

▣ Sarjakuvan metafiktiivisyys 1920- ja
1930-lukujen Suomessa – tapaus *Junnu*¹

—

Leena Romu

920- ja 1930-lukujen taitteessa julkaistu *Junnu* oli hyvin suosittu sarjakuva, jota lukivat niin lapset kuin aikuiset, ja jonka pohjalta valmistettiin monenlaisia oheistuotteita (Hänninen 2008, 7). Sarjakuvaa julkaistiin *Suomen Kuvalehdessä* (=SK) vuodesta 1927 vuoteen 1934, ja viikoittain ilmestyneet jaksot muodostavat yli 300 jakson kokonaisuuden.² Sarjakuvan keskiössä on Helsingissä asuva Junnu-poika ja hänen ystäväpiirinsä, kuten Junnun ihailun kohde Alli sekä muut tytön huomiosta kilpailevat pojat. Suuren suosion syynä on pidetty samaistuttavuutta ja jokapäiväisten pikkutapahtumien kuvausta (Kaukoranta & Kempainen 1982, 183): nuoret tekevät kepposia, saavat pähänpistoja, unelmoivat, opiskelevat ja huvittelevat.

Sen lisäksi, että sarjakuva rakensi kuvaa ajan keskiluokkaisen kaupunkilaisnuorison elämästä, se oli todellisuuden ja fiktion välistä rajaa koettelevaa metasarjakuvaa. Esitän artikkelissani, että metafiktio oli merkittävä strategia, jolla sarjakuvan lukijat kutsuttiin aktiivisiksi yhteisen hauskanpidon ja leikin osapuoliksi sekä sitoutettiin lehden tilaajiksi. Tarkasteluni lähtökohtana toimii historiallinen poetiikka ja erityisesti synkroninen, kontekstoiva poetiikka, jossa tietyn historiallisen ajankohdan kirjallisuutta tarkastellaan ajankohtaan kontekstoiden (Isomaa 2021, 26). Tarkoitukseni on historiallisen poetiikan hengessä tunnistaa ja kuvailla aikakauden sarjakuvalla tyypillistä ilmiötä ja sen ilmaisukeinoja sekä kytkeä ne aikakauden sarjakuvaa kehystävään julkaisukulttuuriin. Ymmärrän sarjakuvat retorisen kertomusteorian mukaisesti kommunikaationa, jossa tekijä pyrkii vaikuttamaan yleisöönsä hyödyntämällä erilaisia kertomuksen keinoja (Phelan 1989, 8; 2017, 5). Retorisen kertomusanalyysin mukaisesti tutkin *Junnu*-sarjakuvan metafiktiota ottamalla huomioon tekijän, tekstin ja lukijan väliset kytkennät (ks. mt., 6).

Junnu syntyi osana *Suomen Kuvalehden* markkinointikampanjaa, sillä käsi-kirjoittaja Veli Giovanni³ eli Hillari Johannes Viherjuuri oli huomannut vuonna 1925 *Kuluttajain Lehdessä* alkaneen *Pekka Puupää* -sarjakuvan suosion (Kataisto 2005, 14). Sekä *Puupää* että *Junnu* näyttävät osana kansainvälistä trendiä, jossa sarjakuvat olivat 1900-luvun alkuvuosikymmeninä lehdistön merkittävä keino lukijakunnan kartuttamiseksi ja lukijasuhteiden ylläpitämiseksi (ks. esim. Harvey 1994, 60–69; Gardner 2012, 45–53). Markkinointi alkoi heti *Junnun* ensimmäisessä jaksossa (SK 1/1927), jossa *Suomen Kuvalehteen* viitattiin sanoin tai kuvin jopa kuusi kertaa eli yhtä monta kertaa kuin jaksossa oli sarjakuvaruutuja. Veli Giovanni oli vastuussa sarjakuvan käsikirjoittamisen lisäksi lehden ajanviete- ja harrastusosastosta vuosina 1919–1936, ja hän osasi rakentaa sivujen välille lukijoihin vetoavan kytköksen – mikä näkyy myös ensimmäisessä jaksossa. *Suomen Kuvalehteä* lukeva Junnu päättää osallistua lehden järjestämään kilpailuun, kunnes hänen kerrotaan ymmärtäneen kilpailu väärin (ks. Kuva 1). Kaverit kehottavat häntä katsomaan lisätietoja lehden ajanvietesivulta, ja henkilöahmojen välisen dialogin kautta lukija kutsutaan toimimaan samoin.

Ajanvietesivulta paljastuu, että kilpailuun saavat osallistua vain *Suomen Kuvalehden* vuoden 1927 tilaajat, mistä muistutettiin lukijoita vielä sarjakuvan seuraavassa jaksossa. Ylipäänsä *Suomen Kuvalehden* viitattiin *Junnussa* sanoin tai kuvin ensimmäisenä ilmestymisvuonna 11 jaksossa jaksoja ollessa yhteensä 47. Pekka Puupään tekijän Ola Fogelbergin tavoin Veli Giovanni oli hyvin tietoinen mainostamisen strategioista, kuten esimerkiksi huumorin ja tuttujen mainoshahmojen ihmisiin vetoavasta voimasta (ks. Viherjuuri 1928). *Junnun* voikin nähdä kaupallisiin tarkoituksiin suunniteltuna tuotteena, jonka tarkoitus oli viihdyttämisen ohella sitouttaa lukijat *Suomen Kuvalehden* tilaajiksi.



Kuva 1. SK 1/1927.

Sarjakuvan juoni ei kuitenkaan rakentunut jatkuvalle ja suoraviivaiselle *Suomen Kuvalehden* mainostamiselle, vaan kaupunkilaisnuorten elämää kuvaamalla se pyrki vetoamaan kansainväliseen, urbaaniin ihanteeseen ja vaurastuvaan keskiluokkaan, jotka Ari Uinon (1991, 81–83) mukaan olivat lehden strategisessa keskiössä. Perusasetelma tytön huomiosta kilpailevista kaupunkilaispojista kytkee *Junnun* esimerkiksi aikalaisensa, ruotsalaiseen Erik Palmiin ja Petter Lindrothin *Jocke, Nicke och Majken* -sarjakuvaan (*Allt för Alla*, 1921–1933). *Junnun* tavoin se vetosi suureen lukijakuntaan (Magnusson 2005, 91–93) ja on voinut toimia kansainvälistä mediakenttää aktiivisesti seuranneen Veli Giovanniin innoittajana. Hyveellisen ja ahkeran Jocken tavoin Junnu saa tuta neuvokkaiden kilpakosijoiden metkut: Jocke saa vastaansa Nicken, Junnu kaksospojat Nikun ja Nakun sekä myöhemmin joukon muita poikia.

Mimeettisyyden ja synteettisyyden välinen jännite

Heti ensimmäisestä jaksosta alkaen *Junnun* hahmot esitettiin todentuntuksina henkilöinä, jotka jakoivat lukijoiden todellisuuden. Nähdäkseni sarjakuva aktivoi realismin tulkintakehyksen, eli ”referentiaalisen leikin” (ks. Hallila 2005), joka sai lukijan uskomaan ja uskottelemaan itselleen, että kerrotut tapahtumat olivat tai voisivat olla totta. Todellisuusilluusion rakentaminen oli tyypillistä ajan sarjakuvalle, jossa henkilöihahmojen todentuntuksuuutta korostettiin esittämällä ne todellisina henkilöinä, joiden elämästä lehtien sarjakuvat raportoivat.⁴ Yleistä näille realismin illuusiota tavoitteleville sarjakuville oli se, että jossain vaiheessa päähenkilöt osoittivat olevansa tietoisia julkisuudesta.⁵

Fiktiivisten sarjakuvahahmojen rooli julkisuudenhenkilönä liittyi ensimmäisen maailmansodan jälkeen voimakkaasti kasvaneeseen julkisuuskulttuuriin. Etenkin lukemistolehdissä elokuvatähtien, urheilusankarien ja missien ihailukulttuuri olivat tyypillisiä aihepiirejä 1930-luvulle tultaessa (Uino 1991, 83–84). Aikakaus- ja lukemistolehtien sarjakuvahahmot toimivat eräänlaisina fiktiivisinä julkkiksina, jotka usein mainostivat julkaisualustaansa liittyviä tuotteita tai ideologioita. Säännöllisesti ilmestyvä julkaisu mahdollisti toistuvia hahmoja ja tarinamaailmaa hyödyntävän sarjakuvan, ja monet lehdet alkoivat ymmärtää sarjakuvan voiman mainostamisen, informaation välittämisen ja lukijoiden sitouttamisen välineenä. *Junnussa* lukijoiden sitouttaminen vietiin kuitenkin pisimmälle hyödyntämällä metafiktiota.

Metafiksioksi on perinteisesti kutsuttu fiktiota, joka itsetietoisesti ja systemaattisesti kiinnittää huomiota keinotekoisuuteensa asettaakseen kysymyksiä fiktion ja todellisuuden välisestä suhteesta (Waugh 1984, 2). Sarjakuvatutkimuksessa on käytetty termiä ”metasarjakuva” kattamaan kaikki sarjakuvavälineen mahdollistamat itserefleksiivisyyden tyypit (esim. Inge 1991; Gonzalez 2014; Cook 2012; Cook 2016). Kattavin typologia löytyy Roy T. Cookilta, joka jakaa metasarjakuvat kuuteen ryhmään: 1) kertova metasarjakuva (juoni sisältää viittauksia sarjakuvien tuotantoon, kulutukseen, keräilyyn tai johonkin muuhun sarjakuvakulttuuriin liittyvään), 2) itsetietoinen metasarjakuva (henkilöhahmo on tietoinen itsestään sarjakuvahahmona), 3) formaali metasarjakuva (juoni sisältää sarjakuvavälineen muotoon liittyvien konventioiden manipulaatiota), 4) intertekstuaalinen sarjakuva (sisältö on jollain tavalla vuorovaikutuksessa toisen tekstin tai taideteoksen kanssa), 5) cameo-metasarjakuva (juoni sisältää toisista sarjakuvista peräisin olevia hahmoja, paikkoja ja muita elementtejä tai juonellisesti parodioi toista sarjakuvaa) ja 6) tekijää esittävä metasarjakuva (sarjakuvan käsikirjoittaja, taiteilija tai muu tekijä esiintyy sarjakuvassa henkilöihahmona). (Cook 2016, 259.)

Kaikkia Cookin mainitsemia metasarjakuvan tyyppieä esiintyi jossain määrin 1900-luvun alkupuolen suomalaisessa sarjakuvassa. Länsimaisen sarjakuvan historiassa metasarjakuvan on esitetty olevan yhtä vanha kuin sarjakuva itse – olettaen, että sarjakuvahistorian alkupiste ajoitetaan päivälehdistön runsastu-

misen tienoille 1800- ja 1900-lukujen taitteeseen (esim. Inge 1991, 2; Kukkonen 2011b; Gonzalez 2014, 838; Thoss 2015, 125). *Junnussa* keskeisimmät metafiktion tyypit olivat itsetietoinen, tekijää esittävä ja formaali metasarjakuva, joita analysoin seuraavaksi. Osoitan lisäksi, kuinka *Junnussa* korostuu Cookin typologiansa ulkopuolelle jättämä lukijan näkyväksi tekeminen. Metafikttiivisten tekstien on tulkittu etualaistavan lukijan aktiivinen rooli tulkinnassa ja merkitysten rakentamisessa (Hutcheon 1980, 3), ja tämä huomio on olennainen myös metasarjakuvia tutkittaessa. Esittelen ensin, kuinka *Junnussa* rakennettiin todellisuusilluusiota ja sen jälkeen niitä keinoja, joilla sitä horjutettiin.

1920-luvulla isojen, selkeiden ja sävykkäiden lehtikuvien käyttö oli suomalaisessa lehdistössä vielä harvinaista, mutta *Suomen Kuvalehdellä* oli uutta tekniikkaa, joka mahdollisti valokuvien suuren koon ja määrän (Uino 1991, 81–83). Lehti olikin tunnettu runsaasta kuvituksestaan ja valokuvien käytöstä, jotka se otti osaksi myös *Junnu*-sarjakuvaa. *Junnu* onkin metafikttiivisyyden lisäksi kiinnostava myös intermediaalisuutensa vuoksi: osana kerrontaa käytettiin säännöllisesti viittauksia valokuviin ja printtimediaan. Valokuviin liitetään yleensä vahva totuusarvo, kyky dokumentoida ja näyttää maailma autenttisesti, minkä vuoksi niitä käytetään runsaasti erityisesti journalistisessa ja muussa eifikttiivisessä sarjakuvassa (Nikkilä 2023, 231, 239). *Junnussa* valokuvia käytettiin tukemaan realismin tulkintakehystä sijoittamalla henkilöhahmot todellisiin, historiallisiin ja materiaalsiin ympäristöihin, kuten Esplanadin puistoon Helsingissä. Valokuvat eivät ainoastaan korostaneet henkilöhahmoja todentuntuksina henkilöinä, vaan niiden avulla ne vertautuivat valtakunnan julkkiksiin. Tähän tehtävään valjastettiin lehden kansikuva, jossa yleensä esiteltiin henkilökuvia julkisuuden henkilöistä politiikan tai kulttuurin saralta. Vuoden 1927 (SK 12/1927; ks. Kuva 2) kansikuvaan on ”ikuistettu” valokuvan keinoin sarjakuvasanjuri Junnun autoajelu Nikun, Nakun ja Allin kanssa. Kaverusten autoajelua näennäisdokumentoivassa valokuvassa markkinoidaan niin kyseistä sarjakuvaa kuin lehden ihannoimaa urbaania kaupunkikuvaa, johon kuuluivat olennaisena osana tuolloin vielä suhteellisen harvinaiset autot.

Metafikttiivisten romaanien on esitetty perustuvan dynamiikalle, jossa ensin rakennetaan todellisuusilluusiota ja sitten paljastetaan se (Waugh 1984, 6). Myös *Junnun* ensimmäisen ilmestymisvuoden jaksot rakensivat ensin todellisuusilluusiota, mutta vuoden loppupuolella realismin tulkintakehys ja henkilöhahmojen mimeettisyys alkoivat murentua. Retorisen kertomusteorian mukaan mimeettisyys viittaa henkilöhahmoihin todellisenkaltaisina henkilöinä ja synteettisyys niihin keinotekoisina rakenteina (Phelan 1989, 2–3; 2005, 20; 2017, 11). Henkilöhahmotutkimuksessa jännite mimeettisyyden ja synteettisyyden välillä on nähty jopa kaiken fiktion ja henkilöhahmojen erityispiirteenä: vaikka henkilöhahmot ovat tekstuaalisia elementtejä, ne saavat lukuprosessin myötä usein inhimillisyyden kehysten (Varis 2019, 74). Metafikttiiviset tekstit kutsuvat lukijan kiinnittämään huomiota nimenomaan keinotekoisuuteensa (Waugh 1984, 2), minkä vuoksi myös henkilöhahmojen synteettisyyden voi tulkita niissä etualaistuvan.



Kuva 2. SK, 12/1927.

Junnun ensimmäisen ilmestymisvuoden loppupuoliskolla nähtiin todellisuusilluusiota horjuttava käännekohta. Ulkonäköönsä kyllästynyt Junnu kävelee lääkäriin, josta hänet passitetaan ”sinne, mistä olette tullutkin”. Seuraavaksi Junnu menee *Suomen Kuvalehden* toimitukseen Veli Giovannin juttusille, josta hänet ohjataan piirtäjä Alexander Tawitzin luo mukana käsky kohentaa Junnun ulkonäköä toiveiden mukaisesti.⁶ Sarjakuvaa piirtämässä oleva Tawitz toteuttaa Junnun toiveen kumittamalla aiemmat kaulan ääriviivat ja piirtämällä kaulan

hieman paksummaksi. Iloinen Junnu palaa Veli Giovanniin luo, joka toteaa että "ainahan se on isälle hauska, kun poika on ihmisen näköinen" (ks. Kuva 3).



Kuva 3. SK 36/1927.

Esimerkissä kumuloituvat Cookin (2016, 259) typologian mukaiset kertovan, itsetietoisen, formaalin ja tekijää esittävän metasarjakuvan tyypit. Ensinnäkin

jakson tarina käsittelee sarjakuvan piirtämistä: Tawitz nähdään keskeneräinen sarjakuva edessään, jolloin jaksoon rakentuu eräänlainen mise en abyme-rakenne. Toiseksi Junnun ontologinen olemassaolo esitetään kahtalaisena: yhtäältä hän on mimeettinen, todellisen kaltainen henkilö, toisaalta synteettinen, paperille piirretyistä viivoista koostuva keinotekoinen rakenne. Jännitettä korostaa Veli Giovannin kommentti sukulaisuussuhteesta itsensä ja Junnun välillä. Hän palaa aiheeseen kyseisen numeron ajanvietesivulla, jossa hän vastaa lukijan kysymykseen Junnun sukunimestä: ”Tottakai se on sama kuin isänsäkin: Samoja Kivasia me ollaan Junnun kanssa. Veli Giovanni Kivanen ja Junnu Kivanen.” (SK 36/1927). Perhesuhteen kautta korostuu *Junnu*-sarjakuvan asema Veli Giovannin tuotoksena, ja onkin kuvaavaa, että piirtäjä Tawitz esitetään vain käsikirjoittajan käskyjä toteuttavana, ei itsenäisesti toimivana subjektina.⁷ Jonkinlaista lempeää ivaa voidaan nähdä Tawitzin valinnassa ikuistaa itsensä sarjakuvaan karskin komeassa sivuprofilissa siinä missä käsikirjoittajan hän on piirtänyt katseen sumentavissa pullonpohjalaseissa ja isoa vatsakumpua korostaen.

Veli Giovannin valta

Nykysarjakuvaan verrattuna *Junnussa* herättää huomiota kertovan tekstin suuri määrä ja ajatus- sekä puhekuplien puuttuminen. *Junnu* asettuu ajallisesti murroskohtaan, jossa tapa yhdistää kuvaa ja sanaa suomalaisessa sarjakuvassa muuttui. Ruutujen alla kulkevan tekstin käyttö oli yleistä suomalaisessa sarjakuvassa 1930-luvulle asti, joskin yksittäisiä esimerkkejä puhekuplien käytöstä löytyy jo tätä ennen. Ruutujen alle sijoitettiin kuvissa näkyvien henkilöhahmojen repliikit joko suorina esityksinä tai kertojan kehystäminä. Yleinen tapa oli myös kuljettaa tarinaa kaikkietävän kertojan sanallistamana, joko proosamuodossa tai loppusoinnollisia riimejä käyttäen. Puhekuplien käyttöön siirryttiin suomalaisessa sarjakuvassa asteittain reaktiona 1920-luvulla lehdistössä kasvaneeseen yhdysvaltalaisen sarjakuvan määrään (Kaukoranta & Kempainen 1982, 191, 193). Toisin kuin eurooppalaisessa perinteessä, siinä kuva ja sana oli integroitu toisiinsa puhekuplien avulla eikä ruutujen alle sijoitettua tekstiä käytetty yhtä laajasti (mt.).⁸ *Junnussa* käytetty sanallinen kerronta rakentui romaanikerronnan tavalle käyttää kaikkietävää, kertomuksen ulkopuolista kertojaa kehystämään henkilöhahmojen repliikkejä, toiveita ja ajatuksia. Vasta kaulanmuokkausjakossa nähtävä kuvan ja sanan vuorovaikutus identifioi sanallisen kerronnan lähteeksi Veli Giovannin.

Veli Giovannin hahmo vaikuttaa läpäisevän *Junnun* monitasoisesti. Kertomuksen kommunikaatiomallissa (ks. Chatman 1978, 151) Veli Giovanni sijoittuu tekstin ulkopuoliseksi tekijäksi, tekstin sisäiseksi kertojaksi ja kerrotun maailman henkilöhahmoksi. Tekstin ulkopuolisena tekijänä hän on vastuussa sarjakuvan käsikirjoituksesta ja ajanvietesivujen toimittamisesta. Tekstin sisäi-

senä kertojana hän on vastuussa sanallisesta kerronnasta.⁹ Kerrotun maailman henkilöhahmona hänet nähdään sarjakuvan ruuduissa asuttamassa samaa maailmaa fiktiivisten sarjakuvahahmojen kanssa. Veli Giovannin monistuminen kommunikaation eri tasoille havainnollistaa sitä, miten paljon *Junnun* fokuksessa oli nimihenkilön lisäksi Veli Giovanni itse. Kaulanmuokkausjakso jäi ainoaksi tekijää esittävän metasarjakuvan esimerkiksi vuoden 1927 *Junnussa*, mutta seuraavana ilmestymisvuonna tekijöihin viitattiin sarjakuvan sisällä kuvin tai sanoin jopa 11 jaksossa.

Veli Giovanni oli *Suomen Kuvalehden* lukijoille tuttu hahmo, sillä hän aloitti suosituksen ajanvietetönsä pitämisen jo vuonna 1919, monta vuotta ennen *Junnua*. 1920-luvulla runsaasti lisääntyneen ajanvietekirjallisuuden tehtävä oli hauskuuttaa lukijoita ja tarjota kevyttä ajankulua (Malmio 1999, 290). Erilaisia pila- ja sarjakuvajulkaisuja toimittanut Veli Giovanni osallistui ajanvietekirjallisuuden ja -kulttuurin rakentamiseen suosittujen humoristien, kuten Agape-tuksen (Yrjö Soinin), Valentinin (Ensio Rislakin) ja Tiituksen (Ilmari Kivisen) rinnalla. Mainittujen humoristien tavoin hän hyödynsi nimimerkkiä erottaakseen humoristin roolin muista työtehtävistään.¹⁰ Kristina Malmion mukaan 1920-luvun ajanvietekirjoista on tunnistettavissa tyypillinen kertoja, joka ottaa usein eräänlaisen kertovan narrin hahmon. Kertoja tyypillisesti pohdiskelee metafiktiivisesti sitä, minkälainen tarinasta mahtaa tulla, luo fiktion sisään yleisön, jota puhuttelee suoraan ja kommentoi lajia, johon teos kuuluu. Usein tällaiset kertojat ovat Malmion mukaan ”kuuluvasti läsnä tekstissä, liioitellun naiiveja, tietämättömiä tai vallattomia”. (Malmio 1999, 293.)¹¹

Junnussa rakentuva humoristinen ja itsetietoinen kertoja-Giovanni on läsnä sanallisessa kerronnassa ja metakerronnallisilla kommenteilla ohjaa lukijan huomion sarjakuvakerronnan peruselementteihin eli kuviin ja sanoihin. Kun päähenkilö ystävineen kaatuu veneellä, toteaa kertoja-Giovanni piirtäjän pääsevän vähällä voidessaan vain kuvata hahmot alleen peittävän vesiryöpyyn (SK 25/1927). Välittäessään päähenkilön lyhyen repliikin, kertoja-Giovanni perustelee *Junnun* olevan luonnostaan lyhytsanainen mutta lisää, ettei sarjakuvaruudun alla edes olisi tilaa pidemmälle esitykselle (SK 22/1927). Tietämättömän tai naiivin narrin sijaan kertojahahmo esittäytyy auktoriteettina ja asiantuntijana.

Tekijän ja henkilöhahmon kohtaaminen on metasarjakuvassa yleinen trooppi, jonka kautta aktivoituvat esimerkiksi valtaan liittyvät temaattiset kysymykset (Thoss 2015, 143–144). Sarjakuvahahmoinen Veli Giovanni on *Junnun* murheiden, avun- ja neuvonpyyntöjen kohde, jolla on valta vaikuttaa *Junnun* elämänkäännteisiin. Kuvallisesti esitetty Veli Giovanni nähdään yleensä tuolilla istumassa *Suomen Kuvalehden* toimituksen työhuoneessaan (SK 12/1928, 13/1928, 17/1928, 25/1928, 40/1928, 45/1928, 46/1928, 47/1928, 7/1929, 14/1929, 45/1929, 48/1930, 44/1931). Usein hänet on kuvattu takaapäin, selkä sarjakuvan lukijaa kohti. Asetelma tukee sarjakuvan laajemman kommunikaatiotilanteen muodostumista: vaikka *Junnu* on sarjakuvan päähenkilö, kerronnan auktoriteetti, näkökulma ja valta säilyvät Veli Giovannilla. Eräässä jaksossa *Junnu*

esimerkiksi käy hänen luonaan muistuttamassa siitä, että jakson on luvattu sijoittuvan maaseudulle (SK 25/1928). Giovanni myöntää lupauksensa, minkä Junnu tulkitsee eräänlaisena takuuna siitä, että jakso tulee hänen kannaltaan olemaan mieluinen. Kun tapahtumien saamat käänteet eivät häntä miellytä, hän palaa reklamoimaan Veli Giovannille, mutta ei lähde laajemmin kapinoimaan tekijäänsä vastaan. Tekijää esittävää metasarjakuvaa ilmestyi *Junnussa* erityisen paljon vuosina 1928 ja 1929, ja sarjakuvassa tematisoituvat vallan ja auktoriteetin kysymykset herättivät hilpeää huomiota myös aikalaisissa. *Joulukärpänen*-pilalehdessä (1928) julkaistussa, Topi Vikstedtin piirtämässä sarjakuvassa kerrotaan, kuinka Suomen kansa kohottaa Junnun kenraaliksi eikä Veli Giovannilla tai Tawitzilla ole enää määräysvaltaa siihen, kuinka sarjakuva loppuu.¹²

Veli Giovannin asemaa viihdyttäjänä ja tarinankertojana voidaan verrata samoihin aikoihin erityisesti lasten mutta myös laajemmin koko kansan suosikiksi nousseen Markus Raution eli ”Markus-sedän” asemaan lähestyttävänä mediapersoonana. Kumpikin piti arvossa interaktiivisuutta yleisön ja viestintäväliseen välillä: Rautio esimerkiksi kannusti lapsia kirjoittamaan kirjeitä toimittamaansa *Lasten Maaailma* -lehteen (1945–1957). Veli Giovanni puolestaan sai ajanviesivujen kautta *Suomen Kuvalehden* lukijat houkuteltua osallistumaan kilpailuihin, ja kilpailujen hyvät palkinnot houkuttelivat lisää lehden tilaajia.¹³ Säännöllisesti ilmestyvä julkaisu mahdollisti vuorovaikutuksen lukijoiden kanssa, ja Veli Giovanni kutsuikin lukijoita antamaan palautetta *Junnusta* ja siten sitoutti heitä sarjakuvaan.

Lukijan osallistuminen

Sarjakuvien on esitetty pakottavan lukija aina huomaamaan välineen materiaalisuus ja estävän tarinaan uppoutuva lukeminen (Gardner 2011, 65), vaikka nähdäkseni kyse on pikemminkin vaihtelevista suhteista mimeettisen ja synteettisen lukutavan välillä. Nimenomaan metasarjakuvassa metafiktiiviset keinot kuitenkin pyrkivät kiinnittämään lukijan huomion tähän jännitteeseen. Tämän seurauksena lukija huomaa oman aktiivisen roolinsa lukemisessa (Hutcheon 1980, 37–39). Metasarjakuvaan voidaankin soveltaa metafiktioon liitettyä luonnehdintaa, jonka mukaan lukija tai lukemisen akti tehdään usein näkyviksi esimerkiksi lukijan puhuttelun kautta, jolloin lukijan rooli tulee tunnustetuksi osana yhteistä luomisprosessia (ks. mt.).

Lukijan aktiivinen rooli korostuu *Junnussa* usealla tasolla. Ensinnäkin sanallinen kertoja puhuttelee lukijaa ja pyrkii sitouttamaan lukijan henkilöhahmoin emotionaalisesti. Se asettuu yhdessä lukijan kanssa arvioimaan Junnun epäonnisuutta (SK 4/1928), kannustaa lukijaa tulkitsemaan ja arvailemaan henkilöhahmojen reaktioita (”Tiedätte, miltä Junnun rinnan vasemmalla puolen silloin tuntui!”, SK 10/1929; ”Mitähän Alli nyt sanoo???”), SK 7/1929) ja jopa speku-

loi lukijoiden reaktioilla (SK 34/1929). Kun sarjakuva kertoo Junnun vierailevan mainosmessuilla, sanallinen kertoja kehottaa epäuskoisia lukijoita menemään itse paikan päälle todistamaan (SK 17/1928). Erityisesti sarjakuvan viimeinen ruutu toimi tehokkaana paikkana puhuttelulle, sillä säännöllisen ilmestymisen vuoksi lukijoille jäi viikon verran aikaa pohtia sarjakuvan käänteitä joko yksin tai sosiaalisesti muiden lukijoiden kanssa.

Lukijoita myös rohkaistiin vaikuttamaan sarjakuvan tapahtumiin. Nume-rossa 12–13/1929 Junnu saa nimettömän kirjeen, jossa toivotaan sarjakuvan lop-
pamista. Kirje sysää sarjakuvahahmon kriisiin, jossa hän epätoivoisena selailee *Suomen Kuvalehden* vuosikertoja nähdäkseen, mitä on tehnyt suututtaakseen kirjeen lähettäjän. Hän pyytää jälleen apua Veli Giovannilta, joka neuvoo häntä järjestämään kansanäänestyksen. Lehden todellisia lukijoita kehoitettiin vas-
taamaan kyselyyn, josta riippui Junnun kohtalo – joutuuko hän pakenemaan Amerikkaan vai saako hän jatkaa *Suomen Kuvalehdessä* (SK 14/1929). Kuvaavaa on, että äänestys ei koske *Junnu*-sarjakuvan jatkumista, vaan Junnua todellisen kaltaisena henkilönä, Suomen kansan viihdyttäjänä.

Kolmen seuraavan jakson ajan sarjakuvassa esiteltiin lukijoiden vastauksia äänestykseen, ja sarjakuvan käsikirjoitus mukaili lukijoiden eriäviä vastauksia. Toiset lukijat pitivät Junnun hyväluonteisuudesta ja naiiviuudesta, toiset olivat sitä mieltä, että hänen pitäisi olla rohkeampi ja aikaansaavempi. Jaksoissa nähtiin lukijoiden ehdotuksia juonenkäänteiksi, joissa Junnu yhtäältä onnis-
tuu saavuttamaan Allin suosion (SK 18/1929) ja toisaalta joutuu luopumaan paikastaan *Suomen Kuvalehdessä* ja muuttamaan Amerikkaan. Tässä lukijoiden kuvittelemassa skenaariorissa Junnun lähdöstä murtunut Alli tekee itsemurhan ja Amerikan-laivakin uppoaa törmättyään jäävuoreen (SK 17/1929).

Junnun kohtalolla spekuloiduissa sivuissa tulee esiin Junnu-hahmossa kitey-
tyvä mimeettisen ja synteettisen välinen jännite. Koska kaikkia lukijoita ei voi miellyttää, sanallinen kertoja ehdottaa ratkaisuksi ”Salomonin tuomiota” eli Junnun leikkaamista veitsellä kahtia ja kuvassa nähdään, kuinka iso veitsi hal-
kaisee hänet pystysuorassa linjassa (SK 16/1929). Tässä kuvassa Junnu ei koostu viivoista paperilla, vaan veitsi leikkaa verta tiukkuvaa lihaa, mikä tekee kuvasta groteskin. Kuvan alla sanallinen kertoja pyörittää ehdotuksensa järkevyyden, ja kuvan korostama mimeettisyys ehdottaa Junnun olevan todentuntuinen hahmo – ainakin Junnua pojakseen nimittäneelle Veli Giovannille.¹⁴

Myös lukijoille Junnu näyttäytyi todentuntuisena hahmona, mikä selviää *Suomen Kuvalehden* numerosta 19/1929, jossa sarjakuvasisivu on korvattu sitaa-
teilla lukijapalautteesta. Sivulle on valittu vain positiivista palautetta ennakoien seuraavassa jaksossa paljastettavaa Junnun kohtaloa. Sitaateissa Junnuun viitataan henkilönä, johon lukijat ovat muodostaneet parasosiaalisen suhteen (ks. Giles 2002): fiktiivistä henkilöahmoa rakastetaan ja sen suruihin ja iloihin otetaan osaa kuin se olisi todellinen ihminen. Junnua kutsutaan lasten ystä-
väksi, mutta myös äidin ja tyttären ”platoonisen rakkauden” kohteeksi. Kaisa Lindgren Konnevedeltä kirjoittaa kuvaavasti, että Junnu tulee ”luoksemme”

Koska Junnu oli alusta lähtien Suomen Kuvalehden maskotti, voisi ajatella, että sarjakuvahahmo löytää turvapaikan lehden uumenista, tekstuaalisesta maailmasta, johon lukijaa edustavalla väkijoukolla ei ole pääsyä.

joka perjantai viitaten siihen, että lehden ilmestymispäivä on vain väline lukijan ja sarjakuvahahmon väliselle tapaamiselle, ikään kuin kyseessä olisi kahden todellisen ihmisen kohtaaminen. Seuraavassa jaksossa jännittynyt Junnu odottaa äänestyksen tuloksia ja koko *Suomen Kuvalehden* toimituskunta rientää kertomaan ilouutisen: Junnu saa jatkaa lehdessä (SK 20/1929)!

Junnussa hyödynnetty lukijan aktivoiminen muistuttaa 1900-luvun alussa Yhdysvalloissa julkaistua *The Gumps* -sanomalehtisarjakuvaa (1917–1959), jota on pidetty lukijaa aktivoivan sarjakuvan pioneerinä (ks. Harvey 1994, 60–69; Gardner 2012, 45–58). Sarjakuvan tekijä Sidney Smith rohkaisi toistuvasti lukijoita lähettämään lehden toimitukseen ratkaisuja, mielipiteitä ja teorioita sarjakuvan tapahtumista. Veli Giovannin tavoin hän sai lasteittain lukijapostia, mikä kertoo lukijoiden halukkuudesta ottaa aktiivinen rooli vuorovaikutuksessa (Gardner 2012, 53–58). *The Gumps* saattoi olla Veli Giovannille tuttu, sillä *Suomen Kuvalehden* tuli paljon ulkomaisia lehtiä (ks. Vares & Siltala 2016, 44), joista hän poimi suomalaisen lehdistöön esimerkiksi meillä aiemmin tuntemattomat sanaristikot. Toisaalta lukijoiden aktivoiminen oli sarjakuvan laajempi kansainvälinen ilmiö: esimerkiksi ruotsalaisen *Fridolf Celinder* -sarjakuvan (1912–1940) tekijät pyysivät lehden lukijoilta ehdotuksia päähenkilöpariskunnan lapsen nimeämisessä (Hegerfors 1969). Suomessa *Junnu* oli joka tapauksessa poikkeuksellinen sarjakuva nimenomaan siinä, kuinka paljon se osallisti lukijoitaan.

Lukijan aktiivinen rooli tehtiin erityisen näkyväksi *Junnun* jaksoissa, joissa sarjakuva oli käännetty peilikuvaksi. Eräässä jaksossa peilikuvaksi oli käännetty kolmen viimeisen ruudun teksti, ja sarjakuvan lopussa lukijaa kehoitettiin lukemaan ruudut peilin avulla (SK 28/1927). Vuotta myöhemmin kaikki jakson sanalliset elementit Veli Giovannin nimeä ja otsikkoa myöten olivat peilikuvina, joskin sanojen isot alkukirjaimet olivat säilyttäneet konventionaalisen paikansa (SK 37/1928). Nyt lukijaa ei neuvottu arvoituksen ratkaisemisessa, vaan hänen oli itse ymmärrettävä hyödyntää peiliä. Kuvaavaa on, että piirtäjä Tawitzin nimeä ei käännetty peilikuvaksi – kuten ei myöskään kuvien sisältöä. Veli

Giovanni oli se, joka leikki lukijoiden kanssa. Peilikirjoitusleikki asettui osaksi Veli Giovannin ajanviesivullaan esittelemiä kilpa- ja askartelutehtäviä, joiden kautta lukijaa aktivoitiin.

Lukijan puhuttelun ja aktivoimisen lisäksi lukijan rooli tehtiin näkyväksi sijoittamalla lukija henkilöahmoksi sarjakuvan maailmaan Veli Giovannin ja Tawitzin tavoin. Tekijän ja lukijan dramatisoimisen tavat kuitenkin poikkesivat toisistaan. Siinä missä Veli Giovanni ja Tawitz esitettiin konkreettisina yksityishenkilöinä, olivat sarjakuvassa esitetyt lukijat nimettömiä ja esiintyivät joukkoina. Vaikka sarjakuvaa lukivat todellisuudessa sekä lapset että aikuiset sukupuoleen katsomatta, Junnun ihailijoiksi kuvattiin sarjakuvan sisällä nimenomaan nuoret naiset. Nuori nainen ihailijana liittyy aiemmin mainitsemaani julkkiskulttuurin rakentamiseen, jossa Junnu vertautuu komeaan filmitähteen tai muuhun kuuluisuuteen. Eräässä jaksossa Alli saa tuohtuneen kirjeen Junnun ihailijattarilta, jotka penäävät häneltä huonon kohtelun syytä (SK 9/1928). Nuorten naisten nähdään myös lukevan tarkasti sarjakuvaa pyrkessään laittautumaan Allin näköisiksi ja siten herättääkseen Junnun huomion (SK 17/1928). Heidän nähdään päivystävän Junnun talon edessä (SK 44/1929, 45/1929) ja lopulta myös jahtaavan sankariaan pitkin talojen kattoja ja kaupungin katuja (SK 9/1932).

Vuonna 1932 *Junnussa* esiintyvä lukijan representaatio kuitenkin muuttui, sillä sarjakuva oli edellisen vuoden lopusta alkaen suunnattu ”Suomen lapsimaailmalle” ja lukijoita pyydettiin äänestämään suosikkihakmoaan sarjakuvasta irti leikattavalla lipukkeella Junnun ojentaessa saksia metafiktiivisesti kohti lukijaa (SK 49/1931). *Junnu* ja sen henkilöahmot valjastettiin yhä enemmän kasvatuksellisiin tehtäviin ja erityisesti lasten terveellisen syömisen ja hampaidenhoidon puolestapuhujiksi. Samalla hahmoista tuli oheistuotteiden mainostajia. Sarjakuvan sisällä lanseerattiin Arabian valmistama lautanen, jonka sarjakuvahahmoiset koristelut kannustivat lapsia syömään lautasensa tyhjiksi (SK 5/1932; SK 22/1932). Hampaidenhoidon puolesta sarjakuvassa propagoitiin runsaasti. Ensin Junnu värväsi ystävänsä kilpailuun, jossa päätettiin, kenellä on parhaiten hoidetut hampaat (SK 44/1932). Seuraavassa jaksossa Junnu varoitti riimitellyn kuvakertomuksen avulla, mitä tapahtuu ”sille, ken on ahne makeisille” (SK 45/1932) ja jatkoi riimitelyä vielä seuraavassa jaksossa (SK 46/1932). Jotta sanoma menisi varmasti perille Junnu nähtiin vielä kahdessa seuraavassa jaksossa opastamassa hänen ympärillään istuvia lapsia (SK 47–48/1932), ja aiheeseen palattiin vielä seuraavanakin vuonna sarjakuvaan upotetun sadun avulla sekä mainostamalla *Junnu*-tuoteperheeseen kuuluvia hammashoitotuotteita (SK 49/1933). Lukijoita kehoitettiin myös osallistumaan kirjoituskilpailuun, jossa etsittiin parasta hammashoitorunoa (SK 50–51–52/1933).

Sarjakuvan kasvatuksellisuus korostui sen muuttuneen kerronnan vuoksi. Vuonna 1932 sarjakuvassa siirryttiin kertovan tekstin käytöstä puhekupliin (SK 35/1932 alkaen), jolloin Junnu pystyi itse puhuttelemaan lukijoita ilman sanallisen kertojan apua. Muuttunutta suhdetta sekä kertojaan että lukijaan korosti ”nel-

jännän seinän” rikkominen: Junnu katsoi usein suoraan kohti lukijaa ja suuntasi sanansa hänelle, mitä ei aiempina vuosina tapahtunut. Tällaista lukijaan katsomista on pidetty esimerkkinä retorisesta metalepsiksestä, jossa fiktiivisen maailman raja ylitetään (ks. Kukkonen 2011b, 216; ks. myös Thoss 2015) ja lukijan syventyminen tarinaan katkaistaan hetkellisesti (Jones 2005, 279; Kontturi 2014, 116).¹⁵ Puhuttelun avulla korostui sarjakuvan opetuksellisuus, mikä näkyi myös itsetietoisessa sarjakuvaperinteen hyödyntämisessä: loppusoinnollisia riimejä on käytetty erityisesti lapsille suunnatuissa opettavaisissa sarjakuvissa 1800-luvulta lähtien. Puhuttelun kautta sarjakuvan suhde lukijaan ei ollut enää yhteiseen leikkiin kutsuva, vaan ylhäältä alaspäin lukijaa valistava. Sanallisen kerronnan kadotessa väheni myös tekijää esittävän metasarjakuvan osuus: vuosina 1932–1934 Veli Giovanni esiintyi sarjakuvahahmossa enää vain kahdesti.

Sarjakuvan tuotantoprosessin etualaistuminen

Sarjakuvantekijät ovat käyttäneet metafiktiivisiä, sarjakuvan rakennetta ja konventioita kommentoivaa metafiktiota välineen alkuajoista asti korostaakseen sarjakuvan keinotekoisuutta todellisuusrepresentaation sijaan (Inge 1991, 2). Formaalisissa metasarjakuvassa lukijan huomio kiinnitetään sarjakuvan tuotantoprosessiin kuuluviin asioihin, kuten piirtämisen materiaalisuuteen, ja sarjakuvailmaisun konventioihin, kuten ruutureunoihin ja -väleihin, puhekupliin, onomatopoeettisiin merkkeihin ja symboleihin (mt.6). Suomalaisessa sarjakuvahistoriassa kenties tunnetuin metafiktio käyttäjä on ollut Tove Jansson, joka hyödynsi kekseliäästi ruutureunoja kiinnittääkseen lukijan huomion sarjakuvien tekoprosessiin, tekijän rooliin ja välineen konventioihin sekä tuottaakseen sarjakuviin humoristisen lisätason (ks. Kauranen ilmestyy). Myös *Junnussa* ruutureunojen manipulaatiolla oli osansa metafiktio rakentumisessa.

Sarjakuvatutkimuksessa sarjakuvavuuden reuna ymmärretään tarinamaailman ja todellisuuden välisen rajan osoittimena, jolloin rajan ylitykset tai rikkomiset näyttäytyvät metalepsiksen strategioina (Kukkonen 2011b, 214). Vuonna 1930 *Suomen Kuvalehden* kokoa suurennettiin, mistä Veli Giovanni keksi idean sarjakuvaan. Jakson juoni leikittelee ajatuksella, että fyysisen lehden mittasuhteiden muuttuminen edellyttää myös fiktiivisten sarjakuvahahmojen koon muuttamista. Jaksoa kiteytyy, kuinka Veli Giovanni ymmärsi huumorin rakentuvan mimeettisen ja synteettisen välisessä jännitteessä: aluksi piirtäjä Tawitz ehdottaa hahmojen piirtämistä suurempana, mitä käsikirjoittaja pitää tylsänä ratkaisuna. Hän itse ehdottaa suurennuslääkkeen käyttämistä, mutta se saa hahmot kasvamaan liian suuriksi ja ylittämään jopa ruutureunat. Tawitz saa tilanteen korjattua alkuperäisellä ehdotuksellaan eli pyyhkimällä hahmojen ääriviivat ja piirtämällä heidät uudestaan pienempinä (SK 48a/1930).

Jaksoa viitataan metafiktiivisesti sekä sarjakuvan piirrosprosessiin että sen julkaisualustaan. Oskari Rantalan (2020, 123–124) mukaan metateks-

tuaalinen sarjakuva voi kommentoida formaalien piirteidensä lisäksi myös materiaalista julkaisualustaansa tehden itserefleksiivisesti näkyväksi siihen liitettyjä kulttuurisia käytänteitä ja ominaispiirteitä. Sarjakuvahahmojen koon muuttaminen *Junnussa* kuvastaa, kuinka vahvasti Veli Giovanni mielsi *Junnun* olevan osa *Suomen Kuvalehteä* ja riippuvainen lehdessä tapahtuvista muutoksista. *Junnun* ja ystävien suurentunut koko voisi viitata metaforisesti myös siihen, että heistä oli tullut koko kansan suosikkeja, sarjakuvaa ja tekijöitään suurempia persoonia. Jakson loppuratkaisu kuitenkin pyrki vakuuttamaan, että tekijöillä oli yhä kaikki valta luomiinsa hahmoihin.

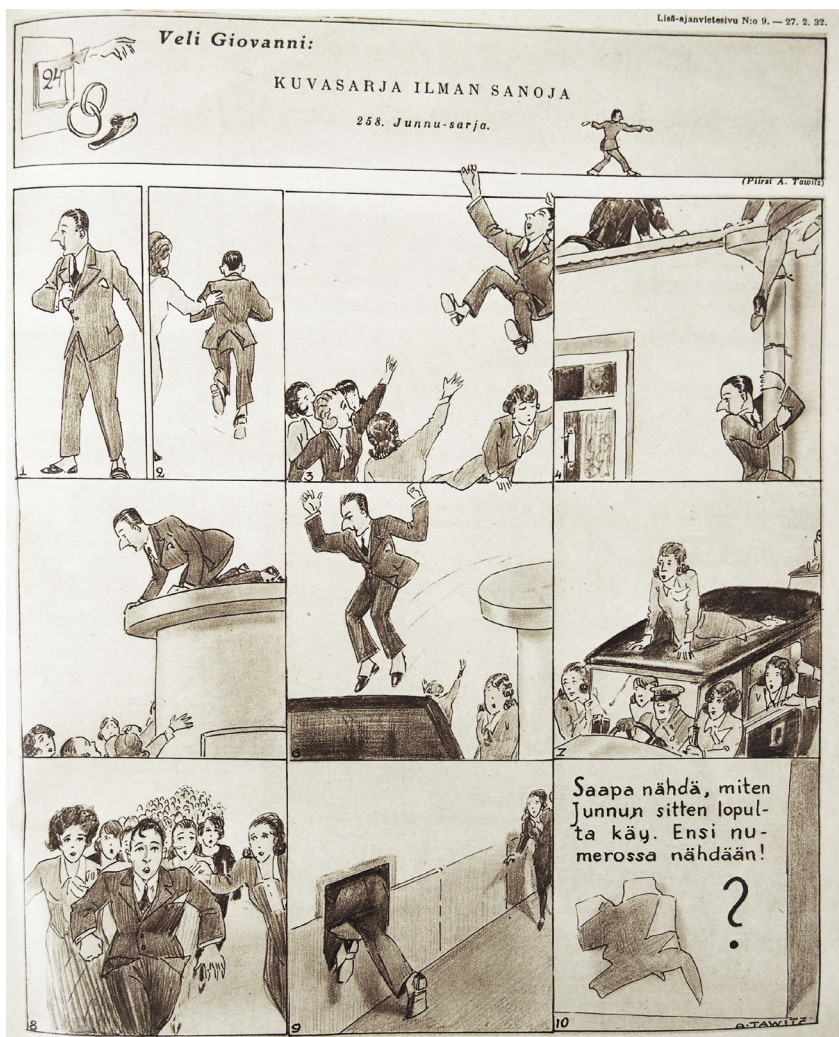
Koon lisäksi *Junnussa* leikiteltiin myös toisella julkaisuformaatin materiaalisella ominaisuudella eli sillä, että sarjakuva ilmestyi paperille painettuna. Kun vihainen ihmisjoukko jahtaa Junnua, pakenee päähenkilö raottamalla ruudun reunaa ja piiloutuu ikään kuin ruudun taakse (SK 23/1931; ks. Kuva 4). Poikkeuksena jakson muihin ruutuihin kahta ruutua ei erota toisistaan tyhjä ruutuväli, vaan ruudut ovat toisissaan kiinni. Kahdesta ruudusta muodostuu kokonaisuus, jossa vasemmalle puolelle sijoittuvat Junnulle vihaiset ihmiset ja oikealle puolelle häntä kiittelevät ihmiset. Junnu pakenee ikään kuin kansalaisten kahtalaista mielipidettä erottavan jakolinjan taakse. Ero *Junnun* alkuaikojen todellisuusilluusion on huomattava. Koska Junnu oli alusta lähtien *Suomen Kuvalehden* maskotti, voisi ajatella, että sarjakuvahahmo löytää turvapaikan lehden uumenista, tekstuaalisesta maailmasta, johon lukijaa edustavalla väkijoukolla ei ole pääsyä.¹⁶



Kuva 4. SK 23/1931.

Samankaltainen esimerkki toistui sarjakuvassa hieman myöhemmin, kun Junnu jälleen pakenee ihmisjoukkoa (SK 9/1932, ks. Kuva 5). Tällä kertaa kyse on karkauspäivän perinnettä hyödyntävien naisten halusta kosia vastentah-
toista Junnua. Pakomatkan intensiteettiä korostaa se, että sekä *Junnun* että

hantä seuraavien naisten raajat ylittävät ruutureunat. Eräs ihailija jopa näyttää kömpivän sarjakuvaruudusta ulos ottaen tukea ruudun alareunasta (ruutu 3) ylittäen rajan tarinan tilan ja kerronnan tilan välillä (ks. myös Thoss 2015, 156–158). Junnu nähdään myös juoksemassa suoraan kohti lukijaa (ruutu 8), mutta pelastus löytyy lopulta talon seinässä olevasta aukosta (ruutu 9). Aluksi konkreettinen talon seinässä oleva suorakulmainen aukko muistuttaa seuraavassa ruudussa paperin repeytymää, josta Junnu on paennut aivan kuin hän pystyisi ylittämään sarjakuvamaailman ontologiset rajat. Henkilöhahmon synteettistä ulottuvuutta rakentavat myös vuoden 1929 lopussa sarjakuvasivulle ilmestyneet otsikkokuvat, jotka vihjasivat lukijalle jakson juonesta. Minihahmoinen, otsikkokuvan reunaan pitkin tasapainotteleva Junnu pyrkii pakenemaan kalenterista kurottelevaa kättä sekä kihlasormuksia.



Kuva 5. SK 9/1932.

Mainitun kaltaiset esimerkit sarjakuvan formaaleilla ominaisuuksilla leikitte-lystä olivat *Junnussa* harvinaisia, mutta metafiktion rakentumisen kannalta merkittäviä. *Junnussa* esiintyvän metafiktion avulla lukijan huomio kiinnitettiin toden ja fiktion väliseen rajaan, jota ei suinkaan esitetty sarjakuvassa selväpiirteisenä, vaan jatkuvasti muutoksen tilassa olevana. Tämä häilyntä toden ja fiktion välillä huomioitiin myös 1960-luvulla *Suomen Kuvalehdessä* toteutetussa uudelleen versioinnissa, jossa vanhat yleisön suosikit siirrettiin muutaman jakson ajaksi 1960-luvun Helsinkiin. Hahmot esiteltiin käyttämällä ensimmäisenä ruutuna vuoden 1927 lehden kansikuvaa autolla ajelevista ystävyksistä (SK 3/1961). Muuttuneen kontekstin myötä valokuvan merkitykset olivat kuitenkin muuttuneet: dokumentaation ja todellisuusilluusion rakentamisen sijaan valokuva kuvaa eräänlaisia aikamatkustajia, jotka vaatteissaan, tyyliinsään ja kulkupelissään henkivät 1960-luvun sijaan 1920-lukua. Huomattava ero alkuperäisen sarjakuvan ja uudelleenversioinnin välillä oli myös se, että Veli Giovannin poissaolo oli silmiinpistävä. Sanallinen kerronta mukaili nokkelaa kaikkietäväää kertojaa, mutta siitä jäi puuttumaan Veli Giovannin persoona. 1960-luvun sarjakuvaa leimaakin surumielinen nostalgisuus: Junnu ystävineen vierailee *Suomen Kuvalehden* toimituksessa, jossa ei enää näy Veli Giovannia tai Tawitzia, vaikka jokunen Junnun ”aikalainen” onkin vielä toimituksen palveluksessa. Poissa on myös 1920-luvun *Junnuun* liitettävä siveellisyyskäsitys. Ikään kuin kaikuna Junnun kaulanmuokkauksepisodista 1960-luvun sarjakuvaversiossa nähdään jakso, jossa Alli haluaa muuttaa ulkonäköään (SK 7/1961). Lehden taiteilijan luona hän kuiskaa posket helottaen taiteilijalle toiveensa, minkä seurauksena niin ikään punastuva taiteilija muuttaa hänen povensa muodokkaammaksi.

Lopuksi

Sarjakuvien metafiktiivisillä piirteillä on todettu olevan funktio huumorin rakentajina (Inge 1991, 6; Kukkonen 2009, 500; Gonzalez 2014, 852), joskin metafiktiota käytetään sarjakuvissa myös keinona pohtia maailman tilaa, olemista ja maailmankaikkeuden lainalaisuuksia (Inge 1991, 7). *Junnussa* esiintyneellä metafiktiolla oli mahdollisuus herätellä filosofisia, todellisuuden rakentumiseen liittyviä kysymyksiä, mutta vielä korosteisemmin se antoi mahdollisuuden tekijöiden ja lukijoiden yhteiseen huvitukseen. Metafiktiota kannatteli Veli Giovannin voimakas rooli leikinjohtajana, joka kuitenkin hiipui, kun sarjakuva oli pakotettu seuraamaan aikansa ulkomaisia vaikutteita ja sanallinen kerronta hävisi. Tekijän lisäksi metafiktiivisen leikin tärkeä osapuoli oli lukija, jonka roolia aktiivisena merkitysten rakentajana korostettiin *Junnussa* monella eri tasolla, puhuttelusta lähtien. Vaikka useista muistakin 1920- ja 1930-luvun suomalaisista sarjakuvista on tunnistettavissa metafiktiivisiä piirteitä, oli *Junnussa* aktivoituvan metafiktiivisen leikin laajuus poikkeuksellista. Monien muiden ajan sarjakuvien tapaan se rakensi todellisuusilluusiota sarjakuvahahmoista

todellisina henkilöinä, mutta käytti monia keinoja horjuttaakseen tuota illuusiota. Fiktio ja todellisuuden, synteettisyyden ja mimeettisyyden välille rakentuva jännite muodosti *Junnussa* metafiktiivisen leikin ytimen.

1900-luvun alkuvuosikymmeninä sarjakuva oli monissa maissa tärkeä keino houkutellessa ja sitouttaa aikakaus- ja sanomalehtien lukijoita. Suomessa *Junnun* sarjakuva oli tässä ilmiössä ajan hermolla ja hyödynsi monipuolisia keinoja lukijoiden aktivoimiseksi. *Junnussa* tapahtuva lukijan aktivoiminen oli osa hauskanpitoa, jolla voi kuitenkin tulkita olleen myös kaupalliset tarkoitukset. Sarjakuva ilmestyi aikana, jolloin sarjakuva oli keino houkutellessa lukijoita lehden pariin ja lehdet kävivät suosituista sarjakuvista myös kilpailua keskenään. Lukemisto- ja aikakauslehtien tarjoamalle viihdytykselle oli kysyntää sotien välisessä Suomessa.

Artikkelissani tarkastelin suomalaisen sarjakuvan historiaan kuuluvaa *Junnua* yhteydessä sen kulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin. Sen lisäksi, että halusin nostaa esille metafiktion 1900-luvun alun suomalaisen sarjakuvan keskeisenä ilmiönä, halusin myös laajemmin havainnollistaa sitä, miten sarjakuvan ilmaisu- ja kerrontakeinot – sekä niihin liittyvät ilmiöt, kuten metafiktio – ovat sidoksissa ajallisiin ja paikallisiin konteksteihin. Historiallista poetiikkaa hyödyntävän sarjakuvatutkimuksen avulla voidaan kiinnittää huomio sarjakuvahistoriassa esiintyneisiin ilmiöihin ja kehityskulkuihin sekä välttää epähistorialliset käsitykset ja oletukset sarjakuvakerronnan rajoituksista ja mahdollisuuksista.

Viitteet

1 Artikkelini on toteutettu osana Koneen säätiön rahoittamaa tutkimushanketta ”Suomen kirjallisuuden historiallinen poetiikka” (2022–2025). Kiitän hankkeen jäseniä, Tampereen yliopiston kirjallisuustieteen tutkijaseminaarin osallistujia, *Avaimen* vertaisarvioitsijoita ja tietokirjailija Ville Hännistä hyvistä huomioista, jotka auttoivat artikkelini kirjoittamisessa ja viimeistelyssä.

2 Tutkimusta varten sarjakuvan jaksot on kerätty manuaalisesti Kansalliskirjaston digitoimista *Suomen Kuvalehdistä*. Vuosina 1927–1934 sarjakuvaa julkaistiin laskujeni mukaan 342 jaksoa ja vuonna 1961 vielä 12 jakson verran.

3 Veli Giovannilla on suuri merkitys

suomalaisen sarjakuvan historiassa, sillä *Junnun* lisäksi hän käsikirjoitti lukuisia muita sarjakuvia ja toimitti niihin liittyviä julkaisuja, kuten pitkäikäistä sarjakuvien vuosialbumia *Kalle Viksaria* (1924–1950, ks. Kataisto 2005).

4 Esimerkiksi Pekka Puupää esiteltiin sarjakuvan ensimmäisessä jaksossa *Kultatajain Lehden* uutena avustajana. Useissa sarjakuvissa henkilöhaamot esitettiin paikallisina julkisuuden henkilöinä, joiden elämää lehtien taiteilijat seurasivat, tallensivat ja julkaisivat sarjakuvamuodossa (esim. Akseli Halosen *Pulliainen, Helsingin Sanomat* 1927–1933; Eeli Jaatisen ja Poika Vesannon piirtämä *Nuorenpäin elämää, Tosikertomuksia* 1930–1932; *Kertomuksia* 1933–1934; jälkim-

mäinen ks. Romu 2017). Joissain tapauksissa sarjakuvien kerrottiin jopa pohjautuvan (fiktiivisiin) päiväkirjateksteihin, jotka lehden taiteilija oli saanut kuvitettaviksi (Veli Giovannin ja Poika Vesannon *Eskon päiväkirjasta*, SK, 1935).

5 Pekka Puupään esitettiin saavan kirjeitä *Kuluttajain Lehden* lukijoilta, jotka kysyivät, miksi Pekalle käy aina huonosti. *Kalle Viksari* -sarjakuvassa (piirt. Alexander Tawitz, *Otavainen* 1922–1923, myöh. *Kalle Viksari* -lehdessä) päähenkilö jopa yritti itsemurhaa ymmärtäessään, että hänen epäonnistumisensa oli kaikkien luettavissa lehden sivuilta. Aina julkisuus ei ollut negatiivista. Esimerkiksi Hjalmar Löfvingin lastensarjakuvan päähenkilö Olli Pirteä (*Sirkka*, 1926–1945) otti roolinsa Suomen lasten sankarina mieluisasti vastaan. Myös ruotsalaisessa Petter Lindrothin ja Erik Palmin *Jocke, Nicke och Majken* -sarjakuvassa päähenkilö sai ihailijapostia *Allt för Alla* -lehden lukijoilta. Kirjeet hänelle toimitti lehden päätoimittaja ja sarjakuvan käsikirjoittaja Erik Palm Jocken vieraillessa lehden toimituksessa (ks. Hegerfors 1969).

6 Alexander Tawitz oli *Junnun* pääpiirtäjä, jonka jäätyä eläkkeelle sarjakuvaa piirsivät vuosina 1933 ja 1934 lyhyen aikaa Poika Vesanto ja Arnold Tilgmann. Vuoden 1961 version tekivät *Suomen Kuvalehden* taiteilija Juhani Hausmann ja toimittaja Mikko Pohtola nimimerkillä ”Toiska Tupasen antikvariaatti”.

7 Tämä suhde käsikirjoittajan ja piirtäjän välillä näkyy paitsi *Junnussa* myös useissa muissa Veli Giovannin käsikirjoittamissa sarjakuvissa. Siinä missä Veli Giovanni tai hänen lyhenteensä V.G. ilmoitetaan näkyvästi, on piirtäjän maininta paljon huomaamattomampi tai jopa olematon. Toisaalta tämä piirtäjän näkymättömyys oli ajan tapa. Usein piirtäjän henkilöllisyys

pitää vanhoista sarjakuvista päätellä signeerauksessa käytettyjä nimikirjaimia tulkitsemalla.

8 Puhekuplien käyttö vakiintui *Junnuun Suomen Kuvalehden* numerossa 35/1932, joskin yksittäisiä kokeiluja puhekuplien käytöstä löytyy jo vuosilta 1930 ja 1931. Huomattavaa on, että puhekuplia käytettiin *Kalle Viksari* -antologiaan sisältyvässä *Junnu*-sarjakuvissa jo vuonna 1927. Antologian formaatti perustui yhdysvaltalaisen sarjakuvan mallille, mikä voi selittää puhekuplien käyttöä siinä julkaistuuissa *Junnuissa*.

9 Sarjakuvakerrontaa on teoretisoitu nimeämällä kuvallisesta ja sanallisesta kerronnasta vastuussa olevia agentteja, mutta tämän artikkelin puitteissa ei ole mahdollista syventyä tuohon keskusteluun (ks. Romu 2018, 40–45). Siitä, kuinka paljon Veli Giovanni todellisuudessa vaikutti kuvallisen kerronnan suunnitteluun, minulla ei ole tietoa.

10 Nimimerkki Veli Giovanni tuli yhtäältä tanskalaisen Jenny Blicher-Clausenin romaanista *Veli Giovanni: kertomus Fiesolesta* (1908) ja toisaalta se viittasi siihen, että Hillari Johannes Viherjuuri oli *Suomen Kuvalehden* päätoimittaja Leonard Viherjuuren veli (Johanneksen italiankielinen vastine on Giovanni; Hänninen 2011, 1).

11 Malmion mainitseman narrihahmon kannalta on kiintoisaa, että ajanvietesivun yläreunassa olevaan otsikkovinjettiin kuuluivat klovni- ja narrihahmot, joista jälkimmäinen ohjailee sormissaan olevien lankojen avulla kahta pientä nukkea ensimmäisen huvitukseksi. Nukkejen voi tulkita kuvastavan Junnua ja hänen mielitettyään Allia ja narrin hahmoja hyppysissään pitelevää Veli Giovannia, joskin Arvo Kotilaisen piirtämä vinjetti ilmestyi *Suomen Kuvalehden* jo 1921 (SK 24/1921), monta vuotta ennen sarjakuvan alkamista.

12 Sarjakuvan julkaissut *Joulukärpänen* oli Veli Giovannin itsensä toimittama (yhdessä Agapetuksen ja Topi Vikstedtin kanssa), mutta arvoitukseksi jää, kuinka paljon hänellä oli osuutta pastissin tekoon.

13 Esimerkiksi vuonna 1927 lehden tilaajia pyydettiin lähettämään vastauksensa *Junnu*-aiheiseen kilpailuun, jossa pääpalkintona on 4-ovinen sedan-mallinen henkilöauto ja lisäksi paljon muita palkintoja. Lukijoiden tehtävänä on keksiä identtisiä kaksosia, Nikua ja Nakua, erottava yksityiskohta (SK 48/1927).

14 Kuva voidaan tulkita jatkumona pilalehtien karikatyyriperinteelle, jonka kuvallisissa esityksissä tekijät toisinaan nähdään mestaamassa luomiaan henkilöahmoja ikään kuin ne olisivat verta ja lihaa Esim. italialaisen *Il Fischietto* -pilalehden (1/1867) sarjakuvassa tekijät päätyvät pitämään lehden narrimaskottia vanhanaikaisena, katkaisevat kirveellä sen kaulan ja kehittävät sitten uuden hahmon yhdessä muun muassa taiteilijoiden ja frenologien kanssa.

15 Runsaasti sarjakuvatutkimuksessa hyödynnetty metalepsiksen käsite viittaa

ilmiöön, jossa tarinamaailman autonomista statusta sekä sen sisä- ja ulkopuolta erotettava rajaa rikotaan paradoksisella tavalla (Thoss 2015, 7). Karin Kukkosen (2011a, 7) mukaan olennaista metalepsiksessä on se, että maailmat nähdään ratkaisevasti erilaisina. *Junnussa* tällainen eronteko ja maailmojen välisen rajan rikkomisen yleistyvät vasta viimeisinä vuosina, kun analysoimani formaalin metasarjakuvan esimerkit lisääntyvät.

16 *Junnun* tekijät olivat testanneet sarjakuvan materiaalisilla ominaisuuksilla leikittelevää metafiktiota jo *Kalle Viksarin* vuoden 1928 antologiassa, jossa he itse sarjakuvahahmoisina etsivät karkuteillä olevia kulkurihahmoja kurkkaamalla ensin ruudun taakse ja sitten repivät sen kahtia. 1920- ja 30-lukujen *Kalle Viksareissa* näkyy Veli Giovannin ja Tawitzin viehtymys metafiktion laajemminkin, sillä antologioista löytyy tekijää esittävän ja formaalin metasarjakuvan lisäksi myös cameo-sarjakuvia, joissa sarjakuvahahmot vierailivat toistensa tarinoissa.

Lähteet

Sarjakuvat

Veli Giovanni & Alexander Tawitz 1927–1933. *Junnu*. *Suomen Kuvalehti* 1/1927–48/1933.

Veli Giovanni & Poika Vesanto 1933–1934. *Junnu*. *Suomen Kuvalehti* 49/1933–6/1934.

Veli Giovanni & Arnold Tilgmann 1933. *Junnu*. *Suomen Kuvalehti* 38/1934–40/1934.

Mikko Pohtola & Juhani Hausmann 1961. *Junnu*. *Suomen Kuvalehti* 3/1961–16/1961.

Tutkimuskirjallisuus

Chatman, Seymour 1978. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.

Cook, Roy T. 2012. Why comics are not films: Metacomics and medium-specific conventions. Teoksessa *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Toim. Aaron Meskin & Roy T. Cook. Somerset: John Wiley & Sons, 165–187. DOI: 10.1002/9781444354843.ch9

- Cook, Roy T. 2016. Metacomics. Teoksessa *The Routledge Companion to Comics*. Toim. Frank Bramlett, Roy Cook & Aaron Meskin. Taylor & Francis Group, 257–266.
- Gardner, Jared 2011. Storylines. *SubStance* 40 (1), 53–69. DOI: 10.1353/sub.2011.0008
- Gardner, Jared 2012. *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford: Stanford University Press.
- Giles, David C. 2002. Parasocial interaction. A review of the literature and a model for future research. *Mediapsychology* 4, 279–305. DOI: 10.1207/S1532785XMEP0403_04
- Gonzalez, Jesus A. 2014. "Living in the Funnies": Metafiction in American comic strips. *The Journal of Popular Culture* 47 (4), 838–856. DOI: 10.1111/jpcu.12163
- Hällilä, Mika 2005. Kuinka realismi kielletään? Metafiktio ja romaanin todellisuusuusiot. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 2, 71–78. DOI: 10.30665/av.74622
- Harvey, Robert C. 1994. *The Art of the Funnies. An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hegerfors, Sture 1969. Förord. Teoksessa *Jocke, Nicke, Majken*, Petter Lindroth & Erik Palm. Stockholm: Bokförlaget PAN/Norstedts.
- Hutcheon, Linda 1980. *Narcissistic Narrative – The Metafictional Paradox*. London & New York: Routledge.
- Hänninen, Ville 2008. Väsymätön työmyyrä. *Sarjainfo* 140, 4–22. DOI: 10.1007/s10711-008-9313-6
- Hänninen, Ville 2011. Häitä keinot keksii – Veli Giovannin ja kumppanien Herra Kerhonen. Teoksessa *Herra Kerhonen, Veli Giovanni*. Helsinki: Otava, 1–2.
- Inge, Thomas M. 1991. Form and function in metacomics: Self-reflexivity in the comic strips. *Studies in Popular Culture* 13 (2), 1–10.
- Isomaa, Saija 2021. Historiallinen poetiikka tutkimussuuntauksena. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 18 (3), 24–41. DOI: 10.30665/av.100038
- Jones, Matthew T. 2005. Reflexivity in comic art. *International Journal of Comic Art*, Spring, 270–286.
- Kataisto, Vesa 2005. Veli Giovanni, Alexander Tawitz ja Gösta Thilén. Teoksessa *Laikku 05: Kotimaiset kuvasarjat 1900–1945*. Toim. Mika Lietzén. Oulu: Asema Kustannus.
- Kaukoranta, Heikki & Jukka Kemppinen 1982. *Sarjakuvat*. 2. laajennettu painos. Helsinki: Otava.
- Kauranen, Ralf (ilmestyy). Tove Jansson as comics artist: from the beginning to Moomin and meta-narration. Teoksessa *Companion to Tove Jansson*.
- Kontturi, Katja 2014. *Ankkalinnu – portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Jyväskylä Studies in Humanities 239. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Kukkonen, Karin 2009. Textworlds and metareference in comics. Teoksessa *Metareference Across Media: Theory and Case Studies*. Toim. Werner Wolf, Katharina Bantleon & Jeff Thoss. Amsterdam: Brill, 499–513. DOI: 10.1163/9789042026711_020
- Kukkonen, Karin 2011a. Metalepsis in popular culture: An introduction. Teoksessa *Metalepsis in Popular Culture*. Toim. Karin Kukkonen & Sonja Klimek. New York: De Gruyter, 1–21. DOI: 10.1515/9783110252804.1
- Kukkonen, Karin 2011b. Metalepsis in comics and graphic novels. Teoksessa *Metalepsis in Popular Culture*. Toim. Karin Kukkonen & Sonja Klimek. New York: De Gruyter, 213–231. DOI: 10.1515/9783110252804.213
- Magnusson, Helena 2005. *Berättande bilder. Svenska tecknade serier för barn*. Göteborg & Stockholm: Makadam.
- Malmio, Kristina 1999. Älykästä sukkeluutta ja reipasta realismia – 1920-luvun ajanvietekirjallisuus. Teoksessa *Suomen kirjallisuushistoria 2. Järkiuskosta vaistojen kapinaan*. Toim. Lea Rojola. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 289–295.

- Nikkilä, Aura 2023. To see and to show. Photography, drawing, and refugee representation in comics journalism on refugee camps. Teoksessa *Comics and Migration: Representation and Other Practices*. Toim. Ralf Kauranen, Olli Löytty, Aura Nikkilä & Anna Vuorinne. London: Routledge, 230–249. DOI: 10.4324/9781003254621-16
- Phelan, James 1989. *Reading People, Reading Plots. Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
- Phelan, James 2005. *Living to Tell About It. A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- Phelan, James 2017. *Somebody Telling Somebody Else: A Rhetorical Poetics of Narrative*. Columbus: The Ohio State University Press. DOI: 10.2307/j.ctv15rt209
- Rantala, Oskari 2020. Metatekstuaalisuus sarjakuvassa: materiaallinen sarjakuvalehti ja The League of Extraordinary Gentlemen. Teoksessa *Paperinen avaruus – näkökulmia kirjaesineen ja kirjallisuuden materiaalisuuksiin*. Toim. Kaisa Ahvenjärvi, Juri Joensuu, Anna Helle & Sanna Karkulehto. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 128, 121–153.
- Romu, Leena 2017. Nuorenparin elämää -sarjakuva ja 1930-luvun sukupuolijärjestys. *Kuti* 45, 4–9.
- Romu, Leena 2018. Liiallisuutta, nurinkääntämistä ja rajojen rikkomista. *Kati Kovácsin sarjakuvateokset Vihreä rapsodia, Karu selli ja Kuka pelkää Nenian Ahnavia? kertomuksina ruumiillisuudesta*. Tampere: Tampere University Press.
- Thoss, Jeff 2015. *When Storyworlds Collide. Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics*. Leiden: Brill. DOI: 10.1163/9789401212021
- Uino, Ari 1991. Kuvalehtien kehitys yleisaikakauslehdiksi 1918–1934. Teoksessa *Suomen lehdistön historia 8: Yleisaikakauslehdet*. Toim. Päiviö Tommila & Ari Uino. Kuopio: Kustannuskiila, 81–92.
- Vares, Vesa & Sakari Siltala 2016. *Sanan ja kuvan vuosisata. Suomen Kuvalehti 1916–2016*. Helsinki: Otava.
- Varis, Essi 2019. The monster analogy: Why fictional characters are Frankenstein's monsters. *SubStance* 48 (1), 63–86. DOI: 10.1353/sub.2019.0005
- Viherjuuri, H.J. 1928. Huumori ilmoituksissa. *Aitta* 2 (12), 74–79.
- Waugh, Patricia 1984. *Metafiction – The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London & New York: Routledge. DOI: 10.2307/1771928