

Opinnäytetyö AMK

Turun ammattikorkeakoulu

Kuvataide MKUVAS22

2023

Tuomas Myllylä

Totuus on tarua moninaisempi

– maailmanrakennus ja tasa-arvoisempi
tulevaisuus



Opinnäytetyö AMK | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Kuvataide

16.11.2023, 38 sivua

Tuomas Myllylä

Totuus on tarua moninaisempi

– Maailmanrakennus ja tasa-arvoisempi tulevaisuus

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tarkastella synkän genrefiktion suhdetta tasa-arvoon ja feministisiin periaatteisiin. Keskiössä ovat maailmanrakennus ja hahmonluonti, sekä niiden kautta tapahtuva moninaisuuden normalisointi. Puhtaasti viihteellinenkin tarina muokkaa ihmisten mielikuvia todellisuudesta, ja siksi maailmoja luodessa on tärkeää tiedostaa, mitä tekee ja mihin pyritään.

Opinnäytetyön taiteellisen osuuden muodostavaa *Jumalsurma* -sarjakuvaa tarkastellaan näiden lähtökohtien valossa. Apuna ja vertailukohtina toimivat esimerkit sarjakuvan ja fantasiakirjallisuuden maailmasta, joiden tukena on elokuva- sarjakuva- ja kirjallisuusfiktion konventioita käsitteleviä oppaita ja tietokirjallisuutta.

Analysoinnin tuloksena voidaan nähdä, että perinteisestä poikkeavien hahmojen käyttö ja länsikeskeisistä maailmanrakennuksellisista konventioista irrottautuminen ovat tarinallisesti toimivia ratkaisuja. Etenkin varsin mieskeskeisessä synkässä fantasiassa perinteisten mallien kolistelu tuo niihin uusia ulottuvuuksia ja muokkaavat tarinaakin toimivammaksi.

Lopuksi on huomioitava laajempi yhteiskunnallinen konteksti. On täysin mahdollista välttää turhaa saarnaavuutta ja keskittyä viihdyttävän tarinan luontiin, ja samalla luoda yhteiskunnallisesti kantaaottava lopputulos. Taide ei tapahdu tyhjiössä ja valinnat siinä, miten maailmoja kuvataan ja keiden tarinoita

kerrotaan, muokkaavat lukijoiden käsityksiä myös vallitsevasta todellisuudesta. Vähemmistöjen, vahvojen naishahmojen ja ei-valkoisen historian huomioiminen normalisoi niiden olemassaoloa, johtaan osaltaan kohti positiivista muutosta yhteiskunnassamme.

Asiasanat:

fantasia, sarjakuvat, feminismi, spekulatiivinen fiktio

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Visual art

2024 | 38 pages

Tuomas Myllylä

Truth is more diverse than fiktion

–Worldbuilding and equal future

The purpose of this thesis is to examine the relationship between bleak genre fiction and equality and feminist principles. The focus is on world-building and character creation, as well as the normalization of diversity through them. Even a purely entertaining story shapes people's perceptions of reality, and that's why it's important to be aware of what you're doing and what you're aiming for when creating worlds.

The *God-killer* comic, which forms the artistic part of the thesis, is examined in the light of these starting points. Examples of the world of comics and fantasy literature, supported by guides and non-fiction on conventions in film, comics and literature fiction, serve as aids and comparisons.

As a result of the analysis, it can be seen that the use of characters that differ from traditional ones and breaking away from western-centered world-building conventions are narratively functional solutions. Especially in the rather male-centric dark fantasy, the rattling of traditional models brings new dimensions to them and makes the story even more functional.

Finally, the broader social context must be taken into account. It is quite possible to avoid unnecessary preaching and focus on creating an entertaining story, while at the same time creating a socially evocative outcome. Art does not happen in a vacuum and the choices in how worlds are depicted and whose

stories are told shape readers' perceptions of the prevailing reality as well.

Attention to minorities, strong female figures, and non-white history normalizes their existence, contributing to positive change in our society

Keywords:

fantasy, comics, feminism, speculative fiction

Sisältö

1 Johdanto	7
2 Uusia maailmoja	9
2.1 Alwoerin	10
2.2 Kenen tarina	18
3 Hahmoja laatikon ulkopuolelta	22
4 Normalisaatio ja muutos	36
Lähteet	39

Kuvat

Kuva 1. Alwoerinin maailma.	12
Kuva 2. Konseptitaidetta Silarian keisarinnasta	14
Kuva 3: Silarian monikansallinen keisarikunta. Konseptitaidetta	17
Kuva 4. Örkkipäällikkö, konseptitaidetta.	20
Kuva 5. Aireya. Konseptitaidetta	26
Kuva 6. Thurinn, peikkoberserkki. Konseptitaidetta.	28
Kuva 7. Hrotgar, jumalsurma. Konseptitaidetta	30
Kuva 8. Hrotgar puhuu tunteistaan. Jumalsurma, sivu 196.	31
Kuva 9. Palkkamiekka Feros	33
Kuva 10. Palkkasotureita. Konseptitaidetta Jumalsurmaan	35

1 Johdanto

Termi ”sarjakuvataiteilija” oli pitkään itselleni eräänlainen kirosana. Olin oppinut, että taiteen tehtävänä on ylevöittää, innoittaa ja kaunistaa asioita, enkä kokenut oikein istuvani siihen lokeroon. Edelleenkin koen, että jos pitäisi valita yksi sana kuvaamaan minua tekijänä, se olisi tarinankertoja. Ja millaisia tarinoita halusinkaan kertoa! Ihmisyyden pimeä puoli on kiehtonut minua aina, se omanlaisensa tragikoomisuus, jolla etsimme mielekkyyttä elämäämme mitä pahimman mielettömyydenkin keskellä. Vimmainen seksuaalisuus, lika ja väkivalta, mustaakin mustempi huumori. Palasin näihin teemoihin uudelleen ja uudelleen, vaikka samalla takaraivossani sykki synkeä tietoisuus siitä, että tällaista jälkeä tehdessä väistämättä ajaudun jonnekin marginaaliin muiden friikkien joukkoon. Miten siunattu lopputulos, näin jälkikäteen ajateltuna.

Osa alemmuuskompleksiani kumpusi osittain suomalaisen sarjakuvakentän todellisuudesta. Suomi on taidesarjakuvan maa, ja se näkyy niin myönnetyissä apurahoissa kuin töiden näkyvyydessä. Oma intohimoni puolestaan keskittyi osittain formaattiin ja sen kerronnalliseen voimaan, osin syvään rakkauteeni spekulatiivista fiktiota kohtaan. Astuin siis hyvin varhaisessa vaiheessa varsin harvalukuisen joukkoon tekijöitä, jotka keskittyivät perinteisemmän seikkailusarjakuvan työstämiseen. Vuosien ja julkaisujen kertyessä olen pikkuhiljaa raatanut itseni tunnustetuksi tekijäksi, ja kokemuksen tuoma itsetunto on tehnyt mahdolliseksi tarkastella omaakin työtäni ihan oikeana ja vakavasti otettavana taiteena.

Mitä enemmän tähän valitsemaani taidemuotoon tutustuin, sitä kriittisemmällä silmällä aloin myös tarkastella sitä. Genrefiktiota on hyvin pitkään karsastettu, osin syystäkin, omana taidemuotonaan. Usein kritiikissä se nähdään hieman matalaotsaisena kertakäyttöviihteenä, joka toistelee seksistisiä tai muuten kyseenalaisia ajatusmalleja. Viime vuosikymmeninä tilanne on muuttunut paljon kirjallisuuden saralla, ja elokuvat seuraavat hiljakseen perässä. Nuoret, queerit ja feministiset tekijät nostavat päätään kaikkialla samalla kohottaen myös itse lajityypin tasoa huomattavasti. Hyvin pitkään sarjakuva-ala tuntui laahaavan

jälkijunassa. Yleinen seksismi ja patriarkaaliset tarinalliset konventiot ovat syvään juurtuneita, ja niistä irtautuminen on selvästi työlästä.

Omaelämäkerrallinen taidesarjakuva menee tässä edellä ja lujaa, mutta nimenomaan perinteisempi fiktio hakee vielä herätystään.

Tässä opinnäytetyössä pyrin tarkastelemaan tätä muutosta. Analyysin keskiössä on viimeisin sarjakuva-albumini *Jumalsurma*, joka on samannimisen trilogian päätösosa. Fiktio on paitsi oman aikamme ja sen ongelmien peili, myös aktiivinen tekijä jaetun todellisuutemme muovaamisessa. Kukapa meistä ei voisi jäljittää esimerkiksi sukupuolirooleihin liittyviä mielikuviaan niihin lukemattomiin kirjoihin ja elokuviin, joita ovat elämänsä aikana lukeneet ja nähneet. Oma uskoni on, että tämä voima voidaan valjastaa osaksi positiivista muutosta, ja tästä näkökulmasta aion tarkastella omaakin tuotostani. Olen vuosi vuodelta löytänyt paremmin itseni omana kaikin puolin queerina itsenäni, ja se tie on osin kuljettu sekä tekemäni että lukemani sarjakuvan kautta. Lienee luonnollista, että toivoisin omankin työni herättelevän ihmisiä katsomaan maailmaa laatikon ulkopuolelta. Taiteen tekeminen on jatkuvaa itsensä kehittämistä, joten *Jumalsurmakaan* ei ole mikään täydellinen esimerkki feministisestä fiktiosta, mutta se on toivoakseni taas yksi askel oikeaan suuntaan.

Jaan analyysini kolmeen osaan, joista ensimmäisessä tarkastelen sitä, miten maailmanrakennuksen ja käsikirjoittamisen keinoin pyrin rikkomaan perinteisiä fantasian kaavoja etenkin suhteessa synkkään fantasiaan, jota löyhästi määrittellään termillä *Grimdark*. Toisessa osassa lähestyn asiaa kuvituksen ja hahmonluonnin näkökulmasta, sillä kuvallinen kerronta on kuitenkin sarjakuvan ytimessä. Miten erilaisten kehojen esiintuominen ja kehoneutraalius muuttavat etenkin naishahmoja? Viimeisessä osassa pyrin sitomaan nämä osaksi laajempaa ilmiötä, yhteiskunnallista kamppailua yleisten ihmisoikeuksien puolesta ja kuinka viihdesarjakuvakin osaltaan näyttölee tärkeää roolia valoisamman tulevaisuuden rakentamisessa. Loppujen lopuksi, eihän mikään muutu ellemmme ensin osaa kuvitella muutosta.

2 Uusia maailmoja

Spekulatiivinen fiktio on termi, joka kattaa scifin, fantasian ja kaiken muunkin fiktion, joka rikkoo todellisuuden rajoja (tieteen termipankki 2023). Muodossa tai toisessa, sen keskiössä on nimenomaan vaihtoehtoisten todellisuuksien kuvittelemisen, vaikkakin kyseisen sateenvarjotermin alle istuu mitä moninaisinta taidetta kirjallisuudesta elokuvaan ja sarjakuviin. Itse aloitin aikoinaan historiallisen sarjakuvan tekijänä, mutta luisuin hyvin pian spekulatiivisen fiktion pariin, sillä se antoi minulle mahdollisuuden toteuttaa tarvettani kertoa itseni näköisiä tarinoita. Olin jo historiallisten töideni myötä luonut nimeä taiteilijana, joka purjehti syvissä ja synkissä vesissä, joten ei liene ihme, että todellinen hurauttamiseni fantasiaan tapahtui ns. grimdark-alagenreen tutustuessani. Synkeä nihilismi ja maanläheisyys vetosivat, ja fantasia lajityyppinä antoi tilaa leikkiä näillä teemoilla vapaasti.

Hyvin pian aihetta koskevaan kirjallisuuteen tutustuessani törmäsin masentavan yksipuolisista karikatyyreistä koostuviin hahmokaarteihin, jotka nekin olivat pääsääntöisesti miehiä, eikä naisia välttämättä näkynyt itsenäisinä toimijoina lainkaan. Vaikka rakastin toiminnantäyteistä seikkailua, nämä asiat alkoivat syödä enemmän ja enemmän kykyäni nauttia niistä. Sama ongelma tuntui koskevan myös maailmanrakennusta, sillä hyvin usein kirjailijat ja sarjakuvataiteilijat päätyivät menemään tarinallisesti sieltä missä aita on matalin. Yksiulotteisia mieshahmoja, vielä paljon yksiulotteisempia naisia, eikä seksuaali- tai sukupuolivähemmistöjä oikeastaan näkynyt kuin toisinaan kokemassa kurjia kohtaloita, kun maailman synkkyyttä haluttiin alleviivata.

Feministinä halusin, että myös omassa työssäni voisin tuoda itselleni tärkeitä arvoja esille. Alwoerinin maailma, johon Jumalsurman tapahtumat sijoittuvat, on ollut itselleni se alusta, jota olen pyrkinyt käyttämään nimenomaan tuodakseni omaan genreeni diversiteettiä. Alkuun haastavinta projektissa oli tehdä rauha itseni kanssa. En osannut nähdä tietä tarinallisten konventioiden läpi, ja pelkäsin, että ottamalla feministisen ja ylipäätään tiedostavamman sisällön mukaan karuihin ja synkkiin tarinoihin, saattaisin samalla luoda vääränlaista

representaatiota. Eikö sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjä ja ei-valkoisia hahmoja jo kiusattu ja rääkätty tarpeeksi ihan tavallisemmassakin fiktiossa? Vasta löydettyäni Kameron Hurleyn ja Joe Abercrombien kaltaisten kirjailijoiden työt, aloin nähdä, että tie eteenpäin kulki ennen kaikkea sen kautta, millainen valta hahmoilla on vaikuttaa tarinaan ja ympäröivään maailmaan. Molemmat kirjailijat ovat luoneet tylyn synkeää fantasiaa ja tieteisfiktiota ilman kompromisseja. Siitä huolimatta kirjojen sisältö on kuin raikas tuulahdus, ja se johtuu eräänlaisesta aidosta inhimillisyydestä, joka on kaikkialla läsnä.

Abercrombien kirjojen ytimessä ovat aina fantasiagenren arkkityypit, jotka hän purkaa alkutekijöihinsä ja rakentaa tilalle jotain kipeämpää ja inhimillisempää. Sukupuoli ja seksuaalisuus ovat vain normaali osa hahmoja, eivätkä määritä niiden koko ihmisyyttä. Hurley puolestaan vie saman lähtökohdan pidemmälle, etenkin naishahmojen osalta. Ehdottoman feministinen pohjavire ei estä häntä luomasta kirjaimellisesti tymeitä naishahmoja, jotka tekevät traagisia valintoja. Toisin sanoen, kumpikin kirjailija käsittelee hahmojaan, kuten perinteisemmin on tehty vain heteroiden mieshahmojen kohdalla: moniulotteisina hahmoina, joiden sisäiset motivaatiot ovat ihan eri asia, kuin identiteetti. Kumpikin kirjailija tuottaa pohjimmiltaan queeria sisältöä, alleviivaamatta asiaa lainkaan. Ihmisyyden moninaisuus on vain yksinkertaisesti läsnä oleva tosiasia. Näistä lähtökohdista päädyin itsekin miettimään, että jos ihmisten seksuaalisuus tai ihonväri eivät olisikaan niitä määrittäviä tekijöitä heidän kohtaloissaan, se antaisi kliseisimmällekkin hahmokavalkadille uudenlaisia ulottuvuuksia.

Päädyin siis ottamaan lähtökohdaksi sen, että yritän löytää synkän fantasian tarinallisiin konventioihin uudenlaisen kulman ja luoda sankareita, jotka olisivat jotain erilaista. *Jumalsurma* on yksi askel tällä polulla.

2.1 Alwoerin

Nelson Goodman (1978, 6–7) mainitsee, että maailmanrakennuksen alkupisteessä on useimmiten sen suhde olemassa oleviin maailmoihin, olipa kyseessä sitten toinen fiktiivinen maailma tai tämä, jossa elämme. Harrastan

ahkerasti historiaa, etenkin aikakautta, joka alkaa Rooman valtakunnan loppuajoista ja päättyy ensimmäiseen ristiretkeen, toisin sanoen varhaiskeskiaikaa. Vaikka alkuun Alwoerin noudatteli fantasiakirjallisuuden myöhäiskeskiajasta ammentavan kuvakerronnan tuttuja polkuja, päädyin Jumalsurmaa laatiessani muokkaamaan maailmaa raskaalla kädellä. Visuaalinen yleisilme ja vaatetus saivat vahvasti vaikutteita viikinkiajan Euroopasta ja myöhäisantiikin Rooman keisarikunnasta. Seuraava, itselleni tärkeä päätös oli tehdä maailmasta riittävän suuri, jotta tarinoiden sitä vaatiessa voin tarttua johonkin kolkkaan ja käyttää sitä alustana. En edes kuvitellut kirjoittavani mitään kokonaista maailmanhistoriaa heti kättelyssä, ja halusin jättää itselleni liikkumavaraa.

Visuaalisen mielikuvituksen omaavana olen aina kokenut hyödylliseksi pystyä sijoittamaan asiat johonkin omin silmin nähtävään todellisuuteen. Alwoerinin maailmankartta oli toisin sanoen aika lailla ensimmäisiä asioita, joita tein, joskin iso osa siitä on edelleenkin niin sanottua *terra incognitaa* (kuva1) En koe kovin hyödylliseksi pyrkiä rakentamaan kaikkea niin valmiiksi kuin mahdollista, sillä kaikki menee eteenpäin tarinoiden ehdoilla, ja olen jo varhaisessa vaiheessa oppinut, että taustatyöhön on helppo hukkoa. Siksi maailma on paljolti rakentunut tarinoiden kautta niitä kerrottaessa. Hahmojen taustat, maailma, sen historia ja erilaiset kulttuurit ovat jotain, mitä nähdään rivien välistä ja sivuhahmojen kautta.



Kuva 1. Alwoerinin maailma.

Yksi ensimmäisistä päätöksistä, joita Alwoerinini suhteen tein on se, että ainakaan Jumalsurman tapahtumiin kytkeytyvissä kulttuureissa sukupuoli ei ole asia, joka määrittäisi kenenkään sosiaalista asemaa. En koe lainkaan inspiroivana edelleen eläviä kliseitä siitä, että ollakseen ”realistinen” synkkä fantasiamaailma, naisia ja sukupuolivähemmistöjä pitää sortaa rankalla kädellä. Miksi tarvitsisi? Eikö synkkyys kuitenkin voi syntyä ihan muista lähtökohdista? Innokkaana historiaharrastajana myös kyseenalaistan vahvasti, että todellisuus edes keskiajan ”pimeinä” vuosisatoina olisi ollut niin totaalisen naisvihamielinen ja homofobinen kuin mitä iso osa kuluttamaamme mediaa antaa ymmärtää. Hurley (2016, 598–621) toteaaakin, että perinteinen patriarkaalinen historiankirjoitus, joka yksinkertaisesti usein vain jättää puhumatta naisten kontribuutiosta historiallisiin tapahtumiin, on väistämättä vaikuttanut myös fiktion. Kun representaatio yksinkertaisesti puuttuu, kuluttamamme media ruokkii myös todellista maailmaa ja sen asenteita.

Jumalsurmassa esiintyy pääasiallisesti kaksi eri kulttuuria, jotka ovat sotatilassa keskenään. Silarian mahtava keisarikunta ja pohjoisen heimokunnat alkukantaisine jumalineen. Silarian keisarikunnan legioonat on rakennettu sukupuolineutraalien periaatteiden pohjalta, joskin upseeristosta valtaosa on naisia. Keisarikunta uskoo sukupuolten tasa-arvoon, mutta pinnan alla elävät vanhat sosiaaliset normit ovat lähempänä matriarkaattia (Kuva2). Yksi johtavia ajatuksiani Alwoerinin kohdalla onkin nostaa naiset aktiiviseen rooliin niin vallankäyttäjinä kuin toiminnallisina hahmoina. Pohjolan vanha yhteiskuntajärjestys puolestaan on hajonnut jo aikoja sitten keisarikunnan invaasion seurauksena, mutta karut olot ovat aina tehneet sukupuolierottelun hankalaksi, kun ei yksinkertaisesti ole varaa sulkea puolta työvoimasta keittiöön.



Kuva 2. Konseptitaidetta Silarian keisarinnasta

Vilaukselta nähdään myös jotain tarinan keskipisteenä olevien kulttuurillisten kokonaisuuksien ulkopuolelta. Peikkojen löyhästi rakentuva heimoyhteiskunta pyörii täysin yhteisöllisyyden ehdoilla. Sukupuolet eivät eroa fyysisesti juurikaan toisistaan ja seksuaalisuuden suhteen ainoa normi on rehellisen lihallinen hedonismi. Parisataa vuotta aikaisemmin koettu pieni jääkausi ajoi aikoinaan ison osan populaatiosta etelään, jossa peikot nyt elävät osana erilaisia yhteiskuntia, vaikka edelleen jossain määrin erillään muista. Ainoa sarjakuvassa esiintyvä, jonkinlaiseen sukupuolten jakoon perustuva yhteisö ovat Gensarit, joka on uskonnollinen soturikultti, joka uskoo muunsukupuolisten ja transihmisten maagiseen ylivertauuteen taistelijoina.

Loin gensarit kahta tarkoitusta varten: Ensimmäkin halusin, että trans-ihmiset ovat ihan normaali osa yhteiskuntaa, eivätkä he ole lähtökohtaisesti missään uhripositiossa. Toisaalta halusin myös käsitellä sitä, että tiettyjen ihmisyyden piirteiden positiivinenkin ylikorostaminen saattaa olla vahingollista, eikä sarjakuvassa esiintyvä Gensarisoturi enää allekirjoita kultin maailmankuvaa. Tavoitteenani näitä yhteiskuntia ja niiden sääntöjä luodessa oli normalisoida sukupuolten ja seksuaalisuuden tasa-arvoa, ilman että sitä tarvitsisi sen kummemmin alleviivata. Nämä ovat yksinkertaisesti olemassa olevia asioita, eivät apuvälineitä laiskaan kirjoittamiseen, joka vain toistaa 1900-luvun länsimaisen kulttuurin luutuneita ennakkoluuloja ja asenteita.

Mistä asioista sitten Alwoerinin synkeä yleisilme syntyy, jos pyrin välttämään kliseisimpiä synkän fantasian konventioita? Ensimmäkään en usko mustavalkoisesti konniin, vaikka tietty jännitteen luomiseksi antagonistin tai useampi on tarpeen. Toisekseen laskea vähemmistöjen sortamisen tarinoissa vähän samanlaiseksi laiskaksi kirjoittamiseksi kuin sen, että laitetaan hahmo räikkäämään koiranpentua. Rautalangasta vääntämällä saadaan lähinnä pahvisen yksiulotteisia kokonaisuuksia. Koska oma lajityyppini on nimenomaan synkeä genrefiktio, olen joutunut miettimään hyvin tarkkaan, miten kohtelen erilaisia väestöryhmiä. 1900–2000-lukujen kirjallisuudessa ja erityisesti elokuvissa on niin paljon ongelmallisia esimerkkejä, että niitä saattaa helposti päätyä toistamaan ihan huomaamattaan. (Hurley, 2016 91–100). Jos ja kun

näitä kliseitä päätyy käyttämään, olisi vähintään tiedostettava niiden olemassaolo ja tehdä hyvin perusteltu päätös. Itse jouduin käyttämään klassista Bury your gays- trooppia, joka on jääne 1800–1900-lukujen kirjallisuudesta ja myöhemmin elokuvista. Seksuaalivähemmistöjen edustajat käyttivät homoseksuaalisten hahmojen pikaista kuolemaa lähes heti heidän esittelynsä jälkeen keinona ylipäätään luoda representaatiota (Hulan 2017). Kertonee jotain konvention voimasta, että niiden vaikutus yltää pitkälle omaan aikaamme, vaikka maailma itsessään onkin vapaampi paikka elää.

Yhteiskunnallisiin jännitteisiin ja eriarvoistumiseen vaikuttavat monet eri asiat, jotka ovat olleet pääsääntöisesti suurempi vaikutin myös omassa historiassamme. Jumalsurmassa kuvataan rivien välistä vanhan ja uuden törmäystä. Vanha, pienten heimojen ja kuningaskuntien jatkuvaan pienimuotoiseen sodankäyntiin perustuva pohjoinen joutuu modernin, keskusjohtoisen keisarikunnan valtaamaksi. Huolimatta valloituksen brutaaliudesta vuosikymmen myöhemmin asiat ovat ainakin näennäisesti tasoittumassa. Silari-keisarikunnassa on paljon antiikin Roomaa. Sen valloitusten menestys piili sen kyvyssä integroida alistamiaan kansoja osaksi omaa kulttuuriaan, vaikutteiden virratessa molempiin suuntiin (Kuva3). Tämä on Silarienkin doktriini, mutta todellinen rauha ei ole saavutettavissa, ennen kuin traumaattisesta valloituksesta on kulunut sukupolvi tai pari.



Kuva 3: Silarian monikansallinen keisarikunta. Konseptitaidetta

Jumalsurman tapauksessa tätä vanhaa järjestystä kuvaavat pohjolan jumalat, jotka ovat Alwoerinissa fyysisiä, ihmismassojen uskon manifestoimia maagisia olentoja. Alwoerinissa magia on pohjimmiltaan orgaanista, kaikesta elävästä

kumpuavaa. Ei siis ole yllättävää, että jumalolennot ovat muovautuneet enemmänkin ihmisten tarpeesta uskoa niihin, kuin mistään sen mystisemmistä lähtökohdista.

2.2 Kenen tarina

Tieteisfiktiossa usein on keskiössä enemmänkin hahmojen suhde asuttamaansa maailmaan ja universumiin, kuin toinen toisiinsa (Roine 2017, 90). Tämä asetelma istuu hyvin osaksi myös niin sanottua eepistä fantasiaa, jossa usein magian lainalaisuudet ovat niitä asioita, joiden kanssa päähenkilöt kamppailevat. Itse olen enemmän kallellaan maanläheisempään fantasiaan, jota kutsutaan nimellä *low fantasy*. Lajityypin tarinat sijoittuvat yleensä huomattavasti arkisempaan ympäristöön, missä maagiset ihmeet yleensä uupuvat, ja niiden osuessa kohdalle ne ovat yleensä järkyttäviä poikkeustapauksia. Usein tällaiset tarinat sijoittuvat omaan maailmaamme, joihin tavalla tai toisella soluttautuu maagisia elementtejä (Kidder 2023). Tällaisessa fiktiossa ihmisten keskinäiset suhteet ovat huomattavasti tärkeämmässä roolissa, ja universumi sääntöineen luo lähinnä puitteet näiden asioiden käsittelylle. Tämä lähestymistapa on itselleni mieluisin, sillä en ole niinkään kiinnostunut kuvaamaan ihmisten suhdetta magiaan tai jumalolentoihin, kuin sitä, miten näiden asioiden olemassaolo vaikuttaa ihmisten tapaan toimia toisiaan kohtaan.

Jumalsurma asettuu jossain määrin eepisen ja maanläheisen fantasian välimaastoon. Varsinainen juoni käsittelee eepisissä mittasuhteissa tapahtuvia asioita: Jumalten välisiä sotia ja kokonaisten kansakuntien kohtaloa. Samalla se kuitenkin tarinallisesti keskittyy varsin pienessä mittakaavassa tapahtuviin asioihin, arkisen realistisessa ympäristössä.

En tietenkään ole pystynyt täysin irrottautumaan fantasiakirjallisuuden konventioista, eikä se koskaan ole ollut tarkoituskaan. Kliseet ovat kliseitä,

koska ne toimivat, ja hyvä kirjoittaja pyrkii käyttämään niitä tietoisesti hyväkseen.

Maailmanrakennuksellisesti tämä tarkoittaa sitä, että en pyri keksimään pyörää uudelleen. Alwoerinia kansoittavat klassiset fantasiarodut örkkeineen, peikkoineen ja haltioineen. Tälle tielle lähdettyäni aloin hahmottaa, että oma näkökulmani on aina ollut niin sanotusti pahisten puolella. Jo Tolkienia lukiessa jäin miettimään, miten örkkien yhteiskunta oikein toimii ja rodullistettu pahuus on niin vankasti fantasian perustuksissa, että se kaiheri jo silloin. Jälkikäteen ajateltuna olen kyennyt hahmottamaan myös sen, että oma seksuaalisuuteni ja sukupuoleni ovat aina olleet jotain, minkä takia pienessä maalaisyhteisössä koin itseni poikkeavaksi ja hirviömäiseksi. Pahuuden määritelmä siinä kontekstissa liittyy niin vahvasti erilaisuuteen, että alitajuisesti olen aina kokenut sympatiaa ja sielunveljeyttä tarinoiden hirviöiden kanssa. Miksi on niin vaikeaa nähdä toiseuden taakse, ihmiseen itseensä? Luonnollisesti nämä asiat ovat valuneet tapaani kirjoittaa ja luoda.

Peikot ovat suuri rakkauteni, ja Alwoeriniin saatoin sijoittaa heidän omalaatuisten heimokulttuurinsa. Päätin myös hyvin varhaisessa vaiheessa, että he eivät myöskään löydy uhripositiosta, saati epämääräiseltä pahojen puolelta. Ilmastonmuutoksen aiheuttama joukkoexodus on ehkä jättänyt peikkojen pohjoiset kotiseudut puolityhjiksi, mutta etelämpänä vaikutuspiiriään laajentava Silarian keisarikunta ei harjoita sortoa sukupuolen tai rodun perusteella. Peikot ovat luoneet oman yhteiskuntansa osaksi valtakulttuuria ja siinä suhteessa integroituneet mutkattomasti. Alwoerinia ja sen historiaa laajemmin miettiessäni huomasin, että kuitenkin kolonisaatio ja rodullistettu väkivalta ovat teemoja, joita haluaisin käsitellä, ja sitä varten lisäsin maailmaan yhden fantasiakirjallisuuden klassisimmista antagonisteista: örkit. (Kuva 4.)

Vaikka Jumalsurmassa örkkejä ei näykkään, heillä on maailmanrakennuksen kannalta tärkeä rooli. Heidän kansoittamaansa Alwoerinin päiväntasaajan seutua luodessani päätin astua oikein huolella konventioiden yli. Örkit ovat matriarkaalinen heimoyhteiskunta, jossa naiset sotivat ja miehet hoitavat kodin ja lapset. Jumalsurman aikoihin he ovat olleet jo yli kaksisataa vuotta haltioiden

sotilaallisesti alistamia. Haltiat puolestaan ovat olleet alun perin joukko ääriajattelijoita ja kultisteja, jotka profeettansa johdolla matkasivat etelään rakentamaan uutta haltioiden kulta-aikaa. Ikävä yksityiskohta heidän kannaltaan olivat alueen alkuperäisasukkaat, örkit. Magian taitajina tunnetut haltijat ovat pyrkineet hallitsemaan paljon lukuisampia örkkiheimoja hajota ja hallitsemetodilla, missä erilaisia välineitä ovat raaka sotilaallinen voima, örkkien jakaminen ”etuoikeutetumpiin” palvelijan rooliin alistuneiden ja villien raakalaisten kaltaisiin ryhmiin. Välineet ovat tuttuja erilaisten siirtomaahallitusten ja apartheidin ajoilta (South African history online 2016).



Kuva 4. Örkkipäällikkö, konseptitaidetta.

Örkit-työnimellä kulkeva projekti käsittelee vallankumousta ja kapinaa sortoa vastaan, mutta se on myös rakkaustarina kahden naissoturin välillä. Kuten itselläni on tapana, pyrin kuvaamaan päähenkilöitäkin sen kummemmin kaunistelematta. Väkivaltainen elämä synnyttää väkivaltaisia olentoja, ja pitkään murjottujen ja alistettujen kapinat eivät ole koskaan kauniita. Samalla haluan tuoda esille sitä, että kauheitakin asioita tekevä olento voi silti olla toimissaan oikeutettu, vaikka avoin raakuus näyttääkin hirveältä verrattuna hienovaraiseen ja vuosia kestäneeseen tuhoamisprojektiin.

Yksi spekulatiivisen fiktion hyödyllisiä puolia on, että se tuo eräänlaisen etäännyttävän elementin, jonka kautta käsitellä ja tutkia hirveyksien ja katastrofien sisäisiä mekanismeja. Olen länsimainen, valkoinen henkilö, ja sitä kautta kuulun etuoikeutettuun ryhmään. Tämä todellinen maailma, jossa elämme, väistämättä värityy kertojansa kokemuksen kautta, enkä halua viedä sitä tilaa ja ääntä mikä kuuluu heille, joita tässä todellisuudessamme sorretaan.

3 Hahmoja laatikon ulkopuolelta

Koska haluan keskittyä enemmän hahmojen väliseen dynamiikkaan, on heidän luomisensa ehkä se tärkein työvaihe. Oma työni eroaa puhtaasti kirjallisesta työstä siinä suhteessa, että kaikessa on mukana myös kuvallinen elementti. Pelkän kuvailun sijaan minun täytyy kyetä luomaan hahmo kirjaimellisesti näkyvänä olentona. Tässä suhteessa olen etuoikeutettu suhteessa kirjailijoihin, sillä kaikki langat ovat omilla käsissäni. Usein erityisesti kirjojen elokuvaversiot maalaavat huomattavasti silotellumman kuvan kirjan hahmoista, joista hyvänä esimerkkinä voisi mainita Philip Reeven *Kävelevät koneet* (2002), missä toinen päähenkilöistä on pahasti arpeutunut. Elokuvasovituksessa rujot kasvovauriot muuttuivat pieneksi arpijuovaksi, sillä eihän etenkin sankaritarta voi kuvata muutoin kuin konventionaalisesti kauniina.

Perinteinen sarjakuvafiktio on kärsinyt samasta ongelmasta. Legendaarinen sarjakuvataiteilija Jean Giraud, myös Moebiuksena tunnettu, toteaa 1996 antamassaan haastattelussa, että siinä missä mieshahmojen ulkonäön kanssa voi irrotella ja leikkiä, samaa ei kannata tehdä naishahmojen kanssa, sillä silloin kukaan ei osta kyseistä sarjakuvaa (Crow 2015). Mutta maailma muuttuu. Itse otin ensimmäisiä askeleita tällä saralla tehdessäni fetissitaidetta, joka on sarjakuvien lisäksi yleisin taidemuotoni. Eroottisessa sarjakuvassa ja kuvituksessa, erityisesti fetissipuolella, usein korostuu nimenomaan kliiniseksi kiillotettu täydellinen ihmisvartalo. Oma mielenkiintoni oli enemmänkin tavallisen ihmiskehon erotisoimisessa, sen kaikenlaisissa eri muodoissa. Näistä kokeiluista vaikutteet ovat sitten valuneet osaksi kaikkea muutakin tekemääni kuvitustaidetta.

uusimpana teoksenani *Jumalsurma* summaa hyvin, missä kohtaa olen omalla matkallani juuri nyt. Totesin hahmonluonnin ja kuvituksellisten valintojeni kulkevan niin vahvasti käsi kädessä, että niistä ei voi puhua erillään toisistaan. Sarjakuvan käsikirjoittaminen on ylipäätään itselleni hyvin orgaaninen prosessi, joten jo alkuvaiheessa sekä piirrän että kirjoitan hahmoja, ja usein käy niin, että

kuvan hahmo ottaa vallan ja ohjaa kirjoitusprosessia eikä toisinpäin. Seuraavissa kappaleissa käsittelen muutamia *Jumalsurman* keskushahmoja nimenomaan lajityyppinsä edustajina: mitkä ovat pyrkimykseni heidän suhteensa, mitä sääntöjä pyrin rikkomaan, mitä taas en.

Kliseet ovat kliseitä ihan syystäkin, enkä koskaan ole halunnut täysin irrottautua niistä. *Jumalsurman* hahmoja suunnitellessani halusin käyttää monia perinteisiä fantasiakirjallisuuden arkkityyppejä, ja yksinkertaisesti tehdä niistä jotain muuta kuin perinteisiä. Joe Abercrombien *Ensimmäinen laki* -trilogia (2006-2008) jatkotarinoineen on ollut yksi innoittajiani tässä suhteessa. Abercrombie kirjoittaa käyttäen fantasian ja muidenkin genrejen arkkityyppejä, mutta ne ovat lähinnä peruskiviä, joille hän rakentaa jotain uutta. Hänen töissään toistuu tragikoominen näkökulma, missä nämä arkkityyppien edustajat päätyvät ongelmiin juuri joustamattoman roolinsa takia. Barbaari Logen Ninefinger on elinvoimaa uhkuvan lihaskimpun sijaan keski-ikään ehtinyt ja masentunut soturi, joka haluaisi vain päästä irti verisestä menneisyydestään, mutta ammoin tehtyjen hirmutöiden seuraukset eivät jätä häntä rauhaan. Älykäs, raajarikoksi kidutetun inkvisiittori Gloktan luonne ei ole jalostunut kokemusten kautta lainkaan, katkeruus ja kipu ovat alati läsnä hänen kaikissa toimissaan. Ikiaikainen velho Bayaz omaa kosmisia voimia, mutta käyttää aikansa manipuloimalla kokonaisia sivilisaatioita sotimaan toisiaan vastaan, koska kantaa kaunaa toista velhoa kohtaan.

Kameron Hurleyn *Mirror empire* -kirjasarja ja Steven Eriksonin *Malazan book of the fallen* käyttävät samanlaista, mustan huumorin sävyttämää näkökulmaa hahmoihinsa, ja se säälimättömyys, jolla he käsittelevät sankareitaan ovat jättäneet jälkensä tapaani kirjoittaa hahmoja. Kaikki edellä mainitut kirjoittajat ovat myös kamppailleet irralleen perinteisen fantasian heteronormatiivisuudesta ja sisään rakennetusta misogyniasta. Paitsi että he kirjoittavat vahvoja naishahmoja, he myös pyrkivät uudistamaan perinteisten miessankareiden kuvaa ja Hurleyn tapauksessa myös muunsukupuoliset ja trans-ihmiset ylipäättään ovat omilla jaloillaan seisovia hahmoja.

Kuvituksellisesti minun on vaikeampi löytää selkeitä esikuvia. Sarjakuvat ja elokuvat seuraavat edelleen vähän jälkijunassa kirjallisuudesta, ja omat kuvitukselliset innoittajani ovat vanhempaa tekijäpolvea, jotka eivät paljon poikenneet totutusta. Joitain kuitenkin on. Belgialaisen Hermannin *Bois Mauryn tornit* -sarjakuva onnistuu yhtä aikaa olemaan maanläheisen inhorealistinen ja kaunis. Juuri tämä arkisuuden kauneus on jotain, mikä itselläni on kummunut vuosistani maatalousalalla, ja jota arvostan aina nähdessäni sitä kuvituksissa. Hermann ei myöskään koskaan yritä kaunistella piirtämiään naishahmoja, mikä on eurosarjakuvassa piristävä poikkeus. Kaikki ovat ihmisiä ja kauneus on katsojan silmässä.

Enimmäkseen oma tapani piirtää erilaisia hahmoja on ollut osa matkaani sarjakuva-albumista toiseen, missä muiden piirtäjien työt ovat saattaneet auttaa löytämään uusia näkökulmia, mutta rehellinen ja raaka lihallisuus ovat olleet ihan lähtökohtaisesti osa taidettani. En ole koskaan jaksanut innostua täydellisyydestä, ja hahmoillani on arpia, rasvakudosta ja karvoja sukupuolesta riippumatta. Näistä tuoreemmista esimerkeistä lienee hyvä mainita Iron cirkuksen kustantama *Silver*-antologia, mikä on kansoitettu mitä erilaisimmilla ihmishahmoilla, jotka harvemmin edustavat cis-sukupuolta. Se, että kyseinen antologia on nimenomaan eroottista sarjakuvaa, on tervetullut näkökulma ihmiskehon moninaisuuteen ja siihen, että mitä erilaisemmat kehot voivat olla halun ja himon kohteita. Kotimaisista teoksista voisin mainita Siiri Viljakan *Kohti sumua* -sarjakuvan. Tarinan keskipisteessä olevan lesbosuhteen toinen osapuoli on transnainen, mitä ei oikeastaan korosteta missään kohtaa. Juuri tällaista normalisointia itsekin haen.

Jumalsurma on syntynyt neljän vuoden työn tuloksena. Kokonaispituudeltaan 284-sivuiseen trilogiaan mahtuu aikamoinen hahmogalleria, ja iso osa hahmoista on kehittynyt lopulliseen muotoonsa osittain matkan varrella. Polysuhteessa oleva palkkasoturikolmikko, Thurek, Aireya ja Gilgamar ovat olleet yksi ensimmäisiä hahmoja, jotka loin Alwoerinin ensiluonnoksiin vuonna 2017. Moni asia on heidän osaltaan pysynyt ennallaan, mutta Jumalsurmaa luodessani halusin saada maailmaan enemmän diversiteettiä ja päästä eroon

perusfantasiaan niin kovin oleellisena osana kuuluvasta valkoisuudesta. Vielä Martinin Tulen ja jään laulussakin toistuvat pitkät rasistiset perinteet.

Lähtökohtaisesti tummaihoiset ja itämaiset hahmot kuvataan aina selvästi alkukantaisempina ja julmempina kuin brittein saarta muistuttavan Westerosin valkoinen asujaimisto. Kun aloin tulla paremmin tietoiseksi näistä rakenteista, halusin rikkoa niitä.

Tein Silarian keisarikunnasta pääasiallisesti tummaihoisten asuttaman, ja pyrin korostamaan sen humanimpaa maailmankuvaa vastakohtana pohjolan julmuuksille. Sitä myöten vaihdoin Aireyan (kuva5), joka lihavana naisena jo rikkoi monia kaavoja, ihonväritään tummaksi. Jo luonnospöydältä lähtien hän oli syntyperäinen Silari, joten vaihto tapahtui varsin luontevasti. Tiedän, että yksi perinteisimpiä kliseitä on maskuliininen, lihava ja tummaihoisen nainen, mutta rehellisesti sanoen tämä pätee vähän kaikkiin naishahmoihin Jumalsurmassa.



Kuva 5. Aireya. Konseptitaidetta

Yleisesti ottaen olen tekijänä tunnettu nimenomaan luomieni naishahmojen rajoja rikkovasta luonteesta. Jumalsurman keskushahmoihin kuuluva Thurinn seisoo tässä silmiinpistävästi esillä (kuva6). Alun alkujaan Thurinn seikkaili Alhaiset-sarjakuvassani (2017) yhtenä tarinan sivuhahmoista. Kuten toisinaan

käy, hahmo otti vallan luojaltaan ja päädyin tekemään hänelle ensin oman lyhyen tarinansa samaan albumiin, ja siitä hän sitten loikkasi luontevasti osaksi Jumalsurmaa. Kirjoitin hänet tarkoitukselta Howardin Conan-barbaarin kaltaiseksi hahmoksi, joka uhkuu elinvoimaa ja itsevarmuutta. Ulkonäöllisesti hän on kaapinkokoinen korsto, joka kykenee päihittämään melkein kenet tahansa lähitaistelussa.

Scott McCloud toteaa hahmonluontiin liittyen, että ihmisäivot pyrkivät luomaan nimenomaan totuttujen stereotyyppien mukaan määritelmiä näkemistään hahmoista (2006, 72–73). Tässäkin kohtaa olen pyrkinyt tarttumaan totuttuihin sääntöihin ja rikkonut niitä tarkoituksellisesti. Lihaksikas barbaarihahmo on hyvin keskeinen klisee fantasiagenressä, mutta kun hahmon yllättäen ei olekaan nimenomaan mies, se haastaa perinteisiä käsityksiämme sukupuolirooleista. Tavoitteenani oli tehdä hänestä perinteisen miessankarin peilikuva ja täten keikauttaa koko asetelma toisin päin.

Thurinn seisoo väistämättä omilla jaloillaan, sillä perinteisen barbaarisankarin tavoin hänellä riittää tahtoa ja lihasvoimaa selvitä miltei mistä tahansa haasteesta. Vaikka hän keikkuu läpi koko sarjaluvan rinnat paljaana, hän ei ole seksualisoitu objekti, vaan itsenäinen toimija isolla I:llä, jonka seksuaalisuuskin on lähinnä jotain, mikä saa useimmat miehet pakenemaan paikalta punastuneina.



Kuva 6. Thurinn, peikkoberserkki. Konseptitaidetta.

Thurinnin suoraviivainen ja käytännöllinen positiivisuus toimii myös kiinnostavana vastaparina tarinan varsinaiselle sankarille, jumalsurmaaja Hrotgarille (kuva7). Hrotgar on monessa mielessä perinteinen miessankari, mutta hän on nimenomaan roolinsa orja. Aikaisemmat veriteot ovat tuoneet hänet tähän tilanteeseen, jossa kaiken menettänyt vanha ja väsynyt soturi nousee viimeisenä tekonaan kaikkia pohjolan ylijumalia vastaan.

Hänen hahmossaan korostuu moni niistä asioista, joita haluan käsitellä sankarihahmoissani, niistä vahvimpana on omanlaisensa traagisuus, mikä nousee viivoittimensuorasta moraalikäsitelmästä. Hrotgar tietää, mitä hänen on tehtävä niin itsensä kuin muidenkin ihmisten puolesta, mutta samalla hän vihaa itseään sen takia. Kosto on vahva motivaattori, mutta harvemmin moraalisesti puhdas. Läpi koko matkan Hrotgar kyseenalaistaa omia motiivejaan: tekeekö hän kaiken vain henkilökohtaisen koston takia vai toimiiko hän todella muunkin ihmiskunnan parhaaksi? Kuten tällaiset kysymykset aina, lopullista vastausta ei ole tarjolla. Hrotgarin perimmäinen tragedia lienee siinä, että tämän tosiasian hyväksyminen on hänelle mahdotonta.



Kuva 7. Hrotgar, jumalsurma. Konseptitaidetta

Halusin kuitenkin myös rikkoa klassista traagisen sankarin kuvaa. Kuten melkein kaikki hahmot sarjakuvissani, hän on avoimesti biseksuaalinen mies, jonka kuollut kumppani on urospeikko. Jouduin miettimään ratkaisuani tässä kohtaa pitkään. Toisaalta en olisi halunnut päätyä toistamaan Bury your gays-trooppia, mutta traaginen taustatarina oli Hrotgarin tapauksessa välttämättömyys. Päädyin tekemään kompromissin asian kanssa siten, että Hrotgarin kumppani ja heidän yhteinen elämänsä ovat enemmänkin ruudun ulkopuolella tapahtunut asia, enkä esitellyt hahmoa sen tarkemmin ihan vain tappaakseni hänet saman tien. Se ei ehkä ole tyydyttävän mahdollinen ratkaisu, mutta mielestäni kuitenkin toimivin mahdollinen.

Halusin myös, että pelkkä kosto ei saa olla hänen hahmoaan määrittävä asia, ja useammassa kohtaa tarinan varrella hän puhuu varsin avoimesti tunteistaan ja

näyttää niitä myös (Kuva8). Toinen muuttia rikkova seikka on, että jossain määrin hänen mahdollisuutensa avoimeen toimijuuteen ovat rajoitetut. Puhuva miekka Irkana pyrkii manipuloimaan hänen toimiaan ja kaiken yllä roikkuu kohtalonomaisena pakko viedä itselle annettu tehtävä loppuun asti. Ulkonäöllisesti tein hänestä lihavan miehen. Myöhemmin tajusin, että partoineen hänessä on paljon samaa Andrew Macleanin Headlopper-sarjakuvan (2013) nimikkohahmon kanssa, mutta tässä tapauksessa on kyse sattumasta. Pääasiallinen tavoitteeni oli tehdä hänestä jotain muuta kuin perinteinen muskeli-sankari, joka on toki muutenkin arkkityyppi, joka ei ole koskaan miellyttänyt silmääni.



Kuva 8. Hrotgar puhuu tunteistaan. Jumalsurma, sivu 196.

Halusin Hrotgarin kohdalla myös väistää sen tarinallisen konvention, jossa kaikkensa uhraava sankari välttää tekojensa seuraukset, niin hyvässä kuin pahassa. Yleensä tämä tarkoittaa hahmon kuolemaa, mikä on tietenkin kätevä keino saada tarinalle loppu. Mutta tosielämässä asioilla ei ole loppua. Tämä asia kiusaa minua usein käsikirjoitusvaiheessa, sillä päädyn miettimään, mitä hahmoille tapahtuu tarinan ulkopuolella. Joskus se johtaa aiemmin tekemäni *Pakanat*-sarjakuvan (2018) tapaan siihen, että koko projekti paisuu mammuttimaiseksi, mutta nyttemmin osaan antaa tilaa lukijan omalle mielikuvitukselle. Joka tapauksessa Hrotgar ei saa tyydytystä, kuoleman tuomaa lepoa, vaan hänestä tulee se, mitä hän lähti tuhoamaan: jumala. Teoilla on seurauksia.

Transihmiset ovat usein joko täysin näkymätön asia genrefiktiossa tai sitten nimenomaan uhriposition asetettu sorron kohde. Halusin välttää Alwoerinin kohdalla kumpaakin näkökulmaa. Palkkamiekka Feros (Kuva9) on muunsukupuolinen transhahmo, joka on Gensari-kultin kouluma mestarillinen miekkailija. Tarkoituksellisesti en mainitse Ferosen trans-henkilöllisyyttä kuin ohimennen trilogian toisessa osassa. Hän poikkeaa näkyvästi pukeutumisensa ja olemuksensa puolesta cissukupuolisista, mutta hänen motivaationsa ja tarinallinen funktionsa eivät liity sukupuoli-identiteettiin. Kuten kaikkien muidenkin hahmojen kohdalla, pääasiallinen tavoitteeni on normalisoida moninaisuutta ja esimerkiksi queer-ihmisten olemassaoloa ilman osoittelua.



Kuva 9. Palkkamiekka Feros

Erilaisiin vähemmistöihin kuuluvien ihmisten lisäksi pyrkimyksenäni on normalisoida myös kehollisuutta ja sen monimuotoisuutta. Monet hahmoista ovat lihavia, lähes kaikki enemmän tai vähemmän arpisia, maanläheisesti lika ja karvaisuus ovat läsnä kaikkialla (kuva10). Jossain määrin näkökulmaani voisi kai kutsua inhorealistiseksi, tosin jättäisin sanan "inho" pois.

Rakastan funktionaalista, epätäydellistä ja rikkinäistä, ne ovat osa estetiikantajuani. En missään kohtaa halua velloa asioiden verisessä likaisuudessa, mutta mielestäni ne ovat osa maailmaa ja sen todellisuutta. Olen aina kokenut, että moderni yhteiskuntamme kaikessa kliinisyydessään helposti etäännyttää meidät kehollisuudesta ja myös siitä kauneudesta, mitä se pitää sisällään. Vastavuoroisesti haluan myös kuvata väkivallan ja kauhun

mahdollisimman uskottavasti, sillä en halua kaunistella mitään. Olen tietoinen, että se on jossain määrin asettanut minut tekijänä enemmän marginaaliin, sillä häpeämätön alastomuus ja väkivalta eivät ole monen makuun ja harvemmin ne myöskään sopivat julkisesti nähtäviksi.

Myönnän, että kiintymykseni maanläheiseen ja synkkään fantasiaan kumpuaa osin viehtymyksestäni kuvata äärimmäisiä tilanteita ja äärimmäisiä ihmisiä. Uskon positiiviseen nihilismiin: kuvaan äärimmäisiä ja hirveitä tilanteita osin siksi, että sitä myötä voin myös nostaa hahmojen positiiviset puolet esiin.



Kuva 10. Palkkasotureita. Konseptitaidetta Jumalsurmaan

4 Normalisaatio ja muutos

Tarinat eivät tapahdu tyhjiössä. Elokuvien, kirjojen, sarjakuvien ja nykyään pelienkin ihmiskuva väistämättä vaikuttaa medioita kuluttavien käsityksiin maailmasta. Viimeisen vuosikymmenen varrella on tapahtunut yllättävän nopeita ja positiivisia muutoksia sen suhteen, millaista sisältöä ylipäättään on tarjolla. Avoimen queerit hahmot alkavat yleistyä jopa lastenohjelmissa, mikä olisi ollut täysi mahdottomuus vielä vuosituhaten taitteessa.

Asenneilmapiiri on muuttunut silminnähden, eikä se muutos ole vielä läheskään valmis. Tämä on luonnollisesti poikanut omanlaisensa vastareaktion. Vuoden 2014 Gamergate oli osa laajempaa äärioikealle sijoittuvaa liikehdintää, mutta sen kohteena oli nimenomaan naiset, jotka työskentelivät pelikulttuurin parissa. Tapaus loi mallin, missä internetin kautta pyrittiin vainoamaan ja vaientamaan feministisiä kirjailijoita ja käsikirjoittajia, usein masentavan hyvällä menestyksellä (Rojano 2021). Vaikka näitä vainoja tehtailevat tahot ovat historian väärällä puolella, he ovat oikeassa siinä suhteessa, että muutos viihdemedian, kirjallisuuden ja sarjakuvien monimuotoisuudessa on todella jotain, mikä johtaa laajempaan muutokseen.

Takaiskuista huolimatta olen kasvavissa määrin tyytyväisenä seurannut tätä muutosta. Iso osa sarjakuvataiteilijoista ja kirjailijoista on pohjimmiltaan joviaalia väkeä, sillä luova työ vaatii jo ihan lähtökohtaisesti kykyä asettua muidenkin ihmisten asemaan. Siksi muutos tuntuu monen kohdalla tapahtuvan luontevasti. Sitä yksinkertaisesti uskaltaa käsitellä asioita laajemmin kuin mitä ennen tajusi olevan edes mahdollista, kun alan konventiot ovat muutoksessa mukana.

Kuten Ursula Le Guin toteaa (1976, 19-31), kaikki taiteilijat ovat pohjimmiltaan valehtelijoita. Koko elämäni ajan päässäni on kuulinut tarinoita, joita sitten päädyin piirtämään sarjakuviksi. En ole koskaan kokenut latovani pöytään suuria totuuksia, eikä se myöskään ole tarkoitukseni. Mutta vuosien varrella, yhä paremmaksi valehtelijaksi oppiessani, aloin myös tajuta, että sillä on väliä, miten tätä taitoaan käyttää. En usko saarnaamiseen, sillä vaikka puhuisi kuinka

hyvästä asiasta, viesti harvemmin menee läpi vastapuolelle. Uskon normalisaation voimaan. Kirjastossa sateenkaarihyllyn voi ohittaa helposti, mutta kun diversiteetti alkaa näkyä perinteisessä seikkailusarjakuvassa, se väistämättä alkaa vaikuttaa tapamme katsoa maailmaa. Ei ole mitään vanhoja hyviä aikoja, olemme aina olleet erilaisia mitä moninaisimmin tavoin.

Tom of Finland -taiteilijanimellä toimivalta Touko Laaksoelta kysyttiin aikoinaan, pyrkikö hän taiteellaan vaikuttamaan homokulttuuriin ja ympäröivän maailman käsityksiin siitä. Vastauksessaan hän totesi, että vaikkei hän sitä koskaan aikaisemmin myöntänyt, hän on kuitenkin alitajuisesti pyrkinyt siihen. Vaikka hänen taiteensa on kevyttä pornografiaa, taustalla on aina ollut pyrkimys positiivisen muutoksen luomiseen (TomofFinlandsmen 2011). Koin haastattelua katsoessani syvää sielunyhteyttä Laaksoseen. Kuten hänkin, minäkin katsoin omaa taidettani hyvin pitkään jonkinlaisena irrallisena ja lyhteiskunnallisesti merkityksettömänä kevyenä viihteenä. Toki viihdyttäminen on töissäni aina se ensisijainen tavoite, mutta vasta vuosia myöhemmin olen kyennyt analysoimaan omaa tekemistäni myös yhteiskunnallisesti, ja huomannut, että alitajuisesti olen pyrkinyt jo pitkään muuttamaan maailmaa ihan vain sillä perusajatuksella, että haluan näyttää ihmisyyden koko kirjon kuvissani.

Vaikka Tomi of Finlandin taiteessa on leikkisästi ilakoivia lihaksikkaita miehiä, kaikessa oli silti mukana myös yhteiskunnallinen sanoma, lähes yhtä häpeilemättömästi esillä. Kaikki taide on poliittista, sillä mikään ei synny tyhjiössä. Siksi on tärkeää tiedostaa, mikä on se taustalla vaikuttava idea ja arvomaailma, joka on osa viihteellistäkin taideteosta. Paljaasti näkyvä ilo ja ylpeys omasta seksuaalisuudesta aikana, jolloin homoseksuaalisuus oli määritelty rikokseksi ja sairaudeksi, on juuri sitä normalisointia, joka muuttaa maailmaa. En toki voi suoraan verrata itseäni Tom of Finlandin tapaiseen jättiläiseen, mutta tunnistin häntä ajavan voiman myös itsessäni. En pyri esittelemään mitään utopistista tulevaisuutta, sillä en usko sellaiseen. Mutta olen positiivinen nihilisti. Kuljemme yhteiskunnallisesti hidasta ravunkulkua eteenpäin, ja todellinen muutos tapahtuu vain siinä, että pikkuhiljaa näkemyksemme maailmasta ja muista ihmisistä laajenee.

Haluan kertoa enemmän tai vähemmän keveitä, nimenomaan viihteeksi tarkoitettuja tarinoita. Menneisydessä itsekkin helposti puhuin työstäni alentavaan sävyyn, sillä se ei tosiaankaan ole koskaan ollut mitään korkeakulttuuria. Mutta vuosien varrella olen myös oppinut näkemään sen voiman, mikä fiktion luomisessa piilee. Se auttaa meitä kuvittelemaan toisenlaisia maailmoja ja ehkä myös näkemään omassamme asioita, jotka aiemmin olivat näkymättömissä. Tein tämän oikeastaan myös itselleni. Monet asiat seksuaalisuudessani ja sukupuolessani ovat tulleet todeksi itselleni nimenomaan omaa taidetta tehdessäni. Mitä paremmin tunnen itseni, sitä vahvemmin se myös näkyy kynänjäljessä.

Olen nyt tehnyt sarjakuvaa yli 13 vuotta ja siinä ohessa kerännyt yllättävän paljon ”perinteisemmän” fiktion ystäviä, jotka nyt kasvavassa määrin joutuvat altistumaan kaikenlaiselle uudelle, sillä queeriys kaikkine eri puolineen on tiukasti sisään leivottu töihini. Uskon, että nämä sarjakuvani ovat omalta osaltaan auttamassa niiden pienien askelten ottamisessa, jotka lopulta vievät koko yhteiskuntaamme eteenpäin.

Lähteet

A history of Apartheid in South Afrika 2016. South African history online. Viitattu 8.11.2023. <https://www.sahistory.org.za/article/history-apartheid-south-africa>

Abercrombie, Joe 2006. Ase itse, suomentaja Satu Hilinovski, Helsinki, Kirjava.

Crow, J. 2015. Moebius 18 wisdom-filled tips for aspiring artists (1996), viitattu 8.11.2023. <https://www.openculture.com/2015/03/moebius-gives-18-wisdom-filled-tips-to-aspiring-artists-1996.html>

Erikson. Steven 1999. Malazan's book of the fallen: Gardens of the moon. New York, Bantam books.

Goodman, Nelson 1978 Ways of worldmaking. 1., painos. Indianapolis, Hackett Publishing company. 6-7.

Heikkilä, Otava 2017. Letters for Lucardo, Chicago, Iron cirkus.

Hulan, Hailey 2017. Bury your gays: History, usage and context, McNair scholar's journal, vol21, issue 1. Viitattu 8.11.2023. <https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1579&context=mcnair>

Hurley, Kameron 2011. God's war, San Fransisco, night shade books.

Hurley, Kameron 2014. Mirror empire, Nottingham, Angry robot.

Hurley, Kameron 2016. Geek feminist revolution, E-kirja Kindle-kirjapalvelussa. New York, Tor books. Vaatii kirjautumisen palveluun. 91–100, 598–621.

Kidder, H. 2023. Grounded magic: a guide to low fantasy. Self-publishing school. Viitattu 8.11.2023. <https://self-publishingschool.com/grounded-magic-a-guide-to-low-fantasy/>

Le Guin, Ursula 1976. Left hand of darkness, author's note. E-kirja Kindle-kirjapalvelussa, New York, Berkley. Vaatii kirjautumisen palveluun. 19–31.

Maclean, Andrew 2016. Head lopper, vol1. The island or the Plague of beasts, Portland, Image comics.

Martin, George 1996. Tulen ja jään laulu: Valtaistuinpele, 2.painos, suomentaja Satu Hilinovski, Helsinki, Kirjava.

McCloud, Scott 2006. Making comics, New York, William Morrow paperbacks. 72–73.

Myllylä, Tuomas 2018. Pakanat, Sastamala, Musta ritari kustannus.

Purcell, Andrea 2020. Smut peddler presents: silver, Chicago, Iron cirkus.

Reeve, Philip 2002. Kävelevät koneet, 1.painos, suomentaja Tero Kuittinen, Helsinki, Karisto.

Roine,H-R 2016. Maailmanrakentaminen kuvittelun muotona tieteisfiktiossa, Niin&Näin No 4, viitattu 8.11.2023. 90.

Romano, A. 2021. What we still haven't learned from Gamergate, viitattu 8.11.2023. <https://www.vox.com/culture/2020/1/20/20808875/gamergate-lessons-cultural-impact-changes-harassment-laws>

Tieteen termipankki 2023. Spekulatiivinen fiktio. Viitattu 8.11.2023. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:spekulatiivinen_fiktio

Tom of Finland speaks at Calarts 2/2. 2011, TomofFinlandsmen. Viitattu 8.11.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=GRYfhQob--w>

Viljakka, Siiri 2022. Kohti sumua, Turku, Zum Teufel.