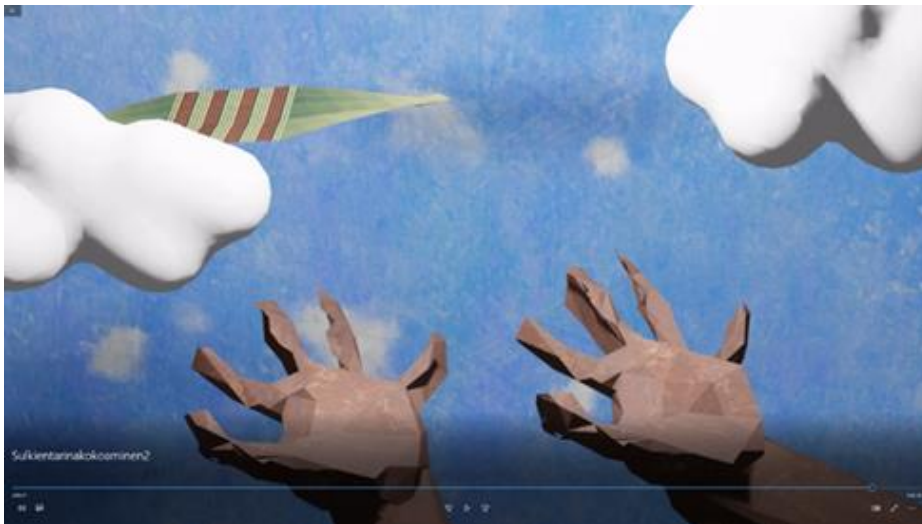


## MANDAN-MYYTTI RETKI TAIVAALLE - VISUAALISEN JA NARRATIIVISEN KOMBINAATIO

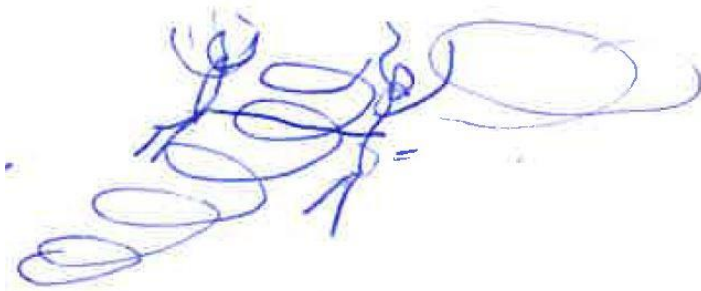


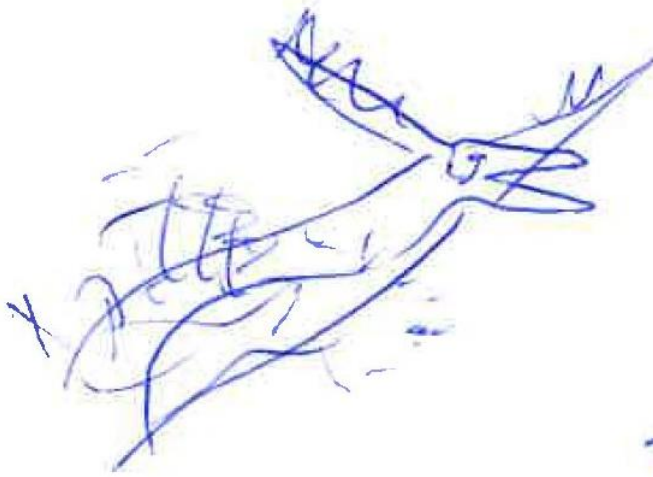
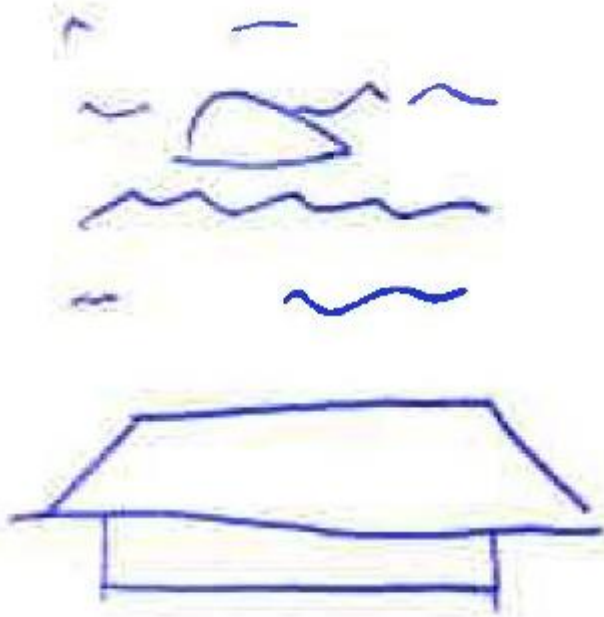
Video. Sulkien tarina

Tuplatrilogiasrajan tulkintaosassa Sanalistoista listateoriaan olen sivunnut Mandanmyyttiä, joka on poimittu Lévi-Straussin Mytologiikoissa esittämästä englanninnokseesta. Sisällön ymmärtäminen on käännösten kourissa kärsinyt. Siksi Studio Meemimiksaus päätti ensimmäisenä kokeiluna visuaalisen ja narratiivisen taidon kombinoinnista kokeilla kyseisen myytin toimivuutta visuaalisena ja rakenteellisena tarinana.

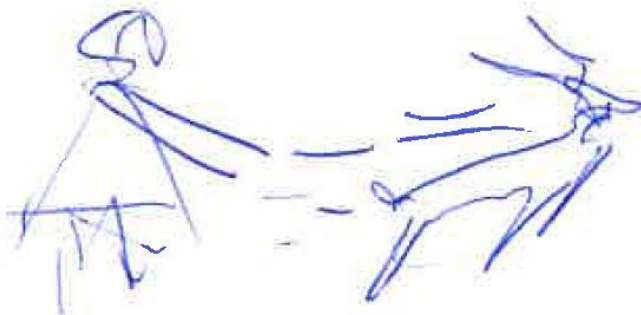
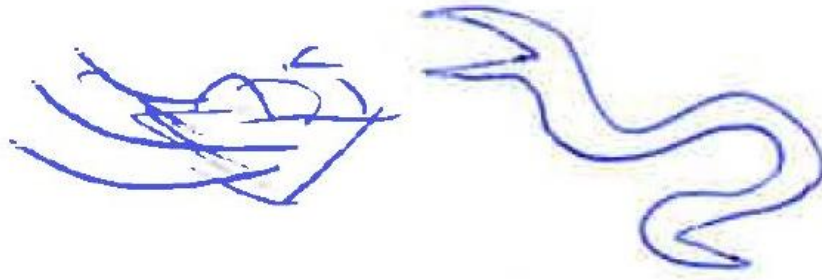
Kun raakasuumennos oli tehty, niin animoija laati sen pohjalta oman näkemyksensä Story boardiin. Sen tuloksena syntyi sattumalta 30 funktiota eli liki Proppin satukaavan verran kohtauksia. Kohtausten sarja kronologisesti oli seuraava:

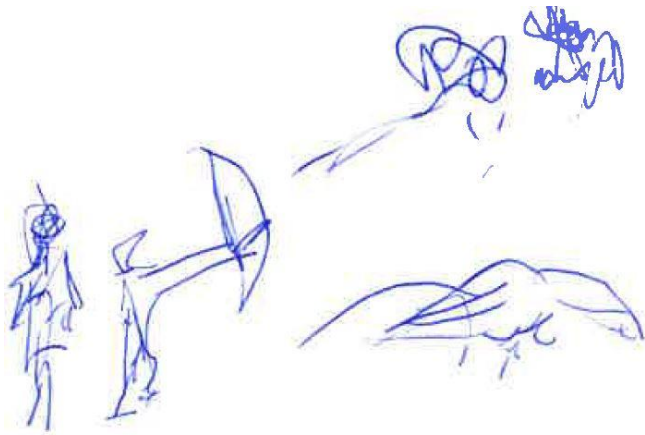


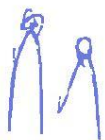
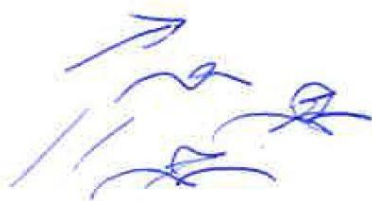
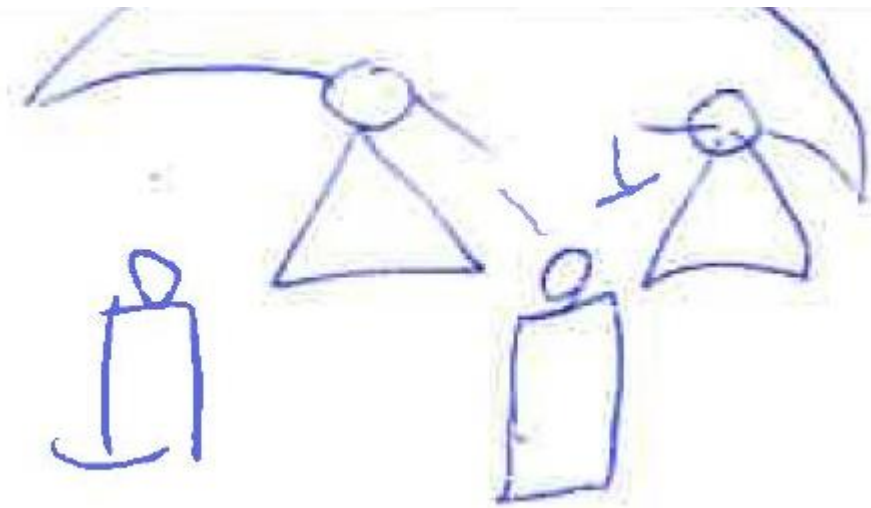


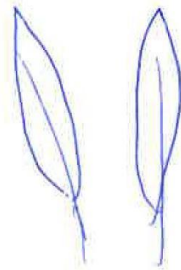
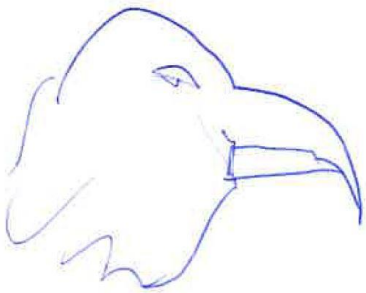
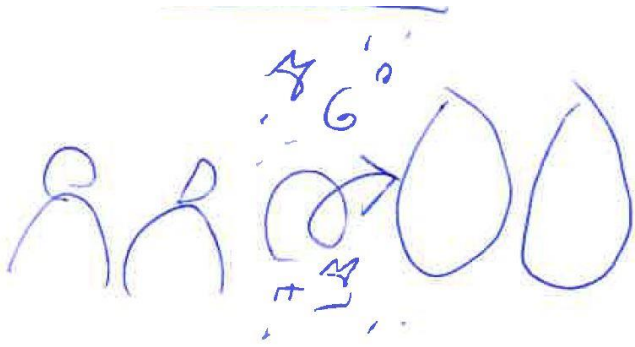


7









## Mandanmyytti Sulkien tarina

Siihen aikaan, kun kylät olivat lähellä Sydänjoen suuta, siellä asui suuri päällikkö, joka oli isä kahden eri äideistä syntyneiden poikien isä. Vanhempi heistä oli järkevä, nimeltään Musta poppa, nuorempi oli nimeltään Siimeksen kasvatti; jotkut kutsuivat häntä nimellä Löyhkä-poppa, koska hän oli hieman typerä ja koska häntä kiusattiin.

Eräänä päivänä, kun he metsästivät, veljekset yllättyivät sillä riistaa ei ollut löydettävissä. Pian he tulivat mökkiin, jossa: minä muuan mies käveli jotain selässään kiinnittämättä mitään huomiota kahteen metsästäjään. Veljekset menivät sisälle majaan, joka oli tungokseen asti täynnä kylkiluita, kieliä ja lihaa palvattuna. Odotettuaan turhaan omistajaa paikalle, he söivät ja joiivat itsensä kylläiseksi, sitten he nukahtivat.

Aamulla he lähtivät lounaaseen siihen suuntaan mihin isäntä oli mennyt eivätkä taaskaan nähneet yhtään riistaa, joten he palasivat takaisin majaan, ja jälleen sama mies kantoi jotain selässään ohittaessaan heidät katsomatta ja puhumatta.

Seuraavana päivänä veljet päättivät selvittää mysteerin, he pysyttelivät huolellisesti tuulen alapuolella lähestyessään majaa, jotta mies ei haistaisi heitä. Kun mies tuli ulos, he tarttuivat häneen. Kantamus kaatui maahan ja päästi sellaisen parkaisun, että ihmiset kuuluivat sen pitkien matkojen päähän. Laukku hakosi ja kaikki riistaeläimet juoksivat kaikkialle maastoon. Mies oli pitänyt niitä vallassaan.

Kaksi sankaria jäi majaan yöksi ja jatkoivat matkaansa aamulla. Heti kohta he näkivät jotain valkoista maassa. Se kupli ja Löyhkä-poppa tahtoi ampua siihen nuolen, mutta Musta poppa kielsi ja kehotti jättämään se rauhaan. Ilmiö osoittautui toranadoksi, joka räjähti ja nosti heidät ilmaan, he ehtivät vain sitoa itsensä yhteen jousen narulla. He lensivät yli suuren joen ja laskeutuivat saarelle Arikaran seudulla, vettä riitti silmän kantamattomiin.

Seuraavana päivänä he varustautuivat näkemään, millainen saari oli. He saapuivat polulle, joka johti heidät suureen maalaistaloon, ja näkivät maissipeltoja ja puutarhoja joka puolella sekä naisen, joka oli kuolematon eukko Iätär. (Vanha nainen, joka ei koskaan kuole)

- Olen iloinen tulostanne, sanoi eukko ja tarjosi maissimuhennosta pienestä, mutta käyttölepoisesta kiposta. Veljet kaipasivat nälkäänsä myös lihaa ja menivät metsästämään. Heidän ei tarvinnut mennä kauas, kun he näkivät peurapukin ja ampuivat sen. Vanha nainen suostui tekemään siitä kuivattua lihaa, vaikka hän ei sellaista ruokaa itse syönyt. Viedessään peuraa ulos, eukko käski peuraa juoksemaan karkuun. Veljekset voisivat peuroja, jos haluavat, mutta heidän piti keittää ja syödä se metsässä, sillä kyseiset eläimet olivat Kuolemattoman eukon puutarhan vahteja.

Eräänä päivänä vanha nainen pyysi, etteivät veljekset menisi metsästämään, vaan piiloutuisivat lähelle majaa. Veljekset näkivät piilopaikastaan nuoria naisia menevän majaan yksi kerrallaan. Naiset kantoivat uhrilahjoina kuivattua lihaa tai keitettyä liha-aterioita. Naiset olivat maissikorvia (maissin haltijoita), jotka joka syksy hakivat turvapaikkaa Kuolemattoman eukon luota kunnes kevät saapuisi. Ajan mittaan naisten maissikoruksen siemenet kypsyivät, ja





vanha nainen pani ne säilöön paikoilleen, sen mukaan minkälaista maissia ne esittivät. Hän otti lihan varastoon syötäväksi talven aikana.

Vanha nainen suostui heidän lähtöönensä ja hankki heille aterian, joka oli valmistettu neljän lajin maissista, pavuista,

auringonkukansiemenistä; keitetystä kurpitsasta. Ateria tuli antaa palkaksi käärmeelle, joka veisi heidät veden yli. Tämä pitkäsarvinen käärme, jonka pään päällä kasvoi ruohoa, salviaa, pajuja ja puuvillapuu, oli yksi neljästä lauttamiehistä ja yksi niistä kolmesta, jotka piti jättää rauhaan. Yhdellä näistä oli yksi sarvi, toisella haarautunut sarvi, ja kolmannella oli päässä kaksi sarvea sekä taimikasvusto sarvien välissä. Kuolematon eukko vannotti veljeksiä pyytämään käärmeeltä, jotta se painaisi päänsä alas rantahietikolle. Silloin heillä olisi tilaisuus hypätä pois kyydistä.

Kaikki tapahtui aivan kuten vanha nainen oli sanonut. Käärme virkistyi saamistaan maissipalloista, ja jaksoi saavuttaa vastarannan. Se ei kuitenkaan kyennyt taivuttamaan päätään maahan. Mustapoppa hyppäsi veteen, jossa käärme melkein nielaisi hänet. Hänen veljensä päätti käyttää käärmettä laskeutumistelineenä, mutta kun hän saavutti nenän, hirviö nielaisi hänet. Mustapoppa hyppäsi toiselle puolelle; Siimeksen kasvatti istuskeli mukavasti asettuneena hirviön valtavassa poskessa, ja kehotti vanhempaa veljeään liittymään seuraan. Mutta varovainen

Mustapoppa kieltäytyi ja itki. Tähän kului kolmen päivää. Neljäntenä yönä Mustapoppa näki vedessä ihmisen heijastuksen seisomassa rannalla pukeutuneena hänen takkiinsa karvapuoli ylhäällä. Mies kysyi itkun syytä ja selitti käärmeen tuleva lähemmäksi rantaa, koska se pitää maissipalloista. Mustapoppa vastasi, ettei hänellä ollut yhtään maissipalloa jäljellä. Suojelija oli antanut vain maissipallon, joka oli tehty auringonkukan siemenistä, paljosta kanista ja vähästä maissista. Seuraavana neljännen päivän aamuna sankari tarjosi sitä käärmeelle anellen sitä avaamaan kitansa niin leveäksi, että hän voisi nähdä viimeisen vilauksen veljestään. Käärme suostui, mutta kieltäytyi panemasta päätään rannalle ja kysyi, onko taivaalla mitään mustia pilviä. Mustapoppa väitti, ettei siellä ollut yhtäkään, tarttui veljeään ranteista ja veti hänet ulos. Sillä hetkellä pitkä salama leimahti ja tappoi ison käärmeen.

Tuntematon suojelija, Ukkoslintu toi veljekset, jotka olivat käyneet tiedostamattomassa, takaisin aistitajuntaan ja maalliseen majaan. Ukkoslinnulla oli vaimo ja kaksi tytärtä, jotka kiireellä leikkasivat käärmeen pieniksi paloiksi, mutta vaimo jäi vuoteeseen koko päiväksi. Ukkoslintu huomasi vieraiden olevan erittäin aktiivisia, heillä oli enemmän voimaa kuin tavallisilla intiaaneilla, joten hän tarjosi heille tyttäriään vaimoksi, vanhemmalle vanhempaa tytärtä, nuoremmalle nuorempaa tytärtä.

Vanhin veli vaati saada nuoremman tyttären, pyyntö oli tässä yhteydessä kohtuuttomasti t1ien takia Piittaamatta appensa varoituksista kaksi sankaria aloitti sarjan vaarallisia seikkailuja, alkaen he tekivät voitokkaita retkiä tuhoamalla lintuja terrorisoivia hirviöitä. He myös huolehtivat anopistaan, joka oli loukannut jalkansa piikkisian piikkeihin. Tämä tapahtuma oli ajanut linnut pois pesimäpaikoiltaan.



Eräänä päivänä Ukkoslintu pyysi vävyjään piilottautumaan majan nurkkaan, koska hän odotti joitain sukulaisia vierailulle. Korpit, varikset ja haukat sekä kotkat saapuivat peräkkäin, ja jokainen laji sijoittui omille paikoilleen lajin mukaan. Aterioituaan ruokansa, jona oli kaksipäinen käärme, viimeinen sankarien surmaama hirviö, Ukkoslintu julkisti heille pelin voitetuksi, ja esitteli linnut omille ihmisilleen. Pian linnut lähtivät pois, koska oli jo syksy: Keväällä he kaikki kokoontuisivat taas, kun he olisivat palanneet muuttomatkaltaan seuraavana keväänä.

Niin linnut lähtivät vanhoista pesistä talveksi pois. Kun kevät palasi ja oli aika siirtyä ylävirtaan, linnut kokoontuivat ja päättivät muuttaa kaksi nuorta miestä linnuiksi, jotta he voisivat lentää yhdessä. He muuttivat miehet linnunmunaksi, josta nuoret miehet syntyivät uudelleen valkopäämerikotkina (*Haliaeetus leucocephalus*) ja oppivat nopeasti lentämään ylös taivaalle. He kaikki lähtevät yhdessä ja matkasivat Missourin laaksoon. Totellen viisaiden vaimojensa neuvoa veljet valitsivat kotkien tarjoamista aseista vanhimmat ja kuluneimmat miekat, koska nämä olivat niitä aseita, joissa oli maagista voimaa luoda salamoita ja tappaa käärmeitä. Kun lintuparvi lensi yli Mandan-kylän, sankareiden isä piti juhlat kaikkien isojen lintujen kunniaksi, kuten hän joka kevät tähän aikaan vuodesta teki.

Kotkiksi muuttuneet miehet halusivat tulla takaisin omaan ihmishahmoonsa ja kutsuivat lintuvaimonsa mukaansa. Vaimot kieltäytyivät koska pelkäsivät sairastuvansa ihmisten joukossa, sen sijaan he antoivat miehilleen maagiset höyhenet, jotka edustaisivat heitä riiteissä, joita intiaanit tästä lähtien viettäisivät joka syksy siihen aikaan, kun linnut muuttavat etelään.

(Lähde Claude Lévi-Strauss/Mytologiikoita M503 "Retki taivaalle" , suomennos mrå)

#### Mandanmyytti – Lintujen matka

Sulkien tarina on funktioltaan eri kuin mitä juonen motiiveista voisi päätellä. Motiivit on mahdollista rinnastaa satukaavan mukaisiksi funktioiksi, mutta silloin tarinamotiivien järjestys muuttuu radikaalisti.

- 1) Kaksi sankaria
- 2) Liha-aitta
- 3) Reppuselkäinen mies
- 4) Tuulen alla piileskely
- 5) Reppumiehen yllätys
- 6) Uni
- 7) Valkoinen vaahto
- 8) Tornadolla lentäminen
- 9) Saarella
- 10) Iso talo



- 11) Ijätär (Kuolematon akka)
- 12) Saaliseläin
- 13) Saaliseläimen vapautus
- 14) Teppokeitto (keittoa metsässä)
- 15) Neitojen vierailu
- 16) Rinnakkaiselo
- 17) Käärmeelle ruokaa
- 18) Lentävä sarvikäärme
- 19) Käärmeen kidassa
- 20) Käärmeen poskessa
- 21) Salama osuu käärmeeseen
- 22) Paluulento
- 23) Aktiivisia miehiä
- 24) Tytärten tarjoaminen vaimoiksi
- 25) Lintuhirviön metsästys
- 26) Lintujen pidot
- 27) Linnut lähtevät matkaan
- 28) Linnut palaavat takaisin
- 29) Linnunmunaksi muuttuminen
- 30) Sulkien tarina
- 31) Mandanmyytti Lintujen matka, vuodenvuorokierros

Yksittäisen funktion sijasta kannattaa muuntaa funktiot merkityslajeiksi ja etsiä niille tulkinta-avaimet kolmikantaisena myteemien, periaatteiden ja meemien kombinaationa esimerkiksi seuraavaan tapaan.

Visuaalisen toteutuksen telos1 on luonnosvaihe, story board, jossa kokonaisuus hahmottuu. Sulkien tarina -video on telos2 eli toteutus ja lopputulos. Folkloristi Satu Apo on Proppin funktioista todennut ne enemminkin toiminnan piireiksi. Tutkielmassani Sanalistoista listateoriaan listasin tällä periaatteella Proppin funktiot kymmeneksi toimintapiirin kokonaisuudeksi, joka on laadittu esitetyn storyboard-näkemyksen pohjalta nimettynä.

Merkityslajit	Myteemit	Veedit prinsiipit	Meemit
<b>I F1 + F10</b>	magia	rytmi	verkko
<b>II F11 + F20</b>	fantasia	väri	ennakointi
<b>III F14 + F12</b>	mystiikka	avaruus	regiimi
<b>IV F9 + F26</b>	primitivia	symmetria	meemipleksi
<b>V F15 + F19</b>	folklore	soveliasuus	näkökulma
<b>VI F16 + F13</b>	luonto	viiva	evoluutio
<b>VII F28 + F31</b>	demoni	mittakaava	kognitio
<b>VIII F5 + F27</b>	sakraali	valo	uskomus
<b>IX F4 + F7</b>	balladi	rakenne, pinta	kieli
<b>X F24 + F29</b>	legenda	viimeistely	replika
<b>XI F18 + F21</b>	sankari	asema	kilpa
<b>XII F8 + F17</b>	traaginen	ykseys	gender
<b>XIII F6 + F22</b>	pastoraali	mittasuhteet	väestö
<b>XIV F2 + F3</b>	ylevä	tasapaino	altruismi
<b>XV F23 + F30</b>	eksotia	muoto	innovaatio
<b>Fokus kombinatoriikka</b>	eleellisyyys + satu	liike/koko	imitaatio/humpuukki

*Taulukko 35. Merkityslajit rinnastuksineen myteemeihin, meemeihin, prinsiipeihin.*

Telosryhmän toiminnan piiri: F1 + F16 + F31

Kaksi sankaria pyrkii selvittämään, minne kaikki riista on kadonnut.

- 1) Kaksi sankaria
- 16) Rinnakkaiseloa
- 31) Mandanmyytti Lintujen matka, vuodenkiertorituaalit



Vääryysryhmän toiminnan piiri: F6 + F30 + F7

- 6) Uni
- 30) Sulkien tarina
- 7) Valkoinen vaahto

Oikeusryhmän toiminnan piiri: F2 + F3 + F8

- 2) Liha-aitta
- 3) Reppuselkäinen mies
- 8) Tornadolla lentäminen

Selviytymisryhmän toiminnan piiri: F9 + F22 + F19

- 9) Saarella
- 22) Paluulento
- 19) Käärmeen kidassa

Toimintaryhmän toiminnan piiri: F25 + F14 + F 26

- 25) Lintuhirviön metsästys
- 14) Teppokeitto (keittoa metsässä)
- 26) Lintujen pidot

Vastaiskuryhmän toiminnan piiri: F10 + F12 + F18

- 10) Iso talo
- 12) Saaliseläin
- 18) Lentävä sarvikäärme

Seikkailutyhmän toiminnan piiri: F11 + F21 + F20

- 11) Kuolematon akka
- 21) Salama osuu käärmeeseen
- 20) Käärmeen poskessa

Selvitysryhmän toiminnan piiri: F4 + F5 + F17

- 4) Tuulen alla piileskely
- 5) Reppumiehen yllätys
- 17) Käärmeelle ruokaa

Matkaryhmän toiminnan piiri: F15 + F23 + F27

- 15) Neitojen vierailu
- 23) Aktiivisia miehiä
- 27) Linnut lähtevät matkaan

Tunnistusryhmän toiminnan piiri: F13 + F24 + F29

- 13) Saaliseläimen vapautus
- 24) Tytärten tarjoaminen vaimoiksi
- 29) Linnunmunaksi muuttuminen

Tarinan fokusta ei story board -vaiheessa ollut, mutta selvästi myytti kertoi vuotuisjulan, riitin synnystä vuodenvaihteen aikoihin. Juhlat rinnastuvat peijaisiin, suomalaiset pitävät syksyisin hirvi-peijaisia, ruotsalaisilla on kevätrouva-perinteenä kurkineen ja Mandan-heimolla omat muuttolintujuhlat, jossa rumpu kumajaa mennyttä, nykyistä ja tulevaa.

Sulkien tarina saavuttaa myyttisyydessään eepiset mittasuhteet, mikä testautui ryhmittelemällä tarina uudelleen. Tällä kertaa viisijaolla, jolloin syntyi 5x5 ryhmittely ja loput kuusi metafunktiota. Kas näin.

Ratkaisussa olen rinnastanut eri sovelluksia ja etsinyt niille Sulkien tarinasta vastaavan kohdan.

Rinnastuksina Mandan-myyttiin on käytetty emotiofunktioita, tautfunktioita sekä Kalevala-funktioita, mistä syntyi eepposkaavatesti. Matkalaiset ovat allegoria ihmiselämän kaarelle eli elämänpituiselle matkalle syntymästä kuolemaan, muutoin matkalaisella tarkoitetaan muuttolintuja.

## METAFUNKTIOT

I Aloitusfunktiot : F1 ja F3 (Koodi +-) metapiirre: MATKALAISET

F1 valmistus, sukujuuret (poissaolo) / **Kaksi sankaria 1.**

F3 virhekäyttö/houkutukset (kieltorikkomukset) / **Tornadolla lentäminen 9.**

II vastusfunktiot: F2 ja F7 (oodi--)metapiirre: VASTAISKU

F2 käyttöohjeet/kieltämykset (kielto) / **Valkoinen vaahto 8.**

F7 myyntikielto/Välirikot (konnuus) / **Saaliseläimen vapautus 14.**

III hallintafunktiot: F13 ja F24 (koodi ++) metapiirre: SELVIITYMINEN

F13 markkinavaltaus/menestys (koetilanne) / **Käärmeen poskessa 21.**

F4 markkinointi /apuvoimat (taikaesine) / **Sulkien tarina 31.**

## KONSULTAATIO

F10 Markinat/valloitukset/**Tuulen alla piileskely 4.**

F6 Laatu/luotettavuus / **Aktiivisia miehiä 24.**

F4 Tuotetiedot/valmentautuminen / **Saarella 10.**

F9 Palautteet /kannustus / **Reppuselkäinen mies 3.**

= JÄLJITYS

F22 Menestystuote/Onnekkuus /**Eläimet karkaa 6.**

= ERISTYS

## II VIESTINTÄ

F17 OMINAISUUDET/tyypillisyydet / **Iso talo 11.**

F27 Tunnettuus/Imago / **Uni 7.**

F28 REFERENSSIT /Maininnat / **Neitojen vierailu 16.**

F30 POISTUMA /Rangaistus / **Keittoa metsässä 15.**

=

## KÄYTTÄYTYMINEN

F5 INFORMAATIO /**Valmistautuminen 17.**

= VALMIUDET

### III MATKAT

F11 lanseeraus/uran alku / **Linnut menevät 28.**

F20 uusiokäyttö/loppuelämä / **Paluulento 23.**

F15 Logistiikka/toimipaikat / **Linnut tulevat, muuttomatka 30.**

F19 tuotekehittely/epäkohdat/ **Reppumiehen yllättäminen 5.**

= MATKALAISET

F23 patenti/auttajat / **Käärmeelle ruokaa 18.**

= LYYLITYS

### IV SOTA

F21 kilapilijat/antagonit / **Saaliseläin 13.**

F16 toimivuus/työtehtävät / **Salama osuu käärmeeseen 22.**

F8 Tuotevastuu/arvot / **Liha-aitta 2.**

F25 Ominaisuudet/vaatimukset / **Lintuhirviön metsästys 26.**

=

### ELÄIMET JA HIRVIÖT

F12 markkinatavoite/päämäärä / **Lentävä sarvikäärme 19.**

=

### RIISTA

### V SANKARITEOT

F14 Markkinointi /Apuvoimat / **Sulkien tarina 31.**

F31 Kierrätys /Maine / **Lintujen pidot 27.**

F18 erityisominaisuudet /Saavutukset / **Tyttäret vaimoiksi 25.**

F26 kysyntä /arvoasema / **Käärmeen kidassa 20.**

=

### VAPAUS

F29 uutuustuote/Asennemuutos / **Linnunmunaksi muuttuminen 29.**

=

### MUUTOS

Tarkastelu osoittaa, että Sulkien tarinaa voi hyvällä syyllä kutsua minieepokseksi, Mandan-heimon perusmyytiksi, jolla on universaali ulottuvuus. Se on tarina, joka kiehtoo ja synnyttää mielikuvia, ajattaomia. Kertoohan tarina Ijättärestä (lätär), suomalainen myyttiperinne tunnistaa läisen hirveksi ja joskus ukkoseksi. Tämä voi viitata yhteiseen myyttiseen tarinan alkulähteeseen Siperian aroilla. Kun sanat ovat kadonneet, kuvat puhuvat puolestaan.

Mandankieli on kuollut kieli, syntyperäisesti sitä ei puhu enää kukaan. Mandankielen taitaja Indre Park elää vielä: <https://aisri.indiana.edu/profiles/staff/park.html>