

Muodonmuuttajia, tiedemiehiä ja ritareita

Fantasian ja tieteisfiktion rajapintoja sarjakuvassa *Nimona*

Annu Peltoniemi
Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriopinnot
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2016

Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriopinnot

PELTONIEMI, ANNU: Muodonmuuttajia, tiedemiehiä ja ritareita: Fantasian ja tieteisfiktion rajapintoja sarjakuvassa *Nimona*

Pro gradu -tutkielma, 85 sivua
toukokuu 2016

Tutkielmassa analysoidaan fantasian ja tieteisfiktion genrejä Noelle Stevensonin (2015) kirjoittamassa ja kuvittamassa sarjakuvassa *Nimona*. Teoksessa käytetään fantasian ja tieteisfiktion genrejä niin, että ne esiintyvät sekä erillään että limittäin kertomuksen aikana. Tutkielmassa tarkastellaan kuinka nämä genret teoksessa esiintyvät ja kuinka ne nousevat esille etenkin kahden päähenkilön, Nimonan ja lordi Ballister Blackheartin kautta. Tutkielmassa pohditaan myös Nimonaa salaperäisenä muodonmuuttajahahmona ja sitä, mitä hän teoksessa edustaa.

Fantasian genren hahmottelussa keskitytään erityisesti fantasian maailmaan ja siihen, millainen se kohdeteoksessa *Nimonassa* on. Tutkielmassa nostetaan esille J.R.R.Tolkienin sekundaari- ja primaarimaailmojen käsitteet eli esitetään, että *Nimonan* maailma on oma, erillinen fantasian maailmansa, johon primaarimaailmassa sijaitseva lukija voi itsensä mielikuvituksen avulla kuvitella. Fantasian maailman määrittelyyn *Nimonassa* käytetään myös Farah Mendlesohnin fantasian kategorioita, erityisesti immersivistä fantasiaa. Fantasian maailma ei toisaalta saa olla liian rationaalinen, sillä silloin se muuttuu lähemmäksi tieteisfiktion maailmaa. Tutkielmassa käsitellään tieteisfiktioita etenkin Darko Suvinin tiedostavan vieraannuttamisen ja novumin käsitteiden avulla. Maailmojen sijaan fokus on yksittäisissä elementeissä, novumeissa sekä Ballister Blackheartin hahmossa, joka on tieteisfiktion hahmo tieteellistä diskurssia noudattavan mielensä takia. Nimonan hahmo sen sijaan nähdään fantasian genreen kuuluvana, sillä hänen muodonmuutostaitonsa ovat maagiset ja selittämättömät.

Fantasian ja tieteisfiktion genrejen lisäksi tutkielmassa käsitellään kohdeteoksessakin tärkeäksi teemaksi nousevaa Nimonan hahmon arvoitusta. *Nimona* pyrkii tietoisesti eroon itseään koskevista määritelmistä, mutta etenkin teoksen lopulla, kun *Nimona* jakautuu kahtia ja muuttuu lohikäärmeeksi ja pikkutytöksi, hahmosta selviää sitä määrittäviä asioita. Kahtiajakautunutta *Nimonaa* lähestytään fantasian ja tieteisfiktion lisäksi sukupuolen sekä hyvän ja pahan kysymyksillä. *Nimona* kykenee muuttumaan miksi elolliseksi olennoiksi tahansa eikä hänellä siten ole pysyvää sukupuolta. Hyvän ja pahan kysymykset sen sijaan nousevat esille teoksessa muutenkin. *Nimona* on tietoinen genreistään sekä sarjakuvallisuudestaan ja käyttää niitä hyväkseen kerronnassaan. Tämä näkyy muun muassa siinä, että sarjakuvassa leikitellään perinteisillä hyvien ja pahojen hahmojen stereotyyppioilla esittämällä päähenkilöksi paha hahmo Ballister Blackheartia. Blackheart tosin muuttuu hyväksi teoksen edetessä, mutta *Nimona* pysyy pahana hahmona, kunnes hänen kahtiajakautunut lohikäärmemuoto tuhoaan. Lohikäärmeen muodon tuhoaminen johtaa myös muiden vastakkainasetteluiden ratkaisemiseen: fantasia väistyy tieteisfiktion edestä taka-alalle ja sukupuolettomuus häivytetään ainakin hetkeksi.

Asiasanat: fantasia; tieteisfiktio; sarjakuva; genret; Noelle Stevenson; *Nimona*

Sisällys

1 Johdanto	1
1.1 Fantasia, tieteisfiktio ja muita genretapauksia	3
1.2 <i>Nimona</i> sarjakuvana	8
1.3 Työn kulku	14
2 Fantasian maailma <i>Nimonassa</i>	16
2.1 Fantasian medievalismi	19
2.2 Sekundaarimaailma ja sen maagisuus	23
2.3 Immersiivinen fantasia ja sarjakuva	27
3 Tieteisfiktion novumeita ja tiedemies Ballister Blackheart	35
3.1 Tiedostava vieraannuttaminen, novum ja muita tieteisfiktion elementtejä	37
3.2 Ballister Blackheart: tieteisfiktio kyborgi	42
3.3 Tieteisfiktio tiedemies ja maaginen muodonmuuttaja	45
4 <i>Nimona</i> fantasia muodonmuuttajana, sukupuolikysymyksenä ja pahana lohikäärmeenä	54
4.1 Fantasian lohikäärme ja tieteisfiktio laite	60
4.2 <i>Nimona</i> ja sukupuoli	66
4.3 Viaton pikkutyttö ja paha lohikäärme	74
5 Lopuksi	79
6 Lähteet	81

1 Johdanto

”It’s magic! Can’t you just accept it and move on?” (*Nimona*, 34). Näin toteaa pro gradu -tutkielmani kohdeteoksen *Nimonan* nimikkohenkilö, kun hän tuskastuu kyselyihin maagisista muodonmuutostaidoistaan. *Nimona* on Noelle Stevensonin kuvittama ja kirjoittama sarjakuva, joka kertoo superrikkolisesta¹ lordi Ballister Blackheartista ja tämän muodonmuuttaja-apurista Nimonasta. Sarjakuvaa on julkaistu internetissä vuosina 2012–2014, mutta siitä on julkaistu fyysinen painos vuonna 2015. Sarjakuvan näkyvyyttä internetissä on tämän jälkeen rajoitettu ensimmäiseen lukuun ja se on alkujaankin tarkoitettu luettavaksi kokonaisuutena teoksena. Siksi tämän työn kohdeteoksena onkin nimenomaan fyysinen painos.

Tarkoitukseni on käsitellä työssäni sitä, miten fantasian ja tieteisfiktion genret esiintyvät tässä teoksessa. *Nimona* käyttää kerronnassaan sekä fantasian että tieteisfiktion genrejä niin, että ne esiintyvät sekä erillään että limittäin teoksen aikana. Genret näyttäytyvät esimerkiksi maailman ja yksittäisten elementtien kautta, mutta tulkinnallisesti ne tiivistyvät sarjakuvan kahteen päähenkilöön: Nimonaan ja Ballister Blackheartiin. Nimona on fantasian muodonmuuttaja, joka pysyy koko teoksen ajan salaperäisenä hahmona niin muodonmuutostaitojensa kuin menneisyytensäkin osalta. Sen sijaan Blackheart pyrkii tiedemiehenä jatkuvasti tutkimaan ja selittämään Nimonan taitoja samalla muutenkin järjestellen maailmaansa.

Kertomus alkaa, kun Nimona saapuu Ballister Blackheartin luokse ilmoittaen olevansa hänen uusi apurinsa. Nimona väittää olevansa ”Toimiston” lähettäjä, mutta myöntää pian valehdelleensa ja hakeutuneensa Blackheartin luokse, koska pitää häntä superrikkolisista mahtavimpana. Blackheart ei kuitenkaan toimi Nimonan odotusten mukaisesti puhtaasti pahana hahmona, jonka ainoa tavoite on toimia hyvän vastavoimana. Sen sijaan hänen toimensa kohdistuvat valtion turvallisuudesta vastaavaa, salaperäistä Instituutiota sekä Instituution ritarina toimivaa sir Ambrosius Goldenloinia vastaan. Vaikka Blackheartin kamppailu Instituution kanssa vaikuttaa alkuun lähinnä kostolta siitä, että hänet on aikoinaan käden menetyksen jälkeen erotettu virasta, paljastuu pian, että sarjakuvan todellinen rikollinen saattaakin olla Instituutio ja sen johtaja, johon viitataan koko sarjakuvan ajan pelkästään nimellä Johtaja.

Nimona kerrotaan Ballister Blackheartin näkökulmasta, mutta teoksen edetessä fokus suuntautuu enemmän ja enemmän kohti Nimonaa, jonka muodonmuutostaidot hämmentävät Blackheartia.

¹ Englannin sana ”villain” kääntyy suomeen huonosti, kun puhutaan sarjakuvien perinteisistä hahmoerooleista. Puhekielen sana ”pahis” on varmasti lähimpänä sanan oikeaa merkitystä tässä kontekstissa, mutta pitääkseni työni kielen kirjakielenä, olen joutunut tyytymään kutsumaan Ballister Blackheartia rikolliseksi.

Nimonan ympärillä on tiivis salaperäisyyden verkko: hän valehtelee jo heti alusta lähtien ilmestyessään odottamatta Blackheartin elämään. Sarjakuvan edetessä herää epäily siitä, että vaikka Nimona esiintyy lähinnä teinityttö, se ei välttämättä ole hänen oikea muotonsa. Teoksen lopussa käydään eepinen kamppailu lohikäärmeeksi ja pikkutyttöksi jakautunutta, Blackheartia ja muuta valtakuntaa vastaan kääntynyttä Nimonaa vastaan. Sarjakuva ei tarjoa selkeitä vastauksia Nimonasta ja lukijan oman tulkinnan varaan jää päättää onko Nimona teinityttö, lohikäärme, jokin muu olento vai onko hänellä pysyvää, alkuperäistä muotoa ollenkaan.

Erityisesti tutkielmani kannalta kiinnostava elementti *Nimonassa* on sen tapa käyttää fantasian ja tieteisfiktion genreihin kuuluvia elementtejä kerronnassaan ja kuvastossaan. Heti teoksen alussa käännetään lukijan teoksen genrestä muodostamat oletukset pääläelleen, kun ensin esitellään tieteisfiktiiviseltä vaikuttava laboratorio, mutta jo seuraavalla sivulla siirrytään fantastiseen, kun Nimona muuttaa muotoaan haiksi. Samanlainen lukijan odotuksilla leikkiminen jatkuu koko teoksen ajan ja lukija pääsee syventymään kertomukseen vasta hyväksyessään kahden eri genren käytön. Tämän seurauksena genret vaikuttavat myös lukijan tulkintaan. Tutkin työssäni sitä, miten nämä genret teoksessa esiintyvät ja miten ne vaikuttavat etenkin Nimonan hahmon määrittelyyn.

Fantasia toimii *Nimonassa* yleisesti teoksen maailman luomisessa. Maailma lainaa paljon keskiajalta, muttei kuitenkaan pyri kuvaamaan aikakautta realistisesti. Sen sijaan se muistuttaa fantasian usein käyttämää medieevalistista versiota keskiajasta maagisine olentoineen. Magia onkin maailman fantastisuuden lisäksi tärkein fantasian elementti *Nimonassa*, sillä Nimonan hahmo käyttää magiaa muodonmuutokseensa. Magiaa pyritään teoksessa selittämään tieteellisin keinoin, mutta etenkin Nimonan muodonmuutostaitojen kanssa se taipuu huonosti selitettäväksi ja pysyy tuntemattomana voimana. Tieteisfiktio sen sijaan näyttäytyy *Nimonassa* etenkin kuvallisina elementteinä. Teoksessa esiintyy paljon maailman keskiaikaiseen miljööseen kuulumattomia teknisiä välineitä kuten tietokoneita tai sähköisiä aseita. Teknologia vaikuttaa kehittyneeltä etenkin teoksen aikakautta vasten, mutta se on myös tuttuudestaan huolimatta kehittyneempää kuin nykyajan tekniikka. Jos fantasian luvussa tärkeäksi hahmoksi nousee Nimona, niin tieteisfiktiota edustaa Ballister Blackheart, joka sijoittuu genreen jo mekaanisen kätensä kautta. Blackheart myös pyrkii selittämään ja järjellistämään ympäröivää maailmaansa tehden siitä tieteisfiktiivisen oman toimintansa kautta.

Käytän fantasian ja tieteisfiktion tarkastelussa laajempaa kehyksenä genreteoriaa, mutta sitä enemmän minua kiinnostaa nimenomaan se, miten fantasian ja tieteisfiktion genret esiintyvät teoksessa sekä sarjakuvan kuvien että sanojen tasolla. Fantasian ja tieteisfiktion genrejen esiintyminen saman teoksen sisällä ei ole sarjakuvissa tai muussakaan mediassa ennenkuulumatonta. Esimerkiksi usein tieteisfiktion teoksissa tai supersankarisarjakuvissa, joita *Nimonakin* toisinaan

kommentoi, ei aina selitetä kaikkia uusia ja outoja elementtejä tieteellisen diskurssin avulla. Kaiken selittäminen ei aina ole edes tarkoituksenmukaista, jos se ei erityisesti vie juonta eteenpäin. Tällaisiin teoksiin verrattuna kuitenkin *Nimonassa* sekä fantasia että tieteisfiktio esittävät molemmat tärkeää roolia ja genreillä on sekä juonellinen että tulkinnallinen tarkoitus, etenkin päähenkilöiden kohdalla. Nimonan muodonmuutostaidot ja fantasian genreen kuuluminen on olennainen osa hänen hahmoaan. Tieteisfiktiokaan ei esiinny teoksessa vain kuvituksena, vaan Blackheartin hahmon kautta. Tieteisfiktio toimii myös Nimonan maagisten voimien kahlitsijana ja fantasian ja tieteisfiktion genret lähenevät toisiaan Ballister Blackheartin kollegan, Meredith Blitzmeyerin keksimän magian energiakenttää käyttävän laitteen avulla. Vaikka laite vaikuttaa magiaan ja siten fantasian genreen, se ei sitä kuitenkaan tuhoa ja molemmat genret jatkavat olemassaoloaan koko teoksen ajan.

Työssäni kulkee mukana Nimonan salaperäisen hahmon arvoitus, joka on myös *Nimonassa* esillä ja jonka ratkaiseminen on lähinnä lukijan vastuulla, sillä teoksessa ei suoraan tarjota selkeää ratkaisua siihen, mikä Nimona on. Teoksessa kuitenkin esitetään erilaisia vastakkainasetteluja, jotka liittyvät Nimonaan. Fantasia ja tieteisfiktio ovat niistä selkeimmät: Nimona on fantasian hahmo, joka pyrkii tieteisfiktion määrittelyistä pois, mutta hänet lopulta voitetaan tieteisfiktion laitteen avulla. Teoksessa nousevat esille myös etenkin kuvituksen tasolla hahmojen sukupuoli ja sukupuolettomuus sekä tiettyssä mielessä miehen ja naisen välinen vastakkainasettelu. Nimonaa muodonmuuttajana ei voi yksiselitteisesti määrittellä vain yhden sukupuolen mukaan, vaikka hän viihtyykin teinitytön muodossa. Lisäksi hyvän ja pahan väliset kysymykset kietoutuvat Nimonan ympärille, vaikka korostuvat myös Ballister Blackheartin hahmossa. Nimonan arvoitus on tuskin tyhjentävästi ratkaistavissa, mutta tarkoitukseni on silti pohtia sitä, mikä Nimona on tai mitä hän edustaa ja lähteä nimenomaan näistä kolmesta näennäisestä vastakkainasettelusta liikkeelle, joskin painottaen genrejen merkitystä.

1.1 Fantasia, tieteisfiktio ja muita genretapauksia

Keskityn työssäni etenkin fantasian ja tieteisfiktion genreihin ja väitän, että ne pysyvät erillisinä genreinä koko teoksen ajan, vaikka ne toisinaan esiintyvät myös limittäin ja päällekkäin. Siksi käsittelenkin genrejä omissa luvuissaan, mutta sitä ennen tässä alaluvussa määrittelen tarkemmin käyttämäni genren käsitettä ja sitä, miten fantasiaa ja tieteisfiktiota voidaan käyttää samassa teoksessa niin *Nimonassa* kuin muissakin teoksissa.

Alastair Fowlerin (1997, 20) mukaan kaikki kirjalliset työt kuuluvat johonkin genreen ja ne kaikki aktiivisesti muokkaavat genreä, johon ne kuuluvat. Vaikka työ noudattelisi hyvinkin tarkkaan

aiempia genren konventioita, se jollain tavalla määrittelee genreä uudelleen ja siten genret ovatkin jatkuvassa muutoksessa (mt. 23). Myös Tzvetan Todorov noudattelee samaa ajatusta huomauttaessaan, että vaikka kirjallinen työ ei tottelisi genreä, genre ei katoa. Kun työ rikkoo jotain genren normia, se tekee tämän normin näkyväksi ja rike myös mahdollisesti muuttuu uudeksi säännöksi (Todorov 1990, 14–15). Todorov jatkaa kuitenkin eri suuntaan kuin Fowler ja toteaa genrejen olevan tekstien luokkia. Koska genret ovat jatkuvassa muutoksessa, luokan määrittäminen voi osoittautua hankalaksi ja siksi Todorov ehdottaakin historiallisen genren määritelmää. Genren voisi siten todeta genreksi vasta sen historiallisessa diskursiivisessa kontekstissa, empiirisen huomioimisen ja abstraktin analyysin seurauksena. (Mt. 17.) Tuntuu kuitenkin kovin rajoittavalta päästä määrittelemään vain historiallisen diskurssin saaneita genrejä. Fowlerin (1997, 37) tärkein ajatus onkin se, että genrejen tarkoitus ei ole luokitella, vaan ne tulisi nähdä tyyppeinä. Tällöin ei synny oletusta siitä, että kaikki tyyppin piirteet täytyisi löytyä tekstistä, jotta se kuuluisi tähän tyyppiin. Teksteissä voi olla jopa tyyppiin kuulumattomia piirteitä. Koska genre muuttuu ajan myötä, sille ei voi määritellä sellaisia pysyviä rajoja, jotka puolestaan määrittelisivät sille jonkin luokan. (Mt. 38.) Koska työni käsittelee kahta eri genreä samassa teoksessa, on järkevämpää nähdä genret tyyppeinä eikä jo määrättyinä ja muuttumattomina luokkina.

Genren tarkoitus ei siis ole luokitella, vaan toimia kommunikaatiojärjestelmänä, jota kirjailija pystyy käyttämään kirjoittamisensa apuna ja lukija lukemisen ja tulkinnan apuna (Fowler 1997, 256). Todorov (1990, 18–19) on jälleen samoilla linjoilla, mutta genren historiallisuuden näkökulmasta: koska genre on ollut tiedossa jo pitkään, kirjailija kirjoittaa ja lukija lukee vallitsevan genretietämyksensä valossa, joskaan kirjailijan ei ole pakko noudattaa sitä eikä lukija ole välttämättä tietoinen vallitsevasta järjestelmästä. Vaikka Noelle Stevenson ehdottaakin teoksensa genreksi ”monkpunkia” (Davis 2014), lukija tuskin lukee *Nimona* monkpunkin genreä. Monkpunk on Stevensonin oma termi ja vaikka myöhemmin toteankin, että termi on hyödyllinen fantasian ja tieteisfiktion genrejen välisen suhteen kannalta, lukijalla ei ole aiempaa monkpunk-genren tietämystä *Nimona* lukiessaan. Todorovin (1990, 15) mukaan uusi genre muotoutuu aina yhdestä tai useammasta aiemmasta genrestä. Stevensonin monkpunk on yhdistelmä fantasian ja tieteisfiktion genrejä, ja lukijakin siten lukee *Nimona* pikemminkin fantasian ja tieteisfiktion genrejen säännöillä. En pyri työssäni suoranaisesti määrittelemään uutta genreä, sillä hedelmällisempää on tarkastella sitä, kuinka fantasia ja tieteisfiktio esiintyvät yhdessä ja erillään teoksen sisällä.

Määrittelen fantasian ja tieteisfiktion genrejä tarkemmin kahdessa seuraavassa luvussa, mutta sitä ennen haluan luoda lyhyen katsauksen näihin genreihin ja erityisesti siihen, miten ne vertautuvat toisiinsa. Hyvin yksinkertaistettuna voisi todeta, että sekä fantasiassa että tieteisfiktiossa voidaan liikkua lukijan arkitodellisuudesta eroavien olentojen parissa ja oudoissa maailmoissa, mutta toisin

kuin fantasiassa, tieteisfiktiossa nämä olennot ja paikat ovat tieteellisesti perusteltavissa (Sinisalo 2004, 15). Fantasia ja tieteisfiktio eivät itse asiassa ole genreinä kovin kaukana toisistaan, sillä molemmat ulottuvat arkitodellisuuden ulkopuolelle ja kuvaavat realistiselle maailmalle tuntemattomia miljöitä, tapahtumia ja olentoja (mt. 13).

Genrejen läheisyys tekeekin niiden esiintymisestä samassa teoksessa niin luontevaa. Kuitenkin se, miten fantasia ja tieteisfiktio kuvaavat maailmojaan ja ympäröivää todellisuutta eroavat toisistaan merkittävästi. Tieteisfiktio pyrkii hakemaan rationaalisia selityksiä arkitodellisuuden ulkopuolelle sijoittuville outouksille ja tekee ne tekstissään mahdollisiksi (Roberts 2006, 5). Fantasia sen sijaan käsittelee asioita, jotka ovat mahdottomia meidän todelliseen maailmaamme verrattuna, mutta tarkoituksenmukaisia niin, että vaikka tunnistamme asiat mahdottomiksi, tekstin sisällä ne ovat meille merkityksellisiä ja tosia (Wolfe 2011, 68–70). Siinä missä tieteisfiktio käyttää tieteellistä diskurssia laajentamaan sitä, mitä on tiedettyä, fantasia katsoo sisäänpäin ja luo omaa, mahdotonta todellisuuttaan (Kroeber 1988, 9–10). Tieteisfiktio pyrkii siis selittämään outouksiaan ja tekemään yliluonnolliselta vaikuttavat tapahtumat mahdollisiksi tekstinsä sisällä tieteellisen diskurssin avulla. Fantasia sen sijaan tekee päinvastoin ja säilyttää outoutensa yliluonnollisina ja mahdottomina.

Vaikka fantasia ja tieteisfiktio ovat omia erillisiä genrejään, ne voivat kohdata toisensa erilaisissa genrehybrideissä. Haluaisinkin nostaa esille tieteisfantasian genren, sillä se on lähellä fantasian ja tieteisfiktio suhdetta *Nimonassa*. Johanna Sinisalolle (2004, 16) tieteisfantasia on fantasian ja tieteisfiktio hybridin ja hän määrittelee tieteisfantasian niin, että tieteisfiktiossa rationaaliseen, tieteelliseen maailmaan sekoittuu tieteen kanssa ristiriidassa olevia, mystisiä aineksia. Toisaalta John Gerlach esittää, ettei tieteisfantasia olisi alalaji vaan epävakaa ilmiö, jonka hajoamisprosessi muodostaa näennäisen ilmiön tieteisfiktio ja fantasian yhteiselosta. Tieteisfantasia toimii nimittäin kahteen suuntaan, kun myös fantasian elementit voivat saada tieteisfiktio kontekstin. Maagiselta vaikuttavat tapahtumat voivat saavat tieteellisen selityksen tai mahdollisesti tieteelliseltä vaikuttava teknologia onkin maagista. Lopulta päädytään kuitenkin vain yhteen genreen, kun toinen genreistä sulautuu toiseen ja käytännössä katoaa. (Gerlach 1999, 154.)

Sinisalon tieteisfantasia vaikuttaa melko yksipuoliselta näkökulmalta verrattuna Gerlachin esitykseen. Se ei sovi *Nimonaan* senkään takia, että *Nimonan* maailma ei ole tarpeeksi rationaalinen ja tieteellinen tieteisfantasialle. Kuten tulen luvussa kaksi osoittamaan, näen *Nimonan* maailman enemmän fantasian genreen kuuluvana. *Nimona* ei ole tieteisfantasiaa Gerlachinkaan määritelmän mukaisesti, sillä fantasia ja tieteisfiktio pysyvät lähinnä erillään toisistaan ja kohdatessaankin jatkavat silti kohtaamisen jälkeen omina, erillisinä genreinä. *Nimonan* maailma pysyy fantasian maailmana ja siinä jo alusta asti olleet tieteisfiktio elementit pysyvät tieteisfiktioivisinä. Vaikka esimerkiksi

Nimonan muodonmuutoskykyjä pyritään selittämään tieteellisesti, lopullisia ratkaisuja ei löydy. Nimonan maagiset kyvyt opitaan kahlitsemaan tieteen avulla, mutta Nimonaa ei tuhota lopullisesti eikä hän ole ainoa maaginen olento muutenkin fantastisessa maailmassa.

Kenties tietyn genren määrittelemiseen sijaan *Nimonaan* sopisikin paremmin *slipstreamin* käsite. Amelia Beamer ja Gary Wolfe määrittelevät fantastisen kirjallisuuden, kuten fantasian, tieteisfiktion ja kauhun, parissa tapahtuvaa genrerajojen ylittämistä tai kokonaan huomioimatta jättämistä. Tämä tapahtuu erilaisten kerronnallisten ja retoristen strategioiden, tunnistettavien piirteiden avulla. (Beamer & Wolfe 2011, 164–168.) He (mt. 169–170) tarjoavat listan näistä tekniikoista, joskaan lista ei ole täysin tyhjentävä, ja sen sijaan, että teoksen tulisi noudattaa kaikkia tekniikoita, tärkeämpää on se, miten niitä yhdistellään ja mitä siitä seuraa. Vaikka *Nimonassa* käytetään monta listan tekniikkaa, se ei sovi niihin kaikkiin. Se kuitenkin yhdistelee tekniikoita (sekä kahta genreään) tavalla, joka vaikuttaa lukijan tulkintaan teoksesta, ja siten slipstream sopii kuvaamaan teosta.

Järjestyksessä ensimmäinen tekniikka on slipstreamin nimeäkin mukaileva genrestä toiseen liukuminen ja vapaasti eri genrejen piirteiden lainaaminen (Beamer & Wolfe, 170). *Nimonassa* siirrytään tieteisfiktiosta fantasiaan jo heti toisella sivulla, eikä lukijalla ole juurikaan aikaa muodostaa kuvaa teoksen genrestä. Teos käyttää sekä fantasiaa että tieteisfiktiota niin tiivisti keskenään, että nopeat genrevaihdokset jo alussa saavat lukijan lukemaan teosta fantasian ja tieteisfiktion sekoituksena eikä vain jompanakumpana genrenä. Genrejen tavoin slipstreamin maailmat ovat epävakaita ja yhtä aikaa sekä mahdollisia että mahdottomia vaihdellen vapaasti naturalistisen fiktion sekä fantasian ja tieteisfiktion todellisuuden esittämisen tapojen välillä (mt. 173–174). *Nimonan* maailma näyttää fantasian genrelle tyypilliseltä keskiaikaiselta maailmalta sijoittuen keskiaikaisuutensa vuoksi myös lähelle omaa maailmamme. Maailmassa on kuitenkin paljon tieteisfiktiivisiä laitteita, joista tosin osa (kuten tietokoneet) on meillekin tuttuja. Maailma ei pysy selkeästi vain fantasian maailmana, vaan siinä on myös tieteisfiktion elementtejä ja jopa realistisia elementtejä. Kolmas tekniikka, jota *Nimonassakin* käytetään, on se, kuinka slipstream usein vastustaa konventionaalisia, tyhjentäviä loppuratkaisuja. Teokset myös pysyvät useamman genren yhdistelmänä eivätkä päädy esimerkiksi tieteisfantasian tavoin edustamaan vain yhtä genreä. Slipstreamin teokset käyttävät eri genretrooppeja, mutta eivät välttämättä suoranaisesti edusta näitä genrejä. (Mt. 176–177.) *Nimonakaan* ei päädy vain fantasiaan tai tieteisfiktioon, vaan pysyy täysin omana genreyhdistelmänään, ja ylipäättään teoksen loppu jää auki, kun Nimona ehkä katoaa kokonaan, ehkä ei. Viimeinen slipstreamin käyttämä tekniikka ei liity tekstiin vaan kirjailijoihin, sillä slipstreamin kirjoittajat eivät usein itsekään edes halua määritellä omaa työtään tiettyyn genreen (mt. 182). Stevenson kertoo hänkin vain yhdistelleensä itsellensä mielenkiintoisia asioita yhteen juurikaan genreä pohtimatta (Davis 2014).

Ylläolevien tekniikoiden lisäksi Beamer ja Wolfe esittävät myös viisi muuta kategoriaa. Niistä muutama toteutuu osittain: *Nimonan* maailma ei ole meidän maailmamme, vaan fantasian maailma, mutta se tietyin osin muistuttaa omaamme (vrt. Beamer & Wolfe 2011, 172). *Nimonassa* hahmojen näkökulma vaihtuu muutamaan otteeseen ja kronologinen eteneminen katkeaa takaumiin, mutta nämä vaihtelut eivät ole samalla tavalla yhtäkkisiä tai selkeästi erottuvia, jotta teos olisi tältä osin slipstreamia (vrt. mt.175). Sen sijaan *Nimonassa* ei ole erityisesti tarinaa tarinan sisällä (ellei lyhyitä takaumia lasketa) eikä siinä käytetä teemoina tai aiheina taiteilijoita tai taiteita (vrt. mt. 178, 181). Slipstreamissa myös kertojan ääni on yleensä tärkeässä asemassa, mutta sarjakuvien kertoja on hankalampi määritellä kuin kirjallisuudessa ja *Nimonan* kertoja pysytteleekin taustalla (vrt. mt. 180). Kuitenkin slipstreamin määritelmä on lähellä sitä, miten genret *Nimonassa* esiintyvät. Teoksessa käytetään fantasian ja tieteisfiktion elementtejä silloin, kun se on kerronnan kannalta hyödyllistä ja genrejä sekoitetaan huoletta keskenään.

Vaikka *Nimona* ei noudattelisikaan vain yhtä tiettyä genreä, Stevensonin itsensä ehdottama termi monkpunk on siitä käyttökelpoinen, että se vetää yhteyden vastaavanlaisiin termeihin kuten steampunkiin tai kyberpunktiin. Sekä steampunk että kyberpunk ovat hyödyllisiä etenkin määritellessäni tieteisfiktion ja fantasian vaihtelua *Nimonassa*. Kyberpunkin nimi koostuu kybernetiikasta, joka vie termin tietoverkkoihin ja teknologian valtakauteen sekä punkista, joka viittaa nimenomaan 1970-luvun punk-kulttuuriin, johon liittyvät muun muassa nuoruus, aggressiivisuus ja vieraantuneisuus yhteiskunnasta (Nicholls 2015). Steampunk noudattelee samaa kaavaa, mutta siinä tieteisfiktion elementit sijoittuvat 1800-luvun taustaan ja siten niissä esiintyvä teknologia toimii aikakauden säännöillä (Langford & Nicholls 2016). *Nimonassa* noudatellaan steampunkin tapaa yhdistää vanha aika ja uusi teknologia, kun näennäisesti keskiaikaiseen (fantasia)maailmaan on sijoitettu tieteisfiktion elementtejä. Aikakauden puitteissa vähänkin kehittyneempi teknologia erottuu muusta maailmasta ja toisaalta teknologian on sopeuduttava aikakauden kehukseen niin, että se vaikuttaa mahdolliselta. Kommunikaation välineinä toimiva tietokone tai vartijoiden käyttämät radiopuhelimet eivät välttämättä ole ihmeellistä ja uutta teknologiaa meidän ajassamme, mutta keskiajan kontekstissa ne selvästi erottuvat poikkeavana teknologisenä kehityksenä. Silti ne ovat *Nimonassa* täysin normaaleja arkielämään kuuluvia elementtejä.

Steampunkissa teknologia on usein genren nimen mukaan höyrykäyttöistä. Monkpunkissa nimi viittaa munkkivoiman sijaan pikemminkin kyberpunkin tavoin yleisesti siihen, millainen maailma on ja teknologia on lähinnä sähkökäyttöistä. Monkpunkissa sekoitetaan etenkin kyberpunkin tavoin punkia ja maailman yleisiä teemoja ja aikakautta. Tämä näkyy etenkin hahmojen pukeutumisessa (kuva 1). *Nimona* esimerkiksi pukeutuu pitkään haarniskapaitaan, joka on kuitenkin yllättävän

nykyaikaisen näköinen haarniskaksi ja hänen hiuksensa ovat paljon lähempänä punk-tyyliä kuin keskiajan hiusmalleja. Samaten muuten ritarihaarniskaa muistuttavaan asuun pukeutuneella Ballister Blackheartilla on toisen kätensä tilalla mekaaninen robottikäsi, jonka voi nähdä tieteisfiktion elementtinä. Koska *Nimona* maailmassa teknologian ja punk-kulttuurin sekoittuminen keskiaikaiseen, medievalistiseen fantasiaan on normaalia, ei edes Blackheartin robottikäsi herätä ihmetystä. Ulkoisten seikkojen lisäksi myös yhteiskunnallisuus ja etenkin yhteiskunnan ulkopuolisuus nousee *Nimona*ssa yhdeksi teemaksi, joskaan se ei ole esillä yhtä vahvasti kuin kyberpunkissa.

kuva poistettu

Kuva 1 (*Nimona*, kansi)

Monkpunkissa on pitkälti kyse esteettisestä eri aiheiden yhdistelystä, mutta se noudattelee nimikaimojaan myös siinä, että se sekoittaa eri tyylien ja aikakausien lisäksi eri genrejä. Aivan kuten keskiaika ja punk sekoittuvat, fantasia ja tieteisfiktio vaihtelevat ja jos eivät aivan sekoitu, esiintyvät yhtä aikaa. Monkpunk on, ainakin tämän työn kirjoitushetkellä, ainoastaan Stevensonin *Nimona* kuvaava termi. Tarkoitukseni ei ole keskittyä siihen, millainen on monkpunkin genre, mutta työssäni tulen määrittelemään, kuinka monkpunk yhdistää fantasiaa ja tieteisfiktiota toisiinsa.

1.2 *Nimona* sarjakuvana

Kuten jo aivan työni alussa totesin, *Nimona* on alkujaan julkaistu nettisarjakuvana, mutta siitä on myöhemmin ilmestynyt fyysinen painos ja teos on alkujaankin tarkoitettu luettavaksi kokonaisuena teoksena. Siksi en ota tässä työssäni huomioon esimerkiksi sitä, että nettisarjakuvaa on julkaistu noin kaksi sivua viikossa. Hitaaseen lukutahtiin pakottava julkaisutapa saattaa toimia joissain tapauksissa omana kerronnallisena keinonaan, mutta koska *Nimona* on tarkoitettu luettavaksi kokonaisuena teoksena kerrallaan ja kohdeteokseni on nimenomaan fyysinen painos, en usko nettisarjakuvan julkaisutahdin olevan merkittävä tässä tapauksessa. Nettisarjakuville ominaista ovat myös sarjakuvan tekijän lyhyet saatetekstit jokaisen julkaistun sivun mukana. Sarjakuvan näkyvyyden rajoituttua nämä tekstit ovat kadonneet. Se on valitettavaa, sillä niissä Stevenson muun muassa syvensi maailmaa pienillä tiedonmurusilla, jotka eivät yltäneet sarjakuvan tarinaan asti, mutta jotka olivat selvästi osa maailmaa. Stevenson kuitenkin pitää Tumblr-blogia *How are you I'm fine thanks*, josta suurin osa näistä tiedoista löytyy ja viittaankin hänen blogiinsa muutamaan kertaan työni aikana.

Sarjakuvien ominaisuutena on niiden tapa käyttää sekä kuvia että sanoja kerronnassaan ja seuraavaksi käsittelenkin hieman niiden välistä suhdetta ja sitä, kuinka myös kuvilla voidaan kertoa. Roland Barthesin (1987, 36) mukaan kuva välittää kolme eri viestiä: tekstin välittämän viestin, kuvallisen viestin sekä kuvan ja tekstin yhteisen viestin. Näistä ensimmäinen sisältää kuvassa olevat tai siihen liittyvät tekstit (mt. 38). Teksti vähentää pelkän kuvan monimerkityksisyyden luomaa epävarmuutta. Se voi toimia ankkurina kaikille mahdollisille merkityksille ja ohjata lukijaa kuvien merkityksien kautta siihen, mitä kuvalla halutaan sanoa. Tällöin tekstillä voi olla valta kuvan ylitse. Sarjakuvalla ominaisempi tapa esittää kuva ja teksti on eteenpäin kertominen, jossa kuva ja teksti ovat vastavuoroisessa suhteessa. Kuva ja sana ovat osia laajemmasta kokonaisuudesta ja merkitys ymmärretään kunnolla vasta korkeammalla, esimerkiksi tarinan tasolla. (Mt. 39–41.) Sarjakuvan kaltaisissa kuvallisissa esityksissä kuvan ja tekstin välinen suhde on melko selvä: kuvissa on yleensä kirjoitettua tekstiä esimerkiksi puhekuplien muodossa ja toisaalta kuvat ilman kirjoitusta kuuluvat silti laajempaan tekstiin. Sarjakuvissa esimerkiksi puhekuplien viesti ankkuroi kuvan tiettyyn aikaan ja paikkaan, mutta sanat eivät välttämättä ole yhteydessä muuhun kerrontaan (Kukkonen 2013, 34). Toisaalta parhaimmillaan sarjakuvien kuvat ja tekstit toimivat samanarvoisessa suhteessa, jossa kumpikin tukee toisen vahvuuksia ja vie vuorollaan. Mitä enemmän sanoilla sanotaan, sitä enemmän kuvat voivat harhailla ja toisinpäin. (McCloud 1994, 155–156.)

Pelkän tekstin sekä tekstin ja kuvien välittämän viestin lisäksi Barthes erittelee myös pelkkien kuvien viestin. Kuvaa voi lukea sen valossa, mitä se symboloi eli mitä kulttuurisidonnaisia viestejä se välittää. Toisaalta kuva koostuu myös vain siinä olevista objekteista ja kuvan voi nähdä ilman niihin liittyviä merkityksiä. (Barthes 1987, 35–37.) Toisin kuin valokuvat, piirretyt kuvat kantavat vahvemmin erilaisia tekijän niihin tuomia merkityksiä eivätkä oikeastaan edes kykene välittämään vain kirjaimellista informaatiota, sillä kuvan piirtäjän tekemät valinnat vaikuttavat heti kuvan tulkintaan (mt. 42–43). Kun lukija kohtaa sarjakuvan paneelin, hän alkaa melkein automaattisesti tekemään erilaisia johtopäätöksiä kuvasta ja sen tekstistä. Kuvassa voi kiinnittää huomiota esimerkiksi hahmoihin ja heidän asentoonsa tai laajemmin kuvan asetteluun. (Kukkonen 2013, 7.) Myös esimerkiksi puhekuplien teksti voi saada onomatopoeettisia merkityksiä riippuen käytetystä fontista ja sen koosta (mt. 9). *Nimonassa* puhekuplien teksti on käsinkirjoitetun näköistä ja epävirallisuudessaan tuo tietynlaista keveyttä

kuva poistettu

Kuva 2 (*Nimona*, 242)

koko kerrontaan, mutta myös eroaa esimerkiksi lohikäärmeeksi muuttuneen Nimonan kohdalla saaden lohikäärmeen vaikuttamaan entistä pelottavammalta (kuva 2). Normaalialla puhetta isompi fontti saa lisäksi aikaan vaikutelman siitä, että lohikäärme puhuu kovemmalla äänellä.

Nimonan piirustustyyli on usein humoristista, osin jopa karikatyyrimaista. Vaikka se kommentoi myös supersankarisarjakuville tyypillisiä juonirakenteita ja hahmorooleja, se ei kopioi niiden tyyliä vaan pysyy omanlaisenaan. Se esimerkiksi esittää hahmonsa paljon androgynimpiä kuin supersankarisarjakuvat tekevät. Hahmoille on tunnistettavissa sukupuoli, mutta naisten rinnat eivät ole huomiota herättävän suuret tai selkeästi esillä ja miehet eivät ole suoranaisia lihaskimppuja. Itse asiassa sekä Ballister Blackheartilla että Ambrosius Goldenloinilla on molemmilla naisellisen pienet vyötäröt. Naiseksi tunnistettavalla Johtajalla ei ole hiuksia ollenkaan, mutta hänen päätänsä peittää melkein koko teoksen ajan tumma huppu. Pitkät hiukset ovat stereotyyppisesti naisten ominaispiirteitä, joten Johtaja kenties piilottelee hiuksettomuuttaan hupullaan. Lisäksi sarjakuvan edetessä Johtajan kaula saa miesten vyötäröjäkin huolestuttavampia mittasuhteita pituudellaan (kuva 3). Myös Stevenson itse naureskelee omalle piirustustyylilleen ja esimerkiksi Johtajan kaulalle (kuva 4). Kuvitus *Nimonassa* ei ole tarkoitettu vakavasti otettavaksi ja huumorin avulla se keventää sarjakuvan muuten välillä synkkiäkin aiheita.

kuva poistettu



Kuva 3 (*Nimona*, 191)

Kuva 4 (Stevenson 2014a)

Tieteisfiktio ja fantasia ovat molemmat sarjakuvissa käytettyjä genrejä. Sarjakuva tarjoaa sekä tieteisfiktioille että fantasialle alustan, jossa voi kuvata mielikuvituksellisia maisemia ja hahmoja muuttamalla ne kirjoitetusta tekstistä visuaalisesti ymmärrettäviksi objekteiksi (Teampau 2014, 380). Erityisesti tieteisfiktio sarjakuvat ovat olleet koko historiansa ajan melko kanta-aottavia ja käsitelleet ajalle tärkeitä yhteiskunnallisia kysymyksiä (mt. 376–379). *Nimonassakin* tuodaan esille yhteiskunnallisia kysymyksiä pahuudesta ja erilaisuuden hyväksymisestä, mutta kysymykset eivät

ole sidoksissa ainoastaan tieteisfiktioon, vaan niitä herättelevät myös fantasian genreen kuuluvat elementit. Nämä kysymykset eivät tosin liity suoranaisesti sarjakuvan muotoon, ellei laske sarjakuvan keskiaikaista, medievalisista maailmaa sellaiseksi. Medievalistisuus tulee esille etenkin piirrettyssä miljöössä ja myöhemmin esitän, että se tietyllä tavalla tuttuudessaan tarjoaa alustan yhteiskunnallisten kysymysten käsittelylle. Medievalistisuus kuuluu fantasian genreen sille tyypillisen maailman piirteenä.

Nimona on tietoinen omasta sarjakuvallisuudestaan sekä fantasian ja tieteisfiktion genreistä. Se käyttää tätä hyväkseen tavassaan tuottaa huumoria, mutta kommentoi sekä sarjakuvan että genrejen konventioita myös muuten kerronnassaan. En väitä *Nimonan* olevan supersankarisarjakuva esimerkiksi yllä mainittujen kuvitukseen liittyvien erojen takia, mutta *Nimonassa* ja supersankarisarjakuvissa on yhteneviä elementtejä ja *Nimona* viittaa niihin usein humoristisessa valossa. Siinä on luettavissa etenkin supersankarisarjakuville tyypillinen asetelma, jossa hyvä sankari (Ambrosius Goldenloin) taistelee paha tiedemiestä (Ballister Blackheart) ja tämän apuria (Nimona) vastaan. Toki vastaavanlainen asetelma löytyy myös esimerkiksi fantasiakirjallisuudesta. Fantasiasarjakuville yleistä on sankarifantasia (*heroic-fantasy*), jossa magia on konfliktin ja pahan lähde, kun taas oikeamielinen sankari turvautuu fyysiseen voimaan, jota arvostetaan enemmän kuin magiaa (Teampau 2014, 380). *Nimonassa* tämä asetelma toistuu, kun se esittää lähestulkoon voittamattoman maagisen muodonmuuttajan Nimonan ja häntä vastaan taistelevan ritari Ambrosius Goldenloinin. Goldenloin ei kuitenkaan ole suoranainen lihaskimppu, vaan jopa melko naisellinen. Perinteinen hyvä vastaan paha -asetelma kääntyy pääläelleen, kun se esitetään pahan tiedemiehen ja tämän apurin näkökulmasta. Uudestaan asetelma kääntyy, kun Blackheartin pahuus kyseenalaistetaan ja syyttävä sormi osoitetaan Instituutiota kohtaan. Lopulta Blackheartin apurista Nimonasta nousee lopullinen vastus, jota vastaan Blackheartin ja Goldenloinin on taisteltava yhdessä. Hahmojen jakaminen hyviin ja pahoihin hahmoihin voikin olla ongelmallista, sillä jaot eivät aina ole pysyviä (Varis 2013, 21). Silti näen hyödyllisenä tarkastella stereotyyppisiä hyvän ja pahan jakoja *Nimonassa* juuri siksi, että ne on teoksessa tarkoituksella tehty epävakaaiksi.

Supersankarisarjakuvissa määritellään perinteinen superrikollinen, se paha voima, jota vastaan sankari taistelee. Vaikka pahuus on häilyvä käsite *Nimonassa*, yhdistän sen sekä Nimonaan että Ballister Blackheartiin. Nimona pysyy kaoottisena pahana koko sarjakuvan ajan, ja Blackheart pääsee muun yhteiskunnan silmissä eroon rikollisen leimastaan vasta sarjakuvan lopulla, kun hän ”voittaa” Nimona-lohikäärmeen. Blackheart sijoittuu ”vihaisen sankarin” ja rikollisen välimaastoon, kun taas Nimona on selkeämmin paha. Danny Fingerth (2004, 121) kuvaa vihaisia supersankareita Batmanin tai Hulkien kaltaisiksi sankareiksi, jotka naamioivat raivonsa ja kostonhimonsa erilaisten perustelujen ja koodien taakse. Siinä missä klassisilla Universalin elokuvien hirviöillä oli vain yksi tavoite (joka

ei ollut sankaruus vaan pikemminkin oma olemassaolo), vihaiset supersankarit vähintäänkin yrittävät tehdä hyvää kostonhimonsa lisäksi (mt. 122–124). Blackheart on vihainen Instituutiolle ja Ambrorius Goldenloinille. Blackheart hakee aktiivisesti kosta heitä kohtaan, mutta hänellä on myös hyviä aikeita ja hän pyrkii toimimaan oikein esimerkiksi viattomia sivullisia kohtaan. Nimona sen sijaan tekee pahuuksia, koska nauttii niistä. Blackheart ei olekaan rikollinen omasta tahdostaan, vaan ulkopuolisten voimien pakottamana. Vasta teoksen lopulla, kun hän on karkottanut Nimonan ja paljastanut Instituution pahuuden, hän pääsee eroon tästä nimikkeestä ja hänet hyväksytään yhteiskunnan jäseneksi. Samalla hän tosin kadottaa sen, jota vastaan taistella -eikä siis lopulta muutu supersankariksi.

Vaikka sarjakuvan kuvallinen muoto on toki tärkeää *Nimonassa*, keskityn työssäni enemmän fantasian ja tieteisfiktion genreihin kuin teoksen sarjakuvallisiin elementteihin. Koska fantasian ja tieteisfiktion genret henkilöityvät Nimonan ja Ballister Blackheartin hahmoihin, käsittelen seuraavaksi hieman sarjakuvan hahmoihin liittyvää teoriaa. Sarjakuvan hahmot ovat ainakin tietyssä määrin riippuvaisia lukijan niistä tekemistä havainnoista: hahmot rakentuvat tekstissä annetusta eksplisiittisestä ja implisiittisestä informaatiosta sekä lukijan omista kokemuksista ja tiedosta (Varis 2013, 7, 36). James Phelanin mukaan me lukijoina teemme lukemistamme teksteistä jatkuvasti erilaisia eettisiä arvioita tai tuomioita ja nämä arviot ovat olennaisia kertomuksen muodon lukemiselle ja ymmärtämiselle. Kertomuksen muoto koetaan nimenomaan lukemisen ja kerrontaan reagoimisen kautta. (Phelan 2007, 2–3.) Samaten myös *Nimonassa* on lukijan tehtävä tehdä lopullinen päätös esimerkiksi siitä, mikä Nimona on ja mikä tämän asema on sarjakuvassa tai onko Blackheart todella paha vai vain olosuhteiden uhri. Kuitenkin Phelanin (mt. 4) mukaan kertomusten tulkinnassa on lähdeittävä siitä oletuksesta, että tekstin tekijä on suunnitellut sen tiettyyn muotoon, jotta lukija pystyy tekemään päätelmiään siitä. Retorisesta näkökulmasta kertomuksen voi jakaa hahmon, tapahtumien ja kertomisen dynamiikkaan sekä lukijan eli yleisön reagoimisen dynamiikkaan, josta jälkimmäinen pitää sisällään tarkkailun ja arvioinnin, joka kohdistuu etenkin hahmoihin. Lukijoiden tekemät arviot riippuvat kerronnasta, joskaan eri arviot eivät ole toisiaan poissulkevia. Arviot voivat olla tulkinnallisia koskien tapahtumia ja muita kerronnan elementtejä, eettisiä moraalikäsitteitä koskevia tai esteettisiä taiteellista laatua koskevia. (Mt. 7–9.)

Phelan määrittelee tarkemmin myös sitä, miten me lukijoina tunnistamme hahmot kerronnasta. Hahmot voivat olla yhtä aikaa synteettisiä, mimeettisiä ja temaattisia. Synteettisyys tarkoittaa sitä, että hahmot ovat keinotekoisia eli lukija tietää hahmojen olevan jonkun tekemiä. Mimeettisyys pitää sisällään hahmojen piirteet, joilla tunnistamme ne tekstistä mahdollisina ihmisinä. Temaattisuus laajenee siihen, mitä hahmot lukijoille ja toisaalta tekijälle itselleen edustavat. (Phelan 1989, 4–5.) Hahmoja voi siten lukea samanaikaisesti usealla eri tavalla ja etenkin synteettisen ja mimeettisen

lukutavan yhtenäisyys on hyödyllistä, kun myöhemmin pohdin fantasian maailmoja. Lisäksi vaikka Nimona ja Ballister Blackheart temaattisesti edustavatkin fantasian ja tieteisfiktion genrejä, he eivät ole vain genren edustajia vaan myös aktiivisia kerrontaa eteenpäin vieviä tekijöitä.

Phelan jatkaa esittämällä hahmojen määrittelyyn ulottuvuuden (*dimension*) ja funktion (*function*) termit. Ulottuvuus pitää sisällään piirteet, jotka hahmolle voidaan nimetä, kun hahmo on eristyksissä työstä, jossa se esiintyy. Funktio sen sijaan on näiden attribuuttien soveltaminen tekstissä. (Mt. 9.) Mimeettinen ulottuvuus kattaa hahmolle kuuluvat piirteet ja funktio syntyy siitä, kuinka näitä piirteitä käytetään yhdessä luomaan illuusio mahdollisesta ihmisestä (mt. 11). Hahmojen temaattiset ulottuvuudet ovat keinoja ilmaista yksittäisiä hahmoja isompia teemoja, kun funktio kehittyi mimeettisen funktion tavoin ulottuvuuden elementeistä. Kerronta käyttää hyödykseen näitä funktioita vaikuttaakseen lukijan suhtautumiseen hahmoon. (Mt. 12–13.) Synteettisyys eroaa hieman mimeettisistä ja temaattisista hahmoista: synteettiset ulottuvuudet ovat aina myös funktioita, sillä niillä on aina jokin rooli työn rakentumisessa (mt. 14). Ballister Blackheartin mekaaninen käsi toimii selkeänä tunnisteena hahmolle. Kuitenkin, kun lukija tunnistaa Blackheartin käden mekaaniseksi, hän ymmärtää sen olevan tarkoituksella sellainen. Mekaaninen käsi viittaa tieteisfiktioon ja siten johdattelee lukijaa lukemaan Blackheartia tieteisfiktioon kuuluvana hahmona. Samaten Nimonan muodonmuutostaito on tärkeä osa sitä, miten Nimonan hahmo rakentuu ja millainen hahmo lukijalle esitetään, mutta maaginen muodonmuutostaito saa lukijan myös pitämään Nimonaa fantasian hahmona.

Hahmot ovat Essi Variksen (2013, 10) mukaan monimutkaisia kertomuksen rakenteita, jotka ovat sekä välittäjiä että tuotteita monelle kertomuksen välineelle kuten juonelle, teemoille ja fokalisaatiolle. Sarjakuvassa tärkeitä ovat ruudut ja se, mitä niiden kehyksien sisällä sijaitsee, koska sarjakuva kertoo lähinnä ruuduissaan. Hahmot ovat usein ruutujen keskellä, niiden fokuksen kohteena ja siten tärkeitä elementtejä sarjakuvissa. Koska ruudut keskittyvät hahmoihin, niistä opitaan sarjakuvassa paljon ja hahmojen avulla lukija voi täyttää muita, vähemmän selvitettyjä aukkoja kerronnassa. (Mt. 106.) Hahmot esitetään yleensä ulkoisesti ikonisina kuvina ja sisäisesti lähinnä tekstin kautta (mt. 24). Hahmojen ajatuksia ja tunteita voidaan esittää selittävien tekstilaatikoiden sijaan myös fyysisellä kontekstilla kuten ilmeillä, eleillä ja teoilla sekä dialogin kautta (Mikkonen 2008, 303, 306).

Kertoja ei ole sarjakuvissa aina selkeästi esillä, mutta niissä on silti kerrontaa, sillä kertojaa tarvitaan muun muassa ohjaamaan lukijaa etenemään sarjakuvasivulla (Kukkonen 2014, 44). *Nimonassa* on heterodiegeettinen, maailman ulkopuolinen kertoja, mutta se esittää tapahtumat erityisesti Ballister Blackheartin hahmon näkökulmasta (vrt. Mikkonen 2008, 310). Kolmannen persoonan kertoja sitoo

ajalliset ja paikalliset suhteet yhteen eli sen vastuulla on esimerkiksi ajan kuluminen tai takaumat (mt. 308). Vaikka ruutu on usein esitetty jonkun hahmon näkökulmasta, kaikkien ruutujen kuuluminen yhden hahmon tajunnalle on sarjakuvissa usein mahdotonta (mt. 316). Koska kertoja ei aina ole selkeästi läsnä, sarjakuvissa korostuu hahmojen näkökulmat. *Nimonankin* kerronta on hahmopainotteista ja juuri siksi erityisesti Nimonan ja Ballister Blackheartin hahmot nousevat tärkeään osaan kerronnassa. Koska on selvää, että *Nimonassa* käytetään sekä fantasian että tieteisfiktion genrejä, lukija jatkaa genrejen etsimistä ja tunnistamista myös sarjakuvan hahmoissa. Se, että Nimona edustaa fantasian ja Blackheart tieteisfiktion genreä, auttaa myös ymmärtämään hahmoja niiden vastakkainasettelun kautta. Palaankin tähän vastakkainasetteluun useasti uudelleen työni aikana.

Vaikka *Nimona* on sarjakuva, työni fokus on enemmän sen käyttämissä genreissä. Kuvallisuus nousee silti esille muutamaa otteeseen, etenkin immersiiivisen fantasian luvussa, jossa pohdin voiko kuvallisesti kertovaa sarjakuvaa määrittellä immersiiiviseksi fantasiaksi. Kuvallinen kerronta korostuu myös tieteisfiktion elementeissä, joista moni esiintyy vain kuvina sekä *Nimonan* tavassa esittää sukupuoliä, joka sekin on lähinnä kuvallista. Sarjakuvan teoria on kuitenkin lähinnä taustalla ja nousee esille ainoastaan, jos teoria tai tulkinta sitä erityisesti vaativat kuten edellisissä esimerkeissä.

1.3 Työn kulku

Etenen työssäni genrejen kautta kohti Nimonan hahmon salaperäisyyden verhon raottamista. Aloitan käsittelemällä fantasiaa ja tieteisfiktiota omissa luvuissaan: toisessa luvussa fantasiaa ja kolmannessa tieteisfiktiota. Fantasian luvussa esittelen ensin yleisemmin fantasian teoriaa ja erityisesti J.R.R. Tolkienin (1989, 132) primaari- ja sekundaarimaailmojen teoriaa, sillä se on hyödyllinen pohja fantasian määrittelylle *Nimonassa*. *Nimonan* maailma on aivan oma, meidän maailmastamme irrallaan oleva maaginen maailmansa, joskin se muistuttaa meidän maailmamme keskiaikaa. Käsitteelenkin myös fantasiateoksille yleistä keskiajan elementtien lainaamista eli medievalismia (Young 2010, 164). Keskiaikaisen, medievalistisen fantasian maailman lisäksi tarkastelen magian sääntöjä ja sitä, kuinka Nimona niitä noudattaa sekä kuinka *Nimona* sarjakuvana sopii Farah Mendlesohin (2008, xiv) immersiiivisen fantasian kategoriaan. Immersiivinen fantasia on lähellä myös tieteisfiktion maailmaa ja siten yksinkertaistaa tieteisfiktiiivisten elementtien käsittelyn maailmassa, jota väitän fantasian maailmaksi.

Tieteisfiktion määrittelyssä käytän etenkin Darko Suvinin (1979, 4, 64) tiedostavan vieraannuttamisen ja novumin määritelmiä. Tämän lisäksi erittelen tarkemmin, kuinka tieteisfiktiossa

maailma pyritään selittämään tieteen keinoin ja yliluonnollinen selitetään luonnolliseksi. Tieteisfiktio novumit ovat *Nimonassa* etenkin kuvallisia yksityiskohtia, mutta genren tiedostavuus ja tieteelliseen diskurssiin perustaminen välittyy etenkin Ballister Blackheartin hahmon kautta. Väitän, että Blackheartilla on tieteisfiktioille ominainen mieli, joka vaatii tieteellistä selitystä kohtaamilleen outouksille. Yhdistänkin siten Blackheartin hahmon laajempaan teoriaan siitä, että tieteisfiktio novumien on oltava ainakin teoksen kontekstissa mahdollista. Käsittelen Blackheartin hahmoa alaluvussa 3.2. ja alaluvussa 3.3. vertaan häntä Nimonan fantasian hahmoon, sillä genret asettuvat vastakkain etenkin Nimonan ja Blackheartin hahmojen kautta ja toisaalta Blackheartin tieteisfiktiivisyys on tieteisfiktiivisyyttä etenkin suhteessa Nimonan hahmoon.

Vaikka olenkin jakanut genret omiin lukuihinsa, tulen molemmissa luvuissa sivuamaan toista genreä. Lisäksi alaluvussa 4.1. hahmottelen tarkemmin genrejen suhdetta nimenomaan Nimonan hahmon kautta ja pohdin, mitä genreille tapahtuu, kun Meredith Blitzmeyerin keksimä tieteisfiktiivinen laite kykenee, ainakin teoriassa, käyttämään samaa energiakenttää, josta Nimona saa maagiset muodonmuutosvoimansa. Luvussa neljä lähestyn Nimonaa genrejen lisäksi myös sukupuolen sekä hyvän ja pahan kysymysten näkökulmasta. Sukupuolen yhteydessä käsittelen yleisemmin sukupuoleen liittyviä kysymyksiä ja erityisesti Judith Butlerin (2006, 79–80) performatiivisen sukupuolen käsitettä, mutta myös sukupuolta sarjakuvallisuuden ja erityisesti medievallistisen fantasian näkökulmasta. Myös hyvä ja paha teoksessa liittyvät ainakin jollain tasolla fantasian ja tieteisfiktio genreihin. Tämä viimeistään selventää kohtausta, jossa Nimona jakautuu pikkutyön ja lohikäärmeen hahmoin, sillä väitän, että nämä kaksi hahmoa edustavat Nimonan hyvää ja paha puolta. Ylipäätään Nimonan jakautuminen kahtia ja lohikäärme-Nimonan tuhoaminen vaikuttavat hahmoon ja sen tulkintaan merkittävästi, sillä lohikäärmettä tuhotessa tuhotaan myös osa Nimonaa, ja tämä kohtausta korostuukin myös muissa luvun neljä alaluvuissa.

2 Fantasian maailma *Nimonassa*

Kuten johdannossa mainitsin, fantasian ja tieteisfiktion yksi tärkeimmistä eroista on mahdottomassa ja mahdollisessa. Fantasian esittämä mahdoton on oltava tarkoituksenmukaista niin, että vaikka tunnistamme asiat mahdottomiksi, tekstin sisällä ne ovat meille merkityksellisiä ja tosia (Wolfe 2011, 69–70). *Nimona* on teoksen tärkeimpiä fantasian elementtejä. Hänen muodonmuutostaitonsa ei ole tieteellisesti selitettävissä ja hän on harvoja magiaa käyttäviä hahmoja, joita lukijalle esitellään sarjakuvan aikana. *Nimonan* maagisten taitojen lisäksi keskityn tässä luvussa siihen, millainen miljöö *Nimonassa* on ja kuinka sen maailma muistuttaa enemmän fantasiaa kuin tieteisfiktiota. Aloitan *Nimonan* yleisestä, keskiaikaisesta miljööstä ja jatkan siitä kohti fantasiamaisempia maailmoja. Sitä ennen kuitenkin avaan hieman teoreettisia lähtökohtia, joista fantasiaa tässä luvussa käsitelen.

Jatkaakseni johdannon pohdintaani siitä, kuinka fantasia ja tieteisfiktio sijoittuvat *Nimonassa*, esittelen Brian Atteberyn ajatuksen siitä, että fantasian voi jakaa kaavamaiseen fantasiaan, fantasiaan moodina sekä fantasiaan genrenä. Fantasia moodina on laaja käsite, joka pitää sisällään kaikki työt, joissa käsitellään ainakin jossain määrin omituisia tai meidän maailmaamme verrattuna mahdottomia, fantastisia asioita (Attebery 2004, 298–299). Sen sijaan kaavamainen fantasia, joka kulkee myös nimellä miekka ja magia -fantasia, on fantasiaa, jossa noudatetaan fantasiassa vakiintuneita käytäntöjä, juonikuvioita ja hahmotyyppejä (mt. 301–302). Sekä moodi että kaavamaisuus ovat hyödyllisiä tulkinnan kannalta: moodi auttaa ymmärtämään esimerkiksi fantasian historiallisia käyttötarkoituksia ja kaavamaisuus sen sijaan helpottaa ymmärtämään genreen liittyviä rakenteita (mt. 294). Kuitenkin kaikkein hyödyllisin oman työni kannalta on genren käsite. Genre toimii laajemman moodin ja tarkemmin määritellyn kaavamaisuuden välimaastossa eli se voi noudattaa fantasian kaavoja, mutta sen ei ole pakko toimia niin, vaan se voi esimerkiksi tietoisesti rikkoa aiempia konventioita (mt. 302–303). Fantasian genreen kuuluvana teoksena *Nimonassa* on fantastisia piirteitä ja siinä on paljon fantasiassa yleisesti käytettyjä elementtejä kuten medievalistisuus, mutta se myös rikkoo perinteistä fantasiaa tieteisfiktion elementeillään. Vaikka *Nimonassa* on tieteisfiktiivisiä elementtejä, väitän silti, että teoksen maailma on pitkälti fantastinen.

Fantasian maailmalla viitataan etenkin J.R.R. Tolkienin fantasian maailmaan, jonka hän esittelee fantasiaa ja satuja käsittelevässä, alun perin 1938 pitämäänsä luento- pohjautuvassa esseessään “On Fairy-Stories”. Tolkien määrittelee kaksi todellisuutta: primaarimaailman, joka on meidän todellinen maailmamme ja sekundaarimaailman eli fantasian² oman maailman, johon meidän mieleemme voi astua ja jossa on omat lait ja totuudet. Fantasia luo siis aivan oman maailmansa, jossa lohikäärmeet

² Tolkienin käyttämä termi *fairy-story* kääntyy suomeksi saduksi, mutta tässä kontekstissa termin voi nähdä tarkoittavan yleisesti fantasiagenreä ja siksi seuraankin muiden suomennosten tapaa puhua fantasiasta.

ja noidat voivat olla totta, jos niin väitetään. Maailman outoudet eivät tarvitse selitystä ollakseen totta niin kauan, kun lukija pysyy maailmassa ja uskoo maailman esittämiin väitteisiin. (Tolkien 1983, 132.) Tolkien esittää lisäksi fantasialle neljä elementtiä, joista tärkeintä hän kutsuu fantasiaksi (*fantasy*). Se pitää sisällään kaiken mielikuvituksellisen ja epätoden eli sellaisen, joka on mahdotonta primaarimaailmassamme ja se pyrkii lumoukseen, jonka avulla päästään astumaan maagiseen sekundaarimaailmaan (mt. 138). Tekstin on siis luotava tarpeeksi uskottava maailma, jossa ei synny epäilystä siitä, että muodon muuttaminen tai magia ei kuuluisi sinne ja olisi sen lakien vastaista, mahdotonta. Tiedämme, ettei kukaan oikeasti osaa muuttaa muotoaan, mutta niin kauan kuin olemme mielikuvituksen avulla sekundaarimaailmassa, emme kyseenalaista Nimonan muodonmuutostaitoa.

Lukijan eläytyminen fiktion on yleensä nähty eräänlaisena tarinamaailman immersiona, joka keskeytyy, jos lukija tulee tietoiseksi tekstin fiktiivisyydestä (Polvinen 2012, 93–94). Tältä vaikuttaa myös J.R.R. Tolkienin määrittelemän fantasian maailma, sillä heti, kun lukija kyseenalaistaa ja epäilee sekundaarimaailman lakeja, lumous särkyä, ja hän joutuu takaisin primaarimaailmaan (Tolkien 1983, 132). Merja Polvisen (mt. 94) mukaan tällainen näkökulma on kuitenkin liian mustavalkoinen, sillä lukija on aina ainakin jossain määrin tietoinen fiktion fiktiivisyydestä. Sen sijaan, että immersiossa liikuttaisiin kahden maailman välillä, tulisi kiinnittää huomiota siihen, että lukijoina me emme vain eläydy hahmoihin ja tapahtumiin, vaan myös taiteellisen objektin lukemiseen. Immersiossa lukija on siten samanaikaisesti tekstin muodon armoilla ja aktiivisesti sitä lukemassa. Tietoisuus fiktion fiktionaalisuudesta onkin itse asiassa tarpeellista immersion tapahtumiselle, kun lukija antaa tekstin ”huijata” itseään, vaikka on samalla tietoinen huijauksesta. (Mt. 108–109.) Vaikka lukija siis on Tolkienin sanoin sekundaarimaailmassa ja uskoo maailman sisällä olevat omituisuudet maailmassa ollessaan, hän on myös tietoinen niiden fiktiivisyydestä. Tärkeää on kuitenkin se, että lukija hyväksyy omituisuudet tekstin maailmaan kuuluvina.

Fantasiamaailman omituisuuksilla ei ole suoranaisesti rajoja, kunhan ne ovat sellaisia, jotka lukija voi tekstin kontekstissa hyväksyä fantasian maailmaan kuuluviksi. Nimonan muodonmuutostaidoilla ei tunnu olevan rajoja, ja ensimmäinen muoto, johon hän teinityöstä muuttuu, on hai (kuva 5). Haiksi muuttuminen yllättää lukijan, sillä Nimona ei ole kertonut muodonmuutostaidostaan. Muodon muuttaminen voisi olla helpompaa hyväksyä, jos muotoa muutetaan niin, että pysytään tutuissa hahmoissa ja totellaan fyysisiä, meidän maailmamme luonnonlakeja. Hai ei ole

kuva poistettu

Kuva 5 (*Nimona*, 2)

kuitenkaan edes nisäkäs vaan vedessä elävä kala, joka ei pysty hengittämään ilmaa. Lukija joutuu päättämään, pysyykö sekundaarimaailmassa vai reagoiko muutokseen täysin mahdottomana asiana. Samalla lukija tulee tietoiseksi teoksen fiktiivisyydestä, kun hän joutuu pohtimaan haiksi muuttumisen mahdollisuutta sekä sitä, mitä muutos kertomuksen kannalta tarkoittaa. James Phelanin mukaan lukijalle syntyy kertomuksesta riippuen kolmenlaisia reaktioita: mimeettisiä, temaattisia ja synteettisiä. Mimeettisessä lukija reagoi hahmoihin mahdollisina ihmisiä ja kertomuksen maailmaan kuin omaamme ainakin hypoteettisesti mahdollisena. (Phelan 2007, 5.) Kun Nimona muuttuu haiksi, emme lukijoina eläydy hahmoon niin vahvasti, että todella kuvittelisimme olevamme itsekin hai, vaan immersioista huolimatta pysymme omina itsenämme ja vain heijastamme omia kokemuksiamme hahmon kokemuksiin (vrt. Polvinen 2012, 104). *Nimonassa* lukijalle syntyy myös temaattisia tapoja reagoida hahmojen ideologisiin tarkoituksiin ja kerronnassa käsiteltyihin kulttuurisiin, ideologisiin, filosofisiin sekä eettisiin kysymyksiin (vrt. Phelan 2007, 5–6).

Lukija tiedostaa haiksi muuttumisen mahdottomuuden, koska se ei hänen maailmassaan ole totta, mutta on valmis uskomaan sen mahdollisuuteen tarinamaailman sisällä. Sen sijaan Nimonan muodonmuutos saa lukijan pohtimaan muuttumisen tarkoituksiperiä. Nimona käyttää hain muotoa hätkähdyttääkseen ja saadakseen Ballister Blackheartin näkemään hänet muunakin kuin vain teinityttö. Koska niin lukija kuin Blackheart eivät vielä tiedä Nimonan muodonmuuttajakyvyistä, haiksi muuttuminen tulee yllätyksenä. Tätä korostaa Blackheartin oma, yllättynyt ilme ja asento ruudussa, jossa Nimona muuttuu. Blackheart kuitenkin rauhoittuu jo melkein heti seuraavassa ruudussa ja hetken päästä kättelee hai-Nimona hymyillen. Blackheartin reaktio ohjaa lukijaakin hyväksymään muodonmuutostaidon vielä nyt sellaisenaan. Lisäksi jo ensimmäisillä sivuilla tehdään niin kuvituksella kuin kerronnallakin selväksi, ettei kyseessä ole realistinen sarjakuva. Lukija on jo valmiiksi asennoitunut hyväksymään herkemmin mahdottomia asioita. Jos hyväksyy sen, että Nimona kykenee muuttumaan haiksi, on helpompaa hyväksyä myös muut eläin- ja ihmismuodot.

Tolkienin sekundaari- ja primaarimaailmojen teoria on hyödyllinen oman työni kannalta, sillä se tekee selkeän eron realistisen maailman ja fantasian maailman välille. Se tekee myös tieteisfiktion sijoittamisen tämän maailman sisälle helpommaksi. Tolkienin teoria ei kuitenkaan ole ainoa tapa määritellä fantasiaa. Tzvetan Todorov (1973) esittää oman kategoriansa, fantastisen (*fantastique*). Fantastinen esiintyy vain tilanteessa, jossa lukija kohtaa jotain meidän maailmaamme kuulumatonta ja hänen on päätettävä, onko kyseessä jonkinlainen harhanäky, maailmaan kuulumaton yliluonnollisuus vai ovatko todellisuuden lait erilaisia kuin lukija uskoo niiden olevan. Fantastisuus syntyy nimenomaan tästä epävarmuuden hetkestä ja heti, kun lukija on tehnyt päätöksen suuntaan tai toiseen, se katoaa ja teos siirtyy joko outoon (*l'étrange*) tai ihmeelliseen (*le merveilleux*). (Mt. 25.) Fantastista esiintyy esimerkiksi, kun Nimona muuttaa muotoaan etenkin ensimmäisen kerran, mutta

Nimona pysyy fantastisena vain niin kauan kuin lukija ihmettelee muodonmuutosta. Kun lukija päättää, etteivät meidän maailmamme lait riitä selittämään muodonmuutosta, vaan tarvitaan uusia lakeja, siirrytään fantastisesta ihmeelliseen (mt. 41). Todorovin fantastisen ongelma on siinä, että se vaatii lukijan epäilyksen säilymisen koko teoksen ajan. Jos epäily ei säily tai jos sitä ei synny ollenkaan, teos ei ole fantastista. Näin tiukkoihin sääntöihin taipuu harva fantasiateos ja Todorov itsekin esittää teoriansa tueksi vain muutamaa teosta. *Nimonankaan* lukija tuskin pysyy epäilevänä koko teoksen ajan, kun Nimonan muodonmuutostaito on niin jatkuva, luonnollinen osa hahmoa.

Fantasian sijoittaminen sekundaarimaailmaan, jonka sisällä kaikki on mahdollista ja pysyy fantastisena, vaikka lukija siitä siirtyisikin omaan maailmaansa, on kohdeteokseni kannalta paljon järkevämpi tapa käsitellä fantasiaa kuin Todorovin fantastisen epäily. Lähempänä sekundaarimaailmaa kuin Todorovin fantastista on myös immerssiivinen fantasia, jollaiseksi *Nimonan* määrittelen. Farah Mendlesoh (2008, xiv) ehdottaa taksonomiaa fantasian luokitteluun ja jakaa fantasian neljään kategoriaan sen mukaan, kuinka fantasia maailmaan sijoittuu: portaalifantasiaan (*portal-quest fantasy*), immerssiiviseen fantasiaan (*immersive fantasy*), intruusiofantasiaan (*intrusive fantasy*) ja liminaalifantasiaan (*liminal fantasy*). Portaalifantasia on fantasiaa, jossa fantastiseen maailmaan päästään *Narnian* vaatekaapin kaltaisen portaalin kautta (mt. xix). Immerssiivinen fantasia esittelee maailman ja valikoiman oletuksia, jotka ovat maailmassa jo olemassa olevia normeja ja joita ei siksi tarvitse päähenkilölle tai edes lukijalle selittää (mt. xx). Intruusiofantasiassa fantasia tunkeutuu maailmaan rikkoen sen normia (mt. xxii). Liminaalifantasia on näistä harvinaisin ja lähimpänä Todorovin fantastista: siinä näennäisesti tavallinen maailma tuntuu fantasialta, mutta emme ylitä rajaa kokonaan fantasian puolelle vaan jäämme maailmaan, jossa epäilemme olevan jotain epämääräisen fantastista (mt. xxiii). *Nimona* on selkeästi omana suljettuna maailmanaan immerssiivistä fantasiaa, mutta ehdotan myöhemmin mahdollisuutta, että Nimonan hahmo toimisi eräänlaisena intruusiofantasian intrusiona, sillä intruusiofantasiaa voi esiintyä myös immerssiivisessä fantasiassa. Palaan immerssiiviseen fantasiaan alaluvussa 2.3., mutta sitä ennen tarkastelen fantasiaa *Nimonassa* medievallistisen fantasian ja magian näkökulmasta.

2.1 Fantasian medievallismi

Nimonassa fantasiaa edustaa muun muassa teoksen maailma, se miljö, jossa tarina tapahtuu. *Nimonan* maailma lainaa paljon keskiajalta, mutta sekoittaa sitä fantasialle ominaiseen tapaan yliluonnollisiin elementteihin ja epätarkkoihin historiakäsityksiin sekä erityisesti myös tieteisfiktioon. Määrittelen *Nimonan* miljöön medievallistiseksi fantasiaksi. Medievallismi tarkoittaa

laajasti määriteltynä kaikkea keskiajan jälkeistä kulttuurimuotoa, joka käsittelee keskiajan kulttuuria tai yhteiskuntaa (Young 2010, 163). Stephanie Triggin mukaan keskiaikaa ei medievalistisissä teoksissa pyritä mallintamaan tismalleen todellista keskiaikaa vastaavaksi, vaan siitä valitaan teoksen kannalta hyödylliset osat ja moni niistäkin muokattuna. Keskiajan feodaaliset rakenteet, hallitsijoiden valtataistelut ja jopa keskiajan kirjallisuuden yleisimmät muodot on helppo nostaa historiallisesta kontekstistaan ja yleistää vaikkapa fantasian tai tieteisfiktion tarpeisiin. (Trigg 2008, 101.) *Nimonassa* on keskiajasta valittu sellaisia elementtejä, jotka mahdollistavat paitsi juonikuviot ja hahmoja eteenpäin ajavat motiivit, myös laajemmat, yhteiskunnalliset kysymykset. Juonikuviolla ja motiiveilla tarkoitan esimerkiksi turnajaisia, jotka *Robin Hoodin* jousiammuntakilpailun kaltaisesti pidetään vain, jotta Ballister Blackheart saataisiin vangittua ja joihin Blackheart osallistuu osoittaakseen muulle kansalle Instituution pahuuden. Turnajaisiin liittyvä, keskiajasta lainaava ritarijärjestelmä toimii hyvänä verrokkina todelliseen, kun sitä on muuteltu sopimaan kertomuksen tarpeisiin ja toisin kuin todellisella keskiajalla, järjestelmän johtajana toimii nainen. Keskiajan tekstien ja niiden medievalististen versioiden tavat esittää naisia tarjoavat muutenkin kiinnostavan lisän *Nimonaan* ja Nimonan hahmon ymmärtämiseen.

Yksi erityisesti medievalismia suosivista kulttuurimuodoista on Helen Youngin mukaan fantasia. Moni fantasiateos hyödyntää keskiajan historiallisia elementtejä, kuten yhteiskunnan rakenteita tai sotakalustoa eli esimerkiksi miekkoja ja keihäitä, muttei käytä apunaan suoraa lähdemateriaalia. Tällaisissa teoksissa keskiaika on pikemminkin nykyajan näkemysten muotoilemaa kuin todellista keskiaikaa. Fantasian keskiaikakäsitys hakee ideoita muista medievalistisistä teksteistä eikä niinkään oikeasta keskiajan todellisuudesta tai sinä aikana kirjoitetuista teksteistä. (Young 2010, 164–165.) *Nimonankin* keskiaikaisuus on fantasian medievalistisuutta. *Nimonassa* medievalismi ja sen edustama keskiaika näyttävät etenkin visuaalisesti sarjakuvan kuvien kautta. Rakennukset, taustamaisemat ja hahmojen pukeutuminen viittaavat kaikki käsityksemme keskiajasta. Todelliseen keskiajan kuvaukseen ei kuitenkaan pyritä ja suurin osa sinänsä keskiaikaisista elementeistä on nähty medievalismin lävitse. *Nimonassa* tehdään selkeä ero keskiaikaan antamalla esimerkiksi sekä Instituution että Ballister Blackheartin asuttamille linnoille moderneja elementtejä (esim. kuva 11, s.30). Linna itsessään sopii käsityksemme keskiajasta, mutta Instituution linnassa on suuret lasi-ikkunat ja Blackheartin linnaan on asennettu kauko-ohjauksella toimiva kattoluukku. Ylipäätään linnojen määrä valtakunnan sisällä on valtava todelliseen keskiaikaan verrattuna. On siis selvää, ettei teoksessa missään mielessä pyritä autenttiseen keskiaikaan, vaan haetaan inspiraatiota ja tiettyjen mielikuvien lähdettä aikakaudesta ja yleisemmin fantasiasta. Yleisten konseptien ja historiallisten tapahtumien lisäksi medievalistinen fantasia viittaa myös paljon omaan genreensä ja sen tapoihin

käyttää mediev alistista keskiaikaa (Young 2010, 168). *Nimonan* mediev alistisuus muistuttaa paljon esimerkiksi J.R.R. Tolkienin Keski-Maan mediev alistista fantasiaa.

Koska mediev alismi on paljon käytetty keino esittää keskiaikaa, siitä on tullut tuttua, ja lukijan on helppo tunnistaa keskiaikainen miljöö vertaamalla sitä aiemmin kohtaamiinsa mediev alistisiin miljööisiin (Trigg 2008, 102). Keskiaikaisen miljöön tuttuus toimii nopeasti tunnistettavana taustana. Sen avulla on vaivatonta luoda helposti käsiteltävä sekundaarimaailma, joka ei suoranaisesti ole meidän maailmamme, mutta silti lukijalle tuttu. Tällainen tuttu, mutta silti uusi maailma toimii taustana vaikeampien kysymysten tai vain yleisesti maailmaa tärkeämpien tapahtumien käsittelylle (Young 2010, 168). *Nimonassa* keskiaikainen, fantastinen tausta toimii kontrastina tieteisfiktio n elementeille. Tekniset välineet kuten videopuhelimet vaikuttavat moderneilta, kun ympäröivä miljöö on vuosisatoja siinä käytettyä teknologiaa vanhempi. Nykylukijalle videopuhelu ei ole uusi ja ihmeellinen asia eikä se siten suoranaisesti vaikuta tieteisfiktioviseltä, mutta keskiaikaista taustaa vasten se korostuu. *Nimonan* mediev alismi antaa myös taustaa laajemmin eri teemojen käsittelylle ja tulkinnan kannalta tärkeässä osassa olevat hahmot on helppo nostaa esille. *Nimona* leikittelee lukijan niin fantasian ja tieteisfiktio n genreihin kuin sarjakuvan konventioihin kohdistamalla ennako oletuksilla. Tämä näkyy esimerkiksi *Nimonan* tavalla sekoittaa sarjakuvalla ominaisia hahmorooleja, jossa sankarit ovat hyviä ja rikolliset pahoja. Se esittelee ensin superrikollisen Ballister Blackheartin, kääntää pahuuden lähteeksi Instituution ja vielä kertaalleen kääntää suunnan kohti alkuperäistä rikollisparia, kun lopullinen taistelu käydäänkin Nimonaa vastaan.

Nimona on koko teoksen ajan rikollisparista julmempi ja yrittää jatkuvasti yllyttää Ballister Blacheartia pahempiin tekoihin. Blackheart pyrkii omaan päämääräänsä verrattain rauhanomaisin keinoin ja välttää tappamista mahdollisimman pitkään. Nimona sen sijaan pitää Blackheartin suunnitelmia suorastaan tylsinä ja aiheuttaakin omaksi ilokseen enemmän kaaosta kuin tarve olisi. Hän myös tappaa paljon huolettomammin kuin Blackheart. Jo heti teoksen alussa esitellään kaksikon erilaiset lähestymistavat, kun Blackheart esittelee Nimonalle suunnitelmansa kaapata valtakunnan kuningas ja Nimona vastaa tähän omalla suunnitelmallaan (kuva 6, 7). Tämän jälkeen Blackheart nappaa suunnitelmapaperin Nimonan käsistä ja toteaa: “You can’t just go around murdering people. There are RULES, Nimona” (*Nimona*, 4). Nimona ei ymmärrä Blackheartin kantaa: “Isn’t that the whole point of being a villain? That you don’t follow the rules?” (*Nimona*, 4.) Kaksikon selkein ero siinä, millaisia rikollisia he ovat, onkin nimenomaan säännöissä. Nimona pyrkii jatkuvasti pysymään salaperäisenä mysteerinä ja kammoksuu sääntöjen asettamista etenkin itselleen. Blackheart sen sijaan järkeistää ympäröivää maailmaansa juuri sääntöjen kautta, joten on luonnollista, että ne jatkuvat myös hänen rikollisiin toimiinsa.

kuva poistettu

Kuva 6 (*Nimona*, 3)

kuva poistettu

Kuva 7 (*Nimona*, 4)

Ballister Blackheartin hahmoon ja hänen rikollisuuteensa liittyviin juonikuvioihin vaikuttava keskiajan elementti on *Nimonan* lainvartijajärjestelmä, jonka ytimessä ovat Instituutio ja sen kouluttamat ritarit. Aivan kuten linnat, myös ritarit yhdistyvät mielikuviin keskiajasta. *Nimonan* ritarit ovatkin nykyajan lukijalle tuttuja haarniskoituja miehiä turnajaisineen. Tuttuudesta huolimatta *Nimonan* ritarit eivät ole kopioita meidän maailmamme historiaan kuuluvista ritareista. *Nimonassa* ritarit eivät ole syntyneet aatelisarvoon, vaan he ovat systemaattisesti lapsuudesta asti aivopestyjä palvelemaan Instituution tarpeita. Instituutio hakee lapsia esimerkiksi köyhiltä, velkaantuneilta perheiltä velkojen hyvityksenä tai nappaa orpoja jopa suoraan kadulta. Näin taataan uskolliset ja helpommin kontrolloitavat sotilaat. (Stevenson, 2014b.) Koko ritarijärjestelmä on siis Instituution itse omiin tarpeisiinsa kehittämä järjestelmä.

Ballister Blackheart oli hänkin Instituution kouluttama ritari, jonka ura loppui, kun hän menetti toisen kätensä otellessaan turnajaisissa entistä parasta ystäväänsä, yhä ritarina toimivaa Ambrosius Goldenloinia vastaan. Kaksikon ystävyys katkesi tapauksen jälkeen ja Blackheart pitää Goldenloinia syyllisenä kätensä menetykseen. Kertomuksen edetessä käy ilmi, että tapaus oli itse asiassa Instituution Johtajan suunnittelema ja toteuttama eikä Goldenloin ollut tietoinen siitä. Blackheart

toteuttaa superrikkolaisen rooliaan Johtajan suunnitelmien mukaisesti. Kuvaavaa on myös se, että ritarit saavat itse valita omat nimensä (Stevenson 2013). Sarjakuvahahmojen nimet ovat tärkeitä hahmojen määrittäjiä, jotka yksilöivät, kuvaavat ja antavat rajat hahmoille (Varis 2013, 56). Blackheart on itse valinnut oman pahaan enteilevän nimensä ja kenties siten itsekkin johdatellut omaa tietään rikollisille poluille. Ainakin lukijalle Blackheartin nimi välittää tiedon siitä, ettei hahmo ole hyvä. Lukijan on erikseen kertomuksen edetessä opittava, että Blackheart ei olekaan aivan perinteinen sarjakuvan rikollinen. Hänen rikolliset suunnitelmansa eivät kohdistu koko valtakuntaan ja sen kansalaisiin, vaan ainoastaan Instituutiota vastaan. Instituution kannalta Blackheartin vihan kohde on otollinen, sillä se saa tarvitsemansa vastavoiman, jota vastaan taistella ja jolla perustella oma olemassaolonsa. Samalla viattomat sivulliset pysyvät kuitenkin turvassa.

Keskiaikainen materiaali on fantasiassa lähestulkoon klisee ja sen läsnäolo on yksi tärkeistä genreä määrittelevistä piirteistä (Young 2010, 164). Keskiaikaisuus sellaisenaan ei kuitenkaan välttämättä viittaa suoranaisesti fantasiaan vaan yleisesti medievalistiseen teokseen. Fantasiaksi keskiajan *Nimonassa* muuttaa sen modernisoimisen (joka vie sitä myös lähemmäksi tieteisfiktiota) lisäksi etenkin maailmassa käytettävä magia ja toisaalta se, miten se muodostaa oman sekundaarimaailmansa. Seuraavaksi jatkan jo esittelemistäni primaari- ja sekundaarimaailmoista ja käsittelen sekundaarimaailmaan olennaisesti kuuluvaa magiaa etenkin Nimonan maagisten muodonmuutostaitojen kautta.

2.2 Sekundaarimaailma ja sen maagisuus

Vaikka *Nimonan* miljöö on medievalistinen, sen maailma on fantastinen ja siten sen medievalistisuuskin on medievalistista fantasiaa. Fantasian maailma on rakennettu oman maailmamme sääntöjen ja käytäntöjen mukaan eikä itse asiassa eroa muusta fiktiosta muuten kuin magiansa ansiosta (Nikolajeva 1988, 26). Vain fantasian maagisessa maailmassa voivat yliluonnolliset olennot ja tapahtumat olla olemassa ja hyväksytyjä, kun taas meidän maailmamme vasten ne aiheuttavat aina ihmettelyä ja tuntuvat sinne kuulumattomilta (mt. 13). Lukija pääsee Tolkienin termein omasta todellisuudestaan, primaarimaailmasta fantasian maagiseen maailmaan, sekundaarimaailmaan vain uskomalla sekundaarimaailman omiin lakeihin ja niiden todellisuuteen sekundaarimaailman sisällä. Jos lukija kyseenalaistaa ja epäilee näitä lakeja, hän joutuu takaisin primaarimaailmaan. (Tolkien 1983, 132.) Vaikka tässä puhunkin lukijasta ja lukijan siirtymisestä, en tarkoita, että lukija fyysisesti pystyisi liikkumaan kahden maailman välillä. Lukijan siirtyminen sekundaarimaailmaan on enemmänkin eläytymistä ja uskomista kuin fyysistä siirtymistä. Lukija on

tietoinen lukemansa tekstin fiktiivisyydestä, vaikka antaakin tekstin huijata häntä hetken (Polvinen 2012, 108).

Maria Nikolajeva (1988, 37) muokkaa Tolkienin teoriaa primaari- ja sekundaarimaailmoista sijoittamalla primaarimaailman samaan universumiin, jossa sekundaarimaailma ja hahmot sijaitsevat niin, että lukija pysyy primaarimaailmassa, mutta hahmot kykenevät kulkemaan molempien maailmojen välillä. Nikolajeva (mt. 36) määrittelee kolme erilaista sekundaarimaailmaa sen mukaan, mikä niiden suhde on primaarimaailmaan: suljetun, avoimen ja implikoidun. Näistä suljettu maailma on lähimpänä *Nimona*. Suljetulla maailmalla ei ole kontaktia primaarimaailmaan, vaan se on itsenäinen, aivan oma maailmansa. Primaarimaailma sijaitsee tekstin ulkopuolella ja lukija katsoo sekundaarimaailmaa ulkopuolelta kuin ikkunan lävitse. (Mt. 36.) *Nimona* on aivan oma maailmansa, josta ei ole pääsyä primaarimaailmaan. Hahmot pysyvät koko teoksen ajan samassa kaupungissa. *Nimonan* maailma voi olla tutun oloinen, mutta se ei keskiaikaisuudestaan huolimatta ole meidän maailmamme. Vaikka suljetussa maailmassa primaari- ja sekundaarimaailma eivät ole suoraan kontaktissa keskenään (kuten esimerkiksi avoimessa maailmassa), lukija kykenee tunnistamaan sekundaarimaailman, koska se sijaitsee samassa universumissa kuin hän ja siinä on tuttuja piirteitä, jotka lukija tunnistaa omasta primaarimaailmastaan (mt. 36–37). Tällaisia piirteitä ovat maailman medievalistisuus, kun taas fantastisen maailman *Nimonasta* tekevät sen yliluonnolliset elementit ja magia.

Primaari- ja sekundaarimaailman välinen kontakti on mahdollista tavoittaa ainoastaan magian avulla eikä esimerkiksi tieteisfiktion tieteellisillä laitteilla (Nikolajeva 1988, 35). Sekundaarimaailma ei siis ole jokin kaukaisessa galaksissa sijaitseva, periaatteessa saavutettava paikka, vaan nimenomaan maaginen, erityinen oma maailmansa. Vaikka primaarimaailmaa vasten yliluonnolliset olennot ja tapahtumat aiheuttavat hämmennystä, maagisessa sekundaarimaailmassa ne ovat täysin normaaleja (mt. 13). Koska myös medievalistinen miljöö kaikessa tuttuudessaan voi vaikuttaa primaarimaailmaltamme, *Nimonan* muodonmuutostaidot tuntuvat alkuun oudolta. Medievalistisuus toimiikin taustana myös fantasian magialle. Tuttua taustaa vasten etenkin *Nimona* herättää (haluamaansa) huomiota, kun hänen maaginen muodonmuutostaitonsa eroaa niin keskiajasta kuin muista sarjakuvan hahmoista.

Fantasiakirjallisuudesta löytyy laaja kirjo erilaisia tapoja esittää ja käyttää magiaa. Magiaa voi esiintyä missä muodossa tahansa: se voi muun muassa olla jo syntymässä saatu kyky, sen voi oppia kuka tahansa, sitä voi käyttää mielensä avulla ja se voi olla ainoastaan rituaaleilla tai huolellisesti laadituilla taioilla saavutettavissa. Magia yleisemmin ajateltuna koostuu siitä, mitä se vaikuttaisi olevan ja mitä sillä tehdään. (Jones 1997.) Magia fantasiateoksessa ei saa olla täysin rajoittamatonta

ja kaikkeen kykenevää, vaan sille on oltava sekundaarimaailman sisällä systemaattiset lait, joita magian tulee noudattaa (Nikolajeva 1988, 25–26). Sen lisäksi, että magialla tulee olla rajat, sen tulee olla myös johdonmukaista. *Nimonassa* magia pysyttelee mystisenä taustavoimana, jota vain harva tuntee käyttävän. Tietotekniikka on paljon yleisempää kuin magian käyttö ja itse asiassa ainoa hahmo, joka käyttää magiaa jatkuvasti ja julkisesti on Nimona. Teoksessa puhutaan myös velhoista ja muista magiaa käyttävistä olennoista, mutta ne kaikki tuntuvat sijaitsevan jossain ”vuorten takana”, valtakunnan ja *Nimonan* tapahtumien ulkopuolella. Nimona käyttää magiaansa muotonsa muuttamiseen ja itsensä parantamiseen, joskin hän itse selittää parantumiskykynsä muodonmuutokseen liittyväksi. *Nimonan* magia eli hänen muodonmuutostaitonsa ovat yhtä arvaamattomia kuin hahmo itse. Ballister Blackheart yrittää useaan otteeseen selvittää *Nimonalta* hänen taitojensa tarkkaa muotoa, sitä miten ne toimivat ja miksi, mutta *Nimona* säännöllisesti väistää kysymykset ja jopa suuttuu *Blackheartin* uteluille. Gary Wolfen (2011, 74) mukaan magian säännöt voivat etenkin kaavamaisessa miekka ja magia -fantasiassa olla niin johdonmukaiset ja rajoitetut, että magia lähenee tieteisfiktiota ja sen säännönmukaisuutta. *Nimona* on niin vahvasti fantasian hahmo, että ehkäpä hän siksi pyrkii väistämään kysymyksiä itsestään. Liiallinen sääntöjen määrittäminen veisi hänet liian lähelle tieteisfiktio-genreä.

Nimona kykenee muuttumaan miksi tahansa eläimeksi tai ihmiseksi luonnonlaeista tai sukupuolesta välittämättä, hän pystyy muuttamaan muotoaan milloin tahansa ja kykenee säilyttämään muotonsa niin pitkään kuin haluaa. Tällainen taito voi tuntua hallitsemattomalta, mutta hallitsemattomuus onkin ominaista *Nimonalta*, joka tekee itsestään tarkoituksella salaperäisen ja hallitsemattoman. Hän välttelee *Ballister Blackheartin* pyrkimyksiä selvittää muodonmuutostaitonsa perinpohjaisesti ja kammoksuu *Blackheartin* toivetta tutkia häntä tieteen keinoin. *Nimona* kykenee myös parantumaan äärimmäisen nopeasti. Kun *Nimona* saa nuolen jalkaansa, hän ei edes huomaa sitä ennen kuin *Blackheart* huomauttaa asiasta (kuva 8). *Nimona* vähättelee haavaa ja vasta vetäessään nuolta irti jalastaan, sitä alkaa sattumaan (kuva 9). *Nimona* todennäköisesti vain reagoi siihen, että *Blackheart* pitää nuolen aiheuttamaa haavaa vakavana. Aiemmin täysin nuolesta piittaamaton ja haavaa vähättelevä *Nimona* nimittäin teatraalisesti heittäytyy *Blackheartin* syliin ja esittää kärsivää samalla kuitenkin vitsaillen tilastaan. Heti kun *Nimonan* jalka on kääritty siteeseen, hän rauhoittuu ja tuntuu unohtavan haavansa.

kuva poistettu

kuva poistettu

Kuva 8 (*Nimona*, 79)

Kuva 9 (*Nimona*, 80)

Haava paranee kokonaan ja jälkiä jättämättä jo neljässä päivässä, joka on ainakin Blackheartin mukaan liian lyhyt aika. Nimona on jo ehtinyt unohtaa koko haavan ja olkiaan kohautellen selittää unohtaneensa mainita asian ja kertoo parantumisen olevan muodonmuutostaitoihin liittyvää: ”Yeah, well, I heal really fast. It’s a shapeshifter thing.” (*Nimona*, 90.) Blackheart hyväksyy selityksen vielä nyt, mutta kun Nimona myöhemmin lohikäärmeen muodossa menettää koko päänsä ja kasvattaa tilalle uuden, on parantuminen jo Blackheartillekin liikaa. Nimona itse toteaa asiasta vain ”Relax. It was a trick.” (*Nimona*, 161.) Pään irti leikkaaminen ja sen takaisin kasvattaminen on tuskin vain huijaus tai temppu vaan todellinen, maaginen taito, ja tapaus sysääkin liikkeelle teoksen loppuhuipennukseen johtavat tapahtumat, joista jatkan lisää myöhemmin luvussa neljä.

Kuitenkin kaikesta arvoituksellisuudesta ja arvaamattomuudesta huolimatta Nimonan taidot ovat rajallisia. Vaikka parannustaidot jäävät ilman parempaa selitystä, muodonmuutostaidoilleen Nimona määrittelee seuraavat säännöt:

“Well, I can’t turn into anything inanimate, for one. Unless I want to BE inanimate, if you catch my drift. Two, I can only turn into creatures that actually exist. I can turn into any person, real or made-up, but that’s harder. Three: I’m allergic to bananas.” (*Nimona*, 36–37.)

Viimeisin sääntö osoittaa, ettei Nimona ota välttämättä näitäkään määritelmiä tosissaan. Toisaalta Nimona pyrkii huumorin avulla myös viemään huomiota pois taitojensa tarkemmasta määrittelystä ja jatkaakin sääntöjen luettelemisen jälkeen vitsien avulla Ballister Blackheartin kysymysten välttelyä. Nimonan määrittelemät säännöt kuulostavat silti loogisilta ja sarjakuvan aikana hän noudattaa omia sääntöjään tunnollisesti. Nimona ei muutu elottomiksi objekteiksi ja pysyttelee

lukijankin tunnistamien hahmojen rajoissa. Jopa lohikäärme, joksi Nimona muuttuu, on aiemmin todennettu sarjakuvan maailmassa olemassa olevaksi olennoiksi. Eri henkilöiksi muuttumisen vaikeutta ei suoranaisesti huomaa, mutta useammin Nimona muuttuu eläimiksi kuin ihmisiksi. Hän viettää suurimman osan ajastaan teinitytön muodossa, mutta jos vaikeus on nimenomaan muuttumisessa, hahmon säilyttäminen tulisi olla helpompaa. On myös mahdollista, että teinityttö on Nimonan oikea muoto. Todennäköisempää on tosin se, että hän tuntee olonsa kotoisammaksi teinityttönä ja tulee tässä muodossa helpommin toimeen Blackheartin kanssa kuin vaikkapa lohikäärmeenä. Banaaneja Nimona ei sarjakuvan aikana syö. Koska Nimona noudattaa omia sääntöjään koko sarjakuvan ajan, on varmasti todistettua, että jopa Nimonan taidoilla on rajat ja ne ovat johdonmukaiset.

Nimonan taidot myös pakotetaan rajallisiksi tieteisfiktio keinoin, kun esitellään laite, joka pystyy estämään Nimonan muodonmuutosvoimien käytön ja lukitsemaan hänet siihen muotoon, jossa hän laitteen käynnistyessä on. Näin jo alustavasti säännöt saanut magia kadottaa vielä hieman lisää hallitsemattomuuttaan. Jatkan tästä laitteesta ja siitä, mitä se voi tarkoittaa tieteisfiktio ja fantasian vaihtelulle sarjakuvassa enemmän luvussa neljä. Sen lisäksi, että *Nimonan* maailma on edellisen luvun määritelmän mukaan medievalistista fantasiaa, se on myös immerssiivisen fantasian maailma, kuten seuraavassa luvussa tulen osoittamaan.

2.3 Immersiivinen fantasia ja sarjakuva

Olen tähän mennessä määritellyt fantasiaa genrenä sekä sitä, miten fantasia näyttäytyy *Nimona* sen medievalistisessa miljöössä. Sen lisäksi, että *Nimonaan* kuuluu yliluonnollisuus ja maagisuus, sen koko sekundaarimaailma on lähtökohtaisesti fantasiaa eikä vaikkapa tieteisfiktiota. Tällöin *Nimonan* sekundaarimaailman on kuitenkin oltava niin joustava, että se taipuu tieteisfiktio genreen, kun sen piiriin kuuluvia asioita käsitellään. Maailman on joko muututtava hetkeksi tieteisfiktiiviseksi tai sen on sallittava tieteisfiktiivisten elementtien olemassaolon sisällään. Farah Mendlesohn (2008, xiv) ehdottaa fantasiateoksien lajitteluun neljää kategoriaa, joista tässä käsitelen laajemmin *Nimonaan* parhaiten sopivan immerssiivisen fantasian.

Mendlesohnin mukaan immerssiivisen fantasian maailma on hyvin lähellä tieteisfiktio maailmaa. Tieteisfiktiolla on kaksi tapaa saattaa lukija maailmaan, ja tavasta riippuu kuinka maailmaa voi kuvata. "Ihmeellisen keksinnön" tapa vie lukijan maailman ulkopuolisen hahmon seurassa keskelle tarinaa ja antaa mahdollisuuksia selityksille, mutta toisaalta mahdollistaa ainoastaan maailman ihmettelyn. Immersiivisen fantasian lähisukulainen "valmis tulevaisuus" taas vaatii lukijalta

enemmän, kun tämän on itse ymmärrettävä maailmaa annettujen vihjeiden kautta, vaikka tapa toki mahdollistaa muitakin reaktioita. (Mendlesohn 2008, xiv.) *Nimonan* lukijaa ei johdatella maailmaan ulkopuolisen mukana, vaan sekä Nimona että Ballister Blackheart ovat maailmansa pitkäaikaisia asukkaita ja tuntevat sen tavat ja mahdollisuudet. Edes teoksen alku ei anna lukijalle mahdollisuutta tutustua maailmaan hitaalla ja huolellisella tahdilla.

Immersiivinen fantasia vie Tolkienin (1983, 140) fantasian lumouksen tavoin lukijan omaan sekundaarimaailmaansa. Mendlesohn esittää, että tieteisfiktion maailma on samalla tavoin usein looginen ja sinetöity niin, että lukija sijoittuu fiktionaalisen maailman ulkopuolelle, mutta on silti suojattu omalta maailmaltaan “epätoden kuorella”. Jos hahmojen on selitettävä lukijalle, mitä tapahtuu, maailma ei ole enää tosi. Maailma ei toisaalta saa olla liian täydellinen vaan hahmoille on jätettävä tilaa kyseenalaistamiselle ja uuden löytämiselle. (Mendlesohn 2008, 62–63.) Jos *Nimonan* siis olettaa olevan immersiiivistä fantasiaa, sen tieteisfiktion genreen kuuluvat kohtaukset, joissa etenkin Ballister Blackheart pyrkii kyseenalaistamaan ja ymmärtämään ympäröivää maailmaansa, eivät ole ongelmallisia kummankaan genren kannalta niin kauan kuin Blackheartin selitykset pysyvät maailman sisällä eivätkä ole kohdistettuja lukijalle.

Mendlesohnin mukaan immersiiivisessä fantasiassa fantasian maailma toimii kaikin tavoin kokonaisena maailmana ja voidaan olettaa, että lukija on yhtä paljon sisällä maailmassa kuin sen hahmot. Maailma on hahmoille tuttu, arkipäiväinen paikka eikä kertojalla ole tarvetta selittää maailman outouksia lukijalle, vaan lukijan on tulkittava maailmaa päähenkilön näkökulman kautta. (Mendlesohn 2008, 59–60.) Immersiivisen fantasian maailman mukaisesti *Nimonankaan* maailmaa ei selitetä suoraan lukijalle. Sarjakuva alkaa kesken kohtauksen, kun Nimona ilmestyy Ballister Blackheartin laboratorioon. Alun pikaisten esittelyjen jälkeen kaksikko alkaa suunnitella iskua kaapatakseen valtakunnan kuninkaan. Lukijalle ei kerrota, mikä on Toimisto, jonka Nimona alkuun väittää lähettäneen hänet Blackheartin apuriksi. Lukijalle ei myöskään kerrota tai anneta aikaa kyseenalaistaa sitä, että Nimona muuttuu haiksi osoittaakseen Blackheartille olevansa muodonmuuttaja. Blackheart ottaa vielä tässä vaiheessa *Nimonan* muodonmuutoksen sellaisenaan ja siirtyy selostamaan kaappaussuunnitelmiaan. Sama toistuu koko teoksen ajan, kun lukijalle ei suoraan kerrota mitään vaan hänen on poimittava vihjeitä sieltä täältä ymmärtääkseen maailmaa.

Ainoa hahmo, joka kyseenalaistaa, kyselee ja selittää on Ballister Blackheart, joka kuuluu hahmona tieteisfiktion piiriin nimenomaan tieteisfiktioon kuuluvan, selityksiä kaipaavan ajattelutapansa takia. Silti Blackheartkaan ei selitä lukijalle suoraan mitään, vaan opimme maailmasta etenkin hahmojen välisten keskustelujen kautta. Yksi tapa rakentaa immersiiivisen fantasian maailmaa on se, että päähenkilö selittää sitä muille hahmoille, esimerkiksi apurilleen (Mendlesohn 2008, 70).

Nimona on toki hänkin tietoinen maailman laeista ja tavoista, mutta Blackheart silti kokee tarpeellisenä kertoa niistä hänelle ja toisaalta selvittää omia ajatuksiaan kertomalla asioita ääneen. Paljon lukija joutuu myös itse yhdistelemään pienistä vihjeistä ja kerronnan kontekstista. Tällöin tehdään fantastisesta arkipäiväistä: kun päähenkilö esimerkiksi tapaa jotain lukijalle uutta ja outoa, hän ei ylläty niinkään tästä uudesta asiasta vaan siitä, että tapaa sen (mt. 75–76). Nimonan muodonmuutostaidot ovat maailmassa epätavallisia, mutta Blackheartia lukuun ottamatta kukaan ei kyseenalaista muodonmuutostaitoja vaan pikemminkin sitä, millaisen uhan ne saattavat muodostaa tai miten niitä saataisiin käytettyä hyödyksi. Nimonan muuttuessa ensimmäisen kerran haiksi Blackheart yllättyy siitä, että hänen teinitytöksi luulemansa Nimona muuttaa muotoaan, ei siitä, että Nimona kykenee muodonmuutokseen. Päähenkilön näkökulman lisäksi lukija pääsee maailman sisälle antagonistin avulla, sillä antagonistiksi kykenee kuvaamaan maailmaa ironisoimalla sitä ja kyseenalaistamalla sen elementtejä (mt. 66–67). Vaikka Nimona ei ole suoranainen antagonistiksi ainakaan koko teosta, hän Blackheartiin elämään ilmestyvänä hahmona kykenee kyselemään ja ihmettelemään tämän maailmaa. Samalla hän tarjoaa Blackheartille syyn selittää ääneen toimiaan ja ympäristöään.

Sarjakuvan tekstuaalisen kerronnan ja puhekuplien tekstin tasolla immersiiivisen fantasian maailma on selkeä: kukaan ei suoraan kerro lukijalle mitään, mutta maailma paljastuu muiden keinojen kautta. Mutta, jos immersiiivinen fantasia ei saa millään tavalla suoraan selittää lukijalle fantasiamaailman elementtejä, rikkooko sarjakuvan visuaalinen tarinankerronta immersiota? Koska *Nimona* on muodoltaan sarjakuva, se kuvallisen ilmaisumuotonsa kautta kertoo lukijalleen visuaalisesti enemmän kuin esimerkiksi romaani. Sarjakuvan vahvuus on Juha Herkmanin mukaan kuvien tapa toimia nopeina informaation välittäjinä. Kirjoitettuun tekstiin verrattuna sarjakuvan kuvat saavat välittömästi aikaan vaikutelman tarinan tilallisista ja fyysisistä elementeistä. (Herkman 1998, 27.) Scott McCloud määrittelee kuvan ja sanan suhteen sarjakuvassa niin, että sanat ja kuvat voivat molemmat omalla tavallaan kuvata vaikkapa tunteita, mutta sanallisesta ilmaisusta puuttuu kuvien välitön tunnelataus. Sanojen on rakennettava sama lataus hitaammin, mutta ne toisaalta voivat kyetä tarkempaan kuvaukseen kuin kuvat. (McCloud 1994, 135.) Koen siis tarpeellisenä selvittää, kuinka paljon kuvat kertovat *Nimonassa* ja rikkovatko ne immersiiivisen fantasian immersiota.

Siinä missä Nimonan mainitsema Toimisto jää lukijalle selittämättä, Ballister Blackheartin suurin vastus Instituutio selkeytyy lukijalle nimenomaan sarjakuvan keinojen avulla. Instituutio pysyy hahmojen puheessa salaperäisenä instituutiona, mutta sarjakuvan kuvan käyttämien detaljitekstien ansiosta lukijalle selviää jo melko alussa Instituution koko nimi, "Institution of Law Enforcement and Heroics". Detaljitekstit ovat sarjakuvan maailmasta löytyviä pieniä yksityiskohtia (Herkman 1998, 43). Jos Instituution koko nimeä ei kerrotaisi heti sarjakuvan alkupuolella, sen tarkempi asema ja

tehtävä valtakunnassa saattaisi jäädä selvittämättä. Valtakunnan poliisivoimia vastaava laitos kuulostaa itse asiassa aivan kaikelta muulta kuin mitä Blackheart väittää sen olevan. Jos ei tietäisi siitä, että Instituutio vastaa valtakunnan turvallisuudesta, sen suunnitelmat kuulostaisivat paljon pahaenteisimmiltä. Toki lukija nytkin asettuu helpommin Blackheartin puolelle ja Instituutiota vastaan, koska tapahtumat kerrotaan Blackheartin näkökulmasta, mutta lukijan on ainakin hetken aikaa pohdittava, tulisiko hänen uskoa alussa superrikkoliseksi esiteltyä hahmoa vai valtakunnan poliisivoimia.

Instituution koko nimi selviää tietokoneen näytöltä, kun Ballister Blackheart ottaa vastaan Instituutiolta tulevan videopuhelun ja toistetaan hieman myöhemmin uudelleen kyltissä, kun kuvataan Instituution rakennusta sen ulkopuolelta (2, 11). Detaljitekstit näkyvät puhelimen soittajan nimenä ja tekstinä kyltissä. Täysin kuvallinen detaljiteksti tekstinä ei tietenkään ole, mutta jos esimerkiksi puhelun kuvasarja puettaisiin kokonaan sanoiksi, se saattaisi jäädä mainitsematta tai koko nimi lyhennettäisiin hahmojen puhetta noudatellen vain Instituutioksi. Instituution ulkokuvan kohdalla kyltin teksti saatettaisiin jättää kokonaan mainitsematta, sillä kuva toimii sarjakuvalla ominaisena siirtymänä eikä sitä tarvittaisi samanlaisena romaanissa. McCloud (1994, 66) puhuu sarjakuvan ruutujen välisestä tilasta (*the gutter*) ja siitä kuinka lukijan on käytettävä omaa mielikuvitustaan täyttääkseen ruutujen väliin jäävän tilan. Ruutujen välisiä siirtymiä on kuusi erilaista, ja se, mitä ja kuinka paljon lukija joutuu itse päättämään, riippuu tilaa ympäröivien ruutujen sisällöstä. Instituution ulkokuvassa on kyse kohtauksesta kohtaukseen -siirtymästä, jossa lukija joutuu itse päättämään ruutujen välillä kuluvan etäisyyden ja ajan. (Mt. 70–72.) Jotta voidaan päätellä, mistä mihin on ruutujen välillä siirrytty, jälkimmäisessä kohtauksessa on kylttiin merkitty tapahtumapaikka eli Instituution päämaja. Samalla tavoin taustalla oleva musta taivas viittaa siihen, että kyseessä olisi yhä useamman kohtauksen kestänyt yö. Kirjallisessa tekstissä tällaista ruutujen välistä tyhjää tilaa ei ole ja siten samanlaisille keinoille ei ole tarvetta.

kuva poistettu

kuva poistettu

Kuva 10 (*Nimona*, 16)

Kuva 11 (*Nimona*, 32)

Vaikka detaljiteksti on erityisesti sarjakuvan kerrontaan kuuluva elementti, se on kuitenkin tekstiä ja selkeä sarjakuvan kerrontakeino, joka ei kerro suoraan lukijalle. Hahmojen perspektiivin käyttäminen on yksi niistä tavoista, joilla immerstiivinen fantasia luo maailmaa, johon lukija voi itsensä kuvitella (Mendlesohn 2008, 71). Videopuhelussa ruutu on Ballister Blackheartin perspektiivistä kuvattu. Herkmanin mukaan sarjakuvassa perspektiivi tarkoittaa sitä, kuinka lukijalle näytetään kuvan maailmaa. Eri perspektiivitäpoja on useita, joista tavallisimmin on normaaliperspektiivi eli perspektiivi, jossa lukija ikään kuin seisoo samalla tasolla kuin kuvattu maailma. Tätä muuttamalla saadaan lukija näkemään ja tuntemaan maailmaa eri tavalla. (Herkman 1998, 29.) Ensimmäisessä ruudussa Blackheart näytetään ruudun alareunassa katsomassa edessään olevaa videopuhelunäyttöä. Hahmon sijainnilla ja katseen suunnalla saadaan lukija asennoitumaan hahmon positioon (mt. 141). Hahmon katseen kohde on usein tärkeä ja katse ohjaa myös lukijaa seuraamaan hahmon katsetta (Kukkonen 2013, 13, 16). Lukija siis katsoo Blackheartin mukana näyttöä ja siinä lukeva teksti välitetään lukijalle Blackheartin näkökulman avulla. Tekstin näkee Blackheart ja lukija saa näytöllä olevan tiedon nimenomaan hahmon kautta.

Sen sijaan Instituutiota ulkopuolelta kuvaavaa ruutua ei näytetä suoraan yhdenkään hahmon perspektiivin kautta. Siinä kuvataan kauempaa Instituution linnaa eikä kuvaa voi sellaisenaan mieltää kenenkään näkökulmaksi. Karin Kukkonen huomauttaakin, ettei kuvan perspektiivi ole aina sidoksissa tietyn hahmon kokemukseen tai tilalliseen sijaintiin, ja siten on hyvä tehdä ero kerronnan ja fokalisaation välille. Fokalisaatio on se perspektiivi, josta kerronta tapahtuu. Aina kuvan visuaalinen perspektiivi ja kerronnan fokalisoinnin perspektiivi eivät kohtaa. Fokalisaation voikin nähdä tietona tarinamaailmasta. (Kukkonen 2013, 44–45.) Videopuhelun ruutu on selvästi Ballister Blackheartin fokalisoima, sillä näemme hänen takaraivonsa ruudun alareunassa. Ruutu voi kuitenkin olla hahmon fokalisoimaa, vaikkei sitä erityisesti näytettäisikään hahmon näkökulmasta (mt. 45). Instituution ulkokuvan ruudun voi nähdä kuuluvan seuraavassa ruudussa esiintyvän Ambrosius Goldenoinin fokalisoimaksi (kuva 12). Tämä ruutu on kuvattu Goldenloinin selän takaa aivan kuin lukija olisi matkannut Goldenloinin mukana ulkoa sisälle tähän huoneeseen. Edellisessä ruudussa näkyvä puhekupla, joka pyytää sir Goldenloinia astumaan sisään, tulee linnan sisältä ja on epätodennäköistä, että sitä todella kuulisi ulos asti. Sen sijaan kutsu tulla sisälle on

kuva poistettu

Kuva 12 (*Nimona*, 32)

suunnattu nimenomaan Goldenloinille. Ensimmäisen ruudun kuva kulkee näin tulkittuna hieman puhekuplan tekstiä jäljessä, kun todellisuudessa ollaan ajallisesti jo linnan sisällä, Johtajan toimiston edessä. Sen voi nähdä olevan Goldenloinin reitti sisälle ja seuraavaan ruutuun. Jos ruutu on fokaloitu Goldenloinin näkökulmasta, ei vielä kukaan kerrota mitään suoraan lukijalle vaan vain seurataan Goldenloinin muistoa/katsetta.

Sarjakuvan sanallisten elementtien lisäksi on myös kokonaan kuvallisia keinoja kuvata maailmaa. Näitä ovat esimerkiksi värit, jotka korostuvat Nimonan muodonmuutoksissa ja sähköä käyttävissä elektronisissa laitteissa. Koska jokainen sarjakuvan ruutu on oltava heti luettavissa ja ymmärrettävissä, väri auttaa lukijaa ymmärtämään fiktiivistä maailmaa (Baetens 2011, 117). Nimona yhdistyy punaiseen väriin: hänen tunikansa ja hiuksensa ovat punaiset ja hänen muodonmuutoksensa kohteet ovat yleensä punasävyisiä. Nimona kuitenkin vaihtaa hiustensa väriä lilaksi myöhemmin kertomuksessa, ja kun Nimona muuttuu lohikäärmeeksi, hän on kokonaan musta. Nimona viestii värityksellään sellaisia tunteita, joita hän ei halua tai pysty sanomaan ääneen. Nimonan tunnetilojen viestimisen lisäksi punainen väri kertoo nopeasti, että jokin ruudussa esiintyvä olento on Nimona eikä paikalle eksynyt satunnainen eläin. Tämä helpottaa sarjakuvan seuraamista, mutta myös Instituution sotilaat käyttävät hyväkseen tätä tietoa halutessaan tunnistaa ja vangita Nimonan.

Sähkön vihreä väri toimii sekin lähinnä nopean tunnistamisen apuvälineenä. Sarjakuvien värit voivat auttaa kohdistamaan lukijan huomiota elementteihin, jotka muuten saattaisivat jäädä huomiotta (Baetens 2011, 118). Kaikki elektroniset laitteet *Nimona* ovat joko kokonaan vihreitä, hehkuvat vihreää tai aseiden tapauksessa ampuvat vihreitä lasersäteitä. Vihreällä värillä on helppo erottaa fantasian ja tieteisfiktion eri elementit ilman, että niitä tarvitsee erikseen selittää lukijalle. Kun Nimona ja Ballister Blackheart murtautuvat Instituution tiloihin, he käyvät keskenään keskustelua Nimonan muodonmuutosvoimista (kuva 13). Samalla he kävelevät vihreiden, katosta lattiaan

kuva poistettu

Kuva 13 (*Nimona*, 36)

ulottuvien putkien seassa. Putkissa näkyy epämääräisiä hahmoja vihreän aineen sisässä. Putkista ei puhuta mitään kohtausten aikana, mutta koska tieteisfiktion elementit ovat kaikki tähän mennessä olleet vihreitä, lukijan on helppo päätellä, että myös taustalla olevat putket ovat jokin tieteellinen kokeilu eivätkä fantastisia, maagisia putkia. Putkissa näkyvät vihreät olennot ovat liskomaisia, mutta ainakin osalla näyttää olevan jonkinlaiset siivet. Olennot putkissa saattavat olla Blackheartin

aiemmin kuninkaan kaappaussuunnitelman yhteydessä mainitsemien geenimanipuloitujen lohikäärmeiden kaltaisia olentoja. Toisaalta koko kohtauksen asetelma tuntuu vääraltä ja vihreä väri johdatteleekin kohti ajatusta epäeettisistä kokeista. Vaikka putkia ei sanallisesti selitetä, ne kertovat kuvallisesti ainakin sen, että Instituutio tekee salaperäisiä, tieteellisiä kokeita kellaritiloissaan. Kohtauksessa siis kerrotaan lukijalle kuvallisin keinoin jotain sellaista, jota tekstuaalisesti ei sarjakuvassa tehdä.

Vaikka värit eivät kuulu hahmojen väliseen puheeseen, ne eivät ole suoraan lukijalle kertomistakaan. Värejä sarjakuvissa on itse asiassa vaikeaa edes tutkia irrallaan, sillä ne ovat aina jollain tavalla yhteydessä sarjakuvan kerrontaan (Baetens 2011, 116). Immersiivisen fantasian maailmaa rakennetaan juurikin pienten vihjeiden ja asteittaisten selitysten kautta ja lukijan on ymmärrettävää maailmaa siitä kontekstista, josta se on kerrottu (Mendlesohn 2008, 75). Värit ovat tällaisia pieniä vihjeitä, joiden avulla lukija pystyy rakentamaan ymmärrystään esimerkiksi siitä, mikä kaikki maailmassa on teknistä ja sähköllä toimivaa maagisen sijaan. Siten *Nimonan* kuvallinen kerronta ei kerro mitään lukijalle suoraan. Monissa tilanteissa, kuten Ballister Blackheartin ja Instituution välisessä videopuhelussa, kuvallinen kerronta onkin itse asiassa jonkin hahmon perspektiivistä kerrottua. Tämä on täysin immerstiivisen fantasian piiriin kuuluvaa. Sarjakuvan kerronta ei siis ole immerstiivistä fantasiaa vastaan. Sivusin jo aiemmin sitä, kuinka McCloudin mukaan sarjakuvassa kuva ja sana toimivat parhaimmillaan yhdessä niin, etteivät ne yritä kilpailla keskenään vaan kumpikin toimii vuorollaan tärkeämpänä elementtinä. Mitä enemmän kerrotaan sanoilla, sitä enemmän kuvat voivat harhailla muualla ja toisinpäin. (McCloud 1994, 155–156.) Siten kuvallinen kerronta toimii samassa suhteessa kuin sanallinen, ja tärkeämpää kuin miten kerrotaan, on kuka ja kenelle kerrotaan. Sarjakuva kykenee kertomaan kuviensa kautta enemmän tai nopeammin kuin romaani välttämättä kertoisi, mutta se on silti immerstiivisen fantasian sallittua selittämistä. Mitään ei selitetä lukijalle suoraan vaan kaikki kuuluu maailmaan ja hahmojen väliseen havainnointiin ja selostukseen, ja asiat tulevat esille sitä mukaa, kun hahmot ne näkevät.

Toisaalta ollakseen ymmärrettävissä immerstiivisen fantasian maailmana, *Nimonan* ei ole välttämättä pakko täyttää aivan kaikkia sen vaatimuksia ja on myös mahdollista, että siitä löytyy muihinkin kategorioihin kuuluvia elementtejä. Farah Medlesohn (2008, xv) itsekin toteaa taksonomiansa olevan pikemminkin työkalu fantasian ymmärtämiseen. Se, että sijoitan *Nimonan* immerstiiviseen maailmaan, auttaa erityisesti sen hahmottamisessa, kuinka tieteisfiktio sijoittuu tähän samaan maailmaan. Koska immerstiivinen fantasia vie lukijan maailmaansa niin tieteisfiktioille läheisellä tavalla, lukijan ei tarvitse erikseen eritellä tieteisfiktio ja fantasian genrejä kertomuksen edetessä, vaan hän pystyy keskittymään esimerkiksi *Nimonan* ja Ballister Blackheartin hahmoihin, jotka genreihin yhdistän.

Vaikka olenkin tähän mennessä määritellyt *Nimonan* maailmaa fantastiseksi, se ei tarkoita sitä, että se olisi vain fantasiaa. Käsittelin johdannossa slipstreamin määritelmää ja sitä, kuinka slipstreamissa usein liu'utaan genrestä toiseen ja takaisin, ja vaihtelu ulottuu myös genrejen maailmoihin, joiden välillä voidaan sujuvasti liikkua edestakaisin (Beamer & Wolfe, 173–174). Tätä noudatellen *Nimonassakin* fantasian ja tieteisfiktion maailmat vaihtelisivat tarpeen mukaan. Olen tässä luvussa osoittanut, kuinka *Nimonan* maailma on lähellä tieteisfiktiota ja siten genrevaihdokset sujuvat vaivatta. Silti *Nimonan* maailman ei ole pakko muuttua joka kerta, kun siinä näkyy tieteisfiktion elementti, vaan ne voivat esiintyä myös fantastisessa maailmassa. Seuraavassa luvussa käsittelen tarkemmin tieteisfiktiota *Nimonassa*. Se ei esiinny samalla tavalla kuin fantasia koko maailman tasolla, vaan etenkin sarjakuvan kuvallisina elementteinä kuten sähköisinä keihäinä tai mekaanisina käsinä sekä mekaanisen käden omistajan, Ballister Blackheartin hahmon näkökulman ja maailmaan suhtautumisen kautta.

3 Tieteisfiktion novumeita ja tiedemies Ballister Blackheart

Edellisessä luvussa määrittelin, kuinka fantasia *Nimonassa* näyttäytyy etenkin sen medievalistisen, immersiiivistä fantasiaa muistuttavan maailman sekä Nimonan hahmon maagisten taitojen kautta. Tässä luvussa tarkoitukseni on tutkia tieteisfiktiota ja sen elementtejä *Nimonassa*. Väitän, että tieteisfiktio *Nimonassa* esiintyy etenkin sen pariin kuuluvien esineiden ja laitteiden sekä Ballister Blackheartin hahmon kautta. Esineillä ja laitteilla tarkoitan sarjakuvassa lähinnä kuvituksen tasolla esiintyviä erilaisia teknisiä laitteita ja välineitä. Hahmojen arkipäiväisessä käytössä olevat tietokoneet ja videopuhelut ovat meidänkin maailmassamme yleisiä, joskin *Nimonassa* tietokoneiden näytöt ovat hologrammin kaltaisia leijuvia näyttöjä ja videopuhelut vaikuttavat toimivan äänikomennoilla. Lähempänä *Nimonan* maailman keskiaikaisuutta ovat esimerkiksi Instituution sotilaiden keihäät, joiden kärjet lähettävät sähköpurkauksia. Blackheart sen sijaan esittää kuvitusten yksityiskohtia tärkeämpää roolia. Hän toimii vastavoimana rikollisparilleen, fantasian genreen kuuluvalla Nimonalle kyseenalaistamalla tämän voimat ja yrittämällä järjellistää sekä Nimonaa että ympäröivää maailmaansa tieteen keinoin.

Vaikka *Nimonan* maailma on lähinnä fantasiaan kuuluvaa, se ei ole pelkästään sitä. Se ei voi olla puhtaasti fantastinen, vaan sen on taivuttava myös tieteisfiktion elementtien esittämiseen. Jos fantasiassa voidaan tehdä ero lukijan oman, primaarimaailman ja fantasian luoman sekundaarimaailman välille, on tieteisfiktiossakin hyödyllistä erottaa fiktion luoma maailma omastamme. Darko Suvin (1979, 11) erottaa yleisesti minkä tahansa kirjallisen genren esittämän maailman ja tekijän nollamaailman (*zero world*) eli tekijää ympäröivät, empiirisesti todistettavissa olevat elementit. Tieteisfiktioon verrattuna fantasian sekundaarimaailmaan voi kuitenkin päästä vain magian avulla, kun taas tieteisfiktiossa siirtyminen tapahtuu tieteen keinoin (Nikolajeva 1988, 35).

Juha Raipolan mukaan tieteisfiktion kertomukset voidaan jakaa kahteen luokkaan sen perusteella, millainen suhde niiden fiktiivisellä maailmalla on tekijää ympäröivään empiiriseen nollamaailmaan. Kertomukset voivat olla ekstrapoloivia tai analogisia eli spekulatiivisia. Ekstrapoloivat kertomukset käsittelevät lähinnä sitä, millaiseksi tulevaisuutemme saattaa muodostua, kun taas analogiset kertomukset kuvaavat tulevaisuuden sijaan kirjailijan empiiristä ympäristöä analogian kautta. Analogiset kertomukset kuvaavat joltain osin empiirisestä maailmasta poikkeavaa maailmaa, joka herättää futurologisen pohdinnan sijaan esimerkiksi filosofisia tai poliittisia kysymyksiä, "mitä jos"-hypoteeseja. (Raipola 2012, 5.) *Nimonassa* ei käsitellä tulevaisuutta, vaan sen tieteisfiktioon kuuluviksi tunnistamani elementit muistuttavat useasti oman aikamme teknologiaa. Tieteisfiktio on

historiallisesti sidottu omaan maailmaamme siinä mielessä, että emme voi tuottaa mitään täysin tunnistamatonta tai vierasta, vaan olemme sidottuja siihen, mitä omana aikanamme tiedämme (McHale 2010, 14–15). *Nimonan* maailma rakentuu medievalististen keskiaikaiskäsitteiden varaan ja maailman teknologia näyttyy edistyksellisenä lähinnä tähän maailmaan verrattuna ja toisaalta medievalistisen fantasian sääntöjen varassa. *Nimona* ei kuitenkaan ole suora kuvaus meidän maailmamme keskiajasta, vaan menneen (tai tulevaisuuden) kuvauksen sijaan kyseessä on kokonaan oma maailmansa. Sen medievalistisessa maailmassa on silti paljon samaa kuin omassamme ja siksi määrittäisin tieteisfiktioivisen *Nimonan* analogiseksi kertomukseksi. Puhtaasti analoginen kertomus se ei kuitenkaan ole, vaan esimerkiksi siinä käytettävä teknologia on mahdollisesti jo lähitulevaisuuteemme oikeasti kuuluva elementti. *Nimonan* hahmon ilmestyminen maailmaan saa liikkeelle sarjan tapahtumia, jotka herättävät pohtimaan erinäisiä kysymyksiä esimerkiksi hyvän ja pahan rajoista, mutta *Nimonan* soveltuminen tieteisfiktioivisen määritelmän lähteeksi on vähintäänkin kyseenalaista. Rajaveto analogisen ja ekstrapoloivan kertomuksen välillä ei aina olekaan selvä ja teksteissä voi olla piirteitä molemmista (Raipola 2012, 6).

Raipola jatkaa kuvaamalla, kuinka myös tieteisfiktioivien maailmat voidaan jakaa kahteen eri luokkaan. Niitä ovat tieteellisesti ja teknologisesti naturalisoidut maailmat, jotka ovat kuviteltavissa historiallis-logiseen suhteeseen empiirisen maailmamme kanssa tai maailmat joilla ei tällaista suhdetta empiirisen maailman kanssa ole. (Raipola 2012, 11.) *Nimona* edustaa näistä jälkimmäistä maailmaa. Toisin kuin ensimmäisen kategorian maailmat, nämä maailmat eivät Raipolan mukaan näyttäytyä pohdintoina empiirisen todellisuuden historiasta tai tulevaisuudesta, mutta ne ovat suhteutettavissa empiiriseen todellisuuteen analogisen assosiaation kautta. Nämä maailmat eivät ole uskottavia tai todennäköisiä empiiriseen maailmaamme verrattuna, vaan tieteisfiktioivien ne kytkee tieteelliseen logiikkaan perustuva naturalisoitu ympäristö. Vieraille elementeille on tieteelliset ja loogiset perusteet maailman todellisuudessa. Näihin maailmoihin kuuluu myös esimerkiksi steampunk. (Mt. 11.) Kuten johdannossa totesin, steampunk muistuttaa Stevensonin *Nimonalta* esittämää genreä monkpunk. Vaikka molemmissa esitetään empiirisen todellisuutemme historiaa muistuttava maailma (steampunkissa viktoriaaninen aika, monkpunkissa keskiaika), ne ovat omia todellisuuksiaan, jotka eivät ole uskottavia empiiriseen maailmaamme verrattuna. Sen sijaan *Nimona*ssä pyritään tekemään ainakin maailman tieteisfiktioiviset osat tieteellisiksi ja loogisiksi ja yritetään järjestää jopa fantasian elementtejä, siinä tosin suoranaisesti onnistumatta.

3.1 Tiedostava vieraannuttaminen, novum ja muita tieteisfiktion elementtejä

Nimona tieteisfiktiivinen maailma muistuttaa siis paljon omaa maailmaamme, ja moni maailman teknisistä laitteista vaikuttaa meidänkin maailmassamme jo olemassa olevilta laitteilta. Niissä on kuitenkin riittävästi pieniä eroja (esim. tietokoneiden hologramminäytöt), jotta ne ovat erilaisia, ja teoksen keskiaikaiseen ajankohtaan sijoitettuna ne tuskin ovat realistisiakaan. Tieteisfiktiivisyys on paljon muutakin kuin vain teknisiä laitteita. Tieteisfiktion teoriaan paljon vaikuttanut Darko Suvin (1979, 4) määrittelee tieteisfiktion käyttäen termiä tiedostava vieraannuttaminen (*cognitive estrangement*). Tieteisfiktioille ominainen fiktiivisten hypoteesien, mielikuvituksen tuotteiden kehittäminen tieteellisin keinoin tarjoaa lukijalle uuden näkökulman, joka pakottaa lukijan asennoitumaan uudelleen lukemaansa. Tämä johtaa vieraantumiseen. (Mt. 6.) Kun tekstistä tunnistaa jonkin tuntemattoman elementin, se vieraannuttaa arkipäiväisestä ja tutusta ympäristöstä (Roberts 2006, 8). Vieraantumista aiheuttaa esimerkiksi se, kun Nimona ensimmäisen kerran muuttuu haiksi, sillä se on täysin meidän maailmaamme kuulumaton teko. Mahdottomana ja maagisena kykynä Nimonan muodonmuutos kuuluu kuitenkin fantasiaan.

Vieraantuminen itsessään ei olekaan vain tieteisfiktioille ominainen piirre. Viktor Šklovskin vieraannuttaminen (*ostranenie*) voi tapahtua missä vain taiteessa. Šklovskin mukaan taide tekee objekteistaan outoja, tuntemattomia ja kasvattaa havainnoinnin vaikeutta ja kestoa (1998, 18). Tutut objektit ja kokemukset voidaan tehdä oudoiksi ja etäisiksi lingvististen representaatioiden manipuloinnin kautta, ja siten kirjallisuus vetää meidät pois omasta todellisuudestamme (Attebery 2004, 308). Maria Mäkelä käsittelee Šklovskin termiä pohtiessaan luonnottomia kertomuksia. Mäkelän (2013, 143) mukaan nimenomaan taiteen konventiot aiheuttavat vieraannuttamisen tulemalla mieleemme ja ympäristömme käymän dialogin väliin. Taiteen teknisyyttä ja havainnoinnin prosessi johdattavat kohti mielen ja kirjallisuuden representaatioiden kohtaamista ja kognitiivista narratologiaa (mt. 144). Tästä näkökulmasta tarkasteltuna kertomukset tekevät itsestään lukijaa vieraannuttavia ja siten luonnottomia havainnoinnin dislokaatiolla, motivaation ja mielivaltaisuuden välisellä ambivalenssilla sekä mahdottomuudella johtaa kognitiivisia ja diskursiivisia tekijöitä romaanin representaatioista (mt. 164). Vieraannuttamisen avulla myös realistiset, mutta mikseivät tieteisfiktiivisetkin, kertomukset voivat siis olla fantasian tavoin luonnottomia. Fantasiassa tapahtuvaa vieraannuttamista on pohtinut muun muassa J.R.R. Tolkien (1983, 146), jonka mukaan elpymisen (*recovery*) prosessissa voi fantasian avulla palauttaa arkipäiväiseksi ja tutuksi tulleen objektin alkuperäisen uutuudenviehätyksen. Tuttuja objekteja ei tehdä vieraiksi, vaan pikemminkin uusiksi ja prosessissa tärkeää on sekä objektin tuttuus että mahdottomat elementit (Attebery 2004, 308–309).

Vaikka vieraannuttamista tapahtuu myös muussa kirjallisuudessa, tieteisfiktioille ominaista siitä tekee sen tiedostavuus, kognitiivisuus (Suvin 1979, 7). Adam Robertsin mukaan kognitio tieteisfiktiossa viittaa siihen, miten se saa meidät yrittämään ymmärtää tieteisfiktioille meille vieraita elementtejä. Ilman kognitiota emme ymmärtäisi tieteisfiktioille vieraannuttavaa maailmaa ja toisaalta ilman vieraannuttamista tieteisfiktio sijaan seuraisimme dokumenttia. (Roberts 2006, 8.) Tieteisfiktioille normit ovat tiedostavan, kognitiivisen katseen alaisia, uniikkeja ja muutettavissa. Tieteisfiktio esittää uudet ja oudot ilmiönsä ongelmina ja tutkii, mihin ne johtavat. (Suvin 1979, 7.) Kognitiivisuuden kautta tieteisfiktio ei vain heijastele tekijän tämänhetkistä todellisuutta (*reflect of reality*), vaan se myös pohtii ja kehittää sitä jatkuvasti eteenpäin (*reflect on reality*) (mt. 10). *Nimona* kognitiivisuus näkyy etenkin Ballister Blackheartin tavassa käsitellä ympäröivää maailmaa ja *Nimona* tutkimusongelmina, joihin kaikkiin löytyy ratkaisu, kunhan niitä oikein metodein tarkastelee.

Tiedostava vieraannuttaminen tapahtuu Suvinin nollamaailmasta, tekijän empiirisestä ympäristöstä selkeästi uutuudessaan eroavalla *novumilla*. *Novum* on ilmiö tai suhde, joka erottuu tekijän ja lukijan todellisuuden normeista (Suvin 1979, 64). *Novum* toimii tekstistä vieraannuttavana elementtinä, koska se muistuttaa lukijaa siitä, että tekstin maailma ei ole sama kuin lukijan maailma. Lukijan on asennoiduttava uudelleen ja muutettava ennako-oletuksiaan kohdatessaan *novum*in tekstissä. *Novum*ia voi ymmärtää vain asettamalla se johonkin kontekstiin, joka lukijan on pitkälti luotava itse. (Roberts 2006, 14.) *Novum* tuo uutuudessaan myös mukanaan kysymyksen “mitä jos”: mitä jos tämä uusi, vieras asia olisikin arkipäivää. Tieteisfiktio rakentaa maailmansa juuri *novum*ien varaan. (McHale 2010, 16–17.)

Novum voi olla käytännössä mitä vain tekijän ympäristölle uutta ja tuntematonta yksinkertaisesta uudesta keksinnöstä monimutkaisempiin paikkoihin, hahmoihin tai suhteisiin (Suvin 1979, 64). *Nimona* tarjoaa lukijalle useita, yksinkertaisia *novumeita* heti ensimmäisen sivun ensimmäisessä sarjakuvaruudussa (kuva 14). Ruudussa *Nimona* seisoo keskellä laboratoriota, jossa taustalla näkyy iso robottimainen hahmo, sädeasemaisia laitteita ja omituisia laboratoriotutkimuksia. Mikään näistä elementeistä ei ole normaaliin ympäristöömme kuuluvaa ja siten heti alusta lähtien on selvää, ettei kyseessä ole arkitodellisuutemme sijoittuva sarjakuva. Kun *Nimona* seuraavalla sivulla muuttuikin haiksi, hänen muutoksensa on yllätys jo senkin takia, että lukija on jo ehtinyt muodostamaan käsityksen tieteisfiktioivisesta genrestä. *Nimona*in muodonmuutoksen jälkeen lukijan on asennoiduttava uudelleen. Koska teoksen alku tarjoaa tasavertaisesti sekä fantasian elementtejä että tieteisfiktioivisuuksia, lukijakin päätyy lukemaan teosta fantasian ja tieteisfiktioivisuuden yhdistelmänä. Toisaalta koska teoksen alku kääntää äkillisesti lukijan mahdolliset mielikuvat tieteisfiktioivisuudesta fantasiaan ja sen jälkeen tarjoilee molempia genrejä mahdolliseksi teoksen genreksi, lukija ei pääse syventymään teokseen vaan joutuu tiedostamaan lukemansa, kunnes pääsee sinuiksi kahden eri

genren käytön kanssa. Tällainen genrejen tiedostaminen ei kuitenkaan riko lukijan immersiota tekstiin, kuten ei tee tieteisfiktion novumikaan (vrt. Polvinen 2012, 95).

kuva poistettu

Kuva 14 (*Nimona*, 1)

Ensimmäisen ruudun kaltainen, futuristinen, uusi teknologia on Robertsinkin mukaan usein ensimmäinen novum, jolla teos erottautuu tieteisfiksioksi. Se on tehokas keino, sillä teknologia on meille samalla tuttua ja arkipäiväistä, mutta myös jotain, josta olemme jo vieraantuneet, sillä emme aina välttämättä tiedä kuinka meitä ympäröivä teknologia toimii tai mihin se seuraavaksi kehittyy. (Roberts 2006, 110–111.) Teknologian tuttuus tekee novumin tunnistamisesta helppoa: osaamme erottaa pelkästään harmaan hahmon ääriäivoista, että kyseessä on robotti, sillä olemme nähneet vastaavia esimerkiksi muissa tieteisfiktioisissa kertomuksissa. Ylipäätään ensimmäisen ruudun tarjoamat novumit ovat tuttuja aiemmasta tieteisfiktioisesta kontekstista ja muistuttavat oman ympäristömme tieteellisiä välineitä tarpeeksi, jotta voimme tunnistaa, mitä ne ovat ja esittää ainakin arvauksia siitä, kuinka ne toimivat tai mihin ne on tarkoitettu.

Tällainen tutuksi tekeminen, jota Patrick Parrinder kutsuu domestikaatioksi, helpottaa kerronnan kulkua. Kun kertomuksessa esitetään jonkin uusi asia, tehdään siitä samalla tuttua ja siten ymmärrettävää eli se domestikoidaan. Yleistä on esimerkiksi avaruuden etäisyyksien kutistaminen vaikkapa valoa nopeammalla matkustamisella niin, ettei tähtien väliseen matkaan tarvitse käyttää vuosikausia. Tällaiset keinot ovat usein tieteisfiktiossa käytettyjä ja helppoja tunnistettavia, koska ne ovat tuttuja aiemmista tieteisfiktioisista teoksista. (Parrinder 1980, 58–60.) Koska tietokoneet ovat meille tuttuja, niiden toimintaa ei tarvitse erikseen selitellä ja muulle kerronnalle jää tilaa. Vaikka tietokoneiden näytöt toimivat holografisina heijastuksina fyysisten näyttöjen sijaan, niiden futuristisen näköisen toiminta on tunnistettavissa yleisesti tieteisfiktiossa käytettäväksi teknologiaksi. Lukija todennäköisesti kykenee päättämään muun tietämyksensä perusteella, kuinka koneita käytetään eivätkä ne siten herätä juurikaan huomiota. Domestikaation keinot voivat näyttäytyä jossain

määrin kaavamaisina, mutta ne eivät ole vain tieteisfiktiossa käytettyjä (mt. 59). Lisäksi kerronnan keinojen kaavamaisuus ei välttämättä ole huono asia, jos se antaa tilaa tärkeämmille kysymyksille. Tieteisfiktion domestikaatio tekee parhaimmillaan saman kuin medievalismin tuttuus eli se tarjoaa alustan tärkeimpien kysymysten käsittelylle. Koska lukijan ei tarvitse viettää aikaa ihmettelemällä teoksen maailmaa tai sen teknologiaa, korostuvat kerronnan kohteena olevat tapahtumat ja hahmot, ja lukija pystyy keskittämään huomionsa Ballister Blackheartin ohella Nimonan mahdottomuuteen.

Teknologian ja ylipäätään tieteellisten elementtien tunnistamisen helpottamiseksi *Nimonassa* käytetään myös värejä. Mainitsin jo edellisessä luvussa kuinka suurin osa tieteisfiktiivisistä, teknologisista välineistä on vihreitä. Väri auttaa sarjakuvaruudun ymmärtämisessä ja sen sisältämien elementtien tunnistamisessa (Baetens 2011, 117). Vihreä väri auttaa tunnistamaan elementin tieteisfiktiiviseksi. Koska *Nimonassa* käytetään sekä fantasiaa että tieteisfiktiota, tieteisfiktion värikoodaaminen helpottaa tarinan seuraamista. Vihreän värin nähdessään lukijan ei tarvitse pohtia toimiiko jokin laite magialla vai sähköllä. Vihreys yhdistyykin erityisesti siihen, että tieteisfiktiivinen laite käyttää sähköä tai ampuu lasersäteitä. Instituution sotilaiden käyttämiä keihäitä ei esimerkiksi selitetä mitenkään. Ne nähdään toiminnassa, kun sotilas iskee keihäällä mellakoivaa kansalaista (kuva 15). Keihäs hehkuu ja säteilee vihreää valoa ja päästää äänen: ”zzzkt”. Koska valo on vihreää ja kaikki tieteisfiktioon aiemmin kuuluva on ollut vihreää, on todennäköistä, että keihäskin on sähköä käyttävä laite eikä fantasiaan kuuluva magiaa käyttävä taikakeihäs. Kaikki tieteisfiktion genreen kuuluva ei ole vihreää eikä esimerkiksi seuraavassa luvussa tieteisfiktioon kuuluvaksi esittämäni Ballister Blackheart ole millään tavalla vihreä. Väri sen sijaan toimii kontrastina fantasiaan kuuluvaan Nimonaan, johon yhdistän punertavan sävyt ja tekee selkeän eron tieteisfiktion novumeihin ja fantasian muodonmuuttajaan.

kuva poistettu

Kuva 15 (*Nimona*, 135)

Suvin (1979, 65–66) jatkaa novumista vielä toteamalla, että jos novumien löytyminen on välttämätön edellytys tieteisfiktioille, uuden asian vahvistaminen johdattamalla lukija tieteen metodeja noudattavaan tiedostavuuteen on riittävä edellytys tieteisfiktioille. Tieteisfiktion määrittelyyn vaaditaan siis myös se, että sen esittelemä uusi asia, novum on myös tieteellisten metodien avulla vahvistettavissa. Tieteisfiktion kognitiivisuus ei kuitenkaan rajoitu vain luonnontieteisiin, vaan tieteellä voidaan tarkoittaa myös esimerkiksi kulttuuritieteitä ja historiallisia tieteitä (mt. 13). Myös ne käyttävät tieteisfiktion vaatimia tieteellisiä metodeja (mt. 67). Tieteisfiktion ei ole pakko olla

esimerkiksi fysiikkaan perustavilla tieteellisillä selityksillä kyllästettyä. Tärkeitä ovat nimenomaan tieteelliset menetelmät eli tieteessä harjoitetut systemaattiset päättelyketjut ja prosessit. Tällaisia noudattaa *Nimonassa* etenkin Ballister Blackheart. Myöskään novumin ei Suvinin mukaan tarvitse olla tieteellinen fakta. Novumin ei ole pakko olla empiirisesti laboratorioissa testattu, vaan se voi olla kehitetty aiempien, jo olemassa olevien kognitioiden taustaa vasten tai se voi olla ajatuskoe, kunhan se seuraa tieteellistä, kognitiivista logiikkaa. (Mt. 65–66.)

Roberts huomauttaa, että tieteellisyys sanana viittaa siihen, että tieteisfiktio tieteiden tulisi olla myös totuudenmukaista. Tieteisfiktio tiede on kuitenkin usein ”pseudotiedettä” eli se vaikuttaa tieteelliseltä, mutta ei ainakaan nykypäivän normien mukaan ole mahdollista toteuttaa. Tällainen on esimerkiksi valoa nopeampi matkustaminen, joka ei nykytieteen keinoin ole mahdollista. Tieteisfiktio esittämät tieteelliset hypoteesit onkin helpompi määritellä testien kautta, sillä hypoteesin voi todistaa vääräksi, mutta sitä ei voi testaamalla todistaa todeksi. Tieteisfiktio siis kysyy ”mitä jos” -kysymyksen, tekee ajatuskokeen ja testaa, mitä novumille kokeessa tapahtuu. (Mt. 8–9.) Lisäksi, kuten Raipola toteaa, se, että tieteisfiktio spekuloi tulevaisuutta, on jo itsessään melko mahdoton tehtävä. Tulevaisuus on vielä tuntematonta ja koska aina on kuviteltavissa tulevaisuus, jossa tieteisfiktio väittämät ovat tosia, pseudotieteen elementtejä ei voi julistaa suoranaisesti tieteisfiktioon kuulumattomiksi tai mahdottomiksi. (Raipola 2012, 9.)

Nimonassa testataan ajatuskokeen tasolla Nimonaa. Teos esittelee muodonmuuttajahahmon ja seuraa, mitä tapahtuu, kun Nimona pääsee vaikuttamaan sellaisten ihmisten elämään, joiden elämä selkeästi poikkeaa hänen elämästään. Nimona maailmalle uutena asiana voisi toimia eräänlaisena novumina ja ”mitä jos” -hypoteesin, ajatuskokeen lähteenä. Nimonan ilmestyminen herättää kysymyksiä hänen taidoistaan. Mitä jos joku osaisi muuttua miksi hahmoksi tahansa, miten yhteiskunta suhtautuisi siihen ja mitä siitä seuraisi? Miten muuttuminen tapahtuisi? Vaikka Nimona onkin fantasian hahmo, hän edustaa etenkin Ballister Blackheartin silmissä uutta ja tieteellisin keinoin tutkittavaa elementtiä. Blackheart luo Nimonan muodonmuutostaidoista tieteellisesti tutkittavan ongelman. Kun Nimona ensimmäisen kerran muuttaa muotoaan, hän tuo kertomukseen uuden novumin: hän on uusi, vielä tuntematon asia, jonka tosin tunnistamme muodonmuuttajaksi aiemman tietämyksemme avulla. Fantasian määrittelyni mukaan Nimona tulisi hyväksyä sellaisenaan mahdottomana olentona ja siirtyä eteenpäin, mutta Blackheart ei suostu tähän ja siten lukijakin alkaa kyseenalaistamaan Nimonan taitoja. Nimonasta muodostuu nimenomaan Blackheartin kautta tieteisfiktio ajatuskoe tai novum, jota lukija Blackheartin kanssa yrittää tieteellisin keinoin selvittää.

Ballister Blackheart on tiedemiehenä kiinnostunut etenkin luonnontieteistä. Nimona ei kuitenkaan voi mitata samoin menetelmin kuin normaaleja luonnontieteiden tutkimusongelmia. Jo se, että

Nimona on fantasian hahmo, tuo omat haasteensa hänen tutkimiselleen tieteen keinoin. Nimonan magiaa ei saada teoksen aikana selitettyä, vaikka sille saadaankin ainakin välttävät säännöt. Voiko Nimona siten olla tieteisfiktio novum, jos novumin tulisi olla tieteellisin metodein selitettävissä tai magian (ja koko hahmon) tulisi toimia tieteisfiktio logiikan mukaan? Nimonan magialleen antamat säännöt vievät magiaa lähemmäksi tieteisfiktiota ja sen keinoja, mutta se pysyy yhä tuntemattomana voimana, jonka lähdettä tai tarkempaa toimintaa ei tiedetä. Säännöt antavat ainoastaan rajat Nimonan voimalle. Nimona kohtaa myös laitteen, joka pystyy estämään hänen muodonmuutoksensa, koska se käyttää samaa energialähdettä kuin Nimonan voimat. Kuten luvussa neljä tulen todistamaan, vaikka laite ainoastaan käyttää magiaa energianaan, se ei muuta magiaa tieteisfiktioiviseksi.

Jos Nimona saisi itse päättää, häntä ei määriteltäisi ollenkaan, vaan annettaisiin vain olla. Jos Nimona ei halua, että häntä määritellään, voiko hänet pakottaa tieteisfiktio tiedostavan katseen alle? Blackheart ei yrityksistään huolimatta saa selitettyä Nimonaa. Nimona onnistutaan kyllä kukistamaan ja voittamaan, mutta hänestä ei lopulta opita juurikaan enempää kuin jo tiedettiin: sekä Nimonan tausta että hänen voimansa pysyvät tuntemattomina. Ballister Blackheart kykenee tutkimaan Nimonaa tieteellisin keinoin, mutta tutkimukset jäävät hedelmättömiksi eikä Nimonasta opita juurikaan mitään uutta. Nimona ei siis itse ole tieteisfiktioivinen, mutta etenkin Blackheartin tiedostavan katseen kautta Nimonaa voi käsitellä novumina. Jatkan enemmän Nimonan ja Blackheartin suhteesta alaluvussa 3.3., mutta sitä ennen avaan hieman Blackheartin hahmoa ja sitä, kuinka hän tutkivana tiedemiehenä edustaa Nimonan vastaparia tieteisfiktio tiedemiehenä.

3.2 Ballister Blackheart: tieteisfiktio kyborgi

Siinä missä Nimona on fantasian hahmo, hänen rikoskumppaninsa Ballister Blackheart edustaa tieteisfiktiota ja on siten tämän luvun tarkastelun kohteena. *Nimonan* nimestä huolimatta sarjakuva kerrotaan Blackheartin näkökulmasta. Sarjakuvassa etenkin kuvallinen taso on lähinnä ulkopuolisen kertojan kuvaamaa, mutta fokalisaation avulla saadaan selville, kenen näkökulmasta kerrotaan niin visuaalisesti kuin muiltakin osin (Herkman 1998, 136–142). *Nimonassa* on heterodiegeettinen, ulkopuolinen kertoja, mutta sitä kerrotaan lähinnä Blackheartin fokalisaatiosta, sillä tarinaa kuljetetaan Blackheartin mukana ja tapahtumat esitetään usein hänen näkökulmastaan. Vaikka teos onkin nimetty Nimonan mukaan ja Nimonan tarina on tärkeä osa teosta, näkökulma on hyvin harvoin Nimonan. Blackheartin fokalisaation myötä myös Blackheartin tarina saa melkein pä yhtä tärkeän osan kuin Nimonan tarina.

Toisin kuin Nimonan tausta, Ballister Blackheartin historia paljastetaan kokonaisuudessaan teoksen edetessä. Blackheart on elänyt lapsuutensa orpona Instituution huomassa. Tänä aikana hän on myös tavannut silloisen parhaan ystävänsä, nykyisen parhaan vihollisensa, Ambrosius Goldenloinin. Molemmat on kasvatettu Instituution metodein ritareiksi, mutta kun Goldenloin tuhosi puolivahingossa Blackheartin käden hävittyään tälle turnajaisissa, Blackheart päätyi kääntymään lain toiselle puolelle ja päätti ystävyuden Goldenloinin kanssa. Tapahtumakulku on tosin enemmän Instituution junailemaa kuin Blackheartin tai Goldenloinin edistämää. Blackheart ei myöskään ole stereotyyppinen paha rikollinen. Vaikka *Nimonan* alussa Blackheart esitetään superrikollisena ja kaupungin ykkösvihollisena, hän on oikeastaan oikeutetulla ristiretkellä Instituution ja etenkin sen johtajan pahuuden paljastamiseksi. Blackheart ei siis ole puhtaasti paha rikollinen, vaan pikemminkin olosuhteiden uhri ja jumiutunut muualta annettuun rooliin.

Ballister Blackheart on korvannut tuhotun kätensä mekaanisella robottikädellä, jonka perusteella häntä voisi väittää jopa kyborgiksi. Craig Klugman määrittelee kyborgin (lääke)tieteellisesti kootuksi eläväksi organismiksi, joka koostuu ihmisen orgaanisista osista sekä koneen osista. Kyborgit eivät ole vain tieteisfiktioon kuuluvia fiktiivisiä hahmoja, vaan ne ovat myös lääketieteellistä nykypäivää. (Klugman 2001, 42.) Klugman ehdottaa kyborgeille luokittelua, jossa hän jakaa ne neljään eri kategoriaan riippuen siitä, miten kyborgi on luotu. Kyberneettiset komponentit joko korvaavat puuttuvia ruumiinosia tai ne parantavat ihmisen toimintakykyä. Tämän perusteella kyborgit voidaan jakaa superruumiiseen ja ruumiiseen, johon on tehty siirrännäisiä. Kaksi muuta kategoriaa koskevat tapauksia, joissa kyborgiin on liitetty ruumiinosien lisäksi tai sijaan ruumista erillään oleva mieli. (Mt. 44–45.) Blackheartin ruumiiseen on kuitenkin liitetty vain hänen metallinen kätensä, jonka johdosta hän sijoittuu superruumiin ja siirrännäisten välimaastoon. Jälkimmäisessä Klugmanin kategoriassa kyborgissa on käytetty koneita korvaamaan yksi tai useampia ruumiinosia, joilla pyritään palauttamaan ruumiintoiminnot aiemmalle tasolle. Tällaisia kyborgeja itse asiassa on jo olemassa nykylääketieteessä. (Mt. 46.) Blackheartin proteesikäsi on esimerkiksi lääketieteellisestikin mahdollinen lisä. Superruumiissa konelisät parantavat suorituskykyä ja kyborgin taidot ja voimat kasvavat ihmisen tavallisia kykyjä paremmiksi. Kuitenkin jo pelkästään raajan korvaaminen proteesilla voi parantaa ihmisen suorituskykyä ja näiden kahden kategorian välinen raja onkin häilyvä. (Mt. 49.) Blackheartin käsi on tarkoitettu menetetyn korvaavaksi, mutta metallikäsi on luonnollisesti normaalia kättä vahvempi ja kestävämpi.

Tieteisfiktion käsitellessä ihmisen ja koneen risteytyksiä, se ei vain esitä tulevaa, vaan myös kommentoi nykyisyyttä: sitä, millaisia sosiaalisia ja eettisiä seurauksia kyborgin kaltaisista uusista teknologioista voi seurata (Klugman 2001, 40). Myös Ballister Blackheartin käsi toimii tällaisena novumin tyyppisenä elementtinä. Blackheart kykenee käyttämään kättään kuin se olisi normaali,

mutta on päättänyt jättää käden metalliosat näkyville. Hän käyttää joissain tilaisuuksissa, etenkin halutessaan pysyä tuntemattomana, käden päällä hansikasta, mutta muuten kulkee käden metalliosat esillä. Blackheartin käsi on nykylääketieteelle tuttu proteesi, eikä se välttämättä toimi kovin hätkähdyttävänä novumina teoksen sisällä. Käsi eroaa meidän maailmamme proteeseista noudatteleamalla muun teoksen vanhahtavan maailman estetiikkaa. Metallikäsi voikin toimia myös steampunkin koristeellisuuden tavoin vain esteettisenä lisänä uuden ja ihmeellisen teknologisen keksinnön sijaan. Se on toisaalta juuri tuttuutensa vuoksi helppo tapa yhdistää Blackheart tieteisfiktioon, ja sarjakuvan keskiaikaisessa taustassa mekaaninen käsi on selvästi erottuvaa tieteisfiktio teknologiaa. Metallikäsi vie tarinaa eteenpäin Blackheartin taustojen kautta: se sekä valottaa Instituution historiaa että antaa Blackheartille motiivin toimia niin kuin hän toimii. Koska käden toimintaa ei tarvitse sen kummemmin ihmetellä jo olemassa olevan kontekstin ansiosta, se antaa tilaa ihmettelylle siitä, miksi Blackheartilla on tällainen käsi ja miten hän on sen saanut.

Ballister Blackheart on ainoa hahmo sarjakuvassa, jolla on selkeästi ruumiiseensa kuulumattomia osia, mikä osaltaan eriyttää Blackheartia sarjakuvan muista hahmoista ja yhteiskunnasta. Käden menetys on ollut lopullinen tekijä, joka on sysännyt Blackheartin rikollisille poluille. Kun Blackheart ja Ambrosius Goldenloin tapaavat toisensa keskustellakseen Nimonasta, he puhkeavat riitaan tapahtumista, jotka johtivat Blackheartin käden menetykseen (kuva 16). Sitä ennen Blackheart on kertonut Nimonalle oman versionsa turnajaisten tapahtumista ja lopettanut sen toteamalla: ”Turns out that the Institution had no use for a one-armed hero. I took the only other viable option.” (*Nimona*, 6.) Blackheartin käden menetys on toiminut Instituutiolle tekosyynä saada hänet kääntymään rikollisille poluille. Yksikäätisen sankarin turhuus on vain tekosyy, mutta se on kuitenkin lopullinen sysäys tapahtumille. Blackheartin konekäsi toimii yhtä hyvin tai jopa paremmin kuin hänen entinen kätensä eikä yksikäätisyys selvästikään ole todellinen syy potkuille Instituutiosta. Käsi tekee Blackheartista erilaisen ja hän on siten muusta yhteiskunnasta eristettävissä. Blackheart on helposti tunnistettavissa kätensä vuoksi ja hänen on peitettävä kyborgiutensa, erilaisuutensa halutessaan pysyä tunnistamattomana. Juuri Ballister Blackheartin ulkopuolisuus (superrikollisuuden lisäksi) saa Nimonan hakeutumaan hänen seuraansa.

kuva poistettu

Kuva 16 (*Nimona*, 96)

Ballister Blackheartin kyborgimaisuuden lisäksi hän kuuluu tieteisfiktioon myös tieteisfiktio sääntöjen mukaisen käyttäytymisensä takia. Blackheartilla on tieteisfiktio kognitiota mukaileva tiedostava mieli, joka hakee tieteisfiktio tavoin tieteellisiä konteksteja, selityksiä ja oudon tai uuden mahdolliseksi tekemistä. Erik Rabkinin mukaan tieteisfiktio määrittäviä elementtejä on mielen tieteellinen luonne kuten se, että tieteelliset paradigmat kontrolloivat näkemyksiä eri ilmiöistä ja että kaikki ongelmat voidaan ratkaista näiden paradigmojen avulla. Epänormaalit ilmiöt on kyettävä joko selittämään tai on aloitettava uuden ilmiön selittävän paradigman etsiminen. (Rabkin 1976, 92.) Blackheart noudattaa näitä sääntöjä tunnollisesti etenkin Nimonan tapauksessa. Koska Nimona on Blackheartille ja toki muullekin maailmalle tuntematon ilmiö, Blackheart kokee tarpeellisen tämän ilmiön selittämisen tieteellisin keinoin tai ainakin hän pyrkii löytämään paremman selityksen kuin Nimonan itsensä tarjoama “It’s magic!” (*Nimona*, 34). Seuraavassa luvussa jatkan Blackheartin tieteisfiktiivisyydestä ja siitä, kuinka se korostuu muihin sarjakuvan hahmoihin ja etenkin Nimonaan verratessa.

3.3 Tieteisfiktio tiedemies ja maaginen muodonmuuttaja

Vaikka Nimona ei olekaan tieteisfiktio hahmo, hän voi toimia tieteisfiktio novumina kuten aiemmin esitin. Nimona on novum etenkin tieteisfiktioon kuuluvan Ballister Blackheartin toiminnan kautta. Blackheart seuraa tieteen paradigmoja lähtiessään ratkaisemaan Nimonan arvoitusta tai tarkemmin sanottuna, hän *haluaisi* noudattaa hyväksi todettuja keinoja tutkia Nimonaa. Blackheart ei kuitenkaan pääse tieteellisen tutkimuksen ehdottamista pidemmälle, kun Nimona jo melko väkivaltaisesti puuttuu peliin (kuva 17). Nimonaa on tämän menneisyydessä yritetty selvittää väkisin

luonnontieteellisiin testeihin pakottamalla, mikä on jättänyt häneen epäluulon kaikkea tieteellistä vastaan. Nimona ei vain välttele itsensä määrittämistä vaan myös reagoi hyvinkin fyysisesti kaikkea sellaista vastaan, jossa hänet pakotettaisiin laboratoriotesteihin. Kuten hän itse sanoo: ”I’m nobody’s lab rat” (*Nimona*, 37). Blackheart kunnioittaa Nimonan toivetta jättää tieteelliset testit tekemättä, ei vain väkivallan pelossa, vaan ystävänä. Koska Nimonalla on henkilökohtaisia syitä pysyä kaukana tieteellisistä testeistä, ei Blackheart halua kiusata Nimonaa asioilla, jotka ovat vaikeita hänelle. Blackheart antaa testiehdotusten olla, muttei kuitenkaan jätä asiaa sikseen. Hän muuttaa lähestymistapaansa ja testien sijaan pyrkii selvittämään Nimonan olemusta esittämällä tälle jatkuvasti kysymyksiä. Hän saa Nimonasta ulos lähinnä valheita tämän menneisyydestä, mutta yllättäen lopulta myös säännöt Nimonan magialle. Se, miten magia toimii tai mikä Nimona on, ei kuitenkaan selviä. Blackheart jatkaa silti sinnikkäästi Nimonan tutkimista.

kuva poistettu

Kuva 17 (*Nimona*, 37)

Blackheart lähestyy asioita tieteellisesti tietenkin jo siksi, että hän on tiedemies, mutta hän haluaa myös järkeistää häntä ympäröivää, kovin fantasiaa muistuttavaa maailmaa. Voi olla haastavaa olla tieteisfiktio hahmo pääosin fantasian maailmassa, jonka outoudet tulisi ottaa sellaisenaan vastaan ja hyväksyä kyselemättä. Tämä saattaa myös tehdä Ballister Blackheartin elämän vaikeammaksi kuin sen tarvitsisi olla. Blackheart haluaa tehdä asiat tieteellisin metodein ja ehdottomasti sääntöjen mukaisesti ja oikein. Nimona toimii päinvastaisesti ja usein turhautuu Blackheartin tapaan toimia. Nimonalla on lyhyt pinna ja oli hän todellisuudessa teini tai ei, ainakin hänen käyttäytymisensä toisinaan muistuttaa teinin raivopurkauksia ja levottomuutta. Nimona ei myöskään jaa Blackheartin oikeuskäsityksiä ja usein valitsee Blackheartin mielipahaksi väkivaltaisemman reitin toimia. Kun Blackheart ja Nimona murtautuvat Instituution laboratorioihin, Blackheart viettää useamman ruudun kiroamalla ovien salausjärjestelmän hankaluutta ja sitten selittämällä sen Nimonalle. Nimona

kyllästyy odottamaan, muuttaa muotoaan sarvikuonoksi ja puskee oven rikki (kuva 18). Blackheart ei kiitä Nimonaa tehokkaasta ratkaisusta, vaan marmattaa vihaisen näköisenä oven maksusta ”This is coming out of your paycheck” ja toteaa sitten: ”See, that right there. You just altered your own mass. That’s IMPOSSIBLE.” (*Nimona*, 36.) On kuin Blackheart ei edes haluaisi kohdata maagista elementtiä, jota hän ei kykene järjellään selittämään mahdolliseksi ja joka rikkoo hänen säännöistä rakennettua maailmaansa. Nimona ei suostu Blackheartin sääntöjenmukaiseen tieteellisen maailmaan, vaan leikkii mukana hetken ja tekee sitten niin kuin itse haluaa. Blackheart ei ole mielissään, vaikka aikaa säästyy ja sisäänpääsy laboratorioon helpottuu, sillä Nimona toimii toisin kuin pitäisi. Sääntöjen rikkomisen lisäksi Nimona kehtaa tehdä sen vielä täysin mahdottomalla tavalla.

kuva poistettu

Kuva 18 (*Nimona*, 35)

Koska Ballister Blackheartin on niin vaikeaa hyväksyä sitä, että Nimona todella on maaginen muodonmuuttaja, fantasian hahmo, jolle ei ole tyhjentävää selitystä, hän kaipaa jatkuvasti jotain selitystä sille, miten ja miksi muodonmuutos tapahtuu. Samalla hän myös järjestää ja luokittelee ympäristöään mahdolliseksi ja mahdottomaksi. Olen jo aiemmin käsitellyt, kuinka tieteisfiktio pyrkii tekemään mahdottoman kuuloisista keksinnöistä mahdollisia tieteellisen diskurssin avulla (Roberts

2006, 5). Blackheart muokkaa ympäröivää fantasiamaailmaa jatkuvasti mahdollisemman kuuloisemmaksi, kun hän selittää Nimonalle toimiaan ja etenkin käyttämäänsä teknologiaa. Nimonaa ei välttämättä kiinnosta kuunnella näitä selityksiä, mutta Blackheart tuntuu itse tarvitsevan mahdollisuuden selittää asiat tieteellisin metodein.

Olen jo johdannosta lähtien tehnyt eron siihen, kuinka tieteisfiktion ja fantasian ero on pohjimmiltaan siinä, että ensimmäinen pyrkii tekemään outouksistaan mahdollisia ja jälkimmäinen pitämään ne mahdottomina. Samaten sivusin edellisen kappaleen kognitiota käsitellessäni, kuinka tieteisfiktio nimensä mukaan turvautuu maailmaa rakentaessaan tieteeseen. Tieteisfiktion esittämät uudet keksinnöt ja muut ihmeellisyydet on tehty mahdollisiksi tekstin kautta niin, että niillä on rationaalinen, materiaallinen selitys sen sijaan, että ne olisivat vain yliluonnollisia ilmiöitä (Roberts 2006, 5). Kun Ballister Blackheart kehittää ainetta, jolla kansalaiset saadaan hetkellisesti voimaan pahoin, hän ja Nimona suhtautuvat aineeseen vastakkaisin tavoin (kuva 19).

kuva poistettu

kuva poistettu

Kuva 19 (*Nimona*, 57)

Blackheartin tavoitteena on epäluulon kylväminen Instituutiota kohtaan uskottelemalla kansalaisille, että leviävä ”sairaus” on Instituution syytä. Blackheart ja Nimona ovat juuri murtautuneet Instituution

laboratorioon ja varastaneet sieltä tietoa, jonka mukaan Instituutio suunnittelee vaarallisen jadejuuren käyttöä kansalaisiinsa, mutta heillä ei ole suoraa keinoa kertoa siitä kansalle niin, että heitä myös uskottaisiin. Blackheart päätyy luomaan oman myrkkynsä, joka aiheuttaa jadejuuren kaltaisia oireita, mutta ei tapa, toisin kuin jadejuuri. Fantasian lajiin kuuluvana ja pahuutta edustavana hahmona paikalle saapuva Nimona päättelee tekeillä olevan aineen olevan vain selittämätön “ilkeä taikajuoma”. Blackheart korjaa Nimonan väitteen paljon monimutkaisemmalla, tieteellisen kuuloisella nimityksellä ja vasta selvennystä vaadittaessa kertoo kyseessä olevan myrky, joka ei tapa. Tämän jälkeen hän intoutuu lopun sivun mittaiseen selostukseen siitä, millaista roolia myrky esittää hänen suunnitelmassaan.

Tieteisfiktio ja fantasian erojen lisäksi kohtauksessa kuvataan hahmoparia osuvasti. Ballister Blackheart pyrkii tieteellisen kuuloiseen myrkkyyneen ja intoutuu pitkiin, tieteellisiin selityksiin välittämättä siitä, kiinnostavatko Nimonaa ne vai ei. Nimona sen sijaan noudattaa omaa luonnettaan innostumalla hänelle tuntemattoman juoman mahdollisista pahoista vaikutuksista ja nimeää sen heti ilkeäksi taikajuomaksi. Hän lysähtää nojaamaan pöytää vasten heti, kun Blackheart siirtyy tieteelliseen puheeseen ja ilmaisee sanavalinnoillaan ja isoilla kirjaimilla kirjoitetulla lauseella “WHAT DOES THAT MEAN” (*Nimona*, 57) tylsistymistä ja kyllästymistä. Nimona on enemmän innostunut siitä, mitä kaikkea myrkyllä voidaan tehdä ja kuinka sillä hetkellä Blackheart vaikuttaa viimein todelliselta ilkeältä tiedemieheltä ja superrikolliselta. Nimona ei ymmärrä Blackheartin käyttämää tieteellistä kieltä eikä se häntä edes kiinnosta.

Samalla fantasiaan kuuluvan Nimonan puheessa esiintyvä mahdoton taikajuoma muuttuu Ballister Blackheartin tieteisfiktio mahdolliseksi myrkyksi. Tieteisfiktio maailman ja sen elementtien on Robertsinkin mukaan oltava mahdollisia, mutta mahdollisuus tässä kontekstissa ei tarkoita ehdotonta, tarkkaa totuudenmukaisuutta. Riittää, että tieteisfiktio tekee esittelemästään, arkitodellisuudellemme vieraasta asiasta eli novumista mahdollisen kuuloisena ja tarjoaa sille selityksen, jonka me voimme tieteisfiktio maailmassa hyväksyä. (Roberts 2006, 8–9.) Blackheartin tekemä myrky ei siis tarvitse olla meidän maailmamme myrkyjä vastaava, kunhan se on *Nimonan* maailmassa todistettavissa. Tieteisfiktio omassa todellisuudessa asioiden ja tapahtumien on oltava toistettavissa, sillä ilman tätä tieteellisestä tuotoksesta tulee pikemminkin myytti (Kroeber 1988, 25). Myrky voi kuka tahansa Blackheartin kaltainen tiedemies tehdä uudelleen ja uudelleen, jos hänellä on siihen kaava, mutta esimerkiksi Nimona on ainutlaatuinen, myyttinen hahmo, jollaista ei ole aiemmin tullut eikä todennäköisesti tule uudelleen.

Patrick Parrinder huomauttaa kuinka tieteen sääntöjen löytäminen ei vain lisää tietoa, vaan myös kasvattaa ihmisen valtaa hänen sosiaalisen ja luonnollisen olemassaolonsa ylitse. Selityksen ja

säännöt saanut ilmiö ei olekaan luonnollinen ja vääjäämätön, vaan mahdollinen muutokselle. (Parrinder 1980, 74.) Tieteellisen diskurssin käyttäminen auttaa Ballister Blackheartia ottamaan ympäröivää fantasiamaailmaa haltuunsa. Blackheart pyrkii samaan myös Nimonan kanssa yrittäessään selvittää tämän olemusta. Blackheart itse sanoo Nimonalle toivoessaan voivansa tehdä testejä hänelle, että hän haluaisi saada Nimonan voimat valjastettua hyvään käyttöön. Blackheart tuskin toivoo vain rajoittamattomia voimia käyttöönsä, vaan nimenomaan valtaa oman olemassaolonsa ylitse. Hän on yhteiskunnan ulkopuolinen, mutta ei välttämättä omasta vapaasta tahdostaan. Jos hän saisi ympäröivän maailman järkevämmäksi ja tieteelliseen mieleen taipuvaksi, hänellä saattaisi olla paremmat mahdollisuudet korjata välinsä entisen ystävänsä Ambrosius Goldenloinin kanssa tai jopa tulla yhteiskunnan hyväksytyksi jäseneksi. Niin kauan kuin muut käyttäytyvät eri tavalla kuin hän ja elävät aivan eri maailmassa kuin hän, hän pysyy yhteiskunnan ulkopuolella, pelottavana superrikollisena. Vasta, kun Blackheart hyväksyy Nimonan sellaisena kuin hän on, aivan teoksen lopulla, hän saa takaisin entisen ystävänsä ja kansa kääntyy hänen puolelleen.

Sinänsä Ballister Blackheart ei ole hahmona tavallista tiedemiestä erityisempi, mutta verrattuna muuhun ympäristöönsä, hänen tiedemiesmäisyytensä ja tieteisfiktiivisyytensä korostuu. Hän on ainoa hahmo, jolla on näkyviä koneosia ruumiissaan. Hän ei ole ainoa tiedemies sarjakuvassa, mutta esimerkiksi toisella sarjakuvan tiedeympäristöön kuuluvalla hahmolla, tiedenainen Meredith Blitzmeyerillä ei ole samanlaista tieteellistä mieltä kuin Blackheartilla. Blitzmeyer tuntuu suurimman osan ajasta olevan omissa maailmoissaan ja ottaa kaiken vastaan tulevan omituisuuden sellaisenaan. Kun Blackheart paljastaa Blitzmeyerille olevansa kuuluisa lordi Ballister Blackheart, tämä kuittaa asian olankohautuksella ja toteamalla, ettei seuraa uutisia (kuva 20). Samaten kun Nimona lohikäärmeen muodossaan on syyttänyt kaupungin tuleen, Blitzmeyer vain toteaa ihmetelleensä asiaa ja jatkaa tarjoamalla Blackheartille teetä (kuva 21). Blackheart olisi molemmissa tilanteissa lähtenyt selvittämään tilannetta: miksi kaupunki on tulossa ja mitä sille voisi tehdä.

kuva poistettu

kuva poistettu

Blitzmeyer on lähempänä fantasian lukijaa, jonka tulee ottaa vastaan tulevat omituisuudet sellaisenaan, jos haluaa pysytellä sekundaarimaailmassa sekä immersiiivisen fantasian hahmoa, joka ei näe tarvetta tutkia ja selittää hänelle jo tuttua ja selkeää maailmaa (Mendlesohn 2008, 62). Se, että Blitzmeyer toimii toisin kuin Blackheart eikä kyseenalaista kohtaamiaan outouksia, korostaa Blackheartin tarvetta saada ympäröivälle maailmalle selkeä järjestys, jossa mahdottomia asioita ei esiinny. Blackheart ei kuitenkaan turhaudu Blitzmeyeriin, ja teoksen epilogissa hänet näytetään avaamassa uutta laboratoriota Blitzmeyerin kanssa. Blackheart on ympäröity ei-tieteisfiktiiivisillä hahmoilla, joten hänellä pitkä kokemus kärsivällisyydestä toisinajattelijoita kohtaan. Kun Blackheart lopussa hyväksyy Nimonan sellaisena kuin tämä on, hän antaa myös muulle maailmalle mahdollisuuden jäädä selittämättömäksi.

Tieteisfiktiossa esitetyillä objekteilla on aina jokin tarkoitus maailman järjellistämässä, kun taas fantasiassa mahdottomille asioille ei tarvitse erillistä, tyhjentävää selitystä vaan ne ovat jo valmiita kokonaisuuksia (Wolfe 2011, 74). Kenties tästä syystä Meredith Blitzmeyerin lisäksi Ballister Blackheartin kanssa tiiviisti tekemisissä olevat, mutta tieteisfiktio ulkopuolelle jäävät Nimona ja Ambrosius Goldenloin eivät kumpikaan tunnu käsittävän, mitä tiede oikeastaan on. Goldenloin ei ole täysin kiistämättä fantasiankaan hahmo ei-maagisena ritarina, muttei mielestäni kuulu tieteisfiktioonkaan. Lähimpänä hän on sankarifantasian stereotyyppistä, voimakasta sankarihahmoa, joka taistelee ilkeitä velhoja tai muita magiaa käyttäviä olentoja vastaan (vrt. Teampau 2014, 380). Toisaalta hän sopii myös hyvin medievalistisen teoksen ritariksi. Sekä Goldenloin että Nimona puhuvat tieteestä kuin jonakin esineenä eikä laajana tutkimuskenttänä.

Kun Ambrosius Goldenloin ilmestyy keskeyttämään Ballister Blackheartin ja Nimonan ensimmäisen murtautumisen Instituution laboratorioon, hän käskee heitä ”luovuttamaan tieteen” (kuva 22). Tiede ei kuitenkaan ole mikään käsissä pideltävä, fyysinen esine vaan abstrakti käsite, joka pitää sisällään laajan valikoiman eri mielikuvia, tieteenaloja ja käytäntöjä. Sitä ei siis voi noin vain luovuttaa tai ojentaa Goldenloinille. Nimonalle tiede on, ainakin vielä teoksen alkupuolella, jonkinlainen uskonasia. Kun Nimona hermostuu Blackheartin kysymyksiin, hän alkaa kiusaamaan Blackheartia siitä, että tämä ei suostu hyväksymään Nimonan muodonmuutostaitoja vain magiaksi. Nimona muuttuu Blackheartiksi ja tätä matkien kertoo, kuinka hän *usko* vain tieteseen (kuva 23). Etenkin Blackheartin kiinnostuksenkohteena olevien luonnontieteiden tulisi kuitenkin olla todistettavissa olevia tosiseikkoja eikä uskomisesta riippuvaisia. Myöhemmin kun Nimona päättää viedä Ballister Blackheartin tiedemessuille piristääkseen tätä, hän puhuu tieteestä yhdistettynä englannin kielen sanaan ”some”, jonka tässä kontekstissa kääntäisin tarkoittamaan hieman tai vähän eli ”vähän tiedettä voisi piristää sinua” (kuva 24). Mikä on ”vähän tiedettä”? Kontekstissa luettuna Nimona todennäköisesti tarkoittaa tiedemessujen keksintöjä tai ajan viettämistä hetken muiden tiedemiesten

kanssa, mutta sanamuoto on omituinen. Jos Nimona näkee tieteen uskontona, sanamuoto muuttuisi vielä omituisemmaksi, joten hän on ehkä oppinut jotain Blackheartin tieteestä. Toisaalta Nimona on kohdannut tiedemiehiä ja tiedettä jo ennen Blackheartin elämään ilmestymistään. Mahdollista on myös se, ettei Nimonaa kiinnosta ja hän käyttää sanaa tarkoituksella väärin ärsyttämään Blackheartia ja toisaalta etäännyttämään itseään asiasta, joka on hänelle epämiellyttävä.

kuva poistettu

Kuva 22 (*Nimona*, 7)

kuva poistettu

kuva poistettu

Kuva 23 (*Nimona*, 34)

Kuva 24 (*Nimona*, 102)

Ballister Blackheartin reaktiota tiede-sanan väärinkäyttöön on vaikeaa päätellä. Hän ei näytä tyytyväiseltä missään kolmesta ruudusta, muttei kuitenkaan reagoi erityisen korostetusti sanan väärinkäyttöön. Kaikissa kohtauksissa tyytymättömyys on myös selitettävissä tilanteella. Ambrosius Goldenloin on juuri saapunut paikalle pilaamaan Blackheartin ja Nimonan suunnitelmat Instituution tiloissa ja Blackheartin ilme kuvassa viittaakin varmasti enemmän yllättyneisyyteen ja harmistukseen Goldenloinin ilmestymisestä. Toisessa ruudussa Blackheartin ilme ja asento viestivät lähinnä yllättyneisyydestä siitä, että Nimona on muuttunut hänen peilikuvakseen. Kolmannessa ruudussa

Blackheart vaihtaa puheen heti tiedetapahtuman turvallisuustekijöihin ja siihen, kuinka he valtakunnan etsityimpinä rikollisina eivät voi noin vain kävellä julkiseen tapahtumaan.

Ballister Blackheartin kiinnostuksen kohde, laajasti tutkittavissa, selitettävissä ja hyvin järjelliseksi tehtävissä oleva tiede, muuttuu Ambrosius Goldenloinin ja Nimonan käsissä jonkinlaiseksi yleiseksi termiksi, joka viittaa heille mahdottomaan objektiin, joka on vain hyväksyttävä Blackheartin elämään kuuluvaksi omituisuudeksi. Blackheart on ehkä tottunut tällaiseen ja ystäviensä kohdalla antaa asian olla. Samalla tavalla Blackheartin ystävät eivät kiusaa tai häiritse häntä hänen uskomisistaan tai harrastuksistaan liikaa. Nimonakin lopettaa vielä, kun vitsi on hauska. Kun Blackheart teoksen lopulla hyväksyy Nimonan muodonmuutostaidot, hän myös toivoo, että Nimona hyväksyy hänet sellaisena kuin hän on: ”I can only hope that if she does come back... she’ll know me for who I am. A friend.” (*Nimona*, 256.) Siinä missä Blackheart löytää paikkansa yhteiskunnassa, Nimona jää sen ulkopuolelle ja vaikka Blackheart hyväksyy hänet, kukaan muu tuskin niin tekee. Seuraavassa luvussa fokukseni siirtyykin genreistä Nimonaan ja siihen, miten hänen kahtiajakautumisensa ja hänen toisen, lohikäärmeen muotoisen puolensa tuhoaminen vaikuttaa hahmoon ja siitä tehtyihin tulkintoihin.

4 Nimona fantasian muodonmuuttajana, sukupuolikysymyksenä ja pahana lohikäärmeenä

Olen tähän mennessä määritellyt, kuinka fantasia ja tieteisfiktio esiintyvät *Nimona*-sarjakuvassa. Olen käsitellyt niitä erillisissä luvuissa, vaikka todellisuudessa ne eivät teoksessa ole aivan näin erillään, vaan limittäin ja välillä yhteen sekoittuen. Samalla tavalla pintapuolisesti kahtia jakautuneita ääripäitä esiintyy *Nimonassa* muitakin. Tässä luvussa tarkoitukseni on käsitellä niistä genrejen lisäksi sukupuolta ja tietystä mielessä ulkopuolisuuteen linkittyvää hyvän ja pahan vaihtelua. Näistä kaikki tiivistyvät lopulta Nimonan hahmoon ja etenkin sarjakuvan loppuun, jossa Nimona jakautuu kahtia lohikäärmeeksi ja pikkutyöksi. Siksi otankin tuon kohtauksen esille kaikissa kolmessa alaluvussa ja käsittelen sitä luvun aiheen mukaisesti. Nimona pysyy koko teoksen ajan arvoituksena paljastaen hyvin vähän itsestään ja kehittäen tarinoita, jotka paljastuvat valheiksi. Suhtaudun kaikkeen Nimonan kertomaan terveellä epäluulolla, mutta Nimonasta paljastuu kertomuksen aikana myös nähdäkseni tosia asioita. Ensiksi haluankin tuoda esille sen, mitä Nimonasta tiedetään ja opitaan kertomuksen aikana ja alustaa tapahtumia, jotka johtavat loppuhuipennukseen.

Nimona ilmestyy Ballister Blackheartin elämään, koska hän uskoo vielä Blackheartin tavatessaan, että tämä on valtakunnan rikollisista pahin sekä samalla tavalla ulkopuolinen kuin hän itse. Nimonan pettymykseksi Blackheartin teot ja toiminta eivät ole yhtä pahoja kuin hän on olettanut ja Blackheartin nalkutus hänen omista, paljon väkivaltaisemmista toimintavoistaan tuntuu Nimonasta sekä tylsältä että häntä rajoittavalta. Nimona seuraa kuitenkin uskollisesti Blackheartia tämän pyrkimyksessä voittaa Instituutio. Parivaljakko kinastelee silloin tällöin Nimonan tavasta turvautua väkivaltaan ja tappaa tuntematta katumusta, mutta todellinen riita käydään heidän välillään vasta, kun Instituutio on houkutellut Blackheartin ja Nimonan ansaan. Nimona taistelee Instituution sotilaita vastaan muodonmuutostaitonsa avulla vaihtuen eri eläimiksi tarpeen mukaan. Lopulta hän muuttuu lohikäärmemäiseksi liskoksi ja eräs sotilaista onnistuu katkaisemaan lohikäärmeen pään. Katkaistu kaula alkaa kuitenkin savuamaan, ja sen tilalle ilmestyy uusi, musta ja paljon hurjemman lohikäärmeen pää (kuva 25). Muu ruumis noudattelee päätä ja muuttuu mustaksi ja valtavaksi lohikäärmeeksi, jonka ihon alta loistaa keltainen tuli. Lohikäärmeen muotoinen Nimona polttaa kaikki sotilaat ja parivaljakko pakenee paikalta. Blackheartin on ollut jo aiemmin vaikeaa hyväksyä Nimonan nopeaa parantumiskykyä ja kokonaisen pään kasvattaminen on liikaa. Nimona ja Blackheart ajautuvat riitaan, jonka lomassa paljastuu, että Nimona on muun muassa valehdellut muodonmuutostaitojensa syntyperästä. Lopulta riita kasvaa niin suureksi, että jo muutenkin teini-ikäisen raivokohtauksen partaalla ollut Nimona lähtee ovet paukkuen Blackheartin luota.

kuva poistettu

Kuva 25 (*Nimona*, 156)

Parivaljakko löytää kuitenkin toisensa pian uudelleen, kun Ballister Blackheart vangitaan hänen yrittäessään parantaa aiemmin jadejuuriepäilyjen yhteydessä myrkyttämiään kansalaisia. Instituutio saa vangittua myös Nimonan, joka on yrittänyt pelastaa jo kiinni otettua Blackheartia. Nimona on vangittu isoon, vihreään kuplaan, josta hän ei parhaimmillakaan yrityksillään pääse ulos ennen kuin hän lopulta jakautuu kahtia. Verinäyte, jonka Instituution tiedemiehet ovat Nimonasta ottaneet, alkaa kasvaa samanlaista mustaa rihmaa kuin Nimona-lohikäärmeen katkaistu pää aiemmin. Rihmasta kasvaa lohikäärme, joka on yhtä paljon Nimona kuin kuplassa sijaitseva Nimona, mutta paljon vihaisempi. Lohikäärme-Nimona voitetaan lopulta käyttämällä Meredith Blitzmeyerin keksimää laitetta, joka sivutuotteenaan estää Nimonan muodonmuutostaidot. Kun lohikäärmeeseen käytetään laitetta, näytetään takauma Nimonan menneisyydestä ja sen jälkeen teini-ikäinen ihmis-Nimona on muuttunut pikkutyöksi. Takauma esittää tärkeää tietoa Nimonan menneisyydestä.

Takauma ei ole suoraan Nimonan itse kertoma, vaan se katkaisee lohikäärmeen ja Ambrosius Goldenloinin välisen taistelun siirtyen sivun vaihtuessa taistelusta takaumaan (kuva 26). Takaumaa edeltävän aukeaman ruutujen siirtymän ovat selkeitä ja sarjakuvassa usein käytössä olevia toiminnasta toimintaan siirtymiä, mutta takaumaan siirryttäessä ruutujen välinen siirtymä on kohtauksesta kohtaukseen siirtymän ja ilman mitään yhteyttä olevien ruutujen välisen siirtymän välimaastoa (vrt. McCloud 1994, 70–72). Takauma on punaruskean sävyisenä täysin erivärinen kuin edellinen ruutu, jossa jatkuu muullakin aukeamalla vallitseva mustan, keltaisen ja vihreän värimaailma. Siinä ei myöskään esiinny yhtään tuttua hahmoa ja ylipäätään siirrytään hurjasta toimintakohtauksesta rauhalliseen kävelyyn. Lisäksi ruudusta ruutuun siirtymisen lisäksi siirrytään myös sivulta toiselle ja katkaistaan edellinen kohtaaminen jo sivun kääntämisen kautta. Takauma korostuu siis merkittävästi edelliseen kohtaukseen verrattuna. Sen lisäksi, että vaihdos vie eri aikaan ja paikkaan, se myös herättää kysymyksen siitä, kenen fokalisaatiota takauma on. Kummassakin kohtauksessa on sarjakuvan ulkopuolinen, heterodiegeettinen kertoja ja taistelukohtaaminen on lähinnä Goldenloinin fokalisoimaa (vrt. Kukkonen 2014, 42, 45). Nimonan takaumassa seurataan ensin

valkoiuksista miestä, mutta takauman viimeisellä eli kolmannella sivulla fokalisoija on selkeästi Nimona. Sarjakuvissa kuvat ja kerronnan fokalisaatio ei aina vastaakaan toisiaan ja fokalisoinnin voikin nähdä pikemminkin tarinamaailman tuntemuksena (mt. 45). Viimeinen sivu ei voi olla muuta kuin Nimonan tietämää ja siten kaksi edellistä, samaa tyyliä ja kohtausta edustavaa sivua ovat todennäköisesti nekin Nimonan fokalisoimia.

kuva poistettu

Kuva 26 (*Nimona*, 223-224)

Takaumassa näytetään Nimona pikkutyön muodossa, vangittuna. Vartijat ja valkoiuksinen tiedemies keskustelevat siitä, mitä on tapahtunut. Selviää, että Nimona on muuttunut jonkinlaiseksi tulta syökseväksi hirviöksi suojellakseen kyläänsä ryöstelijöiltä. Hänen vanhempansa ovat kuitenkin tämän seurauksena hylänneet Nimonan. Vanhemmat ilmeisesti epäilevät, että heidän lapsensa olisi jo vauvana vaihtunut tähän hirviöön, huijariin. Toisaalta Nimonan vanhemmat saattavat vain väittää näin välttyäkseen itse syytöksiltä. Nimona tuntuu luottavan hänen kanssaan puhuvaan tiedemieheen, mutta takauman viimeisellä sivulla käy ilmi, että tiedemies pettää hänen luottamuksensa ja pakottaa hänet useisiin kokeisiin.

Takauman viimeisellä sivulla siirrytään myös takaisin kohti sarjakuvan nykyhetkeä (kuva 27). Takauman jälkeen näytetään pikkutyttö-Nimona, joka lojuu tajuttomana kuplassa. Takauman viimeisellä sivulla olevien nykyhetkeen sijoittuvien ruutujen asettelu muun sivun päälle vihjaa, että takauma on Nimonan sillä hetkellä uneksima. Takaumaan kuuluvien ruutujen väliset rajat hämärtyvät, kunnes siirrytään takaisin nykyhetkeen jo selkeämmin rajatun, kahden lukusuunnassa viimeisenä esiintyvän ruudun avulla. Viimeisessä ruudussa on jo siirrytty Nimonan takaumasta tai unesta takaisin Blackheartin fokalisaatioon. Sivun muiden kuvien päällä on takauman kanssa saman sävyisessä puhekuplassa Nimonan nimi ja se toistuu vielä kolmannen kerran nykyhetkessä Ballister Blackheartin sanomana. Nimona uneksii ja kun Blackheart kutsuu Nimonaa, hänen äänensä sekoittuu unen päälle ja saa sen rajat häilymään ja Nimona siirtyy lähemmäksi valvemaailmaa. Takauma on

myös väriltään lähempänä tummanruskeaa takaumaa, samanväristä kuin aiemmin näytetyt selkeästi todellisuuteen pohjautuvat takaumat. Edellinen, Nimonan itsensä kertoma valheellinen tarina muodonmuutostaitojensa alkuperästä oli lähempänä vaaleaa punaista kuin tummaa ruskeaa.

kuva poistettu

Kuva 27 (*Nimona*, 226)

Nimonan takaumassa näytetyt kokeet ovat tuskin olleet ainoita, joita Nimonalle on tehty. Kun Instituutio on vanginnut Nimonan ja kiduttaa Ballister Blackheartia, Nimona aloittaa puheensa ennen verinäytteensä lohikäärmeeksi muuttamista toteamalla, että Johtajan olisi pitänyt tutustua Nimonan

taustaan ennen hänen vangitsemistaan, sillä: “If you had, you’d know that this has all happened before. And you’d know what happened to the others who thought they could break me.” (*Nimona*, 198.) Nimona puhuu myös muutamaan otteeseen myös siitä, kuinka häntä on yritetty “auttaa”: “Do you know how many people have said they wanted to HELP me?” (*Nimona*, 121) ja “You’re not the first one who thought you could HELP me... or FIX me... or SAVE me...” (*Nimona*, 238). Molemmissa tilanteissa Blackheart on tarjoutunut auttamaan Nimonaa. Ensimmäisessä kohtauksessa Nimona on kokenut ensimmäisen kerran Blitzmeyerin laitteen, joka on estänyt hänen muodonmuutostaitonsa. Jälkimmäisessä pikkutyöksi ja lohikäärmeeksi jakautunut Nimona on ymmärtänyt, että Blackheart on käyttänyt laitetta häntä vastaan. Molemmissa tilanteissa Nimona mieltää auttamisen tarkoittavan hänen tutkimistaan tieteellisin välinein. Blackheart on koko teoksen ajan pyrkinyt määrittämään häntä tieteellisesti, ja syy, miksi Nimona on ongelmissa, on tieteellinen laite. Nimona ei siis näe auttamista suoranaisesti auttamisena vaan hänelle tehtyjen tieteellisten kokeiden kaltaisena toimintana. Kun hän molemmissa repliikeissä puhuu siitä, kuinka moni muukin on pyrkinyt auttamaan häntä, hän itseasiassa tarkoittaa sitä, kuinka moni muukin on yrittänyt tehdä hänelle tieteellisiä kokeita. Tästä johtuen Nimona ei luota niin tieteeseen kuin mihinkään muuhunkaan. Takaumassa Nimona kuitenkin on vielä luottavainen, joten siinä näytetyt kokeet ovat mitä todennäköisemmin ensimmäisiä ja kyseessä on Nimonan muodonmuutostaitojen todellinen alkutarina.

Nimona on joutunut kokeiden kohteeksi ja ongelmiin muodonmuutostaitonsa takia. David Langford tekee eron fantasian muodonmuutoksen (*shapeshifting*) ja metamorfoosin (*metamorphosis*) välille. Ensimmäinen tarkoittaa muodonmuutoskykyjä, joissa muuttuja kykenee muuttumaan muotoonsa ja takaisin. Jälkimmäinen sen sijaan on yksisuuntainen muutos, jota ei voi peruuttaa. Perinteisesti esimerkiksi vampyyrit ja ihmissudet kuuluvat muodonmuuttajiin, jotka kykenevät muuttumaan edestakaisin, mutta toisin kuin samaan kategoriaan kuuluvat velhot ja noidat, heidän muutoksensa kohde on aina sama. Muodonmuutos tapahtuu magian, yliluonnollisten taitojen tai perinnöllisyyden kautta. (Langford 1997.) Sen sijaan metamorfoosi on aina maagista (Clute & Langford 1997). Nimona on ensimmäiseen kategoriaan kuuluva muodonmuuttaja, jonka muodonmuutoksen lähde on maaginen.

Pekka Kuusisto puhuu metamorfoosiaihetta käsitellessään sekä metamorfoosista että muodonmuutoksesta eikä tee samaa jaottelua kuin Langford. Metamorfoosi- eli muodonmuutosaihetta on esiintynyt länsimaisessa kirjallisuudessa jo pitkään (Kuusisto 1991, 3). Saduissa muodonmuutos on Kuusiston mukaan usein esimerkiksi noidan tekemän taian lopputulos ja sillä on usein jokin merkitys, muodonmuutos voi esimerkiksi auttaa päämäärien saavuttamisessa. Muodonmuutoksen kumoamiseen tarvitaan kuitenkin vastataika. (Mt. 57–58.) Nimona leikittelee

tällä ajatuksella kertoessaan oman, valheellisen versionsa muodonmuutostaitojensa synnystä. Nimonan oman kertomuksen mukaan hän on saanut voimansa noidalta, jonka hän pelasti syvästä kuopasta. Nimona pyysi palkkioksi keinoa päihittää hänen kyläänsä kiusaavat ryöstelijät ja ratkaisuna noita muutti hänet lohikäärmeeksi. Noita oli kuitenkin unohtanut kertoa kuinka muuttua takaisin ja Nimona oli joutunut itse opettelemaan tämän taidon. Nimona on fantasian hahmo ja siten tottelee eri sääntöjä kuin sadun muodonmuuttajat. Vaikka fantasiassa on paljon satumaisia efektejä, se ja fantasia ovat omat genrensä (Sinisalo 2004, 13–14). Tärkein sadun ja fantasian välinen ero on siinä, että satu tapahtuu vain yhdessä maailmassa, jossa kaikki on mahdollista, kun taas fantasiassa tehdään ero sekundaari- ja primaarimaailman eli maagisen ja todellisen maailman välille (Nikolajeva 1988, 13). Tästä seuraa se, että myös muodonmuutossadun ja -fantasian välillä on eroja. Toki myös tieteisfiktiossa esiintyy muodonmuuttajia, jotka usein ovat muualta tulleita muukalaisia, jotka ottavat ihmismuodon sulautuakseen ihmisten pariin. Tieteisfiktio muodonmuutos on kuitenkin aina rationalisoitua. (Langford 2016.) Nimona fantasian hahmona on fantasian muodonmuuttaja eikä hänen muodonmuutostaitonsa saa rationaalista selitystä.

Kuusiston mukaan metamorfoosifantasiassa tärkeäksi nousee muodonmuuttaja, hänen ympäristönsä ja lukijan vuorovaikutus. Muodonmuuttaja toimii rajojen ylittäjänä, kun muodonmuutoksen jälkeen uudessa hahmossaan hän saavuttaa aiemmalle ympäristölleen tavoittamattomia merkityksiä. Muodonmuuttaja erottuu inhimillisestä ympäristöstään muuttuessaan eläimeksi ja tavoittaa esimerkiksi luonnon ja kulttuurin välisiä merkityksiä, joita ei muuten tavoittaisi. (Kuusisto 1991, 59–60.) Muodonmuutoksessa nousevat tärkeiksi kysymyksiksi myös identiteetti ja inhimillisyys, joskin vain osittain muuttuvat muodonmuuttajat eivät joudu kohtaamaan näitä kysymyksiä samalla intensiteetillä kuin sellaiset, joita ympäristö ei enää tunnista ja jotka eivät kykene kommunikoimaan vanhan ympäristönsä kanssa (mt. 68–69). Nimona ei jää muodonmuutoksensa vangiksi, vaan voi muuttua mielensä mukaan ja esimerkiksi lohikäärmeenä kykenee myös puhumaan. Silti uskon, että sekä identiteetti että inhimillisyys nousevat tärkeiksi myös hänen tapauksessaan. Nimonalle erityistä on se, että hän ei muutu vain yhdeksi olennoiksi eikä Nimonan todellisesta muodosta ole varmuutta. Nimona muuttaa muotoaan tarpeen mukaan ja vaikka yleensä taustalla pysyy teinityttö-Nimonan persoona, eri luonteenpiirteet korostuvat muuttuvan hahmon mukaan ja viimeistään hänen jakauduttuaan kahtia myös hänen persoonansa jakautuu kahtia vihaiseen lohikäärmeeseen ja pelokkaaseen pikkutyttöön.

Kuusisto (1991, 71) kysyy, onko muutosta edeltänyt ja muutoksen jälkeinen hahmo sama, identiteetiltään jatkuva olento ja kuinka paljon he muistuttavat toisiaan. Hän myös vastaa kysymykseensä myöhemmin toteamalla, että muodonmuuttajan ruumis toimii usein merkinomaisesti ja muodonmuuttaja etenkin antiikin ajan kirjallisuudessa muuttuu ulkoisesti sellaiseksi, jollainen hän

on sisimmältään ollut (mt. 80). Nimonan useampi muodonmuutosahmo ei suoranaisesti jatka tätä ajatusta, mutta toisaalta hänen kannaltaan tärkeä hetki, kahtiajakautuminen, tuo esille Nimonan sisäisiä ristiriitoja. Lohikäärme-Nimona edustaa Nimonan aggressiivisempaa puolta, kun taas pikkutyttö-Nimona on luottavaisempi, mutta liian helposti lohikäärmeen vietävissä. Myös Nimonan teinitytön muoto on tarkkaan harkittu muoto, joka antaa luvan selittämättömiin kiukkukohtauksiin ja kärsivällisyyden puutteeseen. Muodonmuutoksen identiteetti voi liittyä myös sukupuolen identiteettiin. Nimona vaihtaa muotoaan sukupuolirajojen ylitse omien tarpeittensa mukaan ja vaikka takauma ja teinityttömuoto viittaavat naiseuteen, muodonmuutoksen kautta Nimonan sukupuoli ei ole pysyvä.

Mitä Nimonasta voi siis sanoa varmasti? Hän on fantasian genreen kuuluva muodonmuuttaja, jonka kyvyllä ei tunnu olevan rajoituksia koon, painon, lajin, sukupuolen tai minkään muunkaan suhteen. Ballister Blackheartin seurassa Nimona suosii teinitytön muotoa. Nimona ei juuri välitä tekojensa seurauksista ja usein jopa pyrkii mahdollisimman tuhoavaan toimintaan. Tappaminen ei ole ongelma vaan jännittävä lisäelementti. Nimona on hakeutunut Blackheartin luokse löytääkseen kaltaisensa, eikä hän pidä ajatuksesta, että häntä tutkittaisiin tieteen keinoin, sillä häntä on joskus aiemmin kohdeltu kuin laboratorioeläintä. Kun Instituutio vangitsee Nimonan ja ottaa hänestä verinäytteen, Nimona jakautuu verinäytteen avulla kahtia mustaksi, valtavaksi ja erittäin vihaiseksi lohikäärmeeksi ja pelokkaaksi pikkutytöksi. Lohikäärme lopulta voitetaan, mutta toinen osa Nimonaa selviää ja jatkaa elämäänsä kokonaisena Nimonana jossain Blackheartin elämän ulkopuolella. Seuraavaksi pohdinkin, mitä kahtia jakautuminen ja toisen osan tuhoaminen Nimonan kannalta tarkoittaa.

4.1 Fantasian lohikäärme ja tieteisfiktion laite

Kuten olen jo aiemmin todennut, Nimonan kuuluu maagisena muodonmuuttajana fantasian genreen. Nimona on mahdoton niin kykyjensä puolesta kuin myös yleisesti ymmärrettävänä hahmona. Hän vain ilmestyy Ballister Blackheartin maailmaan, kääntää sen ylösalaisin ja katoaa antamatta juurikaan mitään itsestään. Olen määritellyt *Nimonan* kuuluvan Mendlesohnin (2008, xiv) immerssiivisen fantasian kategoriaan, mutta ehdotan tässä luvussa myös toista mahdollisuutta: intruusiofantasiaa. Vaikka *Nimonan* maailma on immerssiivisen fantasian maailma, intruusiofantasiasta on hyötyä Nimonan hahmon ymmärtämisessä. Mendlesohnin intruusiofantasiassa maailmaan saapuu jokin normaalista selvästi poikkeava tunkeutuja, joka häiritsee maailman normaaliutta ja joka on voitettava tai muuten saatava lähetettyä takaisin sinne, mistä se on tullut. Vaikka intruusion retoriikka nojaa realistiseen maailmaan, mutta se on myös mahdollista immersiofantasian maailmassa. Tällöin

immersiofantasian sekundaarimaailma muuttuu jopa hieman todellisemmaksi vastakkainasettelun kautta. (Mendlesohn 2008, 114–115.) Vaikka *Nimona* on siis immersiiivisen fantasian maailma, sekundaarimaailma, joka lähinnä vain muistuttaa omaa maailmaamme, sielläkin voi tapahtua intruusio.

Nimonassa intruusio tapahtuu nimenomaan Ballister Blackheartin tieteisfiktiiviseen maailmaan, joka sekin jossain määrin muistuttaa meidän maailmaamme. Intruusio tapahtuu immersiiivisen fantasian maailmassa, mutta Blackheartin näkökulmasta Nimonan saapuminen tuo hänen maailmaansa kuulumattoman ja tuntemattoman maagisen voiman. Nimona on intruusiofantasian tunkeutujan kaltainen hahmo, joka ilmestyy Blackheartin maailman ulkopuolelta tämän elämään, ja vaikka Nimona tuntuukin tietävän kaiken Blackheartista, Blackheart ei tiedä hänestä mitään. Nimona rikkoo Blackheartin omaa, tieteellistä todellisuutta niin selkeästi maagisena ja mahdottomana olentona, että Blackheartin on asennoituttava uudelleen sekä omaan itseensä että ympäristöönsä. Intruusiofantasiassa siirrytään yleensä kieltämisestä hyväksyntään niin, että päähenkilö tai ainakin lukija lopulta hyväksyy fantastisen elementin ja siirtyminen tapahtuu jännityksen asteittain voimistumisella (Mendlesohn 2008, 116). Blackheartin epäily Nimonan taitoja kohtaan kasvaa kertomuksen edetessä ja vaikka Blackheart on kiinnostunut Nimonan taidoista ja taustasta heti alusta alkaen, hänen epäilyksensä Nimonaa kohtaan todella kasvaa vasta, kun Nimonan muodonmuutostaidoista paljastuu omituisempia ja omituisempia asioita. Lopulta Blackheartin silmien aukenemiseen Nimonan valheille ja vaarallisuudelle vaaditaan Nimona-lohikäärmeen pään katkaiseminen.

Nimona on jonkinlainen intruusio jo ilmestyessään sarjakuvan sivuille, mutta hänestä tulee todellinen intruusio viimeistään muuttuessaan lohikäärmeeksi. Vaikka Nimona kykenee muuttamaan muotoaan miksi tahansa, hänen tärkeimmät muotonsa ovat teinityttö, jollaisena hän esiintyy suurimman osan kertomusta sekä pikkutyttö ja lohikäärme, joksi hän jakautuu kertomuksen lopulla. Lohikäärmeeksi Nimona muuttuu kuitenkin jo ennen jakautumistaan ja muutos johtaa hänen päänsä katkaisemiseen ja kertomuksen lopun alkamiseen. Lohikäärme esittää usein tärkeää osaa fantasiakirjallisuudessa. Ensimmäinen länsimaalainen, älykäs ja ihmismäinen lohikäärme esiintyy Beowulfissa, jossa Fafnir-lohikäärmettä kuvataan olentona, joka on joskus ollut ihminen (Lennard 2007, 88). Myöhemmin älykäs lohikäärme tekee paluun Tolkienin teoksissa, joissa Smaug muuttaa käsityksen ihmislohikäärmeestä (*weredragon*) älykkääksi, puhuvaksi lohikäärmeeksi (mt. 93–94).

Nimona on muodonmuuttaja, mutta lohikäärmeen muoto on tärkeä osa Nimonan hahmoa ja sarjakuvan tarinan etenemistä. Kun Ballister Blackheart kääntyy Meredith Blitzmeyerin puoleen kysyäkseen hänen mielipidettään Nimonasta, Blitzmeyer kertoo tarinan Glorethista (kuva 28). Tarina

muistuttaa paljon (fantasia)kirjallisuuden lohikäärmetaruja, joissa lohikäärmeen kohtaaminen ja mahdollinen surmaaminen ovat sankarin uran huipentuma (Kaveney 1997). Glorethin legenda on *Nimonan* maailmassa hyvin tunnettu, mutta yleisen luulon vastaisesti Gloreth ei tapakaan lohikäärmettä. Alkuperäisen tarinan mukaan Glortehilla ei ollut vastassa lohikäärmettä, vaan “suomuinen hirviö” tai “mahtava käärme”, siis lohikäärmemäisiä piirteitä omaava olento, joka pystyi kuitenkin myös muuttamaan kokoaan ja muotoaan jopa ihmiseksi. Olentoa ei tarinan mukaan pystynyt vahingoittamaan miekalla tai nuolilla.

kuva poistettu

Kuva 28 (*Nimona*, 175)

Piirteet vaikuttavat *Nimonalta*. Blackheart ja Blitzmeyer jatkavat spekulointiaan pohtimalla, miksi tällainen olento päättäisi lopettaa piileskelyn juuri nyt ja päätyvät siihen, että jostain syystä olennon olisi vaikeampi säilyttää valeasuaan eli tämän voimat olisivat esimerkiksi heikentyneet. Jos *Nimona* on Glorethin kohtaama hirviö, ei hän välttämättä ole yhtään heikompi kuin ennen. *Nimonan* todellinen luonne alkaa paljastua Blackheartille vasta, kun *Nimona* vahingossa päätyy vääriin tilanteisiin. Ehkäpä kyseinen olento on viimein saavuttanut teini-iän, kaipaa seuraa ja löytää Blackheartista ystävän. Teini-iän tunnehormoneissa ja kömpelyydessään hän tulee kuitenkin vahingossa paljastaneeksi itsestään enemmän kuin haluaisi. Blackheart ja Blitzmeyer jatkavat ideointiaan pidemmälle ja esittävät, että *Nimona* olisikin laboratoriossa modifioitu nykyisenkaltaiseksi olennoiksi eikä suoranaisesti sukua Glorethin hirviölle ollenkaan. Tätä ei tue *Nimonan* oma taustatarina, joka viittaa siihen, että *Nimonalla* on ollut taitonsa jo syntymässään ja joka kohtaa tiedemiehen ensimmäisen kerran, kun sellainen haluaa tutkia jo muodonmuutoksen taitavaa *Nimona*a.

Jos *Nimona* kuitenkin olisi laboratoriossa tehty, se tekisi hänestäkin tieteisfiktiohahmon. *Nimonan* lohikäärmemuoto siirtyisi fantasialohikäärmeestä lähemmäksi tieteisfiktiohahmon lohikäärmeeksi, jollaisia maailmassa myös esiintyy. Johanna Sinisalon mukaan lohikäärmeitä esiintyy niin tieteisfiktiossa,

fantasiassa kuin saduissakin. Tieteisfiktion lohikäärmeiden olemassaolo on oltava luonnontieteellisesti perusteltavissa eli niillä on oltava selitettävissä oleva alkuperä ja niiden ominaisuudet on oltava selitettävissä. Sekä sadun että fantasian lohikäärmeet sen sijaan ovat aina olleet olemassa ja tulevat aina olemaan olemassa, niitä ei tarvitse erikseen selittää. Sadun lohikäärme on vahva ja vaarallinen, mutta kohtaa aina lopulta kuolonsa ritarin kädestä. Fantasian lohikäärmeet sen sijaan edustavat jotain maagista, ikiaikaista ja vahvaa, ja niillä on oma persoonallisuus. (Sinisalo 2014, 15–16.) Glorethin tarinan lohikäärme muistuttaa sadun lohikäärmettä, mutta Meredith Blitzmeyerin tuoma lisä tarinaan muotoaan muuttavasta olennosta, jota ritari ei sittenkään tappanut, vie sitä kohti fantasian genreä.

Nimonan maailmasta löytyy myös luonnontieteellisesti selitettyjä, tieteisfiktioon kuuluvia lohikäärmeitä. Kun Ballister Blackheart esittelee aivan kertomuksen alussa suunnitelmaansa kidnapata kuningas, hän käyttää suunnitelmassaan geneettisesti muokattuja lohikäärmeitä, jotka eivät ole maagisia lohikäärmeitä vaan eläimiä, joita on geneettisesti muokattu toimimaan halutulla tavalla. Lohikäärmeitä ei selitetä sen enempää, mutta konteksti antaa ymmärtää, että ne ovat älyltään tavallisen eläimen tasolla ja niiden käyttötarkoitus on lähinnä toimia aseena ja kulkuvälineenä. *Nimonan* lohikäärmemuoto on kuitenkin kaukana tästä ja kuten jo totesin, hänen takaumansa välittämä tieto ei vahvista Blackheartin ja Meredith Blitzmeyerin teoriaa. *Nimonalla* on myös maagisia ominaisuuksia, joita ei teoksen aikana kyetä selittämään.

Nimonan maagiset muodonmuutostaidot kuitenkin lähestyvät selitystä, kun kertomuksessa esitellään Meredith Blitzmeyerin tieteisfiktioon kuuluva, ”anomaalista energiaa” käyttävä laite. Kun Nimona vie Ballister Blackheartin tiedemessuille, he löytävät messuilta laitteen, jonka tuloksena Nimona ei pysty muuttamaan muotoaan hetkeen (kuva 29). Laitteen keksijä Meredith Blitzmeyer selittää laitteen toiminnan tieteisfiktion keinoin varsin mahdollisen kuuloiseksi, mutta laite ei toimi maailman muun teknologian tavoin sähköllä vaan magialla. Blitzmeyer kertoo tutkineensa velhoja ja kuinka he saavat voimansa näkymättömästä ja ilmeisesti loppumattomasta lähteestä, toisin sanoen magiasta. Laite itsessään on selvästi tieteisfiktion novum, sillä se on tehty *Nimonan* maailmassa varsin mahdolliselta kuulostavaksi, tieteelliseen diskurssiin kuuluvaksi ja se myös hehkuu vihreää, kuten monet muut tieteisfiktion elementit. Vaikka laite käyttää energialähteenään magiaa, Blitzmeyer on selittänyt tämän yleensä fantasialle kuuluvan asian tieteellisesti. Blitzmeyer esittää teorian siitä, kuinka on olemassa laaja energiakenttä, joka ympäröi kaikkea. Kentän huomaa vain erityisten olosuhteiden vallitessa, mutta Blitzmeyer on onnistunut luomaan nuo olosuhteet keinotekoisesti ja siten valjastamaan energian laitteensa käyttöön. Vaikka tämä kaikki onkin vain teoretisointia eikä todeksi

todistettua, se on tieteisfiktion vaatiman tieteellisen diskurssin mukaista. Se, että Blitzmeyerin laite on tieteisfiktion novum, ei tarkoita sitä, että sen voimalähde olisi automaattisesti tieteellistä.

kuva poistettu

Kuva 29 (*Nimona*, 108)

Meredith Blitzmeyer itsekin käyttää puheessaan fantasian genrelle normaalisti kuuluvia termejä kuten velhot ja magia. Tarkalleen ottaen Blitzmeyer myös sanoo seuraavaa: “I dedicated myself to re-creating those circumstances scientifically!” (*Nimona*, 108). Hän on siis luonut maagiset olosuhteet kokonaan uudelleen, tieteellisesti. Normaalisti maagisesti olemassa olevat olosuhteet eivät ole tieteellistä tai tieteen käytettävissä, mutta Blitzmeyer on onnistunut kehittämään näitä fantasian olosuhteita vastaavat olosuhteet tieteisfiktion keinoin. Huomioitavaa on myös se, että kun fantasiassa käytetään magiaa, magiankin energian on tultava jostain. Blitzmeyerin “invisible, apparently infinite source” (*Nimona*, 108) on fantasian mahdoton elementti, josta magia vain ilmestyy. Myöskään “a vast field of energy that surrounds us all, but is only made detectable under very specific circumstances” (*Nimona*, 108) ei ole vielä kovin tarkka tieteellinen määritelmä ja on toki vain

Blitzmeyerin omaa spekulatiota. Blitzmeyer itsekin toteaa, että hänen laitteensa on ensimmäinen askel kohti tieteen ja magian yhdistämistä: laite on tieteellinen, sen käyttämä energia maagista.

Meredith Blitzmeyer on siis keksinyt laitteen, jonka avulla hän kykenee luomaan magiaa tuottavan energiakentän keinotekoisesti ja sitä kautta vangitsemaan magian laitteensa käyttöön. Laite kahlitsee fantasian magian omaksi työvälineekseen ja muuttaa mahdottoman magian mahdolliseksi tieteeksi, vihreänä loistavaksi palloksi. Tiede ja magia eivät siis tässä tapauksessa kulje tasavertaisesti rinnakkain, vaan ovat alisteisia toisilleen. Siksi laite vaikuttaa Nimonan taitoihin: se ryöstää Nimonan magian energiakentän omaan käyttöönsä ja jättää Nimonan ilman voimaa muuttaa muotoaan. Magia taipuu kuitenkin vain väliaikaisesti laitteen käyttöön ja pysyy fantasian magiana, vaikka toimiikin tieteisfiktion laitteen energialähteenä. Kun laite suljetaan, Nimonan taidot palaavat eli laite vain hetkellisesti estää Nimonan voimien käytön. Kieltämättä lähestytään esimerkiksi tieteisfantasian genreä, mutta koska magia mielestäni on kuitenkin yhä fantasiaa, ei teoksen genre muutu tieteisfantasiaksi vaan pysyy sekä fantasiaa että tieteisfiktiota yhdessä ja erillään käyttävänä monkpunkina.

Laite nousee tärkeään osaan, kun sitä käytetään teoksen loppupuolella lohikäärme-Nimonan kukistamiseen. Nimona on monistanut itsensä käyttäen hänestä otettua verinäytettä, ja lohikäärme-Nimona tuhoaa tulihenkäyksillään koko kaupunkia. Ballister Blackheart hakee laitteen Meredith Blitzmeyeriltä ja antaa sen Ambrosius Goldenloinille samalla, kun juoksee itse pelastamaan Nimonan toista, pikkutyttöksi muuttunutta osaa. Goldenloin piilottaa laitteen samaan tilaan lohikäärmeen kanssa ja hyökkää tämän kimppuun. Lohikäärme-Nimona ei kykene muuttamaan muotoaan eikä parantamaan itseään. Pikkutytön muotoinen Nimona kertoo Blackheartille, kuinka heistä heikompi tulee lopulta katoamaan ja vahvempi jatkaa elämäänsä. Lohikäärme on ollut tähän mennessä mahdoton vastus, mutta nyt kun laite estää Nimonaa käyttämästä voimiaan, lohikäärme kyetään kukistamaan. Blackheart ja Goldenloin käyttävät siis tieteisfiktion laitetta voittaakseen fantasian lohikäärmeen. Tieteisfiktion avulla voitetaan fantasian hirviö ja siten intruusiofantasiaa noudatellen häiriön aiheuttanut Nimona karkotetaan maailmasta. Intruusiofantasiassa fantasia lähetetään takaisin omaan maailmaansa ainakin väliaikaisesti, mutta intruusio on jättänyt jälkensä muokaten maailmaa niin, että sen voi sijoittaa immersiviseen fantasiaan (Mendlesohn 2008, 148).

Nimona on tunkeutumalla Ballister Blackheartin elämään tuonut fantasian hänen tietoisuuteensa ja samalla myös muokannut maailmaa lähemmäksi fantasian maailmaa. Fantasia *Nimonan* maailmassa on ollut teoriassa läsnä jo ennen Nimonaa, mutta käytännössä se on ollut jossain kaukana, valtakunnan ulkopuolella sijaitsevaa ja omituista. Nimonan myötä siitä tulee todellista ja käsin kosketeltavaa. Kun Nimona karkotetaan, karkotetaan myös maailman selkein fantasian elementti.

Taistelua ei ole käyty vain fantasian ja tieteisfiktion välillä, mutta sen lopputuloksena fantasia ajetaan tieteisfiktion avulla pois maailmasta. Nimonaa ei silti tuhota lopullisesti ja teoksen loppu jää avoimeksi, kun lohikäärme-Nimonan tuhoamisen jälkeen Nimonan toinen osa katoaa Instituution tilojen räjähdyksessä. Nimona vierailee vielä lääkäriksi naamioituneena Blackheartin luona todistaen jääneensä räjähdyksessä henkiin. Koska Nimona kykenee muuttamaan muotoaan halunsa mukaan, on mahdollista, että hän jopa asuu yhä kaupungissa. Epilogissa esimerkiksi näytetään nuori aikuinen, joka muistuttaa Nimonaa (kuva 30). Hiusten väri on jonkinlainen sekoitus Nimonan alun punaista ja lopun violettiä väriä, kenties aikuistunut Nimona on kokenut tarpeellisenä värityksensä uudistamisen. Blackheart pohtii itsekkin, onko Nimona kokonaan kadonnut, lähtenyt valtakunnasta vai näyttäytykö hän välillä Blackheartin elämässä kuitenkin itseään paljastamatta. Nimona ei siis välttämättä ole poistunut maailmasta ja fantasia hänen mukanaan pysyy maailmassa. Vaikka Nimona olisikin poistunut, fantasiaa on olemassa muissa muodoissa, taustalla ja antaen tilaa tieteisfiktion tiedemiehelle toteuttaa itseään uudessa elämässään.

kuva poistettu

Kuva 30 (*Nimona*, 256)

4.2 *Nimona* ja sukupuoli

Tässä luvussa tarkoitukseni on tarkastella erityisesti sukupuolta *Nimonassa*. Haluan ottaa myös tämän näkökulman mukaan työhöni, sillä se ensinnäkin mielestäni auttaa Nimonan ymmärtämisessä ja toisekseen nousee esille sarjakuvan kuvissa. Koska *Nimona* on sarjakuva, sen kuvallinen ilmaisu on tärkeä osa kerrontaa eivätkä *Nimonan* hahmot ole ulkonäöllisesti niin stereotyyppisesti sukupuolitettuja kuin ne vaikkapa supersankarisarjakuvissa ovat. Lisäksi sukupuoli korostuu Nimonan hahmossa, sillä Nimonan muodonmuutostaitoja ei kahlitse edes sukupuolirajat. Nimona muuttuu muutamaan otteeseen mieheksi, kertaalleen jopa Ballister Blackheartiksi. Toisaalta kun hän esimerkiksi ensimmäisen kerran muuttuu haiksi, hailla on selkeät rinnat, toisin kuin muilla Nimonan eläinhahmoilla (kuva 31). Nimona siis tarkoituksenmukaisesti leikittelee omalla sukupuoli-

kuva poistettu

Kuva 31 (*Nimona*, 2)

identiteetillään ja vaikeuttaa taas määrittelyä. Koska tämän työn fokus on fantasiassa ja tieteisfiktiossa, en käsittele sukupuoltakaan aivan ilman genrekontekstia, mutta nostan esille myös sarjakuvan teoriaa.

Nimonan hahmon lisäksi sukupuoli korostuu myös monella muulla tärkeää roolia esittävällä hahmolla. Nimonaa lukuun ottamatta hahmojen sukupuoli on määriteltävissä, mutta se ei juurikaan määrittele hahmoja eikä hahmoja ole piirretty erityisesti vain feminiinisiä tai maskuliinisia piirteitä korostaen. Ballister Blackheart on selkeästi mies, mutta hänen vyötärönsä on naisellisen kapea. Meredith Blitzmeyerin hahmossa korostuu (myös ulkonäöllisesti) hänen ammattinsa tieteen parissa eikä niinkään hänen naiseutensa. Johtaja on pitkä ja kapea nainen, mutta kokonaan kalju. Ambrosius Goldenloin etenkin on hämmentävä sekoitus miehisyuden korostamista ja feminiinisiä piirteitä. Näiden hahmojen lisäksi taustalla kuitenkin vilisee kokonainen kaupungillinen hahmoja, joilla ei ole juurikaan roolia kertomuksessa. Näistä hahmoista suurin osa edustaa hyvinkin selkeästi miehen tai naisen sukupuolta ulkonäöllisin piirtein. Instituution miespuolisia sotilaita ja muutamaa muuta tapausta lukuun ottamatta taustahahmojakaan ei ole tuomittu käyttäytymään biologisen sukupuolensa roolistereotyypioiden mukaan, vaikka moni niitä tosin toteuttaa. Taustahahmojen tehtävänä on tukea tarinaa, jolloin niillä ei edes kannata leikitellä samoin kuin tärkeämmillä, enemmän tilaa saavilla hahmoilla.

Judith Butler muokkaa aiempaa feministisessä tutkimuksessa vallinnutta käsitystä biologisen ja sosiaalisen sukupuolen erillisyydestä. Sosiaalinen sukupuoli on kulttuurisesti rakennettu ja siten näyttäisi olevan irrallaan biologisesta sukupuolesta, mutta jos todella irrotettaisiin biologiset kehot sosiaalisesta sukupuolesta, siitä tulisi vapaasti kelluva keinotekoinen tuote ja sukupuolta merkitsevät termit menettäisivät merkitystään. Samaten biologinen sukupuoli ei toimi itsenäinään, sillä sosiaalinen sukupuoli osaltaan vaikuttaa siihen, miten biologista sukupuolta tuotetaan. (Butler 2006, 54–56.) Butler (mt. 79–80) näkeekin sukupuolen performatiivisessa toiminnassa syntyväksi. Sukupuolen tekeminen vaatii esitystä, joka toistetaan eli jo vakiinnutettuja merkityksiä esitetään ja koetaan uudelleen. Sukupuoli on identiteetti, joka syntyy tyylieltyjen tekojen sarjana eli esimerkiksi ruumiilliset eleet, liikkeet ja erilaiset tyylit muodostavat sukupuolen. (Mt. 235.) Performatiivisuus kuvaa Nimonan sukupuolta, joka hänen muodonmuutostaitojensa takia ei ole pysyvä, biologinen fakta vaan joustava, jatkuvassa muutoksessa oleva, lähinnä ulkopuolinen toiminto. Sarjakuvien hahmojen ulkonäköön vaikuttaa muun muassa hiukset, vaatteet ja meikki, jotka ovat helposti muutettavissa olevia asioita ja siten niillä voi olla jokin erityinen kommunikaatiotarkoitus tai ne voivat yksinkertaisesti auttaa hahmon tunnistamisessa (Varis 2013, 53). Lisäisin edellä lueteltuihin ominaisuuksiin myös Nimonan muodonmuutostaidon. Kun Nimona vaihtaa muotoaan, hän vaihtaa myös esiintymistapaansa. Eläimenä hän toimii pitkälti sen eläimen tavoin, joksi hän on muuttunut ja

käyttää esimerkiksi taistelussa hyväkseen eri eläinten tapoja liikkua ja käyttäytyä. Samaten sukupuolta vaihtaessaan Nimona vaihtaa myös vaatteensa ja muun ulkoisen olemuksensa vastaamaan sukupuolta, jonka hän haluaa toiminnallaan muille esittää.

Kun Nimona jakautuu teoksen lopulla kahtia, hänen toinen puolensa on pikkutyttö. Toinen puoli, musta lohikäärme, on kuitenkin ilman selkeästi tunnistettavaa sukupuolta. Lohikäärme toisaalta edustaa maskuliinisia piirteitä isona ja voimakkaana hahmona, mutta toisaalta sen voi nähdä myös vihaisena naishahmona, äitikarhuna, joka on juuri herätetty suojelemaan poikasiaan tai tässä tapauksessa itsensä heikompa puolta. Ballister Blackheart sanoo lohikäärme-Nimonasta seuraavaa: “She’s not herself. The dragon – it grew from a few cells. It’s a mindless beast born of pure rage.” (Nimona, 208.) Blackheart käyttää Nimonan lohikäärmemuodosta sanaa ”se” eli ei yhdistä sitä miehen tai naisen sukupuoleen vaan puhtaasta raivosta syntyneeseen, eläimelliseen hirviöön. Butlerin (2006, 69) mukaan sukupuoli-identiteetti on lähinnä normatiivinen ihanne, joka rakentuu heteroseksuaalisessa matriisissa. Kaikki normin ulkopuolinen eli sellaiset, jotka eivät kuulu heteroseksuaalisiin kategorioihin miehestä ja naisesta ja heteroseksuaalisesta halusta, toisaalta kielletään kokonaan, mutta toisaalta myös määrittelevät tätä normia (mt. 69–70). Jos lohikäärme on jonkinlainen sukupuoleton, normin ulkopuolelle jäävä olento, sen tuhoaminen lopulta vain vahvistaa normia. Jäljelle jää pikkutytön muotoinen Nimonan, se osa, jota Blackheart kutsuu naiseksi (she). Samoin intruusiofantasiassa intruusion aiheuttaja, sukupuoleton fantasian muodonmuuttaja, ajetaan pois ja maailma palautuu ennalleen (Mendlesohn 2008, 148). Nimonan sukupuoleton lohikäärme tuhotaan ja toinenkin puoli, yhä muodonmuutostaitoinen Nimona karkotetaan maailmasta. Blackheart saa takaisin entisen elämänsä, jossa hän on yhteiskunnan hyväksyty jäsen.

Marion Gymnichin (2010, 506) mukaan lukija pyrkii yleensä kategorisoimaan fiktiivisen hahmon mieheksi tai naiseksi, vaikka teksti ei edes suoraan tarjoaisi siihen keinoja ja olettaa hahmon käyttäytyvän sille tunnistamaansa sukupuolen kulttuuristen määreiden mukaan joko feminiinisesti tai maskuliinisesti. Hänen mukaansa hahmot muodostuvat lukuprosessin aikana eri tavoin. Hahmon voi esimerkiksi nähdä johonkin valmiiseen, olemassa olevaan kategoriaan kuuluvana, jolloin hahmoon liitetään kategoriaan kuuluvia mielikuvia: mahdollisia stereotyyppisiä oletuksia sukupuolesta ja siihen liittyvistä piirteistä. Vasta, kun päästään aiemmista malleista kokonaan eroon, voidaan todella haastaa sukupuolen stereotyyppit ja ylipäättään luoda mielenkiintoisempia hahmoja. (Mt. 511–512.) *Nimonassa* leikitellään juuri ennalta oletetuilla hahmomalleilla. Ambrosius Goldenloin on esimerkiksi teoriassa perinteinen, maskuliininen soturi miehuuttaan korostavaa nimeään myöten, mutta toisaalta ulkonäöllisesti edustaa feminiininpää ja herkempää miestä.

Sukupuoli ei toisaalta välttämättä rajoitukaan vain miehen ja naisen sukupuoliin, ja kirjallisuudessa voidaan esimerkiksi esittää hahmon sukupuolen metamorfoosi yhdestä sukupuolesta toiseen tai jättää hahmon sukupuoli kokonaan määrittelemättä (Gymnich 2010, 514). Nimona on muodonmuuttaja ja hänen metamorfoosinsa ei rajoitu pelkästään ihmisen ja eläimen välille, vaan se tapahtuu myös sukupuolien välillä. Nimonan muodonmuutos tosin ei ole vain yksisuuntaista vaan hän muuttaa muotoaan useampaan otteeseen eri hahmoiksi ja sukupuoliksi ja siten lopulta hahmon sukupuoli ja sen rajat voivat ainakin jossain määrin hämärtyä. Tästä huolimatta Nimona tuntee olonsa kotoisammaksi naisena tai ainakin teinityttönä.

Nimona muuttuu selkeästi miespuoliseksi hahmoksi viisi kertaa teoksen aikana. Näistä neljä on tilanteissa, joissa Nimona tarvitsee valeasun: hän muun muassa sulautuu muihin miespuolisiin vartijoihin Instituution tiloissa ja esiintyy pikkupoikana viedessään valepartaan naamioituneen Ballister Blackheartin tiedemessuille (kuva 32). Kun Blackheart ja Nimona ryöstävät pankin yhdessä, Nimona esiintyy isona miehenä jaksakseen kantaa raskasta arkkua (kuva 33). Nimonan voimat riippuvat siitä, millaisessa hahmossa hän on ja lihaksikas mies herättää tässä ympäristössä vähemmän huomiota kuin lihaksikas, iso nainen. Nimona siis muuttuu mieheksi vain, kun se on hyödyllistä tai, kuten viidennen sukupuolimuutoksen tapauksessa, kun se on hänestä hyvä vitsi. Neljän käytännöllisen sukupuolimuodonmuutoksen lisäksi Nimona muuttuu Blackheartin kaksoisolennoksi pilkatessaan tämän pakkomielletä tieteeseen (kuva 34). On myös mahdollista, että Nimonan teinitytön muoto on sekin vain tarpeen sanelemaa. Teinitytönä häntä ei nähdä yhtä suurena uhkana kuin aikuisena tai lohikäärmeenä ja hänen käyttäytymisensä on helpommin hyväksyttävissä teinin oikutteluksi. Nimona viettää silti suurimman osan ajasta teinitytönä ja kun hän jakautuu kahtia, toinen muodoista on nimenomaan pikkutyttö eikä pikkupoika.

kuva poistettu

kuva poistettu

Kuva 32 (*Nimona*, 106)

Kuva 33 (*Nimona*, 61)

kuva poistettu

Kuva 34 (*Nimona*, 34)

Myös teoksen käyttämä media vaikuttaa Gymnichin mukaan siihen, miten hahmot tekstissä rakentuvat, sillä esimerkiksi audiovisuaalisen median on vaikeampaa esittää hahmoja, joiden sukupuoli ei ole helposti tunnistettavissa. Toisin kuin kirjalliset tekstit, audiovisuaalinen media näyttää hahmonsa ja tekee hahmon rakentumisesta konkreettisempaa kuin sanoilla kerrottuna. Näyttämällä voidaan haastaa perinteisiä sukupuolirooleja esimerkiksi esittämällä perinteisen sukupuolijaon ulkopuolella olevia hahmoja. (Gymnich 2010, 520–521.) Audiovisuaalisuuden lisäksi myös sarjakuvat näyttävät hahmonsa kuvien avulla. Ambrosius Goldenloin on hahmona perinteinen pahaa vastaan taisteleva ritari, mutta ulkonäöltään kaikkea muuta kuin maskuliininen. Hänen kapea vyötärönsä ja vaaleat, auki liehuvat hiukset ovat feminiinisiä piirteitä. Toisaalta Goldenloin kokee tarpeellisenä viitata miehuuteensa niin nimen kuin haaroväliään korostavan haarniskan avulla. Goldenloinin haarniska korostaa myös miehen olkapäitä luoden ylävartalolle miehemmän, voimakkaan vaikutelman. Jos *Nimonan* maailma vaatii siihen ilmestyneen sukupuolettoman hahmon karkottamista, se kenties vaatii myös Goldenloinin kaltaisen hahmon miehisyyden korostamista. Goldenloinin feminiinisiä piirteitä ei oikeastaan huomioida ollenkaan kerronnan tasolla, joten ilman sarjakuvan kuvallista kerrontaa, osa hahmon olemuksesta jäisi huomioimatta.

Sarjakuvien kuvallisuuden ominaisuutena on siis se, että sen ei tarvitse kuvailla hahmojaan sanallisesti, vaan se saa välitettyä hahmon ulkonäön helposti kuvien avulla. Ylva Sommerlandin (2011, 17) mukaan kuvat sisältävät erilaisia malleja, joiden avulla kuvista ja niiden sisältämistä elementeistä voidaan tehdä tuttuja ja sukupuolierot kyetään nopeasti erottamaan. Sommerland ehdottaa termiä anatomian kaiku (*anatomins eko*) kuvaamaan sitä, miten ulkonäölliset ja ruumiilliset piirteet tuovat mielikuvia sukupuolesta. Biologinen ruumis pitää sisällään kulttuurisia koodeja, jotka kuvissa näkyvät erilaisina symbolisina koristeina. Nämä koristeet eivät kuitenkaan ole pelkästään symbolisia, vaan ne on luotu toissijaisten sukupuolierojen anatomian kaiusta. Toissijaiset

sukupuolierot ovat tulkinnanvaraisempia sukupuolieroja, jotka luovat pohjan fiktiivisen sukupuolen luomiselle. (Mt. 18.) Anatomian kaiut muodostavat siis merkkejä, joilla anatomisia sukupuolieroja voidaan merkitä kuvissa ruumiista. Kaikuja ilmenee esimerkiksi naisten kapeissa kauloissa, vyötärön mallissa tai pyöreämissä kasvoissa. (Mt. 20–21.)

Nimonan voi esimerkiksi tunnistaa naiseksi leveiden lanteiden ja rintojen perusteella. Toisaalta hän on teoksen ainoa hahmo, joka ei ole laiha ja hänen hiuksensa noudattelevat enemmän yleistä punktyyliä kuin tietyn sukupuolen hiusmallia. Kuvista löytyykin myös sukupuolimalleja häiritseviä, niihin kuulumattomia elementtejä, jotka myös muuttavat mallien merkityksiä (Sommerland 2011, 17). Nimona rikkoo näitä malleja tietoisesti, onhan hän itse vastuussa oman ruumiinsa ulkonäöstä. Nimona on nopealla vilkaisulla teinityttö, mutta lähempänä androgyynisyyttä kuin moni muu teoksen naishahmo. Androgyynisyys on tarkoituksenmukaista, sillä vaikka Nimona esiintyy lähinnä teinitytön hahmossa, hän voi muuttua miksi ikinä haluaa ja siten sukupuolellisestikin on lähempänä epämääräistä välimaastoa kuin tarkkoja rajoja. Lohikäärmeeksi muuttuessaan Nimona häivyttää ja sekoittaa sukupuolen malleja niin tehokkaasti, ettei olennon sukupuolta voi päätellä. Samaten Ambrosius Goldenloin rikkoo anatomian kaikujen tarjoamia malleja, joskaan ei tee sitä yhtä tarkoituksellisesti kuin Nimona.

Suuttuessaan Nimona toisinaan unohtaa teinitytön muotonsa ja rikkoo stereotyyppisiä miehen ja naisen kuvia jääden niiden välimaastoon. Kun Nimona on vihainen, hän useaan otteeseen kasvattaa valtavat, lihaksikkaat kädet pystyäkseen vapaasti rikkomaan ympärillään olevia esineitä tai esittääkseen vakuuttavia uhkauksia (kuva 35 ja kuva 17, s.46). Kädet ovat vihreät³ ja valtavat,

kuva poistettu

Kuva 35 (*Nimona*, 119)

melkein Hulk-maiset. Vihreät kädet ovat selkeästi muusta ruumiista erillisiä. Ne eivät ole vain pelottavia, vaan myös käytännöllisiä, sillä teinitytönä Nimona ei kykene sellaiseen voimankäyttöön, jota hän vihaisena toteuttaa. Nimona voisi muuttua kokonaan mieheksi tai vihreäksi hirviöksi, mutta hän joka kerta muuttaa vain kätensä. Käsien muuttaminen korostaa Nimonan vihaisuutta rikkoessaan sukupuolten välisiä rajoja, mutta

³ Vaikka olen aiemmin todennut vihreän värin yhdistyvän tieteisfiktion laitteisiin, Nimonan vihreys on tässä tapauksessa hieman erisävyistä kuin tieteisfiktion kirkas vihreys eikä siten tieteisfiktioon yhdistettävissä.

jäädessään samalla jonnekin sukupuolten välille. Voi myös olla, että Nimona ei tietoisesti muutu kokonaan, sillä hän silloin menettäisi teinitytön muotonsa harmittomuuden. Vaikka hän rikkoo esineitä ja tekee seiniin reikiä käsillään, hän on yhä muuten ulkoisesti teinityttö, jonka vihanpurkaukset ovat ikään kuuluvia ja joka tyttönä ei ole samanlainen fyysinen uhka kuin käsiin kuuluva mies (tai nainen) olisi.

Gymnichin (2010, 510) mukaan lukija rakentaa omassa lukuprosessissaan fiktiivisen hahmon analogiaksi oikeasta ihmisestä ja käyttää apunaan tietämystään oikeasta maailmasta sekä muista kirjallisuuden kehyksistä eli esimerkiksi hahmotyypeistä tietyissä genreissä. Vaikka Sommerland (2011, 18) käsittelee sarjakuvan sukupuolierojen ja fiktiivisen sukupuolen kohdalla ruumiin tuottamia mielikuvia eikä todellisen, biologisen ruumiin representaatioita, hänkin muistuttaa, että fiktiivisen sukupuolenkin kuvia tulkitaan todellisen elämän kokemusten kautta. James Phelanin (1989, 4–5) ajatus siitä, että lukija lukee tekstistä yhtä aikaa sekä mimeettisen, synteettisen että temaattisen hahmon yhdistää sekä täysin fiktiiviset hahmot että biologisen ruumiin representaatiot tai analogiat. Lukija tuskin vertaa Nimonan maagisia muodonmuutostaitoja tosielämän kokemuksiinsa, mutta kun lukija luo omaa käsitystään Nimonasta tai Ballister Blackheartista, hän vertaa heitä muuhun teoksesta tunnistamaansa kontekstiin. Fantasian ja tieteisfiktion tavat esittää hahmojensa sukupuolta ja roolittaa hahmoja sukupuolen perusteella näkyy myös *Nimonassa*. Olen jo aiemmin verrannut *Nimona*a supersankarisarjakuviin ja siihen, kuinka se esittää hahmonsensa usein genrejään ja sarjakuvaa parodioiden. Gymnich huomauttaa, että intertekstuaalisuus ja toisien kirjallisten tekstien hahmoin viittaaminen voi suunnata lukijan huomiota entistä enemmän kohti sukupuolta. Toisen aikakauden tekstit tuovat vertailupohjaa nykyajan kulttuuriselle ja historialliselle sukupuolikuvalle, ja toisaalta jo tiedossa olevat genreen kuuluvat tavat ilmaista sukupuolta vertautuvat intertekstuaalisuutta käyttävään tekstiin. (Gymnich 2010, 518.)

Fantasian genrelle on yleistä kertoa uudelleen keskiaikaisia juonia tai historiallisia tapahtumia (Tolmie 2006, 149). Olen määritellyt *Nimonan* medievalistiseksi fantasiaksi. Fantasia ja keskiaikaiset tekstit käyttävät osin samoja keinoja naispuoleisien sankarien kuvaamisessa. Keskiaikaiset kertomukset puhuvat naisista kahdella äänellä; naiset ovat samaan aikaan aggressiivisiä ja alistettuja, toimijoita ja passiivisia toiminnan kohteita. Nämä naiset ovat voimakkaita ja muokkaavat omia elämiään tahtonsa mukaisesti, mutta toimivat silti naisten systemaattista riistoa toteuttavien valtarakenteiden sisällä. Fantasia eroaa keskiaikaisista teksteistä sillä, että niissä naishahmojen on mahdollista päästä aktiivisesti sanoin ja teoin vastustamaan näitä patriarkaalisia valtarakenteita. (Tolmie 2006, 146–147.) *Nimonan* maailma on jossain määrin kahtiajakoinen sen valtarakenteiden suhteen. Vaikka valtakuntaa hallitsee kuningas, kuninkaan titteli on lähinnä nimellinen ja todellisessa vallassa on valtakunnan turvallisuudesta vastaavan laitoksen johtaja, joka on nainen. Toisaalta kaikki

Johtajan alaiset ovat miehiä. Kun Nimona ja Ballister Blackheart vierailevat tiedemessuilla ainoa nainen, jolla Meredith Blitzmeyerin lisäksi on koju, myy leivonnaisia tiedekekseksintöjen esittelyn sijaan. Nimona itse vastustaa ihan kaikkea hyvinkin aktiivisesti ja on malliesimerkki itsenäisestä naisesta, joka ei tarvitse miestä pärjätäkseen elämässään. Kuitenkin hänen takaumassaan esiintyvät hahmot, alanurkan äitiä lukuun ottamatta, ovat kaikki joko miehiä tai epämääräisiä hahmoja, joista osa on miesmäisiä. Nimonan lapsuudessaan kokema tieteellinen ahdistelu on siis ollut lähinnä miesten toteuttamaa.

Medievalistisen fantasian sankaritar on yksilö. Maailmassa, jossa harva nainen kykenee olemaan voimakas ja itsenäinen, naissankarin on oltava erityinen ja hän nousee sankariksi juuri erottumalla muista. Jotta hän erottuisi, on luotava kontrasti sankarittaren ja muiden naisten välille. (Tolmie 2006, 146–147.) Siinä missä tavalliset naiset *Nimonan* maailmassa myyvät leivonnaisia tiedemessuilla eivätkä näytä pääsevän ritareiksi tai edes sotilaisiksi, *Nimonassa* tärkeää roolia esittävät naishahmot erottuvat erityisyydellään. Kaikki kolme naishahmoa ovat omalla tavallaan voimakkaita naisia, jotka rikkovat ympäröivän yhteiskunnan normeja päästäkseen omiin tavoitteisiinsa. Naiset medievalistisessa fantasiassa nousevat olosuhteiden yläpuolelle usein sukupuoliperustaisin keinoin eli esimerkiksi naamioitumalla miehiksi, mutta myös oppimalla maagisia taitoja (mt. 148, 151). Nimona luonnollisesti käyttää apunaan magiaansa, mutta esimerkiksi Meredith Blitzmeyer pukeutuu tiedemiehen ammattinsa mukaan ja vaikka ei suoranaisesti naamioidu mieheksi, ei erikseen korosta omaa naiseuttaan.

Siinä missä medievalistisen fantasian sankaritar nousee muiden yläpuolelle omassa paremmuudessaan, tieteisfiktion nainen on usein omalla tavallaan ulkopuolinen. Tieteisfiktiossa naisen erilaisuus ei ole suoranaisesti naisen erilaisuutta miehestä, vaan sitä, miten sukupuolten rakentuminen eroaa ja miten sukupuoli voidaan nähdä erilaisuutena (Roberts 2006, 78–79). Niin Nimona kuin Ballister Blackheartkaan eivät jää yhteiskunnan ulkopuolelle sukupuolensa takia. Nimona toisaalta eriytyy vielä Blackheartistakin haluttomuudellaan edes päästä osalliseksi yhteiskuntaa. Nimona haluaa pysyä salaperäisenä hahmona ja erossa suurimmasta osasta yhteiskuntaa. Toisaalta yksi syy Nimonan eristäytymiseen on hänen menneisyytensä, jossa hänen kaltoinkohtelijansa ovat olleet nimenomaan tiedem~~iehiä~~**iehiä**.

Adam Roberts (2000, 79) vetää linkin erilaisuuden ja alienin⁴ yhteyteen, ja vaikka Nimona ei olekaan suoranaisesti ulkoavaruuden muukalainen, hän on omassa maailmassaan erilainen, jopa muukalainen. Muukalaisuus ja alienit on jossain määrin tieteisfiktiossa käytetty keino naiskokemuksen

⁴ Adam Roberts käyttää sanaa alien tarkoittamaan sekä avaruusoliota että jotain vierasta ja outoa tai erilaista.

koodaamiseen, kun voidaan verrata naiseuteen miehisessä yhteiskunnassa liittyviä erilaisuuden ja ulkopuolisuuden teemoja. Sukupuolen lisäksi erilaisuus voi tosin liittyä myös kulttuuriin tai rotuun. (Mt. 79–80.) Nimonan muukalaisuus tiivistyy erityisesti hänen erilaisuuteensa. Erilaisuus ei johdu vain siitä, että hänen sukupuoltaan on haastavaa määritellä tai että pääosin naisena hän käyttäytyy yhteiskunnan normien vastaisesti, vaan ylipäätään vain hänen erilaisuudestaan. Siinä missä Ballister Blackheart hyväksyy tieteisfiktiiivisyytensä verrattuna muihin hahmoihin, Nimona käyttää fantasian muodonmuutostaitoaan eristäytyäkseen, mutta myös hyödykseen. Teinityttöä hän ei ole samanlainen uhka kuin lohikäärme, mutta teinityttönäkään hän ei ole muiden medievalistisen miljöön naisten kaltainen vaan rikkoo rajoja epätavallisella pukeutumisellaan ja jopa ruumiinsa muodolla. Lohikäärmeen tuhoaminen karkottaa Nimonan jäljelle jäävänkin puolen. Vaikka sukupuolettoman osan tuhoamisen jälkeen jäljelle jäävä puoli olisikin naiseksi tunnistautuva, sekin poistuu maailmasta, koska Nimona ei halua tulla yhteiskunnan hyväksytyksi jäseneksi.

4.3 Viaton pikkutyttö ja paha lohikäärme

Kysymykset hyvästä ja pahasta nousevat *Nimonassa* pintaan aina silloin tällöin. Jossain määrin tätä käsittelinkin luvussa kolme pohtiessani Ballister Blackheartin asemaa yhteiskunnan ulkopuolella. Blackheart on superrikollinen, valtakunnan uhka numero yksi, ainakin tavallisen kansalaisen ja Instituution näkökulmasta. Todellisuudessa Blackheart on joutunut asemaansa Instituution huolellisen juonittelun seurauksena eikä välttämättä sovi osaan niin hyvin kuin Instituutio antaa kansalaisten uskoa ja lukijakin alkuun luulee. Instituutio on itse asiassa paljon suurempi paha manipuloivana, omia halujaan keinoin millä hyvänsä toteuttavana tahona. Lopulta Instituution ja Johtajan todelliset kasvot paljastuvat tavallisille kansalaisille ja jopa Instituution ritarille Ambrosius Goldenloinille, ja aivan teoksen lopulla lohikäärme-Nimona polttaa Johtajan hengiltä ja tuhoaa Instituution tilat. Blackheart saa synninpäästön ja hänet hyväksytään yhteiskunnan normaaliksi jäseneksi.

Lukijan asenteilla leikittelevien juonenkäännteiden lisäksi hyvän ja pahan kysymykset korostuvat monen muun tavoin erityisesti Nimonan hahmossa. Nimona tarjoaa vertailupohjan Ballister Blackheartille. Nimonan oma väkivaltainen ja arvaamaton käyttäytyminen osoittaa lukijalle, että Blackheartin rikolliset keinot ovat itse asiassa melko kunnialliset ja Blackheart pitääkin tarkkaan kiinni luomistaan eettisistä säännöistä, joiden mukaan ei esimerkiksi tapeta ketään, ellei ole aivan välttämättömän pakko. Supersankarisarjakuvien pahat hahmot usein auttavat sankarin luonnehtimisessa (Fingeroth 2004, 15). Blackheartista muodostuu sankari kertomuksen aikana ja

osasyys tälle on nimenomaan sarjakuvan muut, häntä pahemmat tahot. Nimona osoittaa, ettei Blackheart toimi kuin oikea paha hahmo ja Johtajan juonien myötä ymmärretään, että Blackheart ei ole rikollinen täysin omasta tahdostaan ja kuuluukin itse asiassa, jos ei hyvien puolelle, niin ainakin jonnekin niiden liepeille. Molemmat pahat hahmot ovatkin siis naisia tai naisen muodossa viihtyviä. Vielä 1990-luvulle asti supersankarisarjakuvien voimakkaat naiset olivat pahoja tai heidän voimansa teki heistä pahoja (mt. 80). Vaikka nykyään voimakas nainen ei ole välttämättä paha, sekä Nimona että etenkin Johtaja tukevat tätä trooppia. Johtajalla on valtaa kenties eniten koko valtakunnassa, kun kuningaskin vaikuttaa olevan vain taustalla silloin tällöin esiintyvä titteli. Johtaja käyttää valtaansa väärin eikä hänen teoillensa anneta sen kummempaa selitystä. Nimona on toisella tapaa voimakas nainen ja myös toisella tapaa paha hahmo. Nimonakaan ei ole aivan yhtä yksiselitteisesti paha, sillä osa Nimonan teoista selittyy sillä, kuinka hänen luottamuksensa on petetty aiemmin, mutta Nimona myös nauttii kaaoksen aiheuttamisesta.

Jos Nimonaa toisaalta tarkastelee Glorethin tarinan olentona, hän muuttuu fantasian lohikäärmeeksi, hirviöksi. Historiallisesti nähtynä lohikäärmeet ovat edustaneet pahaa, kristinuskon myötä erityisesti paholaista, mutta uudempia lohikäärmeitä ajaa pelkän pahuuden lisäksi myös muut motiivit, joskin kovin puhtoisia eivät uudetkaan lohikäärmeet ole (Kaveney 1997). Lähempänä Nimonan pahuutta ovat tieteisfiktion hirviöt. Tieteisfiktion hirviöt ovat harvoin yksiselitteisesti pahoja (Kroeber 1988, 15). Myöskään tieteisfiktion muukalaiset eivät ole vain pahoja, vaan erilaisia ja joskus väärinymmärrettyjä (Roberts 2006, 79). Pintapuolisesti Nimona vaikuttaa pahalta: hän suorastaan hakee väkivaltaa elämäänsä ja rauhantahtoiseen Ballister Blackheartiin verrattuna Nimona on paljon stereotyyppisempi paha rikollinen. Kun Nimona jakautuu kahtia, paljastuu hänestä myös toisenlainen puoli: pelokas ja avuton pikkutyttö, jota julma lohikäärme pitää vassassaan. Nimonalla on syynsä käyttäytymiseensä toisin kuin Johtajalla. Olen perustellut Nimonan käyttäytymistä osittain sillä, että hän on teinityttö ja osittain hänen traumaattiselta taustaltaan. Moni Nimonan pahoista luonteenpiirteistä johtuvat hänen taustastaan kumpuavasta epäluulosta kaikkia muita kohtaan. Nimona on olosuhteiden pakosta Blackheartin tavoin joutunut lain toiselle puolelle, joskin hän viihtyy siellä Blackheartia paljon paremmin. Hän on hakeutunut kaltaisensa seuraan, mutta saa harmikseen huomata, ettei Blackheart ole sellainen kuin hän on luullut tämän olevan.

Nimonan tarkoituksena on kenties ollut hakea uutta alkua, mutta hän joutuu lopulta toteamaan, ettei pääse eroon menneisyydestään. Kun Nimona ja Ballister Blackheart ensimmäisen kerran kohtaavat Meredith Blitzmeyerin Nimonan voimia estävän laitteen, Nimona järjestää raivokohtauksen saatuaan muutoskykynsä takaisin ja kun hänet sen jälkeen seuraavan kerran nähdään, hän on muuttanut värityksensä violetiksi (kuva 36). Aiemmin kaikki Nimonaan liittyvä on ollut punaista. Hänen hiuksensa ja vaatteensa ovat olleet punasävyisiä ja hän on muuttuessaan säilyttänyt punertavan värin.

Punertava väri säilyy muodonmuutoksen värinä, mutta hiukset ja Nimonan tunika ovat muuttuneet tumman violeteiksi. Punainen väri on jo itsessään melko tulinen, jopa aggressiivinen ja viittaa Nimonan luonteeseen ja tapaan toimia, mutta punainen voi olla myös positiivinen, tunteen väri. Blackheart nimittää Nimonan punaista pinkiksi, joka perinteisesti mielletään tyttöjen

kuva poistettu

Kuva 36 (*Nimona*, 124)

väriksi ja sinänsä melko harmittomaksi. Tumma violetti sen sijaan vie Nimonan väritystä asteen synkempään ja tuo miellelyhtymiä jopa Disneyn pahojen hahmojen (esim. *Pienen merenneidon* Ursula) väriytykseen. Vaikka Nimona väittää, ettei värin vaihtumisella ole merkitystä, sillä selvästi on. Nimona on ottanut askeleen kohti teoksen loppuratkaisua eikä enää edes yritä toimia Blackheartin toiveiden mukaisesti. Väriä vaihtamalla hän valmistautuu henkisesti siihen, että pian hän saattaa joutua jättämään Blackheartin, jonka kanssa hän on ehtinyt luomaan tiiviin ystävyysuhteen.

Lopullinen käänne Nimonan kertomuksessa koetaan, kun Instituution Johtaja vahingoittaa Ballister Blackheartia ja saa siten Nimonan niin vihaiseksi, että hän kasvattaa verinäytteestään lohikäärmeen. Jos Meredith Blitzmeyerin laite johtaa lohikäärme-Nimonan heikkenemisen myötä fantasian hetkelliseen väistymiseen, se johtaa myös fantasian hirviön ainakin hetkelliseen katoamiseen. Fantasiassa, kuten saduissa, hyvä voittaa pahan ja vaikka paha ei tapettaisi, se tulee sitoa tavalla tai toisella (Nikolajeva 1988, 28, 34). Johtaja kuolee taistellessaan lohikäärme-Nimonaa vastaan ja myös Nimona kukistetaan, ainakin tavallaan. Merkitsevää on, että vain lohikäärme-Nimona tapetaan. Pikkutyttö-Nimonalla ja lohikäärme-Nimonalla on aivan erilaiset olemukset: pikkutyttö on arka ja pelokas ja lohikäärme vihainen ja pelottava (kuva 37). Lohikäärme on eläimellisempi käytökseltään ja puhuu vain vähän, mutta kun pikkutyttö-Nimona pääsee lohikäärmeen luokse, lohikäärmeekin muuttuu hieman inhimillisemmäksi. Kaksikko toimii yhtenäisenä yksikkönä ja kun pikkutyttö oppii lohikäärmeeltä, että Blackheart on käyttänyt Blitzmeyerin laitetta heitä vastaan, hänkin kääntyy Blackheartia vastaan, vaikka on sitä ennen suhtautunut tähän kuten Nimona aiemminkin, ystävänä. Pikkutyttö-Nimona ei haittaa niinkään se, että lohikäärmettä on yritetty tappaa, hänet suututtaa nimenomaan se, että Blackheart on rikkonut lupauksensa ja käyttänyt tieteisfiktion laitetta Nimonaa vastaan. Pikkutyttö-Nimona hakeutuu turvaan lohikäärme-Nimonan jalkojen taakse ja siitä eteenpäin

jakaa lohikäärmeen vihaiset ja epäluuloiset ajatukset. Lopulta lohikäärme-Nimona on ainoa, joka on äänessä ja syyttää Blackheartia puolenvaihdoksesta ja Nimonan luottamuksen pettämisestä.

kuva poistettu

Kuva 37 (*Nimona*, 237)

Vaikka Ballister Blackheart lopulta tappaa Nimona-lohikäärmeen, jäljelle jäänyt osa vierailee myöhemmin hänen luonaan sairaalassa eikä tunnu kantavan kaunaa luottamuksen pettämisestä tai siitä, että Blackheart tappoi osan hänestä. Blackheart istuu yhä tajuttomana makaavan Ambrosius Goldenloinin sängyn vierellä, kun lääkäriksi naamioitunut Nimona saapuu huoneeseen. Nimonan paljastaa vain lääkärin jälkeen jättämä piirros haista. Nimona ei sinänsä sano kohtauksessa paljoa, mutta hän toteaa: ”The monster injured you too” (*Nimona*, 250). Siis myös Nimona kutsuu lohikäärmeminänsä hirviöksi, joskin Blackheart korjaa häntä ”She’s not a monster.” (*Nimona*, 250). Toisaalta Nimona saattaa myös testata näkeekö Blackheart häntä hirviönä. Jos lohikäärme on ollut Nimonan hirviöpuoli, voima, joka on vienyt häntä kohti pahuutta, jäljelle jäävä pikkutyttö edustaa puhtaampaa uutta alkua. Vaikka Nimona todennäköisesti viittaa sängyssä makaavaan Goldenloiniin todetessaan, että hirviö vahingoitti **myös** Blackheartia, on mahdollista, että hän tarkoittaa myös itseään. Lohikäärme-Nimona on edustanut Nimonan negatiivisia puolia, ja vaikka hän ei lohikäärmeenä vahingoita itseään, hänen negatiiviset piirteensä tuhoaan. Lohikäärmeen tuhoamisella on karkotettu fantasia Blackheartin maailmasta ja sukupuoliuttomuus koko valtakunnasta, mutta sillä karkotetaan myös Nimonan pahuutta edustava puoli. Pahuus ei välttämättä poistu Nimonasta kokonaan, myös fantasian muodonmuutostaito ja sitä kautta mahdollisuus muuttaa sukupuolta pysyy jäljelle jäävän Nimonan mukana. Lohikäärmeen tuhoaminen tarjoaa Nimonalle kuitenkin puhtaan alun, josta rakentaa elämänsä uudelleen.

Nimonan hahmon lisäksi lohikäärmeen tuhoaminen vaikuttaa myös muiden hahmojen elämään, etenkin Ballister Blackheartiin. Hän saa takaisin parhaan ystävänsä Ambrosius Goldenloinin ja

pääsee eroon rikollisen leimastaan. Blackheart antaa anteeksi Golendloinille, mutta tärkeämpää on hänen ympäristönsä muuttuminen sellaiseksi, että hän pystyy anteeksiannon tekemään. Nimonan muutos on kuitenkin henkilökohtaisempaa. Kun pohdin Blackheartin ja Meredith Blitzmeyerin spekulatioita Nimonan todellisesta luonteesta, esitin, että Nimona olisi Golerthin tarinan hirviönä saavuttanut teini-iän. Blackheart ja Blitzmeyer pitivät omituisena sitä, että hirviö ei enää kykenisi piileskelemään ja esitin, että Nimona olisi teini-iän ongelmissaan vahingossa paljastanut itsensä. Kenties lohikäärme-Nimonan syntyminen ja tuhoaminen ovat johdattaneet Nimonan kohti aikuistumista. Nimona muuttuu pikkutyttöksi takaumansa jälkeen, mutta muutos voi johtua takaumasta. Nimona uneksii ajastaa pikkutyttönä ja muuttuu unensa mukaisesti. Pikkutytön muoto käyttää myös harmittomuuden illuusiota samalla tavoin kuin teinitytön muoto, eikä Blackheart tai Goldenloin edes harkitse pikkutyttö-Nimonan tappamista, vaan keskittää huomionsa lohikäärmeeseen. Pikkutyttöksi muuttuminen ei siis välttämättä tarkoita sitä, että Nimona olisi yhä lapsi. Epilogissa näytetään nuori nainen (ks. kuva 30, s.65), joka muistuttaa Nimonaa. Tämä tukee ajatusta siitä, että lohikäärmeen tuhoaminen tarkoittaisi myös Nimonan aikuistumista. Lohikäärmeen myötä tuhoaan kaikki se, mikä on pitänyt Nimonaa yhteiskunnan ulkopuolella ja tapahtumien jälkeen Nimona oppii jälleen piiloutumaan niin, ettei häntä löydetä.

5 Lopuksi

Noelle Stevenson kutsuu teoksensa genreä monkpunkiksi, mutta päätin johdannossa jättää tämän genreleiman taustalle ja keskittyä nimenomaan siihen, kuinka monkpunk yhdistelee fantasian ja tieteisfiktio-genrejä. Kuten olen luvussa kaksi osoittanut, *Nimonan* maailma on pitkälti fantasian genreen kuuluvaa, joskin se on tieteisfiktiota lähellä. Mendlesohnin mukaan immersiiivisen fantasian, johon *Nimonakin* kuuluu, lähisukulainen tieteisfiktio “valmis tulevaisuus” vaatii sen, että lukijan on itse ymmärrettävä maailmaa annettujen vihjeiden kautta. (Mendlesohn 2008, xiv.) Tieteisfiktio ja fantasian tapa rakentaa maailmojaan eroaa toisistaan kuitenkin niin paljon, että sama genre ne eivät ole. Tieteisfiktioille ominaista on Suvinin (1979, 7) termein tiedostava vieraannuttaminen, ja vaikka fantasiassakin vieraannuttamista esiintyy, vieraannuttamisen kognitiivisuus, tieteellinen diskurssi erottaa tieteisfiktio vieraannuttamisen fantasiasta. Kolmannessa luvussa käsitelin sitä kuinka tieteisfiktio esiintyy *Nimona* etenkin yksittäisten teknologisten esineiden, novumien kautta. Novum on ilmiö tai suhde, joka erottuu tekijän ja lukijan todellisuuden normeista (Suvin 1979, 64). Tarkoitukseni onkin ollut osoittaa, että genret voivat esiintyä esimerkiksi slipstreamin tavoin samassa teoksessa ilman, että teosta tulisi määritellä vain toisen genren mukaan. *Nimona* genret siis jakaantuvat pitkälti maailman luovaan fantasiaan ja tieteisfiktio elementteihin. Lisäksi genret jakaantuvat myös *Nimonan* ja Ballister Blackheartin hahmojen tasolla.

Nimona ei ole ainoa teos, joka vaikuttaa käyttävän fantasiaa ja tieteisfiktiota. *Nimona* on kuitenkin erityinen siinä mielessä, että siinä molemmat genret pysyvät omina genreinä kokoteoksen ajan ja molemmilla genreillä on tarkoitus. Teos myös kutsuu lukijaa tunnistamaan genrejä ja niiden merkitystä kertomuksessa leikittelemällä lukijan ennako-oletuksilla jo heti ensimmäisiltä sivuilta lähtien. Jos jotakin elementtiä ei esimerkiksi selitetä tieteisfiktioille riittävästi ja se siten kuuluu fantasian genreen, sille on syy. *Nimonan* taitoja ei teoksen aikana selitetä ja *Nimona* pyrkii tarkoituksenmukaisesti pois selityksistä luoden selkeän kontrastin hänen ja tieteen välille. Vastakkaisena hahmona tälle toimii Ballister Blackheart, joka jatkuvasti pyrkii muistuttamaan tieteen olemassaolosta yrittämällä soveltaa sitä *Nimona*an. Tästä syntyy koko teoksen läpi kantava ystäväparin välinen dynamiikka. Vaikka koko teoksen ajan *Nimona* ja Blackheart, fantasia ja tieteisfiktio, ovat toimineet toistensa vastapareina, teoksen lopulla etenkin Blackheart oppii hyväksymään *Nimonan* ja fantasian. *Nimonan* lohikäärmemuotoa vastaan kamppailu on saattanut entiset vihamiehet Ambrosius Goldenloinin ja Blackheartin takaisin yhteen ja *Nimona* on aikuistunut teini-iästään.

Nimonan aikuistuminen jää lukijan tulkittavaksi ja hahmo katoaakin teoksen lopulla maailmasta. Selkeämpi hahmokehitys on Ballister Blackheartilla, joka on päässyt jälleen yhteiskunnan

hyväksytyksi jäseneksi ja viimein noudattaa Nimonan toivetta: ”It’s magic! Can’t you just accept it and move on?” (*Nimona*, 34) ja hyväksyy hänet sellaisena kuin hän on. Itse en ole kuitenkaan näin tehnyt, vaan olen pyrkinyt määrittelemään Nimonaa. Blackheartkin on yrittänyt selvittää Nimonan taitoja ja menneisyyttä tieteellisen diskurssin avulla. Nimonaa ei saada tieteellisiin kokeisiin, mutta viimeistään hänen jakauduttua kahtia lohikäärmeeksi ja pikkutyöksi Nimonan salaperäinen hahmo alkaa muuttumaan vähemmän salaperäiseksi. Lukijalle alkaa viimeistään tässä vaiheessa paljastua, mitä kaikkea hahmo teoksessa edustaa. Lohikäärme-Nimonan tuhoaminen ei johda Nimonan tuhoamiseen ja se, mitä lohikäärme edustaa, jatkaa myös jossain määrin Nimonassa. Silti teoksen maailmasta poistuu ainakin hetkeksi Nimonan sukupuoliottomuus ja hallitsematon pahuus. Fantasia ei suoranaisesti poistu maailmasta, mutta se siirtyy takaisin taustalle, medievalistiseen maailmaan ja velhoihin vuorien takana.

6 Lähteet

Kohdeteos

Stevenson, Noelle 2015. *Nimona*. New York: HarperCollins.

Tutkimuskirjallisuus

Attebery, Brian 2004. "Fantasy as Mode, Genre, Formula." Teoksessa *Fantastic Literature. A Critical Reader*. Toim. David Sandner. Westport: Praeger Publishers. 293–309.

Baetens, Jan 2011. "From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (not) to Use Color?" *College Literature* 38(3), 111–128.

Barthes, Roland 1987. *Image, Music, Text*. Valik. ja käänt. Stephen Heath. Lontoo: Fontana Press.

Beamer, Amelia & Wolfe, Gary K. 2011. "Twenty-First-Century Stories". Teoksessa *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*. Toim. Gary Wolfe. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Butler, Judith 2006. *Hankala sukupuoli: Feminismi ja identiteetin kumous*. (*Gender Trouble. Feminism, and the Subversion of Identity*, 1990.) Käänt. Tuija Pulkkinen & Leena-Maija Rossi. Helsinki: Gaudeamus.

Clute, John & Langford, David 1997. "Metamorphosis". Teoksessa *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute and John Grant. Lontoo: Orbit. <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=metamorphosis> (viitattu 14.4.2016)

Davis, Lauren 2014. "Exclusive *Nimona* Cover Explores A Friendship Between Villain And Minion". *io9*. <http://io9.com/exclusive-nimona-cover-explores-a-friendship-between-vi-1642974400> (viitattu 14.4.2016)

Fingeroth, Danny 2004. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: Continuum.

Fowler, Alastair 1985. *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Oxford: Clarendon Press.

- Gerlach, John 1999. "The Rhetoric of an Impossible Object: Gods, Chems, and Science Fantasy in Gene Wolfe's *Book of the Long Sun*". *Extrapolation* 40(2), 153–161.
- Gymnich, Marion 2010. "The Gender(ing) of Fictional Characters". Teoksessa *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Toim. Jens Eder, Fotis Jannidis & Ralf Schneider. Berlin: Walter De Gruyter, 506–524.
- Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Jones, Diana Wynne 1997. "Magic". Teoksessa *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute and John Grant. Lontoo: Orbit. <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=magic> (viitattu 1.5.2016)
- Kaveney, Roz 1997. "Dragons." Teoksessa *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute and John Grant. Lontoo: Orbit. <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=dragons> (viitattu 1.5.2016)
- Klugman, Craig M. 2001. "From Cyborg Fiction to Medical Reality". *Literature and medicine* 20(1), 39–55.
- Kroeber, Karl 1988. *Romantic Fantasy and Science Fiction*. New Haven: Yale University Press.
- Kukkonen, Karin 2013. *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Wiley Blackwell.
- Kuusisto, Pekka 1991. *Metamorfoosifantasia: Metamorfoosiaihe fantasiakirjallisuudessa ja sen sovellutus Pentti Holapan novellikokoelmassa Muodonmuutoksia*. Oulun yliopiston kirjallisuuden ja kulttuuriantropologian laitoksen julkaisuja. A. Kirjallisuus 2. Oulu: Oulun yliopisto.
- Langford, David 1997. "Shapeshifters, Shapeshifting". Teoksessa *The Encyclopedia of Science Fiction*. Toim. John Clute & John Grant. Lontoo: Orbit. http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=shapeshifters_shapeshifting (viitattu 1.5.2016)
- Langford, David 2016. "Shapeshifters". Teoksessa *The Encyclopedia of Science Fiction*. Toim. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. Lontoo: Gollancz. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/shapeshifters> (viitattu 1.5.2016)
- Langford, David & Nicholls, Peter 2016. "Steampunk". Teoksessa *The Encyclopedia of Science Fiction*. Toim. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. Lontoo: Gollancz. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/steampunk> (viitattu 1.5.2016)
- Lennard, John 2007. *Of Modern Dragons: and Other Essays on Genre Fiction*. LLP: Humanities-Ebooks.

- McCloud, Scott 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- McHale, Brian 2010. "Science Fiction, or, the Most Typical Genre in World Literature". Teoksessa *Genre and Interpretation*. Toim. Pirjo Lyytikäinen, Tintti Klapuri & Minna Maijala. Helsinki: University of Helsinki, 11–27.
- Mendlesohn, Farah 2008. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Mikkonen, Kai 2008. "Presenting Minds in Graphic Narratives". *Partial Answers* 6(2), 301-321.
- Mäkelä, Maria 2013. "Realism and the Unnatural". Teoksessa *A Poetics of Unnatural Narrative*. Toim. Jan Alber, Henrik Skov Nielsen & Brian Richardson. Columbus: The Ohio State University press, 142–166.
- Nicholls, Peter 2015. "Cyberpunk." Teoksessa *The Encyclopedia of Science Fiction*. Toim. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. Lontoo: Gollancz. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> (viitattu 1.5.2016)
- Nikolajeva, Maria 1988. *The Magic Code: the Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Tukholma: Almqvist & Wiksell International.
- Parrinder, Patrick 1980. *Science Fiction: Its Criticism and Teaching*. London: Methuen & Co. Ltd.
- Phelan, James 1989. *Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Phelan, James 2007. *Experiencing Fiction: Judgments, Progressions, and the Rhetorical Theory of Narrative*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Polvinen, Merja 2012. "Being Played: Mimesis, Fictionality and Emotional Engagement". Teoksessa *Rethinking Mimesis: Concepts and Practices of Literary Representation*. Toim. Saija Isomaa, Sari Kivistö, Pirjo Lyytikäinen, Sanna Nyqvist, Merja Polvinen & Riikka Rossi. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 93–112.
- Raipola, Juha 2012. "Nyt ja tulevaisuudessa: Tieteisfiktion kaksi tulkinnan kategoriaa ja Leena Krohnin *Pereat munduksen* tulkinnallinen ambiguiteetti". *Avain* 2012(4), 5–20.
- Roberts, Adam 2006. *Science Fiction*. Lontoo: Routledge.

- Rabkin, Erik S. 1976. "Genre Criticism: Science Fiction and the Fantastic". Teoksessa *Science Fiction: A Collection of Critical Essays*. Toim. Mark Rose. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Shklovsky, Victor 1998. "Art as Technique". Teoksessa *Literary Theory: An Anthology*. Toim. Julie Rivkin & Michael Ryan. Oxford: Blackwell, 17–23.
- Sinisalo, Johanna 2004. "Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälteenä". Teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 11–31.
- Sommerland, Ylva 2011. "Anatomins eko på fiktiva kroppar – Bilder av könsskillnader i manga". *Valör* 2011/2, 17–25.
- Stevenson, Noelle 2013. <http://gingerhaze.tumblr.com/post/31038801100/drew-the-main-characters-from-nimona-in-a> (viitattu 1.5.2016)
- Stevenson, Noelle 2014a. <http://gingerhaze.tumblr.com/post/80535762527/i-have-a-twitter> (viitattu 1.5.2016)
- Stevenson, Noelle 2014b. <http://gingerhaze.tumblr.com/post/59054754394/i-said-i-would-post-some-baby-knights-pictures-so> (viitattu 1.5.2016)
- Suvin, Darko 1979. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press.
- Teampau, Gelu 2014. "The Comic Books between Fantasy, Science Fiction and Politics". *Caietele Echinox* 26, 370–387.
- Todorov, Tzvetan 1973. *The Fantastic: a Structural Approach to a Literary Genre. (Introduction à la littérature fantastique, 1970.)* Engl. Richard Howard. Cleveland: Press of Case Western Reserve University.
- Todorov, Tzvetan 1990. *Genres in Discourse. (Genres du discours, 1978.)* Käänt. Catherine Porter. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tolkien, J.R.R. 1983. "On Fairy-stories". Teoksessa *The Monsters and the Critics and Other Essays*. Toim. Christopher Tolkien. Lontoo: George Allen and Unwin, 109–161.
- Tolmie, Jane 2006. "Medievalism and the Fantasy Heroine". *Journal of Gender Studies* 15(2), 145–158.

Trigg, Stephanie 2008. "Medievalism and Convergence Culture: Researching the Middle Ages for Fiction and Film". *Parergon* 25(2), 99–118.

Varis, Essi 2013. *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels*. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-201306071922> (viitattu 1.5.2016)

Wolfe, Gary K. 2011. *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Young, Helen 2007. "Approaches to Medievalism: A consideration of Taxonomy and Methodology through Fantasy Fiction". *Parergon* 27(1), 163–179.