

Nuorten fantasia sankarin kehityskertomuksena

Nuori päähenkilö kasvaa aikuiseksi ja pelastaa maailman

Kaisa Pulkkinen

Kirjallisuuden kandidaatintutkielma

Taiteiden ja kulttuurin laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2014

Ohjaaja: Risto Niemi-Pynttari

Sisällys

1. Johdanto	1
2. Päähenkilö keskiössä nuorten fantasiassa	3
2.1 Kehitysromaani (Bildungsroman)	3
2.2 Päähenkilö myyttisenä sankarina	5
2.3 Etsintäretki (quest) fantasian lajityyppinä	8
3 Eragonin matka sankaruuteen	10
3.1 <i>Inheritancen</i> fantasiamaailma ja Eragonin lähtökohdat	10
3.2 Kutsu seikkailuun ja matkan alku	11
3.3 Koulutus ja syntyperän selviäminen	14
3.4 Retken loppu: ylikuonnollinen apu ja sankarin kohtalon paljastuminen	17
4 Päätäntö	22
5 Viitteet	24

1. Johdanto

Tutkin tässä kandidaatintutkielmassa nuorille suunnattua fantasiakirjallisuutta yhden esimerkkiteossarjan kautta. Valitsemani neliosaisen *Inheritance*-sarjan (suom. *Perillinen*) on kirjoittanut Christopher Paolini, ja sen osat ovat *Eragon* (*Eragon*) vuodelta 2002, *Eldest* (*Esikoinen*) vuodelta 2005, *Brisingr* (*Brisingr*) vuodelta 2008 ja *Inheritance* (*Perillinen*) vuodelta 2011. Nuorten fantasialle, kuten suurelle osalle nuorten kirjallisuudesta ylipäänsä, on tyypillistä keskittyminen nuoreen päähenkilöön ja tämän kasvuun kohti aikuisuutta. Aikuistumista seurataan usein joko ensimmäisessä persoonassa toimivaa kertojaa tai fokalisaatiota käyttäen, jolloin päähenkilön näkökulma painottuu voimakkaasti. *Inheritancesa* metodina on fokalisaatio, joskaan koko sarja ei fokalisoidu pelkästään päähenkilö Eragonin kautta, vaan hänet ja tarinan tapahtumat nähdään myös muiden henkilöiden perspektiivistä.

Suurimpana erona nuorten fantasian ja realismipainotteisemman nuorten kirjallisuuden välillä näkisin päähenkilön kohtaamien haasteiden luonteen. Siinä, missä realistisessa kirjallisuudessa päähenkilön kohtaamat haasteet vaihtelevat arkipäiväisistä ja helposti samastuttavista rankkoihinkin, mutta silti todellisuuteen pohjaaviin kokemuksiin, ovat fantastista päähenkilöä kasvattavat esteet usein yliluonnollista perua. Toisaalta Eragon kohtaa sellaisia huolia kuin kasvatti-isänä toimineen enon kuolema ja vastakäiuton rakkaus, toisaalta häntä taas painaa vastuu lohikäärmeratsastajan taitojen oppimisesta ja pahan, taikavoimaisen kuninkaan päihittämisestä. Vaikka Eragonin vastuuasema maailmanlaajuisessa mittakaavassa kasvaa teoksen myötä hyvin suureksi, hän on silti yhä myös nuori poika, joka kasvaa aikuiseksi.

Analysoin *Inheritance*-sarjaa nimenomaan päähenkilön näkökulmaa painottaen. Mielestäni Eragonin kehitys pojasta mieheksi, uhrista sankariksi, on sarjan kertoman tarinan kannalta keskeisessä osassa, ja tulkitsenkin tutkielmassani juuri tätä kehitystä. Fantasian alalajina luokittelisin *Inheritancen* etsintäretki- eli quest-tyyppiseksi kertomukseksi. Tällaisissa kertomuksissa tyypillinen päähenkilö on vaatimattomista oloista tuleva ihminen, joka imaistaan sisään maagisen maailman tapahtumiin vasten tahtoaan, ja jonka on sitten käytävä taisteluun pahuutta vastaan (Senior 2012, 194). Avaan myöhemmin tarkemmin tämän fantasiatyypin piirteitä, sekä sitä, miten ne näkyvät *Inheritancesa*.

Koska *Inheritance* on selvästi kasvutarina, viitataan tutkimuksessani jonkin verran kehitysromaanin eli Bildungsromanin genreen, vaikka *Inheritance* ei toki klassisen Bildungsromanin kriteerejä täytäkään. Sen sijaan tulkitsen termiä hieman laajemmassa merkityksessä viitaten pikemminkin temaattisiin kuin historiallisiin piirteisiin. Tässä aiheessa hyödylliseksi lähteeksi osoittautui Bakhtinin (1986) kehitysromaanin käsittelevä essee. Kehityksen lisäksi keskeisenä käsitteenä tutkimuksessani näkyy

sankaruus, jota lähdän avaamaan Joseph Campbellin monomyyttiteorian avulla. Campbell (1990), jonka tutkimusta käytän yhtenä päälähteistäni, esittää, että myyttisissä kertomuksissa kaikkialla maailmassa on nähtävissä jonkinlainen tunnistettavissa oleva muunnos samasta "matkan" rakenteesta. Esittelen tämän matkan piirteitä ja vertaan niitä *Inheritancen* juonen käännekohtiin.

Campbellia on niin fantasian kuin sankaruudenkin tutkimuksessa hyödynnetty runsaasti. Esimerkiksi Kesti on tehnyt aiheesta vuonna 2007 pro gradu -työn *Heroes of Middle-Earth: J. Campbell's monomyth in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings (1954-1955)*, jossa hän on pyrkinyt selvittämään, voidaanko monomyyttiteoriaa soveltaa sellaisiin sankareihin, jotka eivät ole tarinan päähenkilöitä. Minä puolestani tutkin, miten juuri päähenkilö noudattaa sankarin matkaa ja miten tuo matka näkyy sankarin kehityksessä. Myös *Inheritancea* on tutkittu Suomessa, joskaan ei samasta näkökulmasta kuin itse aion tutkia. Perälän pro gradu *Fokalisaatio fantasiassa: kertojan ja henkilön näkökulmat nuorten fantasiakirjasarjassa* vuodelta 2009 käsittelee nimensä mukaisesti sarjan kerrontaa, kun taas itse keskityn pääasiassa juonta ja sisältöä käsitteleviin aiheisiin. Lisäksi Perälä on rajannut aineistonsa sarjan kahteen ensimmäiseen osaan (vuonna 2009 sarjaa ei oltu kokonaisuudessaan vielä julkaistukaan). Saadakseni käsittelyyn päähenkilön täyden kehityskaaren, otan tässä tutkimuksessa huomioon kaikki neljä osaa, vaikka tämä johtaakin väkisin joidenkin kiinnostavien yksityiskohtien jäämiseen vähälle huomiolle.

Pyrin tarkastelemaan *Inheritancea* niin Campbellin teoriaan, kehitysromaanin perinteeseen kuin etsintäretki-lajityyppiinkin nojaten. Tutkielmani keskiössä on Eragonin henkilössä tapahtuva kehitys: sarjan alkaessa hän ei ole sankari, eikä edes halua olla sellainen. Tarinan edetessä hän kuitenkin hyväksyy kasvavan määrän vastuuta ja astuu lopulta omien päätöstensä kautta hänelle ennalta määrättyyn rooliin. Haluan selvittää, miten Eragonista tulee sankari: mitkä hänen kokemansa vaiheet ja tekemänsä päätökset edistävät matkaa sankaruuteen ja millaisena tuo sankaruus lopulta näyttäytyy? Kehitykseen vaikuttavat niin Eragonin sisäisesti tekemät valinnat kuin myös ulkopuolelta tulevat vaikutteet (esimerkiksi opashenkilöt ja maagiset tapahtumat). Tärkeää *Inheritanceessa* onkin, ettei päähenkilö ole valmis sankari, vaan hän vasta kehittyy sellaiseksi. Keskeisimpänä tutkimuskysymyksenäni on, miten päähenkilön sankaruus rakentuu ja mitkä asiat sen kehittymiseen vaikuttavat.

2. Päähenkilö keskiössä nuorten fantasiassa

2.1 Kehitysromaani (Bildungsroman)

Bildungsromanin genre on saanut alkunsa 1700-luvun loppupuolen Saksassa. Yleensä lajin ensimmäisenä tai vähintään tyypillisimpänä edustajana pidetään Goethen teosta *Wilhelm Meisterin oppivuodet* (*Wilhelm Meisters Lehrjahre*) vuosilta 1794–96. Jeffers (2005, 34) summaa teoksen keskeisimmän ajatuksen näin: "– the individual is born not for society's sake but for his own, and that society is essentially an arena in which individuals can collectively realize their own 'capabilities'". Tämä tarkoittaa sitä, että kyseessä on romaani(laji), jossa korostuvat päähenkilön kehitys paitsi yksilönä myös suhteessa tätä ympäröivään maailmaan. Usein keskiössä on nimenomaan nuoruuden kuvaus, mikä pätee niin *Wilhelm Meisterin oppivuosissa* kuin – kuten myöhemmin käsittelyssäni ilmenee – tutkimassani *Inheritances*.

Ennen kuin alan tarkemmin avata Bildungsroman- tai kehitysromaani-käsitteen merkitystä ja siihen liittyvää tutkimusta, haluan nostaa esille termin käyttöön liittyvän problematiikan. Bildungsroman on alun perin saksankielinen käsite, ja sen kääntäminen muille kielille on osoittautunut hankalaksi. Englanninkielinen tutkimus käyttää usein saksankielistä sanaa sellaisenaan, ja sen rinnalla esiintyvät esimerkiksi ilmaukset "the novel of self-cultivation" (Jeffers 2005) ja "the novel of emergence" (Bakhtin 1986, kääntänyt venäjämästä englanniksi McGee). Vapaasti suomennettuina näitä voitaisiin nimittää itsensä kehittämisen romaaniksi ja esiin tulemisen romaaniksi. Suomen kielessä yleisesti käytetty käänne on kuitenkin kehitysromaani, jota itsekin käytän rinnakkain alkuperäisen Bildungsroman-sanon kanssa. Bildungsromanilla pyrin yleensä viittaamaan vanhempaan, tarkemmin rajattuun lajityyppiin, kun taas kehitysromaani merkitsee minulle romaania, jonka keskiössä on päähenkilön yleisluontoinen kehitys, vaikka varsinaisen klassisen Bildungsromanin lajimääritteet eivät täytyisikään.

Vaikka Bildungsroman lajityyppinä on peräisin 1700-luvulta, se tuli käsitteenä käyttöön ensimmäisen kerran 1820-luvulla ja eteni siitä yleiseen käyttöön niinkin myöhään kuin 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa (Jeffers 2005, 49; Aalto 2000, 7). Lajilla on kuitenkin juurensa jo paljon vanhemmassakin kirjallisuudessa. Esimerkiksi Bakhtin asettaa sen edeltäjäksi koetusromaanin (Prüfungsroman), joka oli tyypillinen muun muassa barokin aikakaudella. Tämä kuitenkin eroaa olennaisesti Bildungsromanista siinä, että koetusromaanin päähenkilö on luonteeltaan pysyvä, alusta alkaen "valmis". Hänen kohtaamansa haasteet koettelevat hänen luonnettaan, mutta eivät muokkaa sitä. (Palin 1991, 134.) Bildungsroman sen sijaan keskittyy nimenomaan sankarin kehitykseen, usein esimerkiksi nuorukaisesta aikuisuuteen tai muutoin suurempaan ymmärrykseen, korostaen ennen kaikkea sisäistä kasvua. Lajin

voidaan katsoa ottaneen vaikutteita myös matka- ja elämäkerrallisista romaaneista, ja nämä aiemmat romaanityypit saattavat näkyä Bildungsromanissa temaattisella tasolla (Palin 1991, 135).

Bildungsroman voidaan jakaa muutamii alalajeihin, joskin näiden määrä ja erotteluperusteet vaihtelevat eri tutkijoiden välillä. Buckley esittää saksalaisen Bildungsromanin jakautuvan kolmeen eri alalajiin, jotka ovat Entwicklungsroman, Erziehungsroman ja Künstlerroman. Näistä ensimmäinen voisi suoraan käännettynä tarkoittaa yksinkertaisesti "kehitysromaaia". Tämä kertomus käsittelee nuoren miehen kasvamista yleisellä tasolla – kyse ei ole niinkään tietoisesta itsensä kehittämistä. Erziehungsroman, "opetus-" tai "kasvatusromaaia", puolestaan keskittyy nimenomaan nuorukaisen varsinaiseen koulutukseen. Viimeisenä Künstlerroman, "taiteilijaromaaia", kertoo nimensä mukaisesti taiteilijan suuntautumisen vaiheita. Buckley kuitenkin korostaa, että tämä lajittelu pätee nimenomaan saksalaiseen perinteeseen – esimerkiksi Englannissa rajaus ei ole ollut lainkaan niin selkeä. (Buckley 1974, 13.)

Näihin kategorioihin rinnastettuna *Inheritance* sijoittuu jonnekin Entwicklungsromanin ja Erziehungsromanin välille. Sarjassa seurataan Eragonin kasvua nuorukaisesta aikuiseksi, ja hän käy läpi useita normaaliin aikuistumiseen liitettäviä vaiheita, vaikka niissä on mukana fantasiagenren vuoksi yliluonnollinen sävy. Toisaalta myös Eragonin koulutus lohikäärmeratsastajien veljeskunnan edustajaksi (muun muassa magia- ja taistelutaidot) on tärkeässä roolissa, ja hänellä on myös muodollisia opettajia. Kumpikaan näistä alalajeista ei kuitenkaan riitä kuvaamaan tyydyttävästi *Inheritance*n suhdetta kehitysromaaian lajityyppiin.

Myös Bakhtin jakaa kehitysromaaian eri alalajeihin, joskin erilaisin perustein kuin Buckley. Ensinnäkin on huomautettava, että Bakhtinin näkemys kehitysromaaianista ei rajoitu pelkästään saksalaiseen perinteeseen, vaan hän "lukee sen piiriin kaikki romaaanit, joissa kuvataan jollakin tavoin muuttuvaa sankaria" (Palin 1991, 127). Hänen mukaansa "suurimmassa osassa" romaaneista ja niiden alaluokista sankari on staattinen ja muuttumaton ja juoni etenee vain tätä ympäröivän liikkeen muodossa. Aika ei vaikuta sankariin itseensä, se ei muuta hänelle valmiiksi annettuja piirteitä. (Bakhtin 1986, 20.) Kehitysromaaia sen sijaan näyttäytyy Bakhtinille harvinaisempaa romaaianimuotona, jossa keskeiseksi nousee nimenomaan sankarin suhde aikaan. Sen vuoksi hän erotteleekehitysromaaianista viisi alalajia juuri sen perusteella, miten ne mukautuvat historialliseen aikaan (Bakhtin 1986, 21).

Alalajeista ensimmäinen perustuu sykliseen aikäkäsitykseen, jossa kuvataan henkilön kehitystä lapsuudesta nuoruuden ja aikuisuuden kautta vanhuuteen, tapahtuvan kehityksen toistuessa jokaisessa elämänvaiheessa. Seuraava, myös syklisyyteen perustuva alalaji kertoo henkilön kehittymistä nuoruuden idealismista vanhuuden selvyteen tai käytännöllisyyteen. Ajatuksena on, että jokainen ihminen käy läpi

saman kokemuksen tai "elämänkoulun". (Bakhtin 1986, 22.) Palin (1991, 137) nimeää "klassisen Bildungsromanin" juuri tämän alalajin edustajaksi. Kolmannessa alalajissa siirrytään syklisestä biografiseen aikaan. Siinä, missä syklisessä ajassa nojataan toistuvuuteen, koostuu biografisen sankarin kehitys ainutlaatuisista ja yksilöllisistä elämänvaiheista. (Bakhtin 1986, 22.) Neljäs alalaji on niin sanottu "didaktis-pedagoginen" romaani, joka vastaa myös Buckley'n käsittelemää Erziehungsromania eli kasvatuseromaania.

Merkittävimmäksi Bakhtin kuitenkin nimeää viimeisen käsittelemänsä alalajin, realistisen kehitysromaanin. Tämä eroaa muista alalajeista siinä, että päähenkilö ja tämän kokemat muutokset eivät enää ole irrallisia ympäröivästä maailmasta.

In the four preceding types, man's emergence proceeded against the immobile background of the world, ready-made and basically quite stable. If changes did take place in this world, they were peripheral, in no way affecting its foundations. -- Man emerged, but the world itself did not. (Bakhtin 1986, 23.)

Siinä, missä kehitysromaanin eroaa muusta kirjallisuudesta ihmisessä tapahtuvan kehityksen kuvauksellaan, tämä viimeinen kehitysromaanin alalaji eroaa aiemmista kuvauksellaan maailman kehityksestä ihmisen rinnalla. Maailma ei ole enää pelkkä näyttämö, vaan se vaikuttaa sankarin tekoihin – ja sankarin toimilla on vaikutuksensa siihen. Realistinen kehitysromaanin tapahtuu historiallisessa ajassa: ihminen "tulee esiin" yhdessä maailman kanssa (Bakhtin 1986, 23).

Juuri tämä Bakhtinin esittämä alalaji mielestäni onnistuu parhaiten kuvaamaan *Inheritancea* kehitysromaanina. Eragonin rooli maailmansa tapahtumissa on merkittävä, sillä viimeisenä lohikäärmeratsastajana hän nousee koko kansan sankariksi ja pelastajaksi. Vaikka keskityn tutkimuksessani pääasiassa Eragonin kehitykseen henkilöhahmona, on hänen roolinsa myös valtakunnanlaajuisena vaikuttajana otettava huomioon, sillä sankari ja maailma eivät missään vaiheessa ole toisistaan irralliset. Eragon ei ole sankari, jonka toimet sijoittuvat pysyvään maailmaan, vaan hänen pyrkimyksensä on nimenomaan oppia ymmärtämään tuota maailmaa ja muovata sen kohtaloa. Tämän vuoksi juuri "realistinen" luenta *Inheritancesta* kehitysromaanina on paikkansapitävin.

2.2 Päähenkilö myyttisenä sankarina

Joseph Campbellin teos *Sankarin tuhannet kasvot (The Hero With a Thousand Faces)* on julkaistu vuonna 1949. Lukuisia kaikkialta maailmaa peräisin olevia myyttejä, uskonnollisia traditioita ja muita kertomuksia erittelemällä ja analysoimalla Campbell esittää, että näistä kaikista on jollakin tasolla havaittavissa saman kaavan toisto. Kaava ei tietenkään toistu samanlaisena kaikissa myyteissä, ja useista tarinoista jotkin kaavan vaiheet puuttuvat kokonaan. Kuitenkin Campbell osoittaa toisistaan kaukaisissa tarinoissa olevan niin paljon myös yhteistä, että kaavaa voidaan selkeästi käyttää pätevänä apukeinona

myyttien rakenteiden tutkimiseen. Teos on jaettu kahteen osaan. Osa I, "Sankarin seikkailu", käsittelee myyttisen sankarin matkaa tai retkeä, periaatteessa sitä miten tarina tyypillisesti etenee. Osa II, "Kosmogoninen kehä" puolestaan "esittää maailman luomista ja tuhoa kuvaavan suuren näyn, jonka tehtävässään onnistunut sankari saa ilmestyksensä" (Campbell 1990, 47).

Ensimmäinen osa on mielestäni selkeämmin yhdistettävissä tarkastelemaani aiheeseen eli sankarin kehitykseen, sillä se kuvaa nimenomaan retken vaiheita. Tulkitsen Eragonin, *Inheritancen* päähenkilön, matkaa sarjan aikana pyrkien soveltamaan Campbellin esittämää rakennetta tämän kokemuksiin vaiheisiin, vaikka nykyaikainen romaanisarja ei varsinaisesti myytti olekaan. Käytän Campbellin teoriaa apukeinona tutkiessani, miten Eragon kehittyy tarinan eri vaiheiden vaikuttamana, enkä siis pyri taivuttamaan Paolinin kertomusta Campbellin kuvaamiin vaiheisiin, jos niiden väliltä ei mielestäni löydy yhteyttä. "Kosmogoninen kehä" keskittyy vähemmän sankariin henkilönä ja enemmän tämän rooliin maailmankaikkeuden tapahtumissa, joten en pidä sen tarkempaa avaamista tässä tarpeellisena. Vaikka Eragonilla toki on roolinsa myös oman maailmansa kohtalon muovaamisessa, olen tässä tutkimuksessa kiinnostuneempi maailman vaikutuksesta sankarin kehitykseen kuin sankarin vaikutuksesta maailmaan.

Campbell jakaa sankarin matkan kolmeen päävaiheeseen, joista jokaiseen kuuluu viisi tai kuusi alalukua, tarkemmin määriteltyä kohtausta matkan varrelta. Ensimmäinen päävaihe on *Lähtö*, seikkailun alku. "Kutsun seikkailuun" (Campbell 1990, 57–64) tai tehtävään toimittaa usein niin sanottu airut, jonka merkitys ei kuitenkaan aluksi ole sankarille selvä. Kutsu saattaa johtua niin jostakin sattumanvaraisesta tapahtumasta, ulkopuolisen voiman tahdosta kuin sankarin omasta aktiivisuudestakin. Tapahtumat eivät kuitenkaan etene ilman, että sankari ymmärtää kutsun ja vastaa siihen, mikä ei aina ole itsestään selvää. Seuraava vaihe onkin "Kieltäytyminen kutsusta" (Campbell 1990, 64–72), mikä tyypillisimmin johtuu sankarin itsekkästä oman edun tavoittelusta.

Riippumatta siitä, toteutuuko kutsusta kieltäytyminen, on myytin seuraavana vaiheena kuitenkin "Yliluonnollisen avun" (Campbell 1990, 72–79) saapuminen. Jos sankari on noudattanut kutsua, toimittaa yliluonnollinen auttaja tai suojeleja tälle tukea niin neuvojen kuin taikaesineidenkin muodossa. Sen sijaan kutsusta kieltäytyneitä sankaria patistetaan toteuttamaan kohtaloaan, usein jopa tämän siihen itse voimatta vaikuttaa. Näin seikkailu pääsee jatkumaan "Ensimmäisen kynnyksen ylittämiseen" (Campbell 1990, 80–88), rajalle tutun ja tuntemattoman maailman välillä. Tätä rajaa on vartiomassa jokin suurempi voima, "ovenvartija", jonka uhmaaminen on vaarallista mutta pakollista matkan jatkumista varten. Viimeiselle matkan *Lähtö*-osioon kuuluvalla vaiheella Campbell antaa nimeksi "Valaan vatsassa" (Campbell 1990, 88–92). Rajan ylittämistä ei välttämättä seuraa kirjaimellinen nielaistuksi tuleminen – vaikka se onkin yllättävän yleistä – vaan tuntemattomaan maailmaan astuminen ja uudelleen syntyminen.

Seuraava sankarin matkan päävaiheista on *Initiaatio*, joka alkaa niin sanotusta "Koetusten tiestä" (Campbell 1990, 93–101). Campbell pitää tätä vaihetta yhtenä seikkailun suosituimmista (1990, 93), eikä varmasti syyttä. Juuri tämä osa on nähdäkseni se, joka varsinkin nykykirjallisuudessa on keskiössä – se joka ylläpitää lukijan mielenkiintoa ja edistää tarinan juonta. "Koetusten tiellä" sankari kohtaa ja päihittää lukuisia haasteita, mutta monien muiden vaiheiden tapaan kysymys ei ole niinkään suurista käännekohdista vaan juonen tasaisemmasta etenemisestä. Tänä aikana sankari pääsee kasvattamaan ymmärrystään itsestään ja tulevaisuudestaan tai Campbellin (1990, 101) sanoin "sankari saavuttaa suuren joukon alustavia voittoja, kokee ohimeneviä hurmoksia ja näkee hetkittäin välähdyksiä ihmemaasta".

Koetuksista selvittyään sankaria odottaa "Jumalattaren kohtaaminen" (Campbell 1990, 101–112), mikä edustaa toisaalta kaikkien sankarin toiveiden täyttymystä ja toisaalta "sankarin saavuttamaa täydellistä elämän herruutta" (Campbell 1990, 112). Vaikka nainen näin edustaa paitsi elämää tai "kokonaisuutta", voi naiseus näyttäytyä myös negatiivisessa valossa. "Nainen viettelijänä" (Campbell 1990, 112–116) houkuttelee sankaria hylkäämään tehtävänsä, ja sankarin on torjuttava tämä pysyäkseen oikealla tiellä. Seuraava vaihe on "Sovitus isän kanssa" (Campbell 1990, 116–134), jolloin sankarin on kohdattava isänsä tai isähahmonsä. Tähän kohtaamiseen kuuluu kilpailuelementti, mutta vain isänsä tasolle nousemalla ja sovituksen saavuttamalla sankari voi saada ymmärryksen maailmasta.

"Apoteoosi" (Campbell 1990, 135–153) – jumalaksi muuttuminen – on vaihe, jossa sankarin ymmärrys omasta itsestään syvenee. Vaihe väriytyy teoksessa voimakkaan uskonnollisesti, ja Campbell onkin valinnut esimerkeikseen lähinnä uskonnollisia kertomuksia. Sankari pääsee "näkemään jumalan" (Campbell 1990, 153) ja ymmärtää jumaluuden duaalisen luonteen, joka näkyy myös sankarissa itsessään. Sankarin jumalallisen luonnon yhdistäminen nykyajan populaarikirjallisuuteen tuntuu aluksi kaukaa haetulta. Tämän sijaan näkisinkin tärkeämpänä sankarin ymmärryksen omasta sisimmästä olemuksestaan, siitä, kuka hän todella on, ja miten tämä ymmärrys edistää hänen muotoutumistaan todelliseksi sankariksi. Tätä näet seuraa myös sankarin urotöistään palkitseminen. *Initiaation* viimeinen vaihe on "Ylin siunaus" (Campbell 1990, 153–170), jossa sankari etsii jumalten suosiota. Tästä pyrkimyksestä löytyy kaksi variaatiota: joko jumalat lahjoittavat aarteensa arvonsa todistaneelle sankarille tai sankari varastaa sen jumalilta, jotka ovat liian ankaria luovuttaakseen sen.

Tästä siirrytään sankarin matkan viimeiseen päävaiheeseen, *Paluuseen*. Vaihe alkaa "Paluuajatuksen hylkäämisellä" (Campbell 1990, 171–173) tai "Maagisella paolla" (Campbell 1990, 174–182), sen mukaan, onko sankari saanut voittosaaliinsa lahjana vai varastaen. Mikäli saaliin aiempi haltija jahtaa sankaria, on tämän jotenkin viivytettävä takaa-ajajaansa. Jos taas sankari on jäänyt saavuttamaansa

autiuden tilaan, voidaan tämä "Ulkoapäin tulevan pelastuksen" (Campbell 1990, 182–189) kautta – esimerkiksi jonkin ylikuonnollisen auttajan avulla – ohjata takaisin maailmaan, josta hän on tullut. "Paluukynnyksen ylittäminen" (Campbell 1990, 189–201) voi kuitenkin olla vaikeaa, sillä uusi valtakunta näyttää idyllisenä, kun taas tavallisen maailman vastoinkäymiset ja viat saavat paluun näyttämään turhalta. Sankari itse on muuttunut, mutta vanhan yhteisön ihmisten on vaikea ymmärtää hänen tuomaansa sanomaa.

Paluun toiseksi viimeinen vaihe on nimeltään "Kahden maailman herra" (Campbell 1990, 201–208). Kahden maailman herran on mahdollista kuulua samanaikaisesti kahteen eri maailmaan: tavalliseen ja ihmeelliseen. Hänen on mahdollista matkustaa näiden välillä ja ymmärtää molempia. Matka loppuu vaiheeseen "Vapaus elää" (Campbell 1990, 208–212). Sankari pääsee nauttimaan työnsä hedelmistä ja Campbellin (1990, 214) sanoin "[h]änen tuomansa lahja virvoittaa maailman uuteen elämään". Tarina sulkeutuu sankarin palatessa sinne, mistä hän lähtikin, vaikkei hän enää olekaan sama kuin lähtiessään.

2.3 Etsintäretki (quest) fantasian lajityyppinä

Fantasian laajaan genreen kuuluu lukuisia eri alalajeja, joiden välillä esiintyy runsasta vaihtelua niin tyylin kuin sisällönkin suhteen. Sen sijaan, että käsitelisin *Inheritancea* generisesti fantasiana, haluan tarkentaa piirteitä, jotka teossarjassa ovat tärkeitä. Ensinnäkin *Inheritanceessa* on kysymys nuorten fantasiasta, toisin sanoen fantasiasta, joka on suunnattu nuorille lukijoille. Ihonen (2004) pyrkii erottamaan lasten ja nuorten fantasian aikuisten fantasiasta sellaisten yksinkertaisten kriteerien avulla, kuten millaiselle yleisölle teosta tarjotaan ja toisaalta millaista yleisöä teos "henkilöiden, tapahtumien, teemojen, esittämistavan ja yleisen ilmapiirinsä suhteen jaksaa kiinnostaa". Tämän lisäksi teoksen sisältöön viitaten hän mainitsee läsnä pysyttelevän "ilon ja toivon elementin", usein vaikeidenkin aiheiden käsittelystä huolimatta. (Ihonen 2004, 76–77.)

Pääasiassa nuorten kirjallisuus on kuitenkin laji, joka määrittyy yleisönsä perusteella, ja vaikka nuorten fantasiakirjat noudattavat usein samoja kaavoja, voi niiden sisällöstä kuitenkin löytyä huomattavia eroja. Sen vuoksi haluaisinkin lajitella *Inheritancea* tarkemmin myös sen muodon ja sisällön puitteissa. Mielestäni Paolinin teossarjassa esiintyy runsaslukuisesti quest-lajityyppin, eli suomalaisittain etsintäretken, piirteitä. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* –teoksen etsintäretkifantasioita käsittelevässä luvussa Senior listaa etsintäretkille tyypillisiä piirteitä. Tällaisten tarinoiden sankari on usein tavallinen henkilö, joka ei tunne omia kykyjään eikä seikkailun alkaessa välttämättä ole halukas ryhtymään siihen. Sankaria ja tämän mahdollisia seuralaisia koetellaan, ja heidän omat päätöksensä ovat tärkeässä roolissa myös ulkopuolisten kohtaloiden määrittelyssä. Koetuksista selviäminen tarjoaa

sankarille tai sankareille palkintoja, kuten maagisia esineitä tai muuta apua joltakin viisaalta oppaalta. Tapahtumat sijoittuvat monipuoliseen, metsiä, vuoria, kyliä ynnä muuta käsittävään maailmaan, jolla on merkittävä asema taistelussa pahaan hallitsijaa ("Dark Lord") vastaan. Hallitsija on voimakas, mutta hänen mahtinsa on jollain tavalla kieroutunut ja hän pyrkii orjuuttamaan ja tuhoamaan niin maailman itsensä kuin sen asukkaatkin. (Senior 2012, 190.)

Tämä yleisluontoinen kuvaus vastaa suurelta osin *Inheritance*-sarjan juonta, mutta siinä on myös paljon yhteyksiä muihin tässä työssä käsittelemiini teorioihin. Etsintäretken vaiheissa on paljon samaa Campbellin hahmotteleman sankarin matkan kanssa, mistä toimivat esimerkkinä vaikkapa sankarin haluttomuus osallistua seikkailuretkelle tai ulkopuolisilta avustajahahmoilta saadut taikaesineet. Senior mainitsee myös Campbellille tärkeän siirtymän maailmojen välillä listatessaan yhdeksi etsintäretkifantasian peruselementeistä seuraavan: "– – the journey to the magical land populated by wizards, gods, demonic creatures, elves, dwarves, etc." (Senior 2012, 194). Sankari on tavallinen ihminen ja lähtöisin tavallisista oloista, mutta hän matkustaa täysin uudenlaiseen, mystiseen, vaaralliseen ja kiehtovaan valtakuntaan.

Samaten usein nuorta päähenkilöä käsittelevät etsintäretkikertomukset ottavat huomioon myös aikuiseksi kasvamisen teeman (Ihonen 2004, 77). Päähenkilö ei tunne omaa syntyperäänsä tai tiedä olevansa erityinen, ja tehtävän edessä ymmärrys omasta identiteetistä kasvaa. Ihonen (2004, 90) toteaa, että "[v]altavirran fantasiaromaanit ovatkin yksinkertaistettuja kehitysromaanin perillisiä". Vaikka päähenkilön kohtaamat haasteet ovat luonteeltaan fantastisia, on kehityskulku kuitenkin samantapainen kuin missä tahansa muussakin kasvutarinassa. Sankarin käsitys itsestään ja maailmasta kasvaa ja kehittyy hänen siirtyessään nuoruudesta aikuisuuteen ja tuntemattomuudesta sankaruuteen, ja nämä kehitykset tapahtuvat rinnakkain ja toisiinsa peilautuen.

Seuraavassa analyysiosiossa käyn läpi Eragonin *Inheritance*-sarjan aikana kulkeman matkan sankaruuteen. Oletan, että Eragonin seikkailu tulee seuraamaan aiemmin kuvattua Campbellin esittämää matkaa tiettyyn pisteeseen saakka, mutta epäilemättä joitakin variaatioita sisältäen. Koska *Inheritance* koostuu neljästä romaanista, monet "Sankarin seikkailun" vaiheista toistuvat useita kertoja: sarjassa muodostuu paitsi yksi yhtenäinen kokonaisuus, myös neljä pienempää, omaa kokonaisuuttaan kustakin sen osasta. Pyrin tunnistamaan, mitkä sarjassa kokonaisuutena kuvatun retken tapahtumista vastaavat Campbellin esittämiä vaiheita ja toisaalta osoitan juonen kannalta olennaisia käännteitä, joille ei löydy vastaavuutta Campbellin teoriasta. Seuraan, miten Eragon kehittyy nuorukaisesta aikuiseksi kehitysromaanille ja etsintäretkelle tyypillisiä piirteitä ilmentäen, ja pyrin tunnistamaan sankaruuden käsitettä ajatellen olennaisimmilta vaikuttavat kohdat Eragonin tarinan varrelta.

3. Eragonin matka sankaruuteen

3.1 *Inheritancen* fantasiamaailma ja Eragonin lähtökohdat

Inheritance-sarja sijoittuu Paolinin luomaan Alagaësiän fantasiamaailmaan. Kyseessä on niin sanottu korkean fantasian maailma eli suljettu sekundaari maailma. Tämä tarkoittaa, että sarja sijoittuu kokonaan fiktiiviseen universumiin, joka ei ole millään tavalla sidoksissa tai yhteydessä primaarimaailmaan eli todelliseen maailmaan. (Nikolajeva 1988, 36). Alagaësia koostuu pääosin yhdestä mantereesta, jota ympäröi muutama saari: kirjoissa on liitteenä kartta, jossa näkyvät vuoristot, metsät, kaupungit, suuri autiomaa ja muut juonen kannalta olennaiset tapahtumapaikat. Suurin osa Alagaësiasta kuuluu kuningas Galbatorixin Valtakuntaan, mutta sen eteläisessä reunassa on pieni, itsenäinen Surdan valtio. Pohjoisen metsissä asuu haltijoiden kansa, suuren vuoriston alla taas kääpiöitä. Valtaosa väestöstä on ihmisiä, vaikka lukuisia muitakin älyllisiä lajeja löytyy aina ihmiskissoista urgaleihin, Tolkienin örkkejä muistuttaviin olentoihin. Lohikäärmeet sen sijaan ovat tietävästi Galbatorixin omaa Shruikania ja kolmea kuoriutumaton muna lukuun ottamatta kuolleet sukupuuttoon. Yksi näistä munista on Galbatorixia vastustavien Vardenien hallussa, mistä se haltija Aryan loitsimana siirtyy Eragonille, ja kaksi muuta Galbatorixilla itsellään.

Vaikka Alagaësia on realistisesta irrallinen maailma, siellä ovat silti voimassa omat luonnonlakinsa, joista useat myös vastaavat todellisen maailman lakeja. Eragon esimerkiksi tarvitsee taikuutta hengittääkseen lennettyään myrskyssä niin korkealle, ettei ilmassa ole happea. Tärkeimpänä erona todellisen maailman lakeihin onkin magian olemassaolo. Taikuutta on mahdollista käyttää eri tavoilla: varjot käyttävät apunaan henkiä, noidat ja velhot taikajuomia ja -loitsuja. Kuitenkin yleisimpänä tapana näyttäytyy muinaisella kielellä puhuminen. Muinainen kieli koostuu sanoista, jotka eivät kuvaa pelkästään kohdettaan yleisellä tasolla vaan niiden todellista olemusta. Näin ollen muinaisella kielellä ei esimerkiksi voi valehdella. Pelkät sanat eivät riitä magiaan, vaan siihen tarvitaan myös luontainen taipumus, joka lohikäärmeratsastajilta ja haltijoilta löytyy mutta joka tavallisten ihmisten keskuudessa on harvinainen. Kaikilla olennoilla on olemassa tosinimi muinaisessa kielessä, ja tuon nimen tietävän on mahdollista hallita toista henkilöä täysin. Ainoa keino paeta tältä on muuttua ihmisenä niin paljon, että tosinimi muuttuu. Muinaisen kielen oma tosinimi on kadonnut aikojen saatossa, mutta jos joku saisi sen tietoonsa, sen avulla olisi mahdollista hallita kaikkia kielen käyttäjiä. Tuo tosinimi siis kantaa mukanaan suunnatonta voimaa.

Taikuuteen ja luonnonlakeihin liittyy niin *Inheritancesa* kuin fantasian sekundaarimaailmoissa ylipäänsä sääntöjä ja rajoituksia. Nikolajeva (1988, 33) toteaa: "When an author creates a secondary world and a

reader starts reading about it, they both have to agree upon the rules." Taikuuden on aina oltava johdonmukaista. Sekundaarimaailman säännöt voivat olla millaiset kirjailija vain haluaa, mutta sitten näitä sääntöjä on noudatettava. *Inheritancesa* taikuuden tärkein sääntö on, että magian avulla tehty asia kuluttaa yhtä paljon energiaa kuin asian tekeminen ilman taikuutta. Jos loitsu vaatii enemmän energiaa kuin sen lausujalla on käytössään, hän kuolee. Energiaa on kuitenkin mahdollista myös säilöä esineisiin, kuten jalokiviin, tai vetää käyttöönsä kasveista, eläimistä tai muista ihmisistä, mikä kuitenkin pahimmassa tapauksessa tarkoittaa näiden kuolemaa. Tämä onnistuu muodostamalla tuohon kohteeseen telepaattisen yhteyden, mikä on olennainen taito myös kommunikoinnissa: Eragonin puhuu lohikäärmeensä kanssa yhdistämällä mielensä tämän kanssa, sillä lohikäärmeet eivät osaa puhua ääneen.

Sarjan ensimmäisen osan, *Eragonin*, alussa päähenkilöllä ei ole tietoa omista maagisista kyvyistään. Eragon on tavallinen maalaispoika, joka asuu pienen Carvahallin kylän laitamilla enonsa Garrowin ja serkkunsa Roranin kanssa. Hänen äitinsä on tuonut hänet Garrowin hoitoon vauvana ja kadonnut perheensä elämästä. Isästään Eragon ei myöskään tiedä mitään. Oman syntyperän tuntemattomuus on etsintäretkifantasiaille tyypillinen piirre (Ihonen 2004, 90), ja syntyperän selvittäminen on usein, myös *Inheritancen* tapauksessa, osa päähenkilön matkaa. Samaten syntyperän selviäminen on tärkeää henkilön kehityksen kannalta, sillä se vastaa kysymyksiin omasta identiteetistä. *Eragonin* alussa Eragon kaipaa vastauksia äidistään ja isästään mutta ei oleta saavansa niitä. Hän ei missään vaiheessa kuvittele itselleen muuta tulevaisuutta kuin enonsa maatilan hoitamisen.

3.2 Kutsu seikkailuun ja matkan alku

Maailma, jonka Eragon sarjan alussa tuntee, on pieni. Vaikka *Inheritancesa* ei tapahdu kirjaimellista siirtymää primaarimaailmasta sekundaarimaailmaan, kuten monissa fantasiasarjoissa, joissa matkustetaan maailmojen välillä, on hänen elintilansa silti selvästi irrallaan siitä maagisesta maailmasta, johon hän myöhemmin retkellään päätyy. Carvahallin syrjäisessä kylässä kuningas Galbatorixin hirmuvalta, lohikäärmeet ja magia ovat tarinoita, joita kerrotaan ajanvietteeksi. Vaikka moniin tarinoista uskotaan totena, eivät ne tosiasiassa vaikuta elämään juuri millään tavalla. Kun taikuus sitten tunkeutuu Eragonin elämään, ei hän aluksi aivan ymmärrä näkemäänsä.

Campbell (1990, 59) mainitsee yhdeksi tyypilliseksi ympäristöksi sankarin matkan ensimmäiselle vaiheelle synkän metsän, ja juuri tällaisessa ympäristössä ollessaan Selkärankavuorilla metsästävässä Eragon saa kutsun seikkailuun. Metsään ilmestyy taian aiheuttaman räjähdysten yhteydessä sileä, sininen kivi, jonka Eragon poimii mukaansa. Kuten tässä matkan vaiheessa on tyypillistä, Eragon ei tunnista tämän airuen todellista arvoa: hän luulee löytämänsä lohikäärmeen munaa kiveksi. Sen ulkonäkö ja

maaginen ilmestymistapa saavat Eragonin aavistamaan, että se on arvokas, joten hän yrittää myydä sen ruokaa saadakseen. Kun lohikäärme sitten myöhemmin kuoriutuu, päättää Eragon pitää sen lemmikkinä.

Tässäkin vaiheessa on selvää, ettei Eragon ymmärrä lohikäärmeen aitoa merkitystä. Hän pitää sitä vielä pelkkänä eläimenä tuntevan, älyllisen olennon sijasta, ja siihen jopa viitataan kerronnassa aluksi sanalla "it" sanan "she" sijaan: "This was a dangerous animal, of that he was sure. Yet it seemed so helpless crawling on his bed, he could only wonder if there was any harm in keeping it." (*Eragon*, 39.) Vaikka Eragon tuntee lohikäärmeratsastajien historiaa ja näin ollen tietää, että kuningas Galbatorix vangitsisi tai surmaisi hänet, jos saisi tietää elävän lohikäärmeen olemassaolosta, hän ei pidä kiinnijäämisen riskiä suurena. Hän ei myöskään osaa ajatella itseään lohikäärmeratsastajien perinnön jatkajana vaan ottaa vain uuden lemmikkinsä hoitamisen osaksi arkirutiiniaan. Välttelemällä vastuun ottamista tästä suuresta elämänmuutoksesta Eragon kohtaa matkansa toisen vaiheen, kieltäytymisen kutsusta seikkailuun.

Saadakseen lisää tietoa lohikäärmeistä, Eragon menee kylänsä tarinankertojan Bromin puheille. Brom kertoo muutoksista, joita lohikäärmeet aiheuttavat ratsastajissa: pitkäikäisyys, vahvuus, älykkyys ja jopa korvien suipentuminen samankaltaisiksi kuin haltijoilla. Kaikki nämä asiat tuntuvat ennakoivan tavallista maanviljelijää suurempaa kohtaloa, jollaisesta Eragon ei vaikuta vielä tässä vaiheessa lainkaan kiinnostuneelta. Hän lähestulkoon kammoksuu ajatusta siitä, että lohikäärme vaikuttaa hänen elämäänsä niin vahvasti, ja ajatus siitä, että hän tulisi elämään perhettään ja ystäviään pidempään, tuntuu nuoresta pojasta ahdistavalta. Hän ei ole valmis ryhtymään seikkailuun vaan tarvitsee vielä johdattelua.

Matkan seuraava vaihe on yliluonnollinen apu, jota Eragon saa useita kertoja neliosaisen teossarjan laajuudelle ulottuvan retkensä aikana erilaisilta opashahmoilta. Ensimmäisellä kerralla "apu" saattaa kuitenkin olla hieman harhaanjohtava sanavalinta. Sana Eragonin löytämästä lohikäärmeenmunasta on matkustanut kuningas Galbatorixin korviin, ja hän lähettää ra'zac-nimiset kätyrinsä etsimään sitä. Nämä olennot tuhoavat Eragonin kotitilan ja murhaavat hänen enonsa. Eragon tietää olevansa ra'zacien kohde, joten hänen on paettava paitsi oman henkensä uhalla, myös vetääkseen hirviöt pois kotikylänsä kimpusta. Paetessaan kylästä ja jättäessään kaiken tutun taakseen Eragon ylittää Campbellin kuvaaman ensimmäisen kynnyksen, ja hänen matkansa jatkuu kohti tuntematonta seuranaan Brom ja lohikäärme Saphira.

Paon jälkeen Eragonin toiminnan tärkein motiivi on enonsa kuoleman kostaminen. Bromia kiinnostaa nähdä, mihin Eragonin matka johtaa ja liittyykö tämä kenties Vardenien taisteluun kuningasta vastaan. Vaikka Eragon ei vielä ole kiinnostunut näin pitkäaikaisten suunnitelmien tekemisestä, hän huolii Bromin seuralaisekseen, koska tämä tietää paljon lohikäärmeistä, ja lupaa opettaa Eragonille ra'zacien päihittämiseen tarvittavia taitoja. Tietyissä mielessä Brom voidaan nähdä yliluonnollisen avun tuojana,

sillä hän opettaa Eragonille muun muassa magiaa. Campbellin (1990, 72) näkemyksen mukaan myyttien suojelejahahmot ovat kuitenkin yleensä sellaisia, jotka sankari kohtaa ohimennen ja joilta saadaan hyödyllisiä neuvoja tai taikaesineitä. Brom ei mielestäni sovi tähän kuvaukseen, sillä hän kulkee Eragonin matkassa pitkän aikaa, ja vaikka hän antaa Eragonille lohikäärmeratsastajan miekan, on hänen tärkeämpi roolinsa nimenomaan opettajan. Hän myös auttaa Eragonia taisteluissa ja muissa koitoksissa, joten hänen osallistumisensa on selvästi perinteistä auttajaa konkreettisempi.

Sen sijaan perinteisempää auttajahahmon ilmentymää edustavat noita Angela ja ihmiskissa Solembum, jotka Eragon kohtaa jahdatessaan ra'zaceja Bromin kanssa. Angela ennustaa Eragonille tämän tulevaisuuden, kertoen muun muassa pitkästä elämästä, suuresta rakkaustarinasta jalosukuisen naisen kanssa, merkittävistä taisteluista, perheenjäsenen petoksesta ja siitä, että Eragonin kohtalona on lähteä Alagaësiasta, eikä koskaan palata. Eragonin on vaikea uskoa näitä ennustuksia, etenkin sitä, että hänen perheenjäsenensä – hänen tietääkseen Roran-serkku on hänen ainoa elävä sukulaisensa – pettäisi hänet. Ennustus kuitenkin pysyy hänen mielessään tarinan edetessä, ja hän saa huomata sen kantaneen painoa. Ennen kuin hän poistuu Angelan luota, Solembum, joka yleensä välttelee ihmisille puhumista, antaa hänelle kaksi neuvoa: *"When the time comes and you need a weapon, look under the roots of the Menoa tree. Then, when all seems lost and your power is insufficient, go to the Rock of Kuthian and speak your name to open the Vault of Souls."* (Eragon, 206.) Solembum ei selitä neuvojaan tarkemmin, mutta kuten yleensäkin auttajahahmon tapauksessa, niistä on Eragonille myöhemmin äärimmäisen suurta apua.

Brom haavoittuu kuolettavasti taistelussa ra'zaceja vastaan, ja jälleen Eragon joutuu tilanteeseen, jossa turvallisuuden tunne viedään häneltä pois. Kokemus on hänelle rankka, etenkin kun Brom kuolinvuoteellaan kertoo olleensa itsekin lohikäärmeratsastaja mutta menettäneensä lohikäärmeensä taistelussa Galbatorixia vastaan. Hän on menettänyt opettajan, ystävän ja yhden harvoista – ellei jopa ainoan – elossa olevista ihmisistä, joka voi jakaa hänen kokemuksensa lohikäärmeratsastajana olemisesta. Bromin omistautuminen Galbatorixin vastaiselle taistelulle on yksi keskeisistä syistä, joiden vuoksi Eragon päättää lähteä etsimään Vardeneita ja liittyä näiden joukkoon. Bromin haudattuaan hän siis lähtee matkaan seuranaan uskollinen Saphira ja uusi tuttavuus Murtagh, joka pelasti hänet ra'zaceilta ja joka on itsekin paossa Valtakunnalta. Vaikka Campbellin myyttien sankarit ovat useimmiten yksinäisiä kulkijoita, on etsintäretkillä yleistä matkustaa ryhmissä (Senior 2012, 190).

Matkalla suureen Beor-vuoristoon, missä Vardenit piileskelevät kääpiöiden parissa, Eragon ja Murtagh pelastavat haltija Aryan pahalta varjo Durzalta. Tämä on yksi lukuisista Eragonin *Inheritance*-sarjan aikana kohtaamista koitoksista, jotka voidaan lukea kuuluviksi Campbellin *Initiaatio*-vaiheen koetusten tielle. Kaunis Arya edustaa selvästi Eragonille Campbellin jumalatarta, sankarin kaikkien haaveiden

ilmentymää. Campbell (1990, 108) kirjoittaa: "Kun hän [sankari] edistyy hitaassa initiaatiossa, jota elämä on, jumalattaren muoto hahmottuu hänen mielessään useita kertoja uudelleen." Aluksi Eragon näkee Aryan kauniina neitona, joka kaipaa pelastusta – tämä on vankina, kidutettavana ja lähellä kuolemaa. Sarjan edetessä Eragonille kuitenkin paljastuu, että Arya on tosiasiaassa voimakas, suojelua kaipaamaton hahmo. Koska hän on haltija, hän on luonnostaan Eragonia voimakkaampi ja parempi taistelija, minkä lisäksi hän on älykäs ja taitava magian käyttäjä ja Angelan ennustusta mukaillen oman kansansa prinsessa. Campbellin jumalattaresta poiketen Arya ei kuitenkaan vastaa Eragonin tunteisiin, sillä hän pitää tätä liian nuorena ja kokemattomana – hän itse kun on jo noin satavuotias. Romanttisen suhteen sijaan heidän välilleen kehittyy ystävyys, jotta ajoittain haittaavat Eragonin lähentymisyritykset.

Eragon loppuu Eragonin, Saphiran, Aryan ja vastahakoisen Murtaghin saavuttua Vardenien leiriin verenheimoinen lauma varjo Durzan johtamia urgaleita kannoillaan. Vardenien johtajat paljastavat Eragonille syyn, miksi Murtagh on paossa Valtakunnalta ja miksi tämä ei halunnut liittyä Vardeneihin Eragonin seurassa. Hänen isänsä on Morzan, yksi Galbatorixin Valapatoista, tämän puolella lohikäärmeratsastajia vastaan taistelleista pettureista. Eragon kohtaa uuden koetuksen taistelussa urgaleita vastaan ja onnistuu surmaamaan äärimmäisen voimakkaan Durzan. Vaikka hän haavoittuu taistelussa pahasti, voitto on merkittävä saavutus, sillä se on osoitus nuoren ja vaatimattoman oloisen maalaispojan arvosta lohikäärmeratsastajien seuraajana. Se antaa toivoa niin Eragonille itselleen kuin hänen apuaan epätoivoisesti kaipaaville siitä, että hän on kykenevä astumaan kohtalon hänelle osoittamaan asemaan.

3.3 Koulutus ja syntyperän selviäminen

Eldest, *Inheritance*-sarjan toinen osa, kertoo Eragonin matkasta haltijoiden pariin saattamaan Bromin aloittaman lohikäärmeratsastajan koulutuksen loppuun. Niin kuin aiemmin kuvaamassani Erziehungsromanissa, myös *Inheritancesa* muodollisen – ja epämuodollisen – koulutuksen merkitys Eragonin henkilökohtaisen kehittymisen kannalta on suuri. Tällaiselle koulutukselle ei kuitenkaan löydy vastaavuutta Campbellin monomyytistä. Bromin paikan opettajana ottaa Oromis, haltija, joka ainoana Galbatorixia aikanaan vastustaneena lohikäärmeratsastajana on selvinnyt lohikäärmeineen hengissä nykypäivään saakka kätkeytymällä haltijoiden suojelemaan metsään. Oromis ja tämän lohikäärme Glaedr ovat kuitenkin molemmat vammautuneet taistelussa: Oromis ei kykene käyttämään muuta kuin yksinkertaista taikuutta, ja Glaedrilta puuttuu toinen etujalka. Heidän tehtävänä on kouluttaa Saphira ja Eragon oikeiden lohikäärmeen ja ratsastajan tavoille.

Siinä, missä Bromin antama koulutus oli sidoksissa hankaliin olosuhteisiin ja keskittyi pääasiassa selviytymisen kannalta välttämättömiin asioihin, Oromis vaatii Eragonia syventymään yksityiskohtiin.

Yhtenä merkittävistä opeista on kyky avata mielensä ja aistia ympäristönsä kunnolla. Eragon oppii ymmärtämään, että kaikkialla häntä ympäröivässä luonnossa on energiaa, elämää, joka ei ole kiinnostunut hänen huolenaiheistaan yhtään sen enempiä kuin hän muurahaisten tai kasvien. Tämä on Eragonin kysymisen kannalta merkittävä oppi, sillä se saa hänet arvostamaan sellaistaikin elämää, josta ei ole hänelle välitöntä hyötyä tai joka ei ole hänen kanssaan samalla puolella. Laajentunut ymmärrys ympäröivästä maailmasta kasvattaa Eragonin viisautta ja harkintakykyä, jotka ovat maailman kohtalosta vastuussa olevalle sankarille äärimmäisen tärkeitä luonteenpiirteitä.

Koulutukseen kuuluu myös fyysinen harjoittelu, mitä kuitenkin rajoittaa suuresti Eragonin varjoa vastaan käymässä taistelussa saama vamma. Selän halki kulkeva syvä arpi aiheuttaa hänelle kaikki aistit turruttavia kipukohtauksia ja saa hänet epäilemään omaa pätevyytään Saphiran ratsastajana: *"Now I see naught but darkness and evil in our future. I won't give up, but I despair that we may not prevail."* (*Eldest*, 396.) Tähän tulee kuitenkin muutos haltijoiden verivalan juhlassa, jossa juhlistetaan haltijoiden ja lohikäärmeiden alun perin solmimaa liittoa, jonka seurauksena lohikäärmeratsastajien ryhmä syntyi. Juhlassa kahden haltijaneidon ihoille tatuoitu lohikäärme herää henkiin, ja lohikäärmeiden voimakkaan magian avulla Eragon paranee vammastaan. Lohikäärmeiden taikuutta eivät koske samat rajoitukset kuin muuta magiaa, mutta se ei myöskään toimi tietoisesti, vaan pelkästään spontaanin hetken seurauksena.

Taian ansiosta Eragonin kipukohtaukset loppuvat, mutta hänessä tapahtuu myös muita muutoksia. Hänen ulkonäkönsä muuttuu haltijamaisemmaksi ja kauniimmaksi, hänestä tulee voimakkaampi, ja hänen aistinsa tarkentuvat. Tämä suuri muutos vastaa mielestäni Campbellin kuvausta sankarin matkallaan läpikäymästä vaiheesta "Valaan vatsassa": Eragon syntyy uudelleen, hänen menneet vammansa ja arpensa ovat poispyyhityt, ja hänestä on tullut jotakin tavallista ihmistä suurempaa. Muodonmuutos on tärkeä käännekohta, sillä se antaa Eragonille tarvittavat avut tulevan taistelun voittamiseen. *"I have become what I was meant to be"* (*Eldest*, 471), hän ajattelee. Vaikka muutos on valtava helpotus, kaikkien menneisyyden arprien menettämiseen liittyy myös haikea nuotti: *"For a moment, he missed them as a record of his life"* (*Eldest*, 471). Muutos ei ole pelkästään fyysinen, vaan myös psyykinen. On selvää, että Eragon on jo pitkällä matkallaan päämääräänsä, eikä paluuta entiseen elämään enää ole.

Vaikka Oromis haluaisi jatkaa Eragonin koulutusta mahdollisimman pitkään, käyvät Galbatorixin vastaisen sodan vaatimukset pian liian suuriksi, ja Eragonin on palattava Vardenien pariin. Hänen saavuttuaan Galbatorixin miehet hyökkäävät Vardenien joukkojen kimppuun. Kesken taistelun Eragonin keskeyttää tämä näky:

A red dragon floated above them, glowing and sparkling in the sunbeam like a bed of blood-red coals. – – On his back was fixed a saddle, and in that saddle sat a man garbed in polished steel armor and armed with a hand-and-a-half sword. (*Eldest*, 639.)

Galbatorix on löytänyt uuden lohikäärmeratsastajan, jonka läheisyys on saanut toisen jäljellä olevista munista kuoriutumaan. Uusi ratsastaja paljastuu Eragonin vanhaksi ystäväksi Murtaghiksi, jonka hän luuli kuolleen urgaleiden hyökkäyksessä ennen hänen ja Saphiran lähtöä haltijoiden luo. Galbatorix otti Murtaghin vangiksi pääkaupunkiinsa Urû'baeniin ja lohikäärme Thornin kuoriuduttua selvitti näiden tosinimet hallitakseen näitä. Murtagh päihittää Eragonin taistelussa mutta ei surmaa tätä, sillä Galbatorix haluaa Eragonin ja Saphiran elävänä alistaakseen nämäkin hallintaansa. Sen sijaan Murtagh paljastaa Eragonille heidän olevan veljeksiä: Selenan ja Valapatto Morzanin lapsia. Tieto on Eragonille järkytys: "You're lying!" cried Eragon. He could not bear the idea of being Morzan's son. -- [Murtagh:] 'You and I are the same, Eragon. Mirror images of one another. You can't deny it.'" (*Eldest*, 652.) Vanhimman pojan oikeudella Murtagh vie Eragonin Bromilta saaman, alun perin Morzanelle kuuluneen miekan.

Vertailu Eragonin ja Murtaghin välillä tästä eteenpäin on selvää. Murtagh ei todellisuudessa tue Galbatorixia, vaan tottelee tätä vain, koska hänen on pakko. Kuitenkin Eragonin pyytäessä Murtagh kieltäytyy antamasta Thornin ja omaa elämänsä suojellakseen ihmisiä itseltään. Oma selviäminen ja hyvinvointi on hänelle kaikkein tärkeintä. Tymn, Zahorski ja Boyer (1979, 8) esittelevät kaksi sankarityyppiä: "the commoner-hero" ja "the morally ambivalent hero". Siinä, missä vaatimattomista oloista tuleva Eragon on selvästi ensimmäinen, edustaa Murtagh jälkimmäistä tyyppiä. Tällainen sankari ei varsinaisesti ole paha, mutta hänen tärkein sitoumuksensa on hänen oma itsenäisyytensä ja hyvinvointinsa, ei yleinen hyvä (Tymn, Zahorski & Boyer 1979, 8). Murtagh ja Eragon tiedostavat keskeisimmän eron toistensa välillä: toinen heistä syntyi ja kasvoi Galbatorixin hovissa, toinen puolestaan pääsi tältä pakoon.

"I am not evil!" said Murtagh. "I've done the best I could under the circumstances. I doubt you would have survived half as well as I did if our mother had seen fit to leave *you* in Urû'baen and hide *me* in Carvahall."
"Perhaps not." (*Brisingr*, 319.)

Vaikka Vardenit voittavat *Eldestin* lopussa käydyin taistelun, ovat menetykset suuria. Roran ja muut Carvahallin kyläläiset ovat liittyneet Vardeneihin taistelun aikana, mikä tarkoittaa, että Eragonin on otettava vastuu enonsa kuolemasta, johon Roran pitää häntä syyllisenä. Lisäksi Roranin rakastettu Katrina on enon murhanneiden ra'zacien vankina, ja Roran vaatii Eragonia auttamaan tämän pelastamisessa hyvityksenä siitä, että Eragon johti ra'zacin Carvahalliin. *Brisingrissä*, sarjan kolmannessa osassa yksi Eragonin koetuksista onkin ra'zacien jahtaaminen yhdessä Roranin kanssa. He kostavat enonsa kuoleman surmaamalla ra'zacin, ja näin täyttyy toinen Eragonin retken tärkeimmistä tavoitteista. Vaikka enon kuoleman kostaminen oli Eragonille hänen matkansa alussa tärkein motivaattori, on hänen nyt kuitenkin jatkettava tehtäväänsä Galbatorixin kukistamiseksi.

Vierailtuaan kääpiöiden parissa Eragon matkustaa takaisin haltijoiden pääkaupunkiin Ellesméraan saattaakseen koulutuksensa loppuun ja etsiäkseen ihmiskissa Solebumin neuvojen mukaisesti asetta Menoa-puun juurien alta. Hän löytääkin terästä, josta aseensa voi tulla, ja haltijaseppä Rhunönin avulla valmistaa itselleen ratsastajan arvoisen miekan. Tällä matkalla hänelle myös selviää tieto, jonka hänen ensimmäinen opettajansa Brom piti salassa: Eragon ei ole Morzanin poika, kuten Murtagh luuli, vaan Bromin, ja he ovat toistensa velipuolia. Syntyperän selviäminen on Eragonille tärkeä käännekohta, sillä inho Morzania kohtaan korvautuu tiedolla siitä, että hänen rakastamansa ja kunnioittamansa Brom tahtoi vain suojella häntä Valtakunnalta pitämällä heidän välillään etäisyyden. Hän saavuttaa Campbellin kuvaamaan sovituksen isän kanssa hyväksymällä Bromin isäkseen ja antamalla anteeksi tämän totuuden salailun. Näin tulee myös selväksi etsintäretken sankarille tyypillinen syntyperän merkitys: Eragon ei ole mikään tahansa maalaispoika vaan tunnetun lohikäärmeratsastajan ja Vardenien perustajan perillinen.

Vierailun kenties tärkeimpänä oppina on kuitenkin tieto siitä, miten Murtagh ja Thorn kykenivät päihittämään Eragonin ja Saphiran niin ylivoimaisesti heidän taistellessaan. Oromis ja Glaedr kertovat heille lohikäärmeiden sisältä löytyvästä Eldunarísta, jalokiven kaltaisesta esineestä, johon lohikäärmeen on mahdollista siirtää tietoisuutensa ja jossa se säilyy, vaikka lohikäärmeen ruumis kuolisi. Eldunarín avulla ulkopuolisen on mahdollista kommunikoida lohikäärmeen kanssa ja käyttää tämän voimia apuna magian käytössä. Tuhotessaan lohikäärmeratsastajat ja tappaessaan näiden lohikäärmeet Galbatorix otti aina kun mahdollista itselleen näiden Eldunarít kasvattaakseen omaa voimaansa, ja näistä saatu voima mahdollisti myös Murtaghin voimakkaan magian. Glaedr antaa oman Eldunarínsa Eragonille ja Saphiralle näiden lähtiessä auttamaan Vardenien joukkoja, ja Oromis ja Glaedr osallistuvat myös pitkästä aikaa aktiivisesti Galbatorixin vastaiseen taisteluun haltijoiden sotajoukkoihin liittymällä. Tietyssä mielessä Eldunarín lahjoittaminen tekee Glaedrista yliluonnollisen auttajan, sillä se on voimakas taikaesine, josta tulee olemaan suurta hyötyä Eragonille ja Saphiralle myöhemmin. Toisaalta taas Glaedrin tietoisuus säilyy Eldunarín sisällä, joten se ei ole pelkkä esine, vaan myös aktiivinen henkilöahmo.

3.4 Retken loppu: yliluonnollinen apu ja sankarin kohtalon paljastuminen

Brisingrin lopussa Oromis ja Glaedrin ruumis kuolevat, ja *Inheritancen*, sarjan viimeisen osan, aikana myös Vardenien johtaja Nasuada jää Galbatorixin vangiksi. Eragon ottaa tämän paikan Vardenien ja näiden liittolaisten, kääpiöiden, ihmiskissojen ja urgaleiden, johtajana, ja vastuu painaa häntä: "He felt as if he were caught in a maze without end, and round every unseen corner lurked monsters waiting to pounce" (*Inheritance*, 376). Tähän asti Eragonilla on aina ollut jonkinlaista apua saatavillaan, mutta nyt hänen on viimeistään astuttava täydesti rooliinsa sankarina ja maailman pelastajana. Hän ei ole valmis luovuttamaan, mutta hänen on vaikea keksiä ratkaisua vastassa olevan koetuksen selvittämiseen. Silloin

hänen mieleensä tulee ihmiskissa Solebumin neuvo, ja hän lähtee Vroengardin saarelle, lohikäärmeratsastajien entiseen päämajaan, etsimään Sielujen holvia. Holvin avatakseen hänen on lausuttava oma nimensä, oma tosinimensä, ja sen selvittäminen paljastuu kovin vaikeaksi.

Eragon on kysynyt Oromikselta tosinimeään jo koulutuksensa aikana, mutta Oromis ei kertonut sitä, vaikka uskoikin kykenevänsä arvaamaan sen tarpeen vaatiessa. Hän perusteli kieltäytymistään sillä, että matka nimen selvittämiseen on osa viisauden kasvattamista. "A person must earn enlightenment, Eragon" (*Brisingr*, 642). Nimen selvittäminen vaatii syvää itsetutkiskelua, mutta Eragon onnistuu siinä, mikä myös auttaa häntä hyväksymään itsensä paremmin: "– – the more he thought about it, the more he was able to accept the true nature of his self. He was not the best person in the world, but neither was he the worst." (*Inheritance*, 547.) Tämän täydellisen itsetuntemuksen, Oromiksen sanoin valaistumisen, saavuttamista voidaan verrata Campbellin apoteoosiin. Eragon ei tule jumalaksi, eikä oikeastaan muutu miksikään, mutta kuitenkin hän nimensä oppiessaan ymmärtää jotakin, mitä ei aiemmin ymmärtänyt: oman todellisen luonteensa. Tämä on erittäin voimauttava kokemus.

Sielujen holvista Eragon, Saphira ja heidän mukanaan Eldunarín muodossa matkaava Glaedr löytävät yli sata muuta Eldunaríaa, jotka on taialla kätkeyty ja pyyhitty kaikkien Alagaësin asukkaiden muistoista, jotta ne pysyisivät turvassa Galbatorixilta. Käy ilmi, että ne ovat vastuussa Solebumin antaman neuvon lähettämisestä, siitä, että Saphiran muna löysi tiensä juuri Eragonin luo Selkärankavuoriston metsään ja useista muista avunannoista Eragonin retken varrella. Niiden tarjoaman energiavaraston ja vahvojen maagisten kykyjen avulla Eragonin mahdollisuudet päihittää Galbatorix ja tämän hallitsevat Eldunarít kasvavat suuresti. Kenties vielä ihmeellisempi löytö Sielujen holvista on varasto lohikäärmeen munia: laji ei olekaan sukupuuton partaalla, vaan kuoriutumattomia munia on vielä runsaasti, piilossa Galbatorixin otteelta. Siinä, missä Eldunarít antavat toivoa Galbatorixin päihittämiseen, munien löytyminen antaa jotakin odotettavaa myös voiton jälkeiselle ajalle.

Vaikka tämä etu ei teekään Galbatorixin päihittämisestä helppoa, Eragon, tämän rinnalla monesti taistellut Arya ja muut Vardenit ja näiden liittolaiset onnistuvat tunkeutumaan Urû'baeniin. Galbatorix, joka haluaa yhä murtaa Eragonin tahtonsa alle, päästää tämän sisälle linnaansa ja valtaistuinsaliinsa. Kuningas on onnistunut selvittämään muinaisen kielen nimen, "the name of all names", jonka avulla hänen on mahdollista hallita kaikkien magian käyttäjien toimia. Eragon on ainoa paikallaolijoista, joka tietää, että taikuutta on mahdollista käyttää ilman muinaisen kielen sanoja, joten Galbatorix uskoo olevansa täysin voittamaton. Muun muassa Arya ja Vardenien johtaja Nasuada yleisönään Galbatorix pakottaa Eragonin ja tämän velipuolen Murtaghin taistelemaan toisiaan vastaan. "I would like to know,

once and for all, which of you is the better warrior" (*Inheritance*, 670), hän toteaa, mutta kieltää näitä surmaamasta toisiaan.

Jälleen kerran vertailu näiden kahden välillä korostuu. Kuten Schaafsma toteaa: "The antagonist in fantasy serves as a foil to the hero, but he also represents his double or shadow" (1986, 68). Eragon ja Murtagh ovat tasaväkiset, eikä kummankaan ole helppo voittaa toista. He tuntevat toistensa taistelutyylit hyvin ja ovat monella tavoin samankaltaisia, toinen vain on kohtalon oikusta päätynyt hyvän edustajaksi ja toinen pahan. Aluksi Murtagh on voitolla: hän yrittää vastoin sääntöjä iskeä Eragonia kuolettavasti, ja vain Galbatorixin väliintulo pelastaa tämän. Seuraavaksi taas Eragon kykenee päihittämään Murtaghin, mutta vain uhraamalla itsensä. Hän antaa Murtaghin lävistää hänen oikean kylkensä, minkä seurauksena hän itse pystyy iskemään Murtaghia vatsaan, aiheuttaen tälle paljon pahemman vamman. Galbatorix julistaa Eragonin voittajaksi, ja Murtagh paljastaa Eragonille yrittäneensä voittamalla saada Galbatorixin suosion voidakseen pelastaa Nasuadan, johon hän on rakastunut.

Murtagh grunted. "That was always the difference between you and me." He eyed Eragon. "You were willing to sacrifice yourself. I wasn't. ... Not then."

"But now you are."

"I'm not the person I once was. I have Thorn now, and..." Murtagh hesitated; then his shoulders rose and fell in a tiny shrug. "I'm not fighting for myself anymore. ... It makes a difference." (*Inheritance*, 708.)

Tämän muutoksen tapahtumisen käsittäminen saa Murtaghin tosinimen muuttumaan, ja hän vapautuu Galbatorixille vannomistaan uskollisuudenvaloista. Muinaisen kielen nimeä käyttämällä hän hyökkää Galbatorixia vastaan heikentäen tätä ja näin mahdollistaen muiden paikallaolijoiden liittymisen hyökkäykseen. Vetäen energiaa mukanaan olevista Eldunareista ja Saphirasta Eragon langettaa sanattoman loitsun, johon Galbatorix ei näin voi vaikuttaa omalla taikuudellaan. "What he wanted was both simple and complex: he wanted Galbatorix to *understand* ... to understand the wrongness of his actions. The spell was not an attack; it was an attempt to communicate." (*Inheritance*, 714.) Kuten yleensä fantasiassa, sankari ei siis päihitä paha fyysisellä voimalla, eikä edes varsinaisesti riistämällä tämän henkeä, vaan "the antagonist is destroyed either by his own act or as an indirect consequence of some positive act by the hero" (Schaafsma 1986, 63). Eragonin taika, jota Eldunareissa asuvat lohikäärmeet vielä muokkaavat ja vahvistavat, aiheuttaa Galbatorixille niin suurta kärsimystä, että tämä lopulta vie loitsulla oman henkensä. Loitsun vaikuttaessa Galbatorixiin, Arya Saphiran ja Thornin avulla surmaa myös tämän lohikäärmeen Shruikanin, ja pahuus tulee kukistetuksi.

Toisin kuin Campbellin sankari, Eragon ei siis missään nimessä selviydy koetuksestaan yksin, eikä edes yksittäisten suojelijahahmojen avulla. *Inheritance*-sarjan aikana tapahtumia seurataan monien fokalisoijahahmojen kautta, ja näillä kaikilla sekä muilla on oma tärkeä roolinsa retken toteutumisessa. Tietyissä

mielessä nämä kaikki siis käyvät läpi jonkinlaisen sankarin matkan, ja useat myös saavat siihen liittyvän siunauksen tai palkkion. Vardenien riveissä taistellut Roran saa oman jumalattarensa, Katrinan, ja he elävät kaikesta päätellen onnellisina elämänsä loppuun asti Urû'baenin taistelun päätyttyä. Aryan onnellinen loppu tulee, kun viimeinen Galbatorixin hallussa ollut lohikäärmeenmuna kuoriutuu ja hänestä tulee tuon lohikäärmeen ratsastaja. Nasuadasta tulee kuningatar Galbatorixin paikalle.

Eragon sen sijaan ei saa samankaltaista selkeää palkkiota urotöistään. Jonkin aikaa hän auttaa Nasuadaa uuden valtion rakentamisessa, mutta ei koe kuuluvansa tähän asemaan. Nasuada haluaisi hänen asettuvan maagiensa johtoon ja auttavan näin taikaa osaavien hallitsemisessa. Eragon kieltäytyy vastuusta, sillä hän pitää itseään liian voimakkaana siihen saatuaan muinaisen kielen nimen tietoonsa. Vaikka hän lähtiessään kotikylästään *Eragonin* alussa vannoi palaavansa sinne jonakin päivänä, ei tuokaan kohtalo enää kutsu häntä. Vielä *Inheritancen* alkupuolella hän ajatteli vähintään perustavansa sinne kodin, jossa vierailta muiden velvollisuuksien antaessa tilaa, mutta hän ymmärtää, ettei entiseen ole paluuta, eikä yksinkertainen elämä enää edes houkuttele häntä samoin kuin ennen. Edes hänen tosinimensä, jonka hän sai selville ennen Sielujen holvissa vierailua, ei hänen uskomuksensa mukaan ole sama kuin nimi, joka hänellä oli ennen Carvahallista lähtöä.

Eragon siis käy läpi Campbellin "paluuajatuksen hylkäämisen", mutta sen sijaan, että hän ylittäisi paluukynnyksen, hän kääntyy eri polulle. Hän vierailee kotikylässään, mutta hän ei tahdo edes nähdä maatilaa, jossa asui, ettei tahraisi muistoaan siitä. Hän ei kuitenkaan myöskään jää paikalleen vaan päättää Angelan ennustuksen mukaisesti poistua Alagaësiasta ja lähteä etsimään kokonaan uutta maailmaa, jossa voisi turvassa ja rauhassa kasvattaa lohikäärmeratsastajien uuden sukupolven. Hän välittää Campbellin esittämän siunauksen muulle maailmalle laajentamalla lohikäärmeratsastajien välisen sopimuksen sisältämään ihmisten ja haltijoiden lisäksi myös kääpiöt ja urgalit. Tämän puolueettomuuden siinä, kenestä voi tulla ratsastaja, on määrä edesauttaa rotujen välisen rauhan säilymistä. Päätös sisällyttää urgalit on yksi osoitus Eragonin kasvusta: nuorena hän vihasi niitä syvästi taisteltuaan niitä vastaan ja nähtyään niiden hirmutöitä, mutta vanhemmiten hän on oppinut ymmärtämään, ettei mikään laji ole luonnostaan paha, ja löytänyt itsestään kyvyn hyväksyä niiden omastaan poikkeavan kulttuurin.

Eragonista ei siis tule "kahden maailman herraa", vaan hän jättää molemmat taakseen uuteen ja tuntemattoman siirtyäkseen. Tietyissä mielessä Eragon kyllä saavuttaa Campbellin viimeiseksi listaaman vaiheen, "Vapaus elää", mutta tuo vapaus on saavutettavissa vain jättämällä kaikki muut auktoriteetit taakse ja siirtymällä uuteen elämään. Schaafsma (1986, 70) sanoo: "the hero serves as a mediator between the supernatural Other and the larger community; he or his representative becomes the bridge uniting the material world with the numinous presence". Tämä on totta myös *Inheritancen* tapauksessa, mutta

Eragonin sijasta tehtävä lankeaa Aryalle, josta on myös tullut lohikäärmeratsastaja. Kiinnostava huomio on, että vaikka Arya ei enää suoranaisesti torjukaan Eragonin kiintymyksenosoituksia, eivät he myöskään päädy yhteen. Siinä, missä jumalattaren rooli normaalisti on olla ikään kuin palkinto sankarille, jää Arya puolestaan omaksi toimijakseen irrallisena Eragonin romanttisista haaveista.

Sankari, joksi Eragon on kasvanut, on luonteeltaan epäitsekkäs ja valmis uhraamaan jopa itselleen tärkeimmät asiat saavuttaakseen tavoitteensa. Alussa hän on valmis taistelemaan enonsa murhanneita ra'zaceja vastaan henkensä kaupalla, sitten uhraamaan oman itsensä ja rakkaintensa turvallisuuden sodassa Galbatorixia vastaan, ja lopulta hän on valmis hylkäämään kaikki ystävänsä ja koko tuntemansa maailman suojellakseen sodasta selvinneitä lohikäärmeiden Eldunareja, kuoriutumattomia munia ja vielä syntymätöntä ratsastajien uutta sukupolvea – sekä tiettyssä mielessä suojelemaan myös koko tuota maailmaa itseltään. Selittäessään Nasuadalle lähtönsä syytä, hän perustelee sitä sillä, että hän saattaisi joskus nähdä tarpeelliseksi sekaantua liikaa maan asioihin.

"If I was wrong, though, who could stop me? I could end up becoming like Galbatorix, despite my best intentions. As it is, my power makes people tend to agree with me. – – My presence here unbalances things, Nasuada. If I am to avoid becoming what I hate, then I have to leave." (*Inheritance*, 806.)

Kaikki Eragonin läpikäymät vaiheet ovat valmistaneet häntä tähän päätökseen, ja kun sen aika on tullut, ei hän näe mitään muuta mahdollista vaihtoehtoa itselleen. Hän on pelastanut maailman julman kuninkaan satavuotiselta hirmuvallalta ja laukaissut sen uuteen aikaan. Tämä muutos maailmassa on olennainen piirre Bakhtinin kuvaamassa realistisessa kehitysromaanissa, jossa sankarin voitto ei tapahdu tyhjiössä, vaan vaikuttaa myös ympäröivään yhteiskuntaan. Tiettyssä mielessä ajan kulumisen on kuitenkin myös syklistä, kuten Senior (2012, 190) toteaa etsintäretkifantasioissa olevan mahdollista, sillä uuden hirmuvaltiaan nousemisen uhka on yhä olemassa, ja sukupuuttoon kuolleiden lohikäärmeratsastajien aika palaamassa, joskin entisestä uudennlaiseksi muuttuneena.

4. Päätäntö

Olen tässä kandidaatintyössä tutkinut *Inheritance*-sarjan päähenkilön Eragonin kehitystä niin Campbellin monomyyttiteoriaan kuin kehitysromaanin ja etsintäretkien tutkimukseenkin vedoten. Eragon, kuten useimmat etsintäretkien sankarit, on taustaltaan aivan tavallinen ihminen, joka joutuu mukaan seikkailuun, vaikka onkin tyytyväinen senhetkiseen asemaansa. Päätös lähteä kotikylästä kohti uutta, tuntematonta ja pelottavaa maailmaa, jossa taikuus, haltijat ja lohikäärmet ovat arkipäivää, ei ole puhtaasti Eragonin oma, vaan hän joutuu pakenemaan henkensä edestä. Sen sijaan päätös ryhtyä pakenemisen sijasta taistelemaan sortajia vastaan on Eragonin itse tekemä. Hän on itse vastuussa kehityksestään sankariksi, vaikka siihen toki vaikuttavat monet ulkopuolisetkin henkilöt ja tapahtumat.

Eragonin matka seuraa Campbellin esittämää sankarin retken *Lähtö*-vaihetta vielä melko tarkasti. Hän saa kutsun seikkailuun, kieltäytyy siitä ja saa yliluonnollista apua itse asiassa useiltakin eri auttajahahmoilta *Inheritancen* neljään osaan levittyvän tarinan edetessä. Hän myös ylittää ensimmäisen kynnyksen, joskin olen esittänyt, että tämä tapahtuu ennen ensimmäisen varsinaisen auttajan kohtaamista. Tulkintani mukaan Eragon myös vierailee valaan vatsassa, joskin tämä kokemus eroaa suuresti Campbellin kuvaamasta mahdollisesti jopa kirjaimellisesta nielaistuksesta tulemisesta. Myös monet *Initiaatio*-vaiheen tapahtumat löytyvät Eragonin seikkailusta, joskin jälleen niiden järjestys poikkeaa Campbellin esittämästä. Tähän yhtenä syynä voi olla se, että Eragonin matka jakautuu neljän erillisen kirjan välille, joiden jokaisen on toimittava paitsi osana kokonaisuutta, myös omana itsenäisenä teoksenaan.

Yhtenä *Initiaation* tärkeimpänä vaiheina Eragonin retken kannalta on jumalattaren kohtaaminen, joka tosin "mystiseen avioliittoon" (Campbell 1990, 101) etenemisen sijasta päättyy yksipuoliseen rakkauteen ja vahvaan ystävyysuhteeseen. Kuitenkin Eragonin tunteet Aryaa kohtaan määrittävät hänen haluaan edetä kehityksessään: Arya ei pidä häntä vertaisenaan, ja hän tahtoo tulla sellaiseksi. Hänen koetusten tiellään kohtaamansa lukuisat haasteet ja taistelut vievätkin tätä kehitystä eteenpäin, ja myös sovitus isän kanssa ja minun eräänlaiseksi apoteoosiksi tulkitsemäni tosinimen oppiminen vaikuttavat tärkeinä osina niin aikuistumiseen kuin sankarin roolin omaksumiseenkin. Sen sijaan muut *Initiaation* vaiheet (nainen viettelijänä ja ylin siunaus) jäävät Eragonilta kokematta.

Paluu-vaiheessa Eragonin tarina alkaa toden teolla erota Campbellin kuvauksesta. Eragon hylkää ajatuksen paluusta vanhaan elämäänsä, mutta sen sijaan, että maaginen pako tai ulkoapäin tuleva pelastus toteutuisivat ja ajaisivat hänet takaisin, hän ei koskaan ylitä paluukynnystä. Eragon on eristäytynyt ennen hänelle niin rakkaasta maailmasta liikaa, ja ainoa keino, jolla hän voi saavuttaa vapauden elää on siirtyminen kokonaan uuteen maailmaan. Vaikka Eragon ei noudatakaan Campbellin retken rakennetta

loppuun saakka, on sen mukailu etenkin hänen matkansa alkupuolella hedelmällinen tapa seurata hänen kehitystään ja päätöstään edetä matkalla epäröinnistä huolimatta. Myös polulta poikkeaminen kertoo jotakin olennaista Eragonin matkasta: kun häntä yritetään saada taipumaan kahden maailman väliseksi yhteydenpitäjäksi, hän kieltäytyy tehtävästä. Tämä osoittaa sekä luonteenlujutta että oman harkintakyvyn kasvua. Matkansa alussa Eragonilla on opettajia ja tukijoita, joiden hänelle osoittamaa polkua hän on ainakin jossain määrin valmis noudattamaan. Kuitenkin merkki hänen kypsyydestään on se, että teossarjan lopussa hän tekee omat päätöksensä ja pitääytyy niissä huolimatta muiden epäilyksistä.

Eragonin retken edetessä enemmän tai vähemmän Campbellin hahmottaman rakenteen mukaan, siinä erottuu myös piirteitä niin kehitysromaanin kuin etsintäretkenkin lajityypeistä. Kehitysromaanin kannalta keskeisimpiä vaiheita ovat toisaalta lohikäärmeratsastajan muodollisen koulutuksen merkitys Eragonin henkisten kykyjen, henkisen vahvuuden ja suvaitsevaisuuden kehittymisessä, toisaalta taas tämän vaikutus maailmansa kohtaloon. Kuten Bakhtinin realistiseen kehitysromaaniiin kuuluu, Eragonin sankariksi tuleminen luo pitkäkestoisia muutoksia myös Alagaësin maailmaan: kansalaiset vapautetaan kuninkaan vallasta, lohikäärmeratsastajat palaavat ja uusi, kaikesta päättäen onnellisempi aikakausi alkaa.

Etsintäretkeen – ja kenties fantasiaan ylipäättään – olennaisena liittyvä ryhmässä toimiminen on merkittävä ero niin Campbellin sankariin kuin yksilön kehitykseen keskittyvään kehitysromaaniiinkin. Eragon ei päihitä pahan voimia yksin, eikä hän kehity sankariksi ilman muiden, hänelle läheisten henkilöiden panosta. Opettajat ja rinnalla taistelevat ystävät ovat Eragonille tärkeitä, mutta etenkin hänen ystävänsä, vastustajansa ja velipuolensa Murtagh on merkittävä vertailukohta ja toiminnan vaikutin koko Eragonin matkan ajan. Murtagh auttaa Eragonia sarjan alussa, kääntyy sitten tätä vastaan ja lopulta taas auttaa tätä tämän lopullisessa tehtävässä. Vaikka Eragonin on taisteltava Murtaghia vastaan, hän myös säälii vanhaa ystävänsä ja toivoo, että pystyisi pelastamaan tämän.

Inheritance on hedelmällinen tutkimuskohde sankarin kehitystä ajatellen, sillä tyypillisen nuorten fantasian tavoin päähenkilö, tarinan sankari, on jatkuvasti huomion keskipisteenä ja hänessä tapahtuvia muutoksia päästään seuraamaan läheisesti. Vaikka tässä tutkimuksessa olenkin keskittynyt nimenomaan Eragoniin, ei hän missään nimessä ole teoksen ainoa sankari, vaan toimii yhdessä muiden kanssa pyrkiessään pelastamaan maailman pahuudelta. Näihin muihin, kenties teoksessa vähäisemmälle huomiolle jääviin, mutta ajoittain lähes yhtä tärkeisiin sankareihin keskittyminen tarjoaisi varmasti kiinnostavaa pohjaa myös tulevalle tutkimukselle. Sarjassa on esiteltyinä monia muitakin sankarityypppejä kuin se, mitä Eragon edustaa, ja ilman näiden tyyppien tutkimista on mahdotonta muodostaa myöskään pysyvää kuvaa siitä, mitä kaikkea sankaruus tosiasiaassa on tai voi olla.

5. Viitteet

Kohdetekstit

Paolini, Christopher (2005) *Eragon*. New York: Alfred A. Knopf.

Paolini, Christopher (2007) *Eldest*. New York: Alfred A. Knopf.

Paolini, Christopher (2010) *Brisingr*. New York: Alfred A. Knopf.

Paolini, Christopher (2011) *Inheritance*. New York: Alfred A. Knopf.

Muut lähteet

Aalto, Minna (2000) *Vapauden ja velvollisuuden ristiriita. Kehitysromaanin mahdollisuudet 1890-luvun lopun ja 1900-luvun alun naiskirjallisuudessa*. SKS:n toimituksia 790. Helsinki: SKS.

Bakhtin, Mikhail (1986) "The *Bildungsroman* and Its Significance in the History of Realism (Toward a Historical Typology of the Novel)". Teoksessa *Speech Genres & Other Essays*, sivut 10–59. Toim. Caryl Emerson & Micael Holquist. Engl. Vern W. McGee. Austin: University of Texas Press.

Buckley, Jerome Hamilton (1974) *Season of Youth. The Bildungsroman from Dickens to Golding*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Campbell, Joseph (1990) *Sankarin tuhannet kasvot*. Suom. Hannes Virrankoski. Helsinki: Otava.

Ihonen, Maria (2004) "Lasten ja nuorten fantasian kerronnalliset keinot". Teoksessa *Fantasian monet maailmat*, sivut 76–96. Toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Jeffers, Thomas (2005) *Apprenticeships. The Bildungsroman from Goethe to Santayana*. New York, N.Y.: Palgrave Macmillan.

Nikolajeva, Maria (1988) *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.

Palin, Eino (1991) "Bahtin kehitysromaanin tutkijana". Teoksessa *Bahtin-buumi!*, sivut 125–146. Toim. Anu Koivunen, Hannu Riikonen & Jari Selenius. Turku: Turun yliopisto.

Schaafsma, Karen (1986) "Wondrous Vision: Transformation of the Hero in Fantasy through Encounter with the Other". Teoksessa *Aspects of Fantasy*, sivut 61–71. Toim. William Coyle. Westport, Conn.: Greenwood Press.

Senior, W. A. (2012) "Quest fantasies". Teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, sivut 190–199. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press.

Tymn, Marshall B., Zahorski, Kenneth J. & Boyer, Robert H. (1979) *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*. New York: R. R. Bowker Company.