



Lectio praecursoria:
Hahmot keskuudessamme:
Ihmisen muotoisen informaation,
hirviöiden ja metaforien tärkeydestä

Essi Varis

*Fafnir*n uusi päätoimittaja, FT Essi Varis väitteli Jyväskylän yliopiston kirjallisuuden oppiaineesta keväällä 2019. Oheinen essee on päivitetty versio hänen väitöksen alussa pitämästään lukiosta. Se antaa suomenkielisille lukijoillemme katsauksen tohtori Variksen aiempaan tutkimukseen henkilöahmoteorian ja sarjakuvien parissa. Samalla se on aikakapseli pandemiaa edeltävältä ajalta, jolloin päivän polttavat puheenaiheet olivat vielä henkilöiden, hahmojen tai henkilöahmojen kokoisia ja näköisiä.

Nykyisin Varis keskittyy Suomen Kulttuurirahaston rahoittamaan poikkitieteelliseen tutkimushankkeeseensa *Metacognitive Magic Mirrors: How Imagined Instruments and Theoretical Tools Illustrate and Enable Speculative Thought* (2020–2024). Hänen artikkeliväitöskirjansa *Graphic Human Experiments: Frankensteinian Cognitive Logics of Characters in Vertigo Comics and Beyond* (JYU Dissertations 73; ISBN 978-951-39-7725-2) on vapaasti luettavissa JYX-arkistossa: <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/63458>.

Asiasanat: sarjakuvahahmot, fiktiiviset henkilöt, sarjakuvat, kognitiivinen kirjallisuudentutkimus, kertomuksen teoria, lukukokemukset, transmedia, enaktivismi, Vertigo-sarjakuvat, Frankensteinin hirviö

I

Vuonna 2019, ennen kuin COVID-pandemia täytti globaalin tajunnan, kansainvälistä mediaa kiinnosti kaksi asiaa ylitse muiden: Yhdysvaltain presidentti Donald Trumpin viimeisimmät edesottamukset ja *Game of Thrones*-televisiosarjan (2011–2019, HBO) päätöskauden uusimmat käänteet. Trumpin saama huomio tuskin yllätti ketään; olihan hän hetken aikaa merkittävän suurvallan keulakuva ja syöksyi koko nelivuotiskautensa ajan skandaalista toiseen. Räjähdysherkistä tunteista elävä huomiotalous ja sen taustalla vaikuttavat sosiaalisen median algoritmit suorastaan mässäilivät henkiin heränneellä poliittisella karikatyyrillä (Lanier). Mutta miksi fiktiivisen Westerosin täysin keksityistä asukkaista kohistiin lähes yhtä kiihkeästi kuin todellista valtaa todellisessa maailmassa käyttävästä hahmosta?

Game of Thronesin viimeinen kausi lähetettiin noin 200 maassa yhtä aikaa (Feldman). Harva tosimaailman uutinen kiinnostaa yhtä paljon ympäri maailman – ja jokaisen jakson jälkeen internetiin suorastaan tulvehti erilaisia analyysyjä, faniteorioita ja haastatteluja. Yhdessä näistä haastatteluista toinen sarjan pääkäsikirjoittajista, Bryan Cogman, kuvaili kauden toista jaksoa ”rakkauskirjeeksi sarjan hahmoille”. ”Minä rakastan kaikkia näitä hahmoja niin kovin paljon”, hän kertoi, ääni sortuen. (Hibberd.) Jostain syystä ruudulleni ei koskaan sattunut videota, jossa joku olisi puhunut samaan sävyyn Donald Trumpista – mutta Cogmanin liikutuksessa piilee ainakin yksi tärkeä johtolanka siihen, miksi puoli maailmaa seurasi henkeään pidätellen kuvitteellisten konnien ja sankareiden kohtaloita: vaikka kohtaamamme olennot olisivat epätodellisia, niiden herättämät tunteet ovat täysin todellisia (Keen, Smith).

Sinun vuorosi, hyvä lukija: ajattele jotakin kirjaa tai sarjakuvaa – sellaista kirjaa tai sarjakuvaa, jonka luit viisi, kymmenen vuotta sitten ja joka teki sinuun suuren vaikutuksen. Mitä ensimmäisenä palautuu mieleesi? Muistatko vielä, millä sanoilla teos alkoi? Muistatko, mitä toiseksi viimeisessä kohtauksessa tapahtui? Tai missä järjestyksessä juoni tarkalleen eteni? – Tuskin. Minä kehtaan kutsua itseäni sarjakuvatutkijaksi, enkä silti muista, miksi kummassa Muumit kaivoivat esi-isänsä ylös haudasta Tove Janssonin sanomalehtistripteissä, kuinka journalistisankari Tintin ystävä Kapteeni Haddock päätyi kartanon isännäksi, tai palasiko Roope Anka koskaan Klondikeen.

Sen sijaan ainakin jokin näistä nimistä, jotka juuri mainitsin, varmasti herättää sinussa jonkin muiston, tunteen tai asenteen – aivan kuten minussakin. Tavattoman tutuntuntuinen, erityisen kauhistuttava tai elämää suurempi henkilöhahmo jää helposti mieleen, ja niiden kautta pystymme usein muistelemaan myös tarinan keskeisimpiä sosiaalisia tilanteita ja konflikteja, moraalisia valintoja ja näkökantoja; sitä, miltä tarina meistä tuntui ja mitä siitä opimme. Samasta syystä muistellessamme vuotta 2019 monen mieleen nousee kasvoja: läheisiä, joiden kanssa tuli vietettyä eniten aikaa, Trump huutamassa taas jollain puhujakorokkeella, Daenerys Targaryen lohikäärmeensä selässä.

Kognitiotieteilijöiden mukaan syy tälle on hyvin yksinkertainen: koska me median kuluttajat olemme ihmisiä, olemme tavattoman kiinnostuneita toisista ihmisistä, ja henkilöhahmot tarjoavat meille ihmisen muotoista informaatiota. Sillä, että ne eivät ole olemassa, ei lopulta ole paljoakaan merkitystä; kun abstraktin asian tai ongelman dramatisoi henkilöhahmojen

kautta, se on joka tapauksessa konkreettisempi ja koskettavampi kuin se olisi ilman näitä ihmisenkaltaisia luomuksia. (Mar & Oatley, Vermeule, Zunshine.) Yön kuningas epäkuolleine armeijoineen kuulostaa paljon välittömämmältä uhalta kuin ilmastonmuutos, ja tiettyjen hahmojen tyyli pelata valtaistuinpeliä voi auttaa meitä arvioimaan vaikkapa utilitarismin, macchiavellismin tai pragmatismien uhkia ja mahdollisuuksia hyvin eri tavoin kuin filosofinen tai sosiaalipsykologinen teoriakirjallisuus.

Olemme tottuneet siihen, että ajattelevat, tuntevat ja puhuvat olennot ovat oman selviytymisemme kannalta olennaisia, mahdollisia ystäviä tai vihollisia. Me voimme vaikuttaa niihin ja ne meihin tärkeillä tavoilla. Kun fiktio saa esittämänsä keinotekoiset oliot näyttämään tällaisilta tietoisilta agenteilta, saamme mahdollisuuden merkitykselliseltä tuntuvaan vuorovaikutukseen. Voimme siis luoda näihin olentoihin suhteita, joista ehkä puuttuu normaali sosiaalinen vastavuoroisuus, mutta jotka voivat siitä huolimatta – tai juuri siitä syystä – muodostua palkitseviksi ja henkilökohtaisiksi (Klimmt et al.). Tässä mielessä fiktiiviset hahmot voivat todellakin olla lähempänä meitä ja vaikuttaa elämiimme paljon suuremmin kuin kaukaisten maiden oikeasti olemassa olevat despoottit. Tätä havaintoa tukevat myös monet empiiriset tutkimustulokset (esim. Shedlosky-Shoemaker, White).

Toisaalta on tärkeä huomata, että Donald Trumpista on myös sukeutunut eräänlainen henkilöahmo. Talk show -isännät parodioivat hänen jokaista lausuntoaan, aiemmin tuntemattomat näyttelijät niittävät mainetta Trump-imitaatioillaan, eivätkä pilapiirtäjätäkään ole säästelleet sivalluksiaan. Jos Trump olikin tosi-TV-hahmo jo ennen politiikkaan sekaantumistaan, viimeistään tässä vaiheessa meidän, jotka emme todennäköisesti koskaan tule tapaamaan häntä kasvokkain, on todella vaikea erottaa, mihin todellinen henkilö päättyy ja mistä fiktio alkaa.

Mikä vielä kiinnostavampaa, tässä medioituneessa maailmassamme tämä ei enää ole pelkästään julkisuuden henkilöihin liittyvä ongelma, vaan kuten tunnettua, internetissä kuka hyvänsä voi olla kuka hyvänsä. Itse asiassa emme edes voi toimia verkossa luomatta itsellemme jonkinlaista julkista persoonaa, jossa on väkisinkin jotain aitoa, jotain kaunisteltua, jotain lainattua, ja jotain keksittyä (Lanier). Toisilleen tuntemattomat ihmiset ympäri maailman solmivat nykyään luottamuksellisia, vuosienkin mittaisia parisuhteita erilaisten keskustelupalstojen ja verkkopelien välityksellä. Välillä paljastuu, että jompikumpi tai molemmat osapuolet ovatkin lähettäneet toisilleen kuvia joistain aivan toisista henkilöistä ja sepittäneet uusiksi koko elämäntarinansa. Tuhannet nettideittailijat ovat siis uskoneet rakastuneensa todellisiin ihmisiin, mutta ovatkin tietämättään jopa kihlautuneet useista eri aineksista ja totuuksista koottujen keinotekoisien hahmojen kanssa.

II

Kaiken tämän nojalla lienee selvää, että nykykulttuurissa on hyvin vaikea navigoida ilman syvempää ymmärrystä siitä, kuinka luomme erilaisia kuvitteellisia olioita ja ihmisten malleja, kuinka elämme niiden rinnalla ja kuinka ajattelemme niiden kautta. Väitöstutkimukseni pyrkii edistämään juuri tätä ymmärrystä tarkastelemalla monimediaisia henkilöahmoja eri kanteilta ja vertaamalla niitä Frankensteinin hirviöön.

Kyllä vain, luit oikein: väitöskirjani keskeinen väite on, että kaikki henkilöhahmot ovat eräänlaisia Frankensteinin hirviöitä. Niinä loputtomina yksinäisinä yön tunteina, joina olen rakentanut tätä teoriaani, korvissani on jatkuvasti humissut humanistisia tieteenaloja väheksyvien konservatiivien paheksuva puhina: ”Epätieteellistä! Ennenkuulumatonta! Kaikenlaisella ylimalkaisella esseistiikalla sitä voikin nykyään napata itselleen tohtorinhatus!” Muistakaamme kuitenkin, että hyvin samanlaista epäilyä kohdistettiin myös Victor Frankensteinin alkemistisiin metodeihin – ja hänhän onnistui. Seuraukset olivat kieltämättä katastrofaaliset, mutta Frankensteinin tieteellisen prosessin takana täytyi silti olla jokin pätevä logiikka. Väitän, ettei myöskään oma hirviövertaukseni ole pelkkää goottilaista maalailua, vaan senkin takana on vankat metodiset perusteet.

Kuten olen pyrkinyt edellä antamillani esimerkeillä todistamaan, rajat toden ja fiktion, orgaanisen ja keinotekoisien sekä inhimillisen ja kuvitteellisen olion välillä eivät aina ole niin selvät ja pitävät kuin haluaisimme uskoa. Tällaisia vaarallisia rajavyöhykkeitä, jotka uhkaavat vakaata maailmankuvaamme, asuttavat perinteisesti juuri hirviöt: lohikäärmeet, ja jättiläiskalmarit, basiliskit ja kimeerat – mutta myös Frankensteinin hirviö, jonka todellinen tragedia on se, että se ei kuulu yhtään mihinkään. Siitä ei ole uudeksi Aatamiksi, paremman yli-inhimillisen rodun kantaisäksi, jollaiseksi Frankenstein sen suunnitteli, eikä sitä myöskään kelpuuteta tavallisten ihmisten joukkoon. Sen kohtalo on olla yksin oma, ambivalentti kategoriansa.

Kuten olen tähdentänyt jo useissa julkaisuissani, samanlainen kahtalaisuus leimaa henkilöhahmoja, sillä myös ne saavat merkityksensä tekijänsä ja yleisönsä välisessä ristivedossa. Yhtäältä tiedämme, että henkilöhahmot ovat olemassa siksi, että ne on luotu jotain tiettyä tarkoitusta, tavallisesti leikkiä, tarinankerrontaa tai muunlaista kommunikaatiota varten. Toisaalta meidän on hyvin vaikea vastustaa niitä merkkejä, jotka houkuttelevat meitä lukemaan niitä kuin ne olisivat ihmisiä. Tästä syystä en voi tyytyä sellaisiin henkilöhahmoteorioihin, jotka sovittelevat hahmoa vain jompaankumpaan näistä kategorioista.

1900-luvun puolivälissä uskottiin vielä vakaasti, että henkilöhahmot ovat läpeensä tekstiä; että niin niiden luut kuin unelmatkin ovat vain taitavasti järjesteltyjä merkkijonoja (Eder et al.). Kuitenkin näyttää siltä, että pelkkä kuva tai maininta henkilöhahmosta ei ole sama asia kuin kokonainen henkilöhahmo.

Kuten monet muutkin henkilöhahmojen omituisuudet, tämä on erityisen ilmeistä sarjakuvan ystäville. Lähes jokaista sarjakuvan sivua voidaan nimittäin lukea pysähtyneenä, kollaasimaisena sommitelmana, jossa hahmojen kuvalliset ruumiit toistuvat erilaisista kulmista ja erilaisina paloina, osana sivun antamaa esteettistä vaikutelmaa. Tavallisemmin kuitenkin ymmärrämme toisiaan seuraavat sarjakuvaruudut tarinallisiksi, dynaamisiksi jatkumoiksi, jotka punovat nämä toistuvat, pilkotut ruumiit kokonaisiksi, liikkuviksi, kenties jopa kehittyviksi hahmoiksi (Hatfield). Tämä tietenkin korostaa illuusiota siitä, että hahmoilla olisi oma toimijuus ja tietoisuus, mikä puolestaan voi houkutella lukijan liittämään niihin aikeita ja tunteita. Kenties näiden aikeiden ja tunteiden tuottaminen olikin juuri se tarkoitus, jota varten kyseinen hahmo oli luotu – tai sitten ei.

Valinnat näistä lukutavoista tekee nimittäin lukija, jota kognitiotieteistä ammentavat tutkijat ovat sysineet kertomusteorian valokeilaan vuosituhaten vaihteesta lähtien (Palmer, Schneider). Näiden teoreetikoiden keskittyminen

realistisen kirjallisuuden tavallisiin ihmishahmoihin ja niin sanottuun mielen teoriaan on kuitenkin saanut heidät korostamaan fiktiivisten ja todellisten ihmisten välistä sukulaisuutta kenties liiaksikin. Henkilöhahmothan voivat hyvin esiintyä jonain aivan muunakin kuin ihmisinä, vaikkapa uneksivina kukkina, tietoisina bakteerirykelminä tai elävinä taloina, kuten tutkimassani *The Sandman: Overture* -sarjakuvassa (2015, Gaiman & Williams).

Frankensteinin hirviön tapaan hahmot eivät siis täysin tunnu mahtuvan tekijöidensä määrittelemiin välineellisiin kategorioihin, mutta ihmisiä ne eivät myöskään ole – eivätkä ehkä haluakaan olla. Nekin muodostavat siis oman, ambivalentin kategoriansa. Siinä missä tämä ristiriitaisuus ja välitilaisuus on tragedia Frankensteinin hirviölle, henkilöhahmoille se on niiden suurin vahvuus, eräänlainen supervoima, joka tekee niistä erityisen hyviä ajattelun, kuvittelun ja viestinnän välineitä. Esimerkiksi vedon lyöminen siitä, kuka *Game of Thronesin* sankareista kuolee seuraavaksi, olisi tietysti epäeettistä, jos emme muistaisi niiden olevan keinotekoisia, fiktiivisiä, virtuaalisia olioita. Toisaalta, jos näkisimme ne vain litteinä tekstikyhäelminä, olisi mieletöntä liittää niihin sellaisia toimintoja kuin eläminen ja kuoleminen.

Hyvä lukija, mikäli olet seurannut päättelyäni tähän asti ja nyökkäilet vielä mukana, mielessäsi muodostuu varmasti jo seuraava kysymys, joka onkin hyvin tärkeä kysyä: kuinka tätä jännitteistä, hirviömäistä keinotekoisuuden ja inhimillisyyden välitilaa, jossa henkilöhahmot elävät, voisi lähestyä tieteellisesti? Uskon, että moninkin eri tavoin, sillä kyseessä on hyvin monitahoinen ilmiö. Itse olen kuitenkin päättänyt tukeutua niin sanottujen uuden sukupolven kognitioteorioiden enaktivistiseen haaraan. Ratkaisuani perustelee edellä esittämäni näkemys, että niin tekstien antamat virikkeet kuin lukijoiden mieletkin ovat keskeisessä osassa henkilöhahmojen muodostumisessa. Enaktivismin keskeisin pyrkimys on nimittäin selittää näiden kahden tekijän välistä yhteyttä: sitä kuinka ajatus, merkitys ja toiminta keriytyvät auki tietoisien olennon ja materiaallisen maailman välisessä vuorovaikutuksessa (Kukkonen & Caracciolo, Thompson).

Pelkästä kuolleesta tekstimassasta on siis turha etsiä elon merkkejä. Kuten jo mainitsin, yksi henkilöhahmoa kuvaava sarjakuvaruutu tai -sivu ei ole sama asia kuin kokonaisempi kokemus henkilöhahmosta, ja sama kahtalaisuus pätee toki muihinkin kerrontamuotoihin. Sarjakuvien ruutuihin jaetut sivut, jotka pirstaloivat tarinan erillisiksi, rinnakkaisiksi elementeiksi muistuttavat kuitenkin kiinnostavalla tavalla Frankensteinin hirviön arpien halkomaa ruumista. Samalla ne alleviivaavat sitä, että mitään teksteissä piileviä merkityksiä ei siirretä aivoihimme kokonaisina, sileinä ja sopuisina, yksisuuntaista putkea pitkin. Todellisuudessa lukuprosessit ovat aina jossain määrin ennalta-arvaamattomia, sotkuisia ja avoimia monenlaisille lukijan mielessä ja ympäristössä piileville vaikutteille. Kuten Mary Shelleyn *Frankensteinin* (1818) meille opettaa, uuden elämän luominen vaatii aina erilaisten materiaalien yhteen kokoamista ja parsimista – ja kuten kaikki käsitöitä harrastaneet varmasti tietävät, lopputulos vaihtelee usein tekijän mukaan.



Kuva 1: Tutkijan oman
hahmonluontiharjoituksen tulos.
Kuva: Essi Varis

Se etu itse tekemisessä kuitenkin on, että mitään ohjeita ei tarvitse noudattaa, materiaalien suhteen voi aina vähän soveltaa, jotain voi lisätä ja jotain jättää pois. Enaktivistinen käsitys kognitiosta sallii tällaisen lähestymistavan myös henkilöhahmoihin, mikä onkin tärkeää tämän päivän globalisoituneissa, digitoituneissa, suurten mediayhtiöiden ympärillä pyörivissä tarinankerronnan tiloissa. Niin kirjoista kuin sarjakuvista tutut suosikkiahmot jatkavat nykyisin matkaansa yhä uusiin elokuva- ja videopelisovituksiin ja antavat aihetta niin kaupallisille fanituotteille kuin fanien itse tuottamalle taiteelle. Kaikki nämä erilaiset materiaaliset muodot, samoin kuin vaikkapa toisten tutkijoiden ja fanien kanssa keskusteleminen antavat minulle omanlaisensa mahdollisuuden

tunnistaa ja kuvitella sellainen olematon olio kuin Frankensteinin hirviö ja punoa se osaksi jatkuvasti muodostuvaa tietoisien toimintani vuota.

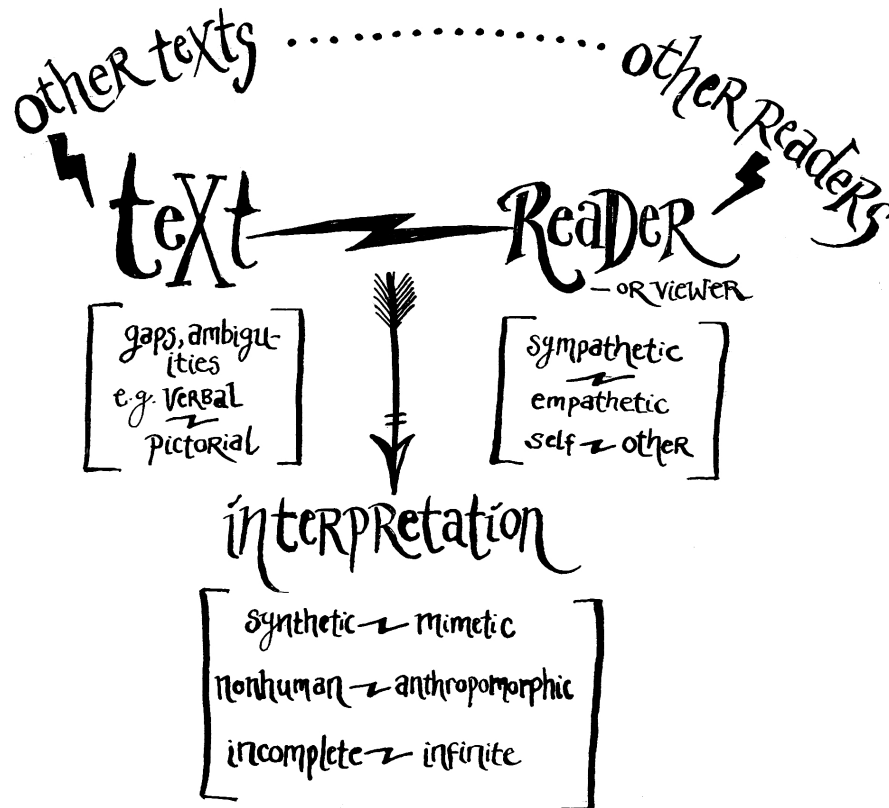
Uskon, että juuri tässä kokemusten ja merkitysten virrassa piilee henkilöhahmojen näennäisen elämän salaisuus. Niitä liikuttavat eri merkkien, tekstien, teosten, tekijöiden, yleisöjen, tulkintojen ja tulkintatilanteiden väliset jännitteet. Ne eivät koskaan tule kokonaisiksi ja selvärajaisiksi sen enempää kuin mikään muukaan spekulatiivinen, kuvitteellinen ja epätodellinen; ne eivät koskaan kiistattomasti kuulu minnekään.

III

Kaiken tämän nojalla voidaan todeta, että Frankensteinin hirviö on erinomaisen havainnollinen metafora, vertauskuva tai analogia henkilöhahmoille. Se edustaa hahmojen keinotekoisuutta ja puuttellista inhimillisyyttä, niiden pirstaleisuutta, keskeneräisyyttä, monimuotoisuutta ja levotonta kulttuurista vaellusta. ”Metafora ei kuitenkaan ole sama kuin tieteellinen teoria”, kuulen taas niiden puhisevien kriitikkojen sanovan.

Ei niin. Siksi teoria onkin minulla erikseen oheisessa kaaviossa, ja olen yrittänyt edellä selittää auki sen enaktivistisia pääperiaatteita. Mutta en olisi koskaan päätenyt tähän teoriaan, jos olisin ajatellut henkilöhahmoja piirrekimppuina tai fiktiivisinä ihmisinä, kuten aiemmat hahmoteoriat ovat tehneet. Päädyin siihen, koska päätin ottaa vakavasti erään tutkimukseni kohteena olevan sarjakuvan, *The Unwrittenin* (2009–2015, Carey & Gross) ehdotuksen siitä, että henkilöhahmoilla ja Frankensteinin hirviöllä on häkellyttävän paljon yhteistä. Kuten hyvän enaktivistin kuuluukin, en siis

lukinnut tutkimiani fiktiivisiä olioita valmiiksi määriteltyihin kertomusteoreettisiin lokeroihin, vaan pyrin tuomaan fiktion ja teorian avoimempaan, monisuuntaisempaan vuorovaikutukseen keskenään.



Kuva 2: Henkilöhahmo enaktiivisena rakennelmana. Kuva: Essi Varis

Kun sanon, että henkilöhahmot konkretisoivat ja ohjaavat ajatteluamme, on siis tärkeää huomata, että akateeminen ajattelu ei suinkaan jää tämän väitteen ylä- tai ulkopuolelle, eikä tieteellisissä keskusteluissa metafora koskaan ole pelkkä metafora. Mikäli uskomme enaktivismiin näkemyksen siitä, että kaikki toimintamme keriyytyy auki tietoisuutemme ja sitä ympäröivän todellisuuden välisessä vuorovaikutuksessa, meidän on tunnistettava, että myös valitsemamme tutkimusmateriaalit ja -välineet ohjaavat oleellisesti ajatteluamme. Humanistisissa tieteissä – ja aivan erityisesti kirjallisuustieteessä – tähän välineistöön kuuluvat myös käyttämämme termit, sanavalinnat ja kielikuvat. Kun puhumme henkilöhahmoista ihmisen kaltaisina tai pelkkänä tekstinä, silmiemme eteen suinkaan avaudu koko suodattamaton todellisuus, vaan tietynlainen todellisuus – vallankin jos analyysimme kohdistuu aina vain länsimaiseen, realistiseen kirjallisuuteen, johon suuri osa kertomusteoriasta tällä hetkellä nojaa.

Tämän johdosta väitän, että keskeisen metaforani – Frankensteinin hirviön – nostaminen etualalle, jopa väitöskirjani kanteen, ei suinkaan tee tutkimuksestani vähemmän tieteellistä, vaan pikemminkin avoimempaa ja luotettavampaa. Se viestii, että olen itse jatkuvasti pyrkinyt pysymään

tietoisena ja valistamaan myös lukijoitani tutkimuksessa käyttämäni kielen ohjaavasta vaikutuksesta. Samalla myönnän, että olen *antanut* sen ohjata minua – olen päästänyt hirviön valloilleen – sillä olen uskonut sen tekevän näkyväksi sellaisia sokeita pisteitä, joita fiktiivisten henkilöiden anatomia on tähän asti ollut.

Sama pätee tutkimusmateriaaliini, eli sarjakuviin. Valitsemalla tämän perinteestä poikkeavan tutkimusaineiston olen pystynyt osoittamaan esimerkiksi sen, että hahmojen kuvalliset ruumiit tarjoavat lukijoille ja tekijöille erilaisia vuorovaikutuksen mahdollisuuksia kuin hahmojen nimet. Muun muassa tätä pelkkään proosatekstiin pohjautuvat kirjallisuuden teoriat eivät tietenkään ole pystyneet ottamaan huomioon.

Lopuksi haluankin kannustaa kanssatutkijoitani suorittamaan entistä rohkeampia ajatuskokeita henkilöhahmojen ja muiden spekulatiivisten tutkimuskohteidemme ympärillä. Muistakaa nyt: eivät ne oikeasti ole olemassa, ei niihin satu. Pikemminkin pieni frankensteinlainen tieteellinen kapina on paras keino ymmärtää entistä paremmin, miksi jokainen meistä on kaikesta huolimatta jonain myrskyisenä yönä katsonut jotain sivua tai ruutua ja huudahtanut jossain mielensä perukoilla: ”Ne elävät!”

Ne elävät.

Lähteet

Carey, Mike, Peter Gross, et al. *The Unwritten*. DC Comics, 2009–2015.

Eder, Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider. “Characters in Fictional Worlds: An Introduction”. *Revisionen. Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature Film and Other Media*, toim. Jens Eder, Fotis Jannidis & Ralf Schneider, de Gruyter, 2010, s. 3–64.

Feldman, Dana. ”*Game of Thrones*: By the Numbers.” *Forbes*, 2019, <https://www.forbes.com/sites/danafeldman/2019/04/11/game-of-thrones-by-the-numbers/?sh=756245051685>. Katsottu: 26.5.2021.

Gaiman, Neil, J. H. Williams III, and Dave Stewart. *The Sandman: Overture*. The Deluxe Edition. DC Comics, 2015.

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. UP of Mississippi, 2005.

Hibberd, James. ”*Game of Thrones* Writer Bryan Cogman Breaks Down Season 8, Episode 2’s Big Scenes.” *Entertainment Weekly*, 2019, <https://ew.com/tv/2019/04/21/game-of-thrones-bryan-cogman-knight-seven-kingdoms-interview/>. Katsottu: 26.5.2021.

Keen, Suzanne. *Empathy and the Novel*. Oxford UP, 2007.

Klimmt, Christop, Tilo Hartmann, and Holger Schramm. ”Parasocial Interactions and Relationships.” *Psychology of Entertainment*, toim.

- Jennings Bryant & Peter Vorderer, Lawrence Erlbaum, 2006, s. 291–313.
- Kukkonen, Karin, and Marco Caracciolo. “Introduction: What is the ‘Second Generation?’” *Style*, vol. 48, no. 3, 2014, s. 261–74.
- Lanier, Jaron. *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*. Henry Holt, 2018.
- Mar, Raymond A., and Keith Oatley. “The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience.” *Perspectives on Psychological Science*, vol. 3, no. 3, 2008, s. 173–92.
- Palmer, Alan. *Fictional Minds*. U of Nebraska P, 2004.
- Schneider, Ralf. “Toward a Cognitive Theory of Literary Character. The Dynamics of Mental-Model Construction.” *Style*, vol. 35, no. 4, 2001, s. 607–40.
- Shedlosky-Shoemaker, Randi, Kristi A. Costabile, and Robert M. Arkin. “Self-Expansion through Fictional Characters.” *Self and Identity*, vol. 13, no. 5, 2013, s. 556–78.
- Shelley, Mary. “The Text of Frankenstein.” *Frankenstein*. Second Norton Critical Edition, toim. Hunter, Paul J., W. W. Norton, 2012b, [1818], s. 1–161.
- Smith, Murray. *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*. Clarendon Press, 1995.
- Thompson, Evan. *Mind in Life: Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*. Belknap Press of Harvard UP, 2010.
- Vermeule, Blakey. *Why Do We Care about Literary Characters?* Johns Hopkins UP, 2010.
- White, Rachel E., Emily O. Prager, Catherine Schaefer, Ethan Kross, Angela L. Duckworth, and Stephanie M. Carlson. “The ‘Batman Effect’: Improving Perseverance in Young Children.” *Child Development*, vol. 88, no. 5, 2017, s. 1563–71.
- Zunshine, Lisa. *Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel*. Ohio State UP, 2006.