

Katja Kontturi

**”ALUSSA OLI PTAH, JA PTAH LOI TAIVAAN, MAAN
JA MERET.”**

**Fantasian kirjoittamisesta mytologia-aineistoja
hyödyntäen.**

Jyväskylän yliopisto
Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Kirjoittamisen maisteriopinnot
Laudatur-työ
Tieteellinen osio
Kevät 2009

DISPOSITIO:

1. JOHDANTO	3
1.1. Tutkimuskysymysten esittely.....	3
1.2. Valkotassu – kissojen suurin sankari.....	4
2. FANTASIA KIRJALLISUUDENLAJINA	5
2.1. Pääpiirteet.....	5
2.2. Tolkien ja sekundaarimaailman käsite.....	8
2.3. Todorovin epäily.....	9
2.4. Nikolajevan ”maaginen koodi”.....	10
3. MYYTIT JA FANTASIAN KIRJOITTAMINEN	13
3.1. Miten fantasiaa kirjoitetaan?.....	13
3.2. Mikä on myytti?.....	17
3.3. Myytin rooli fantasiakirjallisuudessa.....	19
3.4. Myytit omassa fantasiakirjoittamisessa.....	24
4. VALKOTASSU JA SIINÄ ESIINTYVÄT MYYTIT	25
4.1. Oman myyttisen aineksen luomisesta.....	25
4.2. Kissojen ”Suuret”.....	28
4.2.1. Vartija.....	28
4.2.2. Shamaani.....	29
4.2.3. Soturi.....	30
4.2.4. Sensei.....	30
4.2.5. Lähettäjä.....	31
4.2.6. Jumalatar.....	32
4.2.7. Kuningas.....	32
4.2.8. Tuomari.....	33
4.3. Irvikissasta trickster-jumalaan.....	33
4.4. Ihmissyöjän legenda.....	36
4.5. Valkotassu modernina sankarina arkaaisessa myytissä.....	38
5. PÄÄTÄNTÖ	41
6. LÄHTEET	43

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimuskysymysten esittely

Fantasiakirjoja on alettu julkaista tihenevään tahtiin 2000-luvun alusta lähtien. Aikaisemmin jopa aliarvostettuna marginaalikirjallisuutena pidetty genre on noussut uuteen suosioon, jonka alkuunpanijoina voidaan pitää Peter Jacksonin elokuva-adaptaatiota J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -klassikosta ja J. K. Rowlingin luomaa *Harry Potter* – kirjasarjaa. Näiden menestysteosten myötä yhä useammat nuoret kirjailijat tarttuvat kynään toiveinaan tulla seuraavaksi Tolkieniksi, Salvatoreksi tai Eddingsiksi. Jo julkaisseilta tekijöiltä suomennetaan uusia teoksia täyttämään kirjakauppojen kasvaneet fantasiahyllyt.

Mutta mitä fantasiakirjallisuus oikeastaan on? Miten se eroaa muista lähisukulaisistaan kuten saduista ja science fictionista? Mikä tekee fantasiasta fantasiaa tekstin tasolla? Tämä laudaturtyöni tieteellinen osio luo katsauksen fantasiakirjallisuuden genrenä, mutta paneutuu syvemmin erääseen sen ominaispiirteeseen: miten fantasia käyttää hyväkseen jo olemassa olevaa mytologiapohjaa luodakseen jotain aivan uutta. Tutkimuskysymykseni onkin ”miten luoda uusi, uskottava fantasiamaailma todellisten myyttien avulla?”

Aluksi on hyvä esitellä fantasia kirjallisuuden genrenä, eli mitkä ovat sen erityiset ominaispiirteet? Miten fantasia jakaantuu itse genren sisällä? Kirjallisuudenlajin syntymästä asti fantasia on jakautunut useisiin eri tyyppeihin ja pyrin esittelemään niistä tärkeimmät. Taustoittavina lähteinäni käytän kolmen tutkijan teoksia eri vuosikymmeniltä esittämään, miten fantasian käsite on muuttunut 1900-luvun alusta nykypäivään. Tolkienia voidaan pitää koko fantasiakirjallisuuden ja sitä koskevan tutkimuksen pioneerina ja isänä, bulgarialaissyntyinen Tzvetan Todorov on keskittynyt tutkimaan lähinnä meidän maailmassamme esiintyvää fantasiaa ja erityisesti kauhufantasiaa, ja Maria Nikolajeva luo hyvin pätevän yleiskatsauksen koko genreen, vaikka hänen teoksensa käsitteleekin virallisesti lastenfantasiaa.

Fantasia ammentaa ideansa monista eri lähteistä, joista suurimpia ovat folklore ja erilaiset mytologiat. Myytin käsitettä sietää tarkastella lähemmin. Mikä on myytti? Miten se on muuttunut kirjallisuushistorian aikana? Ja ennen kaikkea: Millaisia myyttejä kirjailijat ovat käyttäneet hyväkseen luodessaan omaa fantasiamaailmaansa? Ja samalla voidaan tutkia miten jo olemassa olevat myytit lomittuvat yhteen fantasiakirjoittajan luoman oman tarukuvaston

kanssa. Miten nämä muodostavat yhdessä uskottavan maailman? Käytän esimerkkeinä kahta 2000-luvulla pinnalle nousutta kuuluisaa fantasiakirjailijaa: Harry Potterin luoja, J. K. Rowlingia ja hieman tuntemattomampaa irlantilaista Eoin Colferia, jonka kynänjäljestä on lähtöisin nuori rikollissuvun vesa Artemis Fowl.

Neljännessä luvussa käsittelen sivulaudatur-työni taiteellista osiota, proosakertomusta *Valkotassu eli Hän-joka-valitsi-toisin*. Esittelen siinä käyttämiäni myyttejä ja mytologisia elementtejä fantasian kirjoittamisen ja oman maailman luomisen kannalta. Tuon myös esille itse kehittämäni myyttiaineksen, jolla pyrin luomaan kertomuksesta uskottavan: liittämään sen samalla jo olemassa olevaan fantasian kaanoniin, mutta tuomaan siihen myös jotain aivan uutta.

Fantasiakirjallisuudesta tehtävä tutkimus lisääntyy koko ajan, mutta vielä ei ole tehty runsaslukuista tutkimusta fantasian ja myyttien yhteisestä perimästä. Viime vuonna julkaistiin kulttuurihistorian alalla yksi pro gradu – työ, joka käsitteli Neil Gaimanin *Sandman*-sarjakuvissa esiintyviä myyttejä¹, mutta kirjallisuudentutkimuksen saati kirjoittamisen tutkimuksen puolella fantasiapohjaiset lopputyöt ovat vielä vähäisiä. Siksi onkin perusteltua pohtia asiaa kirjoittamisen kannalta.

1.2. Valkotassu – kissojen suurin sankari

Valkotassu eli Hän-joka-valitsi-toisin on eepinen fantasiakertomus minuudesta ja henkisen kasvun matkasta. Sen päähenkilönä on hylätty kissanpentu, jolle ihmiset ovat antaneet nimen Valkotassu. Valkotassun on pohdittava elämänsä uudestaan, määriteltävä suhteensa itseensä, maailmaan ja ennen kaikkea ihmisiin. Samalla kun Valkotassu kulkee henkisen matkansa pienestä pennusta aikuisuuteen, hän matkaa myös fyysisesti ympäri maailmaa. Hänestä tulee *Polunetsijä*, kesäkissa, joka päätyy eräänlaiseen kissojen maailmaan ja kohtaa siellä kissojen Suuria, kissapetojen hahmossa eläviä ihmisten myyttisiä jumalhahmoja, jotka vielä sinnittelevät elossa harvojen ”uskovien” ihmisten voimin.

Suuret, muun muassa ilves, puuma, jaguaari, leopardi ja tiikeri, toimivat myyttisinä oppaina ja neuvonantajina Valkotassun polulla antamalla hänelle lahjoja, jotka muuttavat Valkotassua niin henkisesti kuin fyysisestikin. Jotkin lahjoista ovat selvästi hyödyllisiä tulevaisuuden

¹ Hannaleena Vuorio: Morfeuksen maailma: myytti, fantasia ja imaginaarinen historia Neil Gaimanin sarjakuvassa. 2008. Turun yliopisto.

kannalta, mutta joidenkin merkitys selviää vasta myöhemmin. Valkotassun onkin matkalla löydettävä itsensä, se, kuka hän todella on. Onko ulkoisella olemuksella merkitystä sisäisen identiteetin kannalta?

Koko tarinan ajan polun päässä kummittelee pelottava ”Ihmissyöjä”, kaikkien aikojen peto, jonne Polunetsijöiden, kuten myös Valkotassun, matka tuntuu väistämättä kulkevan. Mutta matka on pitkä ja sen aikana Valkotassu ehtii kohtaamaan elämänsä rakkauden, pohtimaan ”kissuuttaan” epäilyttävän oppaankaltaisen hahmon, virnu-villikissan vinoilujen lomassa ja lopulta tekemään valinnan, joka ratkaisee sekä hänen itsensä että kaikkien tulevien hylättyjen kissojen kohtalon.

2. FANTASIA KIRJALLISUUDENLAJINA

2.1. Pääpiirteet

Fantasia on fiktio, joka herättää ihmeen tunteen ja sisältää olennaisena ja palauttamattomana elementtinä yliluonnollisia tai mahdottomia maailmoja, olentoja tai objekteja, joiden kanssa tarinan kuolevaiset henkilöhahmot ovat ainakin osin ystävällisissä suhteissa. – C.N. Manlove. (Sisättö 2006, 14.)

Fantasiakirjallisuus kuuluu osaksi niin sanottua spekulatiivista fiktiota eli ”spefiä”. Spefissä kuvataan todellisuutta, joka voisi olla, jollainen olisi voinut olla olemassa tai jota ei ole olemassa. Se on yleisesti outoa ja kummallista kirjallisuutta, jossa rikotaan realismin rajoja. Spekulatiiviseen fiktion luetaan kuuluvaksi jo muuten tutut genret science fiction eli tieteiskirjallisuus, fantasia ja yliluonnollinen kauhu. (Leinonen 2006, 6.)

Fantasian tärkeimmät piirteet ovat magian läsnäolo (johon liittyvät sekä maagiset olennot että tapahtumat) muuten realistisessa maailmassa, selittämättömyyden ja ihmeen tuntu sekä luonnonlakien rikkominen. Sen erityislaatuinen piirre on kahden maailman rinnakkaisuus: on olemassa oikea primaarimaailma ja maaginen sekundaarimaailma, jotka yhdistyvät toisiinsa eri tavoin. Sekundaarimaailmassa tapahtuvat yliluonnolliset asiat ovat hyväksyttäviä, ne koetaan siellä ”normaaleiksi”, mutta verrattuna todelliseen primaarimaailmaan ja sen lakeihin ne kuitenkin aiheuttavat aina ihmetystä. (Nikolajeva 1998, 12–13.)

Fantasia rinnastetaan usein aikuisten saduksi, mutta todellisuudessa se on aivan oma genrensä. Fantasiolla ja sadulla on sama perimä: ne molemmat ulottuvat arkitodellisuuden

ulkopuolelle ja kuvaavat realistiselle maailmalle tuntemattomia ympäristöjä, tapahtumia ja olentoja. Saduissa hahmot eivät kuitenkaan ole persoonia, vaan tietynlaisia karikatyyrejä, joiden nimet yleensä kuvaavat hahmojen yhtä, korostuvaa persoonallisuuden piirrettä. Satu on tyypillisesti allegoria, se välttää tarkkoja nimeämisiä, aikamääreitä ja paikkoja, joten kuvattava maailma voi esittää vertauskuvallisesti mitä tahansa olemassa olevaa ilmiötä. (Sinisalo 2004, 13.) Sadut ovatkin hyvin yleispäteviä: ennen vanhaan sadut ovat olleet suullista perinnettä, joten luonnollisesti niiden on pitänyt sopia eri paikoissa elävien erilaisten ihmisten elämään ja tilanteisiin. Tarkkoja nimeämisiä välttävään satuun onkin helpompi samaistua.

Satu (*"fairy tale"*) on perinteinen ja joskus nimetönkin teksti, jossa on maagisia elementtejä. Suurin ero sadun ja fantasian välillä on se, että satu tapahtuu yhdessä maailmassa, jossa (genren rajojen sisällä) kaikki on mahdollista: esimerkiksi eläimet osaavat puhua, ihmiset lentää ja magia toteuttaa kaikki toiveet. Sadussa itse lukija (tai kuuntelija) on mukana samassa todellisuudessa kuin satuhahmotkin, mikä aiheuttaa kyseenalaistamattoman uskon siihen. Fantasiassa puolestaan lukija on aina sekundaarisen maailman ulkopuolella ja katsoo sitä jostain kaukaa. (Nikolajeva 1998, 12–13; 37.)

Fantasia ammentaa ideoita kertomuksiinsa myyteistä, legendoista, kansantaruuista ja jopa uskonnosta sekä okkultismista. Keksittyjen maailmojen on oltava muutakin kuin iloa ja ihmetystä, mikä taas on tyypillisempää saduille. Fantasian keskeisiä teemoja onkin hyvän ja pahan polarisointi. (Hunt 2001, 4-5; 8.) Maailmaa uhkaa tuho tai väistämätön pahuus ja joko yksittäinen sankari tai joukko hyvyden ruumiillistumia suuntaa tätä pahaa vastaan. Tarinoissa vallitsee aina ennako-oletus hyvän voitosta, sillä on oltava keino päihittää pahuus. Tämä liittyy usein päähenkilön henkisen kasvun matkaan, niin sanottuun *"questiin"*². (Nikolajeva 1998, 34.) Voittoa ei kuitenkaan saavuteta ilman uhrauksia – fantasiakertomuksille on tyypillistä menettää joku tarinan hyvistä hahmoista kesken matkan toisin kuin saduissa, joissa vain paha saa aina palkkansa.

Toinen fantasialle läheinen genre, jota joskus pidetään fantasian alalajina, on science fiction eli sci-fi. Sci-fi- eli tieteiskirjallisuudelle on tyypillistä avaruusmatkat ja erilaiset tulevaisuuskuvitelmat, mutta ne eivät kuitenkaan ole välttämättömiä genren kannalta. Sci-fi-kertomuksia hallitsee tieteellinen maailmankuva: asiat nähdään aina rationaalisesti ja tieteen valossa – vastakohtaisesti fantasiassa vallalla on maaginen maailmankuva. Tunnetuista

² *Quest*: etsintä

tieteellisistä tosiseikoista ja teorioista voidaan kehittää eteenpäin uusia keksintöjä. Tieteiskirjallisuus myös tyypillisesti spekuloi vaihtoehtoisilla todellisuuksilla – mutta kuitenkin aina tieteellisen maailmankuvan puitteissa. (Sisättö 2006, 12.) Sci-fille ominaista ovat tapahtumat ja laitteet, jotka nykypäivänä ovat mahdottomia, mutta kuitenkin saavutettavissa tieteellä ja teknologialla. Merkittävänä erona fantasiaan nähden on se, että science fiction tarjoaa lähes aina rationaalisen selityksen järjettömiltä vaikuttaville tapahtumille. (Nikolajeva 1998, 13.)

Fantasiakirjallisuus voidaan jakaa myös erilaisiin alaluokkiin. Lähes jokaisella kirjallisuudentutkijalla on oma tapansa tyypittää fantasiaa ja joskus nämäkin menevät keskenään päällekkäin ja vain nimitykset erottavat ne toisistaan. Vesa Sisättö jakaa artikkelissaan fantasiakirjallisuuden kahteen luokkaan, joista ensimmäinen on **mahdottoman fantasia**. Mahdottoman fantasiaa pidetään näistä kahdesta luokasta ”korkeakirjallisempänä”, ainakin tietyissä piireissä. Sen ominaispiirteitä ovat mahdottomuus, absurdismi, surrealismi ja nonsense, jonka teki tutuksi Lewis Carroll kertomuksellaan *Liisa Ihmemaassa*³. Tämän takia kyseinen luokka linkittyy tietyssä määrin lastenkirjallisuuteen. Mahdottoman fantasiaan ei kuulu tuonpuoleisen yliluonnollinen. Toista luokkaa Sisättö kutsuu termillä **yliluonnollinen fantasia**. Tässä luokassa rajanveto kauhuun ja science fiction – kirjallisuuteen on paljon vaikeampaa. Yliluonnollisen fantasia voidaan vielä jakaa kahteen eri koulukuntaan: anglosaksiseen ja romaaniseen. Anglosaksisen koulukunnan tunnetuin edustaja on J. R. R. Tolkien, joka toi fantasiakirjallisuuteen sekundaarisen maailman termin, johon palaan tarkemmin seuraavassa luvussa. Romaanista koulukuntaa edustaa puolestaan kirjallisuudentutkija Tzvetan Todorov, jonka tutkimuskohde ei itse asiassa ole samankaltaista fantasiaa kuin Tolkienin. Todorovia käytetäänkin lähinnä maagisen realismin⁴ tutkimuksessa. Todorovinkin termistöihin palaan myöhemmin omassa luvussaan. (Sisättö 2006, 13–14.)

On myös tärkeää muistaa fantasiakirjallisuuden tyypillisin jaottelu niin sanottuun ”*high fantasyyn*” ja ”*low fantasyyn*”. *High fantasy*, jonka loi itse Tolkien, tarkoittaa itsenäistä, itsერიittoa universumia, joka on kokonaan autonominen primaarista maailmasta, eli sinne ei ole yhteyttä meidän maailmastamme. Tähän tyyppiin kuuluu myös esimerkiksi Ursula Le Guinin *Maameri*-saaga. *Low fantasy* puolestaan sijoittuu kokonaan primaariin maailmaan, jossa tapahtuu yliluonnollisia ja outoja asioita. *Low fantasyna* voidaankin pitää muun muassa

³ Alkuteos *Alice's Adventures in Wonderland* (1865).

⁴ Maaginen realismi: muuten luonnolliseksi kuvatussa maailmassa ilmenee selittämättömiä yliluonnollisia elementtejä. Loppujen lopuksi maagisen realismin ero genrefantasiaan on melko mitätön. (Sisättö 2006, 15.)

J. K. Rowlingin *Harry Potter* -sarjaa. Nämä termit ovat edelleen yleisessä käytössä, mutta niitä pidetään huonoina arvottavan konnotaation vuoksi. (Nikolajeva 1998, 36.) *High fantasy* ei missään nimessä ole yleisesti laadullisesti parempaa kuin *low fantasy*, vaikka termeistä niin voisikin ajatella.

2.2. Tolkien ja sekundaarimaailman käsite

Fantasian genren ensimmäisenä vakavana tutkimuksena pidetään J. R. R. Tolkienin luennon pohjalta koottua esseettä ”Saduista”⁵. Tolkienin mukaan tarinantekijä eli niin sanottu ”alempi luoja” (”*sub-creator*”) luo lukijalle sekundaarisen maailman (*secondary world*). Tämän maailman sisällä kerrotut asiat ovat ”totta” ja ne noudattavat tuolle maailmalle kirjoitettuja lakeja. Kun lukijalle herää epäusko tarinan tapahtumista, taika raukeaa. (Tolkien 2002, 55.)

Tolkienin itsensä mukaan fantasia muodostuu, kun tämä subkreatiivinen taide yhdistyy kuvitelma-peräisen ilmauksen outouteen ja ihmetykseen. Näitä samoja piirteitä on myös saduilla. Fantasia on mielikuvituksen vastine ja verrattuna primaarimaailman asioihin hyvin epätodellista: se siis poikkeaa normaalin maailman havaituista tosiasioista. Näiden piirteiden takia fantasia saatetaan usein sekoittaa uniin, harhakuvitelmiin tai aistiharhoihin, mutta nämä eivät Tolkienin mukaan kuulu fantasian genreen: fantasia tarvitsee lukijan uskoa tapahtumiin. Tolkienin mukaan epäily tai suoranainen epäusko rikkoo tarinan tärkeän koherenssin ja samalla fantasian olemassaolon. (Tolkien 2002, 66–67.) Mikäli lukija jää miettimään, oliko tarina loppujen lopuksi totta vai ei, hänen epäuskonsa pilaa sekundaarisen maailman taian.

Toisen, sekundaarisen maailman luomiseen tarvitaan lumousta, jota Tolkien pitää kaipuuna johonkin toisenlaiseen paikkaan. Lumous on päämääriltään taiteellista toisin kuin magia, joka luo tai teeskentelee luovansa muutoksen primaariseen maailmaan. Magia ei ole taidetta, vaan tekniikkaa. Puhdas fantasia pyrkiikin aina kohti lumousta. (Tolkien 2002, 73.) Tolkien ei ole siis jaotellut fantasiakirjallisuutta eri ryhmiin, mikä ei ole yllättävää hänen tutkimuksensa pioneeriluonteen vuoksi. Tolkienin käsitteet lumous ja magia voidaan kuitenkin tulkita fantasiakirjallisuuden nykytutkimuksen valossa kuvaamaan edellisessä kappaleessa mainitsemiani *high fantasy* ja *low fantasy*: lumous keskittyy luomaan sekundaarisen maailman, kun taas magia tuo fantastisia elementtejä primaarimaailmaan.

⁵ Alkuteos ”On Fairy-Stories” (1964).

On kuitenkin huomioitava, ettei Tolkien suoranaisesti puhu esseessään fantasiasta, vaan käyttää termiä ”*fairy stories*”. Tällä hän tarkoittaa tarinoita ”[- -] about fairy, that is Faerie, the realm or state in which fairies have their being”. Sanalla ”fairy” Tolkien puolestaan viittaa mihin tahansa ylikuonnollisen ilmentymään. Tähän kuuluvat suurena osana juuri sekundaariset maailmat. (Nikolajeva 1998, 9.) Tolkien ei kuitenkaan puhu saduista, joissa tunnetusti ei esiinny sekundaarisen maailman käsitettä. Nikolajevan mukaan Tolkienille fantasia tarkoitti ”making or glimpsing of Other-worlds”. Nämä esimerkit eivät kuitenkaan riitä kokonaisen genren määrittelyyn, vaan ovat pikemminkin sen piirteitä. (Nikolajeva 1998, 9.)

2.3. Todorovin epäily

Fantasian genren sisältämien jaotteluiden vuoksi kannattaa tehdä selvä erottelu eräiden termien välillä, varsinkin kun puhutaan Tolkienin sekundaarimaailmoista verrattuna maagiseen realismiin. Bulgarialaissyntyinen kirjallisuudentutkija Tzvetan Todorov (s.1939) lähestyy teoksessaan *The Fantastic. A structural Approach to a Literary Genre*⁶ fantasiaa hyvin eri tavalla kuin Tolkien. Tämän vuoksi tulen käyttämään alkuperäiskielistä termiä ”*fantastique*” viittaamaan Todorovin käsitykseen fantasiasta, ja termiä ”fantastinen” puhuttaessa Tolkienin käsittämästä fantasiasta ja fantasianomaisuudesta.

Todorovin mukaan *fantastique* tarkoittaa meidän maailmassamme tapahtuvia selittämättömiä asioita, jotka rikkovat maailman lakeja. On kaksi vaihtoehtoa: joko kyseessä on pelkkä aistiharha, kaikki tapahtunut on vain mielikuvituksen tuotetta, tai sitten asia on oikeasti tapahtunut, jolloin todellisuutta hallitsevatkin tuntemattomat lait. Todorovin teorian päähypoteesi on, että *fantastique* on juuri edellä mainittua epävarmuutta siitä, onko jokin tapahtunut totta vai ei. (Todorov 1993, 25.)

The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event. [- -] Either a total faith or total incredulity would lead us beyond the fantastic: it is hesitation which sustains its life. (Todorov 1993, 25–31.)

Fantastique-genren ilmenemiseen tarvitaan sekä implisiittisen lukijan että myös itse kertomuksen hahmojen epäusko. Mikäli epävarmuuden sijaan muodostetaan käsitys siitä, olivatko tapahtumat totta vai ei, siirrytään *fantastiquesta* joko *l'étrangeen*⁷ tai

⁶ Ranskankielinen alkuteos *Introduction à la littérature fantastique* (1970).

⁷ epätavallinen, outo

*merveilleux'een*⁸. *L'étrange*-tyypin kertomuksessa yliluonnolliselle annetaan luonnonlakien puitteissa luonnollinen selitys. Siihen kuuluvat tapahtumat ovat järjenumukaisia, mutta uskomattomia ja epätavallisia ja joissain tilanteissa myös järkyttäviä. *Merveilleux'ssa* taasen asiat tapahtuvat oikeasti, koska itse luonnonlait ovat muuttuneet. Tapahtumat eivät kuitenkaan herätä lukijassa tai hahmoissa erityistä ihmeen reaktiota. (Todorov 1993, 31; 41; 45; 54.)

Todorov jakaa myös nämä kaksi termiä alagenreihin. *Fantastique-étrange* tarkoittaa käytännössä selitettyä yliluonnollista, eli kaikki yliluonnolliset tapahtumat saavat rationaalisen selityksen kertomuksen lopussa. *Fantastique-merveilleux* puolestaan kuvaa yliluonnollisia ja epäilyä herättäviä tapahtumia, jossa jotain, mikä ei sovi luonnonlakien piiriin, jää selittämättä. (Todorov 1993, 44; 53.) Periaatteessa siis Todorovin *fantastique-merveilleux*-tyypin voidaan ajatella kuvaavan sitä, mikä nykyisin määritellään fantasiaksi.

Todorovin ja Tolkienin käsitteet eroavat toisistaan huomattavasti. Todoroville epäily on olennainen osa *fantastique*-genreä. Se herättää lukijan mielenkiinnon ja lisää tämän lukuhalua. Tolkienin mukaan taasen epäusko tuhoaa fantasian, koska lukija ei voi enää luottaa tarinan sisäiseen koherenssiin. Todorovin kuvaamissa esimerkeissä on piirteitä fantastisuudesta, mutta hänen käsitystään ei voida pitää samana kuin Tolkienin fantasiaa. Onkin huomioitava, että Todorov keskittyy *fantastique*-termillään tuomaan ilmi **meidän maailmassamme**, eli primaarimaailmassa ilmenevää fantasiaa, kun taas Tolkienille sekundaarimaailmojen olemassaolo on fantasian kannalta elintärkeää. Lisäksi Todorovin teos keskittyy analysoimaan lähinnä kauhufantasiaa eikä sitä, mikä nykyisin mielletään fantasiaksi erilaisine sekundaarisine maailmoineen. Todorovin tutkimus suuntautuukin maagiseen realismiin, joka on yksi fantasian genren sisäisiä jaotteluja.

2.4. Nikolajevan ”maaginen koodi”

Fantasy [- -] the story that seems a fairy tale, that uses fairy-tale elements – is entirely different. It's a conscious creation, the deliberate choice of a literary mode. – Lloyd Alexander (Nikolajeva 1998, 12.)

Maria Nikolajevan teos *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children* (1998) keskittyy nimensä mukaisesti lähinnä lastenfantasiaan. Kuitenkin kaikki siinä esitetyt termit ja luokittelut pätevät samalla tavalla myös niin sanottuun aikuistenfantasiaan. Loppujen

⁸ sadunomainen, ihmeellinen

lopuksi näillä kahdella ei ole mitään hirvittävän suuria eroja genren kannalta. Aikuisfantasiassa esiintyy enemmän kummituskertomuksia, goottilaisromaaneja ja mystisiä kokemuksia kuin lastenfantasiassa. Lisäksi aikuisfantasia koetaan spekuloiivaksi ja siinä käsitellään tavallisesti synkempiä teemoja kuin lastenfantasiassa, jonka pääkriteeri on lähinnä se, että päähenkilön on oltava lapsi. (Nikolajeva 1998, 14.)

Nikolajeva pitää fantasian kannalta tärkeänä niin sanottua ”maagista koodia”, mikä tarkoittaa sitä, että kun fantasiaa kirjoitetaan, on pidettävä yllä oletusta, ettei magia voi olla kaikkivoipaa ja rajoittamatonta. Fantasia-universumi rakentuukin “[-] in accordance with the laws and principles of our **own** world, and that the inner logic of the imaginary world must not be shattered” [oma lihavoitini]. (Nikolajeva 1998, 25–26.) Vaikka fantasiaa pidetään rajoittamattoman mielikuvituksen tuotteena, sillä on kuitenkin omat sääntönsä. Jotta kulloinkin luotu maailma pysyy lukijan silmissä uskottavana, sen on noudatettava määrättyjä lakeja, jotka puolestaan noudattavat uskottavaa kaavaa ja ovat loogisia. Kirjailijan on luotava fantasiamaailma, joka on kaikkine yliluonnollisine ominaisuuksineen koherentti. Asiat eivät voi tapahtua miten tahansa, magialla on oltava oma loogisuutensa, omat sääntönsä, jonka parissa se voi elää. Saduissa ihmiset voivat lentää, mutta fantasiassa lentäminen tarvitsee perusteet, miksi näin on ja miten se on mahdollista.

Myös Nikolajeva tekee selviä eroja fantasian sisällä. Hän jakaa fantasiakirjallisuuden maailmatyypit kolmeen ryhmään. Näistä ensimmäinen, ”*closed world*” eli suljettu maailma tarkoittaa käytännössä samaa kuin jo esittelemäni ”*high fantasy*”. Suljettu maailma on itsenäinen sekundaarinen maailma, josta ei ole yhteyttä primaariseen maailmaan. Primaari maailma esiintyy siis ainoastaan tekstin ulkopuolella. Tällaisia maailmoja ovat esimerkiksi Tolkienin Keski-Maa ja Ursula Le Guinin Maameri. ”*Open world*” eli avoin sekundaarinen maailma tarkoittaa sitä, että sekä primaari- että sekundaarimaailma esiintyvät tekstissä ja näiden välillä vallitsee jonkinlainen yhteys. Tästä esimerkkinä on muun muassa C. S. Lewisin *Narnia*-sarja. Kolmas tyyppi on ”*implied world*” eli vihjattu sekundaarimaailma. Tämä maailma ei suoranaisesti ilmene tekstissä, mutta siitä peräisin oleva magia tunkeutuu jotenkin primaariin, kuten käy esimerkiksi H. P. Lovecraftin kauhunovelleissa. Vihjattu sekundaarimaailma viittaa suoraan ”*low fantasyyn*”. (Nikolajeva 1998, 36.)

Primaari- ja sekundaarimaailmat yhdistyvät pääasiallisesti toisiinsa eräänlaisen ”oven” eli portin avulla. Myyteissä ja kansantaruissa tällainen tie kulkee usein luolan, labyrintin, oven tai aukon läpi. Mytologinen ovi voi olla myös symbolinen, sen ei tarvitse olla selkeästi

merkitty. Symbolisena ovena voidaan pitää esimerkiksi *Liisa Ihmemaassa* – tarinan kaninkoloa. Science fiction – kertomuksissa tyypillisimmät portit ovat madonreikiä tai mustia aukkoja. Reitti maailmasta toiseen ei ole aina auki, eikä kenelle tahansa. Sen lisäksi maagisella ovella on vaaransa: se voi päästää läpi ei-toivottuja elementtejä tai sulkeutua yllättäen ja jättää sankarin vangiksi toiseen maailmaan. (Nikolajeva 1998, 76–77; 79.)

Maailmojen välinen yhteys voi toimia myös henkilön eli lähetin (*messenger / intermediary*⁹) kautta. Lähetin on oma terminsä, jota kuvataan myös joskus termillä ”*alien children*”, mikä assosioituu lähinnä tieteiskirjallisuuteen. Nikolajeva kuvaa kuitenkin kyseisellä termillä *kaikkia* ihmisiä (myös aikuisia), joilla on maagisia kykyjä, ja jotka tulevat joko avoimesta tai vihjatusta sekundaarimaailmasta. Tällöin myös esimerkiksi Maija Poppanen kuuluisi ”*alien children*” -kategoriaan. Lähetin saapumisen tarkoitus vaihtelee, mutta tyypillisesti lähetin tulee kutsumaan päähenkilöhahmot avuksi, kun sekundaarista maailmaa uhkaavat pahat voimat. (Nikolajeva 1998, 82–83.)

Lähetin voi myös tarjota päähenkilöille maagisen esineen, joka mahdollistaa matkan maailmasta toiseen. Esineen ja aktuaalisen portin raja voi olla epäselvä, mutta maaginen esine on kuitenkin materiaalinen ja eroaa selvästi portista, mikä tekee siitä oman motiivinsa. Monet maagiset objektit voivat olla ristiriitaisia: niissä on sekä hyvät että pahat ominaisuutensa. Lähetin voivat myös antaa hahmoille maagisia ominaisuuksia¹⁰, kuten kyvyn lentää. Näin tapahtuu esimerkiksi J. M. Barrien klassikkokertomuksessa *Peter Pan* (1911). Toinen tyypillinen ominaisuus on näkymättömyys, joka on tavallista myös saduissa, mutta ilmenee usein myös fantasiakirjallisuudessa. (Nikolajeva 1998, 87; 92–93.) Tolkienin kertomuksissa näkymättömyyden aiheuttaa maaginen objekti eli sormus ja J. K. Rowlingin hahmo Harry Potter muuttuu näkymättömäksi näkymättömyysviitan ansiosta.

Nikolajeva esittelee teoksessaan myös oman terminsä *fantaseemi (fantaseme)*, jolla hän tarkoittaa niitä kirjallisia keinoja, joilla epätavallisuus tuodaan mukaan kerrontaan. Joskus ne liittyvät yhteen motiivien tai funktioiden kanssa, mutta useimmiten fantasemit ovat laajempia merkitykseltään. Ne ovat ominaisia ainoastaan fantasian poetiikassa, eikä niitä esiinny missään muussa genressä. Tärkein fantasemi on luonnollisesti sekundaarimaailma ja sen suhde primaariin maailmaan. Muita fantasemeja ovat esimerkiksi sekundaarinen aika, matka (*passage*) toiseen maailmaan, johon liittyy myös porttien läsnäolo, sekä maaginen

⁹ Intermediate: Väli-, välissä oleva.

¹⁰ nämä voivat olla myös toisaalta tuloksia maagisen objektin vaikutuksesta.

vaikutus, mikä tarkoittaa kahden maailman keskinäistä vuorovaikutusta ja sen mahdollisia seurauksia. Tähän liittyy tyypillisesti aikamatkailun kriittinen kysymys menneisyyteen vaikuttamisesta. (Nikolajeva 1998, 23–24; 95; 113–114.)

3. MYYTTI JA FANTASIAN KIRJOITTAMINEN

3.1. Miten fantasiaa kirjoitetaan?

Onko fantasian kirjoittamiselle erilaisia menetelmiä kuin muun kirjallisuuden tuottamiselle? Eli voidaanko oikeastaan sanoa, että fantasian kirjoittaminen eroaa ratkaisevasti muusta kirjoittamisesta? Anne Leinonen sanoo teokseen *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen* (2006) kirjoittamassaan esipuheessa, että ”spekulatiivinen fiktio on ennen kaikkea osa kaunokirjallisuuden kaanonia, ei mikään valtavirtaproosasta erillinen saareke” (Leinonen 2006, 8). Hän väittää, ettei fantasia- tai muukaan spekulatiivinen kirjallisuus eroa muusta kirjallisuudesta mitenkään ratkaisevasti. Jokaiseen genreen kuuluu omat ominaispiirteensä, kuten myös fantasiaan, joten tuottaakseen tähän spefi-kirjallisuuteen liittyvää proosaa kirjailijan on tunnettava genrelle tyypilliset piirteet ja käytettävä niitä apunaan. Mutta realistisen proosatekstin ja fantasian kirjoittaminen ei kuitenkaan eroa toisistaan niin suuresti kuin voisi olettaa.

Ennen kuin voi kirjoittaa mitään tiettyä genreä, on tunnettava kaikenlaista kirjallisuutta (Jääskeläinen 2006, 23). On siis tiedettävä tyypillisimmät keinot, joista jokin genre muodostuu, mitkä ovat sen ominaispiirteet ja mitkä puolestaan erottavat sen muista, joskus hyvinkin läheisistä genreistä. Fantasiakirjallisuudessa lähtökohtana on tavallisesti toisenlainen, sekundaarinen maailma. Kuten edellisessä luvussa totesin, Tolkienin sanojen mukaan kirjoittajan tulisi muuttua ”alemmaksi luojaksi”, joka mielikuvituksen avulla luo tämän kyseisen maailman. Alempi luoja käyttäisi hyväkseen lumousta, taiteellisuutta, jotta voisi synnyttää lukijoilleen tyystin uudenlaisen maailman.

Mutta fantasiakirjallisuus ei rajoitu pelkästään sekundaarisiin maailmoihin sijoittuviin kertomuksiin. Spekulatiivinen kirjallisuus on kokonaisuudessaan laaja alue, joka sisältää useamman genren. Näillä genreillä on omat ominaispiirteensä, jotka erottavat ne muista lähisukulaisistaan. Fantasiakirjallisuuden sisälläkin on rajansa: tarinan kannalta on eri asia kirjoittaa eristäytyneeseen sekundaarimaailmaan sijoittuvaa kertomusta maagisesta saaristosta

kuin kertoa olemassa olevasta, primaarimaailmaan sijoittuvasta kaupungista, jonne ilmestyy keijuja. Molemmissa on mukana fantastinen elementti, mutta samalla ne voivat olla hyvinkin erilaisia. Voidaanko siis määritellä tiettyjä kaikille yhteisiä sääntöjä, minkä avulla aloitteleva kirjoittaja voisi luoda spefi-genren rajojen sisään sijoittuvan tarinan?

Yleisesti kirjoittamista ajatellessa on muistettava totuus: uusia ideoita ei enää ole, vaan kaikki on jo sanottu jollain tavalla. Saadakseen paperille jotain tuoretta on muunneltava vanhoja, jo olemassa olevia ideoita. (Jääskeläinen 2006, 19–20.) Fantasia ammentaa tarinoidensa perusideat niin saduista, legendoista kuin vanhoista myyteistä. Fantasiakirjallisuus on täynnä myyttisiä olentoja: esimerkiksi keijuja, kentaureja, peikkoja ja haltioita. Nämä esitetään tavallisesti hyvin uskollisina myyttiselle alkuperälleen, vaikka esimerkiksi useissa kertomuksissa esiintyvät keijut ovatkin muuttuneet vanhoissa saduissa pelottelevista lapsenryöstäjistä pieniksi viattomiksi olennoiksi, jotka asuvat kukissa¹¹.

Jos spefi-kirjoittaja päättää käyttää tarinassaan suoraan meidän maailmamme mytologisia hahmoja, on otettava huomioon se kulttuurinen painolasti, joka näillä hahmoilla on (Saario 2006, 44). Millaisiksi heidät on kuvattu? Onko pakko seurata näitä annettuja kuvauksia olemassa olevana normina vai voiko niihin tehdä muunnelmia? Kaunokirjallisuus on täynnä jo kerrottuja tarinoita. Päästäkseen pinnalle on luotava jotain uutta, jotain, mitä ei ole aikaisemmin tehty samalla tavalla. Tunnettujen myyttien uudelleenkirjoittaminen tai niiden muokkaaminen on hyvä keino saada aikaan jotain vanhaa ja tuttua, mutta samalla myös jotain tuoretta fantasiakirjallisuuden kentälle. Hyvänä esimerkkinä olemassa olevien myyttisten hahmojen käyttämisestä uudella tavalla toimii irlantilaisen kirjailijan Eoin Colferin luoma sarja *Artemis Fowl*, johon palaan tarkemmin luvussa 3.2.

Fantasian kirjoittajan on myös muistettava jo mainittu Nikolajevan maaginen koodi. Magia ei voi olla kaikkivoipaa ja rajoittamatonta, vaan sillä on oltava säännöt, jotka on tehtävä lukijalle selväksi. Esimerkiksi velhot eivät tyypillisesti voi tehdä useita loitsuja päivässä, vaan he väsyvät siitä fyysisesti. Sen lisäksi joissain kertomuksissa he eivät voi pitää mielessään kuin tietyn määrän loitsuja.¹² Jos velhot pystyisivät loitsimaan satoja tulipalloja päivässä, heistä tulisi kaikkivoipia, lähes jumalankaltaisia olentoja, mikä olisi pidemmän päälle hyvin tylsää. Velhot ovat kuitenkin ihmisiä, joten heillä pitää olla myös inhimilliset heikkoudet. Jopa

¹¹ Esimerkikkinä mm. Disneyn *Peter Panista* tuttu Helinä-keiju ja tämän ympärille muodostunut itsenäinen tarinamaailma *Keijut*-lehdessä.

¹² Ks. esimerkiksi Margaret Weisin ja Tracy Hickmanin *Dragonlance*-sarjan *Legendat* ja *Kronikat*.

Tolkienin *Hobitissa* ja *Tarussa sormusten herrasta* esiintyvä velho Gandalf kokee inhimillisen elämän rajoitukset, vaikka onkin oikeasti eräänlainen puolijumala, *maia*.¹³

Huolimatta erikoislaatuista ominaisuuksistaan fantasia-universumi rakentuu oman maailmamme lakien ja periaatteiden mukaan. Fysikaaliset lait ja syy-seuraussuhteen koherenssi ovat tyypillisiä esimerkkejä, joihin fantasiakirjoittamisessa harvemmin puututaan. Niiden muuntelu loogisiksi kokonaisuuksiksi vaatisi kirjoittajalta laajaa fysiikan tietämystä. Useimmiten tieteellisiin asioihin puututaankin science fictionissa, joka rakentuu tieteellisen maailmankuvan ympärille.

Mari Saario esittelee artikkelissaan ” Ei välttämättä ihan kuudessa päivässä – uskottavan maailman luominen” termin ”outouttaminen”¹⁴, joka tarkoittaa uusien, tuntemamme maailmankaikkeuden näkökulmasta outojen elementtien sisällyttämistä tarinaan. Aivan kuten Nikolajevan maaginen koodi edellyttää, tällä outouttamisella on sääntönsä: sen sisäisen logiikan on oltava toimivaa. Uusien elementtien on limityttävä saumattomasti jo tuttuihin asioihin, muuten tekstistä ei tule uskottavaa. (Saario 2006, 39.) Outouttaminen on terminä kuitenkin hieman kyseenalainen. Aivan kuin kirjoittaja yrittäisi väkisin tehdä jostain tutusta asiasta omituista lukijoiden silmissä. Samalla kirjoittaja itse kuitenkin säilyisi outouttamisen ulkopuolella ja näkisi sen eri valossa. Vaikka fantasia rakentuu yliluonnollisten ja outojen tapahtumien varaan, se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikesta mahdollisesta pitäisi tehdä normaalista poikkeavaa. Joskus pienetkin fantasianomaiset vivahteet muuten hyvin realistiselta vaikuttavassa maailmassa toimivat parhaiten. Ne ovat Todorovin tutkimaa maagista realismia, jolloin niin lukijalle kuin tarinan hahmoille saattaa jäädä epäily siitä, mitä oikein tapahtui? Oliko se todellista vai ei?

Saario mainitsee myös fantasiakirjoittajan pahimman virheen: ”*deus ex machina*” – ”jumala koneesta”. Tämän käyttäminen tekstissä tarkoittaa tyypillisesti sitä, että kun kaikki näyttää toivottomalta, esimerkiksi sankari on menehtymässä suuren taistelun lopussa, viimeisellä mahdollisella hetkellä saapuu pelastus ja hyvä voittaa pahan. Pahimmassa tapauksessa lukija voi tuntea tulleensa huiputetuksi, varsinkin jos käytettyä keinoa ei ole perusteltu tai pohjustettu alun perin mitenkään loogisesti. (Saario 2006, 44.) *Deus ex machina* on käytetty

¹³ Ks. esim. David Day: *Tolkienin maailma* (2002), sivut 154–159.

¹⁴ Termi vaikuttaa samalta kuin venäläisten formalistien termi ”vieraannuttaminen”, joka viittaa siihen, että kirjallisuuden olemus on oudoksi tekemistä – kirjallisuuden kieli toimii eri lailla kuin arkipäivän kommunikointiin tarkoitettu kieli (Korsisaari 2001, 291).

fantasiakirjallisuudessa hyvinkin paljon¹⁵, mutta miksi ei? Fantasiakertomuksissa on aina oletus hyvän voitosta. Vaikka sankari olisi tarinan loppuvaiheilla pahasti alakynnessä, lukija **tietää**, että ”kyllä se sieltä pelastuu”. Hän ei tiedä välttämättä millä tavalla, mutta tietää kuitenkin. Jos kirjoittaja on onnistunut pohjustamaan tarinansa juonen oikein, lukija saattaa saada älynväläyksen: ”olihan sillä mukanaan se omituinen taikaveitsi, sillä se voi voittaa vihollisensa!”

Vaikka *deus ex machina* pidetäänkin tietyissä piireissä liian helppona tapana pelastaa sankari, on sillä paikkansa fantasiakertomuksissa. Sen käyttö vaatii kuitenkin logiikkaa: jumala ei voi tulla taivaasta pelastamaan sankaria tuosta noin vain, vaan kaiken pitää olla perusteltua. Jos sankarilla on mukanaan taikaesine, jolla hän voi voittaa suurimman vihollisensa, taikaesine on esiteltävä aiemmin tarinan alkupuolella. Siihen voidaan viitata esimerkiksi perintökalleutena, jonka isoisä antoi ennen kuolemaansa ja sanoi, että tiedät hetken, jona käyttää sitä. Hetken tullessa niin lukija kuin tarinan päähenkilö ”muistavat” esineen olemassaolon. Kun Harry, Ron ja Hermione etsivät *Kuoleman varjeluksissa* viimeistä mahdollista hirnyrkkiä¹⁶, joka voisi olla Korpinkynnelle kuulunut tiara, saattavat hyvin tarkkaavaiset lukijat muistaa edellisessä kirjassa esiintyneen diadeemin, jonka Harry laittoi tarvehuoneessa merkiksi piilottamansa kirjan paikasta. Merkitykselliset esineet mainitaan usein erityisellä tavalla, varsinkin jos kirjoittaja haluaa lukijan kiinnittävän niihin huomionsa.

Niin fantasian kuin muunkin kirjoittamisen apuna voi käyttää Roland Barthesin esittelemää termiä ”toden tuntu”. Teoksessaan *Tekijän kuolema, tekstin synty* Barthes puhuu kerronnasta, joka on täynnä aluksi hyödyttömältä vaikuttavia pieniä yksityiskohtia. Kyse on tyylistä, joka ottaa mallinsa konkreettisesta todellisuudesta: näin asiat todella tapahtuivat, vaikka se olisi kokonaisuuden kannalta merkityksetöntä. Toden tuntu tarkoittaa ”todellisuuden aidoksi tekemistä”, kaikilla pienillä elementeillä ei tarvitse olla funktiota, se, että *ne ovat siellä*, on riittävä peruste niiden esittelemiseen kerronnassa. (Barthes 1993, 100; 105–106.) Fantasiakertomukseen voi lisätä toden tuntua kuvailemalla ympärillä olevaa maailmaa ja sellaisiakin asioita, joilla ei juonen kannalta ole merkitystä: Tolkienin tarkkaan kuvaama Keski-Maa on rotuineen, kielineen ja maantieteineen kuin oikea maa. Nämä seikat

¹⁵ Esimerkiksi suuri klassikko *Taru sormusten herrastakin* on täynnä tätä – Rohanin ratsuväki saapuu juuri paikalle, kun Minas Tirith on kaatumassa suuressa taistelussa Sauronin joukkoja vastaan jne. On kuitenkin muistettava, että Tolkien loi koko genren ja kaikki myöhemmät kirjailijat ovat ottaneet hänestä mallia – ja luoneet tämän ”*deus ex machina*” – kliseen.

¹⁶ Esine, johon Voldemort on kätkenyt palan sieluaan. Hirnyrkin tekeminen vaatii hirvittävän loitsun, koska se pirstoo sielun osiin, eikä loitsun tekijä ole enää sen jälkeen entisensä. Ks. esimerkiksi *Harry Potter ja puoliverinen prinssi* ja *Harry Potter ja kuoleman varjelukset*.

eivät kuitenkaan tarinan kannalta ole erityisen merkityksellisiä, mutta samalla ne tekevät maailmasta uskottavamman ja todellisemman.

Loppujen lopuksi fantasian kirjoittamisessa pätevät samat säännöt kuin kaikessa muussakin kirjoittamisessa. Sisäinen logiikka on tärkeintä uskottavuuden kannalta. Outoja elementtejä ei saa tuoda tarinaan väkisin vain siksi, että se fantasian genrelle tyypillistä. Kliseidenkin käyttö saattaa olla hyväksyttävää, jos niitä käyttää oikein. Fantasiakirjallisuudella on omat erityispiirteensä ja huomioimalla ne kirjoittaja osoittaa tietävänsä genren piirteet ja sen, että hän pystyy käyttämään niitä hyväkseen joskus jopa aivan uudella tavalla.

3.2. Mikä on myytti?

Suuren sivistyssanakirjan mukaan myytti tarkoittaa:

1 jumalaistaru 2 kuv. jostakin vallitseva käsitys, jota ei voi perustella; taru [- -] 3 kuv. tarunomainen henkilö, legenda (SS 2002, 291).

Vastaavasti mytologia viittaa sekä jumalaistarustoon tai myyttien kokoelmaan ja niiden tutkimukseen (SS 2002, 291). Myytin käsitteen rajat ovat kuitenkin laaventuneet, eikä se enää se tarkoita pelkästään klassista antiikin kreikkalaista tai roomalaista mytologiaa. Arkikielessä myytti kuvaa useimmiten uskomusta, jolle ei ole rationaalisia perusteita. Se on niin sanottu ”suuri kertomus”. Myytti voi myös tarkoittaa aiheeltaan merkittävää kertomusta, joka ei (enää) vastaa tosiasioita – esimerkiksi historian tutkimukseen verrattuna. Henkilöhahmokin voi olla myyttinen: tällöin hänen ympärillään on tietynlainen salaperäisyyden vivahde ja hän tuntuu kohoavan tavanomaisuuden yläpuolelle. Loppujen lopuksi arkipuheessa myytilä voidaan ymmärtää mikä tahansa käsitys tai uskomus, joka ei ole ”todennettavan rajoissa”. (Saariluoma 2000, 8-10.)

Alkuperäisessä merkityksessään myytti on vahvasti sidoksissa uskontoon. Esimerkiksi Lauri Honko määrittelee uskontotieteellisestä näkökulmasta myytin sellaiseksi, joka on ”uskonnolliseen maailmankäsitykseen kuuluva kertomus alkuajan perustavanlaatuisista tapahtumista ja jumalten ja sankarien esikuvallisista teoista”. Alkuperäinen myytti tarkoittikin kertomuksia, joilla asetettiin olevaa (todettiin luonnon tosiasioita), hahmoja (eli ihmisen malleja) ja toimintatapoja. Se oli selittävä kertomus jumalista tai jumalankaltaisista heeroksista ja se viittasi usein myyttiseen alkuun: miten kaikki oli syntynyt? (Saariluoma 2000, 10–11; 26.)

Myyttinen alkutapahtuma synnytti kulttuuria: se teki kaaoksesta kosmosta. Myytissä esiintyvä kulttuuriheeros erotti kaaoksesta jotain, joka tuotti merkityksellistä inhimillistä toimintaa. Näin siitä tuli osa kosmosta. Tällaisten alkutapahtumien jäljittely esimerkiksi riittien kautta piti yllä järjestystä. Myytit tarjosivat ihmisille malleja, joiden mukaan tuli elää. Vasta, kun ihminen oli luonut itsestään ulkoisen hahmon, kuvannut sen jollain välineellä, hän tuli tietoiseksi omasta lajistaan: Luomalla itselleen jumalat ihminen saattoi löytää itsensä. (Saariluoma 2000, 12–13.)

Myyttikäsitys alkoi muuttua hiljalleen jo 500-luvulla eaa. Myyttisen tiedon kilpailijaksi nousi järjellä hankittu tieto, kun historiaa alettiin kirjoittaa niin kuin se oli silminnäköjoiden mukaan tapahtunut. Jo Aristoteles ei enää tehnyt käsitteellistä eroa tarinan, juonen ja myytin välille, vaan kaikkia kolmea kuvasi sana *mythos*, mikä tarkoitti tapahtumien yhteenliittymistä. Vuosisata myöhemmin myytit nähtiinkin jo lähinnä allegorioina. (Saariluoma 2000, 17–18.)

Vaikka kristinusko suhtautuikin vihamielisesti myyttiselle perinteelle, se kuitenkin tarvitsi sitä avukseen levitäkseen maailmalle. Kristinusko käytti ”pakanallisia” myyttejä hyväkseen tulkiten niitä allegorisesti vastaamaan omia pyrkimyksiään, mikä piti antiikin ajoista peräisin olevat myytit hengissä. (Saariluoma 2000, 19–20.) Mutta vasta 1700-luvun valistus muutti myytin käsitystä ratkaisevasti. Valistuksen aika ja empirismi toivat yksilön esille, kun todellisuuden näkeminen muuttui: vain aisteilla pystyi havainnoimaan todellisuutta oikein. Yksilön kokemukset nousivat yleisten totuuksien edelle. Myytit nähtiin järjenvastaisina: ”[- -] kun ihminen ei ymmärrä ympärillään tapahtuvaa, hän keksii myyttiset jumalat ja demonit, jotka ovat siitä vastuussa.” Valistuksen tehtävä oli vapauttaa ihminen järjen avulla näistä peloista ja tarjota rationaalista tietoa esimerkiksi luonnontieteen avulla. (Saariluoma 2000, 22–25.)

Modernina aikana tuli tarpeelliseksi erottaa toisistaan kaksi erilaista myyttikäsitystä: uskonnollinen eli sakraali myytti sekä moderni eli profaani myytti. Modernin käsityksen mukaan myytin ei tarvitse olla sidoksissa uskontoon millään tavalla. Vaikka profaani myytti erosikin selvästi arkaaisemmasta uskonnollisesta myytistä, niillä oli kuitenkin vielä yhteisiä piirteitä: profaani myytti oli edelleen eräänlainen mallikertomus, joka hahmottaa olevaa. Se ei kuitenkaan ollut mikään ehdoton malli, jota yksilön tulisi noudattaa, kuten esimerkiksi Raamatussa annetut ohjeet. Profaani malli tarjosi erilaisia vaihtoehtoja, se antoi ihmiselle vapauden seurata valitsemaansa myyttiä. (Saariluoma 2000, 26.)

Kuten vanhaan sakraaliseen myyttiin, myös profaaniin myyttiin liittyy tarinan sosiaalinen olemassaolo. Myytti ei ole myytti ennen kuin yhteisö ottaa sen omakseen ja tunnustaa sen myyttillisen arvon. Mutta verrattuna arkaaiseen myyttiin, moderni myytti esitetään luonnollisena, eikä sen syntyä ei perustella. Roland Barthes esittääkin termin ”luonnollistaminen” (naturalisaatio): myytti on ”mikä tahansa ’naturalisoitu’ eli ’luonnollisena’ esitetty ideologis-kulttuurinen muodostelma”. Kuten Barthes sanoo, kulttuurinen ulottuvuus on tärkeä profaanissa myytissä. Siihen liittyy individualismi, yksilön epävarmuus ja etsiminen. Toisin kuin sakraalinen myytti, joka esittää yleisiä, ikuisia totuuksia, profaani myytti keskittyy **tiettyyn henkilöhaamoon** eikä tarinaan. Tarinan tehtävänä on ilmentää hahmon persoonaa. Moderneissa, myyttisissä hahmoissa ”[- -] kiteytyy jokin uudelle ajalle ominainen ihmisen olemisen mahdollisuus, joka on erilainen kuin antiikissa [- -]”. Esimerkiksi Faustia, Don Juania, Don Quijotea ja Robinson Crusoea voidaan pitää modernin myytin hahmoina. (Saariluoma 2000, 10; 27.)

3.3. Myytin rooli fantasiakirjallisuudessa

Mikä sitten on myytin rooli fantasiakirjallisuudessa? Miten fantasian kirjoittajat käyttävät hyväkseen olemassa olevia arkaaisia tai moderneja myyttejä ja mytologia-aineistoja? Fantasiakirjallisuus ammentaa ideoita useista eri lähteistä, joista tyypillinen esimerkki on folklore. Folkloren lajityyppeihin kuuluvat niin legendat, kansaneepokset kuin myytitkin. Syinä perinneaineistojen hyödyntämiseen on usein tarinaan tuleva tuttuuden tunne: maailmojen luonne ja kulttuurinen syvyys tulevat esiin uudella tavalla ja ne myös tekevät rinnakkaismaailman ”kotoisaksi”, lukija ikään kuin tuntee osan toisesta maailmasta. (Wienker-Piepho 2004a, 38; 42–43.)

Lukuisat fantasiakirjoittajat ovat hyödyntäneet erilaisia kansantaruja ja erityisesti myyttejä kertomuksissaan, mutta tarkastelen esimerkkinä kahta nykykirjailijaa: *Harry Potter* – sarjan luoja J. K. Rowlingia ja irlantilaista Eoin Colferia, jonka kuuluisimpiin teoksiin kuuluu *Artemis Fowl* – sarja. Molemmat ovat ottaneet vanhoissa myyteissä esiintyneitä olioita osaksi uutta, moderniin aikaan sijoittuvaa tarinaa ja yhdistäneet ne toimiviksi kokonaisuuksiksi. *Artemis Fowl*in maailmaa ei ole vielä oikein tutkittu (varsinkaan Suomessa), mutta *Potter*-sarjasta on muodostunut maailmalla kokonaan oma tutkimusalansa, niin sanottu

”potterologia” (Wienker-Piepho 2004b, 99). Miten nämä kaksi kirjailijaa ovat kirjoittaneet arkaaisen myytin hahmot tai olennot osaksi modernia maailmaa?

Sabine Wienker-Piepho sanoo artikkelissaan ”Potter-demonologia: fantasiaa vai kunnan tutkimusta?” (2004), että:

[-] Harry Potter, nykypäivän myytti itsekin, nojaa tukevasti vanhoihin, tarkasti rekonstruoituihin myytteihin. Teksti perustuu suulliseen perimätietoon, joka osittain palautuu muihin kulttuureihin ja esikirjallisiin aikoihin. (Wienker-Piepho 2004b, 101.)

Tämä ilmenee hyvin selvästi esimerkiksi käyttämällä erilaisia olentoja. Harry Potterin maailmassa on elänyt satoja vuosia noitia ja velhoja tavallisten ihmisten eli ”jästien” rinnalla. Velhomaailma on pidetty salassa lähes kaikilta – syitä on turha etsiä, kun ajatellaan keskiajan noitavainoja. Mutta Rowling ei pelkästään luo ihmiskunnan rinnalle noitien ja velhojen yhteiskuntaa, vaan lisää maailmaansa muun muassa myyteistä ja taruista tuttuja yksisarvisia, lohikäärmeitä ja kentaureja, joiden olemassa olosta vain velhomaailma tietää.

Yksisarvinen esiintyy ensimmäisen kerran muinaisen Mesopotamian kuvataiteessa ja mainitaan myös Vanhassa testamentissa, jossa viitataan sarvekkaaseen eläimeen nimeltä *re'em*. Kristillisessä kirkossa yksisarvisesta tuli allegorinen eläin, joka vertautui usein Kristukseen: Kristus kohotti ”pelastuksen sarven” ihmiskunnalle ja syntyi neitsyestä. Tarujen mukaan yksisarvisen sarvesta saatu jauhe voi parantaa minkä tahansa sairauden ja että vain koskematon neito voi kesyttää ja vangita sen. (Wienker-Piepho 2004b, 104; 118.) *Suuressa symbolikirjassa* yksisarvisen parantavia vaikutuksia kuvataan näin:

[-] Mutta eläimet, jotka tietävät vedessä olevan myrkkyä, eivät uskalla juoda sitä. Ne odottavat yksisarvea, joka tulee, menee heti veteen ja iskee siihen sarvellaan ristin. Tämä hävittää vedestä myrkyä vaikutuksen. (Biedermann 2003, 426.)¹⁷

J. K. Rowling käyttää yksisarvista erityisesti sarjan ensimmäisessä osassa, *Harry Potter ja viisasten kivi*, jossa yksisarvisen parantavat vaikutukset tulevat esiin. Pelkäksi varjoksi kutistunut Voldemort on onnistunut pääsemään kannattajansa, professori Oraven ruumiiseen. Ainut asia, joka pitää hänet elossa, on yksisarvisen veri, jota Orave käy juomassa Kielletyssä metsässä. (ks. esimerkiksi Rowling 2000a, 278; 318.) Vaikka alkuperäisen myytin mukaan ainoastaan yksisarvisen sarvella on parantavia voimia, on Rowling muuttanut tämän ”faktan” palvelemaan tarinaansa paremmin. Hänen luomassaan maailmassa yksisarvinen on edelleen eräänlainen hyvyuden vertauskuva, mutta sen parantavat voimat tulevat esiin eri tavalla. Olisi

¹⁷ Fantasiakirjoista esimerkiksi Neil Gaimanin *Tähtisumua* – teoksessa esiintyy yksisarvinen, joka poistaa juomassa olleen myrkyä pistämällä sarvensa juomaan.

paljon hankalampaa tappaa yksisarvinen, sahata sen sarvi irti ja jauhaa siitä parantavaa jauhetta kuten myytti kertoo. Hädin tuskin hengissä sinnittelevällä Voldemortilla ei olisi aikaa sellaiseen: siksi yksisarvisen veren latkiminen palvelee tarinaa paremmin. Yksisarvinen säilyy edelleen myytin edellyttämänä ikuisen elämän vertauskuvana, mutta samalla kirjailija tuo myyttiin jotain uutta, muokkaa sitä eteenpäin vastaamaan modernimpia käsityksiä. Sitä paitsi Kristuksen vertauskuvana toimiva yksisarvinen jatkaa Rowlingin perinteessä myyttiä hyvinkin toimivana: ehtoollisessa kristityt saavuttavat ikuisen elämän juomalla viiniä, joka symbolisoi Kristuksen verta.

Rowling käyttää teoksissaan laajalti myös muodonmuutoksen (metamorfoosi) tematiikkaa, joka on peräisin jo antiikin ajan kirjailijan Ovidiukselta teoksesta *Muodonmuutoksia (Metamorphoses)*. Kysymys on kyvystä muuttua joksikin muuksi, esimerkiksi tietyt hyönteiset käyvät läpi muodonmuutoksen toukasta perhoseksi. Myyttien yhteydessä muodonmuutos koskee yleensä ihmistä, joka muuttuu eläimeksi. Tunnetuin tällaisista myyteistä on ihmissuden myytti, jonka Rowling tuo hyvin vahvasti esille sarjassaan. Kirjassa *Harry Potter ja Azkabanin vanki* Tylypahkan velhokouluun tulee uusi opettaja Remus Lupin¹⁸, joka paljastuu myöhemmin ihmissudeksi – häntä on piennä purrut ihmissusi nimeltä Fenris¹⁹ Harmaaselkä.

Ihmissusien ajatellaan olevan ihmisiä, jotka muuttuvat öisin täydenkuun aikaan susiksi ja tappavat muita eläimiä ja ihmisiä. Päivällä he muuttuvat takaisin ihmisiksi. Joidenkin myyttien mukaan ihmissudet voivat muuttaa muotoaan tahtonsa mukaan²⁰, kun taas jotkut väittävät, että muutos tapahtuu tahtomatta täydenkuun vaikutuksesta.²¹ Ajatus ihmissudesta on peräisin germaanisesta uskomuksesta, jonka mukaan ”sielu jättää nukkuessamme ruumiin ja omaksuu ihmissuden tai karhun hahmon”. Tämän muodonmuutoksen ajateltiin kuuluvan ”pimeyden taitoihin”. (Wienker-Piepho 2004b, 115.)

Ihmissusia pidetään yleisesti ”pahoina” olentoina. Rowling tuo tähän käsitykseen oman näkemyksensä Lupinin hahmolla, joka on ehkä paras pimeyden voimilta suojautumisen opettaja, Joka Harrylla ystävineen on koskaan ollut. Lupin ei ole paha, hän on olosuhteiden uhri, joka joutuu kärsimään muodonmuutoksestaan aina täydenkuun aikaan, ellei ota erityistä

¹⁸ *Lupin*, ranskaksi susi. Vrt. latinan *lupus*.

¹⁹ Muinaisnorjalaisen mytologian mukaan suuri susi, Lokin poika – Rowling on hahmojen nimissä tuonut viitteitä eri mytologioista teoksiinsa.

²⁰ Tämä käsitys esiintyy esimerkiksi *Werewolf*-roolipelissä.

²¹ Suomen tunnetuimmassa ihmissusi-myyttiä käsittelevässä teoksessa, Aino Kallaksen *Sudenmorsiamessa*, Aalo muuttuu ihmissudeksi puettuaan päälle sudennahkaisen viitan.

”sudenmyrkkyjuomaa”: ”Se tekee minusta vaarattoman. Kunhan muistan juoda sitä täysikuuta edeltävällä viikolla, pysyn järjissäni, kun muutun... Voin käydä kerälle nukkumaan työhuoneeseeni, olen harmiton susi ja odotan vain että kuu pienenee jälleen.” (Rowling 2000b, 370.) Lupinin hahmo on Rowlingin keino muuttaa myyttiä ja esittää, etteivät kaikki ihmissudet ole pahoja.

Muodonmuutos esiintyy *Harry Potter* – sarjassa myös animaagien (*animagus*) yhteydessä. Animaagi tarkoittaa velhoa tai noitaa, joka kykenee tahdonvoimallaan muuttamaan itsensä tietyksi eläimeksi. Taikaministeriö pitää kyseisistä henkilöistä tarkkaa listaa, mutta laittomiakin animaageja esiintyy – esimerkiksi Harryn setä Sirius Musta, joka kykenee muuttumaan isoksi koiraksi. (Rowling 2000b, 368; 371.)

Eoin Colferin 2000-luvun alkuun sijoittuva fantasiasarja nuoren rikollisneron Artemis Fowlin seikkailuista voisi olla hyvinkin tavallinen nuorille suunnattu kertomus, ellei siinä olisi keijuja. Irlantilaisiin taruihin ja satuihin kuuluvat olennaisena osana erilaiset keijut ja haltiat, joista tunnetuin on ”*leprechaun*”²². Näillä pienillä olennoilla kuvataan tavallisesti olevan solkikengät ja vihreät vaatteet ja ne tietävät kulta-aarteen sijainnin. Colfer on poiminut näistä myyteistä ja taruista joitakin piirteitä ja luonut sitten kokonaisen keijusuvun (*fairy*), johon kuuluvat menninkäiset (*elf*²³), hiidet (*goblin*), tontut (*pixie*), ilmahiset (*sprite*), kääpiöt (*dwarf*), kentaurit (*centaur*), peikot (*troll*) ja demonit (*demon*).

HALTiJan univormut olivat hienoja nykyään. Eri maata kuin ne leikki-irlantilaiset pelletimet, joita heidän oli ennen pitänyt käyttää. Solkikengät ja polvihousut! Uskomatonta. Ei ihme että haltioita pidettiin ihmisten kansanperinteessä naurettavana pikkuväkenä. [- -] Jos saviväki²⁴ olisi tiennyt, että sana haltia oli peräisin lyhennyksestä HALTiJa, [*LEPrecon*] toisin sanoen Hautautuneiden Alueiden Lainvalvonnan TiedusteluJaoksesta, se olisi luultavasti ryhtynyt hävittämään haltioita säälimättä. (Colfer 2001, 43).

Colferin keijut ovat kuitenkin kaikkea muuta kuin vanhoista saduista tuttuja lapsenryöstäjiä tai pieniä siivekkäitä olentoja, jotka tanssivat öisin niityillä. Kuten ihmiset, Colferin keijut ovat *kehittyneet*. Ihmisten lisääntymisen myötä keijujen on pitänyt painua maan alle jo kauan sitten. Samalla kun ihminen on valloittanut maapallon joka kolkan, kehittynyt tekniikassa ja saastuttanut useita paikkoja kehityksensä myötä, keijut ovat piiloutuneet maankuoren alle omiin kaupunkeihinsa *oman* teknologiansa avulla. Colferin keijuilla on taikavoimia ja jotkut

²² Ks. esimerkiksi <http://www.sacred-texts.com/neu/celt/ali/ali021.htm>.

²³ Colferin termi ”elf” ei siis todellakaan vastaa Tolkienin maailman haltiaa (elf). Colferin menninkäiset ovat noin metrin mittaisia ja hyvin siroja. Ks. esimerkiksi sarjan ensimmäisestä osasta tehty sarjakuva-adaptaatio *Artemis Fowl* (2007).

²⁴ Keijukansa käyttää ihmisistä nimitystä ”saviväki”, koska nämä asuivat ennen savimajoissa.

niistä, kuten ilmahiset, osaavat lentää ja niillä todella on tietoa kulta-aarteesta, mutta samalla ne ovat paljon muutakin. *Artemis Fowl* – sarjan keijujen teknologia ja tietous on niin pitkälle kehittynyttä, että ihmisten tekniikka näyttää niihin verrattuna kivistä kivistä.

Holly otti siipirepun pidikkeestä. Kaksoissoikiot ja niiden välissä kömpelö moottori. Hän voihkaisi. Dragonfly. Vihoviimeinen romu. Bensinimoottori ja kaikki. Ja raskaampi kuin rutakossa käytetty sika. Toista olisi ollut Hummingbird Z7. Siinä vasta oli kulkuväline. Täysin äänetön, voimanlähteenä satelliitin lataama aurinkoparisto, jolla pääsi kaksi kertaa maailman ympäri. (Colfer 2001, 61.)

Siipireppu on vain yksi esimerkki keijujen teknologiasta, joka käyttää energianlähteenä tavallisesti ekologisia menetelmiä. He muun muassa matkaavat maan alla sijaitsevasta turvakaupungistaan pinnalle pienissä kapsleissa käyttäen hyväkseen geologisia magmapurkauksia (esim. Colfer 2001, 58–59).

Irlannin mytologia tulee esille pieninä viittauksina ja mainintoina *Artemis Fowl* – sarjan ensimmäisessä osassa. Irlannista puhutaan kotisaarena, maana, jossa aika oli alkanut. Colfer mainitsee ikivanhan dé danannin keijukansan, joka taisteli kymmeniätuhansia vuosia sitten paholaismaisia fomorilaisia vastaan. (Colfer 2001, 79–80.) Irlantilais-kelttiläisessä mytologiassa todella esiintyy muinainen kansa nimeltä Tuatha dé Danann, mikä tarkoittaa ”Danu-jumalattaren kansaa”. He ovat irlantilainen jumalten rotu, joka osaa käyttää magiaa, ja joka taisteli fomorilaisia, vanhaa jättiläiskansaa vastaan. (Lindemans 2003.) Colfer mainitsee teoksessaan, että dé danannit olisivat nykyisen keijukansan esi-isiä, millä hän sitoo luomansa maailman irlantilaiseen mytologiaan ja selittää näiden yhteiset piirteet muunkin irlantilaisen taruperimän kanssa.

Eoin Colfer yhdistää kirjoissaan vanhojen myyttien hahmoja moderniin maailmaan. Hän osoittaa tuntevansa irlantilaiset kansantarut ja legendat auttavista pienistä olennoista, mutta samalla tekee ne itsenäisiksi olennoiksi, joilla on oma kielensä, yhteisönsä ja kulttuurinsa. Ne elävät ihmisten rinnalla, piilossa näiden silmiltä aivan kuten noidat ja velhot Rowlingin sarjassa. Colfer on kuitenkin tuonut myyttisiin hahmoihin jotain uutta ja omaa: hän on kehittänyt niitä eteenpäin, aivan kuten ihminenkin on kehittynyt vuosisatojen aikana. Samalla hän on tuonut arkaaisista myyteistä peräisin olevat hahmot profaaniin myyttiin ja tehnyt niistä moderneja: yksilöitä, joilla on tarinassa omat kohtalonsa ja omat valintansa.

Kuten näistä esimerkeistä voi todeta, että erityisesti menestyneet fantasiakirjoittajat ja –kirjailijat käyttävät hyväkseen erilaisia myyttejä ja mytologioita oman kertomuksensa lähteenä. Ehkä juuri se on tehnyt heistä menestyneitä: kyky käyttää hyväkseen ihmisten

tuntemia vanhoja kertomuksia, legendoja ja taruja ja muokata niitä uuteen uskoon. Lukijat saavat samalla jotain vanhaa ja jotain uutta. Jotain, mistä he tunnistavat kulttuurinsa ja ehkä itsensäkin, mutta myös jotain, mikä antaa heille jonkin aivan uuden näkökulman: kirjoittaa vanhan myytin uudestaan moderniin muotoon.

3.4. Myytit omassa fantasiakirjoittamisessa

Olen jo jonkin aikaa tiedostamattani käyttänyt hyväkseni erilaisia mytologia-aineistoja omien teksteini lähtökohtana. Vaikka proosakertomukseni tai – novellini ovatkin lähinnä maagista realismia, jossa normaalin maailman loogisia rakenteita rikotaan hienovaraisesti ja vain tietyissä tilanteissa, olen myös tuottanut sekundaariseen fantasiamaailmaan sijoittuvan tarinan nimeltä *Ébèmane*. Näin jälkikäteen luettuna tarina on selvä Tolkien-kopio hiljalleen kasaantuvasta ryhmästä, joka lähtee suorittamaan tehtävää, mikä lopulta paljastuu olevan (ei enempää eikä vähempää kuin) kyseisen maailman pelastaminen.

Ébèmane on oma sekundaarinen maailmansa, joka on yhteydessä primaariin maailmaan portin välityksellä. Portti on tässä tapauksessa pieni metsälampi, jonne tarinan sankari, ilkeä poika nimeltä Teijo, sukeltaa oravan perässä. Orava paljastuu myöhemmin *Ébèmane*-maan kansalaiseksi ja Teijon pitää korvata tälle aiheuttamansa vahinko. Hänen ympärilleen kasataan joukkio, joka lähtee etsimään parannusta haltioilta ja vuoren viisaalta mieheltä.

Ébèmane on hyvin perinteinen ja kliseinenkin ”Sinne ja takaisin” – tyyppin kertomus²⁵, jossa sankarit lähtevät paikasta A paikkaan B ja kohtaavat välissä erilaisia seikkailuja, jotka huipentuvat paikassa B tapahtuvaan ”lopputaistoon”. Kun tämä taisto on ohi, matkasta selvinneet sankarit palaavat takaisin kotiinsa kokemusta rikkaampana. Yleensä tällaiseen fantasiakertomukseen liittyy myös päähenkilön henkinen kasvu ja identiteetin muodostuminen matkan aikana.

Jo tarinan kaavakin on hyvin myyttinen, mutta selkeimmin kertomukseni myyttiset piirteet erottuvat hahmoissa: *Ébèmanessa* asuu niin keijuja, erilaisia peikkoja, haltioita kuin kentaurejakin. Haltiat ovat tyypillisiä tolkienilaisia: pitkiä, vaaleita ja luontoa rakastavia, kentaurit puolestaan taistelijoita ja hieman yrmeitä. Keijut ovat kuin suoraan Disney-elokuvasta. Ei ihmeikään, ettei tarinani menestynyt kirjoituskilpailussa, johon sen lähetin,

²⁵ Nimi tulee Tolkienin teoksesta *Hobitti eli Sinne ja takaisin*. Ks. esimerkiksi Sinisalo 2004.

mutta jostainhan on aloitettava. Kirjoittamaan ei opi kuin kirjoittamalla ja koska kaikki ideat on käytetty, niitä on lainattava ja muokattava eteenpäin omakseen.

Myöhemmin olen kirjoittanut kaksi lyhyttä novellia, jotka voidaan lukea maagisen realismin kategoriaan. *Parantaja* kertoo legendasta, jonka mukaan keskellä metsää olevassa lammessa elää mystinen olento, joka voi parantaa minkä tahansa sairauden. Se vaatii kuitenkin aina vastalahjan – ihmisen hengen. *Parantajassa* ilmenee eräänlainen moderni Faust-myytti, jossa ihminen on valmis antamaan sielunsa demonille saadakseen jotain. Novellin hahmot tosin olettavat menettävänsä jotain muuta kuin henkensä ja vasta aivan kertomuksen lopussa paljastuu, että vedestä muodostunut hahmo Ak'thaiak muuttaa ”parantamansa” pojan kokonaan vedeksi – ja tavallaan vie näin tämän omaan vedenalaiseen maailmaansa.

Toinen mytologisia aineistoja hyödyntävä novellini on *Rajan yli*, joka kertoo nuoresta, elämäänsä tyytymättömästä työstä nimeltä Aada. Aada haluaisi olla jotain muuta kuin mitä on ja toivoo uimalla muuttuvansa merenneidoksi. Hetken hän näkee itsellään pyrstön, mutta sitten hänet vedetään tajuttomana lammesta. Koska uiminen kielletään, Aada etsii itselleen uuden pakokeinon ja tuntee kalliolle siiventyngät selässään. Novelli päättyy hänen hyppyynsä.

Vaikka tarinan voisi lukea kertomuksena itsemurhaa hautovasta työstä, loppu jää kuitenkin auki. Saako Aada oikeasti siivet selkäänsä ja oppii lentämään, vai ovatko hänen muutoksensa pelkkää mielikuvituksen tuotetta? Metamorfoosin myyttiä hyödyntävä novellini haluaa jättää lukijan tähän todorovmaiseen epäilyyn: tapahtuivatko asiat todella? Jos tyttö aluksi kuvitteli merenneidon (myyttinen olento sekin) pyrstön, mutta saikin sitten lopulta **oikeasti** siivet selkäänsä kuten antiikin myyttien Ikaros, jonka isä teki tälle keinotekoiset siivet? Tulkintojen mahdollisuudet tekevät novellista monipuolisen luettavan ja myös kirjoitettavan. Itse kirjoittajana uskon, että Aada todella lensi.

4. VALKOTASSU JA SIINÄ ESIINTYVÄT MYYTIT

4.1. Oman myyttisen aineksen luomisesta

Valkotassussa esiintyy runsaasti myyttisiä aineksia, joita olen lainannut jo olemassa olevista mytologioista ja niitä, jotka olen luonut kokonaan itse. Olen myös ottanut vanhoja myyttejä ja

kehittänyt niitä eteenpäin vastaamaan paremmin omaa maailmaani. Miten kaikki alkoi? Mistä ovat peräisin kissamaailman Suuret ja kuinka virnu alkoi elää omaa elämäänsä? Pysin myös tuomaan esille käsitykseni oman myyttisen aineksen luomisesta ja siitä, missä vaiheessa vanhasta tulee uutta ja myyteistä kirjoittajan ”omaa” luomusta.

Valkotassu sai alkunsa unesta, jonka näin muutamia vuosia sitten. Siinä pieni kissa kulki isossa, synkässä metsässä ja kissa ”tiesi”, että tämä metsä on vaarallinen jopa kissoille. Metsässä oli lampi, jonka pohjalla makasi miekka ja pääkallo. Taustalla ääni kertoi jonkun luoneen paikan aikojen alussa. Kun sitten heräsin, päässäni soi Nelly Furtadon pop-kappale *Maneater*. Unen maailma tuntui hyvin mielenkiintoiselta. Mikä metsä olisi vaarallinen **jopa** kissoille ja miksi? Miten miekka ja pääkallo liittyivät asiaan? Eniten minua kuitenkin vaivasi Furtadon laulu, koska se ei tyyllillisesti sopinut mitenkään unen teemaan. Lopulta tajusin, että ”Maneater”, joka kappaleessa viittaa oikeasti miestennielijään, kääntyy suoraan ”ihmissyöjäksi”. Tarina avautui: metsässä asuu Ihmissyöjä. Siitä, miten Ihmissyöjä sai lopulta muotonsa, tarinansa ja legendansa, puhun myöhemmässä kappaleessa.

Tarinasta alkoi muodostua eepinen kertomus nuoren kissan matkasta maailmalla. Koska hain tarkoituksella eeposmaista tarinaa ja unessani jokin oli puhunut maailman luomisesta, tiesin, että minun olisi keksittävä maailmalleni oma mytologiansa, taustat siitä, miten se on syntynyt ja kuka sen on luonut. Pitkitin kuitenkin tätä suunnittelua, koska minulla ei ollut alussa mitään selvää ideaa siihen. Luomiskertomus tulee esille vasta kuudennessa luvussa.

Halusin käyttää pohjanani jo olemassa olevaa mytologiaa, koska olin kehittänyt Valkotassun tapaamat jumalankaltaiset kissahahmot oikeiden muinaisten jumalhahmojen pohjalta. Mietin aluksi maailman vanhinta uskontoa (joka loppujen lopuksi olisi ollut hyvin varhainen shamanistinen luonnonuskonto, jolla ei olisi ollut mitään selvää teologiaa), mutta päädyin sitten egyptiläiseen kulttuuriin. Syytkin olivat selvät: muinaiset egyptiläiset palvoivat kissoja ja heillä oli useita kissahahmoisia jumalia. Koska maailmani oli kissojen maailma, enkä tulisi käyttämään ollenkaan ihmishahmoja kertomuksessani, tämä sopi paremmin kuin hyvin. Löysinkin egyptiläisen luojajumalan nimeltä Ptah, joka oli jumalista ensimmäinen ja kaiken tekijä²⁶, josta lähdin kehittämään omaa luomiskertomustani.

– Alussa oli Ptah, ja Ptah loi taivaan, maan ja meret. Ptah loi myös Ihmisen, joka oli pelokas ja yksinkertainen ja halusi uskoa. Ptah loi jopa koiran, mutta ennen kaikkea Ptah loi Kissan. Ja Ptah mielistyi Kissan niin, että antoi sille yhdeksän elämää ja kolminkertaisen nimen. [- -] Kun Ptah oli suorittanut luomisensa, hän kutsui koolle yhdeksän Kissaa,

²⁶ Ks. esimerkiksi <http://www.crystalinks.com/ptah.html>

yhdeksän eri suvun edustajaa ja antoi näille mahdollisuuden nousta Suureksi. Ja niin menivät ilves, puuma, jaguaari, leijona, tiikeri, leopardi ja gepardi tahoilleen, kukin Ihmisten luo. He valitsivat kuhunkin toimeensa sopivan hahmon ja Ihmiset elivät heidän kanssaan sulassa sovussa, kunnioittivat ja palvoivat heitä. Ja Kissat kohosivat Suuriksi ja turvasivat Ihmisten elämän. [- -] Lopulta Ptahin edessä seisoivat vain kotikissa, joka unohdettuna ja surkeana kysyi ”Entä minä?”. Ptah kumartui kotikissan puoleen ja puhui: ”Heillä muilla on kenties voimaa siirtää vuoria, mutta sinulla on kyky liikuttaa sydämiä.” Ja niin Ptah painoi kätensä kotikissan rinnalle ja kissa kehräsi ensimmäisen kerran. (Kontturi 2009, 87–88.)

Käytin siis hyväkseni olemassa olevaa mytologista jumalaa, jonka ominaisuuksista ”jumalista ensimmäinen” ja ”kaiken tekijä” riittivät pohjaksi. Ptah on tarinani kannalta sivuosassa, en koskaan kuvaa hänen ulkonäköään saati mainitse oliko hän oikeastaan kissahahmoinen vai ei (koska niin mielistyi kissoihin). Kertomuksen kannalta olennaista on vain se, että kissojen ominaisuudet (yhdeksän elämää ja kolminkertainen nimi) ja itse Suuret ovat Ptahin luomia. Vaikka Ptah onkin ”todellinen” myyttinen hahmo, voidaan kuitenkin todeta, että tarinani luomiskertomus on omaa mytologiaani. Sen juuret pohjautuvat egyptiläiseen luojajumalaan, mutta vaikka muinaiset egyptiläiset arvostivat ja palvoivat kissoja, ei heidän mytologiaansa kuulunut yhdeksän Suurta, kissahahmoista jumalaa, jotka matkasivat maapallon eri kolkkiin ihmisten turvaksi. Egyptiläisten maailmankuva oli aikakautensa takia paljon suppeampi, koska heillä ollut samanlaista tietoa muista maanosista saati niissä asuvista ihmisistä. Egyptiläiset jumalat varjelivatkin vain egyptiläisiä.

Omasta myyttisestä aineksesta pitää vielä mainita kissojen olemus eli ”kissuus”. Vanhan sananlaskun mukaan kissoilla on yhdeksän elämää. Sitä voi pitää eräänlaisena myyttinä, joka kertoo, että kissoilla on taipumus selviytyä hengissä vaarallisista tilanteista, joissa muut eläimet eivät välttämättä pärjäisi. Lisäisin tämän ”faktan” kissojen oikeaksi ominaisuudeksi, jonka luojajumala Ptah on niille antanut. Kaikki kissat eivät kuitenkaan koskaan käytä yhdeksää elämäänsä, mutta Polunetsijät joutuvat uhraamaan niistä jokaisen. (Kontturi 2009, 87.)

Toinen mytologiani kannalta tärkeä seikka on kissojen kolminkertainen nimi, josta on olemassa myös itse kehrittelemäni runo. Lyhyesti sanottuna kissalla on kolme nimeä: ensimmäisen se saa villikissojen tapauksessa emoltaan, kotikissojen tapauksessa ihmisiltä. Toisen nimen se saa muilta kissoilta ja kolmannen nimen kissa antaa itse itselleen, kun on löytänyt oman itsensä ja kissuutensa. (Kontturi 2009, 28.) Tämänkin seikan olen pohjannut olemassa olevaan T. S. Eliotin runoon *The Naming of Cats*, joka löytyy teoksesta *Old*

Possum's Book of Practical Cats (1939).²⁷ Sama runo esiintyy myös Andrew Lloyd Webberin säveltämässä *Cats*-musikaalissa. Käytin siis tässäkin tapauksessa ideointini apuna oikeita lähteitä, joita muokkasin eteenpäin. Eliotin runo kertoo kissoista ja tavallaan niiden ”salatusta” maailmasta, joten lähtökohtana se sopi hyvin yhteen oman maailmani kanssa.

Olen tässä kappaleessa esitellyt olemassa olevien mytologioiden soveltamista uuden myyttisen aineksen luomiseen. Käyttämällä vanhoja perinneaineistoja hyväkseen fantasiakirjailija tunnistaa kertomuksensa myyttisen ja kulttuurisen taustan, jolloin lukija huomaa päätyneensä tavallaan jo tuttuun maailmaan. Muokkaamalla näitä aineksia kirjoittaja kuitenkin luo kokonaan uutta, jonka juuret ovat yhteisessä myyttipohjassa, mutta josta kasvanut aines onkin kirjailijan omaa luomusta, uutta mytologiaa.

4.2. Kissojen ”Suuret”

Sana ”jumala” on ihmisen luoma nimitys jollekin korkeammalle olennot. Vaikka käytinkin pääosin vanhojen uskontojen eri jumalhahmoja pohjana tarinassani, jumala-nimitys ei sopinut kissojen maailmaan, joten määrittelin nämä korkeammat olennot yksinkertaisesti ”Suuriksi”. Suuret olivat ensimmäisiä, jotka luoja Ptah nosti esille tarkoituksenaan suojella ihmisiä. Halusin tuoda esille kissaeläinten kirjon, joten mietin tarkkaan, mitkä suurista kissapedoista päätyisivät kertomukseen Suuriksi ja mikä heidän roolinsa siinä olisi. Halusin lisäksi löytää kaikille lajeille merkityksen, todellisen myyttisen pohjan, mikä tekisi niistä uskottavampia ja samalla myös tutumpia lukijoille. Päädyin ilvekseen, puumaan, jaguaariin, tiikeriin, leopardiin, leijonaan ja gepardiin, joista gepardin ja leopardin löytäminen myyteistä ja uskomuksista oli ehkä kaikkein vaikeinta.

Suurten tehtävänä on vahvistaa Valkotassua matkallaan ja auttaa tätä löytämään oman polkunsä ja oman itsensä. He antavat Valkotassulle lahjansa, mitkä muuttavat Valkotassua niin ulkoisesti kuin sisäisesti, eikä muutos välttämättä ole aina hyväksi.

4.2.1. Vartija

Halusin aloittaa tarinan Suomesta, joten Suomen ainut villi kissapeto ilves valikoitui ensimmäiseksi Suureksi. Hän on metsänsä Vartija, menettänyt mahtiaan ihmisten

²⁷ Runo löytyy myös internetistä sivulta <http://coral.lili.uni-bielefeld.de/Classes/Summer97/SemGS/WebLex/OldPossum/oldpossumlex/node2.html#SECTION00020000000000000000>

uskonpuutteen vuoksi eikä näin ollen ole täysivoimainen Suuri. Ilves on todellisuudessa muinaissuomalainen metsänjumala Tapio²⁸, joka on katkeroitunut siitä, etteivät suomalaiset enää usko niin kuin ennen.

Jos ajatellaan suomalaista mytologiaa eläinten kunnioituksen valossa, Tapion kuuluisi esiintyä karhuna. Ennen vanhaan karhua palvottiin ja kunnioitettiin, ja esimerkiksi erilaiset kiertonimitykset kertovat sen pyhydestä (otso, kontio, mesikämmen) (Peda.net 2009). Vanhasta karhunpalvonnasta on edelleen jäljellä karhunpeijaiset, juhlat, jotka järjestettiin karhunkaadon jälkeen ja joiden tarkoituksena oli palauttaa kuolleen pedon sielu kunnioittavasti tuonpuoleiseen.²⁹ Karhu ei kuitenkaan sopinut kissateemaani, joten ilves otti paikkansa metsänjumala Tapiona. Tapio, kuten myös muutkin Suuret, pystyy kuitenkin muuttamaan muotoaan, joten on perusteltua ajatella, että hän olisi muuttanut muotoaan ihmisten odotusten mukaan – myös karhuksi.

Tapio on ensimmäinen Suuri, jonka Valkotassu kohtaa matkallaan. Hänen funktionsa on opastaa Valkotassu villin kissan elämään, opettaa tälle saalistusta ja lähettää hänet eteenpäin valitsemalleen suunnalle – samalla hän myös avaa Valkotassun mieleen pelon Ihmissyöjästä ja sellaiseksi tulemisen mahdollisuudesta.

4.2.2. Shamaani

Puuma nimeltä Liikkuu-tuulen-lailla, jota kutsutaan myös Shamaaniksi, on Suurista toinen. Vaikka shamaaneja on ollut useissa muinaisissa luonnonkansojen uskoissa, tämä kyseinen Shamaani kuvaa lähinnä Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen näkijää, eräänlaista poppamiestä. Puuma edustaa Pohjois-Amerikan intiaanien toteemieläin-käsityksen mukaan pohjoista ilmansuuntaa kuusiulotteisessa maailmassa. Totemismissa eläimet ovat tunnuksia: algonkin-intiaanien kielellä sana ”toteemi” merkitsee ”heimoni tunnusta”. Eläimet ovat pitkälle kehittyneen mytologisen järjestelmän osia, eräänlaisia ihmisten ”sukulaisia”. Ne nähtiin maan alkuperäisten asukkaiden ja kuolleiden esivanhempien ruumiillistumina. (Järvinen 2000, 24.)

Yksi tunnetuimmista Pohjois-Amerikan henkimaailman nimityksistä on Manitou. Manitou edusti tietyille intiaanikansoille henkiä: jokaisella olenolla oli oma manitousensa. Sanaa Manitou käytettiin myös kuvaamaan suurta henkeä, jonka yhdistin kertomuksessani

²⁸ Ks. esimerkiksi <http://www.info.uta.fi/kurssit/a9/ukko/jumalat.html> : Tapio.

²⁹ Peijaisia järjestetään edelleen muun muassa kotiseudullani Ilomantsissa.

intiaaneille tärkeään puumaan. (Musinsky 1997.) Liikkuu-tuulen-lailla onkin Suuri Elämän Manitou, joka valvoo ja suojelee vielä uskovia intiaaniheimoja. Vaikka termi Manitou kuvaakin vain joidenkin heimojen käsitystä henkimaailmasta, olen ulottanut puuman edustamaan kaikkien Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen jumalakäsitystä – vaikka heillä ei jumalaa siinä mielessä ollutkaan kuin esimerkiksi kristityillä.

Shamaani toimii Valkotassulle henkisenä oppaana, joka kertoo hänelle tarkemmin Polunetsijöistä, näiden tehtävästä ja Ihmissyöjästä. Shamaani on yksi hahmoista, jonka sanoista ja olemuksesta Valkotassu hakee voimaa matkallaan.

4.2.3. Soturi

Jaguaarin mytologinen tausta oli helpoimmin löydettävissä. Jaguaari oli yksi tärkeimmistä atsteekkien kunnioittamista eläimistä, heidän luojajumalansa ja sotilassäätynsä suojelija (Järvinen 2000, 209). *Valkotassussa* esiintyvän jaguaarisoturi Tepeyollotlin nimikin on lainattu suoraan atsteekkien myyteistä: Tepeyollotl, Vuorten sydän, on yksi heidän suurista jumalistaan, joka edusti maanjäristyksiä, luolia ja oli kaikkien eläinten herra.³⁰ Soturissa ilmenee myös muita piirteitä, jotka olen lainannut atsteekkien kulttuurista. Hän esimerkiksi repii Valkotassun sydämen irti tämän rinnasta – aivan kuten tehtiin atsteekkien uhrimenoissa.

Soturin funktio on hyvin tärkeä, sillä hän on Valkotassun polun käännekohta. Soturi Tepeyollotl pakottaa Valkotassun tekemään valinnan: hylkääkö hän minuutensa vai kohtaako kuoleman. Valkotassu ei kuitenkaan tee kumpaakaan vaan valitsee toisin. Tassunsa, minuutensa symbolin, sijaan hän antaa Soturille sydämensä. Se on toisaalta romanttinen symboli – Valkotassu on menettänyt sydämensä jaguaarityttö Chitlille, joten sydän kuuluu Soturin viidakkoon – toisaalta mytologinen symboli atsteekkien uhrimenojen merkityksen kannalta.

4.2.4. Sensei

Sensei on japania ja tarkoittaa opettajaa. Tämä termi on myös yleisesti käytössä japanilaisten taistelulajien yhteydessä viitaten lajin ohjaajaan ja eräänlaiseen mestariin. Tarinani Senseissä, Suuressa valkoisessa tiikerissä, yhdistyy niin Japanin kuin Kiinan filosofiat ja muinaiset mestarit. Kiinan ja Japanin uskonnot eivät vastaa niinkään uskontoja kuin filosofioita. He eivät palvoneet suoranaisia jumalia, vaan esi-isien henkiä. En voinutkaan poimia idän

³⁰ Katso esimerkiksi <http://www.azteccalendar.com/god/Tepeyollotl.html>

mytologioista suoranaista esikuvaa valkoiselle tiikerille nimeltä Bai Hu³¹, vaan kuten Shamaanin tapauksessa tiivistin idän kansojen opetukset yhteen, suuresti kunnioitettuun eläimeen. Tiikeri on yksi kahdestatoista kiinalaisen eläinradan merkeistä kuten myös yksi kiinalaisen taistelulajin kung fun liikkeistä. Sen lisäksi erityisesti valkoinen tiikeri on Kiinassa hallitsijan merkki (Järvinen 2000, 209).

Sensei on Valkotassulle eräänlainen Yoda³², opettaja, joka vaatii paljon niin henkisellä kuin ruumiillisellakin tasolla – aivan kuten taistelulajien suuret mestarit. Ja kuten Yoda, myös Sensei haluaa Valkotassun pääsevän eroon peloistaan, sillä pelot tekevät heikoksi.

4.2.5. Lähettiläs

Lähettilään hahmo oli yksi hankalimmista. Mietin pitkään, miten saisin leopardin mytologisen pohjan linkitettyä jotenkin mukaan tarinaan. Afrikan tietyt kansat arvostavat leopardia jopa enemmän kuin leijonaa; heille leopardi on viidakon kuningas (Järvinen 2000, 210). Mutta koska olin jo päättänyt noudattaa perinteistä symboliikkaa ja asettaa leijonan hahmon kuninkaaksi, minun piti keksiä leopardille toinen asema tarinassa. Löysin viittauksen siihen, että Afrikassa leopardia pidettiin eräänlaisena myrskyn jumaluutena³³, mikä ratkaisi suurimman ongelmani. Leopardia pidettiin myös Osiriksen ilmentymänä Egyptissä, mutta koska minulla oli jo ainakin kaksi Suurta tulossa Egyptin mytologian puolelta, ajattelin, että leopardiin on saatava pohja muista uskonnoista ja kulttuureista.

Monissa muinaisissa uskonnoissa ja mytologioissa esiintyy jonkinlainen myrskyn tai ukkosen jumala, tunnetuimpia ovat etenkin antiikin Kreikan Zeus ja Rooman Jupiter, jotka tavallaan ovat saman jumaluuden kaksi eri ilmentymää, heitä vain kutsutaan eri nimillä. Keksinkin, että kyseessä olisi todella sama jumalhahmo, sama Suuri, joka toisi myrskyn ja ukkosen eri puolille maailmaa – ihmiset vain kutsuisivat sitä eri nimillä. Leopardilla oli siis lähtökohta, hän oli myrskyn herra ja Lähettiläs, joka toi sateen ja ukkosen. Aivan Lähettiläs-luvun lopussa Valkotassu kysyy tämän nimeä ja tämä esittelee itsensä:

– Minulla on monta nimeä. Tapio kutsuu minua Ukoksi. Muinaiset Ihmiset Välimeren rannalla ristivät taivaankappaleensa Jupiteriksi mukaani. Sinä voit kutsua minua kuten kansani Pohjolassa. Olen Tor. (Kontturi 2009, 76.)

³¹ Bai Hu on kiinaa ja tarkoittaa ”valkoista tiikeriä”.

³² Star Wars – saagan jedimestari, pieni, vihertävä ja kurttuinen olento, joka on voimiltaan yksi mahtavimmista jedeistä. Hahmon on luonut George Lucas ja sitä esitti sarjassa nukkeanimaattori Frank Oz.

³³ Maininta tästä löytyy esimerkiksi sivulta http://www.suite101.com/article.cfm/wild_cats/92510.

Loppujen lopuksi sain leopardista siis yhden monipuolisimmista hahmoista. Muut Suuret ovat kiinni omilla alueillaan, mutta Lähettiläs liikkuu myrskyn mukana vapaasti. Samalla sain mukaan myös muinaisnorjalaisen mytologian viikinkijumalan, koska vaikka Lähettiläällä on monia nimiä, hän esiintyy kertomuksessani useimmiten juuri Torina. Tämä johtuu virnun hahmon todellisesta identiteetistä, johon palaan tarkemmin luvussa 4.3. Lähettilään funktio on avata hieman tarkemmin kissojen historiaa ja Ihmissyöjän syntyä. Sen lisäksi hän tuo syvyyttä virnun hahmoon.

4.2.6. Jumalatar

Jumalatar oli alusta asti yksi selkeimmistä hahmoista, jonka halusin mukaan heti, kun tarinani oli alkanut muotoutua. Hän on muinaisen Egyptin tunnetuin kissapäinen jumala, Bast (Bastet myöhemmissä kirjoituksissa). Bast oli kissojen ja naisten jumala ja liitettiin hedelmällisyyteen ja suojelukseen (Stiegler 2007a, luettu 25.2.2009). Omassa mytologiassani Ptah kirjaimellisesti teki Bastin: hän ”otti kauneimman Ihmisen ja siroimman villikissan ja muovasi näistä Jumalattaren.” Tästä tuli yhdysside ihmisten ja kissojen välille ja samalla kaikkien kissojen äiti. (Kontturi 2009, 87.) Bast pystyykin muuttamaan muotoaan niin ihmiseksi kuin kissaksi sekä egyptiläisistä maalauksista tutuksi naiseksi, jolla on kissan pää. Bast on juonen kannalta tärkeässä asemassa, sillä hän kertoo Valkotassulle tarinan siitä, miten kaikki syntyi ja myös parantaa tämän rinnassa sydämen virkaa tekevän kukan.

4.2.7. Kuningas

Leijona Kuninkaana oli toinen selkeä hahmo, jonka tiesin tulevan tarinaani Suureksi. Alkuperäinen ajatus koki kuitenkin kirjoitusvaiheessa ratkaisevan muutoksen. Vaikka urosleijonaa pidetään yleisesti viidakon ja kaikkien eläinten kuninkaana sen mahtipontisen karjunnan ja tuuhean harjan takia³⁴, urosleijona on todellisuudessa melko laiska otus, joka antaa naaraiden tehdä kaiken työn esimerkiksi saalistuksen suhteen. Koska leijona on niin usein esitetty kunnioitettavana hahmona ja symboloinut valtaa, voimaa ja jopa jumalankaltaista olentoa (kuten C. S. Lewisin *Narnia*-sarjan Aslan), halusin tällä kertaa näyttää urosleijonasta sen toisen, todellisemman ja inhottavamman puolen. Kuningas, Suuri nimeltä Arslan, joka tarkoittaa itse asiassa leijonaa, onkin yksi tarinan inhottavimmista hahmoista, itsekeskeinen laiskuri, joka on tehnyt sopimuksen Ihmissyöjän kanssa pitääkseen valtansa. Arslan ei hahmona symboloi mitään tiettyä jumalaa, vaan on eräänlainen vastalause urosleijonan ”automaattiselle” kuninkuudelle.

³⁴ Vrt. esimerkiksi Disneyn elokuvaa *Leijonakuningas* (1994).

Kuningas ei kuitenkaan ole alkuperäinen Suuri, sillä Ptahin antaessa yhdeksälle kissalle mahdollisuuden kohota Suureksi, leijonia edusti naaras nimeltä Sekhmet. Sekhmet oli sotaisa ja voimakas naarasleijonan hahmoinen jumalatar muinaisessa Egyptissä, eräänlainen Bastin vastakohta (Stiegler 2007c, luettu 26.2.2009). Arslan ryösti hänen valtansa ja nousi Kuninkaaksi Kuningattaren paikalle Ihmissyöjän avulla. Tämä vallankumous tulee esille myös leijonia käsittelevässä symboliikassa: esimerkiksi muinaisen Egyptin leijonapäiset jumalhahmot olivat lähes poikkeuksetta aina naarasleijonia – urosleijona tuuheine harjoineen nousi lähes universaaliksi kuninkaalliseksi symboliksi vasta myöhäisemmässä vaiheessa.

Kuninkaan tarkoitus on tehdä Valkotassun matka mahdollisimman vaikeaksi ja saada tämä lipeämään polultaan. Sekhmet puolestaan toimii auttavassa asemassa ja tekee selväksi sen, etteivät Suuretkaan ole kaikkivoipia jumalia – heidänkin valtansa on rajallinen ja se voidaan anastaa.

4.2.8. Tuomari

Etsiessäni esikuvaa gepardille, minun piti palata jälleen Egyptin kulttuurin ja jumalten pariin. Mafdet eli ”juoksija” oli kuvattu gepardipäiseksi naiseksi, joka suojeli faaraota myrkyllisiltä eläimiltä (Stiegler 2007b, luettu 26.2.2009). Joidenkin tietojen mukaan hän myös repi irti väärintekijöiden sydämet ja toimitti ne faaraon jalkoihin, mistä poimin tarinaani nimityksen Tuomari. Mafdet on viimeinen Suuri, jonka Valkotassu kohtaa matkallaan ennen Ihmissyöjää. Tuomari myös tekee päätöksen siitä, onko Valkotassu valmis kohtaamaan polkunsa pään ja Ihmissyöjän. Mafdetin rooli on arvioida Valkotassun kyvyt ja antaa hänelle viimeinen vahvistus ennen lopullista koitosta.

4.3. Irvikissasta trickster-jumalaan

Tarinan kannalta mielestäni mielenkiintoisin hahmo on aina silloin tällöin kertomukseen ilmestyvä villikissa nimeltä virnu. Se ei suoranaisesti esittele itseään virnuksi, vaan sanoo Valkotassulle, että ” [- -] *voit kutsua mua vaikka virnuksi*” (Kontturi 2009, 17), siksi nimitys kirjoitetaan aina pienellä – se ei ole kissan oikea nimi. Virnun funktio oli alun perin tuoda sekaannusta Valkotassun mieleen ja orastavaan minuuteen aivan tarinan alussa. Virnu esitteli runon kissojen kolminkertaisesta nimestä, mikä tekee kissasta kissan, jonka jälkeen sen piti poistua kuvioista. Virnu kuitenkin palasi takaisin kolmannen luvun alussa ja ihmettelin

kovasti, miksi se teki niin. Koko ajan virnistelevä ja kiusaava hahmo alkoi elää omaa elämäänsä ja ymmärsin, että virnulla on kertomuksessa isompi rooli ja merkitys.

Virnun esikuvana toimii Lewis Carrollin *Liisa Ihmemaassa* – tarinan³⁵ Irvikissa (The Cheshire Cat), mistä tulee myös sen nimi virnu (=virnistellä) ja toinen alias, jota se on käyttänyt aikaisemmin, nimeltä irve (=irvistellä, irvikissa). Virnulla on myös taipumusta katoilla ja ilmestyä yhtä oudosti kuin Irvikissallakin ja puhua arvoituksin. Mutta virnun palatessa kolmannessa luvussa aloin tarkkailla sitä uudella tavalla. Kuka se oikeastaan oli? Miksi se seurasi Valkotassua? Mikä oli sen motiivi ja mitä se loppujen lopuksi tahtoi?

Virnu oli selvästi eräänlainen keppostelija-hahmo, jota kutsutaan yleisesti mytologioissa, folkloressa ja tarinoissa nimellä trickster. Joseph Durwin esittää artikkelissaan “Coulrophobia & Trickster” tricksterin olevan arkkityyppi, joka esiintyy useissa vanhoissa kulttuureissa. Sen ominaisuuksiin kuuluvat esimerkiksi:

[- -] practicing of Deception [- -]; they tend to be unrestrained and uninhibited sexually; [- -] tending to break taboos; [- -] they are marginal figures living on the boundaries of society, solitary, usually bachelors [- -] they practice magic, perform occult rites or have some type of contact with supernatural beings. (Durwin.)

Tunnetuimpiin trickster-hahmoihin kuuluu esimerkiksi muinaisnorjalaisen mytologian Loki, joka joissain lähteissä määritellään jumalaksi, mutta joissain sitä pidetään eräänlaisena jättiläisenä. Kun ymmärsin virnun luonteenpiirteet ja sen persoonan, tajusin heti, että kyseessä on villikissan hahmossa elelevä Loki, jonka muut Suuret ovat alentaneet keskuudestaan sen jälkeen, mitä Loki teki Baldurille.³⁶ Tästä syystä Lokin ja Torin välit ovat tarinassa hyvin tulehtuneet ja virnu vältteleekin Myrskyjen Lähettilästä Toria ja tämän alueita parhaansa mukaan.

Lukija saa viitteitä virnun todellisesta minästä muutamaan otteeseen kertomuksen kuluessa. Neljännessä luvussa virnu ilmestyy puolikuolleen Valkotassun luo juuri, kun tämä on antanut Soturille uhrina oman sydämensä tassunsa sijaan. Virnu kiroaa tapahtumaa ”Helin nimeen”. (Kontturi 2009, 48.) Hel oli muinaisnorjalaisten manalan jumalatar ja Lokin tytär (esim. Cotterell 2002, 29). Toisen kerran virnu kiroaa tyttärensä nimeen luvussa kahdeksan (Kontturi 2009, 114). Selkeimmät viitteet tulevat kuitenkin ilmi Torin kertomuksesta: ”[- -] Tunsimme

³⁵ Alkuteos *Alice's Adventures in Wonderland* (1865).

³⁶ Baldur (myös Balder) on Odinin poika, Torin velipuoli. Loki oli tälle kateellinen ja kun hän tajusi, että vain misteli voi vahingoittaa Balduria, hän sai sokean jumalan nimeltä Höder heittämään tätä mistelikeihäällä. [Joissain lähteissä puhutaan myös mistelinuolesta.] Baldur kuoli ja muut jumalat suuttuivat Lokille. (Cotterell 2002, 120.)

kauan sitten muinaisessa Pohjolassa. Aikana, jolloin Ihmiset vielä uskoivat. Suhteemme oli jo tuolloin hieman kaksijakoinen. Hänestä ei ole ikinä pidetty kieron luonteensa takia. Meidän välimme menivät poikki, kun hän sekaantui veljeni surmaan.” (Kontturi 2009, 71.)

Kun Valkotassu tivaa virnulta tarkempaa selitystä asiaan, tämä sanoo:

– No, se nyt oli hieman liioittelua. En mä mikään tarinan pahis ollut. Eikö se edes kertonut siitä vasarasta? Mä sentään autoin sitä saamaan sen vasaran. [- -]

– Okei, mä en oo ollut mikään puhdas pulmunen, mutta meillä kaikilla on heikot hetkemme. Mä vaan toin asioihin hieman väriä. Pohjolan Suuret osasivat joskus olla niin tylsiä. Enkä mä tarkoittanut tappaa sitä Torin veljeä. Se oli vain pila. Mistä mä oisin voinut tietää, että se yksi sokea idiootti oikeasti menee ampumaan sitä sillä jousella? (Kontturi 2009, 80.)

Muinaisnorjalaista mytologiaa tuntevat huomaavat heti vasaran, josta virnu puhuu. Kyse on Torin kuuluisasta vasarasta nimeltä Mjölnir (myös Mjölner), jonka hän haki Lokin avustuksella jättiläisten luota (Cotterell 2002, 167). Virnu viittaa myös puheessaan Baldurin surmaan, joka tapahtui sokean jumalan Höderin avustamana. Nämä molemmat vastaukset tekevät lukijalle heti selväksi, kuka virnu oikeasti on. Valkotassu ei sitä voi tietää, koska hän ei kissana tunne ihmisten mytologioita ja sana ”jumala” ei kuulu kissojen sanavarastoon.

Loki kuvataan yleisesti petturiksi, joka on ”kaunis katsella”, mutta jolla on kavalat aikeet (Cotterell 2002, 29). Koska virnu kuitenkin vaikutti jostain syystä jopa sympaattiselta hahmolta, halusin nostaa hänen roolinsa vielä tärkeämmäksi ja antaa samalla Lokista aivan uuden kuvan. Mytologiset faktat ja taustat pidin edelleen samoina, mutta halusin muuttaa Lokin miellyttävämmäksi ja tuoda tämän ristiriitaisesta persoonasta esiin kyvyn kiintymykseen ja välittämiseen. Muinaisnorjalaisen myytin mukaan Lokiin yhdistetyt persoonallisuuden piirteet ovat edelleen vahvoina esillä, mutta niiden joukosta löytyy nyt myös sympaattisuutta. Minun Lokini muuttuikin keppostelijasta hyväntekijäksi. Virnu pelastaa Valkotassun pulasta useampaan otteeseen ja myös kiintyy tähän, vaikka hänen alkuperäinen aatteensa olikin aiheuttaa tämän matkaan mahdollisimman paljon ongelmia. Virnun motiivi muuttuikin häiriköinnistä³⁷ auttamiseen: hän pitää huolen, että Valkotassu selviää loppuun asti ja että tästä tulee se odotettu ”kissasuvun sankari”.

Virnun eli Lokin rooli nouseekin viimeisessä luvussa hyvin tärkeäksi. Koska hän on seurannut Valkotassun matkaa pennusta sankariksi, hän lupaa Torille kertoa tämän tarinan kaikille kissapesueille. Loki siis kertoo Valkotassun legendaa eteenpäin ja näin pitää huolen

³⁷ Virnu on tietenkin katkera siitä, että Suuret alensivat hänet, hylkäsivät joukostaan ja pitivät häntä luopiona. Siksi hän pyrkii aiheuttamaan sekaannusta Suurten aikeisiin voittaa Ihmissyöjä Polunetsijän avulla.

siitä, ettei uutta Ihmissyöjää synny, koska kissat tietävät, mikä kesäkissasta voi tulla, jos tämä unohtaa itsensä. Lokilla on tietysti myös oma lehmä ojassa: tällä tavoin hän saisi Suurten kunnioituksen takaisin ja nousisi jälleen arvossa vähäisemmäksi Suureksi. (Kontturi 2009, 140.) Loki esiintyykin Vladimir Proppin mukaan maagisena agenttina eli eläinhahmoisena auttajana, joka on tyypillinen keino kansantaruissa. Nämä ohjaavat ja auttavat tarinan sankaria matkan aikana. (Nikolajeva 1998, 92.)

Lokin funktio on myös vahvasti myyttinen: hän on Valkotassun matkaan vaikuttava jumalallinen auttaja. Jos ajatellaan myyttiä uskonnollisesta näkökulmasta, siihen liittyy sankarien lisäksi aina jumala (tai jumalat). Jumalat vaikuttavat ihmisten tekoihin, mistä herääkin kysymys, ovatko ne ihmisten elämänsuunnan todellisia määrääjiä. (Saariluoma 2000, 11; 16.) Loki esiintyy jumalana, joka tavallaan vastaa *Odyseian* Pallas Athenea: tämä auttoi Odyseusta löytämään oikean reitin kotiin ja selviämään vaaroista, ja vastapalvelukseksi Odyseus uhraisi Athenelle.

Kreikkalaisessa eepoksessa jumalilla oli suuri valta ihmisiin, eivätkä ihmiset olisi olleet mitään ilman heitä. Odyseus ei välttämättä olisi selvinnyt matkastaan ilman Pallas Athenen jumalallista väliintuloa. Vastaavasti Valkotassu ei olisi pärjännyt omalla matkallaan ilman Lokin avustusta, vaikka Valkotassu ei tiennytkään tämän todellista henkilöllisyyttä. Loki ei kuitenkaan vaatinut vastapalvelusta – hänelle riitti se, että hän sai matkustaa Valkotassun mukana ja pystyy sen takia kertomaan tämän legendan eteenpäin ja näin ollen parantamaan omaa statustaan muiden Suurten keskuudessa.

4.4. Ihmissyöjän legenda

Ihmissyöjä oli ensimmäinen *Valkotassuun* syntyneistä hahmoista. Se sai alkunsa pari vuotta sitten Yliopistopäivien luovan kirjoittamisen pajaan tekemästäni runosta, jonka piti sisältää myyttillisiä aineksia ja viitata kielellään jotenkin *Kalevalaan*. *Ihmissyöjän legenda* otti muotonsa hyvin helposti. Noudatin tarkoituksellisesti kalevalamittaa mukailevaa tyyliä, mikä puolestaan synnytti ajatuksen tarinan eeposmaisuudesta. Alun perin runon piti sijoittua aivan kertomukseni alkuun, mutta muiden ehdotuksesta jaoin sen säkeistöittäin jokaisen luvun alkuun. Näin minun piti kirjoittaa vielä yksi ylimääräinen säkeistö, jotta kaikki yhdeksän

lukua saisivat oman runonpätkänsä.³⁸ Päädyin myös aivan tarinan loppuvaiheissa lisäämään vielä yhden säkeistön, joka paljastaa, että koko tarinan kertoja on Loki.

Ihmissyöjällä ei oikeastaan ole selkeää esikuvaa. Se on myyttinen hahmo, kaikkien pelkäämä Peto. Siitä voi hakea viitteitä kaikista niistä tuntemattomista olennoista, joita ihmiset ovat pelänneet, kuten antiikin Kreikan labyrintissä elävä Minotaurus tai Raamatun Ilmestyskirjan peto. Ihmissyöjä, kuten myös Suuret, on riippuvainen ihmisistä. Suuret saavat voimansa niiden ihmisten uskosta, jotka vielä luottavat vanhoihin jumaliin.³⁹ Ihmissyöjä pysyy hengissä juuri tämän uskon vuoksi, mutta samalla se elää myös ihmisten pelon avulla, koska ”[m]ikään ei ole niin vahvaa kuin Ihmisten typerä usko ja se pitää legendaan elossa” (Kontturi 2009, 135).

Alkuperäinen, aivan ensimmäinen Ihmissyöjä syntyi ihmisten toimien seurauksena, kuten Ihmissyöjä sen itse kertoo:

– Ihmiset tekivät Ihmissyöjän. Ihmiset heittivät pienen, viattoman pennun pois elämästään kuin rikki menneen esineen. Ihmiset kohtelivat häntä petona. Mutta hän kasasi itseensä kaiken sen vihan ja kaiken sen katkeruuden, mitä tunsikin koko Ihmissukua kohtaan ja otti itselleen sen, mitä ansaitsi. Pennusta kohosi kaikkien aikojen Peto, se miksi sitä oli luultu. Peto nousi hallitsemaan eläimiä, hallitsemaan kissoja ja hallitsemaan Ihmistä, kuten sen kuuluikin. Ihminen ei ole luonnon itsevaltiainen. Ihmistä ei koskaan tarkoitettu hallitsemaan. Ihminen oli vain väline, keino tuottaa jotain suurempaa ja se suuruus tiivistyi Ihmissyöjäksi, joka on siitä lähtien kulkenut pelkona Ihmisten mielissä. (Kontturi 2009, 135.)

Ihmissyöjän käsite on kuitenkin paljon monimutkaisempi. Vaikka alkuperäisen Ihmissyöjän synty kuvataan *Ihmissyöjän legendassa* edellä mainitulla tavalla, juuri niin kuin se oikeasti tapahtui, legenda on kuitenkin sellainen vain kissojen maailmassa. Ihmiset käsittävät tämän myytin eri tavalla: heidän mukaansa kaikki heidän entiset jumalansa ovat tehneet viattomasta kissasta pedon eli Ihmissyöjän. Ihmisten mukaan Suurten antamat ”lahjat” tekivät hylätystä kesäkissasta Ihmissyöjän, mikä puolestaan johti siihen, että Suuret alkoivat oikeasti antaa lahjojaan Polunetsijöille, niille kesäkissoille, joiden katkeruus saattaisi johtaa ne polulle kohti Ihmissyöjää. Näin he toivoivat saavansa aikaan jotain yhtä vahvaa, mikä voisi voittaa Ihmissyöjän. (Kontturi 2009, 135.)

Jo aiemmin esittelemäni myyttiteorian mukaan myytti ei ole myytti ennen kuin yhteisö tunnustaa sen omakseen. Lisäksi mainitsin, että ihminen **itse** keksii myyttiset jumalat ja demonit, jotka ovat vastuussa tapahtumista, joita hän ei ymmärrä. (Saariluoma 2000, 12; 25.)

³⁸ Luku yhdeksän toistuu symbolisesti läpi tarinan: yhdeksän lukua, yhdeksän runon säkeistöä, yhdeksän Suurta, kissojen yhdeksän henkeä.

³⁹ Se, että jumalat tarvitsevat uskovia ihmisiä selvitäkseen, on tuttu myös fantasiakirjallisuuden suuren nimen Terry Pratchettin *Kiekkomaailma*-sarjan teoksesta *Pienet jumalat* (*Small Gods* 1992).

Myös Ihmissyöjän legenda noudattelee tätä samaa kaavaa: ihmiset syyttivät kissapetojen teoista yhtä ja samaa suurta petoa, jonka he mielikuvituksessaan kuvittelivat valtavaksi puiden yli kurkottavaksi Ihmissyöjäksi. He alkoivat keksiä tarinoita siitä, miten heidän entiset kissajumalansa ruokkivat tätä petoa ja tekivät siitä Ihmissyöjän: syntyi myytti, mutta tarinan myytti oli niin vahva, että se muuttui todeksi ja samalla syntyi Polunetsijöiden sykli. Jokainen hylätty kissa on vaarassa tulla Ihmissyöjäksi Ihmissyöjän paikalle – ja vain siitä syystä, että ihmiset tekivät ensimmäisen hylätyn kissanpennun katkeraksi. Ensimmäisen Ihmissyöjän sydän siirtyy aina seuraavalle Ihmissyöjälle ja pitää yllä suuren pedon katkeruutta ihmisiä kohtaan. (Kontturi 2009, 135; 138.) Tämä viittaa vanhoihin uskomuksiin, joiden mukaan ihmisen (tai tässä tapauksessa eläimen) sielu asuu tämän sydämessä: alkuperäisen Ihmissyöjän sielu siis jatkaa elämäänsä uusissa Ihmissyöjissä.

Toisin kuin Suuret, Ihmissyöjä ei ole muinaisten kansojen vanha jumala. Se on myyttinen hahmo sekä ihmisten että kissojen mielissä, sitä pelätään ja samalla siihen uskotaan. Tämä kaksinkertainen myytti oli niin voimakas, että se muuttui todeksi ja samalla usko ja pelko vain vahvistavat Ihmissyöjää. Myytistä muodostunut sykli, jossa jokaisesta hylätystä kesäkissasta voi tulla Polunetsijä ja näin ollen Ihmissyöjä, jatkuu samana niin pitkään, kunnes tulee kissa, joka kykenee murtamaan tämän kierteen omilla valinnoillaan ja voittamaan Ihmissyöjän.

Kehittämällä Ihmissyöjän hahmon halusin tavallaan tuoda esille sen, etteivät pahuuden käsite ja moraali kuulu luontoon. Eläimet eivät ole pahoja luonnostaan, vaan ihminen personoi tietyt eläimet ja antaa niille symbolisen luonteen. Luomalla myytin Ihmissyöjästä ihmiset yhdistivät kaikki saalistavat pedot yhdeksi symboliseksi olennoiksi, joka olisi pahuuden ilmentymä. Vaikka katkera Ihmissyöjä onkin tarinan ”pahis”, joka sankarin pitää päihittää suuressa lopputaistelussa, se ei kuitenkaan ole paha luonnostaan, vaan ainoastaan ihmisten takia.

4.5. Valkotassu modernina sankarina arkaaisessa myytissä

Valkotassu on tarinan päähenkilö, pieni hylätty kissanpentu, joka kasvaa niin henkisesti kuin fyysisestikin kertomuksen edetessä. Ihmisiltä nimensä saanut kissa on kertomuksen alussa kokonaan musta lukuun ottamatta vasenta etutassua, jota peittää valkoinen sukka. Valkotassu on hyvin ylpeä tästä asiasta ja tassu muodostuukin juonen kannalta tärkeäksi seikaksi, koska se edustaa hämmentyneen kissanpennun minuutta. Vaikka Valkotassu muuttuukin ulkoisesti mustasta pennusta lähes puuman kokoiseksi kissaksi, jolla on gepardin vartalo ja tiikerin

raidat, hänen valkoinen tassunsa pysyy muuttumattomana. Välillä vaikuttaa jopa siltä, ettei sitä edes pysty muuttamaan.⁴⁰

Valkotassu on tyypillinen fantasiakertomuksen sankari: hän aloittaa matkansa nuorena ja tietämättömänä siitä, mihin polku häntä vie. Matkallaan hän tapaa viisaita neuvonantajia (Suuret) ja hahmoja, jotka yrittävät estää häntä saavuttamasta määränpäättään (Kuningas, tavallaan myös Soturi). Valkotassu saa matkalleen seuraa hahmosta, jonka tarkoitus on auttaa häntä eteenpäin, vaikka aina ei siltä vaikutakaan (virnu). Sen lisäksi hänen on tehtävä valintoja, löydettävä oma itsensä ja lopulta kohdattava vihollisensa, tarinan ”pääpahis” (Ihmissyöjä). Tällainen kasvukertomus / kehitystarina on hyvin tavallinen fantasiakirjoissa ja –kirjasarjoissa; se esiintyy muun muassa David Eddingsin *Belgarionin tarussa*, J. R. R. Tolkienin *Hobitissa*, J. K. Rowlingin *Harry Pottereissa* ja Ursula Le Guinin *Maameri-sarjassa*. Kaikissa näissä sankari on nuori, joka lähtee tai joutuu itsestään riippumattomista syistä lähtemään matkalle etsimään itseään ja taistelemaan pahuutta vastaan.

Mikä sitten tekee Valkotassusta myyttisen hahmon? Ja miten hänen eepinen seikkailunsa eroaa esimerkiksi Odysseuksen eepisestä matkasta? Millä tavalla *Valkotassu* muodostuu myyttiseksi kertomukseksi? Valkotassun matka ihmisten luota Suurten hallitsemaan eläinten maailmaan on matka primaarista maailmasta sekundaariseen, mikä heijastaa Vladimir Proppin mukaan arkaaista kaavaa myyttisestä matkasta. Kuten Propp esittää, Valkotassu lähtee eräänlaiselle initiaatoriitille: matkalle etsimään itseään. Hän kadottaa aiemman identiteettinsä kotikissana, kohtaa tuntemattoman ja löytää uuden identiteetin, minkä myötä saa jopa uuden nimen. (Nikolajeva 1998, 75.) Vaikka Valkotassun identiteetti muuttuu niin sisäisesti kuin ulkoisesti, hän säilyttää vanhan, ihmisiltä saamansa nimen. Identiteetti kuitenkin muokkautuu eteenpäin, kun hänen tapaamansa Suuret antavat hänelle toisen nimen, Pennun. Ja viimein, kun Valkotassu on todella löytänyt itsensä, hän antaa itselleen aivan uuden nimen: Hän-joka-valitsi-toisin. Kaikki tämä vastaa Proppin myyttisen matkan kaavaa.

Kuten aiemmin tuli ilmi, virnun eli Lokin hahmo tuo *Valkotassuun* vahvan arkaaisen myytin elementin. Valkotassu on sankari maailmassa, jossa valtaa pitää jumalien eli Suurten lisäksi hyvin diabolinen hahmo, Ihmissyöjä. Virnu on jumalallinen auttaja, joka toimillaan tuo ilmi Valkotassun avuttomuuden. Lisäksi vaikuttaa siltä, että Valkotassun matka Polunetsijänä on ennalta määrätty, kuten sykli sanoo: jokaisesta kesäkissasta on määrä tulla Ihmissyöjä.

⁴⁰ Esimerkiksi silloin, kun Sensei raidoittaa Valkotassun turkin: ” Hetken Valkotassu oli kuitenkin lähes varma, että Sensei oli repinyt auki hänen turkkinsa joka puolelta, myös vasemmasta etutassusta. Mutta ehkä hän muisti väärin.” (Kontturi 2009, 66.)

Arkaainen myytti on deterministinen: kaikki on ennalta määrätty eikä ihmisillä (tai tässä tapauksessa kissoilla) ole mitään mahdollisuutta vaikuttaa itse asioihin.

Mutta vaikka *Valkotassu* näyttää ensi näkemältä vanhalta, uskonnolliselta eli sakraalilta myytiltä jumaliseen ja ennalta määrättyine tapahtumineen, siinä on kuitenkin selviä moderneja myyttiaineksia. Jo nimensäkin perusteella *Valkotassu* keskittyy tiettyyn henkilöhahmoon, hylättyyn kesäkissaan nimeltä Valkotassu ja hänen tarinaansa. Kyse ei ole yleispätevästä kertomuksesta, joka voisi tapahtua kenelle tahansa, ja jonka henkilöt ovat olemassa vain tarinankerronnallisista syistä. *Valkotassu* kertoo Valkotassusta ja hänen henkilöstään. (Saariluoma 2000, 27.)

Lisäksi tarina ei ole ehdoton. Valkotassun kohtalo ei ole sidoksissa Polunetsijöiden sykliin, vaan hänellä on aina **vapaus valita**. Vaikka Polunetsijöiden sykli onkin kulkenut samaa rataa aina ensimmäisen Ihmissyöjän synnyn jälkeen, se ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei Valkotassu voisi valinnoillaan muuttaa tilannetta. Valkotassu tekee omat päätöksensä, hän voi seurata haluamaansa reittiä, mikä tarkoittaa, ettei kertomus ole deterministinen – tapahtumia ei ole määrätty ennalta, eivätkä jumalatkaan eli Suuret voi tietää asioiden suuntaa etukäteen. He ovatkin loppujen lopuksi hyvin rajallisia hahmoja, kuten tiettyjen elementtien hallitsemiseen keskittyneet jumalhahmot olivat.⁴¹ *Valkotassuun* liittyy myös profaanille eli modernille myytille tyypilliset teemat: epävarmuus, etsiminen ja individualismi. (Saariluoma 2000, 26–27.) Valkotassu on yksilö, joka pohtii asioita, etsii itseään ja löytää lopulta elämänsä suunnan ja tarkoituksen sekä oman minuutensa.

Valkotassun hahmossa voi nähdä myös viittauksia muihin myyttisiin henkilöihin niin Raamatullisesti kuin modernin populaarikulttuurin aikakaudelta. Valkotassu toimii kissasuvun pelastajana: hän on kuin Kristus, jonka ennustettiin tulevan ja vapauttavan kansat pahan vallasta. Uhraamalla oman sydämensä Valkotassu pelastaa kaikki tulevat kesäkissat Ihmissyöjäksi tulemisen kohtalolta. Valkotassussa on myös viitteitä Harry Potterista: perheetön nuori, jonka väistämättömänä kohtalona tuntuu taistella pahuuden ilmentymää, velho Voldemortia vastaan. Kuten Valkotassulla, jolle Suuret antavat samoja kykyjä kuin Ihmissyöjällä, Harry Potterillakin on yhtäläisyyksiä pahimman vihollisensa kanssa. Heidän taikasauvoissaan on saman feeniks-linnun sulkia, molemmat puhuvat käärmeitten kieltä ja ovat harvinaisen hyviä loitsijoita.

⁴¹ Toisin kuin esimerkiksi kristinuskon Jumala, johon liitetään attribuutti ”kaikkivaltias”.

Valkotassun hahmossa on myös yhtäläisyyksiä kolmanteen ”pelastajaan”, Wachowskin veljesten ohjaaman *Matrix*-elokuvatriologian⁴² sankariin nimeltä Neo, joka vapauttaa viimeiset elossa olevat ihmiset koneiden vallasta. Kuten Valkotassu, Neo on osa sykliä: hän on Valittu, jonka on määrä uhrata itsensä, jolloin Matrix-verkko käynnistää itsensä uudelleen ja vapauttavat ihmiset liitetään takaisin verkkoon, eivätkä he enää tiedä olevansa vankeja. Ajoittain syntyy aina uusia Valittuja, joiden kohtalo on sama. Mutta kuten Valkotassu, joka rikkoo Polunetsijöiden syklin, myös Neo valitsee toisin ja tuhoaa koneiden vallan hitaasti kehittyneillä kyvyillään.

Kaikki nämä kolme ovat hyvin myyttisiä hahmoja: Jeesus Kristus on kristinuskon pelastaja, Raamatun sakraalinen myyttihahmo, jonka toista tulemistä odotetaan yhä. Harry Potter on osa fantastista profaania myyttiä: sankari, joka joutuu tahtomattaankin taistelemaan pahuutta vastaan. Ja Neo, tulevaisuuden sankari, odotettu Valittu, jonka on määrä pelastaa ihmiskunnan rippeet koneiden vallalta.⁴³ Valkotassu kuuluu tähän joukkoon: hän on kissojen sankari, joka kääntää hylättyjen kesäkissojen kohtalon uhraamalla sydämensä minuutensa puolesta ja voittaa näin ihmisille katkeroituneen Ihmissyöjän.

5. PÄÄTÄNTÖ

Alkuperäiset, sakraalit myytit liittyvät jumalten ja sankarien aikojen alussa tekemiin tekoihin. Ne ovat maailman syntyä kuvaavia, selittäviä kertomuksia. (Saariluoma 2000, 11.) Fantasian kirjoittajat ovat keksineet hyödyntää näitä myyttejä ja itse myyttien käsitettä luodessaan omaa maailmaansa – he luovat jotain uutta, mikä herättää ihmetystä, mutta samalla tuovat siihen jotain vanhaa ja tuttua, mihin lukijat voivat samaistua. Erityisesti sankarimyytti on fantasiakirjallisuudessa hyvin tyypillinen: kasvukertomus nuoresta, joka hakee omaa identiteettiään ja mahdollisesti paljastuu prinssiksi tai velhoksi, ja joka lähtee pelastamaan maailmaa pahuudelta apunaan joskus jopa suoranaisia jumalia tai muuten jumalallisia kykyjä omaavia henkilöitä.

Kuten koko genren alullepanija J. R. R. Tolkien, myös hänen seuraajansa aina Ursula Le Guinistä tämän päivän J. K. Rowlingiin ja Eoin Colferiin hakevat innoituksensa myyteistä ja

⁴² *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003), *Matrix Revolutions* (2003).

⁴³ Neossa on siis tavallaan myös yhtäläisyyksiä *Terminator*-elokuvien John Connoriin, joka toimii ihmiskunnan johtajana sodassa koneita vastaan.

myyttisistä olennoista. Kirjailijat näyttävät tuntevansa vanhat tarut, mutta kehittävät niiden ympärille aivan uutta ainesta: tämä luo yhteyden kulttuuriseen pääomaan ja samalla kirjoittaa sitä uusiksi. Keijut eivät olekaan vihreäpukuisia, solkikenkäisiä pieniä myyttisiä hahmoja, jotka näyttävät tien kulta-aarteelle, vaan tekniikassa pitkälle kehittyneitä, oman identiteetin omaavia olentoja. Eivätkä noidat ja velhot kuolleet kaikki rovioilla, vaan ovat eläneet salassa rinta rinnan ihmisten kanssa ja tietävät, että maailma on täynnä myyttisiä olioita, kuten lohikäärmeitä, jättiläisiä ja kentaureja.

Oma kertomukseni *Valkotassu eli Hän-joka-valitsi-toisin* toimii kuten edellä mainitsemani kirjailijoiden teokset: se käyttää hyväkseen olemassa olevia myyttisiä hahmoja, entisajan ihmisten jumalia ja mytologisia aineksia ja tuo niihin jotain uutta. Se luo kokonaisen kissasuvun eepoksen, jossa kuvataan maailman synty ja ihmisten todellinen rooli kissojen palvojina. *Valkotassu* esittää modernin myyttisen sankarin, joka sakraalin myytin alkuoletuksista huolimatta ottaa kohtalon omiin käsiinsä ja muuttaa asioita.

Itse tarinan kirjoittajana olen tietoisesti hakenut muinaisia jumalhahmoja Suuriksi. Ne liittävät tarinani olemassa olevaan perinteeseen, mutta samalla tuovat siihen uuden näkökulman. Sydämen ja numeron 9 symboliikka oli tarkoin harkittua, kuten myös maailman synnyn alkumyytti. Eeposmaisen tarinan vanha myyttipohja oli rakennettu tarkoituksellisesti hieman kliseiseksi, jotta *Valkotassun* moderni sankaruus tulisi paremmin esille. Yhdistämällä nämä kaksi eri myyttikäsitettä pyrin tuomaan esille sekä fantasian genren että sen myyttillisen pohjan. Loki tuli tarinaan kuitenkin hieman yllätyksenä, voisi sanoa jopa myyttilleen uskollisesti, salamyhkäisesti ja kiusanteko mielessään. Lokin hahmo kuitenkin eli ja muuttui persoonaltaan miellyttävämmäksi, vaikka sillä oli omat suunnitelmansa hyötyä tilanteesta.

Fantasian kirjoittaminen ei loppujen lopuksi eroa pahemmin muun kirjallisuuden tuottamisesta. Kaikki kirjallisuus tarvitsee sisäistä koherenssia ja logiikkaa, joka tuo tarinaan uskottavuutta. Fantasiassa uskottavuuden pitää vain tulla eri kautta: normaalimaailmalle tyypilliset elementit ja realismi eivät sekundaarisessa fantasiamaailmassa tuo Barthesin termein ”toden tuntua”. Fantasian on tuotava sitä eri keinoin ja yksi näistä keinoista on juuri myyttisen aineiston käyttäminen pohjamateriaalina. *Valkotassu eli Hän-joka-valitsi-toisin* on tästä hyvä esimerkki: se ammentaa taustansa myyttisistä jumalista ja arkkityyppisistä sankareista, mutta samalla tuo tarinan kaavaan aivan uuden elementin. *Valkotassu* yhdistää arkaaisen myytin ja profaanisen myyttihahmon ja muodostaa niistä fantasiakertomuksen, aivan uuden eepoksen, joka kertoo kissojen synnyn.

6. LÄHTEET

- Barthes, Roland 1993:** *Tekijän kuolema, tekstin syntymä*. Vastapaino, Tampere.
- Biedermann, Hans 2003:** *Suuri symbolikirja*. Toim. Pentti Lempiäinen. WSOY, Juva.
- Colfer, Eoin 2001:** *Artemis Fowl*. WSOY, Juva.
- Cotterell, Arthur 2002:** *Maailman myytit ja tarut*. Neljäs painos. WSOY. Painettu Thaimaassa.
- Durwin, Joseph:** "Coulrophobia & Trickster." Artikkelit sivustolla http://www.trinity.edu/org/tricksters/trixway/current/Vol%203/Vol3_1/Durwin.pdf . Luettu 26.2.2009.
- Hunt, Peter 2001:** *Alternative worlds in fantasy fiction*. Creative Print and Design, Ebbow Vale, London.
- Järvinen, Antero 2000:** *Ihmiset ja eläimet. "Humanistin elämäkirja"*. WS Bookwell Oy, Juva.
- Jääskeläinen, Pasi 2006:** "Ideasta tarinaksi: Hämmästyttävä pikakurssi, jonka avulla juuri sinusta tulee maailman paras spefi-kirjoittaja". Artikkelit teoksessa *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen*. Toim. Anne Leinonen. Suomen Tieteiskirjoittajat ry. & Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.
- Kontturi, Katja 2009:** *Valkotassu eli Hän joka valitsi toisin*. Kirjoittamisen maisteriohjelman sivulaudatur-työn taiteellinen osio. Jyväskylän yliopisto, Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.
- Korsisaari, Eva Maria 2001:** "Keskeisiä kirjallisuudentutkimuksen suuntauksia." Artikkelit teoksessa *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. Toim. Outi Alanko & Tiina Käkelä-Puumala. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.
- Leinonen, Anne 2006:** "Esipuhe." Artikkelit teoksessa *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen*. Toim. Anne Leinonen. Suomen Tieteiskirjoittajat ry. & Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.
- Lindemans, Micha F. 2003:** "Tuatha dé Danann". Artikkelit sivustolla Encyclopedia Mythica. http://www.pantheon.org/articles/t/tuatha_de_danann.html . Viitattu 5.3.2009.

Musinsky, Gerald 1997: "Manitou". Artikkelit sivustolla Encyclopedia Mythica. <http://www.pantheon.org/articles/m/manitou.html> . Viitattu 5.3.2009.

Nikolajeva, Maria 1998: The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children. Graphic Systems, Göteborg.

Peda.net 2009: "Varhaiskantainen uskonto – ihmisen ja luonnon liittolaisuus. Karhuriitti." Artikkelit sivustolla <http://www.peda.net/veraja/leppavirta/lukio/ue/4/2/1> . Luettu 24.2.2009.

Rowling, J. K. 2000a: *Harry Potter ja viisasten kivi*. Karisto Oy, Hämeenlinna.

Rowling, J. K. 2000b: *Harry Potter ja Azkabanin vanki*. Karisto Oy, Hämeenlinna.

Saariluoma, Liisa 2000: "Johdanto: myytit klassisessa ja modernissa kirjallisuudessa." Artikkelit teoksessa *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus. Myytit modernissa kirjallisuudessa*. Toim. Liisa Saariluoma. SKS, Helsinki.

Saario, Mari 2006: "Ei välttämättä ihan kuudessa päivässä – uskottavan maailman luominen." Artikkelit teoksessa *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen*. Toim. Anne Leinonen. Suomen Tieteiskirjoittajat ry. & Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.

Sinisalo, Johanna 2004: "Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä. Näkemyksiä fantasiasta lajityyppinä." Artikkelit teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

Sisättö, Vesa 2006: "Mitä on spekulatiivinen fiktio?" Artikkelit teoksessa *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen*. Toim. Anne Leinonen. Suomen Tieteiskirjoittajat ry. & Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.

SS = Gummeruksen suuri sivistyssanakirja 2002. Toim. Timo Nurmi, Ilkka Rekiaro, Päivi Rekiaro & Timo Sorjanen. Gummerus kirjapaino, Jyväskylä.

Stiegler, Lara-Dawn 2007a: "Bast." Artikkelit sivustolla *Per-Bast. A Tale of Cats in Ancient Egypt*. <http://www.per-bast.net/bast.html> , luettu 25.2.2009.

Stiegler, Lara-Dawn 2007b: "Mafdet." Artikkelit sivustolla *Per-Bast. A Tale of Cats in Ancient Egypt*. <http://www.per-bast.net/mafdet.html> , luettu 26.2.2009.

Stiegler, Lara-Dawn 2007c: "Sekhmet." Artikkelit sivustolla *Per-Bast. A Tale of Cats in Ancient Egypt*. <http://www.per-bast.net/sekhmet.html> , luettu 26.2.2009.

Todorov, Tzvetan 1993: *Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell Paperpacks. Ithaca, New York.

Tolkien, J. R. R. 2002: "Saduista." Essee teoksessa *Puu ja lehti*. WS Bookwell Oy, Juva.

Wienker-Piepho, Sabine 2004a: "Kansantarinat ja folklore fantasian maaperänä." Artikkelit teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

Wienker-Piepho, Sabine 2004b: "Potter-demonologia: fantasiaa vai kunnan tutkimusta?" Artikkelit teoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.