Koski 2015, 29.)

Kulttuurin muuttuessa aiemmin ajankohtaisina pidetyt kertomukset vaipuvat joko unohduksiin tai tulkitaan tilanteesta riippuen uudelleen. Esimerkkinä tällaisesta perinteen käytön uudistumisesta toimii ylikuonollista ja tuonpuoleista koskevan kertomusperinteen asettuminen ajanvietefunktioon. Perinne katoaa vasta silloin, kun aihe ei enää tarjoa mielekästä käsittelyä tai tulkinnan mahdollisuutta. (Timonen 2004, 16.) Kansanuskon aihepiirit tarjoavat kuitenkin nykypäivään sisältöpotentiaalin, josta kulttuuriteollisuus ammentaa intressiensä mukaisia aineksia kulloisissakin yhteyksissä (Enges & Koski 2015, 32). Suomalaiskarjalaisen kansanuskon representaatiot nousevat tärkeiksi yhteisöjen, toisin sanoen yleisöjen identiteetin rakennuspalasiksi audiovisuaalisessa mediakulttuurissa ja kulttuurintuotannossa sekä niissä rituaaleissa, joissa representaatioita kulutetaan ja muokataan.

Representaation tarkasteluun kuuluu identiteetin lisäksi oleellisesti sen poliittisen vaikutusvallan pohtiminen. Representaatioiden poliittinen ulottuvuus havainnollistuu erojen politiikkana (Rossi 2010, 269–271), joka aineistossa näyttäytyy sukupuolierojen hierarkisoivana vastakkaisuuteen liittyvänä oletuksena. Toisaalta aineiston valossa näitä sukupuolieroja myös ylitetään ja kyseenalaistetaan. Representaation edustamiseen ja merkitysprosessin poliittisuuteen kuuluu oleellisesti myös se, kenen toimijuus vahvistuu ja kenen näkökulmasta asioita esitetään (Rossi 2010, 270). Kansanuskon kyseessä on oleellista tarkastella myös kansanuskon kulttuurirajoja. Työn tulosten valossa näyttää siltä, että perinnehahmot ovat esiintymislaajuudeltaan sekä itäistä että läntistä perinnettä. Karjalaisen kulttuurin assimilointi suomalaiseen yhteiskuntaan Kalevalan popularisoinnin myötä on aiheuttanut sen, että nykyään nämä kaksi kulttuuria on vaikeasti toisistaan erotettavissa. Tulevat tutkimukset voisivat keskittyä tähän nimenomaiseen ongelmaan. Terminä itämerensuomalainen pyrkii ottamaan huomioon kaikki perinnealueet. Termin käyttö

Ukonvaajassa on perusteltua, kun korostetaan, että Karjalan kulttuuria ei esitetä suoraan suomalaisena. Kyse ei ole joko - tai asetelmasta, vaan sekä-että: vaikutteiden lainautumisesta ja sekoittumisesta.

Sekä-että asetelma sisältyy myös ranskalaisfilosofin Jacques Derridan dekonstruktion käsitteeseen, joka voidaan ottaa mukaan tarkasteltaessa animaation ilmaisuvoimaa kansanuskon esittämisessä. Kuten johdantoluvussa käy ilmi, animaatiotutkija Cholodenko pitää dekonstruktiota samankaltaisena animaation kanssa, elämäkuolemana. Väliinpuotoajana animaatio voi olla kaiken välissä, ilmetä kaikissa oppositioissa ja operoida kaikessa. Se on samankaltaista afilosofiaa kuin dekonstruktio. (Cholodenko 2014, 103–104.)

Dekonstruktion olennaisimpiin strategioihin kuuluu binäärioppositioiden kyseenalaistaminen. Dekonstruktion nurinkääntäminen ja positiivinen siirtymä johtavat Derridan teksteissä vastakkainasettelujen purkamiseen, niiden ylittämiseen ja uudelleen kirjoittamiseen. (Puoskari 1989, 45.) Kansanusko ei ole yksiselitteisesti jonkun tietyn yksilön näkemys asioista, vaan representaatiot ketjuuntuvat kulttuurivaiheiden mukaan pitkälle historiaan. Perinteen jatkuva uudelleentulkinta on vaikuttanut siihen, että alkuperäiseen selkeään viestiin ei ole paluuta. Pikemminkin kansanuskon representaatioissa kiertävät eri merkitykset, joiden muodostumiseen vaikuttavat käytettävissä oleva tekniikka, kuten laulu, visuaalinen (media)esitys, esitystilanne sekä esittäjän (taiteelliset ja tuotannolliset) intressit.

Kansanusko sisältää useita artikulaatioita myyttisestä aineksesta sekä yhtäaikaista näkemyksiä yliluonnollisuudesta, ja nämä mielikuvat voivat olla myös ristiriidassa keskenään. Tällaisen merkityksenantoprosessin merkkien kierron periaatteella toimii myös Derridan dekonstruktio tekstuaalisena työkaluna. Kaikelle kirjoitetulle on Derridan mukaan ominaista, että merkitsijöiden ketju uudelleen muotoutuu yhtenä päättymättömänä jatkumona pysähtymättä tiettyyn yksittäiseen merkkiin, sillä merkit luovat väistämättä aina uusia merkityksiä deleuzelaisen rihmastologiikan tavoin (Puoskari 1989, 47).

Aineiston animaatiossa vaikuttaa samanaikaisesti vastaparien yhteenkietoutuminen ja niiden purkautuminen. Aineiston valossa binäärioppositio nainen ja mies ruumiillisuuksien erot ja toiminta korostuvat naista toiseuttavasti. Perinteen mukaan nainen näyttäytyy kuitenkin niin toiseutena, kuin myös voimaa, turvaa, hedelmällisyyttä sekä uhkaa edustavana. Liitettäessä

naishahmot luonnonilmiöihin korostuu animaation tekniikka itsessään naiseuden performatiivisuuden ja uudelleenmuotoilun mahdollistajana. Näennäisen näkymättömiin jäävät naispuoliset supranormaalit hahmot rakennetaan animaation maailman sisäisen logiikan avulla omnipotenteiksi luonnonvoimien ja energioiden ilmaisijoiksi.

Metamorfoosin mahdollisuus animaatiossa toimii hahmojen ruumiillisuuden uudelleenmuotoilijana. Animaatiota tekniikkana määrittelevät elämän (animismi) ja liikkeen (mekanismi) tarjoaminen, ja tästä syystä se soveltuu hyvin kansanuskon motiivien ja aihepiirien esittämiseen. Varsinkin kansanuskon haltiakulttuuriin kytkeytyy oleellisesti näkemyksiä elollistetusta luonnosta. ”Hetken tuotantona” animaation ytimessä on yhtäältä konkreettinen liike, joka tapahtuu kuvien manipulaatiossa itsessään. Liikkeellä voidaan tarkoittaa toisaalta myös animaatiossa ilmennettävää vitaalista energiaa. Liike, joka perinteen näkökulmasta näyttäytyy voimasubstanssi *väkenä*, visualisoidaan aineiston animaatioissa viivojen avulla.

Voimasubstanssin lisäksi tämän- ja tuonpuoleisen ”liminaalitilan” aktualisoiminen mahdollistetaan aineistossa maisemataustojen visuaalisen viivapiirroksen avulla. Eisenstein pitää aktuaalisen liikkeen ja abstraktien elementtien yhdistämistä animaatiossa metafysiikan manipulaationa, joka parhaimmillaan synnyttää universaalin animistisen esityksen. Tällainen animismi ei palaudu ainoastaan figuurien liikkeeseen, vaan konkretisoituu katsojassa itsessään, joka lisää esitettyihin muotoihin illuusion elämästä aisteillaan. (Johnston 2014, 174.)

Eisensteinin ajatuksien mukainen metafyyminen manipulaatio havainnollistuu aineistossa tuonpuoleisten luonnonmaisemien, virtuaalisen tilan, visualisoitumisena viivojen kautta. Luonto näyttäytyy kaiken alkuna ja tuonpuoleisena, paralleelina maailmana, millaisena se perinteen kuvailuissa esitetään. Se on toisaalta ihmisen, mutta myös yliluonnollisten tuonpuoleisten olentojen kansoittama. Tästä näkökulmasta katsottuna animaation ilmaisutavoissa on yhtymäkohtia kansanuskon tematiikkaan.

Timonen havaitsi myös tutkimuksessaan, että audiovisuaalinen kerronta soveltuu hyvin kansanperinteen ja -uskon sisältämän tematiikan esittämiseen niin ilmaisutavan samankaltaisuuden kuin viestintämuodon merkityksen tärkeyden johdosta yhteisössä (Timonen 2004, 199; 2005, 90). Niin ikään aineiston tulosten valossa animaation

dekonstruoiva mekanismin ja animismin yhteistoiminta soveltuu erittäin hyvin uskomusperinteen välittämiseen, sillä animaation ilmaisutavat itsessään sisältävät kansanuskon aiheiden kanssa samantyyppisiä ulottuvuuksia. Lisäksi animaatiota ja animaatioelokuvaa kulutetaan populaarikulttuurin tuotteena jokseenkin vastaavanlaisissa rituaalisissa yhteyksissä, kuin uskomusperinteen kertomushetkissä myyttejä.

Useimmat meistä ovat tietoisia niistä monista tavoista, joilla animaatio on soluttautunut visuaaliseen kulttuuriin. Tutkijoille ja yleisölle pääsy kaupallisten ja erityisesti itsenäisesti tuotettujen animaatioelokuvien äärelle televisiolähetysten, verkkoarkistojen, taiteilijoiden ja studioiden verkkosivujen ja uusmedia alustojen kautta on noussut merkittävästi. (Buchan 2014, 111.) Kytkestä vanhan ja uuden median välillä voidaan verrata samankaltaiseen ylisukupolvisen kommunikaation kuin kansanperinteeseen kuuluva suullinen perimätieto. Aineistossa kertojana toimivan kirjailijamuusikon A.W. Yrjänän matala ja kumiseva ääni yhdessä tunnelmallisen äänimaiseman ja animaation visuaalisen ilmaisumuodon kanssa voidaan nähdä simuloivan menneiden sukupolvien suullista tarinankerronta hetkeä, jolloin perinnetarina on välitetty perinteenkannattajalle. Animaatio on ihmislähtöistä siinä missä uskomusperinteet. Aineiston tulosten valossa näiden kahden alueen yhdistämisen avaa mahdollisuuksia arkistomuistiinpanojen sisältämän tiedon välittämiseen ja ennen kaikkea uudelleen visualisointiin digitalisoituneella aikakaudella.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista nähdä, miten edellä mainitsemani perinnerajaukset suomalaisen tai karjalaiseen uskomusperinteeseen käsiteltäisiin mediatutkimuksen näkökulmasta. Lisäksi tarvitaan enemmän ja syvällisempää animaation ilmaisupotentiaalin tutkimusta, jotta selviäisi kyseisen tekniikan täysi potentiaali uskomusperinteen aiheiden esittäjänä. Näkisin, että laajempi aineisto varsinkin sosiaalisen median kanavien, kuten Instagramiin kerääntyneiden perinteenkannattajien muodostamien yhteisöjen, käsittelemät myyttiaiheet avaisivat näkökulmaa audiovisuaalisen mediakentän ilmaisuvoimasta ja vaikutusta yksilöiden identiteetteihin. Olisi kiinnostavaa ja hyödyllistä perehtyä syvemmin myös mediakuluttajien omiin strategioihin lukea perinnettä ”vastakarvaan” ja löytää niistä esimerkiksi sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen representaatioita tukevia seikkoja uskomusperinteen visuaalisissa tulkinnoissa.

## Lähteet

Aaltonen, J. (2006). *Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa - Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi*. Helsinki. LIKE kustannus.

Apo, S. (1995) *Naisen väki - Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta*. Helsinki. Hanki ja Jää.

Buchan, S. (2014) Animation, In Theory. Teoksessa K. Beckman (toim.) *Animating film theory*. (111-127). Durham and London. Duke University Press.

Cholodenko, A. (2014) "First Principles" of Animation. Teoksessa K. Beckman (toim.) *Animating film theory*. (98-110). Durham and London. Duke University Press.

Deleuze, G. (2000) The Brain is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze. Teoksessa G. Flaxman (toim.) *Brain is The Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. (365-374). London. University of Minnesota Press.

Ehrlich, N. (2020) The Animated Document: Animation's Dual Indexicality in Mixed Realities. *Animation: an interdisciplinary journal*, 15 (3), 260–275.

<https://doi.org/10.1177/1746847720974971>

Enges, P. & Koski, K. (2015) Kansanuskontutkimuksen suuntaviivoja muuttuvassa maailmassa. Teoksessa P. Enges, K. Hänninen & T. Hovi (toim.) *Kansanuskosta nykypäivän henkisyteen*. Turun yliopisto. Folkloristiikan julkaisuja 4.

Furniss, M. (1998) *Art In Motion - Animation Aesthetics*. Sydney. John Libbey & Company Pty Ltd.

Gunning, T. (2014) Animating the Instant: The Secret Symmetry Between Animation and Photography. Teoksessa K. Beckman (toim.) *Animating film theory*. (37-53). Durham and London. Duke University Press.



- Haavio, M. (2019) *Suomalainen mytologia*. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hatva, A. (2018) *Fotorealistinen pilvilinna - kuvitus ja mielikuvat*. Helsinki. Ikäänkuin - Asif.
- Hall, S. (1997) *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London. Sage Publications Ltd.
- Hawkins, B. (2015) Seeing in Dreams – The Shifting Landscapes of Drawn Animation. Teoksessa C. Pallant (toim.) *Animated Landscapes: History, Form and Function*. (15-32) USA. Bloomsbury Publishing. Verkkojulkaisu. Viitattu 25.3.2022.  
[https://books.google.fi/books?id=oj01CgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.fi/books?id=oj01CgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Herkman, J. (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere. Vastapaino.
- Hyry, K., Pentikäinen, A. & Pentikinen, J. (1995) *Lumen ja valon kansa - Suomalainen kansanusko*. Porvoo - Helsinki – Juva. Werner Söderström Oy.
- Ilomäki, H. (2014) Loitsujen outo metsämaisema. Teoksessa S. Knuuttila & U. Piela (toim.) *Ympäristömytologia*. (120–139). Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Johnston, R. A. (2014) Signatures of Motion: Len Lye’s Scratch Films and the Energy of the Line. Teoksessa K. Beckman (toim.) *Animating Film Theory*. (167–180). Durham & London. Duke University Press.
- Karvonen, M. (2015) *Ukonvaaja kertoo A.W. Yrjänän matkan mytologisille juurilleen*. Yle uutiset. <https://yle.fi/uutiset/3-7736536> Viitattu 10.5.2021.
- Kohonen, S. (2020) The Wraths of Fire: Contagion Heuristic and Intuitive Personification Processes in Early Modern Finnish-Karelian Conceptions of Illness. *Journal for the Cognitive Science of Religion*, 5 (2), 166–186. <https://doi.org/10.1558/jcsr.41026>

Kupiainen, R. (2007) Voiko kuvaa lukea? Visuaalisen lukutaidon kysymyksiä. Teoksessa L-M. Rossi & A. Seppä (toim.) *Tarkemmin katsoen: Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Helsinki. Gaudeamus.

Kupiainen, T. (2004) *Kertovan kansanrunouden nuori nainen ja nuori mies*. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Leinonen, T. (2014) *100 vuotta suomalaista animaatiota*. Helsinki. Aalto ARTS Books.

Leslie, E. (2014) Animation and History. Teoksessa K. Beckman (toim.) *Animating Film Theory*. (25-36). Durham & London. Duke University Press.

Martinez, O. O. L. (2015) Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images. *Animation: an interdisciplinary journal*, 10 (1), 42–57. <https://doi.org/10.1177/1746847715571234>

Ojajärvi, S. (2004) Toistamisen politiikka: Judith Butler ja sukupuolen tekeminen. Teoksessa T. Mörä, Salovaara-Moring, I. & Valtonen S. (toim.) *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. (255–273). Helsinki. Gaudeamus.

Pallant, C. (2015) Introduction. Teoksessa C. Pallant (toim.) *Animated Landscapes: History, Form and Function*. (1–12). USA. Bloomsbury Publishing. Verkkojulkaisu. Viitattu 25.3.2022.

[https://books.google.fi/books?id=oj01CgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.fi/books?id=oj01CgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)

Piludu, V. M. (2019) *The Forestland's Guests: Mythical Landscapes, Personhood, and Gender in the Finno-Karelian Bear Ceremonialism*. Helsinki. Unigrafia Oy.

Pentikäinen, J. (2005) *Karhun kannoilla – Metsänpitäjä ja Mies*. Helsinki. Yliopistopaino.

Pikkov, Ü. (2010) *Animasophy - Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn. Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Pulkkinen, R. & Lindfors, S. (2016) *Suomalaisen kansanuskon sanakirja*. Helsinki. Gaudeamus.

Pulkkinen, R. (2014) *Suomalainen kansanusko - saunatontuista samaaneihin*. Helsinki. Gaudeamus.

Puoskari, E. (1989) Sitaatioita eli toiston pysyvyys: Ajattelu-joka-ei-tahdo-sanoa-mitään. *Tiedotustutkimus*, 12 (3), 42–54. <https://journal.fi/mediaviestinta/issue/view/5240>

Rossi, L-M. (2010) Esityksiä, edustamista ja eroja: Representaatio on politiikkaa. Teoksessa T. Knuuttila & A. P. Lehtinen (toim.) *Representaatio - Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. (261–275). Helsinki. Gaudeamus.

Rossi, L-M. (2003) *Heterotehdas – Televisiomainonta sukupuolituotantona*. Helsinki. Gaudeamus.

Sihvonen, T. (2006) Representaatio/Simulaatio. Teoksessa S. Ridell, P. Väliäho, & T. Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. (129–152). Tampere. Vastapaino.

Seppä, A. (2007) Kulttuurin kuvallistuminen – Teknologisoitumisen seuraus vai teoreettinen ylilyönti? Teoksessa L-M. Rossi & A. Seppä (toim.) *Tarkemmin katsoen: Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. (14–35). Helsinki. Gaudeamus.

Sarmela, M. (2007) *Suomen perinneatlas: Suomen kansankulttuurin kartasto 2*. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Seppä, A. (2015) *Kuvien tulkinta. Menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tutkijalle*. Helsinki. Gaudeamus.

Seppänen, J. (2005) *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere. Vastapaino.

Siikala, A-L. (2012) *Itämerensuomalainen mytologia*. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

*Suomen Kansan Vanhat Runot* -tietokanta. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.  
<https://skvr.fi/skvr-teos>

Tarkka, L. (1994) Metsolan merkki - metsän olento ja kuva vienalaisrunostossa. Teoksessa P. Laaksonen & S-L. Mettomäki (toim.) *Metsä ja metsänviljaa*. (56–102). Kalevalaseuran vuosikirja 73. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Tarkka, L. (1990) Tuonpuoleiset, tämänilmanen ja sukupuoli – Raja vienankarjalaisessa kansanrunoudessa. Teoksessa A. Nenola & S. Timonen (toim.) *Louhen sanat – Kirjoituksia kansanperinteen naisista*. (238–259). Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Timonen, E. (2004) *Perinne käsikirjoittajan työkaluna. Kansanperinteen transformoituminen eri medioihin käsikirjoittajan näkökulmasta – tapaustutkimus suomalaisen kansanperinteen muokkaamisesta lapsille ja nuorille*. Rovaniemi. University of Lapland Press.

Timonen, E. (2005) *Perinteestä mediavirtaan*. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Wells, P. (1998) *Understanding Animation*. London & New York. Routledge.

Aineisto:

Ukonvaaja DVD (2014) Helomedia Oy.

## Liite 1.

### 1. Animaatiografiikka 0:15:36-0:17:22

Animaatiossa esitetään maailman luomismyytti. Iro Neito, alkuäiti, synnytti neitseenä kolme poikaa: Väinämöisen, Ilmarisen ja Joukahaisen. Nämä kolme alkujumalaa luovat maailman ja sen elementit. Ennen maailmaa ja maan luomista on vain alkumeri. Vedessä kelluva Väinämöinen nostaa polvensa merestä ja lintu laskeutuu polvelle tekemään pesänsä. Väinämöisen polvi kuumenee vesilinnun hautomasta kultaisesta munasta ja hänen liikuttaessa jalkaansa muna vierii mereen ja särkyi muruiksi. Kertoja kertoo Väinämöisen heräävän, lausuvan runon ja munan pirstaleet muuttuvat olevaisuuden lähtöosiksi.

Syntyy kosmos, kerroksellinen maailma, kiekkomainen maa, jonka ylle kaartuu taivas. Taivaankantta kannattelee alkujumala Ilmarisen takoma maailmanpylväs. Munan sirpaleista syntyvät taivaanvalot; aurinko, kuu ja tähdet. Ylhäällä taivaissa on ylinen, jota hallitsee Päivätär, elämän ja valon äiti. Maailmanpylvään juurella on alinen. Alinen on maanalainen Manala, kuolleiden asuinpaikka hyisen meren keskellä, jota hallitsee vanha nainen Pohjolan emäntä. Taivaista ylisestä virtaa elämän joki aina aliseen Manalaan asti, jossa se muuttuu Tuonelan joeksi. Tuonelan joki virtaa takaisin yliseen ja yhdistää niin kaikki maailman tasot. Veden vuoksi on liikkuminen elämän ja kuoleman välillä mahdollista.

### 2. Animaatiografiikka 0:22:20-0:23:21

Animaatiossa esitetään tulen syntymyytti. Kertoja kertoo ilman ukon, Väinämöisen, takovan tulta kuuden kirjokannen ja kahdeksan taivaan päällä samalla, kun lihaksikas käsi iskee kivivasaralla punaisena hehkuvaa kiveä. Hehkuva kivi laskeutuu maailman kerrosten läpi kertojan kertoessa ukon antavan tulikipunan Ilman immen tuuteltavaksi. Kipuna kuitenkin kirpoo Ilman immen tuittelusta ja putoaa maanpäälle Aluen järveen. Kuvassa olevan suurikokoisen ja harmaan hauen kerrotaan nielevän tulikipunan ja sen tulevan nielemäksi vielä suuremman ja sitä suuremman kalan toimesta. Veljekset Ilmarinen ja Väinämöinen lähtevät kertojan mukaan pyytämään kalaa ja saavan lopulta sen suurimman, mutta saatuaan kipunan kalan vatsasta tuli karkaa miehiltä taas ja sytyttää metsiä palamaan. Katsojalle näytetään hiiltynyttä metsää ja punaisena hehkuvaa taivaanrantaa. Näin ihminen saa ensimmäisen tulensa.

### 3. Animaatiografiikka 0:44:20-0:45:29

Animaatiossa esitetään metsänhaltijoita ja ihmisten suhdetta luontoon. Kertoja kertoo luonnon olleen täynnä henkiä ja haltioita. Ne saattoivat sille päälle sattuessaan mennä edistämään myös ihmisen päämääriä. Ihminen suojautui pahoilta voimilta uhrilahjoin ja rukouksin luonnon pyhissä paikoissa kivillä, vuorilla ja lähteillä. Puissa oli erityistä pyhyyttä. Varsinkin vanhat, isot ja erikoiset puut olivat pyhiä. Toiveet tuli suunnata metsien ja pihamaiden voimakkaille puille, jotta ne suojelisivat ja toisivat onnea.

Pyhän puun kaataminen toi puolestaan valtavan epäonnen. Henkien läsnäolon tiesi siitä, jos metsässä oli kolme puuta rivissä tasaisen etäällä toisistaan. Tällaisessa paikassa oleskelevalle metsänväelle metsämiehet hautasivat ensimmäiset saaliinsa uhripuun alle, jotta metsästysonnei jatkuisi. Kuvassa esitetään panoroinnilla myrskyistä ja hämärää metsää, jonka piiloista monimuotoisia metsänhaltioita ilmestyy ja katoaa.

### 4. Animaatiografiikka 0:53:24-0:54:41

Animaatiossa esitetään vedenhaltiat ja ihmisen suhde niihin. Ahti oli vanha ruohopartainen ukko yllään vaahtinen vaippa. Ahti ja tämän puoliso Vellamo asuivat meren pohjassa Ahtolassa utuisen niemen nenässä. Syvällä aaltojen alla heillä oli mustien mutien päällä pieni pirtti, josta pariskunta kävi kuitenkin katsastamassa myös hallitsemiaan maavesiä. Ahti antoi kalaa ja häntä haaksirikkoiset merimiehet kutsuivat hädässä avukseen.

Vellamo oli ruokorintainen ja hänen vaatteenaan oli meren vaahtoa. Myös Vellamolta pyydettiin hyvää kalasaalista, mutta hän vaikutti myös purjehdus säähän ja nostatti aaltoja. Kalastaja lepytti vedenhaltiaa ja toimitti tälle uhreja. Onnistuessaan hän sai palkinnoksi hyvän kalaonnen ja hyvän saaliin. Vedenhaltiaa kiitettiin antamalla vastalahjaksi joko rahaa tai kalasaaliin ensimmäinen kala. Vedenhaltia saattoi ilmestyä myös kalastajan iltanuotiolle ja hänen ulkomuodostaan saatettiin päätellä tulevaa kalaonnea.

## 5. Animaatiografiikka 1:16:54-1:17:06

Animaatiossa esitetään karhun syntymyytti. Kertojan kuullaan lausuvan:

*“Mis on otso synnytety/ mesikämmen käännety/ tuol on otso synnytety/ mesikämmen  
käännety/ luona kuun tykönä Päivän / Otavaisen olkapäillä/ sielt on maahan  
lasketeluna kultaisessa kätkyessä/ vitjoissa hopeaisissa. “*

Kuvassa kamera tiltaa ylös paljastaen suurikokoisen takajaloilla seisovan karhun, jonka silmät hohtavat ja karhun ympärille on tähtikuvioita.