

Olipa kerran creepypasta
Kerronta, ihmesatupiirteet ja kansanperinneviittaukset suomalaisissa creepypastoissa

Henna Larsson
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Suomen kirjallisuuden maisteriopinnot
Pro gradu -tutkielma
05/2018

Tampereen yliopisto

Viestintätieteiden tiedekunta

Suomen kirjallisuuden maisteriopinnot

LARSSON, HENNA: Olipa kerran creepypasta. Kerronta, ihmesatupiirteet ja kansanperinneviittaukset suomalaisissa creepypastoissa

Pro gradu -tutkielma, 86 sivua + liitteet 19 sivua

Huhtikuu 2018

Tutkielman aineistona ovat kolme suosituinta suomalaista creepypastaa. Verkkosivustoilla jaettavat ja kopioitavat tarinat ovat sekä aiheeltaan että kerronnaltaan omalaatuisia kirjallisia tuotoksia, eikä niistä ole paljoa tutkimusta.

Tutkimuksessa selvitetään, millaisia ihmesaduille ominaisia piirteitä aineiston tarinoista löytyy. Lisäksi työssä tarkastellaan tarinoiden omaperäistä, yksikön toista persoonaa hyödyntävää kerrontaa ja pohditaan, miten kerronta vaikuttaa tarinoiden tulkintaan. Tärkeänä tutkimuskysymyksenä on myös, millaisia kansanperinneviittauksia tarinoista löytyy.

Ihmesatujen piirteitä käsitellään Max Lüthin ja Steven Swann Jonesin teorioiden pohjalta. Kerronnan analyysissä yhdistellään Brian Richardsonin ja Monika Fludernikin teorioita yksikön toisen persoonan kerronnasta. Kansanperinneviittauksia lähestytään Jorma Pulkkisen, Stina Lindforsin ja Anna-Leena Siikalan teorioiden avulla.

Tutkimuksen tuloksista selviää, että aineiston creepypastoista on löydettävissä ihmesaduille tyypillisiä piirteitä, mutta ne eivät ole ihmesatuja. Lisäksi toisen persoonan kerronta luo immersiota lukijalle ja lukuisat kansanperinneviittaukset kytkevät tarinat suomalaiseen maiseen ja kulttuuriin.

Avainsanat: ihmesadut, creepypastat, kansanperinne, kerronta

Sisälllys

1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuksen kohteet, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen eteneminen	2
1.2 Teoreettiset lähtökohdat ja keskeiset käsitteet	6
2 Creepypastan anatomia	19
2.1 Creepypasta ilmiönä	19
2.2 Creepypastan kerronnallinen moninaisuus	24
3 Creepypasta ja satuelementit	41
3.1 Ihmesadun juonelliset elementit creepypastoissa	41
3.2 Ihmesadun rakenteelliset elementit creepypastoissa	65
4 Kansanperinneviittaukset ja luonto creepypastoissa	70
Lopuksi	79
Lähteet	82
Liitteet	86
Liite 1: Nyttijäbä	86
Liite 2: Kelkkailu	89
Liite 3: Retkeily	94

1 Johdanto

"et sinä pakoon päässy. sillä vaan on nytytti täynnä. [--] minä katoin täältä ikkunasta. se oli sinun takana koko ajan." (Nyyttijäbä, liite 1.)

Yllä oleva lainaus on yhdestä Suomen ehkä vanhimmista ja tunnetuimmista creepypastoista, johon viitataan yleensä nimellä *Nyyttijäbä*. Käytän tarinasta samaa nimeä tutkimuksessani. Katkelmassa lappilainen poromies varoittaa kalastamasta palaavaa kertojaa lähistöllä liikuskelevasta olennosta, jolla on nytytti olalla. Poromiehen varoitus antaa vaikutelman uhkaavasta olennosta, jonka kohtaaminen on vääjäämättä kauhistuttavaa, ellei jopa tappavaa, mikäli ”nytytti ei ole täysi”.

Internetin maailmassa leviäviä tarinoita, creepypastoja, ei toistaiseksi ole tutkittu kovinkaan laajalti. Varsinkin kotimaisten creepypastojen tutkimus on suorastaan olematonta. Tässä pro gradu -tutkielmassa perehdyn kolmeen kotimaiseen creepypastaan. Tutkin, millaisia ihmestuelementtejä aineistoni tarinoista löytyy. Lisäksi tarkastelen, millaisia kansanperinteeseen liittyviä viittauksia tarinoista löytyy. Tarkastelen tutkielmassa myös aineistoni creepypastojen kerronnallista moninaisuutta, sillä tarinat on kirjoitettu useimmiten imperatiivissa ja monessa eri kertojamuodossa, vaikka suurin paino on toisen persoonan kerronnalla, jonka aikamuoto on preesens.

Teoriapohjana satututkimukselle hyödynnän muun muassa Max Lüthin ja Steven Swann Jonesin teorioita. Kerrontaa tutkiessani hyödynnän Brian Richardsonin sekä Monika Fludernikin ajatuksia. Hypoteesini on, että aineistoni creepypastoista on löydettävissä saduille tuttuja elementtejä niin rakenteellisesti kuin juonellisesti. Toinen hypoteesini on, että tarinat hyödynnevät suomalaista kansanperinnettä. Kolmas hypoteesini on, että kerronnallisesti tarinat vaikuttavat kömpelöiltä ja kieliopillisesti hankalilta, mutta niiden kerrontaa analysoimalla on mahdollista löytää uusia tulkinnallisia ulottuvuuksia. Toisaalta varsinkaan suomalaisia creepypastoja ei ole analysoitu kerronnallisesta näkökulmasta, joten vertailuaineistoa ei ole. Koska

kyseessä on pro gradu -tutkielma, ei tutkielman puitteissa ole mahdollista tehdä koko suomalaisen creepypastatarjonnan kattavaa tutkimusta, mutta minun on mahdollista perehtyä muutama suosituiimpaan creepypastatarinaan syvemmin.

Sadut ovat suullisen kansanperinteen tuotosta ja ne ovat kulkeneet kertojalta kertojalle, muovautuen vuosisatojen aikana (Jones 2002, 1, 5). Christina Bacchilega esittää, että vaikka saduilla on pitkä historia, ne ovat edelleen mielenkiintoisia ja vetovoimaisia ihmisten mielestä: populaarikulttuuri – esimerkiksi televisio-ohjelmat ja elokuvat – on täynnä saduille ominaisia juonia ja metaforia. Saduissa havaittava viisaus tai niiden tarjoama eskapismi voivat olla suurimpia syitä satujen vetovoimalle, mutta satujen tarjoama ihmetys ja taianomaisuus ovat muodostuneet saduille ominaiseksi piirteeksi. Juuri satujen tuottama ihmetysten tunne (eng. *sense of wonder*) on Bacchilegan mukaan syy, miksi satuja usein kutsutaan ihmesaduiksi (eng. *wonder tales*). (Bacchilega 2013, 2, 5.)

Koska aineistoni tarinat tarjoavat lukijalleen ihmetystä ja ihmesatujen vetovoima on nykyään vahvasti läsnä, on ihmesatunäkökulman hyödyntäminen tutkimuksessani mielekästä. Ihmesatunäkökulman valintaa perustelen myös aineistoni creepypastojen julkaisualustalla, sillä keskusteluita, joissa tarinoita viljellään, kutsutaan langoiksi (eng. *threads*). Langan käsite on mielenkiintoinen tarinankerronnan kannalta, sillä Bacchilegan mukaan tarinankerrontaperinteeseen on kirjallisuudessa usein yhdistetty punomisen ja kehräämisen metaforia: ”In language this metaphor appears in English when we ‘spin tales’, which have ‘threads’ and when we ‘weave a spell’.” Samanlaiset punomisen metaforat ovat läsnä ihmesatuperinteessä. (Bacchilega 2013, 18.) Creepypastoissa on siis kytkös myös ihmesatuperinteeseen.

1.1 Tutkimuksen kohteet, tutkimuskysymykset ja tutkimuksen eteneminen

Tutkimukseni kohdeaineisto koostuu kolmesta creepypastasta, jotka olen kerännyt verkkosivustolta Ylilauta vuosien 2016 ja 2017 aikana. Yhteistä tarinoille on niiden suosio ja ikä: kyseessä on Ylilaudalla ehkä tunnetuimmat ja levinneimmät creepypastat, jotka ovat olleet esillä

vaihtelevasti jo vuosista 2014 ja 2015. Valitsin tarinat tutkimukseen juuri niiden suosion perusteella, sillä niiden toistuva esiintyvyys kammottaviin tapahtumiin keskittyvissä keskusteluissa viittaa niiden nauttivan suurta suosiota verkkosivuston käyttäjien keskuudessa. Kokoaamani tarinat ovat tutkielman liitteinä, sillä aineistoni tarinat voivat kadota verkosta helposti ja nopeasti esimerkiksi, kun viestejä poistetaan. Tarinoiden lähteenä toimiva verkkosivusto Ylilauta on yksi Suomen suosituimpia ja aktiivisimpia sivustoja, jossa vierailee noin miljoona suomalaista joka kuukausi. Verkkosivuston muoto on kuvafoorumi, mikä tarkoittaa keskustelufoorumiä, jossa viesteihin voi liittää kuvia. Viestejä Ylilaudalle kirjoitetaan keskimäärin 45 000 joka päivä. (Ylilauta 2017.) Huomautan myös, että viestien kirjoittaminen on useimmiten anonyymia, vaikka käyttäjällä on mahdollisuus tehdä oma käyttäjätili. Suurin osa käyttäjistä ei kuitenkaan käyttäjätiliä tee, mikä on havaittavissa keskusteluja lukemalla: viestit on kirjoitettu anonyymisti.

Ensimmäinen analysoimani teksti kertoo *Nyyttijäbästä*, kuten hahmoon viitataan keskustelufoorumeilla. Tarina, kuten muutkin aineistoni creepypastat, on osittain kirjoitettu toisen persoonan imperatiivissa, eli käskymuodossa.

Tarinassa kertoja muistelee vuotta 2009, jolloin hän oli vaeltamassa Lapissa. Kun kertoja on palaamassa kalastusreissulta aurinkoisena päivänä, hän huomaa, että kartasta ei löydykään tietä, jolla kertoja kävelee. Vastaa tulee paikallinen poromies ase kainalossa ja tiedustelee vihamieliseen sävyyn, mitä kertojalla on olalla roikkuvassa nyytissä. Kun käy ilmi, että kertoja on ollut vain kalastamassa, paikallinen neuvoo kertojan oikealle tielle ja kehottaa varovaisuuteen. Paikallinen varoittaa eritoten nyyttiä kantavasta olenosta, jonka kertoja lopulta kohtaa. Kertoja pakenee juosten ja selviää läheiseen kylään. Kertoja huokaisee kylän asukkaalle, että onneksi pääsi karkuun. Talon asukas kuitenkin toteaa, että kertojalla oli vain tuuria, sillä hahmolla oli nyytti täynnä. Kertojan hämmästyksen asukas vastaa sanomalla: "minä katoin täältä ikkunasta. se oli sinun takana koko ajan." (Liite 1.) Kertojaa jahdannut olento olisi siis saanut hänet kiinni milloin vain. Tämän jälkeen kertoja päättää tarinan toteamalla, ettei ole käynyt Lapissa sittemmin.

Toisessa analysoimassani tekstissä, josta tutkimuksessani käytän nimeä *Kelkkailu*, kertoja muistelee 16-vuotiaana kokemaansa tapahtumaa. Kertojan kaverilla on uusi moottorikelkka

ja kaksikko päättää lähteä kelkkailemaan meren jäälle todella kylmästä säästä ja kertojan isän kryptisistä varoituksista huolimatta. Rannan jäällä ajeltuaan kaksikko huomaa läheisen saaren rannikolla kaksi jäätynyttä hyljettä jään päällä. Hylkeiden löytämisen jälkeen kaksikkoa alkaa jahdata laukkaava kylmyys, mutta pojat selviävät takaisin rantaan isoisältä saadun neuvon turvin.

Kolmannen liitteen olen nimennyt *Retkeilyksi*. Tarinassa retkeilyä ja muinaisuskoa harrastava kertoja päättää lähteä vaeltamaan, aikeinaan löytää ehkäpä muinaishautoja. Kertoja onnistuikin löytämään avaamattoman rökkiöhaudan, mutta kun kertoja on kaivanut hautaa hetken, hän joutuukin outojen olentojen takaa-ajamaksi. Tapahtumarikas pakomatka kestää pitkälle yöhön. Kun kertoja lopulta selviää, hän päätyykin samaan paikkaan mistä aloitti pakomatkinsa ja yö on muuttunut yllättäen päiväksi. Kun kertoja yritti palata myöhemmin tapahtumapaikalle, hän ei löytänyt tietä, josta vaelluksensa aloitti.

Vaikka kaikki kolme tarinaa ovat juonellisesti erilaisia, on niissä havaittavissa tiettyjä yhtymäkohtia. Ensinnä, kaikissa esiintyy jonkinlainen yliluonnollinen elementti: *Nyyttijäbä*-tarinassa nyyttiä olalla kantava mies todellisuudessa on ollut kertojan selän takana koko juoksumatkan ajan, vaikka kertoja ei tarinassaan kuule askelia tai näe mitään takaa-ajajaan viittaavaa. Kepin ja nyytin kanssa juoksu ei onnistuisi äänettömästi ja nopeasti tavalliselta ihmiseltä. Myös maininnan ”et oo ainut sielu sieltä mistä tulit” voi lukea viittauksena johonkin yliluonnolliseen. *Kelkkailu*-tarinassa kylmyys ei yksinään edusta talvisena vuodenaikana mitään yliluonnollista, mutta kelkkailevia poikia jahtaava, laukkaava, sieluun asti kurottavan kylmyyden voi tulkita jo tavanomaista poikkeavammaksi tilanteeksi. Todellisuudessa pakkanen tai kylmyys eivät jahtaa ihmisiä elävän olennon tavoin. *Retkeily*-tarinassa yliluonnollisia elementtejä edustavat eritoten olennot, joita kertoja näkee ja joita hän pakenee. Kahdella jalalla kulkevat olennot, joilla on loistavat silmät eikä kaulaa, eivät muistuta mitään Suomen luonnossa dokumentoituja eläimiä. Lisäksi kun kertoja pakenee koloa pitkin, hän kuvaa häntä jahdanneen olennon silmiä sanoilla ”ei tästä maailmasta” (liite 3).

Toiseksi, tarinoissa luonto edustaa jotain pahanenteistä. *Nyyttijäbä*-tarinassa ja *Retkeily*-tarinassa kertojat ovat metsässä, kun kohtaavat outoja tapahtumia. Molemmissa tarinoissa on

viitteitä metsänpeitosta, kun kumpikin kertoja kuvailee ympäröivää metsää vieraan tai ahdistavan tuntuiseksi. *Retkeily*-tarinassa kertoja itse kertoo epäilleensä joutuneensa metsänpeittoon häpäistyään muinaishaudan, ja *Nyyttijäbä*-tarinassa metsänpeitolle tyypillinen ilmapiiri kuvaillaan lukijalle: ”puut tuntuu nojaavan päälle, tuntuu niinkuin metsä hiljakseen haluaisi imeä mut sisälleen” (*Nyyttijäbä*, liite 1). *Kelkkailu*-tarinassa tapahtumat sijoittuvat meren jäälle. Luonnolla vaikuttaakin olevan suuri rooli aineistoni tarinoissa, sillä jokainen tarina tapahtuu muualla kuin urbaanissa kaupunkiympäristössä.

Kolmanneksi, eritoten kahdessa tarinassa (*Kelkkailu* ja *Retkeily*) on läsnä *kielto* ja sen *noudattamatta jättäminen*. Juuri kielto on venäläisiä kansansatuja tutkineen Vladimir Proppin (2012) mukaan yksi vanhimpia ja fundamentaalisimpia ihmesatujen osia. Kiellon tai varoituksen noudattamatta jättäminen johtaa epäonneen. Epäonnea saduissa edustavat tietynlaiset hahmot, eräänlaiset päähenkilön vastustajat tai viholliset. Nämä vastustajat ilmestyvät miltei välittömästi ja kuin tyhjästä ilmasta kun kieltoa on rikottu. (Propp 2012, 154.) Aineistossani esimerkiksi kahdessa tarinassa tämä on vahvimmin esillä: *Retkeily*-tarinassa muinaishaudan häpäisy johtaa kertojan metsänpeittoon ja olentojen takaa-ajamaksi. Myös *Kelkkailu*-tarinassa varoitus on selkeästi läsnä, kun kertojan isoisä kehottaa poikia ensin jättämään kelkkailun sikseen, ja – kun pojat eivät luovuta kelkkailuaikheidensa kanssa – lopulta varoittaa poikia, että he eivät menisi pois rannasta.

Tutkimuksessani tarkastelenkin esittelemiäni creepypastatarinoita satututkimuksen teorioiden avulla. Tutkielmani on jaettavissa kolmeen osaan: tavoitteeni on ensin selvittää, millaisia tarinoita creepypastat ovat niin sisällöltään kuin muodoltaan. Tarkastelen niiden synnyttämää ilmiötä ja mistä ne mahdollisesti ovat saaneet alkunsa. Sivuan myös kotimaisen ja ulkomaisen creepypastan eroja, mutta ainoastaan niissä rajoissa, jotka ovat mielekkäitä aineistoni käsittelyä varten. Tarkastelen tarinoiden kerronnallisia ominaisuuksia, eritoten niiden kertojamuotoja sekä niiden vaihtelua. Kun olen pohjustanut tutkimustani, siirryn varsinaisten tutkimuskysymyksieni pariin luvussa 3: millaisia ihmesaduille tyypillisiä elementtejä aineistoni creepypastoista on löydettävissä.

Myös kansanperinneviittausten analysointi on aineistoni tarinoiden tutkimisessa tärkeää, sillä aineistoni creepypastat muistuttavat paljon kansanperinteestä tuttuja memoraatteja. Memoraatit ovat Kaarina Kosken mukaan henkilökohtaisia muistelmia, joissa kertoja kertoo jostain omakohtaisesta kokemuksestaan (Koski 2010, 55). Leea Virtanen esittää, että memoraatteihin liittyy lisäksi kohtaaminen yliluonnollisen kanssa. Virtasen mukaan eritoten onnettomuuksiin ja kuolemaan liittyvät elämykset ovat toistuvia memoraattien aiheita, sillä dramaattiset kokemukset jäävät vahvasti kokijansa mieleen. Memoraatteja ei kerrota kuitenkaan kaikille tai milloin tahansa, sillä kertoja yleensä toivoo kokemukselleen ymmärrystä: päivällä kerrotut kokemukset saattavat joutua naurunalaisiksi, mutta pimeään illan laskeutuessa memoraatteihin suhtaudutaan vakavammin. (Virtanen 1999, 201–203.) Koski kuitenkin esittää, että memoraattien ongelmana on niiden aitouden epävarmuus, sillä kerrottujen elämysten aitoudesta ei koskaan voi olla varma, vaikka kertoja pyrkisikin vakuuttamaan kuulijansa kokemusten aitoudesta (Koski 2010, 55–56). Creepypastojen luonne ja kerrontatilanne muistuttavat paljon memoraatteja, sillä tarinoita kerrotaan kammottaviin kokemuksiin keskittyvissä keskusteluissa. Kuitenkin myös keskusteluiden kellonajalla on Ylilaudalla vaikutusta: mikäli verkkosivuston käyttäjä yrittää aloittaa keskustelua päiväsaikaan, saa hän usein vähätteleviä kommentteja kellonajasta. Kammottavia keskusteluita luetaan siis mieluiten illalla. Lisäksi tarinoiden aitous on aina kyseenalaista, sillä Internetissä kuka tahansa voi väittää mitä tahansa. Tarinoissa kertojat kuitenkin yrittävät pohjata creepypastaansa mahdollisimman uskottavasti. Aineistoni kansanperinneviittauksia tarkastelen tutkielmani lopussa ja pohdin, mikä merkitys viittauksilla on creepypastoille ja niiden kytkeytymiseen suomalaiseen tarinankerrontaan.

1.2 Teoreettiset lähtökohdat ja keskeiset käsitteet

Jotta voin tarkastella aineistoni creepypastojen satuelementtejä ja kansanperinteellisiä viittauksia, on ensin selvennettävä, millainen teoreettinen tausta tutkimuksellani on. Tärkeimpiä teoriapohjia tutkimukselleni edustavat satututkimuksen kentällä vaikuttavat Max Lüthi,

Steven Swann Jones, Satu Apo ja Sirpa Kivilaakso. Tarkastellessani tarinoiden kerrontaa, pohjaan Brian Richardsonin ja Monika Fludernikin teorioihin. Kansanperinteen osalta tutkimustani tukevat Veikko Anttonen, Risto Pulkkinen, Stina Lindfors sekä Anna-Leena Siikala.

Brian Richardson on teoksessaan *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction* (2006) tarttunut kerrontamuotoon, jota kertomuksen teoria on jo pitkään vältellyt: toisen persoonan kerrontaan, jota aineistoni tarinatkin hyödyntävät. Richardson argumentoi teoksessaan muun muassa Gerard Genetten ajatusta vastaan, jonka mukaan kirjoittajan tulee valita kahdesta narratiivisesta asemasta. Joko kirjoittajan tulee antaa yhden tarinan hahmoista kertoa tarina tai antaa tarinan kerronta tarinan ulkopuolisen kertojan käsiin. Richardson esittääkin, että monet nykyajan kirjoittajat toimivat juuri tätä ajatusta vastaan ja näiden kirjoittajien teksteissä ”sinä” voi olla hahmo tarinassa, tarinan ulkopuolinen kertoja tai joissain tapauksissa sinuttelu voi olla kohdistettua jopa itse tarinan lukijalle. (Richardson 2006, 5–6.) Monika Fludernik (1994) esittää, että toisessa persoonassa kerrotut tekstit alkavat usein yleisellä viittauksella ”sinään”, mutta tarkentuvat tekstin edetessä johonkin tiettyyn rooliin. Kun yleinen sinä muuttuu tietyn sukupuoliseksi, tiettyä työtä tekeväksi ja tiettyjä mielenkiinnokohteista omaavaksi, lukija ymmärtää, että kyse ei ole hänestä (lukijasta), vaan esimerkiksi tarinan hahmosta. Toisaalta, jos lukija osoitetaan tiettyyn rooliin, lukija voidaan saada tuntemaan esimerkiksi henkilökohtaista vastuuta tekstissä esitetyistä poliittisista tapahtumista. Esimerkkinä tästä lukijan vetämisestä teoksen diskurssiin Fludernik esittää Jamaica Kincaidin teoksen *A Small Place* (1998), jossa sinä-pronomini viittaa pohjoisamerikkalaiseen naiseen Antiguassa ja jonka avulla lukija saadaan tuntemaan syyllisyyttä kolonisoiduista henkilöistä. (Fludernik 1994, 470–471.)

Sveitsiläinen kirjallisuustieteilijä Max Lüthi on teoksessaan *The Fairytale as Art Form and Portrait of Man* (1987) tarkastellut eurooppalaisia satuja, eritoten ihmesatuja (eng. *fairytale of magic*). Lüthin teoksessa on käsitelty satujen tyyliä, rakennetta, motiiveja, teemaa sekä satujen ihmiskuvaa. Vaikka Lüthin teoria on vuosikymmenten takaa, koen sen silti hedelmälliseksi

tarkastelun välineeksi, sillä Lüthin teoksessa ihmesatuja on tarkasteltu erittäin laajasti ja kattavasti. Teos siis tarjoaa iästään huolimatta monipuolisen yleiskuvan ihmesatujen juonellisista ja rakenteellisista elementeistä.

Lüthi määrittelee sadut lineaarisiksi ja yksiulotteisiksi tarinoiksi, joiden sisältämä kuvailu on selkeää ja yksinkertaista niin kerronnallisesti kuin sisällöllisestikin (Lüthi 1987, 40–41). Ensinnä sisällöllisesti sadut¹ kertovat Lüthin mukaan ihmisistä. Myös folkloristi Satu Apo mieltää ihmesatujen päähenkilöt ihmisiksi (Apo 1986, 17). Ihmesaduissa tavattavat olennot tai käytettävät esineet eivät ole olemassa kuin ainoastaan suhteessa ihmiseen, ja ihmesadun päähenkilö eli sankari tai sankaritar on ihmesatua määrittävä hahmo. (Lüthi 1987, 14, 134–135.) Sankariin Lüthi liittää muun muassa *eristäytymisen*, *matkaamisen* sekä *vajavaisuuden* ominaisuuksia (mt. 136–137).

Eristäytymisellä Lüthi tarkoittaa sankarin eräänlaista irrallisuutta muusta maailmasta: kyseessä on usein ainoa lapsi tai jollain tapaa perhepiirinsä ulkoreunalla oleva hahmo, esimerkiksi perheen kuopus tai lapsipuoli, joka on väärinymmärretty tai kaltoinkohdeltu, esimerkiksi Lüthin mainitsema Tuhkimo. Sankarin asema voi olla myös muulla tavalla äärimmäinen eli sankari voi olla joko prinssi tai köyhä sikopaimen. (Lüthi 1987, 136.) On myös tavallista, ettei päähenkilön psykologisia prosesseja kuvata ihmesaduissa lainkaan; hahmo on ainoastaan liikkuva toimija tarinassa (mt. 42–43). Lüthin kanssa samaa mieltä ihmesatuhahmojen yksiulotteisuudesta on Steven Swann Jones, joka teoksessaan *The fairy tale: the magic mirror of the imagination* (2002) esittää ihmesadun päähenkilön yksiulotteisena hahmona. Yksiulotteisuus rohkaisee yleisöä samaistumaan päähenkilöön, joka useimmiten on tavallinen henkilö, jolla ei välttämättä ole edes omaa nimeä. (Jones 2002, 17.)

Lüthin mukaan hahmon ulkopuolisuus ja eristäytyneisyys mahdollistavat *matkaamisen*, mikä on keskeinen elementti saduissa: sadut tapahtuvat muualla kuin kotona eikä sankari yleensä palaa kotiin. Kun hahmolla ei ole siteitä sosiaaliin tai fyysisiin ympäristöihin (mt. 70), hahmo

¹ Saduilla Lüthi tarkoittaa ihmesatuja, joten eläinsadut eli faabelit ovat tarkastelun ulkopuolella. (Lüthi 1987, X).

on helpommin siirrettävissä äärimmäisille matkoille esimerkiksi tehtävän tai perheriidan vuoksi. On myös tavallista, että sankari ei tunne maailmaa, johon lähtee matkaamaan tai täysin ymmärrä omaa päämääräänsä. (Mt. 136–137.) Jones esittää matkalle lähtemisen syyt yleensä henkilökohtaiseksi: päähenkilö tahtoo parantaa omaa asemaansa jollain tavalla. Myyteissä ja legendoissa, kuten *Beowulfissa*, tehtävien perimmäinen tarkoitus on yleensä suurempi ja tavallaan jalompi, esimerkiksi oman kansan auttaminen. (Jones 2002, 14.)

Matkalla ollessaan sankari kohtaa usein ongelman, mikä tavallisesti tarkoittaa tilannetta, missä sankari ei tiedä, kuinka saavuttaisi tehtävänsä päämäärän. Jones esittää, että ongelma ratkaistaan yleensä tehtävän myötä, jonka suorittamisen myötä päähenkilö on jonkinlaisessa kontaktissa tuntemattoman tai maagisen ulottuvuuden kanssa (Jones 2002, 30). Tehtävä tai seikkailu ratkaistaan myös Jonesin mukaan moraaliselle ihanteelle sopivalla tavalla, jolloin vaatimaton, hyvä ja tavallinen päähenkilö kohoaa asemassaan jollain tapaa, esimerkiksi naimalla kuninkaallisen (mt. 17). Myös Lüthin mukaan sankari heijastelee avuttomuudessaan tavallista ihmistä, jolla ei ole mitään erikoisia taikavoimia apunaan. Sankari on siis *vajavainen* henkilö. Riittää että sankari tarvitsee apua – sitä ei tarvitse erikseen pyytää – sillä auttaja suorastaan ”pomppaa” sankarin eteen. Sankari on siis aina avun saavassa päässä. (Lüthi 1987, 137–138.) Sankarin apulaiset ovat tavallisesti jotain muuta kuin tavallisia ihmisiä: ne edustavat ”toista maailmaa”, usein vanhan ihmisen, kuolleen sukulaisen tai taianomaisen eläimen muodossa. Apulaiset ovat sekundaarisia henkilöitä saduissa sankarin vastustajien ohella (mt. 144), ja ovat osaltaan suuressa roolissa: auttajat voivat tarjota sankarille taianomaista esinettä tehtävän avuksi tai itse pysyä sankarin vierellä toiminnan hetkellä. Myös Apo esittää, että ihmesaduissa esiintyvät toismaailmaiset olennot ovat aina joko ihmispäähenkilöä auttavia tai vastustajia, jotka päähenkilö voittaa (Apo 1986, 17).

Tarjottuihin esineisiin liittyy saduille aiemmin mainittu yksiulotteisuus ja painotus toimintaan, sillä taikaesineet ovat läsnä vain niinä hetkinä, kun niitä tarvitaan. Muutoin esine vaipuu unholaan, sillä sankari ensisijaisesti kuljettaa juonta eteenpäin eikä pohdi maailmaa tai taianomaisten apureidensa alkuperää. (Lüthi 1987, 138, 140.) Lüthi huomauttaa myös, että esineet ovat jatkuvassa jännitteessä, sillä ne edustavat samanaikaisesti jokapäiväistä maailmaa

mutta myös yliluonnollista, toista maailmaa (mt. 148). Sankarin apulaiset saattavat myös itse tarvita apua esimerkiksi lumouksen purkamisessa, mikäli apulainen on ihminen vangittuna eläimen muotoon (mt. 138). Jotkin ihmesadut keskittyvät erityisesti lumouksen purkamiseen, mutta sitä esiintyy kaikissa ihmesaduissa. Tavallisia lumouksesta vapautettavia ovat eläimen muotoon vangitut tai uneen vaipuneet ihmiset. Myös lumouksen purkamisessa on läsnä eristäytyneisyys ja keskittyminen toimintaan, sillä sadun paino on lumouksen *purkamisessa* eikä lumouksen synnyssä. (Mt. 143.) Sadussa kohdattavat apurit ovat sankarille tärkeitä myös sadun sisäisten sääntöjen kannalta, sillä satumaailmassa on yleensä omat sääntönsä, jotka sankari voi oppia vain muilta. Tällaiseksi säännöksi Lüthi mainitsee esimerkiksi sen, että hirviön voi tappa vain hirviön omalla miekalla. Sääntöjen maailma on sankariin nähden käänteinen, sillä toisen maailman olennoilla on eri säännöt kuin kuolevaisilla kuten sankarilla. (Mt. 48.) Jonesilla on mielenkiintoinen näkemys satujen esineistä ja taiasta, sillä hän näkee saduissa ajoittaista kriittisyyttä materialismia ja epäkiitollisuutta taikaa kohtaan. Hän mainitsee esimerkiksi *Aladdinin* ruosteisen ja vanhan taikalampun sekä Grimmin sadussa *Kalastaja ja hänen vaimonsa* toistuvan taian hyväksikäytön. Jones näkeekin edellä mainittujen kaltaisten satujen peräänkuuluttavan henkisten arvojen kunnioitusta, mutta myös vahvistavan satujen henkistä ulottuvuutta. (Jones 2002, 13.)

Lüthi esittää, että oleellista saduissa on niissä esiintyvä *toisto* ja *variaatio*, sillä sadut ovat suoria analogioita elämästä². Toistoon liittyy Lüthin mukaan myös imitaation käsite, koska jokainen toisto on jonkin aiemman imitaatio. Esimerkkinä Lüthi käyttää vuodenkiertoa ja luontoa: jokainen puun lehti on toisensa imitaatio, vaikeivat lehdet olekaan täysin samanlaisia. (Lüthi 1987, 76–77.) Lüthi on sikäli samaa mieltä Proppin kanssa, sillä toisto on yksi ihmesatua määrittävistä tekijöistä Proppinkin mukaan (Propp 2012, 148).

² Ymmärrän Lüthin ajatuksen siten, että ihmesatujen teemat ovat arkielämää koskevia, kuten huolia ja tunteita perhettä ja puolison löytämistä kohtaan tai sisarkateutta. Jones esittää, että teemoina on usein hylkäämistä, alistusta tai kateutta (Jones, 19–20).

Sadun sisällä toisto ja variaatio esiintyvät monilla eri tasoilla. Esimerkkeinä Lüthi esittelee samankaltaiset hahmot ja juonikuviot, saman numeron toistuminen³ sekä samankaltaiset tai samat sanat ja sanaryhmät. Samaa satua kerrotaan aina uudestaan, sillä aina esiintyy jonkun toive sen kuulemisesta. (Lüthi 1987, 78.) Toiston läsnäolo liittyy myös siihen, että sadut ovat olleet osa suullista kansanperinnettä. Lüthi esittääkin, että näin yksi satu kertoo muistakin saduista: satu siis toistaa samoja rakenteita, motiiveja ja tapahtumia, mutta tekee sen aina niitä varioiden. (Mt. 94.) Myös Jones esittää toiston ja toisaalta variaation satujen piirteeksi. Jonesin mukaan satujen sisäiset motivaatiot saattavat vaihdella, mutta juonikuvio pysyy samana. Saduilla on siis jonkinlainen perusranka, jota ne seuraavat. (Jones 2002, 7.) Esimerkkinä tällaisesta variaatiosta saman juonikuvion myötä hän esittää *Lumikin* kaltaiset tarinat, jossa nuori tyttö karkotetaan kotoaan kateuden vuoksi, mutta pääsee ystävällisen hahmon hoiviin. Kilpailija kuitenkin hyökkää tytön kimppuun ja saattaa tappaakin tämän, mutta lopussa tyttö selviääkin ja pääsee naimisiin (mt. 4).

Toistolle vastapainona toimii *kontrasti*. Lüthin mukaan kontrasti on itseasiassa vain varioitua – joskin äärimmäistä - toistoa, sillä kontrastiin liitetyt ääripäät määrittyvät vain vastapuolensa kautta. Esimerkiksi sadun sankari epäonnistuu jossain tehtävässä kahdesti, mutta onnistuu kolmannella kerralla. (Lüthi 1987, 96.) Ymmärrän Lüthin ajatuksen siten, että häviön ja voiton ollessa toistensa vastapuolia, ei yhtä voi olla ilman toista; häviö esimerkiksi määrittyy epäonnistuneeksi voitoksi. Lüthin esimerkissä suoritettu tehtävä siis toistuu kahdesti, mutta kertoja varioi sen lopputulosta häviöstä toiseen ääripäähän, voittoon. Saduissa yksi useimmiten käytetty kontrastimuoto on Lüthin mukaan *epäonnistunut imitaatio*. Esimerkki epäonnistuneesta imitaatiosta löytyy Grimmin veljesten *Holle-muori*-sadusta, jossa kaltoinkohdeltu, hyvä tyttö saa rikkauksia palkkioksi ahkeruudestaan ja kun laiska, ilkeä tyttö yrittää toimia hyvän tytön tavoin, häntä kohtaa vain epäonni. (Mt. 97.) Kontrasti voi olla myös laadullista⁴, jolloin jokin asia poikkeaa totutusta. Esimerkiksi satutalon 11 huonetta ovat kaikki toistensa kaltaisia, mutta 12. huoneessa onkin jotain erikoista. (Mt 105.)

³ Lüthin havaintojen mukaan numero kolme toistuu saduissa usein, esimerkiksi kolmen siskon tai kolmen tehtävän muodossa. (Lüthi 1987, 45).

⁴ Lüthi lainasi termiä laatukontrasti, joka on alun perin Alan Dundesin esittämä (ks. Lüthi 1987, 105).

Kontrastiin liittyy myös saduissa usein tavattavat polariteetit ja äärimmäisyydet kuten hyvä ja paha, kaunis ja ruma sekä onnistuminen ja epäonnistuminen (Lüthi 1987, 95). Huomattavaa on, että kauneus ja hyvyys esiintyvät yhdessä – esimerkiksi yhdessä hahmossa – vastapuolelleen rumuus ja pahuus (mt. 29). Erityisesti kauneus esiintyy Lüthin mukaan saduissa monella tasolla. Kauneus näkyy ensinnä ihmisissä, mutta abstraktina arvona eikä niinkään tarkkoina ulkonäöllisinä piirteinä. Kauneus myös määrittyy osin rumuuden kautta, sillä saduissa rumuus toimii sekundaarisesti kauneutta vahvistavana kontrastina. (Mt. 3, 29.) Ymmärrän tämänkin Lüthin ajatuksen vastapuolien kautta, sillä kauneutta on mahdoton määritellä, ellei meillä ole rumaa, mihin verrata. Vaikka Jones ei puhu kauneudesta, hän esittää myös tietynlaista kah-tiajakoisuuden läsnäoloa satujen maailmassa. Tästä hän käyttää termiä *kosminen moraliteetti*, mikä merkitsee yksinkertaisesti hyvien hahmojen palkitsemista ja pahojen hahmojen rankai-sua. Esimerkkinä Jones käyttää *Tuhkimoa*, jossa kaltoinkohdeltu Tuhkimo pääsee tanssiaisiin hyvän haltijakumminsä vuoksi, mutta Tuhkimoa kiusanneet siskopuolet saavat sadun lopussa kärsiä. (Jones 2002, 13.)

Lüthi esittää myös, että ihmisten lisäksi kauneutta sadussa edustaa kulta, joka on sekä metal-lina että ulkonäöllisenä ominaisuutena kauneuden merkki. Lüthi onkin tehnyt havainnon, jonka mukaan eritoten sanat kultainen ja kaunis toistuvat eurooppalaisissa saduissa. Toisaalta myös lasilla ja kristallilla on paikkansa monissa saduissa, vaikkakaan ei yhtä dominoivasti kuin kullalla. (Lüthi 1987, 15.) Myös sadun juonellisten tapahtumien seuraukset ovat usein äärim-mäisiä: jos sankari onnistuu tehtävässään, hänet palkitaan hurjilla rikkauksilla tai avioliitolla prinsessan kanssa, mutta jos hän epäonnistuu, on palkkana kuolema. (Mt. 43.)

Sisällön lisäksi Lüthi tarkasteli perustavanlaatuisesti satujen rakennetta. Yksinkertaisimmillaan määriteltynä sadun rakenne on tarkka ja kompakti, lauseiden ja kappaleiden on oltava yksin-kertaisia sekä selkeitä, sillä sadut ovat olleet osa suullista kansanperinnettä (Lüthi 1987, 41, 54). Yksiä tunnetuimpia säännönmukaisuuksia saduissa edustavat aloitus- ja lopetuskaavat (mt. 45–46, 49). Sadun aloituksen – kuten klassikon ”Olipa kerran...” – tarkoitus on johdattaa pois omasta maailmasta, kohti epätodellista, ja lopetuksen tarkoitus on tuoda takaisin omaan maailmaan ja osoittaa tarinan päättyneen. Lüthi esittää, että lopetuksen tavalla ei oikeastaan

ole väliä, sillä sen funktio on ainoastaan saattaa tarina loppuun. Aloituskäytöksissä on sen sijaan Lüthin mukaan enemmän variaatiota, sillä sadun alku asettaa tunnelman koko tarinalle. (Mt. 50–52.)

Sadulle on myös tärkeää sen liike eteenpäin, siksi se painottaa alun sijaan päämäärää. Ymmärrän liikkeen eteenpäin tarkoittavan Lüthin mukaan sadun tapaa keskittyä toimintaan. Aiemmin selvensin Lüthin ajatuksia sankarin mielen maisemasta – tai sen puutteesta – joka osoittaa, että sadussa mielenkiinto ei niinkään ole sankarin menneisyydessä vaan siinä, minne hän on matkalla. Koska tarinan on oltava kompakti, se ei myöskään liiku taaksepäin esimerkiksi muistojen myötä, mutta suorassa linjassa kohti päämäärää saattaa olla mutkia, esimerkiksi kielto ja kiellon rikkominen. Onnellinen loppu ei Lüthin mukaan ole tarinalle tärkeä, ainoastaan että tarina rakentuu eksaktisti. (Lüthi 1987, 56–57.) Jones toisaalta kokee, että saduissa yksi niiden määrittävä piirre on juuri onnellinen loppu. Jonesin mukaan myyteissä ja legendoissa voi esiintyä huonoja, onnettomia loppuja, mutta saduissa onnellinen loppu on tärkeä: onnellinen loppu vahvistaa satujen moraalimaailman soveliaisuutta, jossa hyvät saavat palkinnon ja pahat rangaistuksen. (Jones 2002, 17.) Jones myös lisää, että vaikka monet ihmesadut keskittyvät kumppanin löytämiseen, on myös satuja, joissa päämäärä ei ole avioliitto. Esimerkkinä Jones käyttää jo aiemmin lyhyesti mainittua Grimmin satua *Kalastaja ja hänen vaimonsa*, jonka päähenkilöt ovat jo naimisissa (mt. 17.)

Liikkeen lisäksi saduissa on jännite. Satu alkaa puutteesta, johon etsitään ratkaisua, mihin Lüthin mukaan yhdistyvät jänniteparit kielto ja sen rikkominen, tarve ja avun saaminen, tehtävä ja sen täyttäminen, taistelu ja sen voittaminen, jahdatuksi tuleminen ja pelastuminen, kaappatuksi tuleminen tai kaappaaminen ja pelastuminen tai pelastaminen, kuolema ja siltä pelastuminen sekä vallanmenetykset ja takaisin anastaminen. Sadun lopussa odottaa yleensä palkinto, joka voi olla esimerkiksi nousu sosiaalisessa asemassa, rikkautta tai valtaa. (Lüthi 1987, 56.) Proppilta lähtöisin oleva puutteen käsite⁵ on kohdannut myös kritiikkiä, ainakin Jonesilta. Kun Propp esittää puutteen olevan yksi satujen peruselementeistä, Jones nostattaa ajatuksen

⁵ Esimerkiksi Propp 2012, 199.

puutteen universaaliudesta: Jones kokee, että puute on läsnä kaikissa tarinoissa. (Jones 2002, 14–15.)

Lüthi esittää satua myös perfektionistiseksi lajiksi⁶, joka on täynnä äärimmäisyyksiä, mutta toisaalta narratiivista maailmaa saattaa tasapainottaa pieni epätäydellisyys kuten monissa saduissa tapahtuukin. Esimerkiksi *Prinsessa Ruususen* tarinassa kuningas ei kutsunut 13. keijua juhliin, koska lautasia oli vain 12. (Lüthi 1987, 57, 61.) Epätäydellisyyttä sivuaa sokeiden motivaatioiden käsite, jolla Lüthi tarkoittaa saduissa esiintyviä motiiveja, joilla ei ole juonellista tärkeyttä. Esimerkiksi sadussa voidaan esitellä ja nimetä kaksi veljeä, jotka eivät kuitenkaan osallistu tapahtumiin nimeämisen jälkeen. (Mt. 64–65.) Lüthi kuitenkin huomauttaa, että tämän kaltaisia sokeita motivaatioita ei hyvien kertojien tarinoissa ole liian paljoa tai ne eivät ole suuria (mt. 65). Toisaalta saduissa on myös tietynlaista epämotivaatiota, sillä Lüthin mukaan motivaatio ei ole lainkaan pakollista tai tärkeää sadun kululle. On yleistä, että satu ei selitä miksi joku on seikkailija, mutta kun joku joutuu lähtemään vaaralliseen metsään matkalle, voidaan syy tälle selittää. Tällaiset tulkinnalliset aukot toimivat perfektionismin vastavoimana. (Mt. 67–68.) Näen tulkinnallisiin aukkoihin liittyvän myös Apon esittämän satujen yleisen epämääräisyyden: tapahtumien aikaa ja paikkaa ei tarkkaan kerrota (Apo 1986, 17).

Lüthi (1987, 70–71) havaitsi, että sadut ovat samanaikaisesti sekä kompakteja että keveitä, levossa ja silti liikkeessä, staattisia mutta silti dynaamisia, rajoitettuja mutta vapaita sekä pysyviä mutta vaihtuvia. Staattisuuden ja dynaamisuuden parilla Lüthi tarkoittaa sadun juonessa varsinkin sitä, kun hahmo liikkuu ja kuljettaa juonta eteenpäin, mutta itse ei ole kiinnittynyt mihinkään ympäristöön. Pysyvyyttä saduissa toisaalta edustaa hahmojen immunitteetti ajan kulumiselle, esimerkiksi ruumiinosat saattavat pysyä tuoreina eivätkä maadu, linnat eivät kulu eivätkä ihmiset nälkiinny kuolemaan vuosien paastosta huolimatta.

⁶ Esimerkiksi vakiintuneet alku- ja lopetuskaavat, tapahtumien ja konventioiden variaatio sekä toisto, erilaisten symbolien toisto ja sadun lopetuksen konventiot edustavat sadun pyrkimystä täydellisyyteen (Lüthi 1987, 71).

Koska aineistossani on luonto vahvasti läsnä, on luonnon tarkastelu satujen ja kansanperinteen kautta mielekästä. Satujen luonto näkyy Lüthin havaintojen mukaan yleensä keinotekoisena, usein jonkun puutarhana. Myös metallin läsnäolo satujen luonnossa on vahvaa: metsä voi olla kultaa tai hopeaa, tai sankari voi hakea metsästä kultaista oksaa. Lüthi väittääkin, että metallin kauneus on lukijalle tyydyttävämpää, kuin hallitsematon luonto. Metsän funktio Lüthin mukaan ei siis ole kauneudessa, mutta se tarjoaa tarinalle seikkailupotentiaalia ja on usein vaaran paikka. (Lüthi 1987, 16.) Toisaalta huomautan, että esimerkiksi kotimaisessa satutuotannossa Zacharias Topeliuksen saduissa metsä voi edustaa vaaran sijasta turvaa, kuten sadussa *Koivu ja tähti*⁷.

Marina Warnerin (2014) mukaan satujen luontopainotus on peräisin romantiikan ajalta. Satuihin usein liitetty taianomaisuus on eurooppalaisissa saduissa ollut eritoten *luonnon* taikaa tai *luonnollista* taikaa (eng. *natural magic*). Taianomaiseen luontoon kuuluu myös taianomaisia, yliluonnollisia, olentoja, joiden alkuperästä Warner mainitsee esimerkkinä sveitsiläisen 1400–1500-lukujen vaihteessa syntyneen Paracelsuksen. Lääkärinä ja alkemistina toiminut Paracelsus luokitteli niin sanottuja elementaaliolentoja eli neljää alkuainetta edustanutta luontokappaletta: maata edustivat menninkäiset (eng. *gnomes*), ilmaa sylfit (eng. *sylphs*), tulta salamannerit (eng. *salamanders*) ja vettä aallottaret (eng. *undines*). Paracelsuksen luokituksen olennot ovat Warnerin mukaan toimineet innoituksena erilaisille yliluonnollisille olennoille, joita geneerisissä saduissa yleensä tavataan. Yliluonnollisia voimia edustavat olennot voivat edustaa saduissa vaaraa ja viettelystä, joskus valheellista ystävällisyyttä. (Warner 2014, 23–24.) Aineistoni tarinoissa esiintyvät olennot edustavat ensimmäistä, eli vaaraa.

Ihmesaduilla on siis paljon määrittäviä tekijöitä. Esittelemieni Lüthin, Jonesin, Proppin ja Apon ajatukset vedänkin yhteen seuraavasti: ihmesadun tapahtuma-aika ja -paikka ovat epämääräisiä. Saduissa päähenkilö on aina tavallinen ihminen, joka lähtee kotoa suorittamaan jotain tehtävää. Päähenkilö on hahmona yksilotteinen eikä hänen mielensä liikkeitä liiemmin avata, jotta hahmo olisi paremmin samaistuttavissa. Matkaanlähdön syy on henkilökohtainen eli

⁷ Kyseinen satu ilmestyi ensimmäistä kertaa vuonna 1893 kokoelmassa *Läsning för barn* (suom. *Lukemista lapsille*).

päähenkilön omassa elämässä oleva puute tai epäonni. Matkalla päähenkilö kokee jonkin ongelman, johon hän saa apua taianomaiselta olennoilta tai -esineeltä. Juuri tämä maagisuuden tai ihmeellisyyden käsite on ihmesaduissa olennaista ja maagiset asiat sekä kokemukset ovat saduissa täysin päteviä kokemuksia. Tarkoitan tällä taianomaisen ulottuvuuden olemassaoloa ja sen hyväksymistä: taianomaisia asioita tapahtuu eikä niitä jäädä pohdiskelemaan. Saduissa päähenkilö voi kohdata puhuvan kalan, joka toteuttaa päähenkilön toiveita, eikä päähenkilö epäile kokemuksensa todenmukaisuutta. Lisäksi saduissa esiintyy runsaasti äärimmäisyyksiä ja vastakohtia, joista yleisimpiä ovat hyvän ja pahan sekä kauniin ja ruman vastakohtat. Hyvä saa lopussa palkinnon, paha rangaistuksen.

Rakenteellisesti sadut noudattavat keskenään samanlaisia konventioita, eli niillä on tietynlaiset aloitus- ja lopetuskaavat. Ehkä tunnetuimpia näistä kaavoista ovat esimerkiksi ”Olipa keran” ja ”Sen pituinen se.” Juonellisesti tietyt satutyypit ovat perusrakenteeltaan samanlaisia, vaikka motiivit voivat vaihdella. Esimerkiksi Prinsessa Ruusunen nukkuu pitkää unta, mutta tarinasta riippuen herää joko prinssin suudelmaan (Grimmin veljesten versio) tai kun hänen oma lapsensa imee hänen sormestaan tikun pois ja herättää hänet (Giambattista Basilen versio). Juonikaava on esimerkissä sama (pitkä uni ja herääminen), mutta motiivit erilaiset (suudelma, sormen imeminen).

Metsä on vahvasti läsnä aineistoni kahdessa tarinassa, mikä tekee metsän analysoinnista keskeistä tutkimukselleni. Sirpa Kivilaakso (2008) on tutkinut satusymboliikkaa Anni Swanin tuotannossa. Tutkimuksessaan Kivilaakso tarkasteli Swanin satuja sekä naisnäkökulmasta että luontosymboliikan näkökulmasta. Kivilaakso esittää, että Swanin 1800-1900-lukujen vaihteen sadut ja lehtinovellit ovat saaneet vaikutteita suomalaisesta mytologiasta, mutta myös pohjoismaisesta ja eurooppalaisesta satukirjallisuudesta (Kivilaakso 2008, 13). Metsän kauneus ja koskematon luonto olivat erityisesti kansallisromantiikan aikaan suosittuja aiheita varsinkin kuvataiteessa. Syy metsän suosiolle suomalaisessa taiteessa on Kivilaakson mukaan jo suomalaisessa kansanperinteessä, joka sisältää paljon metsä-aiheisia tarinoita, taikoja ja uskomuksia. Varsinkin varhaiset suomalaiset kansansadut sijoittuvat usein aarniometsiin, yhdessä metsän-

haltijoiden, noitien ja yliluonnollisten henkien kanssa. (Mt. 74.) Erona esimerkiksi Grimmin satuihin – joissa muun muassa noidat, haltijat ja menninkäiset edustavat jotain uhkaavaa – Swannilla haltiat, maahiset ja tontut edustavat hyviä henkiä (mt. 75). Myös Grimmin veljesten satuissa metsillä on suuri rooli. Vaikka metsien olennot usein edustavat uhkaa, ovat satumetsät usein myös turvapaikkoja satujen päähenkilöille: puiden alta tai puista löytyy piilopaikka. (McGonagill 2016, 64.)

Suomalaista kansanuskoa tutkineet Veikko Anttonen sekä Risto Pulkkinen ja Stina Lindfors esittävät, että metsillä on suomalaisessa kansanperinteessä ollut pyhä, tuonpuoleinen rooli. Alkujaan metsästäjä-keräilijät kohtelivat metsää kunnioituksella, sillä ihmisten elanto oli hyvin vahvasti metsästä riippuvainen. (Anttonen 1994, 24; Pulkkinen & Lindfors 2016, 208.) Metsille uhrattiin ja lausuttiin loitsuja. Rituaalien ja loitsujen tarkoitus oli pitää vahinkoeläimet kaukana, mutta myös turvata hyvä saalis. Viimeistään pronssikaudella, kun ihmiset asettuivat viljelemään maata, kotipiirin ja erämaan välinen alue alettiin käsittää pyhäksi. Metsäkäsitys oli kaksijakoinen, sillä metsällä oli myös synkempi puolensa: se saattoi eksyttää ihmisiä tai karjaa metsänpeittoon. (Pulkkinen & Lindfors 2016, 208.) Metsänpeitossa ihminen tai karjaeläin eksyy metsään tai katoaa sinne metsänhaltijaa seurattuaan. Tyypillistä on, että metsänpeittoon joutunut ei ole enää ”tämänpuoleisessa maailmassa”, joten eksynyttä ei voi kuulla tai nähdä. Metsänpeittoon joutunut kokee metsän usein hiljaiseksi ja nurinkuriseksi, eikä löydä käyttämiään polkuja tai aiemmin näkemiään maamerkkejä. Metsä tuntuu myös vihamieliseltä. (Mt. 210.) Syy metsänpeittoon joutumiselle voi olla esimerkiksi epäkunnioittava käytös metsää tai maahisia kohtaan, mutta myös vahinkotaikuutta esiintyi. Vahinkotaika käsitti yleensä naapurin karjan eksyttämisen metsänpeittoon. Koska metsänpeitto ja maahisten maailma ovat ”nurinkurisia”, saattaa metsänpeitosta vapautua, mikäli kävelee takaperin tai vaihtaa oikean jalan kengän vasempaan ja vasemman oikeaan. Joskus myös tietäjän apu on tarpeellinen. (Mt. 211.) Metsänpeiton käsite esiintyy kahdessa aineistoni tarinassa vähintäänkin implisiittisesti: *Nyyt-tijäbä*-tarinassa kertoja kuvailee ympäristöään epätodelliseksi (eli metsänpeiton kaltaiseksi) ja *Retkeilyssä* kertoja epäilee itse joutuneensa metsänpeittoon.

Anttonen esittää, että suomen kielessä metsän pyhyyden käsite on peräisin esihistorialliselta ajalta. Termillä pyhä ei siis tässä yhteydessä ole kristillistä alkuperää. Pyhä merkitsi erityistä paikkaa luonnossa, mutta myös ilmaisi sen erityistä, sosiaalista, merkitystä. Kristilliseen sanastoon pyhä omaksuttiin historiallisen ajan alussa, jotta latinankielisiä kristillisiä termejä kuten *sacer* ja *sanctus* pystyttiin kääntämään suomalaisille. (Anttonen 1994, 26–27.) Tällaiset poikkeavat ja pyhät luonnonpaikat, esimerkiksi metsät, toimivat lisäksi Anttonen mukaan tärkeinä tuonpuoleisuuden näyttämöinä: niitä käytettiin kalmistoina, niissä pantiin toimeen sosiaalisia rituaaleja kuten avioliitto ja niitä käytettiin paikkoina, joissa polttaa vainajia (mt. 24, 30). Rautakaudella näitä paikkoja alettiin kutsua nimellä hiisi. Tutkija Merja Leppälahden mukaan hiisi voi merkitä myös ylluonnollista olentoa suomalaisessa kansanperinteessä, ja hiisiksi on voitu eri tarinoissa kutsua niin peikkoja, jättiläisiä kuin maahisiakin (Leppälahti 2012, 21).

Toinen kansanperinteeseen vahvasti kytköksissä oleva paikka on sauna, joka esiintyy *Kelkkailua*-tarinassa. Saunalla on metsän tavoin tuonpuoleiseen kytköksissä oleva merkitys, jonka uskotaan olevan peräisin osittain saunaan liitettyllä löyly-sanalla, jolla suomalaisten esi-isät ovat kutsuneet myös ruumista ylläpitävää voimaa tai sielua (Pulkinen 2014, 136). Kuten metsä, myös sauna oli luonteeltaan kaksijakoinen: saunassa parannuttiin ja parannettiin, mutta saunaan liittyi myös vaaraa. Saunaan mentäessä oli tapana siunata itsensä ja toivottaa hyvät löylyt tervetulleeksi, sekä estää ”pahan” löylyn pääsy esimerkiksi haavoihin. Erillisenä rakennuksena sauna toimi eri rituaalien ja loitsujen näyttämönä, aina synnytyksestä kuolemaan saakka, ja saunomisella siirryttiin usein arkitilasta juhlatilaan. Yhä edelleen suomalaisilla on tapana sauna ennen merkittäviä juhlapäiviä niin sanotussa aattosaunassa. (Pulkinen & Lindfors 2016, 328–329.) Loitsuja ja *Kelkkailun* isoisän šamanistisia viittauksia käsitellessäni pohjaan Anna-Leena Siikalan ajatuksiin suomalaisesta šamanismista. Teoksessaan *Suomalainen šamanismi* (1992) Siikala esittää, että šamaani on välittäjä tuonpuoleiseen (Siikala 1992, 22). Lisäksi šamaanin tärkeimpiä tehtäviä on kaikenlaisten elämää uhkaavien kriisien torjunta sekä ehkäisy. Esimerkiksi šamaani voi istunnoissaan turvata metsästys- tai kalastusonnea, auttaa kuolleita siirtymään tuonpuoleiseen tai parantaa sairaita (mt. 39). Istunnoissaan šamaani esittää loitsunsa laulaen (mt. 40). Esitän huomion satujen ja šamanistisen perinteen samankaltaisuudesta, sillä molemmat ovat suullisen kansanperinteen tuotoksia (Jones 2002, 1, 5; Siikala 1992, 53).

2 Creepypastan anatomia

Tässä luvussa esittelen ensin creepypastaa ilmiönä. Tämä on erityisen tärkeää, sillä tutkimusta creepypastoista on vain vähän. Tavoitteeni on selventää, millaisia tarinoita creepypastat ovat, miten ne ovat saaneet alkunsa ja kuinka ne ovat levinneet Internetissä. Erittelen myös, millaisia eroja aineistoni kotimaisella creepypastalla on laajemmin levinneisiin, englanninkielisiin creepypastoihin.

Vaikka tutkimukseni pääpaino on creepypastan sisällössä, tarkastelen luvussa 2.2 creepypastan kirjoitusasua. Myös kirjoitusasun ja rakenteen käsittely on oleellista, sillä tarinat ovat kerronnallisesti varsin rikkaita ja täynnä toisen persoonan kerrontaa sekä kertojamuodon vaihtelua. Tutkin myös, millainen vaikutus creepypastojen toisen persoonan narratiivilla on tekstien tulkintaan.

2.1 Creepypasta ilmiönä

Vuonna 2014 Yhdysvalloissa tapahtunut veriteko järkytti maailmaa: kaksi 12-vuotiasta tyttöä puukottivat ystäväänsä yhteensä 19 kertaa keittiöveitsellä. Uhri selvisi hyökkäyksestä, mutta tapaus herätti kysymyksiä. Tekijät Morgan Geyser ja Anissa Weier selittivät kuulusteluissa, että he olivat puukottaneet ystäväänsä ”miellyttääkseen Slender Man -nimistä olentoa”. Hahmo oli tullut tytöille tutuksi internetissä kiertävien kauhutarinoiden, creepypastojen, kautta ja tytöt uskoivat pääsevänsä asumaan olennon luo, mikäli murhaisivat ystäväänsä (Vanhatalo 2017.)

Slender Man on yksi vanhimpia ja tunnetuimpia creepypasta-tarinoiden hahmoja⁸, joka sai alkunsa vuonna 2009 Photoshop-kilpailun tuloksena Something Awful -nimisellä verkkosivulla (Manjoo 2014). Slender Man kuvataan luonnottoman pitkänä, kasvottomana ja usein mustaan pukuun pukeutuneena olentona, jonka voi nähdä esimerkiksi valokuvissa lasten leikkikentällä jossain taka-alalla: ensi näkemältä valokuvassa tai videossa ei ole mitään silmiinpistävää, mutta tarkemmin katsottuna jossain kiipeilytelineiden tai puiden välissä voi nähdä pitkän hahmon musta puku päällä. Hahmolla on usein pitkät, laihat raajat eikä se koskaan näy kuvissa selkeästi. Tarinan mukaan Slender Man voi myös muuttaa raajojensa pituutta ja aiheuttaa vääristymiä valokuvissa sekä videoissa. (Know Your Meme 2009a.)

Creepypasta on internetajan ilmiö ja sen alkuperää on vaikea selvittää. Internetin ilmiöihin keskittyneen tietopankki Know Your Memen mukaan aikaisin, arkistoitu maininta creepypastasta on vuodelta 2007 verkkosivulta 4chan. Creepypastat muistuttavat luonteeltaan copy-pasta-tarinoita. Copypastalla tarkoitetaan lyhykäisydessään kopioi-liitä-menetelmällä (eng. *copy-paste*) levitettyjä tekstejä. Tekstejä ei siis muuteta missään vaiheessa, niitä vain siirretään eteenpäin, vähän samalla tavalla kuin 1990-luvulla levitettiin lukuisia ketjusähköposteja. Copypasta termi on syntynyt 4chan-nimisessä verkkosivuyhteisössä noin vuonna 2006 kuvaamaan tällaisia kopioi-liitä-menetelmän tarinoita. Creepypasta on copypastan alaluokka, joka tarkoittaa samanlaisella kopioi-liitä-menetelmällä levitettyjä kauhutarinoita. tarinat ovat usein lyhyitä, ja joihinkin on liitetty kuvia tai videoita (Know Your Meme 2009a; 2009b).

Englanninkielisille creepypastoille on perustettu oma verkkosivu, Creepypasta Wiki (2010), jonne sivuston käyttäjät voivat kerääntyä lukemaan, tallentamaan ja luomaan tarinoita. Mainitun Slender Man -puukotuksen tapauksessa syylliset kertoivat löytäneensä tietonsa Slender Manista juuri Creepypasta Wikistä. Creepypastat ovat siis yhteisöalkuisia tarinoita, ja kiinnostus niitä kohtaan on kasvanut kirjallisuuden ja viestinnän tutkimuksen aloilla (Manjoo 2014.)

Joukkoviestintää Georgian yliopistossa tutkinut Shira Chess (2012) väittää Slender Manin syntyä ja kehitystä ”avoimen lähdekoodin” kauhuksi. Avoimen lähdekoodin ohjelmistot ovat

⁸ Slender Man on poikunut muun muassa videopelin Slender: The Arrival, internet-sarjan Marble Hornets ja monia hahmosta kertovia kappaleita. Myös videopeli Minecraftin hahmo Enderman on pelintekijän suora viittaus Slender Maniin, kuten pelin kehittänyt Notch myönsi Reddit-keskustelussa *Notch posts images of new Mob* vuodelta 2011 (Reddit 2011).

usein ilmaisia tai ainakin erittäin edullisia, vapaasti muokattavissa ja vapaaehtoisesti tehtyjä ja levitettyjä. (Chess 2012, 375.) Näen tämän vertauksen creepypastojen suhteen niin, että tarinoita ei omista kukaan: kuka tahansa voi kirjoittaa niitä ja tehdä niistä videoita sekä kuvia. Slender Manin luominen oli Chessin mukaan interaktiivista, responsiivista toimintaa, jossa verkkosivujen käyttäjät loivat jotain uutta, keskustelivat siitä ja vaihtelivat ideoita sekä usein jatkoivat toistensa työtä. Esimerkiksi käyttäjän kirjoittamaan tarinaan saattoi toinen Photoshop-taitoinen henkilö lisätä aiheeseen liittyviä, muokattuja kuvia. Hyvin tehdyt, uudet ideat jalostuivat käyttäjien keskuudessa ja levisivät toisille verkkosivuille. Näin ollen Slender Manin luomisprosessi muistuttaa paljon avoimen lähdekoodin ohjelmistojen syntyä ja kehitystä, sillä nekin käyvät läpi ideointia, toteutusta, debuggausta eli virheiden korjausta ja levitystä. Chess myös vertaa Slender Manin tarinaa muuhun kansanperinteeseen ja huomauttaa, kuinka meillä lukijoilla on Internetin ansiosta ainutlaatuinen mahdollisuus seurata tarinan syntyä muutamissa viikoissa, kun tavallisesti prosessissa menisi vuosisatoja. (Mt. 386, 390.)

Vaikka Chessin huomiot Slender Manin synnystä ja kehityksestä ovatkin mielenkiintoisia, eivät ne päde tutkimukseni aineistoon. Slender Manin tapauksessa jo hahmon syntymän aikaiset olosuhteet olivat jokseenkin poikkeukselliset: hahmolle oli tilaus. Verkkosivu Something Awfulin Photoshop-haaste kutsui ihmisiä luomaan tarkoituksellisesti jotain uutta. Kun Slender Man syntyi, hahmosta keskusteltiin, sen mytologiasta ja historiasta vaihdettiin aktiivisesti ideoita ja huonot ideat sekä toteutukset hylättiin, kuten Chess esitti. Väitän, että tällainen luotu tilanne eroaa oman aineistoni kanssa, sillä aineistoni tarinat ovat alusta asti olleet samanlaisia. Vuoden 2012 tarina on samanlainen sanasta sanaan vuoden 2017 tarinan kanssa. Luomisprosessia ei ole yhteisesti käyty läpi kuten Slender Manin kanssa, vaan tarinat on laitettu verkkosivulle anonyymisti, josta joku toinen käyttäjä on ne tallentanut ja myöhemmin laittanut itse saman tarinan, jälleen anonyymisti, jakoon. Aineistoni creepypasta-tarinoiden kanssa luominen on siis ollut niiden alkuperäisen kirjoittajan yksityinen, tai ainakin verkkosivun ulkopuolinen, prosessi. Ei kuitenkaan ole tutkimukseni kannalta mielekästä lähteä spekuloidaan tarinoiden tarkempaa internetin ulkopuolista luomisprosessia, mutta koin oleelliseksi tehdä eron aineistoni ja Chessin esittelemän Slender Manin kaltaisen tarinan välillä.

Artikkelissaan 'Creepypasta – With a flood of dark memes and viral horror stories, the internet is mapping the contours of modern fear' (2013), Will Wiles vertaa creepypastoja urbaaneihin

legendoihin. Wiles esittää, että nykyaikana ihmiset kerääntyvät tietokoneidensa monitorien ääreen lukemaan kauhistuttavia tarinoita, aivan kuten aikoinaan ihmiset kerääntyivät nuotion ääreen. Hän mieltää creepypastan huhun tai juorun kaltaiseksi, jolloin sitä toistetaan tietämättä sen alkuperää. En kuitenkaan ole samaa mieltä Wilesin väitteestä, jonka mukaan creepypastaa ”ovat muovanneet monet kädet” (Wiles 2013.) Jos creepypasta luetaan osaksi cospypastaa, kuten Wileskin tekee, on tarinan ideana levitä muuttamattomana, ainoastaan kopioituna alustalta ja verkkosivulta toiselle. Cospypastan määritelmään ei sovi sen muokkaaminen. Väitän, että muokkaamisen mahdollisuus, tahaton tai tahallinen, on paljon enemmän läsnä suullisessa kansanperinteessä, kuin nykyajan kirjallisessa tarinan levityksessä, sillä suullinen kansanperinne eli muistin varassa. Kun kyse on tietokoneella kopioitavasta tekstistä, ei sen levittämiseen ja tallentamiseen tarvitse (ihmisen) muistia. Näin ollen ei ole vaaraa, että tarina unohtuu osittain tai kokonaan. Niin creepy- kuin cospypastoja kopioidaan, ja liitetään. Esitän, että jos tarinalle tehdään jotain muuta (pois lukien sen tallentaminen sellaisenaan), *ei tarina ole enää cospypastaa*. Mistä kuitenkin olen Wilesin kanssa samaa mieltä, on se, että creepypastat tuntuvat nousevan ”ei mistään”, ja että ne elävät ja selviävät meemien tavoin: luettuna, kopioituna ja jaettuna (mt).

Englanninkielisiä creepypastoja viljellään paljon esimerkiksi verkkosivuilla Reddit ja 4chan. Eritoten 4chan on ollut creepypastoille otollinen kasvualusta, sillä anonyymeja käyttäjiä sivulla on päivittäin jopa satoja tuhansia. 4chanin kuvapainotteinen alusta on myös mahdollistanut erilaisten kuvien ja videoiden vaivattoman liittämisen viestien kylkeen. Samanlaista kuvapohjaista keskustelualustaa toteuttaa Suomessa Ylilauta, josta aineistoni creepypasta-tarinat on tallennettu. Kotimaisten kuvalautojen keskustelu ja tarinankerronta toteuttavat omanlaistaan kaavaa ja niillä on oma kirjoittamisen tapansa, *vihertekstaaminen*, johon palaan luvussa 2.2 kun käsittelen creepypastan muotoa.

Kotimaisen creepypastan syntyhetket ovat olleet hyvin erilaisia aiemmin esittelemäni Slender Manin alkuperään verrattuna. Kun Slender Manin syntyyn vaikutti eritoten aktiivinen kilpailu, keskustelu ja ideoiden vaihto sekä hylkääminen, ei aineistoni tarinoiden synnystä ole yhtä tarkkoja dokumentaatioita. Slender Manin synty on helppo jäljittää, kun taas satujen alkuperää on vaikea selvittää (saduista esim. Apo 1986, 20–22). Suomenkielisten creepypasta-tari-

noiden alku on mitä todennäköisimmin hyvässä tarinassa: käyttäjä laittaa kirjoittamansa viestin sivulle, saa paljon kommentteja ja huomiota, mikä rohkaisee muita käyttäjiä tallentamaan tarinan ja jakamaan sitä kuin omanaan, saadakseen samanlaista positiivista huomiota. Varsinkin suomalaisella Ylilauta-sivustolla on käytössä eräänlainen palkintosysteemi, tää-äännet, joita käyttäjä voi antaa toisten viesteille. Yleensä tää-ääniä saavat hauskat tai muutoin viihdyttävät viestit. Tää-ääni siis toimii Ylilaudalla samalla tavalla kuin esimerkiksi yläpeukut Vauva.fi-sivuston keskustelupalstoilla. Ylilaudalla käyttäjä myös pystyy seuraamaan profiilinsa asetuksista, kuinka paljon tää-ääniä hän on saanut. Ennen käyttäjä saattoi saada eräänlaisen pokaalin, tagin, käyttäjäprofiiliinsa, mikäli oli kirjoituksillaan ansainnut muilta käyttäjiltä tuhat tää-ääntä (Meemi.info 2017a). Aiemmin käsittelemässäni artikkelissa Will Wiles esittää samankaltaisen huomion, kun hän pohtii, mikä toimii motivaattorina creepypastojen kirjoittajille. Vaikka tarinan tekijä jää hämärän peittoon, itse tarina kiertää ja sitä jaetaan, ja tarina hiljalleen muuttuu osaksi, Wilesin termein, urbaania, internetin kansantarustoa. Näin ollen tarinan tekijä näkee tarinansa leviävän ja menestyvän. (Wiles 2013.) Sekä Wilesin artikkelissa käsiteltyjen että Ylilaudalla pyörivien creepypastojen yhteinen tekijä onkin niiden anonyymiys. Kukaan tarinaa levittävästä ei tosiasiaassa julistaudu tarinan tekijäksi, vaikka tarina olisikin omakohtaisena kokemuksena kirjoitettu, sillä erityisesti internetfoorumien ja kuvalautojen sanattomiin sopimuksiin kuuluu, ettei kirjoitettua kannata ottaa totena⁹.

Aineistoni kotimaiset versiot ovat myös muodoltaan ja sisällöltään hieman erilaisia englanninkielisiin verrattuna. Esimerkiksi monet englanninkieliset creepypastat sisältävät videota tai kuvaa tarinan lisäksi, kun suomalaisissa tarinoissa itse teksti on usein pääosassa. Kuvallisiakin tarinoita toki on, mutta enemmistö tarinoista on pelkkää tekstiä. Myös aiheet eroavat, ja suomalaisten creepypastojen suosituimmat ja vanhimmat tarinat ovat mitä todennäköisimmin suomalaisten tuottamia. Suomenkielisissä tarinoissa on suomalaisia viittauksia ja mainintoja, esimerkiksi maininta Pekka Poudasta (liite 2) tai Lapin murteesta (liite 1). Tarinoissa on lisäksi maantieteellisiä mainintoja mm. Itä-Suomesta tai suoranaisia paikkakuntien nimiä, jotka kytkevät tarinat Suomeen. Myös käännöksiä englanninkielisistä ”klassikko” creepypastoista löy-

⁹ Esimerkiksi 4chan-kuvalaudalla esiintyy julkilausuma, jonka mukaan sivuston tarinat ja informaatio ovat fiktiota, eikä niitä tule ottaa todesta: ”The stories and information posted here are artistic works of fiction and falsehood. Only a fool would take anything posted here as fact.”. (4chan 2017.)

tyy, esimerkiksi sivulta Creepypasta Finland. Käännöksissä sisältö on pysynyt samana englanninkielisiin alkuteksteihin verrattuna eikä niitä ole mukautettu sopimaan enemmän suomalaiseen ympäristöön.

Ehkä yksi selvimpiä esimerkkejä suomalaisten creepypastojen levinneisyydestä on vuonna 2006 kadonneen Antti Hanhivaaran tapaus. Hanhivaara katosi Inarin Angelissa lokakuussa 2006. Virallisen raportin mukaan Hanhivaara olisi ollut viettämässä iltaa kaverinsa kanssa Karigasniemellä, josta hän matkasi pieneen Angelin kylään aivan Norjan rajalle. Seuraavana aamuna Hanhivaaran auto löytyi rikottuna muutaman kilometrin päästä juhlimispaikalta. Hanhivaaran varsinainen katoamisaika on hämärän peitossa ajallisesti ristiriitaisten todistusten vuoksi. Poliisi epäilee kuitenkin miehen kadonneen ja kuolleen erämaahan. 11 vuoden aikana Hanhivaaran sukulaiset ja läheiset ovat jatkaneet miehen etsintöjä. Tapaus nousi uudestaan otsikoihin syksyllä 2017 kun Hanhivaaran etsinnöissä mukana olleen koiranohjaajan puhelimeen tuli viesti, jossa häntä kehoitettiin jättämään ”Karigasniemi rauhaan”, missä Hanhivaaraa vielä etsittiin. (Palmén 2017.)

Esimerkiksi Ylilaudalla asiasta on keskusteltu kattavasti, ja aiheeseen keskittyvästä keskustelusta löytyy neljä mainintaa, jonka mukaan creepypastasta (ks. liite 1) tuttu Nyyttijäbä olisi kaapannut Hanhivaaran tai muuten ollut osallisena miehen todennäköisesti synkkään kohtaloon (Ylilauta 2017b). Tarinan mukaan Nyyttijäbä vaeltaakin Lapissa. Nyyttijäbän hahmo on myös levinnyt Ylilaudan ulkopuolelle, sillä mainintoja ja kiinnostuneita kyselyitä löytyy myös Suomi24-verkkosivun keskusteluista tai Vauva-lehden keskustelufoorumilta.

2.2 Creepypastan kerronnallinen moninaisuus

Aiheeseen vihkiytyneillä sivuilla jopa kotimainenkin creepypasta on siis jo hyvin tunnettua. Vaikka kotimaisella ja ulkomaisella creepypastalla on eronsa, on niiden perusidea sama, sillä ne ovat helposti levitettäviä ja kopioitavia tarinoita, jotka noudattavat omanlaisiaan konventioita: kun lukee ja tarkastelee aineistoni kaikkia creepypastoja, on vaikea olla huomaamatta

niiden värikästä ja jokseenkin myös epätavallista kerrontaa. Ensinnä huomio kiinnittyy kirjoittamisen tapaan ja tyyliin, joka on kaunokirjallisuudessa varsin epätyypillistä mutta Internetin keskustelufoorumeilla yleistä: lauseet aloitetaan >-merkillä, lauseet ovat epätäydellisiä ja usein yksikön tai monikon toisen persoonan imperatiivissa. Tapaa kutsutaan *vihertekstaamiseksi*. (Meemi.info 2017b.) Nimi vihertekstaaminen tulee juuri lauseiden edessä olevasta suurempi kuin -merkistä, jota käyttäessä sen jälkeen kirjoitettu lause muuttuu väriltään vihreäksi¹⁰. Samalla >-merkki toimii ikään kuin ranskalaisena viivana, kun tarkoituksena on kertoa tarina lyhyillä virkkeillä, jotka sisältävät olennaiset tapahtumat tarinasta. Aikamuotona on useimmiten presens, mutta mitään varsinaisia kieliopillisia sääntöjä tällaiselle kirjoittamisen tavalle ei ole: tekstit saattavat sisältää paljon kirjoitusvirheitä, aikamuodon vaihteluita ja niistä saattaa puuttua isot alkukirjaimet. Ylilauta-verkkosivustolla vihertekstaaminen on monissa keskusteluissa eli langoissa suosittua, vaikkakin vihertekstaus-langat usein täyttyvät kopiopastasta. (Meemi.info 2017c.) Alla on esimerkki vihertekstaamisen visuaalisesta esityksestä, näytteenä *Nyyttijäbän* aloitussanat:

Anonyymi

Nro. 60356573 12.12.2016 9:07:21

Paskapuheeksi tätä varmaan väitetään, väittääkää pois. Pahoittelen Lapin murteen pahoinpitelyä, en osaa sitä oikein toisintaa :|

>vuosi 2009

>eräjorjamailemassa Lapissa

>tarkka sijainti ei tiedossa, mutta noin ~15 kilometriä(?) Värriöjärveltä itäänpäin

>Värriöjärvi on muuten kiva paikka, käykää kalastelemassa jos ikinä liikutte niillä suunnilla

Esimerkki vihertekstauksesta. Lähde: Ylilauta 2016a.

>-merkillä merkityt lauseet näkyvät siis vihreänä verkkosivuston sivuilla. Tavallisesti teksti on esimerkikuvassa nähtävissä olevan tekstin tavoin punasävyistä vaaleamman punertavan pohjan päällä. Vihertekstaaminen on syntynyt englanninkielisellä 4chan-verkkosivustolla, jossa myös creepy- ja cypypastat ovat saaneet alkunsa. Kyseessä on alun perin ollut tekstin muotoilun työkalu, *greentext*, joka myös muuttaa tekstin vihreäksi ja kuten suomalaisilla verkkosivustoilla, sitä käytetään tarinoiden kertomiseen lyhyesti ja ytimekkäästi. Myös 4chanin vi-

¹⁰ Vihertekstin sekaan voi myös kirjoittaa sinistä tekstiä pienempi kuin -merkillä (<). Sinistä tekstiä voi hyödyntää esimerkiksi dialogia kirjoittaessa, jolloin toisen henkilön puhe voidaan selvyyden vuoksi kirjoittaa sinitekstillä. Sinitekstaaminen ei kuitenkaan ole missään määrin yhtä suosittua kuin vihertekstaaminen, eikä siitä löydy esimerkiksi suomalaisten Internetmeemien luokitteluun keskittyvältä Meemi.info-sivustolta edes mainintaa muuten kuin vihertekstin ohessa.

hertekstitarinoiden muoto on aikamuodoiltaan ja persoonamuodoiltaan vaihtelevaa, vaikkakin suurin suosio on toisen persoonan imperatiivilla, jonka aikamuoto on presens. (Know Your Meme 2012.)

Aineistoni tarinoissakin esiintyvä sinä-muotoinen narratiivi on yksi monimuotoisimmista kerronnan asemoinneista, sillä ”sinä” voi viitata päähenkilöön, kertojaan tai vaikkapa lukijaan. Richardson esittää, että sinä-muotoa voi käyttää kerronnassa kolmella tavalla: ensinnä sillä voi osoittaa päähenkilön, jolloin sinä-muodon funktio on hyvin samankaltainen kuin ensimmäisen ja kolmannen persoonan kerronnassa. Toiseksi sinä-muodolla voi olla englannin kielestä tuttu funktio, jossa sinä-pronominini toimittaa ”jonkun” (eng. *one*) paikkaa kerronnallisessa funktiossa. Esimerkkinä tästä Richardson esittää lauseen ”Begin by meeting him in a class, a bar, a rummage sale”. Kolmas tapa käyttää sinä-muotoa on kirjaa lukevan henkilön puhuttelu, jossa ”sinä” tarkoittaa kirjan lukijaa. (Richardson 2006, 14.) Richardsonin kolme toisen persoonan narratiivin tyyppiä ovat siis standardi, hypoteettinen ja autotelinen¹¹, joista standardi on yleisin: Michel Butorin teos *La Modification* edustaa kerrontatyyliään Richardsonin standardia, jossa päähenkilöön viitataan sanalla ”sinä”. Hypoteettinen kerronta muistuttaa tyyliään ohjekirjaa, jossa sinä-narratiivilla ohjeistetaan henkilöä toimimaan tietyllä tavalla, kuten aiemmassa esimerkissä lukijaa ohjeistetaan menemään tapaamaan toista henkilöä. Autotelinen kerrontamuoto puolestaan puhuttelee suoraan itse teoksen lukijaa, esimerkiksi nimeämällä tämän lukijaksi. Esimerkkinä autotelisestä kerronnasta Richardson käyttää lausetta Italo Calvino teoksesta *If On A Winter's Night A Traveler* (1979): ”You are about to begin reading Italo Calvino's new novel.” (Mt. 18.) Kerronnassa sinä-pronominilla viitataan siis suoraan lukijaan. Myös Monika Fludernik tunnustaa toisen persoonan fiktion monitulkintaisuuden: sinä-muoto voi puhutella lukijaa, toimia yleisenä viittauksena (eng. *one*) tai tapana puhutella itseä (Fludernik 1994, 455).

¹¹ Autotelinen (kreik. *autotelos* = itseään täydentävä) viittaa sanataideteoksen päämäärättömyyteen; teoksella ei ole mitään erityistarkoitusta tai opettavaa tehtävää ja se sisältää itsessään sen, kuka puhuu sekä mistä ja miten puhutaan. (Tieteen termipankki 2018)

Fludernik esittää, että toisen persoonan tekstit ovat luonnottomia tai ei-luonnollisia¹². Toista persoonaa hyödyntävät tekstit kertovat kertojan tai yleisön tarinaa, mikä on Fludernikin mukaan epätyypillistä, sillä tavallisesti lukija lukee kertomusta jollekin toiselle tapahtuneista asioista. Kyseessä on tarinan ja vastaanoton etäisyys, jonka toisen persoonan kerronta minimoi kutsuessaan oikean lukijan tarinamaailmaan. Tämä murtuminen on eritoten nähtävillä imperatiiveja ja preesensia hyödyntävissä sinä-kerronnan teksteissä. Erityisesti imperatiivi eli käskymuoto korostaa tarinan rakentuneisuutta ja tarinan tapahtumien syntyä (eng. *processual engendering*). Tarina on siis tavallaan äärettömässä ajassa: nykyhetkessä tai tulevassa, mutta ei menneessä. (Fludernik 1994, 460.) Käsitän Fludernikin ajatuksen siten, että mitä korostuneempaa tekstin keinotekoinen rakentuminen on, sitä luonnottomammalta teksti vaikuttaa. Esimerkiksi sinä-kerrontaa ei tavata luonnollisessa kerronnassa.

Richardson (2006, 18–19) kuitenkin huomauttaa, että kaikki sinä-muodossa kirjoitetut viitaukset eivät ole toisen persoonan kerrontaa. Hän esittääkin, että toisen persoonan narratiivia ovat kaikki ne teokset, joissa päähenkilöön viitataan toisen persoonan pronomiinilla. Tarina keskittyy ainoastaan päähenkilön fokalisaatioon, ja tämä päähenkilö on useimmiten myös se, jolle tarina kerrotaan eli yleisö. Tämä määritelmä jättää ulkopuolelleen siis teokset, joissa sinämuodon käyttö on ajoittainen tyylyttelyvaihtoehto. Richardson on sikäli samaa mieltä Fludernikin kanssa esittäessään, että toisen persoonan narratiivi on luonteeltaan luonnottomaa kerrontaa, jota ei esiinny luonnollisessa kerronnassa tai kirjallisuudessa ennen vuotta 1919. Toisen persoonan narratiivi on usein kerrottu preesensissä, vaikka hypoteettinen sinä-kerronnan muoto sisältää myös enemmän konditionaaleja ja futuureja. On huomattava, että Richardson ja Fludernik keskittyvät analyysissään englanninkieliseen aineistoon, joten heidän teorioitaan on mahdoton soveltaa täydellisesti suomenkieliseen aineistooni. Esimerkiksi suomen kielessä ei ole erillistä futuuria, josta Richardsonkin puhuu, vaan tulevaisuuteen viitataan yleensä preesensillä.

¹² Luonnottomalla kerronnalla tarkoitetaan kertomuksen teoriassa sellaista kerrontaa, jota ei arkikielessä tai -kommunikaatiossa esiinny. Luonnollisessa kertomuksessa kertoja, joka voi olla myös päähenkilö, kokee jonkin tapahtuman ja käy mennyttä tapahtumaa läpi kertomalla sitä uudelleen nykyhetkessä. (Ks. Fludernik 1996; Hattavara, Lehtimäki & Tammi 2010.)

Yleisin toisen persoonan narratiivi, standardi, on Richardsonin kolmesta sinä-kerronnan tyy-
pistä lähimpänä perinteistä kerrontaa (Richardson 2006, 19). Richardson tarkoittaa tällä sitä,
että tarinan tapahtumat olisi voitu kirjoittaa myös esimerkiksi ensimmäisessä tai kolmannessa
persoonassa. Tavallisesti preesensissä kerrottu sinä-narratiivi keskittyy yhteen päähenkilöön,
johon viitataan pronomiinilla sinä. Toisen persoonan narratiivissa on kuitenkin läsnä tietyn-
laista monitulkintaisuutta, sillä lukijoina emme ole tottuneet sinä-muodon käyttöön yhtä hy-
vin kuin perinteiseen hän-kerrontaan: meillä on vaikeuksia prosessoida, mitä ”sinä” tarkoittaa,
kun se voi viitata niin päähenkilöön kuin lukijaan. (Mt. 20.) Richardson huomauttaa, että täl-
lainen sinä-muodon hyödyntäminen tuottaa epävakautta fiktiiviseen maailmaan, kun lukijaa
vedetään vuoroin kauemmas ja vuoroin lähemmäs päähenkilöä, lukijaa tai sitä, jolle tarina
kerrotaan (mt. 20–21). Fludernik on myös samoilla linjoilla Richardsonin kanssa toisen persoo-
nan narratiivin hankalasta luonteesta: Fludernikin mukaan toisen persoonan fiktio suorastaan
tuhoaa perinteisiä narratologisia malleja. (Fludernik 1994, 457.) Richardsonin mukaan hypo-
teettiset narratiiviteokset (huom. englanninkieliset) sisältävät paljon imperatiiveja ja futuureja
sekä selkeän eron kertojan ja yleisön välillä. Tyyliään hypoteettiset tekstit muistuttavatkin
käyttöohjeita tai elämäntaito-opaskirjallisuutta. (Richardson 2006, 28–29.) Richardson huo-
mauttaa, että varsinkin ei-kaunokirjalliset hypoteettiset teokset ovat monesti sukupuolittu-
neita: miehille suunnattuja teoksia ovat erilaiset korjaamiseen liittyvät oppaat, kun taas nai-
sille kohdistettuja teoksia ovat erilaiset keittokirjat ja elämäntaito-oppaat (mt. 30). Kolmas
toisen persoonan narratiivin tyyppi, autotelinen, puhuttelee lukijaa suoraan. Ajoittain ”sinä”
merkitsee tekstin lukijaa, mutta joskus ”sinä” voi rinnastua ja yhdistyä tarinan hahmoihin. Au-
totelinen kerronta on useimmiten nähtävillä vain lyhyissä teksteissä, mutta pidemmissä teks-
teissä se vaihtelee ensimmäisen tai kolmannen persoonan kerronnan kanssa. (Mt. 30.) Auto-
telinen kerronta muistuttaa osiltaan myös sekä hypoteettista että standardia kerrontaa: kuten
hypoteettisessa kerronnassa, autotelisessä kertoja ja yleisö ovat selkeästi erillään ja kuten
standardissa, aikamuotona on preesens. Huomattavinta autotelisessä kerronnassa on
Richardsonin mukaan kuitenkin sinä-puhuttelun merkityksen jatkuva vaihtelu: viitataan-
ko sinä-muodolla lukijaan vai hahmoon? (Mt. 31.)

Richardsonin selkeä kategorisointi sinä-kerronnasta antaa hyvän pohjan aineistoni tarkaste-
luun, jossa tarkastelen aineistoni creepypastoja ja tutkin, millaisia kerronnallisia elementtejä

niissä esiintyy. Huomioin erityisesti, miten tarinoiden sinä-kerronta suhteutuu Richardsonin kategorioihin ja pohdin, millainen funktio sinä-kerronnalla on aineistoni creepypastoissa. Tarkastelen myös lyhyelti me-kerrontaa yhdessä aineistoni tarinassa, jälleen Richardsonin kategorioihin pohjaten. Referoidessani aineistoni tarinoita, olen selkeyden vuoksi päättänyt käyttää termiä kertoja, kun puhun tarinoiden tapahtumista, sillä tarinat sisältävät paljon vaihtelua kertojamuotojen välillä. Käytän myös termiä kertoja-lukija, kun käsittelen näiden kahden roolin sekoittumista.

Aineistoni creepypastoista käsittelen ensimmäisenä *Nyyttijäbää*. Kehyksenä tarinalle on keskustelu ”creepyistä” eli kammottavista tarinoista. Ennen vihertekstaamalla kirjoitetun tarinan alkua, viestissä on pohjustuksena kirjoittajan oma aloituskommentti: ”Paskapuheeksi tätä varmaan väitetään, väittäkää pois. Pahoittelen Lapin murteen pahoinpitelyä, en osaa sitä oikein toisintaa :|”. (liite 1). Itse vihertekstaamalla kirjoitettu tarina alkaa creepypastalle tyypillisellä tavalla: kerronta antaa jonkinlaisen käsityksen tapahtumien ajasta ja paikasta¹³.

Nyyttijäbä sisältää useita toisen persoonan imperatiivissa kirjoitettuja viittauksia päähenkilöön. Tarinan alussa esiintyy ilmauksia, kuten ”ole tulossa juurikin kalastamasta”, ”kävele, ihan normaali keskipäivä kesäisessä Lapissa”, mutta tarinan keskivaiheillakin aina loppua kohden esiintyy myös imperatiivisia ilmauksia, esimerkiksi ”ala miettimään”, ”kysy miksi” ja ”lähde kävelemään” (liite 1). Pelkästään näitä esimerkkejä tarkastellessa on havaittavissa niiden ohjeen kaltainen esitys: mene tänne, tee tuota ja sano näin. Kerronnan tyyli muistuttaa paljon Richardsonin hypoteettista kategoriaa, jossa tekstit on kirjoitettu käyttöohjeen kaltaisesti imperatiiveja hyödyntäen.

Näiden esimerkkien myötä toisen persoonan imperatiivin läsnäolo tekstissä on erittäin selkeä, mutta tarinan jatkuessa kerronta alkaa horjua kaunokirjallisuudessa tuttuun yksikön ensimmäiseen persoonaan:

¹³ Saduille tällainen tarkka määrittely on epätyypillistä, kuten aiemmin olen osoittanut.

>päädyn pienelle tielle

>tsekkaan välittömästi kartan, huomaan että tuli lähdettyä vähän väärään suuntaan

>paikannan kuitenkin tien jolla luulen olevani

(Liite 1.)

Kerronta muuttuukin minä-muotoiseksi kerronnaksi, kun kertoja kertoo päätyneensä tielle, jota ei tunne. Kun aiemmin, tarinan alussa, kerronta on nojannut vahvasti melkeinpä lukijan käskyttämiseen, yhtäkkiä kerronta vaihtuukin minä-muotoiseen tapahtumien kertomiseen. Kerrontamuodon vaihtelu luo epävakausta, minkä vuoksi esitän kertojan ja lukijan hahmojen hiljalleen sekoittuvan. Kun kertoja kertoo kokemuksiaan minä-muodossa lukijalle, mutta osallistaa lukijan tapahtumiin sinä-kerronnalla, syntyy eräänlainen kertoja-lukijan hahmo.

Tämän jälkeen kerronta vaihtuu jälleen toiseen persoonaan, kun kertoja kohtaa poromiehen ja saa tältä epämääräisen varoituksen ja kehotuksen mennä lähimpään kylään. Kun kertoja jatkaa matkaansa yksin kohti määränpäättään Värriötä, hän alkaa tuntea pelkoa. Kertojan kävely muuttuu juoksuksi, ainakin hetkeksi, kunnes hän väsyä ja hidastaa tarkistaakseen, että takana olevalla pitkällä tiellä ei todellisuudessa ole ketään. Tällä kertaa tiellä kuitenkin on joku:

>käänny katsomaan taakse kuumotuksissa, ihan vaan että onhan se tie vielä tyhjä, onhan

>ja kaukana takana tiellä seisoo joku.

>hahmo on liian kaukana että siitä saisi selvää, mutta sen olalla on keppi, ja kepin nokassa täytenä pullisteleva nyytti

>se katsoo *minuun* päin.

>*lähd*en juoksemaan, kunto kestää yhtäkkiä mitä vaan

(Liite 1, kursiivi lisätty.)

Kursiivilla merkityt kohdat ilmaisevat jälleen kerrontamuodon vaihtumista. On mielenkiintoista havaita, että juuri sillä hetkellä, kun tarinassa tapahtuu käänne (kertoja huomaa tiellän, josta häntä varoitettiin), kerronta vaihtuu taas minä-kerrontaan. Kahta poikkeusta lukuun ottamatta lopputarina jatkuu minä-kerronnalla, aina vihertekstaamisen jälkeen kirjoitettuun epilogin tapaiseen katkelmaan saakka: ”Lyhennän tästä, kun tuli kirjoitettua muutenkin helvetisti, ja sanon vaan että löydettiin Aslakki Poronpoika Jaakopin vagina vai mikäolikaan, se heitti mut autolla omalle autolleni, ajoin vittuun enkä ole käynyt Lapissa sittemmin.” (liite 1). Tämän jälkeen tarina päättyy. *Nyyttijäbä* sisältää useita kerrontamuodon vaihtumisia, mikä osaltaan johtaa kertojan ja lukijan roolien sekoittumiseen. Yhtäältä kerronta käyttää minä-muotoa tapahtumien kertomiseen, toisaalta se käskyttää lukijaa opasmaisesti toimimaan tietyillä tavoilla. Richardsonin toisen persoonan kategorioista *Nyyttijäbä* sopii hypoteettisen tekstin kategoriaan.

Toinen samankaltaista kertojajamuodon vaihtelua edustaa aineistossani *Retkeilyä*-tarina, jossa retkeilyä ja muinaisuskkoa harrastava kertoja päättää lähteä vaeltamaan, aikeinaan löytää ehkäpä muinaishautoja.

Kertoja aloittaa tarinan ensin pohjustamalla vihertekstiään kertomalla muun muassa, että on intohimoinen luontoihminen, joka on harrastanut vaeltelua ja on kiinnostunut suomalaisesta muinaisuskosta. Pohjustuksen jälkeen kertoja siirtyy kertomaan tarinaa vihertekstaamalla. Kun *Nyyttijäbä* alkoi vahvasti toisen persoonan kerronnalla, on *Retkeily* toisenlainen, sillä jo ensimmäisessä vihertekstauslauseessa kertoja puhuu: ”en siinä suunnassa juuri ole kulkenut” ja kolmannessa lauseessa ”olen kotiseutumuseon arkistoista lukenutkin” (liite 3). Kerronta alkaakin minä-kerronnalla, mikä on vihertekstille epätyypillistä. Tämän jälkeen kerronta vaihtuu sinä-kerronnaksi, kun kertoja aloittaa tapahtumien kuvailun. Tässä tarinassa toisen persoonan kerronta muistuttaakin paljon *Nyyttijäbän* kerrontaa, sillä toisessa persoonassa kirjoitetut kohdat ovat myös imperatiivissa. Kertoja käyttää ilmaisuja kuten ”>lähde patikoimaan”, ”tunne nenässäsi miellyttävä kuusimetsän ja sammaleen aavistuksen kostea tuoksu” ja ”>ihaile luonnon kauneutta” (liite 3). Ohjekirjamainen tyyli on siis läsnä myös *Retkeilyssä*.

Kuitenkin on yksi huomattava ero *Nyyttijäbän* ja *Retkeilyn* välillä: kertojan tapa ujuttaa sinä-kerrontaan tarkentavia yksityiskohtia. Esimerkiksi tarinan (vihertekstaamaton) alku sisältää paljon lukijaan (tai toisaalta kertojaan) liittyviä tiedonpalasia: kertoja puhuu ensin minä-muotoisesti kiinnostuksestaan muinaisuskoon, mutta toisaalta myöhemmin toisessa persoonassa kerrotuissa osissa nämä yksityiskohdat siirretään lukijaan. Vihertekstauksen lomassa kertoja pudottelee tiedonpalasia tekstin sekaan, esimerkiksi jo tapahtumien kuvailun alussa: ”>lähde patikoimaan varhain aamulla, pienoinen kullanhimo ja maine tietysti mielessä kiiluen, muistissa vielä poikaiän seikkailukirjat ja elokuvat joissa pikkupojat löytävät muinaiskuninkaiden aarteita yms.” (liite 3). Lainauksessa on toisaalta toisen persoonan imperatiivia, mutta myös eräänlaista roolin pohjustamista lukijalle: lukija identifioidaan pojaksi, joka on lapsuudessaan harrastanut seikkailukirjojen lukemista ja -elokuvien katselua. On mielenkiintoinen havainto, kuinka kertoja ja lukija tuntuvat sekoittuvan läpi *Retkeilyn*. *Nyyttijäbässä* on luettavissa samanlaista lukijan ja kertojan sekoittumista, mutta *Retkeilyssä* siitä tekee erityisen mielenkiintoista se, että lukijalle osoitetaan tiettyä roolia läpi tarinan. Esimerkiksi lauseet ”ole myös tutustunut alueen karttoihin jo aiemmin mainitussa kotiseutumuseossa” ja ”>suunnista suurinpiirtein siihen suuntaan, mistä kaveri kertoi harjun hautoineen löytyneen” sekä kohta, jossa lukija/kertoja alkaa eksyä osoittavat lisää roolin asettamista: ”>aurinko siivilöytyy kuusakon läpi, tajua olevan jo iltapäivä. Tähän mennessä mennyt pirusti kauemmin kuin olit suunnitellut ja edessä vielä pitkätkö matka metsää pitkin että pääset edes metsätielle jolle jätit luotettavan Tunturi Tigerisi” (liite 3).

Toisaalta kertoja asettaa myös ajatuksia ja tunnetiloja lukijan päähän: “[--]kivet joista otat kiinni alkavat valumaan maan nieluun ja *pelkää*t niiden vetävän sinut mukaansa” (liite 3, kursiivi lisätty). Lukijan roolin tarkentuminen sinä-kerronnan osilta muistuttaakin paljon aiemmin mainittua Jamaica Kincaidin teosta *A Small Place* (1988), jota Fludernik käyttää esimerkkinään spesifistä lukijan roolista. Fludernik esittää, että *A Small Place* -teoksen kerronta muuttuu alun yleisestä opaskirjamaisesta diskurssista, jonka jälkeen lukijalle tarkennetaan tietty rooli. Lukija ei ole enää vain kuka tahansa, vaan naispuolinen pohjoisamerikkalainen turisti, johon kohdistuu syyllistämistä kolonisoitujen subjektien taholta. Näin lukija tunnistaa itsensä tekstin kuvauksesta ja hänet tavallaan ”kutsutaan” tuntemaan syyllisyyttä länsimaalaisten suorittaman kolonisaation vuoksi. (Fludernik 1994, 470.) Esitän, että samankaltaista lukijan kutsumista

tekstiin tapahtuu *Retkeilyssä*, kun kerronta siirtyy sinä-muotoiseksi, mutta silti lukijaa yksityiskohtaisesti tarkentavaksi. *Retkeilyssä* lukija on miespuolinen, lukenut lapsuudessaan seikkailukirjoja, tutkinut alueen karttoja ja vierailut kotiseutumuseossa, hänellä on samanlaista retkeilyä harrastava kaveri (joka ei esiinny kuin mainintana tarinassa), ja hän omistaa Tunturi Tiger -merkkisen mopon. Fludernikin mukaan toisen persoonan tekstit pystyvät saamaan maksimaalista empatiaa lukijalta juuri kerrontansa vuoksi: lukija voi täysin identifioitua rooliinsa kuten teoksen *A Small Place* tapauksessa. Teoksessa *A Small Place* kerronta kuitenkin muuttuu tarinan lopun lähentyessä, sillä sinä-viittaukset laajenevat koskemaan taas ketä tahansa ja yksityiskohtainen, spesifi lukijarooli jää taakse. Lukijaa kuitenkin puhutellaan sekä lukijana että kolonisoivan kansan edustajana. (Mt 470.) *Retkeilyn* tapauksessa tämän lukijan vetämisen itse tarinaan voi nähdä liittyvän itse tarinan kerronta- tai tässä tapauksessa lukemistilanteeseen: creepypastoja levitetään ja luetaan aiheeseen liittyvissä keskusteluissa, usein yömyöhään, jolloin tilanne muistuttaa aiemmin mainittua ”urbaania leiritulta” (Wiles 2013). Ehdotankin, että tällainen lukijan vetäminen tarinaan ja sen tapahtumiin tuottaa immersiota, mikä puolestaan tekee tarinan tapahtumista samaistuttavat ja karmivat: kun lukija vedetään tarinan keskelle, on kokemus pelottavampi. Esitän myös, että toisen persoonan imperatiivi ja preesens ovat tällaisen immersion työkaluja, sillä kun lukijaa puhutellaan suoraan, hän kokee tapahtumat lähempänä kuin hän kokisi, jos hän lukisi hän-muotoista kerrontaa.

Aineistoni creepypastat eivät suinkaan ole puhtaasti toisen persoonan kerrontaa edes yhden tarinan sisällä. Tarinoissa tapahtuu ajoittaista aikamuodoista ja pronomineista poikkeamista, kuten aiempana esitin yhdeksi vihertekstaamisen ominaisuudeksi. Huomattavaa kuitenkin on, että yksi tarinoista on kirjoitettu osaksi monikon ensimmäisessä ja osin monikon toisessa persoonassa. Me- ja te-kerrontaa hyödyntävä *Kelkkailu* on analyysin kannalta haastava kohde, mutta siihen voi soveltaa Richardsonin ajatuksia me-kerronnasta. Vaikka aluksi yksikön toisen persoonan ja ensimmäisen persoonan monikon kerronta vaikuttavat toisistaan hyvin erilaisilta, voi niistä löytää myös samankaltaisuuksia. Kun sekä Fludernik että Richardson mieltävät sinä-kerronnan luonnottomaksi, me-kerronta ei Richardsonin mukaan paljasta samanlaista (keinotekoista) rakentuneisuutta niin nopeasti kuin toisen persoonan tekstit, vaikka sekin on monin tavoin epätodennäköistä tai mahdotonta kerrontaa. Me-kerronnan tutkimus on hyvin

vähäistä ja usein me-kerronta on teoksissakin toisen kertojamuodon rinnalla eikä ainoa kerrontatyyli. (Richardson 2006, 37.) Usein me-pronominia on hyödynnetty kolonialismia käsittelevässä kirjallisuudessa, esimerkiksi Aphra Behnin teoksessa *Oronoko* (1688) ja Joseph Conradin teoksessa *The Nigger of the 'Narcissus'* (1897). Myös aviorikoksia käsittelevässä Gustave Flaubertin teoksessa *Rouva Bovary* (1857) on me-kerrontaa. (Mt. 39.) Me-kerronnan mielenkiintoisimpia ominaisuuksia ovat Richardsonin mukaan kertojan identiteetin vaihtelu ja monitulkintaisuus: varmuutta tarkasta kertojasta ei ole (mt. 56).

Kelkkailu eroaa kahdesta muusta aineistoni creepypastasta kertojan lisäksi myös sen muodon suhteen: tarina on kirjoitettu kokonaan vihertekstaamalla, kun *Nyyttijäbässä* ja *Retkeilyssä* vihertekstaus käsitti vain itse tapahtumat. Muutoin *Kelkkailu* alkaa vihertekstille tyypilliseen tapaan pienillä tarkentavilla yksityiskohdilla: kertoja oli tapahtumien aikaan 16-vuotias ja tapahtumat sijoittuvat talveen. Muita yksityiskohtia ei tarinassa anneta, mikä sekin tekee tarinasta erilaisen *Nyyttijäbään* ja *Retkeilyyn* verrattuna, joissa tapahtuma-aikaa ja -paikkaa avattiin lukijalle enemmän.

Kelkkailun kerronta on aineistoni creepypastoista ehkä vaihtelevinta, sillä tarinassa on niin minä-, sinä-, te- ja me-kerrontaa. Muutoin tarina noudattaa samanlaista kaavaa kuin *Nyyttijäbä* ja *Retkeily*, sillä sekin on kirjoitettu pääosin presensissä ja imperatiiveilla. Jo tarinan alku kuitenkin on te-kerrontaa, kun kertoja puhuu ”>sopikaa lähtevänne”, mutta kerronta muuttuu miltei heti me-kerronnaksi, kun kertoja jatkaa ”>ei paljoa meidän hurjien mieltä paina”. Muuta te-pronominien hyödyntämistä löytyy tarinasta paljon, esimerkiksi: ”>hurjastelkaa”, ”>kurvatkaa”, ”>menkää sisälle hörppäämään [--] juttelemaan isoisän kanssa”. Me-pronomeja löytyy myös runsaasti, esimerkiksi: ”>totesimme olleemme”, ”>kun olemme lähdössä”, ”>kiittemme markuksen kanssa ja kerromme viipyvämmä”. Muista tarinoista tuttu sinä-pronimi on tarinassa läsnä esimerkiksi ilmauksissa: ”>heitä helvetisti lämmintä ajohaalareiden alle ja ota oman perheen kelkka alle”, ”>voita kisa” ja ”>kuvittele pahin”. Minä-pronomeja tarinasta löytyy myös, esimerkiksi: ”>koetin huutaa mutta suunikin tuntui olevan aivan kohmeessa”, ”>tavallaan tajusin sanat mutten ymmärtänyt niiden merkitystä” ja ”> en ole nähnyt isoisää koskaan niin huojentuneen näköisenä kun hän huomasi minunkin olevan tajuissani”.

(Liite 2.) Aikamuodollisesti tarinassa esiintyy myös paljon vaihtelua, sillä vihertekstaamiselle (ja Richardsonin hypoteettisille teksteille) ominainen preesens lipuu ajoittain imperfektiin tai joskus jopa perfektiin. Ohjekirjamaisesti kirjoitetut sinä-kerronnalliset osuudet viittaavat jälleen Richardsonin hypoteettiseen kategoriaan. Koska olen käsitellyt sinä-kerronnan ulottuvuuksia jo kahden aiemman tarinan kanssa, siirrän huomioni *Kelkkailun* me- ja te-kerrontaan.

Kelkkailu on tutkielman rajoissa analysoitavissa vain valitettavan pinnallisesti. Kuitenkin tarinaa lukiessa voi havaita samanlaisen lukijan roolin tarkentumisen, mitä *Retkeilyssä*: kertoja-lukija on tarinassa 16-vuotias poika ja hänellä on kaveri nimeltä Markus. Molempien perheillä on moottorikelkat, joilla kaksikko ajaa kohti kertojan-lukijan isoisän meren rannalla sijaitsevaa taloa kohti. Lukijalle yhtäältä asetetaan roolia, mutta toisaalta me-kerronta hankaloittaa sitä: on vaikea tietää, kuten Richardsonkin aiemmin esitti, kuka tapahtumien keskellä todella puhuu. Kertoja-lukija puhuukin monessa kohtaa Markuksen kanssa, ja hyvin harvoin tarinassa Markus osoittaa minkäänlaista funktionaalista itsenäisyyttä. Tarkoitin tällä Markuksen samaistamista kertoja-lukijaan, sillä me-pronominilla kerrotut tarinan osuudet niputtavat kertoja-lukijan Markuksen kanssa samaksi mieleksi. Markus puhuu ja toimii usein kertoja-lukijan kanssa samanaikaisesti, kun kertoja-lukija käyttää termejä kuten ”>kiittemme”, ”>olemme päässeet” ja ”>vaatteet pois saatuamme isoisä antaa meille kupilliset jonkinlaista lämmintä teetä”. (Liite 2.) Poikkeuksena ovat Markuksen oma-aloitteiset huudahdukset ja osoitukset, kun kaksikko löytää jäältä jäätyneet hylkeet, mutta kun pojat pääsevät turvaan, muuttuu kerronta jälleen me-kerronnaksi. Richardsonkin tunnustaa me-kerronnan hankaluuden, kun lukija yrittää selvittää kuinka objektiivinen tai subjektiivinen kertomuksen ”me” on. Richardson esittääkin, ettei me-kerrontaa tulisi tarkastella liialti realistisen minä-kertojan kautta vaan nähdä ”me-kerronta postmodernina ensimmäisen persoonan kertojana, jota eivät koske realismin epistemologiset säännöt”. (Richardson 2006, 58.) Me-kerronta ei siis noudata tunnettuja realistisen kertomuksen sääntöjä vaan luo omansa. Richardsonin mukaan me-kerronnalla on myös jonkinlaisia kategorisia vaihtoehtoja, joita hän nimeää kolme. Ensinnä hän esittelee *konventionaalisen* me-kerronnan, joka kuvaa yksittäisen henkilön ja hänen seurassaan olevien kokemia tapahtumia. Tällainen konventionaalinen teksti on Richardsonin näkemyksen mukaan esimerkiksi William Faulknerin teos *That Evening Sun* (1931), jossa kerronta ei todelli-

suudessa ole me-kerrontaa, vaan tavanomaista minä-kerrontaa, joka ainoastaan viittaa muihin henkilöihin. *Standarditeksti* on Richardsonin mukaan realismin rajoja venyttävää, toisten mieliin kurottavaa kerrontaa. Richardson esittää standardin yleisimmäksi me-kerronnan muodoksi. Täysin realismia rikkovaa kerrontaa edustavat *epärealistiset* tekstit, kuten aiemmin lyhyesti mainittu Joseph Conradin teos *The Nigger of the 'Narcissus'* (1897). (Mt. 59.)

Ymmärrän Richardsonin ajatukset siten, että konventionaalisessa tekstissä pääosassa on edelleen yksittäinen kokija, eikä kertojalla ole pääsyä muiden läsnäolevien mieliin, toisin kuten standardissa. Kun aineistoni *Kelkkailu*-tarinaa tarkastelee Richardsonin esittämiä ajatuksia vasten, käy selväksi, että tarinassa esiintyvä me-kerronta ei todellisuudessa ole me-kerrontaa lainkaan. Vaikka aiemmin esittämissäni lainauksissa esitin, että kertojan-lukijan ystävä Markus osoittaa (ainakin jonkin asteista) samanmielisyyttä kertoja-lukijan kanssa, on kyseessä kuitenkin havainnointivirhe, johon on helppo sortua. Tarkemmin tutkimalla on huomattavissa, että vaikka Markus on useissa tarinan kohdissa kertoja-lukijan kanssa yhteen niputettu, ei kertoja-lukijalla ole pääsyä Markuksen mieleen. Todellisuudessa kertoja-lukija referoi näkemäänsä ja kokemaansa Markuksen käyttäytymistä: he sopivat asioista, kiittelevät ja muutenkin *toimivat* yhdessä. Poikkeuksena on kohta, jossa kertoja-lukija puhuu hänestä ja Markuksesta jäällä sanoilla ”>muistamme isoisän neuvon” ja tarinan lopussa kohta, jossa tapahtumien jälkeen pojat ”ihmettelevät” tapahtumia (liite 2). Kuitenkin viittaukset ihmettelyyn ja muistamiseen eivät yksinään määrittele, että kertoja-lukijalla on pääsy Markuksen mieleen. Esitän, että tarinassa kyseessä on yksinkertaisesti tapahtumien kertominen referoiden, jossa vuorosanojen puutetta korvaa keskustelun sävyä kuvaava verbi. Tässä tapauksessa siteeraamaton keskustelu on lyhennetty ”ihmettelyyn” ja ”muistamiseen”.

Te-kerronnasta sen sijaan esitän seuraavaa: creepypastoissa usein hyödynnetty sinä-kerronta laajenee te-kerronnaksi, kun tarinaan saapuu lisää henkilöitä, joiden toimintaa kertoja kertoo. Kuten me-kerronnassa, te-kerronta ei myöskään suo lukijalle pääsyä Markuksen mieleen vaan tyytyy referoimaan Markuksen ja kertoja-lukijan toimintaa lukijalle.

Yhteenvedon totean, että sinä-kerronta on siis vahvasti läsnä aineistoni vihertekstaamalla kirjoitetuissa creepypastoissa. Kertojan tapa asemoida itsensä ja lukijansa tarinaan on vähintäänkin mielenkiintoinen: kun lukija vedetään tarinamaailmaan mukaan imperatiivein käskemällä, on lukija lähempänä tarinaa ja sen tapahtumia. Väitän, että kun kyse on kammottavista ja pelottavista tarinoista, on immersio äärimmäisen tärkeää. On kuitenkin palattava Richardsonin ajatuksiin toisen persoonan kerronnan kategorioista, sillä yksi Richardsonin kriteereistä eritoten hypoteettisten tekstien osalta oli niissä esiintyvä selkeä jako kertojan ja yleisön välillä. Creepypastojen tapauksessa yleisön virkaa toimittavat lukijat ja kuten aiemmin osoitin, creepypastojen kerronta sotkee tällaisen selkeän jaottelun lukijan ja kertojan välille, jolloin muodostuu kertoja-lukija. Imperatiivein preesensissä kerrotut tarinat vetävät lukijan hyvin lähelle tarinaa, minkä vuoksi lukijasta tulee osa tarinaa. Imperatiivien ja ohjekirjamaisen kerronnan vuoksi tarinat eivät ole Richardsonin kriteerien mukaan myöskään standardeja tai autotelisiä. Toisaalta viherteksti itsessään jo sanelee kirjoittamisen säännöt imperatiiveista ja preesensistä, mutta lukijaan ei koskaan viitata identifioimalla tämä lukijaksi, kuten autotelisessä kerronnassa. Syvemmin tarkasteltuna onkin mahdollisuus, että aineistoni creepypastat jossain määrin yhdistelevät Richardsonin kaikkia kategorioita, vaikka esitän, että pääpaino on hypoteettisuudella. Yhteenvedon Richardsonin kategorioista esitän kuitenkin, että toisen persoonan kerronta toimii immersion tuottajana aineistoni tarinoissa.

On myös otettava huomioon kerrontamuotojen vaihtelu tarinoiden sisällä. Olisi yksinkertaistavaa, mutta toisaalta hyvin mahdollista, väittää, että kerrontamuotojen vaihtelu johtuisi amatöörikirjoittajien kirjoittamistaitojen puutteesta tai muusta kaunokirjallisesta haparoinnista. Haluankin esittää varsin toisenlaisen, vaihtoehtoisen ratkaisun: trauman kertaaminen. Heta Pyrhönen tarkasteli niin Charles Perrault'n satua *Siniparta* (1697) kuin Charlotte Brontën *Kotiopettajattaren romaania* (1847) ja Margaret Landonin *Anna ja Siamin kuningasta* (1944) teoksessaan *Bluebeard Gothic* (2010). Tutkimuksessaan Pyrhönen muun muassa tutki puhujan ja kuuntelijan suhdetta trauman käsittelyssä. Pyrhönen pohjasi analyysinsä esimerkiksi Kacandesin ajatuksiin, joiden mukaan traumaattisia asioita kokenut mieli ei kykene käsittelemään näitä tapahtumia heti niiden tapahtuessa, vaan myöhemmin niistä kertoessa. Trauman kokenut siis kertoo traumaattisista tapahtumista ja kertoessaan käsittelee niitä psyykkisesti. Tätä kutsutaan *todistamiseksi* tai *todistuksen antamiseksi*. Juuri tämä traumaattisista tapahtumista

kertominen ylittää kertojan emotionaaliset tai kognitiiviset kyvyt, mikä johtaa kertomisen tai kerronnan horjumiseen. (Pyrhönen 2010, 66.)

Väitän, että aineistoni tarinoissa tapahtumat ovat olleet päähenkilölleen traumaattisia niiden vaarallisuudesta johtuen. *Nyyttijäbässä* esiintynyt olento edustaa jotain hengenvaarallista ja uhkaavaa, ehkä jopa toismaailmaista entiteettiä, jonka uhriksi kertoja melkein joutuu. *Retkeilyssä* kertoja joutuu mitä ilmeisimmin metsänpeittoon ja joutuu outojen olentojen ajojahdin uhriksi. *Kelkkailussa* kertoja kohtaa kaverinsa kanssa jäällä omituisen, laukkaavan kylmyyden. Kaikkien tarinoiden kertoja tai päähenkilö selviää tilanteista vain täpärästi. Esitänkin, että juuri tapahtumien traumaattisuus saa kerronnan horjumaan niin aikamuodon kuin kertojapronominien välillä. Toisaalta näen sinä-pronominin hyödyntämisen tässä oivaksi välineeksi kutsua lukija tapahtumiin mukaan, esimerkiksi todistamaan tapahtumia sijoittamalla lukija tapahtumien keskelle. Pyrhönen mainitsee Kacandesin ajatuksen, jonka mukaan juuri pronominilla, aineistoni tapauksessa sinä-pronominilla, kertoja voi kutsua lukijan todistamaan kertojan traumaa (ks. mt. 77; Kacandes 2001, 111). Tähän ajatukseen sopii myös aiemmin mainitsemani Fludernikin esitys, jonka mukaan toisen persoonan kerronta saa lukijalta maksimaalisen empatian, mutta kykenee myös asettamaan roolin lukijalle. Erityisesti kolonialismia käsittelevissä teoksissa suosittu tekniikka toimiikin myös trauman uudelleen kertomisessa: lukija osoitetaan trauman kokeneen rooliin, jolloin lukija kykenee antamaan kertojalle sympatiaa ja empatiaa traumaattisten tapahtumien johdosta. Preesens ja imperatiivi pakottavat lukijan toimimaan, jolloin kauhistuttavat tapahtumat tulevat todellisemmiksi. Näin ollen voin esittää myös, että näiltä osin lukijasta tulee samalla tarinan päähenkilö. Lukijan rooli on creepypastoissa täten erittäin korostunut, mikä on epätyypillistä ihmesaduille.

Toisaalta haluan lopuksi nostaa esiin ajatuksen creepypastoista ja niiden kerronnan epätäydellisyydestä suhteessa ihmesatuihin. Ihmesadut ovat olleet osa suullista kansanperinnettä, jolloin niitä on kerrottu suullisesti eteenpäin. Suullinen kerronta tuottaa tarinoille aina vaihtelua, sekä aika- ja persoonamuotojen epätäydellisyyttä. Palaan aiemmin luvussa 2.1 esittelemääni Wilesin ajatukseen, jonka mukaan nykyaikana ihmiset kerääntyvät tietokoneiden näyt-

töjen ääreen lukemaan kauhistuttavia tarinoita aivan kuin aikoinaan ihmiset kerääntyivät nuotion äärelle *kuuntelemaan* niitä. Mikäli creepypastojen lukemisen mieltää nykyajan leirinuotioksi, voi aika- ja persoonamuotojen epätäydellisyyden nähdä suullisen kerrontatilanteen jäljittelynä ja täten viittauksena satuperinteeseen.

Sekä Fludernik että Richardson ovat esittäneet teorioita toisen persoonan kerronnan funktioista ja molemmat yhtyvät mielipiteeseen, jonka mukaan toisen persoonan kerronta on itsessään luonnotonta (Fludernik 1994, 460, 462, 467; Richardson 2006, 19). Fludernikin mukaan toisen persoonan kerronta ei tavoittele alun perinkään reaali maailman tarinankerrontatilannetta vaan leikittelee sinä-pronominin hyödyntämisellä tarinan kertomisessa. Fludernik esittääkin, että toisen persoonan käyttäminen kerronnassa on luonnottomuudesta johtuen aina tietoinen valinta. Toisessa persoonassa kerrottu kaunokirjallisuus herättää lukijan huomion puhuttelemalla lukijaa, mutta samalla myös luo läheisyyttä ja intiimiyden tuntua kuroamalla etäisyyden lukijan ja tarinamaailman välillä minimiin. Näin lukija tuntee olevansa osallisena tarinan tapahtumissa. (Mt. 469.) Tämä Fludernikin ajatus tukee oman analyysini tulosta, erityisesti kun ottaa huomioon trauman kertaamisen aspektin. Richardson menee sikäli pidemmälle ajatuksissaan, kun hän ehdottaa toisen persoonan kerrontaa ehkä yhdeksi tärkeimmistä edistysaskeleista kerronnan tekniikan saralla sitten tajunnanvirran kehittämisen (Richardson 2006, 35). Toisen persoonan kerronta voi Richardsonin mukaan myös antaa äänen poliittisesti alistetuille vähemmistöille tai tuoda lukijan intiimisti lähelle tarinaa (mt. 35–36). Esimerkiksi trauman kokeminen ja kertominen, kuten analyysini osoittaa, toimii tällaisena äänen antamisena. Fludernik myös esittää preesensin olevan tärkeä osa toisen persoonan narratiivin toimintaa, sillä preesens mahdollistaa sinä-puhuttelun siirtymisen yleisestä puheesta tarkentavaksi kerronnaksi (ks. Reitan 2011, 164). Olen samaa mieltä Fludernikin väitteen kanssa, jonka mukaan toisessa persoonassa kirjoitetut tekstit todella erottuvat muusta kaunokirjallisuudesta ja jo pelkkä niiden poikkeava muoto tuottaa kiinnostusta (Fludernik 1994, 472). On mielenkiintoista nähdä, kuinka pitkälle toisen persoonan kerrontaa hyödyntävät teokset ja teokset kykenevät tulevaisuudessa venymään.

Kun olen nyt selvittänyt, millainen ilmiö creepypasta on ja millaisia kerronnallisia ratkaisuja aineistossani on, siirryn seuraavaksi käsittelemään creepypastojen satuelementtejä niin juonnallisesti kuin rakenteellisestikin.

3 Creepypasta ja satuelementit

Pohjustettuani tutkimustani teoreettisista lähtökohdistani, creepypasta-ilmiöstä ja aineistoni kerronnallisista ominaisuuksista siirryn nyt käsittelemään aineistoani satututkimuksen näkökulmasta. Kertauksena: ihmescuilla on aloitus- ja lopetuskaavat, tapahtuma-aika ja -paikka on epämääräinen, päähenkilönä on tavallinen, yksiulotteinen ihminen, joka lähtee kotoaan suorittamaan jotain tehtävää. Matkalla päähenkilö kohtaa haasteita, mutta selviää niistä usein jonkun taianomaisen esineen tai apulaisen turvin. Saduissa esiintyy paljon toistoa, mutta myös variaatiota, yhdessä äärimmäisyyksien ja kontrastien kanssa.

En käsittele aineistoni tarinoita erityisessä järjestyksessä, vaan tarkastelen niistä löytyviä satuelementtejä yhteisesti. Tutkin aineistoni creepypastoja kuitenkin sekä rakenteellisesti että juonellisesti. Tarkastelen luvussa 3.1 ihmescuujen juonellisia elementtejä aineistoni tarinoissa. Esimerkiksi tutkin, millaisia tarinoiden päähenkilöt ovat, mitä lukijalle kerrotaan tapahtumajasta ja -paikasta sekä millaisia muita ihmescuuille tyypillisiä elementtejä tarinoista löytyy. Luvun 3.2 keskittän aineistoni creepypastojen rakenteelliseen analyysiin, jossa tutkin, millaisia ihmescuuille ominaisia rakenteellisia elementtejä aineistoni tarinoista löytyy. Esimerkiksi aloitus- ja lopetuskaavat sekä lauserakenteet ovat analyysini keskiössä.

3.1 Ihmescuun juonelliset elementit creepypastoissa

Aloitin analyysini aineistoni tarinoiden aloituksista. Ensinnä *Nyyttijäbbä* alkaa kertojan selventäessä ensin tapahtumapaikan ja -ajan: tapahtumapaikka on noin 15 kilometriä Värriöjärveltä itään, vaikka kertoja itse huomauttaa, että varsinaista tarkkaa sijaintia hän ei tiedä. Tapahtuma-aika oli kuitenkin vuonna 2009. Tarinaa eteenpäin lukiessa käy ilmi, että kyseessä on kesäinen päivä: ”>kävele, ihan normaali keskipäivä kesäisessä Lapissa - aurinko on murhaavan kirkas ja taivaalla ei ole pilven pilveä, kaikki näyttää vähän epätodelliselta kirkkaine varjoi-
neen”. (Liite 1.)

Kelkkailua sen sijaan alkaa epämääräisemmällä tiedoilla, sillä kertoja rajoittaa tiedot tapahtuma-ajasta ja -paikasta tapahtuma-ajan vuodenaikaan (talvi) ja kertojan tai päähenkilön ikään, 16 vuotta. Muutoin tarinasta käy ilmi, että tapahtumapaikka on jossain meren rannan läheisyydessä, sillä päähenkilö kaverinsa kanssa lähtee ajelulle moottorikelkalla jäätyneen meren jäälle.

Kolmannessa tarinassa, *Retkeilyssä*, kertoja mainitsee myös melko epämääräisen tapahtumapaikan: ”Lähinnä tulee vaelleltua tässä länsi-suomen alueella, koska metsä alkaa kotitalon tonnilta ja jatkuu jatkumistaan.” (liite 3). Hieman myöhemmin kertoja jatkaa: ”>Tarkoitus lähteä pienelle parin tunnin vaellukselle melko lähelle kotitaloa, kuitenkin en siinä suunnassa juuri ole kulkenut” (liite 3) eli tapahtumapaikka on jossain Länsi-Suomen alueella, melko lähellä kertojan kotitaloa. Tapahtuma-aika on ”vuosia sitten”, kun kertoja oli rippikouluikäinen eli noin 14–15-vuotias.

Kolmesta aineistoni tarinasta *Nyyttijäbä* sisältää kaikista tarkimman tapahtuma-ajan ja -paikan kuvauksen, kun taas *Kelkkailu* ja *Retkeily* ovat ajallisesti ja paikallisesti melko epämääräisiä. Palatakseni aiemmin esittelemiini ihmesatuelementteihin, tarkka tapahtuma-aika ja -paikka eivät sovi ihmesadun piirteisiin. Koska *Nyyttijäbä* on aineistostani tarkimmin määritelty ajallisesti ja paikallisesti, voi esittää alustavan päätelmän, että tarinan alku ei ole ihmesadun mukainen. On mahdollista argumentoida semanttisesti satujen ajallista ja paikallista epämääräisyyttä vastaan pohtimalla, mikä todellisuudessa on *epämääräistä*. Ymmärrän epämääräisyyden käsitteen tässä yhteydessä siten, että ihmesatujen tapahtumia ei voi jäljittää tai palauttaa mihinkään reaali maailmassa tunnettuun paikkaan. Esimerkiksi ilmaus ”kaukainen kuningaskunta” on vielä epämääräinen, mutta ”Lapissa Värriöjärvellä” kytkee tapahtumat heti reaali maailmaan. Palaan siis Lüthin ajatukseen ihmesatujen tavoitteesta johdattaa lukijat (tai kerrontatilanteessa kuulijat) pois omasta maailmasta, kohti epätodellista satumaailmaa (Lüthi 1987, 50). *Nyyttijäbän* tapauksessa johdatus epäonnistuu.

Kelkkailussa sen sijaan alku on epämääräisempi, sillä kertoja antaa tietoja tapahtumapaikasta ja -ajasta vain hivenen. Vuodenaika tai ikä eivät mielestäni ole sellaisia yksityiskohtia, jotka

estäisivät tarinaa kuljettamasta lukijaa toiseen maailmaan. Myöskään meren läheisyys ei mielestäni riitä tämän satumaailman kaltaisen tilan rikkoutumiseen. Yksinkertaisimmillaan *Kelkkailun* alun voi tyypistää seuraavasti: eräänä talvena eräs 16-vuotias poika lähtee kelkkailemaan kaverinsa kanssa erään meren jäälle. Näin tarinassa säilyy tietty epämääräisyys.

Kolmas tarina, *Retkeily*, puolestaan asettuu *Nyyttijäbän* ja *Retkeilyn* väliin. *Retkeily* ei sisällä samanlaisia, satuihin verrattuna hyvinkin tarkkoja, ajan- tai paikanilmauksia kuten *Nyyttijäbä*, mutta se ei myöskään ole niin suurpiirteinen kuin *Kelkkailu*. Ainoa paikallinen maininta on Länsi-Suomesta, mikä toisaalta on melko tarkka sijainti verrattuna perinteiseen satukaavaan, jossa tapahtumat sijoittuvat ”jonnekin”. Yksioikoisesti tarinan voikin tulkita olevan satupiirteiden vastainen, sillä tarinan paikannus ei ole riittävän määrittämätöntä eli epämääräistä. Väitän kuitenkin, että kyse on perspektiivistä, eli ottaako tulkinnassa huomioon koko creepypastatekstin vai ainoastaan siinä esiintyvän varsinaisen juonellisen aineksen eli vihertekstin. Kyseisen creepypastan alussa kertoja pohjustaa tulevaa vihertekstiä tavallisella, ei-vihertekstillä, jossa tämä paikallinen tarkennus tapahtuu. Jos analyysissä ottaa huomioon pelkän vihertekstin eikä tätä paratekstin tapaista viestin alkua, on tulos erilainen: tarina kertoo vain päähenkilön aikeista lähteä vaeltamaan kotitalon lähelle, sen enempää sijaintia tai tapahtuma-aikaa tarkentamatta. Jos tarinaa katsoo tästä perspektiivistä, sen voi sanoa noudattavan ihmeseaduille tyypillistä epämääräisyyttä. Koska kuitenkin olen tutkielmani aikana peräänkuuluttanut corypastojen ja täten myös creepypastojen koskemattomuutta, olisi moinen aineiston rajaaminen mielestäni epämielekäästä ja epäeettistä. Esitän siis, että koko tarinaa tulkitessa on lopputulos se, että *Retkeily* ei noudata ihmeseatuperinnettä epämääräisyyden määritelmässä.

Aineistoni kolmesta tarinasta siis *Kelkkailu* noudattaa aloituksessaan eniten ihmeseatuperinnettä. Kaikkien tarinoiden päähenkilö on myös ihminen, ja kahdessa tarinassa päähenkilö identifioidaan miespuoliseksi: *Kelkkailussa* kertoja puhuu ”meistä pojista” ja *Retkeilyssä* kertoja muistelee ”poikaiän” seikkailukirjoja. *Nyyttijäbässä* ei ole eksplisiittisiä sukupuoliin viittaavia mainintoja. Yksi ihmeseatua määrittelevistä tekijöistä on niiden keskittyminen ihmispäähenkilöön ja tämä ihmispäähenkilö on läsnä kaikissa aineistoni tarinoissa.

Aiemmin mainitut Lüthi ja Jones esittivät ihmispäähenkilön yksiulotteisuuden yhdeksi ihmeseatujen elementiksi. Yksiulotteisuus ihmeseaduissa merkitsi sekä Lüthin että Jonesin mukaan

päähenkilön eräänlaista tyhjyyttä, sillä ihmesaduissa on hyvin tavallista jättää kuvailematta päähenkilön mielenliikkeitä ja psykologisia prosesseja. (Lüthi 1987, 42–43; Jones 2002, 17.) Jones esittää syyksi tälle yksiulotteisuudelle samaistumisen, sillä yleisö kykenee samaistumaan tällaiseen hahmoon paremmin. Ymmärrän tämän Jonesin ajatuksen siten, että kun hahmosta puuttuu syvyyttä luovat yksityiskohdat, kuten tämän mielenliikkeet, pystyy lukija täyttämään tällaiset aukot itselleen sopiviksi. Aiemmin luvussa 2.2 päädyin creepypastojen kerronnallisessa analyysissä lopputulokseen, jonka mukaan niiden toisen persoonan kerronta yhdessä imperatiivien kanssa kutsuu lukijan osaksi tarinaa. Tältä, kerronnalliselta, osalta aineistoni tarinoissa on mahdollista nähdä lukijan samaistumista päähenkilöön. Tarinoiden rakenteen lisäksi haluan kuitenkin tarkastella niiden henkilöahmoja tarinan tasolla ja pohtia, sopivatko aineistoni creepypastojen päähenkilöt tähän yksiulotteisuuden muottiin.

Aineistoni analyysissä otan kuitenkin huomioon myös kerronnallisen analyysini tuloksen, sillä tarinoiden kerrontamuoto voi vaikuttaa myös päähenkilön hahmon tulkintaan. Selvennän ajatuksiani seuraavasti: tarinoissa esiintyvä päähenkilö on osittain myös samalla kertoja ja lukija, kuten aiemmin luvussa 2.2 osoitin. Kuitenkin tässä tutkielman osassa keskityn päähenkilöön hahmona, mikä tarkoittaa, että tarkastelun keskiössä on hahmon toiminta, luonteenpiirteet, mahdollinen kuvailtu ulkonäkö, sukulaissuhteet ja mielenliikkeet. En siis analyysissäni tässä luvussa palaakaan rakenteelliseen kertoja-lukija-päähenkilö-asetelmaan vaan keskitän tutkimukseni tarinan juonelliselle tasolle.

Aloitan tarkasteluni jälleen *Nyyttijäbästä*. Päähenkilö, eli ihmesatujen tapauksessa sankari, esitetään saduissa irrallisena hahmona. *Nyyttijäbässä* päähenkilö on tulossa kalastamasta Värrijärven läheisyydestä, hän pitää keppiä olallaan Tove Janssonin Muumi-tarinoista tutun Nuuskamuikkusen tavoin: ”>ole tulossa juurikin kalastamasta, hyvä saalis mukana käärittynä sanomalehtiin erillisessä nytyssä, joka on olalla kepin nokassa ihan Nuuskamuikkuseen liittyvistä syistä :D” (liite 1). Saduista poiketen, päähenkilö ei ole lähdössä matkalle vaan palaa massa sieltä kotiin: hän on käynyt jo kalassa onnistuneesti, mikä ilmeisesti oli hänen Värriön matkansa syy. Esitän, että viittaus Nuuskamuikkuseen luo intertekstuaalista kytköstä satuperinteeseen.

Tarina jatkuu päähenkilön toiminnan kuvailulla, kun päähenkilö jatkaa taivallustaan kirkkaana kesäpäivänä. Lukija saa pienen vihjeen päähenkilön tunnetilasta, kun paljastuu, että keskipäivän pilvetön taivas hieman pelottaa päähenkilöä jostain syystä: ” >aina vähän kuumottaa liikua metsässä tähän aikaan, yöt on ihan se ja sama mutta keskipäivä ja iltapäivä kuumottaa, varsinkin jos on pilvetöntä” (liite 1). Vaikka lauserakenne on epäselvä eikä kohdistu toimintaa päähenkilöön, on lainauksesta kuitenkin luettavissa kyseessä olevan päähenkilön eli kertojan toteamus, sillä muita hahmoja tarinassa ei (vielä) ole läsnä. *Nyyttijäbä* jatkuu päähenkilön ek-symisellä, kun hän päätyy tielle, jota ei löydä kartalta. Tältä osin päähenkilö ei ilmaise pelkoa vaan ihmetystä, sillä hän luuli tietäneensä tien, jolla on. Tiellä tulee vastaan paikallinen asukas, jonka käytös saa päähenkilössä aikaan jälleen ihmetystä:

- >tiellä tulee vastaan joku poromies tai muu korven asukki
- >torrakko kainalossa
- >kohottaa sen välittömästi mut nähdessään
- >"PYSÄHY!"
- >pysähdyn ja ihmettelen että mitä vittua, yleensä alueen poromiehet tykkää jutella ja vaihtaa kuulumisia ihan liiaks asti
- >"MITÄ ON NYYTISÄ?"
- >"kalaa lol :D?" t. minä
- >"Näytähä!"
- >näytän sanomalehtiin kääriytyt kalat
- >poromies laskee aseensa
- >"onkos pyssyä sinul?"
- >"tä, ei?" t. minä, kuka nyt asetta kantaa eräjormailureissulla (tai ehkä joku, mutta ei se Suomessa oo yleistä)
- >"tuus mukana sit, täältä lähet pois"

(Liite 1.)

Paikallisen käytös saa päähenkilön ihmettelemään, sillä yleensä paikalliset haluavat pysähtyä vaihtamaan kuulumisia. Myös heti aseella uhkaaminen on epätavallista käytöstä päähenkilön mielestä, mutta päähenkilö ei kuitenkaan ilmaise tässäkään lainauksessa muuta kuin ihmetystä. Sama ihmetys jatkuu, kun poromies kysyy, onko päähenkilöllä asetta mukanaan, mikä

on Suomessa vaeltaessa harvinaista. Kun poromies kertoo saattavansa päähenkilöä pois metsästä ja neuvoo tämän menemään toisen paikallisen luo, päähenkilö tällä kertaa ihmettelee ääneen:

- >"tuus mukana sit, täältä lähet pois"
- >vie pari kilometriä kunnes tulemme Värriöön menevälle tielle
- >"menet sinne, etit Aslakki Jaakopinpoika Poronvaginan (joku lappalaisnimi, ei niistä ota selvää), se vie täältä pois sinut"
- >ala miettimään että mitä vittua
- >kysy miksi
- >poromies katsoo hetken aikaa
- >ei sano yhtään mitään hetkeen
- >sitten lopulta: "et kuules ole ainua sielu sil tiellä mistä tulit."
- >"jos näet tiellä jonkun kekä on samalla tavalla nyytti olal, nii rukoile et o täys nyytti. Et sinä haluu tietää mitä siel on, elä turhaan kysy."
- >"jos se sinult jotai kysyy, tai jos se sinu lähelle tulee, pistä käet ristii ja rukoile nii maan helvetisti. Sulje silimät nii on helpompaa se mikä on tulos."

(Liite 1.)

Poromiehen varoitus aiheuttaa päähenkilössä jälleen pelkoa. Päähenkilö kuitenkin lähtee kävelemään kohti poromiehen osoittamaa kylää, kunnes pelon vuoksi alkaa juosta. Metsä päähenkilön ympärillä on hiljainen ja päähenkilöstä tuntuu kuin ”niinkuin metsä hiljakseen haluaisi imeä mut sisälleen” (liite 1). Kun päähenkilö ei jaksakaan enää juosta, hän pelokkaana kääntyy katsomaan tielle takanaan ja näkee tiellä nyyttiä kantavan hahmon. Päähenkilö ampaisee uudelleen juoksuun ja tällä kertaa jaksaa juosta kylälle asti, ja pääsee läheiseen taloon sisälle. Päästyään turvaan päähenkilö keskustelelee talon asukkaan kanssa:

- >soperra jotain että oli hyvä että pääsin juoksemaan pakoon
- >nainen katsoo minua vähän sillee säälivästi
- >"et sinä pakoon päässy. sillä vaan on nyytti täynnä."
- >kysy että miten niin, selkeästi olin sitä edellä (enhän ollut nähnyt sitä sen jälkeen kun pääsin juoksemaan)
- >nainen pudistaa päätään

>"minä katoin täältä ikkunasta."

>"se oli sinun takana koko ajan."

(Liite 1.)

Päähenkilö luulee ensin olleensa salaperäistä nyyttimestä nopeampi, mutta käykin ilmi, että päähenkilön selviäminen olikin onnekas sattuma: nyyttimiehen "nyytti" oli täynnä. Päähenkilö ei reagoi tähän enää vaan vihertekstaaminen päättyy. Ei-vihertekstillä kirjoitettu lopetus kertoo, että päähenkilö sai kyydin omalle autolleen ja ajoi pois Lapista eikä koskaan ole käynyt siellä sittemmin.

Kun *Nyyttijäbän* päähenkilöä tarkastelee syvemmin, siitä löytyy ainakin yksi ihmesadulle ominainen piirre: päähenkilö on nimetön. Esimerkiksi luvussa 1.2 esittelemäni Steven Swann Jonesittää, että saduissa päähenkilö on niin tavallinen ja yksiulotteinen, että hänellä ei ole välttämättä edes nimeä. Päähenkilö voikin olla pelkästään "tyttö" tai "poika". (Jones 2002, 17.) *Nyyttijäbässä* edes päähenkilön sukupuolta ei ole tarkennettu, mikä toisaalta on ihmesaduille epätavallista: ihmesaduissa päähenkilöt edustavat dualistista sukupuolikäsitystä, eli päähenkilö on joko tyttö tai poika. Päähenkilön ulkoista olemusta ei myöskään ole kuvailtu, minkä koen sekä satupiirteenä että sen vastaisena ominaisuutena. Palaan esimerkiksi Lüthin ajatuksiin satujen painottamasta kauneudesta ja sen vastapuolesta, rumuudesta: kauneuteen liitetty hyvyys ja rumuuteen liitetty pahuus eivät ole lainkaan läsnä *Nyyttijäbän* maailmassa. Toisaalta päähenkilön epämääräisyys tukee ajatusta siitä, että hän on vain "joku". Esitän kuitenkin, että kauneuden ja rumuuden läsnäolo on ihmesaduissa niin ominainen piirre, että *Nyyttijäbän* epämääräisyys ei riitä korvaamaan sitä. Näiltä osin *Nyyttijäbä* ei siis edusta ihmesatua. Päähenkilön muut ominaisuudet sen sijaan ovat myös melko määrittelemättömiä: hänen ikäänsä ei kerrota¹⁴, hänen perheestään tai tuttavistaan ei puhuta eikä hänen luonteenpiirteistäkään mainita (vrt. satujen ahkerat, vaatimattomat päähenkilöt). Päähenkilön mielen sisäisiä prosesseja ei myöskään erityisemmin kuvata, poikkeuksena maininnat hahmon tunteesta pelosta tai hänen ihmettelynsä eksymisestään ja poromiehen käytöksestä. Pelko ja pohdiskelu asettavatkin *Nyyttijäbän* mielenkiintoiseen asetelmaan paikallisen legendan ja sadun

¹⁴ Päähenkilön iän pystyy kuitenkin päättelemään: hän on saapunut paikalle autolla, mikä viittaa yli 18-vuotiaaseen henkilöön.

välille: Lüthin mukaan saduissa päähenkilö pelkää aina jotain konkreettista, kun taas paikallisissa legendoissa pelko ja ahdistus ottavat abstraktimman muodon. Saduissa ihminen esiintyy enemmän aktiivisessa, tekevässä ja toimivassa roolissa kuin paikallisissa legendoissa, joissa päähenkilö kuvataan enemmänkin pohdiskelijana. (Lüthi 1987, 150–151.)

Onkin mielekästä pohtia, onko *Nyyttijäbän* päähenkilö enemmän toimiva vai pohtiva hahmo. Yhtäältä päähenkilö jatkaa tarinassa toimimista ihmettelystä ja pelostaan huolimatta eikä jää liialti miettimään tapahtumien syitä. Toisaalta, päähenkilön pelastuminen ei ole hänen toimintansa ansiota vaan pikemminkin sattumaa. Paikallisissa legendoissa ihminen on enemmän altis kohtalolle (Lüthi 1987, 150). Lüthi kuitenkin esittää, että paikallisissa legendoissa huomio on jonkin ”toismaailmaisen” – esimerkiksi aineistoni tapauksessa nyyttiä kantavan olennon – saapumisessa maailmaan, mikä aiheuttaa paikallisissa runsasta pohdintaa ilmiön tai olennon vaikutuksista tai syistä saapua (mt. 135). *Nyyttijäbän* tapauksessa päähenkilö ei jää pohtimaan ilmiön syitä, vaan uskoo poromiehen varoitukset tästä salaperäisestä, vaarallisesta olennoista. Juuri pelko on merkinä tästä. Päähenkilö siis hyväksyy tämän vaarallisen olennon olemassaolon ja nähtyään sen takanaan tiellä, hän lähtee juoksemaan peloissaan pois sen sijaan, että jäisi miettimään, onko kyseessä oikeasti vaarallinen tilanne. Esitän siis, että päähenkilö on enemmän toimiva hahmo. Päähenkilö siis on ihmesadun piirteiden mukainen toimijuudessaan sekä yksilotteisuudessaan, mutta esimerkiksi kauneuden, hyvyyden ja sukupuolen puute puhuvat ihmesatupiirteitä vastaan.

Myös *Kelkkailusta* puuttuu kauneuden ja hyvyyden läsnäolo. *Nyyttijäbän* tavoin päähenkilön kuvaus on melko epämääräistä, vaikka *Kelkkailu* tarjoaakin lukijalle enemmän yksityiskohtia päähenkilöstään kuin *Nyyttijäbä*. *Kelkkailun* päähenkilö on nimetön 16-vuotias poika, jolla on kaveri nimeltä Markus ja nimetön isoisä lähellä meren rantaa. Lisäksi päähenkilön perheellä on moottorikelkka, jolla päähenkilö ajaa. Muutoin päähenkilö on varsin irrallinen henkilö: hänen psykologisia prosessejaan ei kuvata eikä oikeastaan mitään muutakaan edellä mainittuja asioita lukuun ottamatta. Tarinassa huomio keskittyykin päähenkilöön tarinassa liikkuvana toimijana, kuten useista kohdista selviää:

>kaverin porukoilla uusi moottorikelkka

>tietenkin pakko päästä ajelemaan

- >sopikaa lähtevänne sunnuntaina ajamaan meren jälle
- >helvetin kylmä viikko, varmaan talven kylmimpiä
- >pekka pouta povaa sunnuntaista erityisen vittumaista
- >ei paljoa meidän hurjien mieltä paina
- >sunnuntai tulee ja markus ajaa tuliterän moottorikelkan kanssa pihaan
- >heitä helvetisti lämmintä ajohaalareiden alle ja ota oman perheen kelkka alle
- >sopikaa ajavanne ensin isoisäsi luo joka asuu lähellä meren rantaa
- >hurjastelkaa ojanpenkkojen ja peltojen läpi lumen pölyytessä takananne
- >tää se vasta on elämää
- >kurvatkaa isoisän pihaan

(Liite 2.)

Lainaus on tarinan alkupuolelta, jossa päähenkilö yhdessä kaverinsa kanssa on lähdössä ajelulle moottorikelkoillaan. Kaksikko ajelee kelkoilla päähenkilön isoisän pihaan. Huomionarvoista on lainauksen kohdan keskittyminen pelkkään toimintaan. Päähenkilö ei lainauksen perusteella tunne tai ajattele muuta kuin, kuinka ”tää se vasta on elämää”. Motivaatio kotoa lähtemiselle ei sisällä mitään syvempiä, temaattisia merkityksiä (kuten vaikkapa saduissa prinsessan pelastaminen) vaan päähenkilö tahtoo lähteä ajamaan, koska Markuksella on uusi kelkka.

Samanlainen toimintaan keskittyminen jatkuu, kun kaksikko poistuu isoisän talolta:

- >lähtekää moottorit huutaen kohti merenrantaa
- >lähtekää rantaa ensin etelään päin, ottakaa viivoja kisaillkaa ja etsikää hyviä luonnollisia hyppyreitää
- >vähän kylmä mutta diilataan asian kanssa
- >kääntykää takaisinpäin ja pysähtykää
- >markus osoittaa muutaman kilometrin päässä rannasta olevaa saarta ja ehdottaa kisaan vitosen panoksesta
- >antaa minulle sadan metrin etumatkan
- >kiinni veti
- >ei se nyt niin kaukana ole kuitenkaan rannasta
- >hanat kaakossa saarta kohti
- >markus saavuttaa voi koira

>viimeisellä sadalla metrillä markus hivuttautuu ohi

(Liite 2.)

Lainauksessa kaksikko kisailee rannan jäällä, vaikka ilma onkin kylmä. Hetken kisaamisen jälkeen päähenkilö löytää Markuksen kanssa jäältä jäätyneet hylkeet:

>pysähtykää saaren rannikkoon

>mitä vittua?

>jäällä kaksi epämääräistä tummaa pötköä

>ajakaa lähemmäs

>hylkeitä!

>kaksi hyljettä jäätyneenä jään päällä

>ajakaa ihan viereen ja nouskaa ihmettelemään jäätyneitä hylkeitä

>jokin on pielessä, hylkeet ovat jäätyneet pää pystyasentoon ja silmät ovat aivan auki

>näyttäisi olleen hengitysreikä aivan vieressä mutta sekin on jäätynyt kiinni

>ihmetelkää, että mitä vittua on tapahtunut samalla kun navakka tuulenpuuska puhalttaa yhtäkkiä rannasta päin

>tuulenpuuska tuo välittömästi sanoinkuvaamattoman kylmyyden, aivan kuin ei olisi-kaan enään vaatteita päällä laisinkaan

>markus huudahtaa että hyi vittu kun tuli kylmä

>samassa jäädä kuuluu kaukaa outo ääni

>kuin joku kova löisi jäähän ja se kaikuisi koko meren jäädä

>Sama ääni toistuu hitaasti uudestaan ja uudestaan

>jähmettykää markuksen kanssa paikoillenne kuuntelemaan

>ääni tiheytyy ja tuntuu tulevan lähemmäksi

>viima ja kylmän tunne sisällämme kasvaa vain entisestään

>kuvittele pahin kuumehorkan aiheuttava vilu ja kylmät väreet potenssiin kymmenen

>markus sanoo puoliksi ääneen "laukkaa"

>ääni todellakin kuulosti vähän hevosen laukalta, mutta jää sai siihen aikaan helvettilisen kaiun

>muistettiin markuksen kanssa samalla hetkellä mitä isoisä oli aikaisemmin sanonut

>pakokauhuinen katse oli kaikki mitä tarvittiin, molemmat tiedettiin että nyt piti päästä rantaan

(Liite 2.)

Lainauksessa huomio kiinnittyy hylkeiden löytöhetkeen: päähenkilö ei osoita oikeastaan minäkäänlaista ajatusprosessia epätavallisen tapahtuman johdosta, lukuun ottamatta mainintaa ihmettelystä. Kun omituinen hakkaava laukkaääni alkaa, kaksikko ei jää miettimään mikä sen aiheuttaa, vaan päättää kuin sanattomasta sopimuksesta (pakokauhuisista katseista) ajaa takaisin rantaan kuten isoisä oli aiemmin käskenyt. Kuten *Nyyttijäbässä*, myös *Kelkkailussa* esiintyy ihmettelyä ja pelkoa sillä hetkellä, kun jotain tapahtuu. Ihmesaduissa tällainen motivoimattomuus on tavallista. Päähenkilön mieli pysyy vaiti aina tarinan loppuun saakka, sillä edes tarinan päättyessä päähenkilö ei paljasta mietteitään tai spekulointia tapahtuneesta:

- >kertokaa isoisälle tapahtumien kulku
- >isoiän ilme vakavoituu taas
- >"se on hyvä, että tulitte tänne ennen merelle lähtöä"
- >"olisitte muuten päätyneet jonnekin merelle jäätyneinä kuin ne hylkeet"
- >kysyimme, että mikä se jään alla laukkaava ääni oikein oli
- >"ei kukaan tiedä tai ole halunnut ottaa selvää, siitä kun viimeksi näin kävi on todella pitkä aika."
- >juuri muuta isoisä ei asiasta suostunutkaan puhumaan, toisteli vain kuinka onnekkaita poikia olimme
- >ajelimme sitten isoisältä kotia kohti, pihaani päästyämme ihmettelimme hetken tapahtuiko tuo juuri meille vai olimmeko vain uneksineet
- >yritimme markuksen kanssa udella myöhemmin lisää tietoa isoisältääni, mutta hän totesi meidän tietävän jo kaiken tarpeellisen

(Liite 2.)

Lainauksessa päähenkilö kertoo isoisälleen, mitä meren jäällä oikein tapahtui. Missään vaiheessa ei kuitenkaan tehdä tiettäväksi päähenkilön tunteita tai ajatuksia, kun hän kertoo tarinaa isoisälleen. Tarinan loppupuolella esiintyy jälleen ihmettelyä, kun päähenkilö yhdessä Markuksen kanssa miettii, tapahtuiko jäällä oikeasti jotain vai oliko se vain unta. Olen aiemmin luvussa 2.2 käsitellyt juuri tätä kohtaa tarinassa ja päädyin lopputulokseen, että kyseessä on vain sanallinen referointi päähenkilön ja Markuksen keskustelusta eikä niinkään pelkästään mielen sisäisestä toiminnasta. Tarina päättyy mainintaan, että päähenkilö tai kertoja ei ole

enää ajellut meren jäällä, hevosen laukkaaminen aiheuttaa hänelle kylmiä väreitä eikä hän kestä kylmää enää yhtä hyvin kuin aiemmin.

Kelkkailussa päähenkilö keskittyykin vahvasti olemaan liikkuva toimija tarinassa eikä passiivinen pohdiskelija. Päähenkilön funktio onkin juonen eteenpäin vieminen eikä tapahtumien kyseenalaistaminen. Päähenkilöstä tiedetään myös hyvin vähän ja hän voisikin olla melkein kuka tahansa tavallinen 16-vuotias poika. Koen, että *Kelkkailun* päähenkilö tältä osin noudattaa ihmesadun perinnettä, vaikka kuten *Nyyttijäbän* tapauksessa tietyt hahmon piirteisiin liitetyt parit – kuten kauneus ja hyvyys – puuttuvat.

Ennen kuin teen johtopäätöksiä aineistoni tarinoiden päähenkilöistä, tarkastelen vielä kolmatta tarinaa eli *Retkeilyä*. *Retkeily* tarjoaa eniten pääsyä päähenkilön ”sisälle”, mikä tuli osittain ilmi jo luvussa 2.2 kun esitin, että tarina asettaa roolia lukijalle. Sama tapa, jolla rooli asetetaan lukijalle, paljastaa päähenkilöstä asioita. Ennen vihertekstauksen alkua kirjoitetussa pohjustuksessa päähenkilön kerrotaan olevan luontoihminen, joka on vaeltanut paljon. Hän on ollut kiinnostunut muinaisuskosta ja metsäläismytologiasta, mutta ei koe itseään erityisen uskonnolliseksi. Tarinan tapahtumat sijoittuvat päähenkilön nuoruuteen, jolloin hän oli noin 14–15-vuotias. *Retkeilyssä* päähenkilöllä on siis jonkinlainen tausta, vaikkakin hän – muiden tarinoiden päähenkilöiden ohella - on nimetön. Yhteistä muille aineistoni tarinoille on myös se, että päähenkilön ulkoiset ominaisuudet puuttuvat tästäkin tarinasta. Kauneus sen sijaan löytyy metsästä, kun päähenkilö aloittaa metsävaelluksensa ja ihailee metsän kauneutta.

Tarinan vihertekstattu alku tarjoaa jo jonkinlaisen näkymän päähenkilöön, sillä hänen motiivinsa vaellukselle on mahdollisuus löytää röykkiöhautoja. Päähenkilöllä onkin mielessään ”kullanhimo” ja ”poikaiän seikkailukirjat”. Jonesin mukaan tällainen henkilökohtainen syy, joka tähtää oman asemansa parantamiseen, on yksi ihmesadun elementti. (Jones 2002, 14.) *Retkeilyn* tapauksessa syy on mitä ilmeisimmin rikastuminen. Matkallaan metsässä päähenkilö ihailee luonnon kauneutta, eikä tahdo rikkoa tunnelmaa käyttämällä kompassia ja matkapuhelinta, vaikka ne ovatkin mukana.

Kun aikaa on kulunut metsässä jo tunti tai kaksikin, päähenkilö löytää ensimmäisen röykkiön. Röykkiö on kuitenkin avattu, mikä ei pääsankaria pelota. Hetken röykkiöllä viivyttyään, päähenkilö jatkaa matkaa:

- >ei heatingseja koska tämä melko normaalia entisaikaan, ihmiset uskoivat täällä päin näiden hautojen mahdollisesti sisältävän kultaa ja muita aarteita ja niitä rohkeimmat avasivat jos löysivät
- >fiilistele hetken paikalla, jatka pian matkaa
- >jatka melko pitkältä tuntuva aika ennen seuraavaa röykkiötä joka näyttäisi olevan harjun päässä, sen takaa alkaa alamäki
- >tutustu röykkiöön, tämäkin avattu
- >Hieman pettyneenä harkitse kotiin palaamista, koska aikaa mennyt jo useampi tunti ja harjukin näyttäisi päättyvän, tästä löytäisi melko vaivattomasti kotiin veivän polun jota tulin

(Liite 3.)

Lainauksessa päähenkilö ilmaisee pettyneensä ja harkinneensa kotiin kääntymistä. Päähenkilö näkee kuitenkin uuden röykkiön:

- >katsele harjulta tihenevään kuusimetsään, huomaa hieman yllättäen kauempana kivikasa
- >tämän katson vielä
- >saavu röykkiölle
- >avaamaton, muinaisuus on käsin kosketeltavaa
- >fiilistele tässäkin pieni hetki, mieti kuka tähän on haudattu ja miksi tämä hauta on koskematon.
- >istu kivelle lepäämään ennen kotiin paluuta, mieli kirkkaanpana koska löysit kuin löysitkin "uuden" haudan.

(Liite 3.)

Ylläolevassa lainauksessa on ensimmäinen varteenotettava merkki päähenkilön mielen sisäisestä prosesseista: päähenkilö jää avaamattoman kiviröykkiön äärelle *pohtimaan*, kuka sinne on haudattu ja miksi hauta on koskematon. Päähenkilö miettii lisää eräällä saarekkeella, jonne hän on löytänyt pienen eksymisen jälkeen:

>Mieti kuinka järkevää on sittenkään yöpyä täällä, toisaalta vaihtoehtona olisi sekoilu yöllisessä metsässä, valoisaa aikaa vain muutama tunti jäljellä, ole toivottomasti ek-syksissä.

>no ehkä tässä ei käy mitään jos en vain ole tuon piirin lähellä T:rationaalinen mieli

(Liite 3.)

Päähenkilö jää miettimään tilannettaan myös myöhemmin tarinassa, kun pääsee kiipeämään lähteestä, johon putosi:

>kuivattele aikasi ja ala pohtimaan äsken kokemaasi

>päädy vaihtoehtoihin:

>a) löit pääsi syöksyessäsi saniaisiin ja tällä hetkellä makaat pusassa verta vuotaen kuhmu päässä

>b) olet saanut jonkinlaisen myrkytyksen syystä x ja hallusinoit koko tilanteen

>c) häpäistessäsi hautaa jouduit metsänpeittoon

>mikään ei vaikuta mukavalta vaihtoehdolta. Unta tämä ei ole, kylmä, nälkä ja pelko liian todellisia

>ala tekemään mielessäsi testamenttia

(Liite 3.)

Yllä olevan lainauksen pohdinta käsittää jo laajempiakin teemoja, kuten päähenkilön loukkaantumisen tai mahdollisen lähestyvän kuoleman. Tällainen pohtiminen ja miettiminen, eritoten miksi jokin on, ei ole ihmesadulle luonteenomaista kuten Lüthi esittää (Lüthi 1987, 150–151). Tältä osin *Retkeily* ei siis noudata ihmesadun perinnettä. Tarinassa on myös muita mainintoja, mitkä täyttävät päähenkilön persoonaa: hän esimerkiksi näkee saarekkeen keskellä, kirkkaassa lähteessä kultakorun. Ahnaana päähenkilö katselee korua:

>hengaa lähteen reunalla ja mieti omiasi kun huomaat jotakin kirkasta lähteen pohjalla

>kumarru lähteen päälle

>pohjalla kimmeltää kultaa, lähde on kuitenkin melko syvä, ehkä metrin, puolitoista, etkä halua kastella itseäsi joten katsele kultaa ja mieti miten sen saisi helposti ylös.

Näyttäisi joltakin soljelta tai korulta näin äkkiseltään

(Liite 3.)

Käy kuitenkin ilmi, että kultainen koru on ikään kuin houkuttimena, sillä kun päähenkilö puutoa lähteeseen, hän ei tunne sen pohjaa, vaikka lähde ei vaikuttanut syvältä, eikä hän tunnu ylettävän lähteen reunalle, jotta voisi kiivetä ulos. Kun päähenkilö lopulta onnistuu kiipeämään pois, hän huomaa lähteen näyttävän entisenlaiselta. Kyseinen kohta, yhdessä päähenkilön retken syyn kanssa, antaa vahvoja viitteitä päähenkilön ahneudesta, mitä ei ihmesa-duissa mielletä lainkaan sankarin ominaisuudeksi. Korun materiaali, kulta, sen sijaan on esimerkiksi Lüthin mielestä kauneuden korkeinta kastia (Lüthi 1987, 15). Lisäksi esitän tarinan viittaavan myös aiemmin mainittuun Grimmin *Holle-muoriin*, jossa päähenkilö hyppää kii-voon, päätyy Holle-muorin luo ja saa paljon ruokaa ja rikkauksia palkkioksi ahkeruudestaan. Toisin kuin *Holle-muorissa*, *Retkeilyn* päähenkilö ei kuitenkaan saa palkkioksi minkäänlaisia rikkauksia.

Retkeilyn loppuosa keskittyy päähenkilön pakenemiseen salaperäisiltä olennoilta eikä edellä esitettyjen kaltaisia kurkistuksia päähenkilön mieleen enää ole. Vihertekstauksen päätteeksi päähenkilö palaa kotiinsa, jossa häntä odottavat huolestuneet vanhemmat. Hän ei kuitenkaan koskaan uskaltanut kertoa, mitä hänelle tapahtui. Päähenkilö kertoo yrittäneensä palata tapahtumapaikalle, mutta ei löytänyt enää metsätietä, josta aloitti vaelluksensa. Yhteenvetona *Retkeilystä* esitän, että sen päähenkilö ei edusta ihmesusankarin piirteitä: hahmo kykenee syvälliseen pohdintaan ja hän osoittaa ahneutta tarinan kulkiessa eteenpäin.

Kaikille aineistoni kolmelle tarinalle on kuitenkin yhteistä se, että ne tapahtuvat jossain muu-alla kuin kotona. Vaikka kaikissa tarinoissa päähenkilö ei ilmennäkään täydellistä ihmesusan-kan yksilöllisyyttä, tarinoiden päähenkilöt kykenevät kuitenkin irrottautumaan kotielä-mästään ja matkaamaan muualle. *Nyyttijäbässä* päähenkilö on kalastamassa Lapissa, *Kelkkai-lussa* päähenkilö on meren rannalla ja *Retkeilyssä* päähenkilö vaeltaa jossain Länsi-Suomen metsässä. Tarinoissa tapahtuva matkaaminen ei toisaalta yllä satujen tasolle, sillä vieraat ku-ningaskunnat ovat vaihtuneet tarinoissani *lähellä* kotia oleviksi paikoiksi. Creepypastojen pää-henkilöiden matkaaminen tapahtuu siis pienemmässä mittakaavassa mitä saduissa. On mah-dollista argumentoida, että esimerkiksi *Kelkkailussa* päähenkilön kodin läheisyys tekisi mat-kaamisesta vähemmän merkittävää ja ihmestatupiirteiden vastaista. Esitän kuitenkin, että kodin

ja tapahtumapaikan välillä olevan etäisyyden ei tarvitse olla kuningaskuntien kaltaisia, vaan selkeä eronteko riittää: tapahtumat eivät tapahdu päähenkilön kotona tai pihapiirissä. Esimerkiksi Grimmin sadussa *Holle-muori*¹⁵ päähenkilö, nuori tyttö, hyppää kotinsa lähellä olevaan kaivoon ja löytää itsensä salaperäiseltä niityltä. Aineistoni päähenkilöt ovat kuitenkin poissa kotoa, mikä mielestäni edustaa ihmesatupiirrettä.

Matkanteon lisäksi aineistoni tarinoissa jokainen päähenkilö kokee eräänlaisen haasteen, minkä aiemmin esitin yhdeksi ihmesadulle ominaisimmista piirteistä. Lisäksi Jones esittää, että ihmesaduissa jokin tehtävä, seikkailu tai ongelma, jonka päähenkilö kohtaa, johtaa vuorovai-
kutukseen taianomaisten elementtien kanssa (Jones 2002, 30). *Nyyttijäbässä* päähenkilö kohtaa Lapin vaelluksellaan uhkaavan, nyyttiä kantavan hahmon, jota pakenee. Johdanto-luvussa esitin tähän nyyttiä kantavaan olentoon liittyvän yliluonnollisuutta, mikä itsessään tekee kohtaamisesta jo jollain tapaa taianomaista. Mielenkiintoista onkin, *miten* tämä kohtaaminen on tarinassa esitetty:

- >käänny katsomaan taakse kuumotuksissa, ihan vaan että onhan se tie vielä tyhjä, onhan
- >ja kaukana takana tiellä seisoo joku.
- >hahmo on liian kaukana että siitä saisi selvää, mutta sen olalla on keppi, ja kepin nokassa täytenä pullisteleva nyytti
- >se katsoo minuun päin.
- >lähden juoksemaan, kunto kestää yhtäkkiä mitä vaan
- >lopulta se pettää kuitenkin lopullisesti
- >huohottaen ja hölkäten pelkään hidastaa
- >lopulta saavun pienelle pellontapaiselle
- >kylän laitamilla
- >vähän muisti pätkii tässä kohtaa (adrenaliini), mutta kompastelen sen poikki aivan umpiväsyneenä ja kylään ja lähimmän talon ovelle
- >napautan ovelle
- >joku vastaa heti, ikään kuin olisi vartonut ovella pitkäänkin

(Liite 1.)

¹⁵ Satu löytyy *Rouva Holle* -nimellä esimerkiksi Grimmien satukokoelmasta *Grimmin sadut* (1978).

Ennen lainauksen tapahtumia poromies on varoittanut päähenkilöä nyyttiä kantavasta olenosta. Mikäli nyyttiä kantava olento tulisi päähenkilön lähelle tai kysyisi tältä jotain, päähenkilön tulisi rukoilla ja pistää silmät kiinni, jotta ”on helpompaa se mikä on tulos.” Lainauksessa päähenkilö näkee tämän nyyttiä kantavan olennon, ja poromiehen kehotuksesta huolimatta ei pysähdy rukoilemaan vaan lähtee juosten pakenemaan. Päähenkilön haasteena tai ongelmana onkin selvitä tästä kohtaamisesta. Kohtaamisesta on selvittävä, mikäli päähenkilö tahtoo päästä elävänä Lapista pois ja nyyttiä kantava olento on tämän poispääsyn tiellä. *Nyyttijäbässä* kuvattu kohtaaminen tai haaste ei kuitenkaan noudata äärimmäistä ihmesatuperinnettä erityisen orjallisesti. Kun ihmesaduissa sankarin täytyy taistella lohikäärmettä vastaan, apunaan lumottu miekka, jotta saisi pelastettua prinsessan, ei samanlaista äärimmäisyyttä *Nyyttijäbässä* ole havaittavissa. *Nyyttijäbän* päähenkilö toki pelastuu kohtaamiseltaan, mutta tuurin vuoksi, kuten kylässä päähenkilölle puhunut nainen kertoo: ”et sinä pakoon päässy. sillä vaan on nyytti täynnä.” (liite 1). Päähenkilö ei siis itse vaikuttanut pelastumiseensa millään tapaa, vaan ainoastaan sattuman tai ehkä jopa kohtalon ansiosta hän selvisi. *Nyyttijäbän* kohtaaminen onkin melkein ihmesaduissa tavattavan haasteen kaltainen, mutta ei aivan. Mikäli päähenkilö olisi esimerkiksi aiemmin saanut poromieheltä lumottut kengät ja näiden lumottujen kenkien ansiosta päässyt pakoon, olisi tilanne erilainen.

Kelkkailussa esiintyy myös eräänlainen haaste tai ainakin kohtaaminen. Päähenkilö on kaverinsa Markuksensa kanssa kelkkailemassa meren jäällä, eivätkä he ole noudattaneet aivan pilkulleen päähenkilön isoisän kehotusta pysyä rannan tuntumassa. Sen sijaan kaksikko ajaa moottorikelkoilla kauemmas rannasta, ja löytää jäätyneet hylkeet. Löydön jälkeen heitä alkaa jahdata salaperäinen ja uhkaava, laukkaava kylmyys:

- >samassa jäädä kuuluu kaukaa outo ääni
- >kuin joku kova löisi jäähän ja se kaikuisi koko meren jäädä
- >Sama ääni toistuu hitaasti uudestaan ja uudestaan
- >jähmettykää markuksen kanssa paikoillenne kuuntelemaan
- >ääni tiheytyy ja tuntuu tulevan lähemmäksi
- >viima ja kylmän tunne sisällämme kasvaa vain entisestään
- >kuvittele pahin kuumehorkan aiheuttava vilu ja kylmät väreet potenssiin kymmenen

>markus sanoo puoliksi ääneen "laukkaa"

>ääni todellakin kuulosti vähän hevosen laukalta, mutta jää sai siihen aikaan helvetillisen kaiun

>muistettiin markuksen kanssa samalla hetkellä mitä isoisä oli aikaisemmin sanonut

>pakokauhuinen katse oli kaikki mitä tarvittiin, molemmat tiedettiin että nyt piti päästä rantaan

(Liite 2.)

Kun kaksikko yrittää paeta laukkaavaa kylmyyttä, he huomaavat, että pakomatka ei olekaan aivan vaivatonta:

>laukkaus kuitenkin alkaa puskea taas moottorien pauhun yli

>tällä kertaa se tulee takavasemmalta ja voimistuu koko ajan

>askeleet kaartavat vasemmalta ohi ja lähtevät kaartamaan edestämme ikäänkuin ajaen meitä oikealle

>muistamme kuitenkin isoisän neuvon ja ajamme suoraan jään alta kuuluvien askelien yli kohti rantaa

>muutama sata metriä rannasta laukkaus vaimenee ja sielua hyytävä kylmyys alkaa helpottaa

>ajakaa suoraa kyytiä isoisän pihaan

(Liite 2.)

Yllä esitetyissä lainauksissa on kuvattuna *Kelkkailussa* esiintyvä haaste tai ongelma. Päähenkilö on Markuksen kanssa ajanut liian kauas rannasta, kun uhkaava kylmyys jahtaa heitä. Kylmyys yrittää jopa ajaa kaksikkoa oikealle, mutta päähenkilö muistaa isoisänsä sanat, kun hän kertoi olevansa menossa ajelulle:

>isoiä ei näytä tyytyväiseltä

>kertoo, ettei meidän poikien kannattaisi tälläisenä päivänä lähteä meren jälle.

>mutta jos on aivan pakko niin pysykää sitten rannan tuntumassa

>ja erityisellä äänenpainolla käski, että *jos jotain eriskummallista tapahtuu niin ajatte suorinta reittiä rantaan.*

(Liite 2, kursiivi lisätty.)

Päähenkilö ja Markus noudattavat isoisän neuvoa ja ajavatkin laukan yli suoraan rantaan, jolloin he täpärästi selviävät turvaan. Laukka vaimenee ja kylmyys helpottaa, ja pojat ajavat isoisän pihaan. Isoisä hoitaa pojat kuntoon saunottamalla heitä, laulamalla heille ”jotain outoa sävelmää” (liite 2) ja juottamalla heille teetä. Tarinan tapahtumista on huomattavissa seuraavia asioita: isoisä kehottaa pysymään rannalla ja kääntyy tulla heti suoraan takaisin rantaan, mikäli jotain tapahtuu. Päähenkilö yhdessä Markuksen kanssa ei kuitenkaan noudata täysin isoisän kehoitusta vaan ajaa melko kauas saaristoon meren jäällä. Kun laukkaava kylmyys jähmettää heitä, juuri isoisän aiempi neuvo saa pojat selviämään rantaan turvallisesti. Tarkastelussa isoisä saakin taianomaisen vivahteen, sillä vanha mies tuntui jo ennalta aavistavan, että jotain tapahtuu ja osasi neuvoa pojille, miten toimia. Lisäksi hän tuntui odottavan poikien paluuta:

>aikaa ei ole kulunut kuin ehkä tunti ja vartti mutta isoisä on ulkona odottamassa

>isoisä kiroaa, että jumalauta pojat olisitte nyt kuunnellut mutta alkaa samalla toimia

>moottorikelkan päältä kipuaminenkin tuntuu ylivoimaisen vaikealta tehtävältä kokovartalokohmeessa

>isoisä nappaa minut samantien kainaloonsa ja raahaa saunan eteiseen ja hoiertaa hakemaan markusta myös saunalle

(Liite 2.)

Isoisä esiintyykin tarinassa eräänlaisena tietäjänä tai tiedon vartijana. Isoisältä saadun neuvon ansiosta pojat selvisivät haasteestaan. Lisäksi on mahdoton olla havaitsematta tarinassa esiintyvää ihmesatuperinteen klassista vastinparia, kieltoa ja sen noudattamatta jättämistä, jotka lyhyesti mainitsin jo tutkielmani johdannossa. Esimerkiksi Proppin (2012, 154), Lüthin (1987, 56) ja Apon (1986, 17) mukaan kielto ja sen noudattamatta jättäminen on ihmesaduissa hyvin tyypillinen juonikuvio. Kiellon noudattamatta jättämisestä seuraa aina rangaistus eli epäonni, joka voi esiintyä ihmesadussa esimerkiksi sankarin vastustajana. Huomattavaa on, että nämä vastustajat ilmestyvät tarinaan heti, kun kieltoa rikotaan. (Propp 2012, 154.) Apo lisää, että ihmesadut ovat ikään kuin varoittavia esimerkkejä siitä, mitä tapahtuu, kun tiettyjä normeja

rikotaan (Apo 1986, 17). Väitänkin, että klassinen kiellon rikkominen ja siitä syntyvät seuraukset ovat vahvasti läsnä *Kelkkailussa*: kaksikko ajaa isoisän sanoista huolimatta kauas rannasta, jolloin yhtäkkinen luihin käyvä kylmyys alkaa jahdata heitä kuin laukaten. Salaperäinen laukka onkin tarinassa vastustajan roolissa. Isoisän neuvojen ansiosta pojat lopulta pelastuvat. Lisäksi isoisän hahmo esiintyy tarinassa päähenkilön apurina. Luvussa 1.2 mainitsin Lüthin ajatuksen, jonka mukaan ihmesadun sankari on vajavainen ihminen ja saa täten aina apua taianomaisilta apureilta. Auttaja on usein ”toisesta maailmasta”, kuten vanha ihminen, kuollut sukulainen tai tuntematon vaeltaja. Hyvin harvoin apua saadaan tavalliselta ihmiseltä. (Lüthi 1987, 137–138.) Esitän, että *Kelkkailussa* isoisä ei ole tavallinen ihminen vaan hänessä on jotain taianomaista. Hän tiesi, että jotain voi tapahtua, joten hän sekä varoitti että opasti poikia, mutta osasi myös odottaa heitä takaisin sekä parantaa heidät. Kun isoisä esiintyy tarinassa tällaisena salaisen tiedon vartijana yhdessä loitsujen ja saunottamisen kanssa, tarina saa aikaan kansanperinteeseen viittaavia vivahduksia. Käsittelen näitä kansanperinneviittauksia luvussa 4. Vaikka *Nyyttijäbässä* ei ollut eksplisiittisesti läsnä kieltoa ja sen rikkomista, on silti poromiehen rooli tarinassa hieman *Kelkkailun* isoisän kaltainen. Salaperäinen poromies osasi varoittaa päähenkilöä tulevasta, vaikka ei tarjonnutkaan muita ohjeita tilanteeseen kuin rukoilun. Poromies on mahdollista nähdä myös eräänlaisena lappilaisen mystiikan edustajana, jota myös käsittelem luvussa 4.

Yhteenvedona *Kelkkailusta* esitän siis seuraavaa: päähenkilö jättää noudattamatta isoisän neuvon ja kohtaa vastustajansa sen vuoksi. Laukkaava kylmyys jahtaa päähenkilöä ja hänen kaverialaan, kunnes päähenkilö muistaa isoisän neuvon ja sitä noudattamalla molemmat pojat pelastuvat rantaan. Isoisä loitsii pojat takaisin kuntoon. Väitän, että saduista tutut haaste, taianomainen apuri ja haasteesta selviäminen ovat läsnä *Kelkkailussa*.

Retkeilyn tapahtumat ovat hieman monipolvisemmat kuin *Nyyttijäbässä* ja *Kelkkailussa*, mutta siinäkin on paljon tarkasteltavaa. *Retkeilyssä* esiintyvä haaste saa alkunsa, kun päähenkilö on onnistunut löytämään koskemattoman rökkiöhaudan ja alkaa kaivaa sitä:

- >hetken mielijohteesta ala siirtämään kiviä
- >ensin varovasti, sitten tiuhempaan kullanhimon kasvaessa mielessäsi
- >vierittele kiviä pois ja yritä päästä pohjalle

- >alemmat kivet melko isoja, saa tehdä jo tosissaan työtä näiden siirtämisessä.
- Laske reppu röykkiön viereen jottei heilu selässä työskennellessäsi
- >älä löydä vielä mitään, runsaasti kuitenkin jo kiviä siirrellyt joten pidä tauko
- >istuessasi huilaamassa tunne jonkin muuttuneen
- >metsä tuntuu hämärämmältä ja hiljaisemmalta
- >oikeastaan hyvin hiljaiselta, ei kuulu lainkaan eläinten ääniä tai edes puiden kahinaa, ihan kuin olisi jonkin kuplan sisällä
- >kuumotu hieman
- >päätä jättää haudan avaaminen ja poistua kotiin
- >kuusenlatvustot alkavan varovasti havisemaan harjun suunnalla
- >kuuntele
- >ääniä harjulta tai sen alta
- >juuri ja juuri kuultavaa ikäänkuin huminaa tai kuiskutuksia
- >harjun suunnalta voimakas rysähdys, sitten toinen, sitten kolmas, lähestyvää ääntä
- >ei saatana, nyt mennään.jpg

(Liite 3.)

Aiemmin tutkielmassa esitin *Retkeilyn* päähenkilön kullanhimoiseksi ja ahneeksi, mikä näkyy yllä olevassa lainauksessa. Kullanhimoisena päähenkilö alkaa kaivaa kivistä röykkiötä, kunnes alkaa kuulla omituisia ääniä ympäriltään. Kun päähenkilö pelästyy ääniä ja pakenee sekä lopulta eksyy, hän alkaa hiljalleen nähdä silmäkulmassaan lisää hahmoja ja kuulla lisää ääniä metsässä. Päähenkilö löytää lähteen, josta yrittää epäonnistuneesti napata kultakorun. Kun päähenkilö on kuivatellut ja yö alkaa laskeutua, hän alkaa nähdä virvatulia ja nähdä omituisia hahmoja valtavan kuminan soidessa. Päähenkilö pakenee ja piiloutuu aiemmin löytämänsä onkaloon:

- >painu niiden kivien väliseen solaan, jossa näit aiemmin kolon
- >edelleen siellä
- >konttaa jalat edellä koloon, kasaa pieniä kiviä suuaukolle paniikin kasvaessa
- >arvioi näkemisesi olentojen jo saavuttaneen saarekkeen
- >makaa hiljaa kuin kuollut

- >tunne maan jymähtely, kuule rummutus, kuiskinta korvissa yltyy
- >peruuta syvemmälle onkaloon. Onkalo on pitkä mutta kapea ja viettää alaspäin
- >pimeää kuin mörön perseessä
- >saavuta lopulta pohja, tai ainakin jonkinlainen este
- >käänny vaivalloisesti ympäri
- >tajua onkalon jatkuva ylöspäin, sieltä kajastaa heikkoa kirkasta valoa
- >OK
- >kuule kuinka onkalon suulla olevia kiviä hypistellään
- >kuule kuinka niitä aletaan siirtämään syrjään
- >kuule raskasta hengitystä, sipinää, pahanenteistä urahtelua, en osaa sitä muutenkaan kuvailla
- >hetkellisesti onkalon suulta paistaa kuun valoa sisään, sitten se peittyy
- >jokin seisoo aukon luona peittäen kehollaan valon
- >kuule pimeässä kuinka jokin alkaa ahtautumaan koloon, kuule kynsien raapivan ympäröivää kiveä

(Liite 3.)

Päähenkilö huomaa kuitenkin, että onkalossa häntä jahtaa jokin olento:

- >olento alkaa ahtamaan itseään onkaloon
- >kuule ikäänkuin huokailia tai valitusta olennon hivuttautuessa eteenpäin
- >se huokailee nimeäsi
- >olennon silmät
- >ei tästä maailmasta
- >lähestyy
- >tyrmäävä haju iskee tajuntaasi
- >mullan ja mätänevän ruumiin löyhkä

(Liite 3.)

Kun salaperäinen, pelottava olento yrittää repiä päähenkilöä onkaloon, päähenkilö onnistuu taistelemaan tiensä supistelevan¹⁶ maaonkalon läpi. Päähenkilö löytää itsensä aiemmin vierailmansa kivistä luota, josta hän löytää myös reppunsa. Päähenkilön tarinasta on havaittavissa päähenkilön pakeneminen ja taistelu. Selviytyminen onkin tarinan haaste. Huomaan kuitenkin, että kuten *Kelkkailussa*, myös *Retkeilyssä* on läsnä kiello ja sen noudattamatta jättäminen. Kieltoa ei eksplisiittisesti mainita tarinassa, mutta se on läsnä implisiittisesti. Kiellon voi havaita päähenkilön pohtiessa omaa tilannettaan:

>kuivattele aikasi ja ala pohtimaan äsken kokemaasi

>päädy vaihtoehtoihin:

>a) löit pääsi syöksyessäsi saniaisiin ja tällä hetkellä makaat pusassa verta vuotaen kuhmu päässä

>b) olet saanut jonkinlaisen myrkytyksen syystä x ja hallusinoit koko tilanteen

>c) *hätäistessäsi hautaa jouduit metsänpeittoon*

(Liite 3, kursiivi lisätty.)

Päähenkilö siis tiedostaa itse tehneensä mahdollisesti jotain väärää, kun alkoi kaivaa koskemattomaa muinaishautaa. Luvussa 1.2 selvensin metsänpeiton käsitettä, jonka mukaan metsänpeittoon saattaa joutua, mikäli käyttäytyy epäkunnioittavasti metsää tai maahisia kohtaan (Pulkkinen & Lindfors 2016, 211). Päähenkilö syyllistyy tällaiseen epäkunnioittavaan käytökseen kaivamalla muinaishautaa. Vaikka kyseessä on ensinnä viittaus kansanperinteeseen ja -uskoon, myös Suomen muinaismuistolaki¹⁷ kieltää muinaisjäännöksiin kajoamisen. Näin päähenkilö rikkoo kieltoa ja siitä seuraa häntä jahtaavien olentojen ilmestyminen. Päähenkilön haasteena on selvittää takaa-ajosta, missä hän onnistuu. Apua päähenkilö ei saa esineen tai hahmon muodossa, vaan hän onnistuu pakenemaan oman sinnikkyytensä ansiosta. Avun puuttuminen tarinasta on ihmesatuperinteen vastaista, mutta toisaalta klassinen kiellon rikkominen ja vastustajan ilmestyminen ovat tarinassa läsnä.

Huomaan myös, että kaikissa aineistoni tarinoissa on vahva humoristinen tyyli, mikä näkyy tarinoiden kerronnassa. Esimerkiksi *Kelkkailussa* ”>pekka pouta povaa sunnuntaista erityisen

¹⁶ Supisteleva onkalo yhdessä kertojan ”tunne olevasi kuin synnytyskanavassa tempoileva vauva” -viittauksen kera luovat mielikuvia ”Äiti Maa” -motiiviin. Käsittelem aiheetta luvussa 4.

¹⁷ Ks. Finlex 1963/295.

vittumaista” edustaa tarinan humoristista tyyliä. *Nyyttijäbässä* on tulkittavissa parodiaa saamelais- nimistä: ”>menet sinne, etit Aslakki Jaakopinpoika Poronvaginän (joku lappalais- nimi, ei niistä ota selvää)”. *Retkeilyssä* on runsaasti humoristisia viittauksia, kuten ilmaisut ”>No voehahevovvittu.net.”, ”jano ja nälkä tässä vaiheessa oli 9000 bull mentulan rahkanva- jetta” ja ”>kuin keihäs seppo rädyn kädestä, sinkoat tunnelia ylemmäs perkeleen saattamana”. Huumori onkin yksi ihmesatupiirteistä Lüthin mukaan. Hän kuitenkin huomauttaa, että huu- mori ei kuitenkaan voi esiintyä ihmesadussa kokonaisena motiivina vaan pieninä humoristi- sina huomautuksina. (Lüthi 1987, 118.) Väitän, että aineistoni huumori on tarinoissa niin pie- nissä osissa, että se sopii ihmesatupiirteiden huumorimääritelmään.

Missään aineistoni tarinassa ei myöskään ole läsnä taianomaisia esineitä. Lüthin mukaan juuri taianomaiset esineet ovat ihmesaduissa oleellinen elementti (Lüthi 1987, 145). Myös toinen Lüthin mukaan ihmesaduissa tavattava elementti puuttuu aineistostani: lumous ja sen purka- minen (mt. 43). Aineistoni päähenkilöt eivät myöskään koe minkäänlaista nousua sosiaalisessa asemassaan tarinoiden päätteeksi eivätkä he saa rikkauksia tai valtaa palkkioksi koettelemuk- sistaan. Sen sijaan loppu on onnellinen kaikissa tarinoissa: jokainen päähenkilö on jonkinlaisen takaa-ajan uhri ja selviää hengissä. Kahdessa tarinassa on läsnä kielto ja sen rikkominen, kah- den tarinan hahmot ovat yksiulotteisia ja jokaisen tarinan tapahtumapaikka on poissa kotoa. Toisaalta tarinoissa on liikaa tarkkoja yksityiskohtia esimerkiksi tapahtumapaikan suhteen (ku- ten Värriöjärvi *Nyyttijäbässä*) tai Lüthin edellyttämän kauneuden ja hyvyyden sekä näiden vas- takohtien puutetta. Juonellisesti aineistoni tarinoissa onkin satunnaisia satuelementtejä, mutta ne eivät määritelmältään ole ihmesatuja.

Seuraavaksi tarkastelen tarinoideni rakennetta ja niissä mahdollisesti esiintyviä ihmesadun kaavoja.

3.2 Ihmesadun rakenteelliset elementit creepypastoissa

Johdannossa esitin yhdeksi ihmesatupiirteeksi aloitus- ja lopetuskaavat. Ehkä tunnetuimpia näistä ovat jo mainitsemani aloituskaava ”Olipa kerran” ja lopetuskaava ”Sen pituinen se”. Lisäksi satujen yksinkertaisuus ja lineaarisuus ovat Lüthin mukaan ihmesatuja määrittäviä piirteitä. Seuraavaksi tarkastelen, onko aineistoni creepypastoissa havaittavissa kaavamaisuutta.

Ensinnä esitän väitteen, että jokaisen tarinan kirjoitusasu eli aiemmin käsittelemäni vihertekstaaminen asettaa tarinoille jo jonkinasteista kaavamaisuutta. Luvussa 2.2 analysoin aineistoni tarinoita niiden kerronnan kautta ja toin esiin, kuinka creepypastoja kirjoitetaan vihertekstaamalla. Vihertekstauksella on omat konventionsa, joista huomattavimmat ovat aikamuodon preesens hyödyntäminen ja tarinoiden kirjoittaminen suurimmaksi osaksi yksikön toisessa persoonassa, vaikka poikkeuksia esiintyy. Koska vihertekstaamisen idea on kertoa tarina kompaktisti (Know Your Meme 2012), esitän tässä olevan jo yhteyden satuperinteeseen: Lüthin mukaan satujen kerronta on suullisen kansanperinteen vuoksi yksinkertaista ja lauseet sekä kappaleet selkeitä (Lüthi 1987, 41). Esitän kuitenkin, että satujen ja creepypastojen kompaktius on täysin erilaisten syiden aikaansaamaa: kun suullisen kansanperinteen aikana kertojat luottivat muistiinsa tarinaa kertoessaan, oli satujen oltava riittävän yksinkertaisia ja lineaarisia. Liian monimutkaista tai -monipolvista satua on vaikea muistaa. Creepypastojen kerronnalla, vihertekstaamisella puolestaan on toisenlainen tausta: jos kirjoittaja kirjoittaa kuvafoorumille pitkän, monitasoisen viestin, sitä ei jakseta lukea. Tarina pitää siis kuvafoorumien etiketin mukaan kertoa ytimekkäästi vihertekstaamalla, muutoin kirjoittaja saa negatiivista palautetta. Esimerkiksi tälle väitteelle esitän vuodelta 2016 olevan Ylilaudalle tehdyn keskustelun, jossa on havaittavissa sama ilmiö, kun joku on poikennut vihertekstaamisen normista. Hänelle huomautetaan asiasta välittömästi: ”Opettele vihertekstaamaan, sain syöväen runotyttö-kirjoitustyylistäsi.” (Ylilauta 2016b).

Vihertekstaaminen siis tekee aineistoni creepypastoista kaavamaisia aika- ja kertojajamuodoltaan. Lisäksi vihertekstaaminen muuttaa kerronnan lauserakennetta hyvin yksinkertaiseksi ja selkeäksi, mikä tukee niiden samankaltaisuutta ihmesatujen kanssa.

Aineistoni creepypastojen vihertekstaamalla tehdyt aloitukset ovat melko samankaltaisia. Vihertekstaamalla kirjoitetut tarinat tavallisesti alkavat jonkinlaisella ajallisella ja paikallisella huomiolla. Esimerkiksi *Nyyttijäbä* alkaa seuraavasti:

- >vuosi 2009
- >eräjormalemassa Lapissa
- >tarkka sijainti ei tiedossa, mutta noin ~15 kilometriä(?) Värriöjärveltä itäänpäin

(Liite 1.)

Kelkkailua alkaa samalla tyylillä:

- >talvi
- >16v
- >kaverin porukoilla uusi moottorikelkka
- >tietenkin pakko päästä ajelemaan

(Liite 2.)

Sekä *Nyyttijäbä* että *Kelkkailu* alkavat tarkentavilla yksityiskohdilla. *Nyyttijäbässä* ajallinen tarkennus tehdään vuoteen 2009, kun *Kelkkailussa* viitataan päähenkilön silloiseen ikään ja vuodenaikaan. Lisäksi *Nyyttijäbässä* vihertekstaamista edeltää pohjustava viesti, jossa pahoitellaan ”Lapin murteen pahoitpitelyä” (liite 1). Esimerkiksi *Kelkkailussa* tarina alkaa suoraan vihertekstillä. Tapahtumapaikka nimetään *Nyyttijäbässä* tarkasti, kun *Kelkkailussa* mainitaan vain meren jää.

Retkeily poikkeaa kahdesta muusta tarinasta, sillä sen pohjana on pitkä aloituskommentti, jossa tarkennetaan tapahtuma-aikaa ja -paikkaa, jotka jätetään vihertekstissä mainitsematta. Itse vihertekstaus siirtyy suoraan päähenkilön aikeisiin lähteä vaeltamaan:

- >Tarkoitus lähteä pienelle parin tunnin vaellukselle melko lähelle kotitaloa, kuitenkin en siinä suunnassa juuri ole kulkenut
- >kaveri vaellut siellä ja kertonut löytäneensä rautakautisia rökkiöhautoja metsässä kulkevan harjun laelta
- >seems legit koska joistakin näistä olen kotiseutumuseon arkistoista lukenutkin

(Liite 3.)

Aineistoni tarinoista *Nyyttijäbä* ja *Kelkkailu* ovat aloituksiltaan melko samanlaisia: lukijalla on käsitys tapahtumien ajasta, joko vuosiluvun tai päähenkilön iän mukaan sekä tapahtumapaikasta joko maantieteellisesti tarkkaan ilmaistuna (Värriö) tai epämääräisesti meren jäähän viittaamalla. Sen sijaan *Retkeily* poikkeaa näistä kahdesta muusta tarinasta pitkän aloituspuhjustuksen sekä vihertekstauksen aiheen vuoksi: tapahtuma-aika ja -paikka selvennetään puhjustuksessa eikä vihertekstauksessa.

Lopetuksissa on myös havaittavissa samankaltaisuutta. *Nyyttijäbä* päättyy vihertekstaamisen jälkeen kommenttiin, jonka mukaan päähenkilö ja hänen etsimänsä lappilainen onnistuivat löytämään päähenkilön auton eikä päähenkilö ole palannut Lappiin: ”löydettiin Aslakki Poronpoika Jaakopin vagina vai mikäolikaan, se heitti mut autolla omalle autolleni, ajoin vittuun enkä ole käynyt Lapissa sittemmin” (liite 1.) Tarina päättyy tähän. *Kelkkailussa* tarina päättyy vihertekstaamalla kirjoitettuun kommenttiin, jossa selviää, millaisia vaikutuksia seikkailulla oli hänen:

- >ei enään ikinä ajelua meren jäällä
- >hevosen laukkaus saa kylmät väreet peittämään koko ihoni
- >kylmetyn huomattavasti entistä helpommin

(Liite 2.)

Kelkkailu päättyy yllä olevaan lainaukseen. *Retkeily*, joka on tarinoista pisin ja monipolvisin, päättyy aloituksensa kaltaiseen pitkään selostukseen hänen kotiinpaluustaan:

Kotiinpaluusta minulla ei ole juuri muistikuvia, otin reppuni ja jollakin tavalla onnistuin löytämään metsätien jota seuraamalla pääsin isommalle tielle jota pitkin kulkenut auto noukki minut mukaansa. Kun pääsin kotiin, olivat vanhempani suunniltaan ja poliisietsinnät aloitettu. Olivat luulleet minun joko karanneen tai joutuneen onnettomuuteen, koska olin ollut poissa lähes kolme päivää. En osannut sanoa mitä oli tapahtunut, mutta lääkäri joka ompeli pohkeessani ammottaneen haavan kiinni epäili minun lyöneen pääni tai muutoin loukanneen itseni ja sen vuoksi olevan kykenemätön muis-

tamaan tapahtumia. Vanhempani tenttasivat aikansa, mutten koskaan uskaltanut kertoa sitä mitä luulen käyneen, sehän olisi kuitattu huumehoureena. Tigeriä ei löytynyt koskaan, sillä muutaman päivän kuluttua lähtiessäni isäni kanssa sitä hakemaan, emme löytäneet metsätietä jota pitkin olin tuolle tuomitulle vaellukselle lähtenyt. Muistin aivan varmasti risteykset ja mutkat, mutta siinä missä tien piti kulkea, oli vain sankkaa kuusimetsää.

(Liite 3.)

Lainauksessa päähenkilö selviää kotiinsa ja saa selville, että oli matkallaan melkein kolme päivää. Hän kertoo yrittäneensä palata tapahtumapaikalle, mutta löysi vain kuusimetsää. Tarina päättyy siihen.

Koska tutkimukseni kohteet ovat yksittäisiä tarinoita, on mahdotonta tehdä suoranaisia johtopäätöksiä creepypastojen kaavamaisuudesta. Voin kuitenkin todeta kohdeaineistostani seuraavaa: *Nyyttijäbä* ja *Kelkkailu* ovat keskenään aloituksiltaan samankaltaisia, mutta *Retkeily* poikkeaa niistä. Kaikille tarinoille on kuitenkin yhteistä niiden aloituksen tapa keskittyä siihen, mitä on tapahtumassa tai mitä päähenkilö on aikeissa tehdä: *Nyyttijäbässä* päähenkilö palaa kalastusreissulta, *Kelkkailussa* päähenkilö on lähdössä kelkkailemaan kaverinsa kanssa ja *Retkeilyssä* päähenkilö on lähdössä vaellusretkelle. Lopetuksissaan *Nyyttijäbä* ja *Retkeily* ovat enemmän toistensa kaltaisia, sillä kumpikin tarina päättyy lopetuskommenttiin, jota ei ole vihertekstattu. *Kelkkailu* päättyy suoraan vihertekstaukseen. Kaikissa tarinoissa on kuitenkin selvää, että tarina on päättynyt, sillä jokainen kertoo, mitä seikkailun jälkeen on tapahtunut: *Nyyttijäbän* päähenkilö ei ole palannut Lappiin, *Kelkkailun* päähenkilö kylmetty entistä helpommin ja *Retkeilyn* päähenkilö ei löytänyt paikkaa, josta aloitti vaelluksensa.

Esitin luvussa 1.2 Lüthin ja Jonesin olevan eri mieltä satujen lopetuksista: Lüthin mukaan saduille tärkeintä on niiden kompaktius ja tarinan rakentumisen tarkkuus, kun taas Jones pitää onnellista loppua tärkeimpänä. Huomaatan, että nämä kaksi mielipidettä eivät välttämättä ole ristiriidassa toistensa kanssa, ainakaan aineistoni tapauksessa. Totesin jo luvussa 3.1 kaikkien aineistoni creepypastojen loppuvan onnellisesti Jonesin määritelmää tukien, mutta rakenteellisesti ne voivat tukea myös Lüthin ajatuksia: vihertekstaamisen konventiot pakottavat

tarinat kompaktiin ja selkeään muotoon. Aineistoni tarinoiden lopetukset ovat tyyliään vaihtelevia, mutta ne tekevät lukijalle selväksi, että tarina on päättynyt, minkä Lüthi mainitsee lopetuksen tärkeimmäksi funktioksi (Lüthi 1987, 51).

Esitin aiemmin myös toiston yhdeksi ihmesatujen piirteeksi. Aineistoni creepypastoissa ei kuitenkaan ole saduissa tavattavia toistuvia motiiveja tai lauserakenteita. Esimerkiksi saduissa usein toistuvan numero kolmen (kolme hyvää haltijaa, kolme siskoa) kaltaisia elementtejä ei tarinoista löydy tarinan tai lauserakenteen tasolta. Myöskään toistuvia lauseita, joista Lüthi käyttää esimerkkinä sadun läpi toistuvaa kertojan kommenttia tapahtumiin ”Ja se oli hyvä.” ja kommenttia, jolla saduissa siirrytään tapahtumasta toiseen sillan tavoin: ”Siirrytään katsomaan, mitä sankari puuhaa.” (Lüthi 1987, 45–46). Näiltä osin creepypastoista siis puuttuu ihmesadulle ominaisia piirteitä. Toisaalta esitän, että jokainen creepypasta itsessään on jo toisto, sillä tarinoita kopioidaan niitä muuttamatta.

Vaikka aineistoni tarinoissa ei ole lauserakenteellisesti yhtä vakiintuneita aloitus- ja lopetuskaavoja kuin ihmesaduilla, niissä on silti aavistuksen verran kaavamaisuutta, jonka osaltaan sanelee jo niiden kirjoitustyyli, vihertekstaus. Kerronnan ja lauserakenteen tasolta tarinoista toisaalta puuttuu toisto.

4 Kansanperinneviittaukset ja luonto creepypastoissa

Tarkastelen nyt aineistoni creepypastoissa esiintyviä viittauksia suomalaiseen kansanperinteeseen. Lisäksi tutkin, miten luonto esitetään aineistoni tarinoissa.

Mainitsin aiemmin luvussa 1.2 aineistossani esiintyvän metsänpeiton. Metsänpeitto onkin läsnä kahdessa tarinassa, ensin *Nyyttijäbässä* ja sitten *Retkeilyssä*. Lyhyesti referoiden Pulkkinen ja Lindforsin esitystä (Pulkkinen & Lindfors 2016, 210–211) metsänpeitosta esitän seuraavaa: metsänpeitossa ihminen katoaa ”toiseen maailmaan”, jolloin häntä ei nähdä eikä kuulla. Metsänpeittoon joutunut henkilö kokee metsän vihamielisenä ja usein epätavallisen hiljaisena. Yksi syy metsänpeittoon joutumiselle on epäkunnioittava käytös metsää tai sen asukkeja, maahisia kohtaan.

Metsänpeittoon viitataan implisiittisesti *Nyyttijäbässä*. Tarinassa päähenkilö on palaamassa kalastusreissultaan, jolloin hän kohtaa poromiehen, joka varoittaa häntä nyyttiä kantavasta miehestä. Kun päähenkilö pelästyy tätä varoitusta ja lähtee juoksemaan kohti poromiehen neuvomaa kylää, hän havaitsee ympäristössään jotain omituista:

- >juokse lopulta ihan täysillä kohti värriötä, metsä ympärillä tuntuu hiljaiselta ja harvinaisen ahdistavalta
- >puut tuntuu nojaavan päälle, tuntuu niinkuin metsä hiljakseen haluaisi imeä mut sisälleen

(Liite 1.)

Päähenkilö siis kokee metsän hiljaiseksi ja ahdistavaksi sekä hänestä tuntuu ”kuin metsä haluaisi imeä hänet sisälleen”. Päähenkilö osoittaakin kokevansa klassisia metsänpeiton oireita, vaikka ei osaakaan nimetä metsänpeittoa niiden aiheuttajaksi. Lisäksi metsänpeittoon joutunut henkilö saattaa tuntea niin paniikkia kuin huumaantumistakin (Pulkkinen & Lindfors 2016, 210). Tämä paniikin tunne on itseasiassa havaittavissa jo aivan *Nyyttijäbän* alkupuolella ennen kuin päähenkilö on kohdannut poromiehen. Päähenkilö tuntee jostain syystä pelkoa:

>kävele, ihan normaali keskipäivä kesäisessä Lapissa - aurinko on murhaavan kirkas ja taivaalla ei ole pilven pilveä, kaikki näyttää vähän epätodelliselta kirkkaine varjoineen
>aina vähän kuumottaa liikkua metsässä tähän aikaan, yöt on ihan se ja sama mutta keskipäivä ja iltapäivä kuumottaa, varsinkin jos on pilvetöntä

(Liite 1.)

Päähenkilö on siis aistinut jotain metsänpeittoon viittaavaa jo tarinan alusta asti. Lopussa päähenkilö mitä ilmeisimmin kuitenkin selviää metsänpeitosta, kun pääsee pakenemaan nyyttiä kantavaa olentoa kylään. Metsänpeitto ei siis ollut lopullinen tai päähenkilö ei ehtinyt joutua siihen peruuttamattomasti. Onkin mielekästä pohtia, minkä vuoksi päähenkilö lopulta joutui metsänpeiton vaaraan. Palaan luvussa 3.1 käsittelemääni ihmesatuelementtiin, kielto ja sen noudattamatta jättäminen, joka aiheutti päähenkilölle heti rangaistuksen usein tämän vastustajan muodossa. Metsänpeitto voi Pulkkisen ja Lindforsin ajatusten mukaan toimia samalla tavalla, mikäli metsässä kulkija on epäkunnioittava metsää kohtaan. Jos metsällä on suomalaisessa kansanperinteessä ollut pyhä rooli ja metsää on kohdeltu suurella kunnioituksella, on epäkunnioittava käyttäytyminen tämän normin rikkomista. Väitän kuitenkin, että kyseessä on sanaton sääntö. On mahdollista, että päähenkilö on toiminut epäkunnioittavasti kalastamassa ollessaan, mikä on suuttanut metsän asukit ja aiheuttanut rangaistuksen, metsänpeiton. Pulkkinen ja Lindfors esittävät, että kansanperinteessä kevään ensimmäisellä kalasaaliilla on ollut suuri merkitys: ensimmäinen saalis on esimerkiksi voitu uhrata vedenhaltijalle, palauttaa järveen tai antaa kissalle (Pulkkinen & Lindfors 2016, 96). *Nyyttijäbän* päähenkilö on voinut rikkoa näitä tapoja vastaan pitämällä koko kalasaaliin itsellään. On kuitenkin huomautettava, että *Nyyttijäbässä* päähenkilö ei mainitse kyseessä olevan hänen (vuoden) ensimmäinen kalastusreissunsa ja vuodenaikakin on ”kesäinen”. En nostanut tätä ajatusta kiellosta ja sen rikkomisesta esiin luvussa 3.1 kun käsittelin aineistoni ihmesatupiirteitä, sillä myönnän, että suuri osa kieltoon liittyvistä ajatuksistani on pelkkää spekulatiota ja lopullinen syy päähenkilön metsänpeittoon joutumiselle jääkin hämärän peittoon. Halusin kuitenkin nostattaa esiin tämän mahdollisen kansanperinteellisen viittauksen.

Toinen metsänpeittoa käsittelevä tarina aineistossani on *Retkeily*, jossa metsänpeitto nimitetään eksplisiittisesti. Ensimmäiset maininnat metsänpeiton kaltaisista viitteistä tulevat koh-

dassa, jossa päähenkilö on alkanut kaivaa aiemmin löytämäänsä, koskematonta, muinaishautaa. Kun päähenkilö lepää hetken kaivamisen lomassa, hän havaitsee ympäröivän metsän muuttuneen:

- >istuessasi huilaamassa tunne jonkin muuttuneen
- >metsä tuntuu hämärämmältä ja hiljaisemmalta
- >oikeastaan hyvin hiljaiselta, ei kuulu lainkaan eläinten ääniä tai edes puiden kahinaa, ihan kuin olisi jonkin kuplan sisällä
- >kuumotu hieman
- >päätä jättää haudan avaaminen ja poistua kotiin

(Liite 3.)

Kuten *Nyyttijäbässä*, myös *Retkeilyssä* päähenkilö havaitsee metsän hiljaisuuden: puut eivät kahise eivätkä metsän eläimet pidä ääntä. Lisäksi päähenkilö kokee pelkoa ja hänestä tuntuu, kuin hän olisi kuplan sisällä. Lisää pelkoa *Retkeilyn* päähenkilö kokee, kun hän kulkee metsässä: ”>ilkeä tunne jatkuvasti takaraivossa, selkäpiitä karmii, se tunne kun joku tai jokin katsoo” (liite 3).

Eksplisiittisesti *Retkeilyn* päähenkilö mainitsee metsänpeiton, kun hän on yrittänyt napata kultakorun erämaalähteestä siinä epäonnistuen. Istuessaan nuotion äärellä lämmittelemässä, päähenkilö pohtii:

- >kuivattele aikasi ja ala pohtimaan äsken kokemaasi
- >päädy vaihtoehtoihin:
- >a) löit pääsi syöksyessäsi saniaisiin ja tällä hetkellä makaat pusassa verta vuotaen kuhmu päässä
- >b) olet saanut jonkinlaisen myrkytyksen syystä x ja hallusinoit koko tilanteen
- >c) *häpäistessäsi hautaa jouduit metsänpeittoon*
- >mikään ei vaikuta mukavalta vaihtoehdolta. Unta tämä ei ole, kylmä, nälkä ja pelko liian todellisia
- >ala tekemään mielessäsi testamenttia

(Liite 3, kurssiivi lisätty.)

Kursivoidussa kohdassa päähenkilö itse epäilee metsänpeiton mahdollisuutta. Aiemmin satupiirteitä käsitellessäni luvussa 3.1 esitin, että päähenkilö todella on syyllistynyt metsää epäkunnioittavaan käytökseen kaivamalla muinaishautaa. Tuin väitteeni kansanperinteen lisäksi myös Suomen muinaismuistolaililla. Väitänkin, että *Retkeilyn* päähenkilö on metsänpeitossa, sillä hän epäilyjensä mukaisesti häpäisi muinaishaudan sitä kaivamalla ja rangaistukseksi joutui metsänpeittoon, ja myöhemmin outojen olentojen takaa-ajamiksi.

Lisäksi *Retkeilyssä* esiintyy omituisia hahmoja, jotka alkavat jahdata päähenkilöä. Päähenkilö näkee hahmot yöllä suonlaidalla ja kuvailee niitä seuraavasti:

- >silmiä pitkin suon laitaa, kuunvalo heijastuu tummista hahmoista
- >hahmot seisovat kahdella jalalla, pitkät riippuvat kädet heiluvat hitaasti liikkeen tahtiin, silmät loistavat epäinhimillistä sisäistä valoa. Pää on osa yläruumista, kaulaa ei ole
- >hahmot ovat liikkeellä, tulevat kohti saarekettä, suuntaavat nuotion suuntaan

(Liite 2.)

Pitkäkätiset, kahdella jalalla seisovat hahmot suuntaavat kohti saarekettä, jossa päähenkilö aiemmin näki kiviroykkiön. Päähenkilö piiloutuu kivien väliseen solaan, jonne jokin olento seuraa päähenkilöä. Pakomatallaan päähenkilö kuvaa olennon silmien olevan ”ei tästä maailmasta” (liite 2) ja kuvaa olennosta lähtevää hajua inhottavaksi, mullan ja mätänevän ruumiin yhdistelmäksi.

Ennen kuin käsittelen näitä olentoja syvemmin, haluan kiinnittää huomiota aiemmin tarinassa tapahtuneeseen kultakorun tavoitteluun. Päähenkilö putoaa kirkaaseen erämaalähteeseen, jonka halkaisijaksi hän arvioi korkeintaan metrin tai kaksi. Päähenkilö kuitenkin yllättyy, kun lähde onkin niin syvä, että hänen jalkansa eivät yllä pohjaan eivätkä hänen kätensä yllä lähteen reunoille. Päähenkilö onnistuu lopulta repimään itsensä ylös lähteestä ja jää kuivattelemaan saarekkeelle. Tämän jälkeen hän alkaa nähdä aiemmin mainittuja outoja olentoja. Esitän, että syy olentojen ilmestymiselle on juuri tässä lähteessä. Pulkkinen on käsitellyt suomalaisen kansanuskon lisäksi myös saamelaista mytologiaa, jossa esiintyy kirkasvetisiä lähdejärviä nimeltä säivajärvi, suomalaisittain saivojärvi. (Pulkkinen 2011, 219.) Saivojärvet ovat saamelaisessa mytologiassa kaksipohjaisia, eli järven pohjassa olevan reiän kautta pääsee toiseen, pohjan

alla olevaan järveen (Pentikäinen 1995, 146–147; Pulkkinen 2011, 219). Saivoille ja niiden olennoille on uhrattu, mikä liittyy saivoihin yhdistettyyn vainajalakäsitykseen, jonka mukaan järven alapuolinen maailma on vainajien maailma. (Pentikäinen 1995, 146–147; Pulkkinen 2011, 221; Pulkkinen & Lindfors 2016, 321.) Saivo voi sanana myös merkitä järven lisäksi siellä asuvia olentoja (Pentikäinen 1995, 148–149).

Esitän, että *Retkeilyn* päähenkilö on kohdannut vaelluksellaan juuri saivon. Saivot ovat kirkasvetisiä lähteitä, kuten lähde johon päähenkilö putoaa. Lisäksi lähteeseen putoamisen jälkeen päähenkilö alkaa nähdä hahmoja, joiden silmät ”eivät ole tästä maailmasta” ja niiden haju muistuttaa mätänevää ruumista. Lisäksi huomio kiinnittyy lähteen lähellä olevaan kiviröykkiöön, eli muinaishautaan. Hauta, ruumiin haju ja olentojen epätavalliset silmät luovat yhteyttä tuonpuoleiseen, mikä tukee saivoihin liitettyä vainajalakäsitystä. Pudottuaan saivoon ja tämän kautta tuonpuoleiseen, vainajien maailmaan, päähenkilö kohtaa maailman asukkaita. Pelossaan päähenkilö pakenee kivionkaloon, jonka kautta hän ”syntyy uudelleen”:

>itse maa tuntuu olevan elossa ja liikkessä
 >tunne olevasi kuin synnytyskanavassa tempoileva vauva, maa vuoroin puristuu sinua vasten ja vuoroin vetäytyy niin, että olet lähteä luisumaan olennon kitaan
 >maa laajenee taas
 >ei supistu enää

(Liite 3.)

Päähenkilön kokema maan laajeneminen ja supistuminen, sekä eksplisiittisesti mainittu vertaus synnytyskanavassa tempoilevaan vauvaan, luovat tätä uudelleen syntymisen kuvaa. Lisäksi maasta syntyminen luo mielikuvaa eräänlaisesta *maaemosta*, mikä Pulkkinen ja Lindforsin mukaan esiintyy monilla uralilaisilla kansoilla maan jumaluutena. He lisäävät, että Suomessa ”maan emoisuus” on yhdistetty Ukko ylijumalan puolisoon, Rauniin, jonka nimen on etymologisesti arveltu juontuvan skandinaavisessa mytologiassa esiintyvistä Freya-nimestä. Freya on mytologian mukaan naispuolinen hallitsija ja rakkauden antaja, kun hänen veljensä Freyr edustaa maskuliinisuutta ja muun muassa hedelmällisyyttä ja aurinkoa. Kun Freya ja Freyr yhtyvät, maa kasvaa¹⁸. Ukko ja Rauni ovat Pulkkinen ja Lindforsin mukaan Freyan ja

¹⁸ Ymmärrän Pulkkinen ja Lindforsin käyttämän ”maan kasvun” tarkoittavan tuottoisaa satokautta.

Freyrin suomalaiset vastineet. (Pulkkinen & Lindfors 2016, 39.) *Retkeily* siis tuottaa lisää mielenlyhtymiä kansanperinteeseen tällaisella ”äiti Maa” -viittauksella.

Maan kautta uudelleen syntyminen – ja täten takaa-ajosta selviäminen - johtaakin päähenkilön takaisin hänen omaan maailmaansa, sillä hän löytää reppunsa haudan reunalta. Lisäksi päähenkilö ei myöhemmin paikalle palatessaan löydä metsätietä, jota pitkin oli kulkenut, mikä viittaa metsänpeiton mahdollisuuteen. Päähenkilö joutui siis metsänpeittoon rikottuaan rökkiöhaudan rauhaa ja kiepahti saivon kautta tuonpuoleiseen, josta selvisi kiipeämällä maan läpi onkaloa pitkin. *Retkeily* sisältää täten useita kansanperinteellisiä viittauksia.

Kelkkailussa isoisä ja tarinassa esiintyvä sauna ovat viittauksia kansanperinteeseen. Ensinnä isoisä ei ole mielissään päähenkilön ja Markuksen kelkkailusuunnitelmista ja yrittää kääntää poikien päätä:

- >"eikö kannattaisi mennä jonain lämpimämpänä päivänä? siellä on hirveä viima ja kamalan kylmä."
- >totesimme olleemme pukeutuneet hyvin olosuhteisiin, ja että puhelimella saisi hälytettyä apua jos jotain tapahtuisi
- >isoisä ei näytä tyytyväiseltä
- >kertoo, ettei meidän poikien kannattaisi tällaisena päivänä lähteä meren jälle.
- >mutta jos on aivan pakko niin pysykää sitten rannan tuntumassa
- >ja erityisellä äänenpainolla käski, että jos jotain eriskummallista tapahtuu niin ajatte suorinta reittiä rantaan.
- >"ilman minkäänlaista kiertelyä tai kaartelua. suoraan rantaan ja tänne"
- >katseltiin markuksen kanssa ihmeissään toisiamme, että mikä saa isoisän noin totiseksi.

(Liite 2.)

Lainauksessa isoisä ensin yrittää saada poikia muuttamaan mieltään kelkkailusta, mutta lopulta käskää poikia pysymään rannan lähetyvillä, mikäli heidän on päästävä kelkkailemaan. Lisäksi isoisä kehottaa poikia tulemaan suorinta reittiä takaisin rantaan, mikäli jotain omituista tapahtuu. Isoisä kiroaakin poikia myöhemmin, kun nämä palaavat miltei jäätyneinä kelkkailutaan: ”>isoisä kiroaa, että jumalauta pojat olisitte nyt kuunnellut mutta alkaa samalla toimia”

(liite 2). Esitän, että tarinassa esiintyy siis viitteitä, jonka mukaan isoisällä oli jo ennen poikien kelkkailuretkä aavistus, että jotain tapahtuu. Väitteeni saa tukea isoisän sanoista, kun hän on saanut pojat parannettua kylmyydestä:

- >kertokaa isoisälle tapahtumien kulku
- >isoisän ilme vakavoituu taas
- >"se on hyvä, että tulitte tänne ennen merelle lähtöä"
- >"olisitte muuten päätyneet jonnekin merelle jäätyneinä kuin ne hylkeet"

(Liite 2.)

Isoisä toteaa, että oli poikien onni vieraila hänen luonaan, ennen kuin he lähtivät kelkkailemaan. Isoisä siis tiesi varoittaa poikia jäällä mahdollisesti vaanivasta vaarasta, vaikkakin teki sen erittäin salaperäisesti kierrellen. On kuitenkin totta, että juuri isoisän antama neuvo johdatti pojat takaisin turvaan. Isoisä myös itse myöntää, että jotain samankaltaista on tapahtunut aiemminkin, vaikka siitä on pitkä aika:

- >kysyimme, että mikä se jään alla laukkaava ääni oikein oli
- >"ei kukaan tiedä tai ole halunnut ottaa selvää, siitä kun viimeksi näin kävi on todella pitkä aika."
- >juuri muuta isoisä ei asiasta suostunutkaan puhumaan, toisteli vain kuinka onnekkaita poikia olimme

(Liite 2.)

Isoisän hahmoon liittyikin tarinassa paljon myyttistä ja hänet esitetään perimätiedon vartijana sekä parantajana. Esitän, että isoisässä on itseasiassa šamanistisia piirteitä. Ensinnä isoisä osoitti näkijän lahjoja, sillä hän osasi aavistaa jo ennalta, että jotain tapahtuu poikien kelkkailumatkalla. Väitettä tukee isoisän oma toteamus, jonka mukaan samanlaisesta tapahtumasta on todella pitkä aika. Kun kyseessä on harvinainen tapahtuma, sen ennakointi vaatii ennalta näkemisen lahjaa.

Toiseksi, isoisä parantaa pojat saunassa, minkä esitin luvussa 1.2 olevan vahvasti kytköksissä suomalaisen kansanperinteeseen: sauna on suomalaisen kansanperinteen mukaan loitsujen ja rituaalien paikka. Lisäksi isoisä loitsii pojat terveiksi:

- >isoisä komentaa meidät asettumaan makuulle lauteille, sulkemaan silmämme ja keskittymään lämpöön
- >samalla hän alkaa *laulaa outoa sävelmää* jonka sanat tuntuvat ikäänkuin valuvan korvista läpi
- >tavallaan tajusin sanat mutten ymmärtänyt niitten merkitystä
- >markus alkoi kysyä, että eikö hypotermiaa pitäisi hoitaa hitaasti lämmittäen?
- >isoisä määrätietoisesti totesi, että tämänlainen kylmyys on karkotettava heti ja nopeasti
- >"nyt sulje vain silmät ja keskity lämpöön sisälläsi"
- >isoisä jatkoi taas tutun mutta täysin vieraan sävelmän laulamista
- >en muista tämän jälkeen muuta kuin sisälläni kasvavan lämmön ottavan vallan hyytävältä kylmyydeltä ennenkuin vaivuin uneen
- >herättyäni tunsin oloni kummallisen normaaliksi
- >markus istui hiljaa saunan lauteilla ja isoisä jatkoi sävelmän hymäilemistä

(Liite 2, kursiivi lisätty.)

Ennen lainauksen tapahtumia isoisä on juottanut pojille jotain lämmintä teetä ja sitten alkaa laulaa päähenkilön mielestä outoa sävelmää. Sävelmässä on jotain tuttua, vaikka päähenkilö ei ymmärrä sen sanoja. Esitän, että tässä isoisä todella loitsii pojat terveiksi. Siikala (1992, 76-77) toteaaakin, että merkittävä osuus suomalaisen kansanperinteen loitsuista keskittyy parantamiseen. Hän lisää, että jumalan aiheuttamien tautien lisäksi parannusloitsuja käytettiin yliluonnollisten olentojen aiheuttamien sairauksien parantamiseen. Juuri tällaisesta yliluonnollisen aiheuttamasta sairaudesta on kyse *Kelkkailussa*, kun sieluun asti yltävä kylmyys jahtaa poikia jäätä pitkin. Lisäksi isoisä laulaa pojille. Laulamisen esitin luvussa 1.2 osaksi šamanistista loitsimista. Siikalan mukaan šamaanille olennaista on istunnon aikana tapahtuva matka tuonpuoleiseen, jolloin šamaanin sielu jättää hänen ruumiinsa ja matkaa henkimaailmassa (mt. 252). On kuitenkin mahdotonta analysoida *Kelkkailun* isoisän mahdollista sielunmatkaa, sillä päähenkilö menettää tajuntansa ja vaipuu uneen eikä täten kykene havainnoimaan isosisänsä loitsintaa enempää.

Aineistoni creepypastojen kansanperinneviittaukset ovat vahvasti kytköksissä tarinoiden luontoon. Erityisesti metsä kuvataan *Nyyttijäbässä* ja *Retkeilyssä* uhkaavana paikkana metsänpeiton vuoksi, mutta myös molemmissa tarinoissa esiintyvien olentojen vuoksi. Juuri luonto kytkeekin nämä kaksi tarinaa suomalaiseen kansanperinteeseen. *Kelkkailussa* kytkös esiintyy isoisän hahmon ja parantavan saunan muodossa.

Verratakseni aineistoni luontokuvaa satuihin, palaan Kivilaakson huomioon Anni Swanin saduista: Kivilaakso esittää, että Swanilla metsien olennot eivät edusta mitään uhkaavaa, kuten esimerkiksi Grimmin saduissa. Huomautan, että myöskään Topeliuksen saduissa metsä ei esiinny vaaran paikkana. Lüthi (1987, 16-18) esittää kuitenkin, että ihmesaduissa luonto näkyy metallisena, esimerkiksi kultaisena metsänä, ja juuri tämä metallinen kauneus tyydyttää lukijaa enemmän kuin villi, hallitsematon luonto. Lisäksi Lüthi väittää, että ihmesatujen metsät kiinnostavat päähenkilöitä ainoastaan seikkailupotentiaalin ja vaarallisuuden vuoksi (mt. 16). Olen samaa mieltä Lüthin kanssa siinä, että metsien kiinnostavuus on osaltaan seikkailupotentiaalin ansiota, mutta se ei mielestäni ole metsien ainoa kiinnostava elementti. Erityisesti aineistoni tarinassa *Retkeily* päähenkilö pysähtyy nauttimaan metsän äänistä ja tuoksuista, mikä on Lüthin mukaan epätyypillistä (mt. 18). Syy tähän löytyy mielestäni suomalaisesta kansanperinteestä, sillä erityisesti romantiikan ajalta nousseet metsän kauneuden ja koskemattoman luonnon aiheet yhdessä suomalaisen, rikkaan kansanperinteen kanssa ovat tehneet metsistä suomalaisille jo itsessään arvokkaita.

Aineistoni tarinoissa luonto ja kansanperinneviittaukset ovat punoutuneet voimakkaasti yhteen: tapahtumapaikkoina jokaisessa tarinassa on ei-urbaani ympäristö, kuten metsä tai merenranta ja jää. Tähän ympäröivään luontoon kytkeytyy paljon suomalaiseen kansanperinteeseen yhdistettyjä asioita kuten metsänpeitto, muinaishaudat ja kalastamiseen liittyvät perinteet. Myös kansanperinteelle tärkeä sauna esiintyy *Retkeilyssä*. Lisäksi *Retkeilystä* ja *Kelkkailusta* on löydettävissä saamelaiseen mytologiaan viittaavia elementtejä kuten saivojärvi ja isoisän šamanistiset piirteet.

Lopuksi

Tutkielmassani tarkastelin kolmea kotimaista creepypastaa. Koska tutkimuskohteeni on vielä verrattain uusi eikä aiheesta ole vielä kotimaista tutkimusta, selvensin tutkimukseni luvussa 2, millaisia creepypastat ovat, millaisilla sivuilla niitä kirjoitellaan ja millaisia kerronnallisia ratkaisuja tarinoissa on. Varsinaisia tutkimuskysymyksiäni olivat, millaisia juonellisia ja rakenteellisia ihmesatuelementtejä aineistossa on, sekä millaisia kansanperinteellisiä viittauksia tarinoissa on.

Aineistoni kerronnallinen analyysi paljasti, että aineistoni tarinat ovat kielellisesti hyvin rikkaita ja kerronnaltaan monipuolisia. Enimmäkseen yksikön toisessa persoonassa kerrotut tarinat kutsuvat lukijan keskelle tapahtumia ja tuottavat suurempaa immersiota, kuin perinteiset hän-muodossa kirjoitetut tarinat. Lisäksi selvensin, kuinka tarinoissa on havaittavissa trauman kertaamista: kertoja kutsuu lukijan tapahtumien keskelle sinä-pronominia hyödyntämällä ja täten saa lukijan todistamaan kertojan traumaa. Toisaalta tällainen lukijan suora puhuttelu on ihmesaduille epätyypillistä. Lisäksi esitin huomion, kuinka creepypastojen voi tulkita jäljittelevän suullista kerrontatilannetta, mistä johtuu tarinoissa esiintyvä aika- ja persoonamuotojen vaihtelu.

Hyödyntäessäni ihmesatunäkökulmaa havaitsin, että aineistoni creepypastat eivät noudata monilta osin ihmesatuperinnettä, mutta tarinoista on silti löydettävissä yksittäisiä ihmesaduille tyypillisiä elementtejä. Vedän ihmesatututkimukseni langat yhteen tarinakohtaisesti.

Ensinnä, *Nyyttijäbässä* tapahtumapaikka ja -aika kuvataan liian tarkasti, jotta kyseessä voisi olla ihmesaduille tyypillinen ajallinen ja paikallinen epämääräisyys. Päähenkilönä on kuitenkin nimetön, tavallinen ihminen, mikä noudattaa ihmesatuperinnettä. Toisaalta ihmesaduissa päähenkilön sukupuoli tehdään tiettäväksi ja päähenkilön ulkoisia sekä henkisiä ominaisuuksia kuvaillaan, mikä *Nyyttijäbästä* puuttuu. Hahmona *Nyyttijäbän* päähenkilö on kuitenkin melko yksiulotteinen toimija. *Lisäksi* tarinan päähenkilö ei ole lähdössä matkalle, vaan palaamassa sieltä. Päähenkilö on kuitenkin poissa kotoa, mikä on ihmesaduille ominaista. *Nyyttijäbässä*

päähenkilö kokee myös haasteen, kun hän pakenee nyyttiä kantavaa olentoa. Haasteen läsnäolo on ihmesaduille tyyppillistä, mutta *Nyyttijäbän* päähenkilö selviää tilanteesta tuurin avulla, mikä on ihmesaduille epätyypillistä. Tarinassa on kuitenkin viittaus ihmesaduista tuttuun apuriin, kun salaperäinen poromies varoittaa päähenkilöä nyyttiä kantavasta olennoista. Vaikka tarinassa ei esiinny eksplisiittisesti kieltoa ja sen rikkomista, pohdin sen hyvin implisiittistä mahdollisuutta päähenkilön kalastustapojen kautta. Esitin kalauhrin laiminlyömisestä mahdollisuuden, mutta varsinaiseksi tutkimustulokseksi en sitä lue pitävien todisteiden puuttessa.

Kelkkailussa ajallinen ja paikallinen epämääräisyys on ihmesatuperinteen mukaista, samoin päähenkilön yksiuotteisuus sekä poissaolo kotoa. Päähenkilö identifioidaan 16-vuotiaaksi pojaksi, joka toimii tarinassa eritoten juonta liikuttavana voimana. Lisäksi päähenkilön taianomaisena apurina esiintyy hänen isoisänsä, jonka varoitusta ja kieltoa päähenkilö jättää noudattamatta. Kiellon rikkominen johtaa vastustajan, eli laukkaavan kylmyyden, ilmestymiseen. Päähenkilön haasteena on selvitä häntä ja hänen kaveriaan jahtaavasta kylmyydestä. Isoisän antama neuvo kuitenkin pelastaa pojat, minkä johdosta he selviävät isoisän talolle ja isoisä loitsii heidät terveiksi. Tarinassa onkin läsnä klassinen kielto ja sen rikkominen, vastustajan välitön ilmestyminen, haaste ja taianomainen apuri.

Retkeilyn päähenkilö on vähiten ihmesatuperinteen mukainen: hänen ajatuksiaan ja tunteitaan kuvataan tarkasti, hän kykenee syvälliseen pohdintaan ja osoittaa ahneutta. Toisaalta hän on myös tavallinen ihminen. Tapahtuma-aika ja -paikka eivät ole kuitenkaan riittävän epämääräisiä ollakseen ihmesatuperinteiden mukaisia, vaikka päähenkilö lähtee matkalle pois kotoa. *Retkeilyssä* ei ole läsnä apureita, mutta tarinassa on implisiittinen kielto ja sen rikkominen, kun päähenkilö alkaa kaivaa muinaishautausmaata. Kiellon rikkominen johtaa haasteeseen, eli pelotavien olentojen takaa-ajosta selviämiseen. Päähenkilö kuitenkin selviää haasteesta omin avuin, mikä ei noudata ihmesatuperinnettä.

Kaikille tarinoille yhteistä on niissä esiintyvä huumori. Lisäksi tarinoiden loput ovat onnellisia, sillä jokainen päähenkilö selviää haasteestaan, vaikka eivät koe nousua sosiaalisessa asemassaan. Rakenteellisesti tarinat ovat melko samankaltaisia, mikä johtuu niiden kirjoitustavasta

eli vihertekstaamisesta. Toistuvia lauserakenteita tai motiiveja tarinoista ei löydy, mutta creepypastat itsessään ovat aina toistoa, sillä niitä levitetään kopioimalla keskustelusta toiseen. Myöskään aloitus- tai lopetuskaavoja tarinoista ei suoranaisesti löydy.

Viittaukset kansanperinteeseen ovat aineistoni tarinoissa vahvasti läsnä. Creepypastat itsessään muistuttavat memoraatteja, ja kahdessa tarinassa tapahtumapaikkana on metsä, jossa päähenkilöt kokevat metsänpeittoon viittaavia asioita. Lisäksi havaitsin, että *Retkeilyssä* on läsnä muinaishaudan tietoinen häiritseminen, mutta tarinassa on analysoitavissa myös viittaus saamelaiseen vainajalakäsitykseen ja saivojärveen. Myös päähenkilön pako supistuvan ja laajenevan maaonkalon kautta luo miellelyhtymiä ”maaemoon”. *Kelkkailussa* sauna ja siellä tapahtuva loitsinta viittaavat myös suomalaiseen kansanperinteeseen. Lisäksi päähenkilön isoisässä on šamanistia viitteitä, sillä hän osasi ennalta nähdä, että jotain tapahtuu ja saunassa laulaen loitsi pojat terveiksi.

Toisaalta tutkimukseni kohdeaineisto on hyvin suppea, joten yleistäviä päätelmiä creepypastoista ei voi tehdä. Tutkimukseni ja sen tulos koskevatkin vain aineistoni kolmea tarinaa. Esitän, että creepypastat hyödyntävät ihmesaduista tuttuja elementtejä, mutta ne eivät ole suoranaisesti ihmesatuja. Tarinoiden maailman kansanperinteelliset viittaukset kytkevät tarinat eritoten suomalaiseen maisemaan ja kulttuuriin, ja hyödyntävät näitä kulttuurillisia aineksia, kuten metsänpeittoa, tarinan kerronnassa. Kerronnallisesti yksikön toisen persoonan kerronta tuo tarinan lähelle lukijaa ja tuottaa immersiota, mutta myös kutsuu lukijan todistamaan kertojan traumaa. Lisäksi vihertekstaaminen tekee tarinoista lyhyitä ja ytimekkäitä, jolloin keskustelualuetta selaava potentiaalinen lukija jaksaa lukea tarinan kokonaisuudessaan.

Uskon, että kiinnostus creepypastoja kohtaan kasvaa niin lukijoiden kuin tutkijoidenkin keskuudessa, jolloin toivottavasti aiheeseen on mahdollista perehtyä kattavammin. Oma tutkimukseni toimii pienenä ja pinnallisena silmäyksenä erittäin runsaaseen ja monipuoliseen tarinamaailmaan, jonka creepypastat tarjoavat.

Lähteet

4chan 2017: Random. <http://boards.4chan.org/b/> (viitattu 12.11.2017)

Anttonen, Veikko 1994: "Erä- ja metsäluonnon pyhyys". Teoksessa Laaksonen, Pekka & Mettomäki, Sirkka-Liisa (toim.): *Metsä ja metsänviljaa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 24–35.

Bacchilega, Christina 2013: *Fairy Tales Transformed? : Twenty-First-Century Adaptations and the Politics of Wonder*. Detroit: Wayne State University Press.

Chess, Shira 2012: "Open sourcing horror". *Information, communication & society*. 15:3, 374–393.

Creepypasta Finland 2013–2014. <http://creepypastafinland.blogspot.fi/> (viitattu 12.11.2017)

Creepypasta Wiki 2010. http://creepypasta.wikia.com/wiki/Creepypasta_Wiki (viitattu 11.11.2017)

Finlex: *Muinaismuistolaki*. 17.6.1963/295. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1963/19630295> (viitattu 22.4.2018)

Fludernik, Monika 1994: *Second-person narrative as a test case for narratology: The limits of realism*. *Style* 28:3. 445–479.

Fludernik, Monika 1996: *Towards a 'natural' narratology*. London: Routledge.

Hatavara, Mari & Lehtimäki, Markku & Tammi, Pekka (toim.) 2010: *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus

Kacandes, Irene 2001: *Talk fiction: literature and the talk explosion*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Kivilaakso, Sirpa 2008: *Lumometsän syli. Anni Swanin satusymbolismi 1896–1923*. Jyväskylä: Atena.

Know Your Meme 2009a: Creepypasta. <http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta> (viitattu 14.2.2017)

Know Your Meme 2009b: Copypasta. <http://knowyourmeme.com/memes/copypasta> (viitattu 14.2.2017)

Know Your Meme 2011: *Green Text Stories*. <http://knowyourmeme.com/memes/green-text-stories> (viitattu 22.2.2018)

Koski, Kaarina 2010: *Kuoleman voimat. Kirkonväki suomalaisessa uskomusperinteessä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Leppälahti, Merja 2012: *Vahvaa väkeä. Kotimaisia uskomus- ja fantasiaolentoja*. Finn Lectura.

Lüthi, Max 1987: *Fairy tale as art form and portrait of man*. Bloomington: Indiana University Press

Manjoo, Farhad 2014: *Urban legends told online. 'Slender Man' story and the new urban legends*. <https://www.nytimes.com/2014/07/10/technology/personaltech/slender-man-story-and-the-new-urban-legends.html> viitattu 14.2.2017

McGonagill, Doris 2016: "The fairy-tale forest as a memory site. Romantic imagination, cultural construction and a hybrid approach to teaching the Grimms' fairy tales and environment". Teoksessa Jones, Christa & Schwabe, Claudia (ed.): *New Approaches to Teaching Folk and Fairy Tales*. University press of Colorado. 63–78

Meemi.info 2017a: *Luettelo Ylilaudan tageista, joita ei enää saa*. https://meemi.info/w/Luettelo_Ylilaudan_tageista_joita_ei_enää_saa (viitattu 12.11.2017)

Meemi.info 2017b: *Viherteksti*. <https://meemi.info/w/Viherteksti> (viitattu 12.11.2017)

Meemi.info 2017c: *Vihertekstitarina*. <https://meemi.info/w/Vihertekstitarina> (viitattu 12.11.2017)

Palmén, Tiia 2017: *Antti katosi erämaahan 11 vuotta sitten – syyskuussa etsijän puhelimeen tuli viesti: "Jätä Karigasniemi rauhaan"*. <https://www.mtv.fi/uutiset/rikos/artikkeli/antti-katosi-eramaahan-11-vuotta-sitten-syyskuussa-etsijan-puhelimeen-tuli-viesti-jata-karigasniemi-rauhaan/6608922#gs.9KrXZsg> (viitattu 15.11.2017)

Pentikäinen, Juha 1995: *Saamelaiset: Pohjoisen kansan mytologia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Propp, Vladimir 2012: "Wonder tales". Teoksessa Forrester, Siberlan (ed.): *The Russian Folktale by Vladimir Yakolevich Propp*. Detroit: Wayne State University Press. 147–224.

Pulkkinen, Risto 2011: "Saamelaisten etninen uskonto". Teoksessa Seurujärvi-Kari, Irja & Hallinen, Petri & Pulkkinen, Risto: *Saamentutkimus tänään*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Pulkkinen, Risto 2014: *Suomalainen kansanusko. Samaaneista saunatonnttuihin*. Tallinna: Gaudeamus.

Pulkkinen, Risto & Lindfors, Stina 2016: *Suomalaisen kansanuskon sanakirja*. Tallinna: Gaudeamus.

Pyrhönen, Heta 2010: *Bluebeard gothic: Jane Eyre and its progeny*. Toronto: University of Toronto Press.

Reddit 2011: Minecraft. *Notch posts images of new Mob*. https://www.reddit.com/r/Minecraft/comments/i09ma/notch_posts_images_of_new_mob/c282dzt/?context=1 (viitattu 12.11.2017)

Reitan, Rolf 2011: "Theorizing Second-Person Narratives: A Backwater Project?" Teoksessa Krogh Hansen, Per & Iversen, Stefan & Skov Nielsen, Henrik & Reitan, Rolf (ed.): *Strange Voices in Narrative Fiction*. Berlin: De Gruyter. 147–174.

Richardson, Brian 2006: *Unnatural Voices. Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*. Columbus: The Ohio State University Press.

Siikala, Anna-Leena 1992: *Suomalainen šamanismi. Mielikuvien historiaa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Tieteen termipankki 2014: *Autotelinen*. <http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:autotelinen> (viitattu 24.2.2018)

Vanhatalo, Kimmo 2017: *Creepypasta – totuuden jälkeisen ajan kauhutarinoita*.

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/01/23/creepypasta-totuuden-jalkeisen-ajan-kauhutarinoita>
[viitattu 14.2.2017](#)

Warner, Marina 2014: *Once upon a time. A short history of fairy tale*. Oxford: Oxford University Press.

Wiles, Will 2013: *Creepypasta – With a flood of dark memes and viral horror stories, the internet is mapping the contours of modern fear*. <https://aeon.co/essays/creepypasta-is-how-the-internet-learns-our-fears> (viitattu 6.9.2017)

Virtanen, Leea 1999: *Suomalainen kansanperinne*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Ylilauta 2016a: Paranormaali. *Creepy- tms. jännityskertomukset*. <https://ylilauta.org/paranormaali/58991025#no60356573> (viitattu 21.3.2018)

Ylilauta 2016b: Ihmissuhteet. *Parisuhdeonnistumisia*. <https://ylilauta.org/suhteet/52342620#no52349510> (viitattu 23.4.2018)

Ylilauta 2017: Satunnainen. *Eikö langalle Antti Hanhivaaran katoamisesta ole jatkoa?* <https://ylilauta.org/satunnainen/72844792> (viitattu 15.11.2017)

Ylilauta 2018: Tietopaketti mainostajille. <https://ylilauta.org/?mainostus> (viitattu 19.4.2018)

Liitteet

Liite 1: Nyyttijäbä

Paskapuheeksi tätä varmaan väitetään, väittäkää pois. Pahoittelen Lapin murteen pahoinpite-
lyä, en osaa sitä oikein toisintaa :|

>vuosi 2009

>eräjormailmassa Lapissa

>tarkka sijainti ei tiedossa, mutta noin ~15 kilometriä(?) Värriöjärveltä itäänpäin

>Värriöjärvi on muuten kiva paikka, käykää kalastelemassa jos ikinä liikutte niillä suunnilla

>ole tulossa juurikin kalastamasta, hyvä saalis mukana käärittynä sanomalehtiin erillisessä nyytissä,
joka on olalla kepin nokassa ihan Nuuskamuikkuseen liittyvistä syistä :D

>kävele, ihan normaali keskipäivä kesäisessä Lapissa - aurinko on murhaavan kirkas ja taivaalla ei ole
pilven pilveä, kaikki näyttää vähän epätodelliselta kirkkaine varjoineen

>aina vähän kuumottaa liikkua metsässä tähän aikaan, yöt on ihan se ja sama mutta keskipäivä ja ilta-
päivä kuumottaa, varsinkin jos on pilvetöntä

>päädyn pienelle tielle

>tsekkaan välittömästi kartan, huomaan että tuli lähdettyä vähän väärään suuntaan

>paikannan kuitenkin tien jolla luulen olevani

>okay

>tie mutkittelee tavalla jolla kartalla mutkitteleva tie ei mutkittele

>kartantsekkausta lisää, en löydä sellaista tietä kartalta missään suunnassa Värriöjärveltä

>no mitäs vittua

>eipä tuo ala kuumottamaan, Lapissa jotenkin eksyn aina ja aina myös löydän oikeaan paikkaan lopulta

>epäile että tie on vaan jäänyt merkkäämatta karttaan, ei ne Lapin alueen kartat niin tarkkoja tai hyvin
tehtyjä ole

>tiellä tulee vastaan joku poromies tai muu korven asukki

>torrakko kainalossa

>kohottaa sen välittömästi mut nähdessään

>"PYSÄHY!"

>pysähdyn ja ihmettelen että mitä vittua, yleensä alueen poromiehet tykkää jutella ja vaihtaa kuulu-
misia ihan liiaks asti

>"MITÄ ON NYYTISÄ?"

>"kalaa lol :D?" t. minä

>"Näytähä!"

>näytän sanomalehtiin käärityt kalat

>poromies laskee aseeseen

>"onkos pyssyä sinul?"

>"tä, ei?" t. minä, kuka nyt asetta kantaa eräjormailureissulla (tai ehkä joku, mutta ei se Suomessa oo yleistä)

>"tuus mukana sit, täältä lähet poies"

>vie pari kilometriä kunnes tulemme Värriöön menevälle tielle

>"menet sinne, etit Aslakki Jaakopinpoika Poronvaginan (joku lappalaisnimi, ei niistä ota selvää), se vie täältä pois sinut"

>ala miettimään että mitä vittua

>kysy miksi

>poromies katsoo hetken aikaa

>ei sano yhtään mitään hetkeen

>sitten lopulta: "et kuules ole ainua sielu sil tiellä mistä tulit."

>"jos näet tiellä jonkun kekä on samalla tavalla nyytti olal, nii rukoile et o täys nyytti. Et sinä halua tietää mitä siel on, elä turhaan kysy."

>"jos se sinult jotai kysyy, tai jos se sinu lähelle tulee, pistä käet ristii ja rukoile nii maan helvetisti. Sulje silimät nii on helpompaa se mikä on tulos."

>kokoajan se näyttää itsekini niin järkyttyneeltä ja pelokkaalta että kuumottaa kaksin verroin

>jaaha.

>ok.

>selvä.

>lähde kävelemään sellaisissa kuumotuksissa että harvoin on tullut koettua

>aika pitkän matkaa on kylään

>lähde hölkkäämään hetken kuluttua kun kuumotus käy liiaksi

>juokse lopulta ihan täysillä kohti värriötä, metsä ympärillä tuntuu hiljaiselta ja harvinaisen ahdistavalta

>puut tuntuu nojaavan päälle, tuntuu niinkuin metsä hiljaiseen haluaisi imeä mut sisälleen

>saatanan vittu ei helvetti

>tajua että kunto ei kestä

>pakko hidastaa

>käänny katsomaan taakse kuumotuksissa, ihan vaan että onhan se tie vielä tyhjä, onhan

- >ja kaukana takana tiellä seisoo joku.
- >hahmo on liian kaukana että siitä saisi selvää, mutta sen olalla on keppi, ja kepin nokassa täytenä pullisteleva nyytti
- >se katsoo minuun päin.
- >lähden juoksemaan, kunto kestää yhtäkkiä mitä vaan
- >lopulta se pettää kuitenkin lopullisesti
- >huohottaen ja hölkäten pelkään hidastaa
- >lopulta saavun pienelle pellontapaiselle
- >kylän laitamilla
- >vähän muisti pätkee tässä kohtaa (adrenaliini), mutta kompastelen sen poikki aivan umpiväsyneenä ja kylään ja lähimmän talon ovelle
- >napautan ovelle
- >joku vastaa heti, ikään kuin olisi vartonut ovella pitkäänkin
- >soperran että pitäisi joku etsiä, saa nimestä about puolet oikein
- >ovelle vastannut rouvashenkilö tietää kenestä on kyse
- >katsoo metsän laidalle ikkunasta
- >ikkunasta näkee erittäin hyvin "pellolle" ja vähän matkaa metsäpolulle, joksi tie oli muuttunut
- >pellon laidassa seisoo hahmo nyytin kanssa
- >soperra jotain että oli hyvä että pääsin juoksemaan pakoon
- >nainen katsoo minua vähän sillee säälivästi
- >"et sinä pakoon päässy. sillä vaan on nyytti täynnä."
- >kysy että miten niin, selkeästi olin sitä edellä (enhän ollut nähnyt sitä sen jälkeen kun pääsin juoksemaan)
- >nainen pudistaa päätään
- >"minä katoin täältä ikkunasta."
- >"se oli sinun takana koko ajan."

Lyhennän tästä, kun tuli kirjoitettua muutenkin helvetisti, ja sanon vaan että löydettiin Aslakki Poronpoika Jaakopin vagina vai mikäolikaan, se heitti mut autolla omalle autolleni, ajoin vittuun enkä ole käynyt Lapissa sittemmin.

Liite 2: Kelkkailu

>talvi

>16v

>kaverin porukoilla uusi moottorikelkka

>tietenkin pakko päästä ajelemaan

>sopikaa lähtevänne sunnuntaina ajamaan meren jäälle

>helvetin kylmä viikko, varmaan talven kylmimpiä

>pekka pouta povaa sunnuntaista erityisen vittumaista

>ei paljoa meidän hurjien mieltä paina

>sunnuntai tulee ja markus ajaa tuliterän moottorikelkan kanssa pihaan

>heitä helvetisti lämmintä ajohaalareiden alle ja ota oman perheen kelkka alle

>sopikaa ajavanne ensin isoisäsi luo joka asuu lähellä meren rantaa

>hurjastelkaa ojanpenkkojen ja peltojen läpi lumen pöllytessä takananne

>tää se vasta on elämää

>kurvatkaa isoisän pihaan

>menkää sisälle hörppäämään kupillinen kahvia ja juttelemaan isoisän kanssa

>kertokaa suunnitelmistanne lähteä meren jäälle koettamaan uutta kelkkaa

>isoiän ilme muuttuu huolestuneeksi

>"eikö kannattaisi mennä jonain lämpimämpänä päivänä? siellä on hirveä viima ja kamalan kylmä."

>totesimme olleemme pukeutuneet hyvin olosuhteisiin, ja että puhelimella saisi hälytettyä apua jos jotain tapahtuisi

>isoiä ei näytä tyytyväiseltä

>kertoo, ettei meidän poikien kannattaisi tällaisena päivänä lähteä meren jäälle.

>mutta jos on aivan pakko niin pysykää sitten rannan tuntumassa

>ja erityisellä äänenpainolla käski, että jos jotain eriskummallista tapahtuu niin ajatte suorinta reittiä rantaan.

>"ilman minkäänlaista kiertelyä tai kaartelua. suoraan rantaan ja tänne"

>katseltiin markuksen kanssa ihmeissään toisiamme, että mikä saa isoiän noin totiseksi.

>juodaan kahvit loppuun ja jutellaan mukavia isoiän kanssa

- >kun olemme lähdössä isoisä toteaa lämmittävänäsä saunan paluutamme varten ja tekevän lämmintä juomaa
- >kiittelemme markuksen kanssa ja kerromme viipyvämmä varmaan reilut pari tuntia
- >lähtekää moottorit huutaen kohti merenrantaa
- >lähtekää rantaa ensin etelään päin, ottakaa viivoja kisailkaa ja etsikää hyviä luonnollisia hypyreitä
- >vähän kylmä mutta diilataan asian kanssa
- >kääntykää takaisinpäin ja pysähtykää
- >markus osoittaa muutaman kilometrin päässä rannasta olevaa saarta ja ehdottaa kisan viito-panoksesta
- >antaa minulle sadan metrin etumatkan
- >kiinni veti
- >ei se nyt niin kaukana ole kuitenkaan rannasta
- >hanat kaakossa saarta kohti
- >markus saavuttaa voi koira
- >viimeisellä sadalla metrillä markus hivuttautuu ohi
- >perkele
- >markus toteaa kisan olleen tiukka ja ehdottaa uutta samalla viiden euron panoksella
- >markus osoittaa pari kilometriä kauempana olevaa pientä saarta
- >isoiän sanat muistuu mieleen, mutta revanssi on nyt pakko voittaa
- >uusi lähtö kohti kaukaisempaa saarta
- >markus kusee sadan metrin arvioinnin tällä kertaa ja jää pahemmin jälkeen
- >voita kisa tällä kertaa täpärästi
- >pysähtykää saaren rannikkoon
- >mitä vittua?
- >jäällä kaksi epämääräistä tummaa pötköä
- >ajakaa lähemmäs
- >hylkeitä!
- >kaksi hyljettä jäätyneenä jään päällä
- >ajakaa ihan viereen ja nouskaa ihmettelemään jäätyneitä hylkeitä
- >jokin on pielessä, hylkeet ovat jäätyneet pää pystyasentoon ja silmät ovat aivan auki
- >näyttäisi olleen hengitysreikä aivan vieressä mutta sekin on jäätynyt kiinni

- >ihmetelkää, että mitä vittua on tapahtunut samalla kun navakka tuulenpuuska puhaltaa yhtäkkiä rannasta päin
- >tuulenpuuska tuo välittömästi sanoinkuvaamattoman kylmyyden, aivan kuin ei olisikaan enään vaatteita päällä laisinkaan
- >markus huudahtaa että hyi vittu kun tuli kylmä
- >samassa jäädä kuuluu kaukaa outo ääni
- >kuin joku kova löisi jäähän ja se kaikuisi koko meren jäädä
- >Sama ääni toistuu hitaasti uudestaan ja uudestaan
- >jähmettykää markuksen kanssa paikoillenne kuuntelemaan
- >ääni tiheytyy ja tuntuu tulevan lähemmäksi
- >viima ja kylmän tunne sisällämme kasvaa vain entisestään
- >kuvittele pahin kuumehorkan aiheuttava vilu ja kylmät väreet potenssiin kymmenen
- >markus sanoo puoliksi ääneen "laukkaa"
- >ääni todellakin kuulosti vähän hevosen laukalta, mutta jää sai siihen aikaan helvetillisen kaiun
- >muistettiin markuksen kanssa samalla hetkellä mitä isoisä oli aikaisemmin sanonut
- >pakokauhuinen katse oli kaikki mitä tarvittiin, molemmat tiedettiin että nyt piti päästä rantaan
- >moottorikelkan melunkin yli saattoi kuulla laukkaavien askelten lähestyvän ja samalla kylmyys tuntui vain voimistuvan
- >pian askeleet tuntuivat olevan aivan kohdallamme
- >koetin huutaa mutta suunikin tuntui olevan aivan kohmeessa, itseasiassa koko kroppa tuntui aivan turralta
- >tuntui kuin kylmyys tunkeutuisi itse sieluun
- >askeleet kuulostavat loppuneen takanamme
- >olemme päässeet jo lähemmän saaren rinnalle
- >laukkaus kuitenkin alkaa puskea taas moottorien pauhun yli
- >tällä kertaa se tulee takavasemmalta ja voimistuu koko ajan
- >askeleet kaartavat vasemmalta ohi ja lähtevät kaartamaan edestämme ikäänkuin ajaen meitä oikealle
- >muistamme kuitenkin isoisän neuvon ja ajamme suoraan jään alta kuuluvien askelien yli kohti rantaa
- >muutama sata metriä rannasta laukkaus vaimenee ja sielua hyytävä kylmyys alkaa helpottaa

- >ajakaa suoraa kyytiä isoisän pihaan
- >aikaa ei ole kulunut kuin ehkä tunti ja vartti mutta isoisä on ulkona odottamassa
- >isoiä kiroaa, että jumalauta pojat olisitte nyt kuunnellut mutta alkaa samalla toimia
- >moottorikelkan päältä kipuaminenkin tuntuu ylivoimaisen vaikealta tehtävältä kokovartalo-kohmeessa
- >isoiä nappaa minut samantien kainaloonsa ja raahaa saunan eteiseen ja hoipertaa hake-maan markusta myös saunalle
- >"nyt pitää toimia nopeasti"
- isoiä avaa saunan oven ja käskee meidän riisua saunan sisällä
- >vaatteiden riisuminen on kuin yrittäisi paeta pakkopaidasta
- >markuksen ja minun hampaat hakkaavat yhteen tuhannen luurangon voimalla samalla kun isoiä auttaa vaatteita päältäämme
- >vaatteet pois saatuamme isoiä antaa meille kupilliset jonkinlaista lämmintä teetä
- >maku on etova mutta se saa nopeasti voimistuvan lämmön tunteen leviämään koko kropassa
- >isoiä komentaa meidät asettumaan makuulle lauteille, sulkemaan silmämme ja keskitty-mään lämpöön
- >samalla hän alkaa laulaa outoa sävelmää jonka sanat tuntuvat ikäänkuin valuvan korvista läpi
- >tavallaan tajusin sanat mutten ymmärtänyt niitten merkitystä
- >markus alkoi kysyä, että eikö hypotermiaa pitäisi hoitaa hitaasti lämmittäen?
- >isoiä määrätietoisesti totesi, että tämänlainen kylmyys on karkotettava heti ja nopeasti
- >"nyt sulje vain silmät ja keskity lämpöön sisälläsi"
- >isoiä jatkoi taas tutun mutta täysin vieraan sävelmän laulamista
- >en muista tämän jälkeen muuta kuin sisälläni kasvavan lämmön ottavan vallan hyytävältä kylmyydeltä ennenkuin vaivuin uneen
- >herättyäni tunsin oloni kummallisen normaaliksi
- >markus istui hiljaa saunan lauteilla ja isoiä jatkoi sävelmän hymäilemistä
- >en ole nähnyt isoisää koskaan niin huojentuneen näköisenä kun hän huomasi minunkin ole-van tajuissani
- >"jaaha pojat, teillä taitaa olla minulle tarina kerrottavana"
- >kertokaa isoisälle tapahtumien kulku
- >isoiän ilme vakavoituu taas
- >"se on hyvä, että tulitte tänne ennen merelle lähtöä"

>"olisitte muuten päätyneet jonnekin merelle jäätyneinä kuin ne hylkeet"

>kysyimme, että mikä se jään alla laukkaava ääni oikein oli

>"ei kukaan tiedä tai ole halunnut ottaa selvää, siitä kun viimeksi näin kävi on todella pitkä aika."

>juuri muuta isoisä ei asiasta suostunutkaan puhumaan, toisteli vain kuinka onnekkaita poikia olimme

>ajelimme sitten isoisältä kotia kohti, pihaani päästyämme ihmettelimme hetken tapahtuiko tuo juuri meille vai olimmeko vain uneksineet

>yritimme markuksen kanssa udella myöhemmin lisää tietoa isoisältäni, mutta hän totesi meidän tietävän jo kaiken tarpeellisen

>ei enään ikinä ajelua meren jäällä

>hevosen laukkaus saa kylmät väreet peittämään koko ihoni

>kylmetyn huomattavasti entistä helpommin

Liite 3: Retkeily

Itse olen intohimoinen luontoihminen ja pyrin pääsemään metsään kävelemään/vaeltamaan aina kun mahdollista. Ihan tunnin-parin lenkistä yön yli kestäviin, joten metsä on tuttua ympäristöä ja sen asujaimiston tunnen melko hyvin. Lähinnä tulee vaelleltua tässä länsi-suomen alueella, koska metsä alkaa kotitalon tontilta ja jatkuu jatkumistaan. Joskus pienempänä lueskelin Kingin Eksyneiden jumalan, ja kuumottelin tapahtumia omilla reissuillani. Olen myös kiinnostunut Suomen heimojen muinaisuskosta ja metsäläismytologiasta metsänhenkiseen ja peikkoiseen. Luonnollisesti en näihin sen kummemmin usko, mutta aina toisinaan metsässä kuulee tai näkee/aistii jotakin uutta, ikäänkuin tähän maailmaan kuulumatonta. Tämä tapaus sattui vuosia sitten, ollessani ehkä ripari-ikäinen. Tuolloin uskonnolliset asiat ja henkimaailma kiinnostivat kovasti, kuten montaa muutakin siinä herkässä iässä. Olin ehkä pienen hetken uskossakin. Tiedä sitten, liekö asialla jokin yhteys tapahtumiin, kun kansanperinteessä luonnonhenget ja pitus (ei se kristillinen) vihaavat kristinuskoa ja kristittyjä.

>Tarkoitus lähteä pienelle parin tunnin vaellukselle melko lähelle kotitaloa, kuitenkin en siinä suunnassa juuri ole kulkenut

>kaveri vaellut siellä ja kertonut löytäneensä rautakautisia röykkiöhautoja metsässä kulkevan harjun laelta

>seems legit koska joistakin näistä olen kotiseutumuseon arkistoista lukenutkin

>kuitenkin löydetty ja merkitty vain pieni osa, koska muinaista asuinalueita ja hautoja verrattain runsaasta

>osa tietysti sammaloitunut ja jo metsänpohjan peitossa

>lähde patikoimaan varhain aamulla, pienoinen kullanhimo ja maine tietysti mielessä kiiluen, muistissa vielä poikaiden seikkailukirjat ja elokuvat joissa pikkupojat löytävät muinaiskuninkaiden aarteita yms.

>kaunis ilma, linnut laulavat ja elämä tuntuu mukavalta

>metsän rauhoittava vaikutus laskeutuu päälle, tunne nenässäsi miellyttävä kuusimetsän ja sammaleen aavistuksen kostea tuoksu, kuuntele välillä metsän ääniä

>ihaile luonnon kauneutta mutta yritä painaa mieleesi maanmerkkejä myös. Kompassi kyllä mukana, mutta en mielellään käytä koska jollakin lailla pilaa tunnelmaa. Tästä syystä jätän

kellonkin pois ja yritän arvioida käyttämäni aikaa auringon mukaan. Kännykkä on varoiksi mukana, mutta pois päältä eikä se täällä jumalan selän takana kunnolla toimikaan

- >suunnista suurinpiirtein siihen suuntaan, mistä kaveri kertoi harjun hautoineen löytyneen, ole myös tutustunut alueen karttoihin jo aiemmin mainitussa kotiseutumuseossa
- >huomaa maaston viettävän hienoisesti ylöspäin, tiedä suurinpiirtein missä olet
- >saavu harjun juurelle
- >mielestäni kaveri kertoi kävelleensä vain noin puolituntia metsässä ennen harjulle saapumistaan, omasta mielestäni itsellä mennyt jo päälle tunnin, ehkä parikin. Aikaa kuitenkin hankala arvioida, vääristyy metsässä helposti ja kuusakko muuttunut pikkuhiljaa tiheämmäksi
- >oikeastaan jo melko tiheäksi ja jollakin lailla muinaiseksi
- >naavaa ja käppyräisiä oksia, oikea peikkometsä
- >tämä on aika jännää mutta kivaa
- >ala kapuamaan harjua, usko kuusakon harvenevan korkeamalla
- >osittain näin käykin, ja nyt näkee jo hieman paremmin ympärilleen
- >saavuta harjun huippu ja ala kulkemaan sitä pitkin
- >kauaa ei mene kun näet ensimmäisen röykkiön
- >kivet luonnollisesti sammaleen peitossa ja näyttäisi joskus avatulta, kiviä sikin sokin ympärillä ja keskellä sen näköistä, että joskus sieltä etsitty jotain
- >ei heatingseja koska tämä melko normaalia entisaikaan, ihmiset uskoivat täällä päin näiden hautojen mahdollisesti sisältävän kultaa ja muita aarteita ja niitä rohkeimmat avasivat jos löysivät
- >fiilistele hetken paikalla, jatka pian matkaa
- >jatka melko pitkältä tuntuva aika ennen seuraavaa röykkiötä joka näyttäisi olevan harjun päässä, sen takaa alkaa alamäki
- >tutustu röykkiöön, tämäkin avattu
- >Hieman pettyneenä harkitse kotiin palaamista, koska aikaa mennyt jo useampi tunti ja harjukin näyttäisi päättyvän, tästä löytäisi melko vaivattomasti kotiin veivän polun jota tulin
- >katsele harjulta tihenevään kuusimetsään, huomaa hieman yllättäen kauempana kivikasa
- >tämän katson vielä
- >saavu röykkiölle
- >avaamaton, muinaisuus on käsin kosketeltavaa

- >fiilistele tässäkin pieni hetki, mieti kuka tähän on haudattu ja miksi tämä hauta on koskema-ton.
- >istu kivelle lepäämään ennen kotiin paluuta, mieli kirkkaanpana koska löysit kuin löysitkin "uuden" haudan.
- >hetken mielijohteesta ala siirtämään kiviä
- >ensin varovasti, sitten tiuhempaan kullanhimon kasvaessa mielessäsi
- >vierittele kiviä pois ja yritä päästä pohjalle
- >alemmat kivet melko isoja, saa tehdä jo tosissaan työtä näiden siirtämisessä. Laske reppu rökkiön viereen jottei heilu selässä työskennellessäsi
- >älä löydä vielä mitään, runsaasti kuitenkin jo kiviä siirrellyt joten pidä tauko
- >istuessasi huilaamassa tunne jonkin muuttuneen
- >metsä tuntuu hämärämmältä ja hiljaisemmalta
- >oikeastaan hyvin hiljaiselta, ei kuulu lainkaan eläinten ääniä tai edes puiden kahinaa, ihan kuin olisi jonkin kuplan sisällä
- >kuumotu hieman
- >päätä jättää haudan avaaminen ja poistua kotiin
- >kuusenlatvustot alkavan varovasti havisemaan harjun suunnalla
- >kuuntele
- >ääniä harjulta tai sen alta
- >juuri ja juuri kuultavaa ikäänkuin huminaa tai kuiskutuksia
- >harjun suunnalta voimakas rysähdys, sitten toinen, sitten kolmas, lähestyvää ääntä
- >ei saatana, nyt mennään.jpg
- >lähde vastakkaiseen suuntaan, siis syvemmälle metsään koska mielikuvassa karhu tai susi tu-
lossa kohti.
- >pyri liikkumaan ripeästi ja syöksy lopulta saniaispuskaan piiloon. Paska piilo mutta sutta ei juoksemalla pääse pakoon eikä mielessä käy mahdollisuus kiivetä puuhun
- >jää kykkimään
- >ei ääniä, ei hahmoja
- >kuumottele piilossasi pitkä aika
- >nouse ylös. Metsä näyttää vieraalta. Ole menettänyt pienoisisä paniikissa suuntavaistosi

- >aurinko siivilöytyy kuusakon läpi, tajua olevan jo iltapäivä. Tähän mennessä mennyt pirusti kauemmin kuin olit suunnitellut ja edessä vielä pitkähkö matka metsää pitkin että pääset edes metsätielle jolle jätit luotettavan Tunturi Tigerisi
- >No voehahevovittu.net. Reppu jäänyt rökkiölle, repussa kompassi ja kännykkä
- >Yritä löytää jälkesi, älä onnistu
- >tarkastele ympäristöäsi
- >Totea olevasi eksynyt
- >Voi saatanan vittu
- >Toisaalta kuumottaa yrittää löytää reitti kotiin uutta kautta, toisaalta kuumottaa palata samaan suuntaan koska ei tiedä mikä siellä rymisteli ja onko se edelleen siellä
- >Ei paljoa vaihtoehtoja, yritä auringosta päätellä suunta ja lähde suuntaan josta oletat tullesesi
- >Mikään ei näytä tutulta
- >vaella jonkin aikaa, tässä kohtaa alkaa pieni paniikkini ja pelko hiipiä mieleen. Väärään suuntaan lähtiessä voi vaeltaa kymmeniä kilometrejä ennen kuin saavuttaa edes kärrypolkua
- >Jatka määrittelemättömän ajanjakson ajan, harjun olisi jo pitänyt tulla vastaan aikapäiviä sitten
- >ilkeä tunne jatkuvasti takaraivossa, selkäpiitä karmii, se tunne kun joku tai jokin katsoo
- >tältäkö saaliseläimestä tuntuu?
- >näe välillä vilahduksia silmänurkistasi, kuin jokin livahtaisi puun takaa kivan tai toisen puun taakse. Kun käännyt katsomaan et näe mitään. Kuusten latvuston havina muistuttaa kuiskuttelua, aivan kuin keskustelisivat keskenään vieraalla kielellä
- >kuumotukset alkavat nousemaan. Maasto muuttuu vaikeaksi, isoja kiviä ja sammaleikkoja joihin ei tee mieli astua
- >tulee tunne kuin metsä ajaisi tiettyyn suuntaan, kuiskuttelu yltyy, vilahdukset silmänurkassa näön rajoilla kiihtyvät ja niitä menee oikeastaan koko ajan
- >ole vaeltanut tuntikausia, jano ja nälkä tässä vaiheessa oli 9000 bull mentulan rahkanvajetta
- >Metsä aukeaa edessäsi
- >edessä suo, keskellä jonkinlainen metsikkö, sen verran iso ettet näe sen toiselle puolelle kuusten lomasta. Suo ei ole iso, eikä erityisen vaikeakulkuisen näköinen joten päätät mennä sen yli ja levätä keskellä olevalla saarekkeella.
- >väistele suonsilmiä, siirry mättäältä mättäälle.
- >saavuta lopulta saareke

- >Aurinko alkaa painumaan mailleen
- >tiedä että olisi suoranainen itsemurha vaellella öisessä metsässä, on jo elokuu joten yöt pimeät ja lopullinen eksyminen varmaa
- >päätä tutkia tukikohtasi, ala kiertämään saarekettä
- >tajua saarekkeen olevan palvon suurempi kuin näytti
- >kuitenkin joka suunnalta suon ympäröimä, gutt.
- >lähde kohti saarekkeen keskusta
- >saavuta keskus
- >keskellä ikovanhoja puita ja pieni aukea
- >aukealla röykkiöhauta mutta paljon isompi kuin metsässä näkemäsi
- >röykkiön ympärillä kiviä kehässä pystyssä
- >juuh eli tämä tekeekin oloni miellyttävämmäksi
- >toisaalta fiilistele olevasi mahdollisesti ensimmäinen ihminen joka tämän näkee satoihin vuosiin, et muista lukeneesi mainintaa tällaisesta. Toisaalta et muista lukeneesi mainintaa ylipäättään suosta tällä alueella.
- >nälästä ja pelosta huolimatta seikkailija sinussa saa vallan ja päätä tutkia röykkiötö koska olet kiinnittänyt huomiota sammaleen uupumiseen lähes koko röykkiöstä
- >siirry kivikehän piiriin
- >välitön vierauden tuntu, kuin uppoaisi kylmään veteen. Äänet sumenevat, tuntuu kuin aurin-
gonvalo himmenisi, iho menee kananlihalle, näkö hämärtyy, näyttäisi kuin kivet värisisivät ja kuuluu todella korkeaa, kuulon ylärajoilla kiljuntaa/sirinää, tätä siis ei kuule kunnolla , se lähinnä tuntuu
- >peruuta ja lähes kaadu pois kehästä
- >välittömästi piiristä poistuessasi maailma väreineen palaa, äänet palaavat ja näkö kirkastuu
- >enpä taida mennä tuonne uudelleen
- >Mieti kuinka järkevää on sittenkään yöpyä täällä, toisaalta vaihtoehtona olisi sekoilu yöllisessä metsässä, valoisaa aikaa vain muutama tunti jäljellä, ole toivottomasti eksyksissä.
- >no ehkä tässä ei käy mitään jos en vain ole tuon piirin lähellä T:rationalinen mieli
- >tutki saarekettä lisää, löydä mustikoita joita syöt pahimpaan nälkäsi. Herkullisia!
- Muulla saarekkeella isoja kiviä, suurin usemman metrin korkuinen ja näiden väliin jää kapeita "kujia". Huomaa erään tällaisen kujan keskellä alaspäin kiven alle viettävä kolo.
- >mäyrän tai ketunkolo? ei tee mieli tutkia lähempää.

- >jatka tutkimuksiasi ja löydä muutaman kiven läheltä painauma maassa, siellä kirkasta vettä.
- >erämaalähde sammuttaa janosi
- >hengaa lähteen reunalla ja mieti omiasi kun huomaat jotakin kirkasta lähteen pohjalla
- >kumarru lähteen päälle
- >pohjalla kimmeltää kultaa, lähde on kuitenkin melko syvä, ehkä metrin, puolitoista, etkä halua kastella itseäsi joten katsele kultaa ja mieti miten sen saisi helposti ylös. Näyttäisi joltakin soljelta tai korulta näin äkkiseltään
- >tuijottele edelleen kun alat kiinnittämään huomiota pohjan muotoihin
- >pohja lähinnä kiveä, koru lepää kuin aseteltuna laakealla kivellä keskellä pohjaa
- >silmäsi tarkentavat yllättäen veden pinnalla näkyvään heijastukseesi
- >takanasi on varjo
- >kiepahda ympäri, ehdi tajuamaan ettei siellä ole ketään, tajua että kivi jolla kyykit on liukas, tunne huimaava putoamisen tunne, molskahda lähteeseen.
- >räpiköi vedessä
- >räpiköi? Mitä vittua
- >kädet eivät ylety reunalta reunalle eivätkä jalat pohjaan
- >ei ole mahdollista! Heatings 9000 auringonjumalaa

- >Pyri reunalle, kivet liukkaita ja lähde tuntuu suurenevan jatkuvasti
- >katso alas veteen
- >pohjaa ei erota
- >pimeydessä liikettä
- >Jokin nousemassa ylös
- >revi itsesi reunaan pitkin ylös, konttaa ja kompuroi paniikissa kauemmas
- >mitään ei nouse lähteestä
- >palaa lähteelle
- >lähde näyttää entisenlaiselta, pohja erottuu hyvin ja sillä lepäävä kultakoruu. Ei koko lähde voi muutenkaan olla halkaisijaltaan kuin metrin tai kaksi
- >päätä jättää koru veden väelle

- >Kylmä
- >siirry aivan saarekkeen ulkoreunalle ja tee nuotio

>kuivattele aikasi ja ala pohtimaan äsken kokemaasi

>päädy vaihtoehtoihin:

>a) löit pääsi syöksyessäsi saniaisiin ja tällä hetkellä makaat pusassa verta vuotaen kuhmu päässä

>b) olet saanut jonkinlaisen myrkytyksen syystä x ja hallusinoit koko tilanteen

>c) häpäistessäsi hautaa jouduit metsänpeittoon

>mikään ei vaikuta mukavalta vaihtoehdolta. Unta tämä ei ole, kylmä, nälkä ja pelko liian todellisia

>ala tekemään mielessäsi testamenttia

>tunteja kuluu, mitään uutta ei tapahdu epämiellyttävää vierauden ja tarkkailun tuntemusta lukuunottamatta

>alkaa olemaan pimeää

>onneksi kuutamo jotta näkee hyvin

>nuotio hiipumassa, päätä hakea läheiseltä ammoin myrskyssä kaatuneelta puulta lisää poltettavaa

>nuotio pilannut pimeännäön, nyt alkaa palaillemaan

>kuule kuiskinaa, metsä huokailee suon laidalla

>huomaa suolla siellä täällä palavia pieniä sinisiä liekkejä

>virvatulia? ei tämä ole mahdollista!

>virvatulien takana liikettä

>silmiä pitkin suon laitaa, kuunvalo heijastuu tummista hahmoista

>hahmot seisovat kahdella jalalla, pitkät riippuvat kädet heiluvat hitaasti liikkeen tahtiin, silmät loistavat epäinhimillistä sisäistä valoa. Pää on osa yläruumista, kaulaa ei ole

>hahmot ovat liikkeellä, tulevat kohti saarekettä, suuntaavat nuotion suuntaan

>voi, voi, voi hevovvituunvittuuuu!

>käänny kannoillasi, jätä nuotio ja pakene

>kompastellen siirry syvemmälle saarekkeelle

>huomaa sinertävää kajastusta puiden takaa

>huomaa tullesi takaisin kivikehälle ja sen sisällä olevalle röykkiölle

>röykkiön päällä palaa sininen liekki

>katsoessasi röykkiön päältä lähtee vierimään kivi

- >röykkiö näyttää hengittävän
- >lisää kiviä irtoilee ja vierii pitkin reunoja
- >Maan alta kuuluu kuminaa
- >kuin suuri rumpu tai valtava sydän
- >TUM TUM TUM TUM
- >tunne maan tärähtävän jokaisen lyönnin myötä
- >Käänny ja pakena
- >tajua ettei ole mihin pakenisit
- >seuraava vaisto: piiloudu
- >lähde toikkaroimaan pimeässä kuunvalaisemassa metsässä kohti aiemmin huomaaviasi kiviä
- >kuule kuinka kivien kolina kiihtyy takanasi, jokin tai jotkut ovat tulossa maailmaan
- >kaatuile, saa naarmuja ja mustelmia
- >saavu kuitenkin kiville
- >painu niiden kivien väliseen solaan, jossa näit aiemmin kolon
- >edelleen siellä
- >konttaa jalat edellä koloon, kasaa pieniä kiviä suuaukolle paniikin kasvaessa
- >arvioi näkemisesi olentojen jo saavuttaneen saarekkeen
- >makaa hiljaa kuin kuollut
- >tunne maan jymähtely, kuule rummutus, kuiskinta korvissa yltyy
- >peruuta syvemälle onkaloon. Onkalo on pitkä mutta kapea ja viettää alaspäin
- >pimeää kuin mörön perseessä
- >saavuta lopulta pohja, tai ainakin jonkinlainen este
- >käänny vaivalloisesti ympäri
- >tajua onkalon jatkuva ylöspäin, sieltä kajastaa heikkoa kirkasta valoa
- >OK
- >kuule kuinka onkalon suulla olevia kiviä hypistellään
- >kuule kuinka niitä aletaan siirtämään syrjään
- >kuule raskasta hengitystä, sipinää, pahanenteistä urahtelua, en osaa sitä muutenkaan kuvailla
- >hetkellisesti onkalon suulta paistaa kuun valoa sisään, sitten se peittyy
- >jokin seisoo aukon luona peittäen kehollaan valon

>kuule pimeässä kuinka jokin alkaa ahtautumaan koloon, kuule kynsien raapivan ympäröivää kiveä

>olento alkaa ahtamaan itseään onkaloon

>kuule ikäänkuin huokailia tai valitusta olennon hivuttautuessa eteenpäin

>se huokailee nimeäsi

>olennon silmät

>ei tästä maailmasta

>lähesty

>tyrmäävä haju iskee tajuntaasi

>mullan ja mätänevän ruumiin löyhkä

>pyri ylöspäin viettävään tunneliin

>hetken jalat ruopivat märkää multaa, sitten saat kehosi liikkeelle

>huutopaniikki-itkua ja maan kaapimista

>ahda itseäsi ylöspäin

>tunne hajun voimistuvan

>kuule huokailua

>se kuuluu myös pääsi sisässä

>lähesty

>ole jo lähes kokonaan ylös viettävässä tunnelissa

>tunne kuinka jokin tarttuu kenkääsi

>kenkä lähtee irti

>kuule alapuoleltasi murinaa ja maiskutusta

>pettynyt räähkäisy

>kuin keihäs seppo rädyn kädestä, sinkoat tunnelia ylemmäs perkeleen saattamana

>ahtaa, tuupi ja työnnä itseäsi kohti tunnelin yläpäässä hohtavaa kirkasta valo

>ahnaat kädet tavoittelevat jalkojasi, raapaisevat pohkeeseesi syvän haavan

>olet jo liian pitkällä ja tunneli liian ahdas olennolle

>raivokasta ulvontaa monesta kurkusta

>itse maa tuntuu olevan elossa ja liikkessä

>tunne olevasi kuin synnytyskanavassa tempoileva vauva, maa vuoroin puristuu sinua vasten ja vuoroin vetäytyy niin, että olet lähteä luisumaan olennon kitaan

- >maa laajenee taas
- >ei supistu enää
- >cliffhanger
- >vittu
- >onkalo ei ole enää niin ahdas, joten tajua olennon nyt mahtuvan perääsi
- >niin se on lähtenytkin
- >>inhottava haju voimistuu, kuule olennon kehosta lähtevä limainen ääni sen puristuessa kiviseen synnytyskanavaan
- >rukoile jumalaa ja huuda allahia repiessäsi itseäsi syvyyksistä ylös
- >saavuta katto
- >edessä kiviä ja niiden takana pilkistää valoa
- >ala repimään kiviä alas, kuule niiden tippuvan kiipeävän olennon päälle ja vastaanota raivonsekainen pulputus, kuin hukkunneen kurkusta kuuluva
- >jatka
- >tippuvat kivet varmasti hidastavat olentoa koska se ei vielä ylety kiinni minuun
- >vielä yksi kivi
- >nyt mahtuu
- >revi itseäsi ylös
- >kivet joista otat kiinni alkavat valumaan maan nieluun ja pelkäävät niiden vetävän sinut mukaansa
- >jatka ja jatka, altasi kuuluu kammottavia ääniä kivien paiskautuessa olennon niskaan
- >lopulta saa kiivettyä ylös
- >revi itsesi kivien yli maalle
- >kivet jatkavat sortumistaan
- >peittävät aukon
- >peittävät olennon
- >pälyile ympärillesi pakopaikkaa etsien
- >tajua auringon paistavan
- >tajua lintujen laulavan
- >tajua istuvasi maassa röykkiöhaudan äärellä joka on keskeltä kuopalla, ikäänkuin sitä olisi kaivettu... tai kuin se olisi romahtanut sisäänsä.
- >Tajua myös haudan reunalla makaavan reppusi

Kotiinpaluusta minulla ei ole juuri muistikuvia, otin reppuni ja jollakin tavalla onnistuin löytämään metsätien jota seuraamalla pääsin isommalle tielle jota pitkin kulkenut auto noukki minut mukaansa. Kun pääsin kotiin, olivat vanhempani suunniltaan ja poliisietsinnät aloitettu. Olivat luulleet minun joko karanneen tai joutuneen onnettomuuteen, koska olin ollut poissa lähes kolme päivää. En osannut sanoa mitä oli tapahtunut, mutta lääkäri joka ompeli pohkeesani ammottaneen haavan kiinni epäili minun lyöneen pääni tai muutoin loukanneen itseni ja sen vuoksi olevan kykenemätön muistamaan tapahtumia. Vanhempani tenttasivat aikansa, mutten koskaan uskaltanut kertoa sitä mitä luulen käyneen, sehän olisi kuitattu huumehoureena. Tigeriä ei löytynyt koskaan, sillä muutaman päivän kuluttua lähtiessäni isäni kanssa sitä hakemaan, emme löytäneet metsätietä jota pitkin olin tuolle tuomitulle vaellukselle lähtenyt. Muistin aivan varmasti risteykset ja mutkat, mutta siinä missä tien piti kulkea, oli vain sankkaa kuusimetsää.