

ELORE (ISSN 1456-3010), vol. 19 – 2/2012.

Julkaisija: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry.

[http://www.elore.fi/arkisto/2_12/leppalahti.pdf]



ARTIKKELI

ELÄVIÄ VAINAJIA, MUODONMUUTOKSIA JA MUITA OUTOJA TAPAUKSIA

KANSANPERINNE TAIPUU FANTASIAKSI

Merja Leppälahti

Fantasia ja kansanperinne kietoutuvat yhteen monin tavoin. Näkymättömäksi tekevät viitat ja muut taikaesineet, lohikäärmeet, peikot ja haltiat, ihmissudet ja vampyyrit - monet kirjoissa, elokuvissa ja muissa populaarikulttuurisissa tuotteissa esiintyvät fantasiamotiivit ovat alun perin lähtöisin kansanperinteestä, jolloin niiden juuret ulottuvat kansantarinoihin, uskomuksiin ja satuihin. Fantasiaa onkin sanottu ”eksaktiksi kirjoitettuksi saduksi” (Sinisalo 2004, 14), sillä fantasiassa sadun epämääräistä aikaa ja paikkaa sidotaan kuvitteelliseen todellisuuteen fiktiivisillä historioilla, sukupuilla ja kartoilla. Sen lisäksi, että fantasiasta löytyy kansanperinteen motiiveja, fantasiatekstin rakennekin voi muistuttaa satua. Moni fantasiakirja noudattaa Vladimir Proppin kuvailemaa ihmesadun kaavaa, jossa sankari lähtee kotoa, kohtaa vastustajia ja saa vaikeita tehtäviä, mutta palkitaan lopussa rikkauksella ja puolisoilla.¹ Erittäin monien kaunokirjallisten teosten – muidenkin kuin fantasian – juonirakenteen taustalta voi löytää kansantarinan, balladin tai kansanrunon (ks. esim. de Caro & Jordan 2004). Kansanperinne elää lukemattomissa nykyajan ilmiöissä.

Tarkastelen tässä artikkelissa kansanperinnelähtöisten aineiden käyttöä fantasia-aineena. Esittelen ensin muutamia erityyppisiä esimerkkejä fantasiakirjallisuudesta, minkä jälkeen kuvailen laajemman aineiston pohjalta laaditun kaavion avulla kansanperinneainesten ja fantasian monitasoista suhdetta. Esimerkeissä käsittelem kansanperinteen

fantasiakäyttöä kolmella eri tasolla, mikro-, makro- ja megatasolla.² Mikrotasolla tarkastellaan helposti kotimaiseksi kansanperinteeksi³ hahmotettavan uskomustarina-aineuksen esiintymistä yhdessä kotimaisessa nuortenkirjassa, Ritva Toivolan teoksessa *Anni unenäkijä* (2011). Kun mikrotaso on selvästi yksittäinen kansanperinteen esiintymä, jonka lähde saattaa olla helposti osoitettavissa, makrotasolla lähteitten osoittaminen ei ole yhtä yksinkertaista; niitä voi olla useita ja vaikutuskin ulottuu yhtä kirjaa laajemmalle. Makrotason esimerkissä käsittelen kotimaista klassikkoteosta, Aino Kallaksen vuonna 1928 ilmestynyttä *Sudenmorsianta* ja sen rinnalla seitsemänkymmentä vuotta myöhemmin julkaistua Tuula Rotkon teosta *Susi ja surupukuinen nainen* (1998), joiden katsomus kuuluu samaan jatkumoon. Megatasolla alkujaan alueellinen kansanperinnemotiivi voi levittäytyä populaarikulttuurina ympäri maailmaa kirjallisuuden, elokuvan, sarjakuvan ja pelien lisäksi esimerkiksi mainoksina ja musiikkivideoina. Kolmantena esimerkkinä käsiteltävä vampyyri on juuri tällainen: se on laajentunut globaaliksi fantasia-aiheksi ja etääntynyt samalla varsin kauas alkuperäisistä kansanuskomuksista.

JAETTUA FANTASIAA

Kaunokirjallisuuden ja kansanperinteen tutkimustraditiot on joskus nähty lähes toisilleen vastakkaisiksi. Kun kansanperinteen tutkimuksessa on korostettu perinteen anonyymisyyttä ja muilta opitun arvoa, kirjallisuudentutkimuksessa tarkastellaan nimenomaan tietyn tekijän tuotoksia. Kuitenkin kansanperinteen ja kaunokirjallisuuden yhdistävällä tutkimuksella on melko pitkät perinteet. Amerikkalaisessa tutkimustraditiossa oli ennen viisikymmenluvun puoliväliä julkaistu aiheesta jo nelisenkymmentä artikkelia tieteellisissä lehdissä (Dorson 1957, 1). Monet kansanperinteestä kiinnostuneet tutkijat ovat tulleet folkloristiikan ulkopuolelta edustaen usein kirjallisuudentutkimusta tai kirjallisuuteen liittyvää kielentutkimusta. Tällöin kansanperinteen ja kaunokirjallisuuden yhdistäminen samaan tutkimukseen on ollut hyvin luontevaa. (Gustafsson 1985, 48.)

Satu Apo (1985, 6–10) on todennut kaunokirjallisuuden kansanelämän kuvaukset hyvin hedelmällisiksi perinteentutkijalle, jonka tutkimuskohteena on perinneaineistoa sellaiselta ajalta, ettei todellisen arkielämän seuraaminen ole enää mahdollista. Erityisesti maaseudun vähävaraisiin oloihin syntyneet ja siellä kasvaneet kirjailijat ovat antaneet teoksissaan oman aikansa maaseutu-elämästä aika tavalla erilaisen kuvan kuin joissakin tutkimuksissa esitetyt maalaisydyllit. Usein kansanperinnettä ja kaunokirjallisuutta käsittelevässä tutkimuksessa onkin arvioitu kaunokirjallista teosta tai kirjailijan tuotantoa nimenomaan kansanelämän kuvauksen autenttisuuden ja teoksen sisältämän perinteen aitouden kannalta. Tällöin on toisinaan haluttu erityisesti todentaa perinneaineistojen tarkoituksellista käyttöä, mihin on saattanut kuulua todisteiden löytäminen sille, että kirjailija on varmasti tuntenut tietyt lähteet tai aineistot. (Dorson 1957, 1–8; Schön 1987, 7–27.) Alan Dundes (1965, 136–142) on moittinut tutkijoita siitä, että kirjallisuutta ja folklorea tarkastellessa on helposti keskitytty poimimaan folkloremotiiveja kiinnittämättä juurikaan huomiota niiden käyttöyhteyksiin ja tulkintaan. Kansanperinteen läsnäolo kaunokirjallisuudessa on toisinaan nähty myös kirjallisuuden esteettistä

arvoa selittävänä tekijänä (Gustafsson 1985, 48; Tiitinen 1974,79).

Lauri Honko kuvaili kansanperinnettä prosessina, jossa perinneaineeksella voi olla kaksi elämää. Folkloren ensimmäiseen elämään Honko luetteloi 12 vaihetta, joista aivan ensimmäisessä folklore on osa yhteisön tavallista elämää, vielä perinteeksi määrittelemätöntä ja erottelematonta. Myöhemmissä vaiheissa folklorea aletaan tunnistaa perinteeksi yhteisön sisällä ja sen ulkopuolella, sitä aletaan määritellä, kuvata, kerätä, arkistoida ja tutkia. Folkloren toinen elämä alkaa, kun arkistojen kätköistä tai muualta otetaan käyttöön sellaista perinnemateriaalia, joka ei enää ole käytössä elävänä perinteenä. Tällaista aineistoa voidaan esimerkiksi käyttää erilaisissa perinnetapahtumissa tai hyödyntää matkailussa, mutta se voi myös olla tärkeä osa perinneyhteisön emansipaatiota tai kulttuuripolitiikkaa. (Honko 1990, 102–119.) Kansanperinneaines voi elää vielä kolmannenkin elämän⁴ esimerkiksi fantasiakirjallisuuden motiiveina. Fantasiassa käytetty perinnemateriaali ei ole enää alueellisesti rajatun yhteisön perinnettä vaan harrastajayhteisön jakamaa, toisinaan jopa hyvin laajaltikin tunnettua. Fantasiakirjallisuudessa käytetyn kansanperinnetiivin arvo ei enää ole sen perinnelähtöisyydessä tai aitoudessa, vaan sen mielenkiintoisuudessa ja siinä, miten se pystyy vaikuttamaan lukijaansa tai kokijaansa. (Leppälähti 2005.)

FANTASIA

Fantasia on käsite, jota on määritelty hyvin monella eri tavalla. Jotkut määritelmät rajoittavat fantasiaa melko tiukasti, jotkut määritelmistä ovat niin väljiä, että niihin on sovitettavissa melkein mitä tahansa (fantasian määrittelyistä ks. esim. Sisättö 1996). Pidän käyttökelpoisena yksinkertaista määritelmää, jonka mukaan fantasiakirjallisuus on fiktiota, joka sisältää jotain sellaista, jota tavallisessa maailmassa pidettäisiin yliluonnollisena tai muuten jollakin tavoin mahdottomana (Tolkien 2002, 67; Manlove 2003, 10). Tällaisen fantasian määritelmän sisään sopii sekä nuorille suunnattu seikkailufantasia että maagiseen realismiin vivahtava kirjallisuus.

Vaikka fantasiassa esiintyy paljon eri kansojen uskomuksiin ja uskomustarinaperinteeseen kuuluvia aineksia, kirjallisen teoksen, elokuvan tai pelin määrittely fantasiaksi luo jonkinlaisen sopimuksen siitä, että kertomuksen sisäisiä tosiasioita ei ole tarkoitettu otettavaksi todesta tarinan ulkopuolella. Fantasiakirjallisuutta lukiessaan lukija on ikään kuin fantasiamaailman sisäpuolella, lumouksen vallassa. Hän eläytyy lukemaansa ja kokee ”sekundaarista uskoa”. (Tolkien 2002, 55.) Nykyaikaisemmin käsittein tätä voisi kutsua *immersioksi*, läsnäolon vaikutelmaksi. Tolkienin ”sekundaarinen usko” ei tarkoita, että lukija todella uskoisi fantasiakertomuksen kuvaavan sellaisenaan todellisuutta tai tämän edes olevan kirjoittajan tavoitteena. Tolkien kuvasi fantasiatekstin kirjoittajaa ”alemmaksi luojaaksi” (subcreator), joka luo uuden maailman, fantasian maailman. Kirjoittaja kutsuu lukijan mielen astumaan sisään fantasiaan, jonka on oltava niin lumoavaa, että lukija sen sisäpuolella ollessaan ”uskoo” siihen. Fantasia on epäonnistunut, jos epäusko herää ja lukija palaa fantasiasta omaan maailmaansa. (Tolkien 2002, 55.) Tällaisena fantasia vertautuu leikkiin, johon kuuluu, että on leikittävä ”tosissaan” ja oltava mukana täysillä,

muuten leikin lumous rikkoutuu (Huizinga 1984, 20–21). Fantasiaan uppoutuessaan lukija suostuu uskomaan yksisarvisten tai lohikäärmeiden olemassaoloon – fantasian maailmassa.

Kun vanhat uskomukset muuttuvat viihteeksi, niiden sisältämien tapahtumien tulkinta muuttuu. Aikaisemman todeksi uskomisen tai totuusarvon pohdinnan sijaan tulee ajanvietekäyttö eikä ”totuuden” pohtiminen fantasian kohdalla ole relevanttia. Kuvitteellisuudesta ja fantasian ”ei-todellisesta” luonteesta huolimatta fantasiassa voidaan käsitellä suuria ja vakavia asioita. Fantasiakirjallisuudessa yleisiä teemoja ovat esimerkiksi hyvän ja pahan taistelu, ihmiseksi kasvaminen, elämä ja kuolema, rakkaus, ystävyys, uskollisuus ja rohkeus. Fantasian tulee ensisijaisesti olla mielenkiintoista, mukaansatempaavaa, valloittavaa ja viehättävää. Parhaimmillaan se voi samalla herättää ajatuksia. Vaikka fantasian kirjoittaja ei yritä vakuuttaa lukijaa siitä, että yksisarvisia tai lohikäärmeitä olisi todella olemassa, hän voi hyvinkin pyrkiä vaikuttamaan lukijoidensa mielipiteisiin ja maailmankäsityksiin.

Toki uskomustarinalla ja fantasiakertomuksella on muitakin eroja kuin uskomisen. Kansanperinteen uskomustarinassa esiintyy tavallisesti vain yksi uskomusolento, kun taas fantasiassa voi olla monia eri olentoja. Uskomustarina on paikallinen, esimerkiksi olennot käytettävä nimi usein kertoo, minne päin (Suomea) tarina sijoittuu. (Timonen 2004, 77–79.) Selvä ero on myös kertomusten muodossa, kun fantasia polveilee ja kertoo monenlaista, uskomustarina on lyhyt, se kertoo vain yhden tapahtuman ja siitäkin vain välttämättömän.

Intertekstuaalisuus on fantasiaan kiinteästi kuuluva ominaisuus. Usein fantasiateos on varsinainen tilkkutäkki, kun sitä ryhtyy tarkemmin tarkastelemaan. Kansanperinlähtöisten piirteitten lisäksi fantasiasta voi löytää monenlaista muuta tutulta tuntuvaa ainesta. Fantasia onkin usein eräänlainen ”postmoderni montaasi” (Zipes 2001, xxxi). Tolkienin (2002, 34–49) puolestaan kuvaili fantasiaa keitokseksi, jossa kiehuvat myytit, sadut ja historialliset kertomukset.

Gérard Genette (1997) on kirjoittanut kirjallisuuden teksteistä *palimpsesteina*. Sana on alun perin tarkoittanut kirjoituspohjaa, tavallisesti pergamenttia, josta on raaputettu vanha kirjoitus pois uuden tieltä, mutta vanha teksti häämöttää kuitenkin uuden alta. Samalla tavalla kaunokirjallisuudessa vanhat tekstit tai niiden osat häämöttävät uusien kirjoitusten taustalla. Intertekstuaalisuus on yleensäkin siinä mielessä pysähtymätöntä, että uudet tekstit toimivat aina myös (mahdollisina) lähteinä seuraaville. Jotkut teokset näyttävät muodostuvan suorastaan eräänlaisiksi fantasian arkkiteksteiksi, jotka toimivat jatkuvasti esikuvina, malleina tai lähteinä uusille teksteille. Tällaisina arkkiteksteinä voi pitää esimerkiksi J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -trilogiaa ja Bram Stokerin *Dracula*-teosta.

Fantasiassa ei läheskään aina voi osoittaa yhtä ainoaa selkeää intertekstuaalista viittauskohdetta. Usein viittaussuhde on monimutkainen ja viite näyttää osoittavan samanaikaisesti moneen suuntaan. Fantasiakirjallisuudesta voikin löytää *uusmytologisia* piirteitä. Käsite kuuluu slaavilaisen kirjallisuudentutkimuksen traditioon, jossa sitä on käyttänyt esimerkiksi Z. G. Mints (Pesonen 1991, 44–51). Uusmytologisuudessa ei ole kysymys pelkästään myytien käytöstä kirjallisuudessa, vaan monitasoisesta mytologisesta rakennelmasta, joka sisältää myyttisten sisältöjen lisäksi aineksia aikaisemman kirjalli-

suuden ja kulttuurin traditioista. Tyypillisesti tällaisille viittauksille ei voi määritellä yhtä ainoaa lähdeä, vaan ne näyttävät olevan peräisin samanaikaisesti useasta eri suunnasta. (Pesonen 1982; 1991.) Tämä sopii hyvin fantasiakirjallisuuteen, jonka olemukseen jo genrenä tuntuu kuuluvan jonkinlainen refleksiivisyys aikaisemmin kirjoitettuun. Fantasiakirjallisuus käy jatkuvaa dialogia muun (aikaisemman) fantasiakirjallisuuden, mutta myös lukijoiden ja ympäröivän maailmantilanteen kanssa.

Sekä kertomusperinteen että kaunokirjallisuuden tutkimuksessa käytetään *motiivin* käsitettä. Motiiveja on määritelty monilla eri tavoilla ja eri traditioihin kuuluva tutkimuskirjallisuus kuvaa kirjallisia motiiveja erilaisilla abstraktiotasoilla. Stith Thompsonin (1946, 415–416) määritelmän mukaan motiivi on kertomuksen pienin yksikkö, joka pystyy säilymään perinteessä. Säilyäkseen motiivin pitää olla jollakin tavalla huomiota herättävä tai epätavallinen. Thompson jakaa motiivit kolmeen eri ryhmään. Ensimmäkin motiivi voi olla kertomuksen toimija. Toimijoina voivat olla jumalat, epätavalliset eläimet tai muut olennot, kuten noidat, jättiläiset tai keijut. Tähän ryhmään kuuluvat myös motiivit joistakin ihmistoimijoista, kuten nuorin lapsi tai paha äitipuoli. Toinen motiiviryhmä sisältää erilaisia toiminnan taustalla olevia tekijöitä, kuten taikaesineitä, epätavallisia tapoja, outoja uskomuksia ja niin edelleen. Kolmas ryhmä koostuu erillisistä yksittäisistä tapahtumista. Thompsonin motiivit ovat siten melko eritasoisia. Joitakin motiiveja voisi nimittää episodeiksi, kun taas toisten sisältönä on pelkästään tietty hahmo. (Jason 2000, 22.) Jako ei kuitenkaan ole näin yksiselitteinen, sillä joihinkin hahmoihin liittyy myös aina oletus tietystä toiminnasta, esimerkiksi äitipuoleen sadun motiivina kuuluu läheisesti ajatus lapsipuolen huonosta kohtelusta (Daemmrich 1987, 187).

Maria Nikolajeva (1988) on käyttänyt lasten fantasiakirjallisuutta tarkastellessaan termiä *fantaseemi*. Fantaseemit ovat fantasiamotiiveja eli niitä ovat sellaiset ihmeelliset tapahtumat, olennot ja esineet, jotka eivät olisi mahdollisia tosimaailmassa. Nikolajeva määrittää fantasiakirjallisuuden nimenomaan fantaseemin olemassaololla. Käytän tässä artikkelissa fantaseemi-nimitystä fantasian alueelle kuuluvista motiiveista.

FANTASIAN ”KANSA”

Kansanrunoudentutkimuksen alkuaikoina ”kansa” merkitsi tutkijalle lähinnä ryhmää, jolta kerättiin kansanperinnettä. Nykyään folkloristisen tutkimuksen kohteena voi olla minkä tahansa ihmisryhmän jakama perinne, eivätkä ryhmät (”heimot”) enää muodostu niinkään asuinpaikan ja syntyperän perusteella, vaan yhteisten harrastusten ja kiinnostuksenkohteiden pohjalta. Kansanperinne-fantasian kuluttajien makrotason muodostavat fantasiaharrastajat, joiden kiinnostuksenkohteisiin voi kuulua monenlaisia fantasiaan liittyviä harrastuksia, lukemisen ja elokuvien lisäksi esimerkiksi roolipelaaminen kuuluu suosittuihin fantasiaharrastuksiin. Fantasiaharrastusten ympärille muodostuu verkostoja, joiden yhdistävinä säikeinä toimivat toisaalta fantasiasisällöt (esimerkiksi kiinnostus vampyyrikirjallisuuteen tai kauhupeleihin) toisaalta (verkostoissa syntyneet) ystävyys-suhteet. (Leppälahti 2009; 2010.)

Fantasiaan liittyvissä harrastuksissa tuottaminen ja kuluttaminen limittyvät toisiinsa. Fanituotanto on tavallisesti eräänlaista vaihtoa, jota tehdään oman harrastuksen takia

ilman taloudellisia tavoitteita toisille samasta asiasta kiinnostuneille. Nykyään internetillä on tärkeä osa sekä fantasian yhteisöllisyydessä että fanituotannon jakamisessa. Erittäin monet fantasiasta kiinnostuneet kirjoittavat itse laadukkaita fantasianovelleja, joita julkaistaan fanzine-lehdissä. Harrastajalehdet ja -yhteisöt järjestävät säännöllisesti myös kirjoituskilpailuja, joissa osanotto on runsas ja taso hyvä. Ennen pitkää monet novellikilpailuissa menestyneet julkaisevat ensimmäisen fantasiaromaaninsa. Toisaalta myös aivan samoista konsepteista tehdään kaupallisesti pelejä, kirjoja, elokuvia, sarjakuvia ja monenlaisia oheistuotteita. Kaupallisissa tuottajissa on mukana henkilöitä, jotka ovat aloittaneet harrastajina ja harrastus on fanituotannon kautta muuttunut ammatiksi.

Fantasiailmiöt sijoitetaan tavallisesti populaarikulttuurin alueelle. Ei kuitenkaan ole olemassa yhtä ainoaa kattavaa määritelmää sille, mitä populaarikulttuuri oikeastaan on. Sanana populaari viittaa toisaalta kansaan tai tavallisiin ihmisiin, toisaalta yleiseen, helposti ymmärrettävään, suosittuun tai pidettyyn. Näkökulmasta riippuen populaarikulttuuri voi siten merkitä monia eri asioita: se voi olla enemmistön kulttuuria, (tajunta) teollisuutta, mediakulttuuria, trendikulttuuria, taiteen negaatiota, vastakulttuuria, modernia kaupunkikulttuuria, kansanperinnettä, karnevalismia tai jopa tiettyä katsomis- tai elämäntapaa (Salmi 1991, 1–7). Perinteentutkimuksen näkökulmasta populaarikulttuuri on joskus nähty myös kansanperinteen vastakohtaksi, sen uhkaajaksi tai haastajaksi. Tässä artikkelissa tarkoitan populaarikulttuurilla sellaisia jaettuja mielikuvia, jotka ovat tunnettuja vielä laajemmin kuin pelkästään asianharrastajien keskuudessa. Kysymyksessä on siis kansanperinnelähtöisen fantasian megataso, joka lähestyy massakulttuuria. Esimerkiksi H. P. Lovecraftin luoma Cthulhu-hirviö on harrastajapiireissä yleisesti tunnettu makrotason ilmiö, mutta kadunmiehessä nimi ei luultavasti herätä minkäänlaisia mielle yhtymiä. Sen sijaan megatason ilmiöstä, esimerkiksi vampyyreista, lähes jokaisella ihmisellä on jonkinlainen mielikuva riippumatta siitä, kiinnostavatko ne vai ei.

Monia fantasiatuotteita valmistetaan kaupallisesti laajojen yleisöjen kulutettaviksi, jolloin niitä voi pitää jossain määrin massakulttuurina. Kun aikaisemmin kiinnostavasta kirjasta saatettiin tehdä myös elokuva, nykyään lähtökohtana voi yhtä hyvin olla elokuva, josta tehdään kirja, peli tai molemmat (esimerkiksi *Star Wars*), tai peli, josta tehdään elokuva (kuten *Tomb Rider* tai *Final Fantasy*). Useinkaan ei ole olennaista merkitystä, missä muodossa kyseinen aines on ensiksi esiintynyt. Myös tuottajat ja julkaisijat ovat hyvin selvillä fantasian monimuotoisuudesta ja pelattavuus saatetaan ottaa huomioon jo tehtäessä elokuvaa todennäköisesti pelaamista harrastavalle katsojakunnalle (Sjö 2007, 61). Harrastajat ovat myös fantasiatuotteiden (kirjat, elokuvat, pelit) keskeinen kuluttajaryhmä. Tuotteet tehdään harrastajille ja näiden maku ratkaisee, mikä menestyy, mikä ei. Vain jotkut poikkeukselliset tuotteet menestyvät yli ja ohi harrastajakunnan. Toisaalta harrastajat ovat myös fantasian tärkeä tuottajaryhmä niin epävirallisesti ja yksityisesti kuin julkisesti ja kaupallisestikin. Kuitenkaan kirjan, tietokonepelin tai elokuvan kulttuurinen arvo ei pysähdy pelin pelaamisen tai elokuvan näkemiseen. Se on vasta alkua, sillä tuote (tai sen osa), jonka harrastajat ottavat omakseen, muuttuu materiaaliksi, jota jalostetaan eteenpäin, esimerkkeinä vaikka *Star Wreck* -elokuva, fanifiktio, roolipelit ja muut pelit, omat animaatiot, internet-meemit, blogit, harrastelehdet, tapahtumien järjestäminen, kaikenlainen oma kirjoittaminen ja piirtäminen.

USKOMUSTARINAMOTIIVEJA FANTASIAROMAANISSA

Mikrotason tarkastelussa tietystä fantasiatekstistä on löydettävissä jokin selvästi kansanperinnelähtöinen piirre, esimerkiksi uskomusolento tai jokin muu kansanperinnetiivi. Kysymyksessä voi myös olla kokonainen uskomus- tai nykytarina, joka saattaa jopa muodostaa fantasiakertomuksen pää- tai sivujuonen.

Kaikki fantaseemit eivät suinkaan ole kansanvälisesti jaettuja, vaan fantasiasta saattaa löytää hyvinkin selvästi kotimaista kansanperinneainesta. Esimerkiksi Eija Timonen on muokannut Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran uskomustarinamateriaalista lapsille tarinoita, joita on ilmestynyt sekä kirjoina että television lastenohjelmina.⁶ Hän on kuitenkin nimenomaan pyrkinyt säilyttämään tarinoiden kansanperinnetuonteen eli hän on kertonut vanhat tarinat uudelleen muuttamatta niitä fantasiakertomuksiksi. Timonen on kuvaillut tätä prosessia väitöskirjassaan *Perinne käsikirjoittajan työkaluna* (Timonen 2004).

Kansanperinteen aineksia löytyy myös kotimaisesta fantasiakirjallisuudesta, esimerkiksi peikot⁷ tai metsänpeittoon joutuminen⁸ eivät ole lainkaan harvinaisia motiiveja Suomeen (tai vastaavantapaiseen paikkaan) sijoittuvassa fantasiassa. Kansanperinnetiivejä löytyy suorastaan yllättävän paljon myös harrastajalehtien novelleista, jotka olisivatkin erittäin kiinnostava folkloristisen tutkimuksen kohde. Otan kuitenkin tässä tarkasteltavaksi ”valtavirtaiseen” lastenfantasiaan kuuluvan romaanin, Ritva Toivolan *Anni unennäkijä* (2011). Tässä menneisyyden Suomeen sijoittuvassa nuortenromaanissa nimenomaan uskomustarinat muodostavat teoksen fantasia-aineksen ja toimivat fantaseemeina.

Ritva Toivola (s. 1942) on julkaissut yli kaksikymmentä lasten ja nuorten satu- ja fantasiakirjaa, kolme kokoelmaa fantasianovelleja ja kymmenkunta kuvakirjaa. Toivola on saanut teoksistaan useita kirjallisuuspalkintoja, mm. kahdesti Valtion nuortenkirjallisuuspalkinnon, samoin kahdesti Arvid Lydecken -palkinnon ja vuonna 2004 Topelius-palkinnon. *Anni unennäkijä* on itsenäinen jatko-osa romaanille *Tuomas Karhumiehi* (2009). Toivola on eräissä muissakin teoksissaan käyttänyt uskomustarina-ainesta, mutta *Anni unennäkijässä* (samoin kuin *Tuomas Karhumielessä*) uskomustarinat ja tarinamotiivit limittyvät tiiviisti kirjan koko juoneen. Molempien kirjojen keskeisinä henkilöinä ovat kievarin tytär Anni ja kievarin tallirenkinä työskentelevä Tuomas.

KOKONAINEN USKOMUSTARINA JA TARINAMOTIIVEJA

Kun kievarin nuori renki Tuomas lähti aamubarhaisella viemään tavaralähetystä kirkonkylään, kievarin emäntäpiika Katriina pyysi häntä käymään kysymässä suntiolta, olisiko kirkosta löytynyt Katriinan kadottamaa nenäliinaa. On hyvin varhainen aamu ja hämärää, mutta kirkossa on valot, joten suntio on epäilemättä siellä järjestelemässä paikkoja. Tuomas on haaveillut omasta kellosta, mutta se on kallis, ja kohti kirkkoa mennessään Tuomas muistelee kirkon lähellä asunutta Eveliinaa, jolla ei myöskään ollut kelloa. Eveliina oli nähnyt jouluyönä kirkosta valoa ja luullut olevansa myöhässä joulu-

aamun jumalanpalveluksesta. Eveliina kiiruhti kirkkoon, joka olikin jo täynnä kansaa. Eveliina löysi istumapaikan tutun emännän vierestä, mutta muistikin sitten, että kyseinen emäntä oli kuollut edellisenä vuonna ja katsellessaan ympärilleen hän näki monia muitakin ihmisiä, joiden tiesi jo kuolleen. Eveliina hivuttautui pois penkistä, juoksi ovelle ja hyppäsi tasajalkaa kynnyksen yli. Pappi ja seurakuntalaiset yrittivät ottaa hänet kiinni, mutta hän ehti ulos ja juoksi kotiin saakka. Aamulla oikean jumalanpalveluksen alkaessa oli kirkon ovelta löytnyt Eveliinan rikkirevitty huivi, sitä hän oli myöhemmin esitellyt tapahtuman todisteena.

Tarina vainajien joulukirkosta on laajalti tunnettu kansainvälinen uskomustarina, jonka juuret ulottuvat katoliseen aikaan. Euroopassa vainajien jumalanpalvelus on voitu liittää johonkin muuhunkin juhlapyhään, mutta Pohjoismaissa kysymys on tavallisesti juuri joulukirkosta. Tarinatyyppeihin liittyy paljon motiiveja, jotka kuitenkin eivät tavallisesti esiinny kaikki samassa kertomuksessa. Maininta siitä, ettei vahingossa kirkkoon menneellä ollut kelloa, samoin vainajien käsiin jäänyt ja riekaleiksi revitty vaatekappale ja tasajalkaa kynnyksen yli hyppääminen ovat varsin yleisiä. (Koski 2011, 280–288.)

Kirjassa uskomustarina on sovitettu luontevasti muiden tapahtumien kehyksiin. Tuomas tietää Eveliinan mökin paikan, jossa tosin on enää raunioita, sillä tapaus on sattunut kauan sitten. Tarinaa on kerrottu totena, mutta Tuomas rauhoittelee itseään ajatteleamalla, että kysymyksessä on ehkä kuitenkin ollut painajaisuni, eikä sitä paitsi nyt ollut joulu, vaan maaliskuu. Tarina ei varsinaisesti liity kirjan pääjuoneen, mutta se elävöittää lukijalle Tuomaksen mielialaa hänen mennessään aamuhämärissä kolkon hautausmaan ympäröimään kirkkoon.

Anni unennäkijä sisältää myös runsaasti muita uskomustarinoiden motiiveja. Talossa asuu kissanhahmoinen kodinhaltia, sananjalka kukkii juhannusyönä ja virvatulet näyttävät aarteen paikan; aarteen saamiseksi pitää ajaa yksiöisellä varsalla yksiöisellä jäällä. Maahiset pahastuvat ja aiheuttavat häiriötä, kun junarata on rakennettu heidän alueensa päälle. Päähenkilö Anni joutuu metsänpeittoon ja näkee metsänhaltian. Tämä näyttää etupuolelta tutulta ihmiseltä, mutta takaapäin katsottuna onkin kuin lahokanto.

Uskomusmotiivit liittävät kertomuksen menneeseen aikaan ja tuovat siihen paikallislisväriä ja autenttisuuden tuntua. Ne myös tuovat kertomuksen maailmaan syvyyttä ja jännitettä, kun osa kerrotuista asioista on selvästi totta, osa ehkä pelkkää tarua. Kaikki eivät usko kodinhaltioihin tai aarteisiin, vaikka niistä kertovia tarinoita tunnetaankin. Jotkut uskomustarinamotiivit, kuten kummittelu, tuovat kertomukseen jännitystä. Erityisesti noidan aarteen etsimiseen liittyvät motiivit taas kuuluvat keskeisesti kirjan juoneen.

Kylällä, tai oikeastaan läheisellä Salakkalahdella asui myös kummallinen olento, Räpylä-Nieminen. Hänen äitinsä oli Niemisen torpan tytär ja hänen isänsä kuiskittiin olevan Näkki. Räpylä-Nieminen ”muistutti kasvoiltaan hiukan kalaa. Ja räpyläkädet ja vielä suuremmat räpyläjalat kiinnittivät väkisinkin huomiota.” (*Anni unennäkijä*, 124.) Räpylä-Nieminen asui veden päälle rakentamassaan mökissä, hän oli hyvä uimari ja pystyi olemaan pitkään veden alla. Hänellä oli kyläläisten joukossa ystäviä, mutta kaikki eivät hänestä pitäneet. Lopulta Rupolan veljekset polttivat hänen mökkinsä. Nieminen kävi hyvästelemässä Annin ja Tuomaksen kertoen lähtevänsä pois kylästä, kohti merta, jonka hän oli aina halunnut nähdä.

Savon seudulla (ja hiukan muuallakin) on 1900-luvun alussa kerrottu tarinoita Räpylä-

Niirasesta, jonka sormien ja varpaiden välissä oli räpylät. Mies saattoi sukeltaa kilometri-kaupalla ja viipyä vedessä useita vuorokausia käymättä lainkaan maalla. Talvella hän oli uinut pitkiä matkoja avannosta toiseen jään alla. Räpylä-Niiraseen liitetään myös tarinoita veteen isonvihan aikaan upotettujen kirkonkellojen nostoyrityksistä. (Simonsuuri 2006, 55–64, 72.) Kansantarinoissa kirkonkellojen nostoyritykset aina epäonnistuvat, mutta *Anni unennäkijän* Räpylä-Nieminen oli saanut autetuksi uponneen kirkonkellon vedestä.

Räpylä-Niemisen hahmossa voidaan nähdä kansanperinteen käyttöä outouttamisessa (ekstrapolaatio), jossa jokin ihmismaailman epäkohta on siirretty uskomusolentojen maailmaan. Nieminen käy kievarissa ostamassa leipää ja toisinaan vieraisillakin kuin kuka tahansa naapuri. Kievarissa häntä pidetään ystävänä. Koska hän on ulkonäöltään ja käytökseltään selvästi erilainen, häntä kohtaan tunnetaan kylällä myös vastenmielisyyttä, joka lopulta johtaa siihen, että hänen mökkinsä ja varusteensa tuhotaan. Sellainenkin lukija, joka saattaisi tosielämässä tuntea epäluuloa jotain todellista ihmisryhmää kohtaan, voi tuntea sympatiaa, kun fantasiaolentoa kohdellaan huonosti erilaisuuden takia.

SUDENMORSIAN JA MUITA SUSINAISIA

Aino Kallaksen *Sudenmorsian* on noin satasivuinen pienoisromaani, joka ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1928. Suomalaisen kirjailijan teos sijoittuu Viroon, 1650-luvun Hiidenmaalle. Päähenkilö on nuori nainen nimeltä Aalo, johon metsänvartija Priidik viehättyy. He menevät naimisiin ja saavat lapsenkin. Aluksi Aalo elää päivisin naisena ja karkaa öisin sutena metsiin, mutta kun Priidik saa salaisuuden selville, hän ajaa vaimonsa kokonaan pois kotoa. Kun Aalo myöhemmin palaa ihmishahmoisena kotiinsa synnyttämään toista lastaan, kyläläiset polttavat hänet lapsisaunaan. Aivan lopullisesti Aalo tulee surmatuksi, kun tuskainen Priidik ampuu hopealuodilla suden, jossa uskoo ja pelkää vaimonsa sielun vielä asuvan.

Sudenmorsiamessa sudeksi muuttuminen on riemukasta ja vapauttavaa. Teosta on perinteisesti luettu kirjailijan henkilöhaamon kautta kertomuksena kielletystä rakkaudesta eli kirjailijan suhteesta Eino Leinoon (Sala 1979, 139–154; Koskimies 2004). Uudemmissa tutkimuksissa teoksessa on nähty laajemmin naisen vapaudentavoittelun ja -kaipuun kuvausta ja Aalon hahmoa on tulkittu 20-luvun ”uuden naisen” tai naistaitelijan näkökulmasta (Rojola 1992, 132–150; Melkas 2006). *Sudenmorsian* on ollut varsin suosittu teos ja siitä on otettu uusia painoksia vielä 2000-luvulla.

Ennen *Sudenmorsiamen* kirjoittamista Aino Kallas tutustui perusteellisesti ihmissusia koskevaan eurooppalaiseen kansanperinteeseen ja muuhun tausta-aineistoon. Hän sai paljon tietoja veljeltään Kaarle Krohnilta, mutta hän oli myös yhteydessä useisiin muiden maiden kansanperinteen tutkijoihin. Kallaksella oli käytössään runsaasti ihmissusia käsittelevää kirjallisuutta, joista osaan hän oli tutustunut jo aikaisemmin ja osan hankkinut tätä työtä varten. (Laitinen 1995, 230–232.) Lisätietoja Kallas sai myös vanhoista virolaisista kansankuvauksista ja noitaioikeudenkäyntien pöytäkirjoista. Viron noitaioikeudenkäynneissä käsiteltiin poikkeuksellisen paljon tapauksia, joissa noita muutti itsensä sudeksi (Metsvahi 2001, 175).

Sudenmorsiamessa kansanperinteellä on tärkeä rooli ja kerronnassa mainitaan monia kansanperinteeseen kuuluvia seikkoja: Aalo muuttuu ensimmäisen kerran sudeksi juhannusyönä, jolloin hän myös näkee sananjalan kukan. Sudeksi muututaan sudennahan tai sudenvyön avulla. Ihmissuden tuntomerkkeinä mainitaan yhteen kasvaneet kulmakarvat. Kun sutta on yöllä ammuttu, Aalo nilkuttaa jalkaansa ihmisenä. Kun Priidik heittää suden yli rautaa ja kutsuu Aaloa hänen omalla nimellään, tämä muuttuu ihmismuotoon. Kylällä nähtyä sutta arvellaan Aaloksi, koska sillä on vaalea laikku rinnassa samalla kohtaa kuin Aalolla tavallisesti on ollut hopeasolki. Suden näkijät tietävät, että ihmissusi voi muuttua takaisin ihmiseksi, jos se saa ihmiseltä leipää, joten he tarjoavat sille leipää veitsen kärjestä. Priidik tietää, että vain hopealuoti voi tappaa ihmissuden, ja hän valmistaa luodin Aaloa varten. Aalo käy myös kotonaan imettämässä lasta öisin. Kyseinen motiivi on tuttu sadusta (ATU 409), jossa peuraksi tai sudeksi muutettu nainen käy öisin imettämässä lastaan. Kallas on nivonut tekstiinsä runsaasti virolaiseen ja suomalaiseenkin kansanperinteeseen kuuluvia yksityiskohtia, jotka ovat osa kertomuksen henkilöiden tavallista elämänpiiriä. Kansanuskomukset esitetään arkipäiväisinä ja monien tuntamina tosiasioina. Myös ihmissusiin liittyvät uskomukset esitetään *Sudenmorsiamessa* suuremmitta epäilyksittä tosina.

RIEMUKKAASTA MORSIAMESTA KATKERAKSI LESKEKSI

Tuula Rotkon teoksen *Susi ja surupukuinen nainen* (1998) päähenkilö on Raakelniminen taiteilija, joka elää muusikkomiehensä kanssa pienen saaristokylän liepeillä. Pariskunnan elämä on vaikuttanut harmoniselta, vaikka he eivät toiveestaan huolimatta ole saaneet lasta. Lapsettomuus on vaivannut erityisesti Raakelia, joka on todettu hedelmättömäksi. Raakelin miehellä on kuitenkin suhde nuoreen muusikkonaiseen, joka tulee raskaaksi. Mieheensä uskottomuudesta kuultuaan Raakel muuttuu sudeksi, tekee veriteon ja kuolee sutena.

Sudenmorsian on kirjoitettu kronikan tapaan. Teoksen sisäisestä kertojasta ei anneta tarkempaa tietoa, mutta selvästikin hän on oppinut mies tavallisen kansan yläpuolelta. Hän kirjaa huolellisesti tapahtumia muistiin vakuuttaen samalla lukijalle niiden totuudellisuutta. (Melkas 2006, 97–99.) Myös Rotkon romaanissa kertomuksen alussa ja lopussa on äänessä ulkopuolinen dokumentoija, joka puhuttelee lukijaa. Molemmissa romaaneissa kertoja pystyy kuitenkin myös kuvailemaan henkilöiden tunteita ja ajatuksia, joihin ulkopuolisella ei pitäisi olla pääsyä. *Sudenmorsiamen* kerrontaratkaisu on lisäksi siitä erikoinen, että kertoja sekä kuvaa Aalon intohimoista sudenriemua että tuomitsee sen ja varoittaa moisesta synnistä (Laitinen 1995, 254–255). *Susi ja surupukuinen nainen* vertautuu monin tavoin sekä sisällöltään että rakenteeltaan *Sudenmorsiameen*. Yhtäläisyys on niin vahva, että on perusteltua puhua Gérard Genetten termein *hypertekstuaalisesta* viittaussuhteesta. Genette nimittää *hypertekstiksi* tarkasteltavaa tekstiä, kun taas *hypoteksti* on jokin aikaisempi teksti, johon hyperteksti tavalla tai toisella viittaa. Kysymyksessä on laaja viittaussuhde, joka määrittää pitkälti koko uutta teosta. (Genette 1997, 5.) Tässä tapauksessa siis Aino Kallaksen *Sudenmorsian* toimii Rotkon teoksen hypertekstinä.

Sudenmorsiamessa voidaan nähdä monien lähteiden samanaikaiseen käyttöön perustuva uusmytologismia, jossa lähteitä ja taustatekstejä on vaikea erottaa toisistaan (Laitinen 1995, 240). Vaikka *Susi ja surupukuinen nainen* on *Sudenmorsiamen* hyperteksti, myös sen viittaukset ovat monilähteisiä eivätkä suoraan johdettavissa hypotekstiin. Molemmista teoksista on esimerkiksi viittauksia uskonnollisiin teksteihin, mutta ne eivät ole samoja. Monilähteinen *Sudenmorsian* toimii lähteenä ja mallina toiselle monilähteiselle kertomukselle.

Kallaksen kirjan nimessä sudeksi muuttuva nainen on morsian (todellisuudessa nuori vaimo ja jo yhden lapsen äiti), Rotkon surupukuinen nainen taas viittaa leskeen. ”Surupukuinen nainen” kirjan nimessä viittaa myös erityisesti syksyllä 1970 levinneeseen ja runsaasti huomiota saaneeseen nykytarinaan, jossa yksinäiseltä paikalta otetaan kyytiin tummiin pukeutunut nainen, joka häviää oudosti autosta. Surupukuiseen liftariin liittyy myös aivan toisentyyppinen nykytarina. Tällöin kyytiin otettu suruasuinainen nainen paljastuu mieheksi, koska leningin hihansuista pilkistävät hyvin karvaiset kädet. Säikähtänyt kuljettaja huijaa kyyditettävänsä ulos autosta jollakin tekosyillä ja kaasuttaa tiehensä. Autoon jää laukku, josta poliisilaitoksella löytyy ase todisteena pahoista aikeista. (Nyman 1974, 64–70.) Aina mustiin pukeutuva Raakel näyttää tavalliselta naiselta, mutta sisimmältään hän on susi, peto, joka on valmis tappamaan. *Sudenmorsiamessa* ”lempiä, arka ja siviä” Aalo muuttuu muodonmuutoksen myötä myös julmaksi, julkeaksi ja himokkaaksi. Hän ei kuitenkaan käy ihmisten kimppuun kuten nykyaikaiset susisarisensa, jotka suden hahmossa kostavat verisesti ihmisenä kokemansa vääryydet.

Monissa perinteisissä saduissa nuori nainen kohtaa pedon tai hirviön, jonka on psykanalyttisesti tulkittu kuvastavan kokemattoman neidon pelkoa miehen seksuaalisuutta kohtaan. Kun tyttö voittaa pelkonsa, peto tuhoutuu tai se muuttuu ihmiseksi, usein jopa unelmien prinssiksi. (Apo 1986, 187; Warner 1996, 298–318.) Tarkasteltavana olevissa teoksissa mies ei ole pelottava peto, vaan ainoastaan tuottaa naiselle pettymyksen. *Sudenmorsiamessa* Kallas ei eksplisiittisesti kerro Aalon elämän metsänvartija Priidikin kanssa olevan epätydyttävää, mutta lukija voi sen päätellä, koska sudenelämä viehättää Aaloo niin paljon enemmän. Romaanissa *Susi ja surupuinen nainen* mies loukkaa puolisoaan pettämällä. Loukkauksen suuruutta korostaa se, että lapseton Raakel saa kuulla rakastajattaren olevan raskaana hänen miehelleen. Raakelin muodonmuutos tapahtuu ”itsestään” tilanteessa, jossa mitään muuta selviytymiskeinoa ei tunnu olevan. Sutena olo ei kuitenkaan ole hänelle riemullista kuten *Sudenmorsiamen* Aalolla, vaan paremmin epätoivoista, se on viimeinen yritys ottaa oma elämä haltuun. Sudeksi muuttuminen on kuitenkin molemmissa teoksissa naiselle kohtalokas tapahtuma, jonka jälkeen ei ole paluuta entiseen. Susi on hirviö, joka rikkoo kaikkia ihmisyyden lakeja. Jotta yhteisön normaalitila voisi palautua, hirviö on tuhottava. (Cohen 1996, 16.)

PAIKALLISPERINTEESTÄ GLOBAALIIN: VAMPYYRI

Vampyyri on hyvä esimerkki ilmiöstä, jossa alueellisista kansanperinteen uskomuksista on syntynyt globaali ilmiö. Kiinnostus vampyyreihin on laajentunut fantasiaharrastajien

kiinnostuksen kohteesta yleisesti suositun populaarikulttuurin alueelle, megatason fantasia-seemiksi. Vampyyrifiktio hurmaavalla Edwardilla tai seksikkäällä Ericillä⁹ ei kuitenkaan ole kovin paljon yhteistä alkuperäisten kansanperinteen vampyyrien kanssa.

Vaikka ympäri maailman on esiintynyt uskomuksia, jotka voidaan jollakin tavoin yhdistää vampyyriin, populaarikulttuurin vampyyrit ovat lähtöisin nimenomaan itä- ja kaakkoiseurooppalaiseen kansanperinteeseen kuuluneista uskomuksista. Kysymyksessä ovat olleet paikalliset vainajat, jotka eri syistä eivät ole pysyneet haudoissaan, vaan ovat nousseet piinaamaan läheisiään. Kansanperinteen vampyyrin toiminta keskittyi omaan kotikylään ja sielläkin tavallisesti omaan kotitaloon ja lähinaapureihin.

Vampyyrimielikuvia ja -teemoja alkoi siirtyä fiktion 1700-luvun lopulla ja 1800-luvun alussa. Romanttisessa runoudessa hekumoitiin tuhoavalla ja haudan taakse ulottuvalla rakkaudella ja vähintäänkin vihjattiin myös vampyyriaiheisiin. Goottilainen kauhromaani suosi yliluonnollisia aiheita, kuten kummittelua ja taikauskoa, joka sijoittui usein vanhoihin linnoihin, hautausmaille ja raunioihin. Tähän vampyyriaihe sopi hyvin.

Seurapiireissä liikkuva ”salonkikelpoinen” vampyyri esiintyy romaanikirjallisuudessa ensi kertaa John Polidorin pienoisromaanissa *Vampyyri* (1816), jossa kaikkeen kylälästyneitä Lontoon seurapiirejä viehättää katseeltaan ”kalmantihkeä” lordi Ruthven. Vaikka kuolema ei pahasti häiritse lordi Ruthveninkaan toimintaa, toinen varhaisen vampyyriviihteen klassikko, Joseph Sheridan Le Fanun *Carmilla* (1872), esitteli vampyyrin nimenomaan elävänä vainajana. Ehdoton vampyyrifiktio klassikko on kuitenkin Bram Stokerin *Dracula* (1897), jossa kirjoittaja yhdisteli varhaisemman vampyyrifiktio vampyyrikuvia ja kansanperinteen vampyyrikäsityksiä, mutta toi jaettuun vampyyritietouteen myös uusia aineksia. Stokerin luoma vampyyrikreivi on muuttunut eräänlaiseksi vampyyrin arkkityypiksi, jonka ominaisuuksia on toistettu yhä uudelleen myöhemmässä vampyyrifiktiossa ja johon uusia vampyyrejä verrataan. Viittauksia *Draculaan* kirjana ja kreivi Draculaan arkkivampyyrina esiintyy edelleen jatkuvasti kirjallisuudessa, sarjakuvissa, elokuvissa ja peleissä.

Stokerin vampyyri oli kuitenkin vielä hirviö, ”toinen”, joka osasi kyllä viehättää, mutta tavoitteli pelkästään omaa tyydytystään. Tilanne muuttui, kun Anne Rice luoma vampyyrihahmo kertoi itse tarinansa haastattelijalle vuonna 1976 ilmestyneessä teoksessa *Interview with the Vampire* (Suom. 1992 *Veren vangit*). Vampyyrista tuli päähenkilö, romanttinen sankari. Lisäksi vampyyri samalla laajensi asuinalueitaan Euroopasta Amerikkaan.

Nykyään vampyyrin ilmestyminen kertomukseen voi merkitä jopa romantiikkaa. Kaunokirjalliseen vampyyriin on liittynyt seksuaalisia sävyjä alusta lähtien. Kirjallisuuden vampyyri on usein tulkittu luvattoman ja kielletyn halun (kuten homoseksuaalisuus tai seksuaalisesti liian aktiivinen nainen) symboliksi (Dyer 1988, 47–72; Hapuli 1992, 113–131). Kuitenkin varsinainen heteroromanssiin keskittyvä vampyyriviihde löi itsensä läpi vasta 2000-luvun puolivälissä. Yrityksiä tähän suuntaan oli tosin nähtävissä jo aikaisemminkin, mutta nimenomaan Stephenie Meyerin *Twilight* vuonna 2005 (suom. nimellä *Houkutus* 2005) räjäytti vampyyrit jokaisen teinitytön ja vähän aikuisemmänkin naisen sydämeen. Tosin esimerkiksi Charlaine Harrisin *Sookie Stackhouse* -sarjan ensimmäinen kirja *Dead until dark* (suom. *Veren voima*, 2010) ilmestyi jo vuonna 2001, mutta se pysyi aluksi pienemmän harrastajapiirin viihteenä ja kirjasarjan ja erityisesti

sen pohjalta tehdyn *True Blood* -televisiosarjan populaari maailmanmenestys seurasi vasta *Houkutuksen* synnyttämässä vampyyriallokossa. Samoissa laineissa onkin sitten syntynyt runsaasti uusia vampyyriromansseja. Kirjoissa, elokuvissa ja televisio-ohjelmissa tapaamme kauniita, salaperäisiä vampyyreja, jotka pohdiskelevat olemassaolon tarkoitusta ja ovat innokkaita solmimaan romanttisia suhteita ihmisten kanssa. Perheenäiti tai teinityttö, joka ei ole koskaan ollut kiinnostunut fantasiasta, voi nyt olla suorastaan koukussa vampyyrikirjallisuuteen tai televisiosarjaan. Vampyyriromanssien vanavedessä on syntynyt kokonainen uusi viihdekirjallisuuden laji, *paranormaali romanssi*¹⁰. Sen keskeiseen juonisisältöön kuuluu romanttinen suhde, jossa ainakin toinen osapuoli on jotain muuta kuin ihminen; vampyyrien lisäksi romanttisiin hetkiin voi osallistua vaikkapa ihmissusi, kentauri, (langennut) enkeli tai jokin vielä eksoottisempi olento.

2000-LUVUN VAMPHYRYRI

Tällä hetkellä vampyyrin hahmo kuuluu populaarikulttuurin laajimmin jaettuihin fantasiamielikuviin ja vampyyreita voi tulla vastaan melkein tahansa: monenlaisessa ja monenikäisille suunnatussa kirjallisuudessa, sarjakuvissa, televisiossa, elokuvissa, peleissä, mainoksissa ja musiikkivideoissa. Vampyyrius voi merkitä lupausta ikuisesta elämästä (yleensä siis tietenkin ikuisesta nuoruudesta) tai rajoittamattomasta toiminnanvapaudesta. Vampyyrihahmon kautta voidaan myös käsitellä ihmisenä olemisen peruskysymyksiä, kun hahmo käy taistelua itsessään olevaan hyvän ja pahan – ihmisyyden ja hirviömäisyyden – välillä.

Vaikka vampyyreilla on paljon vakiintuneita piirteitä, yksiselitteistä ja kaikenkattavaa vampyyrin kuvausta ei voi antaa, sillä ulkonäöltään ja ominaisuuksiltaan vampyyrit eivät ole samanlaisia aina ja kaikkialla. Myöskään yksittäisten ihmisten mielikuvituksessa asuva vampyyrihahmo ei ole jokaisella samanlainen yksi ja sama olento. Usein vampyyri tarvitsee ihmisverta, mutta ei kuitenkaan aina. Monet vampyyrit ovat kalpeita eivätkä voi liikkua päiväsaikaan. Usein vampyyrillä on terävät kulmahampaat mutta ei peilikuvaa. Jotkut vampyyrit tappavat uhriensa, toiset rakastuvat näihin. Jaettujen mielikuvien vampyyreissa on kuitenkin yhteisiä piirteitä, joista ne ovat tunnistettavissa vampyyreiksi. Nämä piirteet osoittavat niiden kuuluvan wittgensteinilaisittain samaan perheeseen tai ainakin samaan sukuun, vaikka yksittäiset ominaisuudet vaihtelevatkin.

Monet populaarikulttuurin vampyyreista tunnetut tosiasiat ovat peräisin Bram Stokerin *Draculasta*. Teoksen ansiosta tiedämme esimerkiksi, että vampyyrillä ei ole peilikuvaa. Peili ja kuolema on tosin ollut jollakin tavoin ongelmallinen yhdistelmä jo aikaisemmin, esimerkiksi joskus on ollut tapana peittää peilit siksi aikaa, kun talossa on ollut vainaja. Ajatus vampyyrin peilikuvattomuudesta toistuu eri variaatioin nykyajan vampyyriteksteissä. Vaikka useilla nykyajan vampyyreilla on peilikuva, se tavallisesti todetaan aivan varta vasten. Sama ajatuskuvio jatkuu, kun esimerkiksi *Houkutuksen* sankaritar Bella pohtii, näkyykö hänen vampyyripoikaystävänsä Edward valokuvissa.

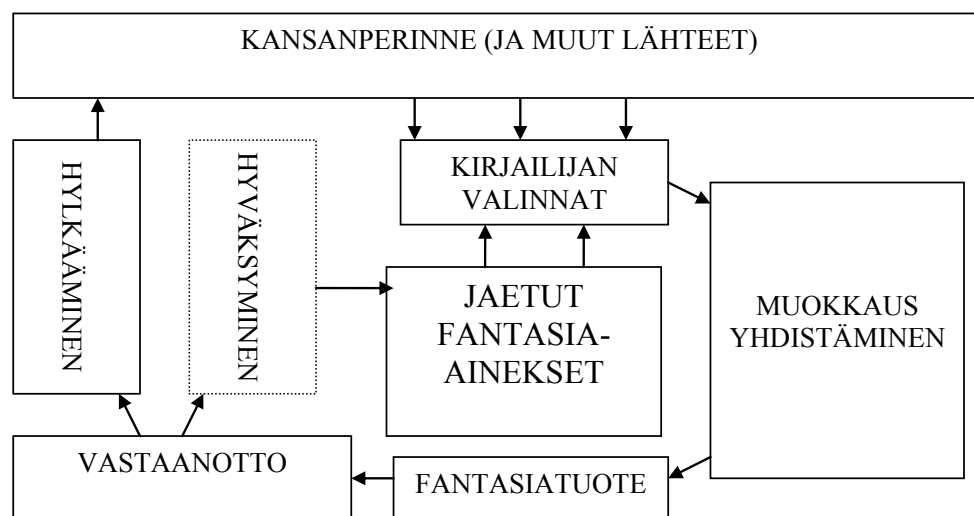
Kreivi Draculalla oli terävät kulmahampaat, mikä on nykyään vampyyrien erikois-tuntomerkki. Vampyyrin kulmahampaat esiintyvät ainakin 1840-luvulla ilman teki-

jänimeä ilmestyneessä teoksessa *Varney the Vampire*.¹¹ Perinneaineistossa mainitaan joskus (harvoin) haudassa kasvaneet hampaat, myös *Carmillassa* vihjataan hampaiden terävyyteen. Mutta *Draculan* jälkeen on vaikea edes kuvitella vampyyria ilman kulmahampaita – tosin monien nykyvampyyrien kulmahampaat ovat piilossa ja tulevat esille vain kun niitä tarvitaan.

Eräs Stokerin *Draculasta* yleiseen vampyyritietouteen siirtynyt seikka on Romanian Transilvania vampyyrien perimmäisenä asuinpaikkana. Transilvania nähdään oikeana vampyyriuden kehtona, jonne järjestetään jopa vampyyriaiheisia teemamatkoja (ks. esim. Hovi 2009). Samaten Anne Ricen kirjojen ansiosta on jo vuosia tiedetty New Orleansin olevan amerikkalaisvampyyrien kotiseutua. Toisaalta Stephenie Meyerin *Houkutus* on aivan viime vuosina tuonut ”vampyyrituristit” myös Forksin pikkukaupunkiin.

FANTASIAPROSESSI

Vaikka fantasiakirjallisuus poimii materiaalia sieltä täältä ja oikeastaan mikä tahansa on fantasian sisällä mahdollista, on olemassa tiettyä ainesta, jonka esiintyminen fantasiassa on muuta todennäköisempää. Tällainen fantasia-aineksen varasto muodostuu sellaisista seikoista, jotka ovat sekä kirjoittajien että lukijoiden yhteisesti jakamia ja hyväksymiä. Yritän kuvata fantasian prosessia kaavion avulla.



Kuvio: Fantasiaprosessi

Kaavion keskellä olevassa laatikossa ovat ne jaetut fantasian ainekset, jotka jo ovat fantasiassa yleisesti tunnettuja, hyväksytyjä ja paljon käytettyjä. Tästä varastosta on löydettävissä proppilainen kertomuksen rakenne, samoin esimerkiksi Brian Atteberyn (1992, 10) kuvaama kaavamaisen fantasian juonimalli, joka on tuttu monista fantasiakirjoista. Mallin mukaan keskiaikaistyylliseen maailmaan on sijoitettu ongelma ja sen ratkaisua

koskeva ennustus. Henkilöinä esiintyvät naiivi, tavallinen sankari, tämän koominen kumppani, vanha viisas neuvonantaja sekä lähes kaikkivoipa paha konna. Tarina etenee kohti ennustuksen toteutumista ja toissijaiset episodit täytetään erilaisilla kohtaamisilla myyttisten olentojen ja ei-ihmisrotujen kanssa. Muitakin juonimalleja varastossa lymyilee, esimerkiksi sellainen, jossa teini-ikäinen tyttö muuttaa uudelle paikkakunnalle ja uudessa koulussaan kohtaa vaarallisen pojan. Väistämätöntä romanssia ei voi estää se, ettei poika olekaan ihminen (paranormaalien romanssin uusia esityksiä ja variaatioita, ks. Leppälahti 2012). Tapahtuma- ja juonikuvioiden mallien lisäksi jaetun fantasian varastossa asuvat monenlaiset topokset tai kronotyypit (esimerkiksi fantasiakeskiaikaan liittyvät) sekä yksittäiset fantasiamotiivit, kuten taikaesine- ja olentomotiivit, esimerkiksi vampyyri, joka oikeastaan sekin on monenlaisten vampyyrimotiivien joukko. Tällaiseen jaettuun ainekseen voi ajatella kuuluvan myös esimerkiksi kuvat myyttisestä Lapista, joita Heli Saarinen (2011) on tarkastellut väitöskirjassaan. Lappi mielletään edelleen helposti alueeksi, jolle on tyypillistä maaginen luonto, oudot asukkaat ja noituus. Saarinen näkee näiden keskeisten Lapinmyyttien lähtökohtina Olaus Magnuksen Lappi-kuvat 1500-luvulta.

Fantasiakirjailija (tai muun fantasiatuotteen tekijä) poimii jaetun fantasian varastosta aineksia kirjaa varten. Tekijälle ja yleisölle etukäteen tutut elementit luovat jatkuvuutta ja pysyvyyttä, kunhan ne pystytään sovittamaan tai kytkemään sujuvasti uuteen kertomukseen tai henkilöön. Yhteisesti jaettu, tuttu aines tekee tarinasta uskottavan tuntuista ja helposti omaksuttavaa; kaikkea ei tarvitse erikseen selittää, sillä monet asiat ”tiedetään” jo muutenkin. Eri yhteyksistä tuttujen, hyväksi havaittujen piirteiden hyödyntäminen yhä uudelleen on tyypillistä populaarikulttuurille yleensäkin. Tunnettuja aineksia voidaan myös sekoittaa ja yhdistellä. Esimerkiksi elokuvassa *Valkoinen peura* tahtomattaan tuhoavaan noitanaiseen yhdistyy myös ihmissusi- ja vampyyriteemoja (Saarinen 2011, 165).

Hyvä fantasiakirja tai muu tuote ei kuitenkaan voi pohjautua pelkästään yhteisesti jaetuille mielikuville, vaan mukaan on saatava myös jotain muuta. Esimerkiksi nuorten lukijoiden keskuudessa erittäin suosittu Christopher Paolinin *Eragon*-fantasiasarja sai fantasiaharrastajilta kritiikkiä nimenomaan siitä, ettei teoksessa ollut mitään uutta. Vaikka kokonaisuus on mukaansatempaava ja vauhdikas, teoksessa ei ole yllätyksiä, vaan kaikki on jo aikaisemmin luettu tai nähty. Hyvä kirjoittaja löytääkin mukaan yllättäviä, odottamattomia seikkoja, suuria tai pieniä. Myös ennako-odotuksia voidaan käyttää hyväksi muuttamalla jokin asia toisenlaiseksi kuin voisi olettaa. Kirjailija muokkaa eri lähteistä keräämäänsä ainesta ja yhdistää sen kokonaisuudeksi, josta syntyy uusi fantasiatuote.

Fantasiatuotteen vastaanotolla ei tässä kaaviossa ole mitään tekemistä suosion, myyntilukujen tai arvostelujen kanssa. Lukijoiden hyväksyminen tai hylkääminen ei liity koko teokseen, vaan yksittäisiin motiiveihin ja motiiviryppäisiin, nimenomaan niihin, jotka ovat keskeisiä ja mielenkiintoisia ja joita ei ole aivan suoraan poimittu jaetun fantasian laarista. Hyväksyminen – joka yleensä tapahtuu vasta vähitellen – siirtää lopulta piirteiden jaetun fantasian lokeroon, hylkääminen palauttaa motiivin kaiken sen muun joukkoon, mitä mahdollisesti joskus myöhemmin voidaan käyttää tai olla käyttämättä. Paradoksaalista on, että kun jokin motiivi saa tarpeeksi suosiota muuttuakseen osaksi jaettua fantasiaa, siitä tulee samalla niin tavanomainen ja yllätyksetön, että se alkaa sellaisenaan olla lähes käyttökelvoton.

LOPUKSI: KANSANPERINNETTÄ FANTASIASSA

Kansanperinneainesta voi löytyä fantasiasta monessa eri roolissa. Perinnelähtöiset piirteet voivat toimia fantasiassa kertomuksen kuvittajina, jolloin ne antavat fantasian kuvitteelliselle maailmalle ja sen tapahtumille historiallista ja kulttuurista syvyyttä ja uskottavuutta, jolloin siitä tulee osa kuvitteellisen maailman todellisuutta (esim. Sullivan 2001, 279–296; Wienker-Piepho 2004, 32–55; de Caro & Jordan 2004, 9). Kansanperinneaineisto on jo kertaalleen jollakin tavoin kollektiivisesti hyväksyttyä, joten esimerkiksi folkloren kaavojen mukaiset sanonnat ja sananlaskut luovat keksittyinäkin vaikutelmaa todellisesta maailmasta. Kansanperinnetiivit tuntuvat aidolta, mutta samalla tuoreilta.

Jotkut kansanperinteen motiivit voivat muuttua osaksi jaettua fantasiaa, kuten edellä on esitetty. Tällaisia ovat erityisesti uskomusolennot, jotka voivat muuttua fantasiaolennoiksi. Fantasiassa esiintyvistä olennoista ei kovin monia ole keksitty pelkästään fantasiassa (poikkeuksena esimerkiksi Tolkienin hobitit tai Lovecraftin hirviöt), vaan suurimmalla osalla on juurensa kansanuskomuksissa, jotka ovat peräisin eri puolilta maailmaa. Vaikka jonkin jaetun fantasian motiivin, esimerkiksi haltian, ihmissuden tai vampyyrin, juuret ovat eittämättä kansanperinteessä, sen kaikki ominaisuudet eivät ole johdettavissa uskomusperinteestä. Fantasiaan kuuluu monilähteisyys, kiinnostavien aineiden poimiminen sieltä täältä, niiden sekoittaminen ja sekoittuminen eli siis jatkuva variaatio. Nimitettiinpä tätä perinteen kolmanneksi elämäksi tai joksikin muuksi, perinneaineiden käyttö osoittaa, että siinä on yhä edelleen jotakin elinvoimaista, jotain sellaista, joka tehoaa myös nykyihmiseen.

Tässä esitetyt esimerkit ja fantasiaprosessin malli eivät pyri tarjoamaan lopullisia vastauksia vaan paremminkin herättämään uusia kysymyksiä. Kansanperinteen ja fantasian suhteissa on vielä paljon tutkittavaa, jännittävä kenttä odottaa rohkeaa tutkimuskäilyä.

VIITTEET

- 1 Proppin mallia on tosin fantasian lisäksi sovellettu myös hyvin monenlaisiin muihinkin populaarikulttuurin tuotteisiin. Erityisesti viihdekirjallisuudesta romanttisissa lukemistoissa on löydetty suoraan Proppin funktioiden kuvaamia tapahtumasarjoja (Niemi 1975, 55–60). Toisinaan funktioita on hiukan modernisoitu: esimerkiksi Proppilla sadun päättävät häät on nykyään voinut muuttua siten, että sankari harrastaa seksiä pelastamansa ”prinsessan” kanssa (Berger 1992, 21–22). Toistuvia funktiosarjoja on nähty runsaasti myös elokuvissa ja televisiosarjoissa sekä populaarikirjallisuuden alueella (Cawelti 1976; Berger 2006, 54). Joskus ne palautetaan selvästi Proppin funktioihin, mutta Proppin ajatusten innoittamana on myös löydetty toisenlaisia funktioita, jotka kuuluvat leimallisesti tiettyihin lajityyppisiin. Vakiintuneita funktiokaavoja on kuvattu esimerkiksi lännenfilmeistä (Cawelti 1971; Wright 1977) ja James Bond -elokuvista (Eco 1997).
- 2 Kansanperinteen jaottelua mikro-, makro- ja megatasoille on käytetty monessa

- yhteydessä, esim. Honko 1979.
- 3 Kotimaisella paikallisuudella tarkoitan tässä Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran arkistoista löydettävissä olevaa.
 - 4 Myös Anna-Liisa Tenhunen (2006) on väitöskirjassaan kuvannut perinteen kolmea elämää itkuvirsien osalta. Itkuvirsien toisessa elämässä itkuvirsiä esittivät henkilöt, jotka olivat kyllä kuulleet ”aitojakin” itkuvirsiä, mutta alkaneet itse itkeä äänellä vasta siirtolaisina; itkuvirren kolmannessa elämässä aivan uudet harrastajat opettelevat itkemistä kursseilla ja käyttävät itkuvirsiä itseilmaisun välineenä.
 - 5 Populaarikulttuurin alueella erityisesti ns. massakulttuurin, kaupallisen kulttuuriteollisuuden, on nähty johtavan tuotteiden ja kulttuurin ylikansalliseen yhdenmukaistumiseen ja taiteellisten arvojen alenemiseen. Massakulttuuri on nähty myös passivoivana, lähes kritiikittömänä kuluttamisena. Massakulttuuriin liittyy usein myös pelko ”roskakulttuurin” huonoista vaikutuksista erityisesti nuoriin ja on puhuttu suorastaan moraaliseen paniikista, joka on leimannut suhtautumista populaarikulttuurin uusiin ilmiöihin jo 1800-luvulta lähtien (Springhall 1998). Esimerkiksi lukeminen, sarjakuvat, kioskikirjallisuus, televisio ja tietokonepelit on eri aikoina leimattu nuorison turmeluksen ja rappion lähteiksi.
 - 6 Eija Timosen lastenkirjoja ovat esimerkiksi *Riimurasia* (2001), *Pikkuruusia ja jättiläisiä* (2003), *Käsikäpälässä* (2004) ja *Kummitukset kintereillä* (2008).
 - 7 Tunnetuin esimerkki lienee Johanna Sinisalonen teos *Ennen päivänlaskua ei voi* (2000).
 - 8 Esimerkiksi Sari Peltoniemen *Kuulen kutsun metsänpeittoon* (2011).
 - 9 Edward Cullen on *Houkutus* ikuisesti 17-vuotias vampyyrisankari, viikinkitaustainen Eric taas kuuluu Sookie Stackhouse -sarjan vampyyreihin.
 - 10 Nimitystä *paranormaali romanssi* käyttävät nykyään sekä lukijat että kustantajat.
 - 11 Kirjoittajan uskotaan olevan joko James Malcolm Rymer tai Thomas Peckett Prest.

KIRJALLISUUS JA LÄHTEET

Kaunokirjallisuus:

- HARRIS, CHARLAINE 2010: *Veren voima*. (*Dead until Dark*, 2001.) Suom. Johanna Väinikainen-Uusitalo. Helsinki: Gummerus.
- KALLAS, AINO 2003 (1928): *Sudenmorsian. Hiidenmaalainen tarina*. Otava, Helsinki.
- LE FANU, SHERIDAN 2012: *Carmilla*. (*Carmilla 1872*.) – *Carmilla ja muita kertomuksia*. Suom. Timo Hännikäinen. Turku: Savukeidas.
- MEYER, STEPHENIE 2005: *Houkutus*. (*Twilight*, 2005.) Suom. Tiina Ohinmaa. Helsinki: WSOY.
- PAOLINI, CHRISTOPHER 2005: *Eragon*. (*Eragon*, 2003.) Suom. Tero Kuittinen. Helsinki: Tammi.
- PELTONIEMI, SARI 2011: *Kuulen kutsun metsänpeittoon*. Helsinki: Tammi.
- POLIDORI, JOHN 2005: *Vampyyri*. (*The Vampyre*, 1816.) Suom. Sami Jansson. Turku: Faros.
- RICE, ANNE 1992: *Veren vangit*. (*Interview with the Vampire*, 1976.) Suom. Hanna

- Tarkka. Helsinki: Otava.
ROTKO, TUULA 1998: *Susi ja surupukuinen nainen*. Helsinki: Tammi.
SINISALO, JOHANNA 2000: *Ennen päivänlaskua ei voi*. Helsinki: Tammi.
STOKER, BRAM 1977: *Dracula*. (*Dracula*, 1897.) Suom. Jarkko Laine. Helsinki: Otava.
TOIVOLA, RITVA 2009: *Tuomas Karhumieli*. Helsinki: Tammi.
TOIVOLA, RITVA 2011: *Anni unennäkijä*. Helsinki: Tammi.

Lähteet:

- APO, SATU 1985: Kansankulttuurimme kaksi kuvaa. *Kotiseutu* 1985/1.
APO, SATU 1986: *Ihmesadun rakenne: juonien tyypit, pääjaksot ja henkilöasetelmat satakuntalaisessa kansansatuaineistossa*. Helsinki: SKS.
ATTEBERY, BRIAN 1992: *Strategies of Fantasy*. Indianapolis: Indiana University Press.
BERGER, ARTHUR ASA 1992: *Popular Culture Genres. Theories and Texts*. Foundations of Popular Culture Vol. 2. Newbury Park: Sage Publications.
BERGER, ARTHUR ASA 2006: *Making Sense of Media. Key Texts in Media and Cultural Studies*. Malden: Blackwell Publishing.
de CARO, FRANK & JORDAN, ROSAN AUGUSTA 2004: *Re-Situating Folklore. Folk Contexts and Twentieth-Century Literature and Art*. Knoxville; University of Tennessee Press.
CAWELTI, JOHN 1971: *The Six-gun Mystique*. Bowling Green: Bowling Green University Press.
CAWELTI, JOHN G 1976: *Adventure, Mystery, and Romance*. Chicago: University of Chicago Press.
COHEN, JEFFREY JEROME 1996: Monster Culture (Seven Thesis) – Cohen, Jeffrey Jerome (ed.), *Monster theory. Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
DAEMMRICH, HORST S. and INGRID 1987: *Themes & Motifs in Western Literature. A Handbook*. Tübingen: Francke Verlag.
DORSON, RICHARD 1957: The identification of Folklore in American Literature. – *Journal of American Folklore*, vol. 70.
DUNDES, ALAN 1965: The Study of Folklore in Literature and Culture: Identification and Interpretation. – *Journal of American Folklore*, vol. 78.
DYER, RICHARD 1988: Children of the Night: Vampirism as Homosexuality, Homosexuality as Vampirism. – Radstone, Susannah (ed.), *Sweet dreams. Sexuality, gender and popular fiction*. London: Lawrence & Wishart.
ECO, UMBERTO 1997: The narrative structure in Fleming. – Ashley, Bob (ed.), *Reading Popular Narrative. A Source Book*. London: Leicester University Press.
GENETTE, GÉRARD 1997: *Palimpsests. Literature in the Second Degree*. Lincoln: University of Nebraska Press.
GUSTAFSSON, ANNE 1985: ”Folklore kirjallisuudessa” – motiivien metsästysmaastoa vai kokonaisvaltaista kulttuurintutkimusta? – Junnonaho, Martti (toim.), *Etiäinen 1. Folkloristiikkaa ja uskontotiedettä*. Turku: Turun yliopiston Kulttuurien tutkimuksen laitos.
HAPULI, RITVA 1992: ”Ja huulissa pari pisaraa verta”: Vampyyri kohtalokkaan naisen

- kuvastossa. – Onnela, Tapio (toim.), *Vampyyrinainen ja Kenkuinniemen sauna. Suomalainen kaksikymmenluku ja modernin mahdollisuus*. Helsinki: SKS.
- HIRSJÄRVI, IRMA 2009: *Faniuden siirtymiä. Suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- HONKO, LAURI 1979: The Ingrian Lamerter as Psychopomp. – *Temenos* 14.
- HONKO, LAURI 1990: Folkloreprosessi. *Sananjalka* 32.
- HOVI, TUOMAS 2009: Kulttuuriperintö ja Dracula-turismi. – *Elore* 1/2009. [online] <http://www.elore.fi/arkisto/1_09/art_hovi_1_09.pdf> [08.11.2012.].
- HUIZINGA, JOHAN 1984: *Leikkivä ihminen*. Porvoo: WSOY.
- JASON, HEDA 2000: *Motif, Type and Genre*. FF Communication 273. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia.
- KOSKI, KAARINA 2011: *Kuoleman voimat. Kirkonväki suomalaisessa uskomusperinteessä*. Helsinki: SKS.
- KOSKIMIES, SATU 2004: Kesäklassikko: Tanssii suden kanssa. – *Kiiltomato*. [online] <<http://www.kiiltomato.net/aino-kallas-sudenmorsian-hiidenmaalainen-tarina/>> [08.11.2012.].
- KROHN, KAARLE 1887: *Tutkimuksia suomalaisten kansansatujen alalta I. Vieikkaaman suhde väkevämpäänsä ketunseikoissa kuvattuna*. Helsinki: SKS.
- LAITINEN, KAI 1995: *Aino Kallaksen mestarivuodet*. Helsinki: Otava.
- LEPPÄLAHTI, MERJA 2005: The Use of Scandinavian Legends in Fantasy Literature Today. Konferenssiesitelmä. – *Celtic-Nordic-Baltic Folklore Symposium on Folk Legends*. Reykjavik, Iceland 15.–18.6. 2005
- LEPPÄLAHTI, MERJA 2009: *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiabarrastusverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.
- LEPPÄLAHTI, MERJA 2010: Mielikuvituksen yhdistämät. Fantasiaan liittyviä harastuksia Suomessa. – *Nuorisotutkimus* 2/2010.
- LEPPÄLAHTI, MERJA 2012: Lajienvälistä rakkautta ja tyttöenergiaa. Uusia paranormaali romanssi -kirjasarjoja. – Nuorisotutkimusseuran verkkokanava Kommentti. [online] <<http://www.kommentti.fi/lukukokemuksia>> [08.11.2012.].
- MANLOVE, COLIN 2003: *From Alice to Harry Potter. Children's Fantasy in England*. Christchurch: Cybereditions Corporation.
- MELKAS, KUKKU 2006: *Historia, halu ja tiedon käärme Aino Kallaksen tuotannossa*. Helsinki: SKS.
- METSVAHI, MERILI 2001: Werwolfprozesse in Estland und Livland im. 17. Jahrhundert. Zusammenstöße zwischen der Realität von Richtern und von Bauern. – Beyer, Jürgen & Hiemäe, Reet (toim.), *Folklore als Tatsachenbericht*. Tartu: Sektion für Folkloristik des Estnischen Literaturmuseums.
- NIEMI, JUHANI 1975: *Populaarikirjallisuus Suomessa*. Porvoo: WSOY.
- NIKOLAJEVA, MARIA 1988: *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- NYMAN, AARNE 1974: Oudot liftarit ja grillatut vauvat. – Launonen, Hannu & Mäkinen, Kirsti (toim.), *Folklore tänään*. Helsinki: SKS.
- PESONEN, PEKKA 1982: Uusmytologismi: näkökulma modernismiin. – Viikari, Auli

- (toim.), *Kirjallisuudentutkijain Seuran vuosikirja 34*. Helsinki: SKS.
- PESONEN, PEKKA 1991: Dialogi ja tekstit. Bahtinin, Lotmanin ja Mintsin virikkeitä intertekstuaalisuuden tutkimukseen. – Viikari, Auli (toim.), *Intertekstuaalisuus, suuntia ja sovelluksia*. Helsinki: SKS.
- ROJOLA, LEA 1992: ”Konsa susi olen, niin suden tekojakin teen.” Uuden naisen uhkaava seksuaalisuus Aino Kallaksen Sudenmorsiamessa. – Onnela, Tapio (toim.), *Vampyyrinainen ja Kenkuinniemen sauna. Suomalainen kaksikymmenluku ja modernin mahdollisuus*. Helsinki: SKS.
- SAARINEN, HELI 2011: *Valkoisen peuran myyttinen Lappi. Lappi-myytin tie keskiajan kuvastosta suomalaiseen elokuvaan*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- SALA, KAARINA 1979: Balladi ihmisen yö- ja päiväminästä. Aino Kallaksen ”ihmissusi”-muunnelmat. – *Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 31*. Helsinki: SKS.
- SALMI, HANNU 1991: Mitä populaarikulttuuri on? – Kallioniemi, Kari & Salmi, Hannu (toim.), *Populaarikulttuurin historiaa*. Turku: Turun yliopisto, Täydennyskoulutuskeskus.
- SCHÖN, EBBE 1987: Inledning. – Schön, Ebbe (red.), *Folklore och litteratur i Norden. Studier i samspelet mellan folktradition och konstdiktning*. Stockholm: Carlssons.
- SIMONSUURI, LAURI 2006 (1950): *Kansa tarinoi. Tutkielmia kansantarinoiden salaperäisestä maailmasta*. Helsinki: SKS.
- SINISALO, JOHANNA 2004: Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan välineenä. – Blomberg, Kristian, Hirsjärvi, Irma & Kovala, Urpo (toim.), *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- SISÄTTÖ, VESA 1996: Mitä kartanpiirtäjät unohtivat? Fantasian paikka kirjallisuuden maailmassa. – Norkola, Tero & Rikkinen, Eila (toim.), *Sivupolkuja. Tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille*. Helsinki: SKS.
- SJÖ, SOFIA 2007: *Spelar kön någon roll när man räddar världen? Kvinnor, kvinnlibeter och messiasmyter i SF-film*. Åbo Akademin förlag, Åbo.
- SPRINGHALL, JOHN 1998: *Youth, Popular Culture and Moral Panics. Penny Gaffs to Gansta Rap, 1830–1996*. Houndmills: Macmillan Press Ltd.
- SULLIVAN III, C. W. 2001: Folklore and Fantastic Literature. – *Western Folklore* 4/2001.
- TENHUNEN, ANNA-LIISA 2006: *Itkuvirren kolme elämää*. Helsinki: SKS.
- THOMPSON, STITH 1946: *The Folktale*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- TIITINEN, ILPO 1974: Noitia, oppipoikia ja näkijöitä. Juhani Ahon PANUn magian ja demonologian kirjallisia ja kansanuskonnollisia liittymäkohtia. – *Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 28*. Helsinki: SKS.
- TIMONEN, EIJA 2004: *Perinne käsikirjoittajan työkaluna. Kansanperinteen transformoituminen eri medioihin käsikirjoittajan näkökulmasta – tapaustutkimus suomalaisen kansanperinteen muokkaamisesta lapsille ja nuorille*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- TOLKIEN, J. R. R. 2002 (1947): Saduista (On Fairy-Stories, suom. Vesa Sisättö). – *Puu ja lehti*. Helsinki: WSOY.
- WARNER, MARINA 1996: *From the Beast to the Blonde. On Fairy Tales and their Tellers*. New York: Straus and Giroux.

Merja Leppälahti: Eläviä vainajia, muodonmuutoksia ja muita outoja tapauksia

- WIENKER-PIEPHO, SABINE 2004: Kansantarinat ja folklore fantasian maaperänä. – Blomberg, Kristian, Hirsjärvi, Irma & Kovala, Urpo (toim.), *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- WRIGHT, WILL 1977: *Six Guns and Society. A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press.
- ZIPES, JACK 2001: Introduction. Towards a Definition of the Literary Fairy Tale. – Zipes, Jack (ed.), *The Oxford Companion to Fairy Tales*. Oxford: Oxford University Press.

Filosofian lisensiaatti Merja Leppälahti on turkulainen folkloristi, tietokirjailija ja kriitikko.