

**SEKUNDAARISEN YMINMAAN RAKENNE JA SEN
TUOTTAMA TOISEUS SIRI PETTERSENIN *KORPINKE-
HÄT-TRILOGIASSA***

Jenna Mikkonen
Maisterintutkielma
Kirjallisuus
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2022

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

| | |
|--|--|
| Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen | Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos |
| Tekijä Jenna Mikkonen | |
| Työn nimi Sekundaarisen Yminmaan rakenne ja sen tuottama toiseus Siri Pettersenin <i>Korpinkehät</i> -trilogiassa | |
| Oppiaine Kirjallisuus | Työn laji Maisterintutkielma |
| Aika Toukokuu 2022 | Sivumäärä 49 |
| Tiivistelmä Tutkielma käsittelee Siri Pettersenin <i>Korpinkehät</i> -trilogiassa (<i>Ravneringene</i> 2013–2015) päätapahtumapaikana toimivan Yminmaan kulttuurin ja luonnon rakennetta sekä niiden tuottamaa toiseuden kokemusta. Tavoitteena on selvittää, miten fiktiivisen Yminmaan rakenteessa yhdistellään keksittyjä elementtejä primaarimaailman jäljittelyyn. Tutkimusmetodina toimii fantasiakirjallisuuden postmodernistisen teorian ja kulttuurisen identiteetin tutkimuksen yhdistävä luenta. Tutkimus kytkeytyy kertomuksen teoriaan sekundaaristen maailmojen rakentamisen kautta ja painottuu fantasiamaailmoille tärkeään keksimisen voimaan. Teoreettisessa viitekehyksessä hyödynnetään myös Rimmon-Kenanin (1991) fokalisoijan määritelmää. Tutkielman analyysiosio koostuu kahdesta pääluvusta, joissa (1) eritellään Yminmaan fantastisia piirteitä sekä niiden funktioita ja (2) pohditaan sekundaarisen maailman tuottamaa toiseutta suhteessa muihin teoksissa esiintyviin maailmoihin. Fantastisia piirteitä käsittelevä osio pohjautuu vahvasti Wolfin (2012) teoriaan sekundaaristen maailmojen rakentamisesta. Analyysi keskittyy suurelta osin primaarimaailman oletusarvoihin tehtyihin muutoksiin ja ottaa samalla huomioon sekundaarimaailman sisäisen johdonmukaisuuden. Fantasian tarkasteleminen kosmologisesta näkökulmasta antaa tilaisuuden tutkia fiktiivisten olentojen välillä esiintyvää arvottamista. Toiseutta koskevissa luvuissa päähenkilön kokemuksia kolmessa maailmassa vertaillaan yhtäläisyyksien ja eroavaisuuksien kautta. Analyysin kohteena ovat identiteetin muutokset ja vieraisiin kulttuureihin sopeutuminen. | |
| Asiasanat: fantasiakirjallisuus, sekundaariset maailmat, maailmanrakentaminen, fokalisaatio, toiseus, kulttuurinen identiteetti | |
| Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto | |
| Muita tietoja - | |

SISÄLLYS

| | | |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 1 |
| 2 | FANTASIAKIRJALLISUUS JA MAAILMANRAKENTAMINEN..... | 5 |
| | 2.1 Fantasiakirjallisuuden suhde todellisuuteen | 5 |
| | 2.2 Sekundaaristen maailmojen luominen | 9 |
| 3 | YMINMAA SEKUNDAARISENA MAAILMANA..... | 13 |
| | 3.1 Luomismyytti kulttuurin perustana | 13 |
| | 3.2 Fantastiset elementit luonnossa | 18 |
| | 3.3 Korpinkehät - portit maailmojen välillä..... | 25 |
| 4 | MAAILMAT JA TOISEUS..... | 28 |
| | 4.1 Yminmaan tuottama toiseuden kokemus..... | 29 |
| | 4.2 Toiseus primaarimaailmassa | 34 |
| | 4.3 Toiseus Dreysilissä..... | 38 |
| 5 | PÄÄTÄNTÖ..... | 44 |
| | LÄHTEET | 46 |

1 JOHDANTO

Tämän tutkielman aiheena on sekundaarisen maailman ominaisuudet ja rakenne Siri Pettersenin *Korpinkehät*-fantasiatrilogian (*Raovneringene* 2013–2015) fiktiivisessä Yminmaassa. Fantastisten elementtien rinnalla tarkastelen trilogian teoksia toisiinsa yhdistävää toiseuden tematiikkaa, joka on havaittavissa päähenkilön kokemuksista eri maailmoissa. Aihevalintaani vaikutti kuvitteellisten maailmojen monipuolisuus tieteidenvälisinä tutkimuskohteina sekä tarinan riippuvuus fiktiivisen maailman toimivuudesta. Pidän sekundaarisia maailmoja kiehtovina niiden monikerroksisuuden ja kekseliäisyyden vuoksi. Olen kiinnostunut siitä, miten eri rakennusaineokset tukevat toisiaan pyrkiessään johdonmukaiseen kokonaisuuteen. Analyysini kohteena oleva *Korpinkehät*-trilogia esittelee kolme toisistaan eroavaa maailmaa: Yminmaan, meidän todellisuutemme (primaarinen maailma) ja Umpirien maailman. Aineiston laajuuden vuoksi olen päättänyt rajaamaan aiheeni Yminmaan ja meidän todellisuutemme väliin yhdistäviin tekijöihin sekä toisistaan poikkeaviin elementteihin. Lähempi tarkasteleminen painottuu Yminmaan kulttuurin ja luonnon ominaisuuksiin, joista analyysin kohteeksi olen valinnut Näkijä-luomismyytin, magian ilmenemismuodot luonnossa sekä maailman rajaportteina toimivat korpinkehät. Luettavuuden sujuvoittamiseksi käytän tutkielmani pääasiallisina lähteinä trilogian suomenkielisiä käännöksiä ja sijoitan alkuperäiset norjankieliset sitaatit alaviitteisiin.

Trilogian pääfokalisoijana toimii Hirka, joten maailmojen keskinäinen vertailu tapahtuu kyseisen henkilöhahmon kokemusten ja hänen tekemiensä havaintojen kautta. Tästä syystä on myös olennaista tarkastella Hirkan kokemaa ulkopuolisuutta tai toiseutta, koska sillä on merkittävä vaikutus siihen, miten hahmo suhtautuu itseään kulloinkin ympäröivään maailmaan. Hirkan kokema toiseus on läsnä kaikissa

kolmessa maailmassa, joissa hän vierailee. Maailman keskinäisen vertaamisen tehtävänä on tuoda esiin niiden välisiä kulttuurisia eroja sekä eritellä Hirkan toiseutta purkavaa käytöstä.

Tutkimusmetodissani yhdistän fantasiakirjallisuudessa esiintyvien sekundaaristen maailmojen teorian ja kulttuurisen identiteetin tutkimuksen, joiden kontekstissa luen tarkasti kohdeteoksiani. Tutkimuksen teoreettisena viitekehyksenä toimii fantasiakirjallisuuden postmodernistinen, uuden luomiseen keskittyvä näkökulma. Tutkimuksen tavoitteena on eritellä valitsemani kuvitteellisen maailman rakennuselementtejä, jotka sekä imitoivat todellista maailmaa että pyrkivät poikkeamaan siitä. Kuten olen tutkielmani otsikkoon muotoillut, tulkitseen Yminmaan rakenteen olevan vastuussa myös Hirkan toisissa maailmoissa kokemasta toiseudesta. Esitän aineistolleni seuraavat kysymykset:

1. Millä tavoin Yminmaan rakenne noudattaa fantasiakirjallisuudelle tyypillisen sekundaarisen maailman ominaisuuksia?
2. Miten Yminmaan kulttuurin ja luonnon kuvaus jäljittelee todellisen maailman ominaisuuksia säilyttäen samalla fantasiamaailman omalakisuuuden?
3. Miten sekundaarisen maailman elementit ja rakenteet tuottavat päähenkilön kokemuksen toiseudesta?

Aiempaa tieteellistä tutkimusta kohdeteoksieni maailmanrakentamisesta ei ole Suomessa tehty, lukuun ottamatta kandidaatintutkielmaani (Mikkonen 2020), jossa käsitelin skandinaavista mytologiaa *Odininlapsi*-teoksessa (2015a). Olen hyödyntänyt joitakin katkelmia kandidaatintutkielmastani tämän työn analyysiosiossa, tarkemmin alaluvuissa 3.2 ja 3.3. Maailmalla trilogian ensimmäisestä teoksesta on tehty tutkimusta esimerkiksi Oslon yliopistossa Charlotte Botillen Vardehaugin (2013) maisterintutkielma *Näkijä-jumalasta ja Babes-Bolyain* yliopistossa Cristina Vişovanin (2017) artikkeli pohjoisen mytologian uudelleenkirjoittamisesta. Trilogiaa kokonaisuutena käsitteleviin huomionarvoisiin tutkimuksiin kuuluvat Pirjo Kukkoson ja Eeva-Liisa Nyqvistin (*Korpinkehien* suomentaja) käännöstieteellinen artikkeli (2021) sekä Rebecka Fokinin (2020) artikkeli ekofemistisestä näkökulmasta. Näiden lisäksi hahmokerrontaa ja identiteettiä on tutkinut muun muassa Hanne Landro (2017). Aiempi tutkimus

keskittyy suurelta osin teoksen ensimmäiseen osaan, eikä trilogiaa ei ole analysoitu yhtenäisenä kokonaisuutena valitsemastani näkökulmasta.

Aiempaa tutkimusta fantasiakirjallisuuden kuvitteellisista maailmoista on tehty jonkin verran enemmän, joskin fiktiiviset maailmat jäävät usein tarinarakenteiden tai henkilöhahmojen varjoon. Monet tutkijat ovat kuitenkin analysoineet fantastisia maailmoja erittäin syvällisesti, muun muassa Stefan Ekman (2010) maisemien ja miljöiden kautta sekä Daniel Luthi (2014) narratiivisesta näkökulmasta. Jyväskylän yliopistossa kuvitteellisia maailmoja on tutkittu usein luovan kirjoittamisen näkökulmasta, kuten Johannes Pulkkisen (2020) autoetnografinen tapaustutkimus sekä Sanna-Kaisa Juvo-
sen (2018) kirjallisuuskatsaus. Toiseuden kokemuksia fantasiakirjallisuudessa on tutkinut maailmalla esimerkiksi Marion Rana (2009) *Harry Potter* -teoksissa ja Suomessa Jasmin Kinnunen (2021) Erika Vikin *Kaksosauringot*-trilogiassa. Yleisesti ottaen aiempi tutkimus fantasiakirjoista keskittyy suurelta osin maailmanlaajuisesti menestyneisiin fantasiateoksiin, kuten J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -teokseen (1954–1955) sekä J. K. Rowlingin *Harry Potter* -sarjaan (1997–2007). Tutkimusaiheeni on näin ollen perusteltavissa aiemman tutkimuksen niukkuudella sekä tuoreella näkökulmalla.

Korpinkehät on Siri Pettersenin nuorille ja nuorille aikuisille suunnattu fantasia-trilogia, jonka tarinaa on inspiroinut norjalainen kulttuuriperintö. *Korpinkehät* uudistaa fantasiakirjallisuutta torjumalla perinteisen lohikäärmeitä ja ennustuksia sisältävän miekka ja magia -alalajin (Pettersen 2022a). Teokset sisältävät kyllä magiaa, mutta hahmot eivät suhtaudu siihen taikuutena. Ensimmäinen teos, *Odininlapsi [=O]* (*Odinsbarn* 2013), sijoittuu kokonaan kuvitteelliseen Yminmaahan, joka muistuttaa erehdyttävästi skandinaavisen alueen pohjoista havumetsävyöhykettä. *Odininlapsi* aloittaa tarinan nuoresta tytöstä nimeltä Hirka, joka eroaa muista yminmaalaisista yhden merkittävän ominaisuuden vuoksi: Hirkalta puuttuu häntä. Muiden 15-vuotiaiden tavoin Hirkan tulee osallistua vuosittain järjestettävään Riittiin, jossa testataan osallistujien kykyä syleillä maan alkuvoimaa, Mahtia. Ennen Riittiä Hirka saa kuulla kasvatti-isältään Thorraldilta olevansa odininlapsi, ihminen, jonka ei kuuluisi olla Yminmaassa. Yminmaalaiset ovat karttaneet ihmisiä koko elinaikansa, koska ikivanhan myytin mukaan ihmiset tartuttavat kuolemaan johtavaa mätää niihin, joita koskevat. Ainoa keino salata Hirkan todellinen alkuperä on välttää Riittiin osallistuminen pakenemalla Korppihoviin. Pyörätuolissa istuva Thorrald-isä tappaa itsensä veriruoholla

helpottaakseen Hirkan pakomatkaa. Hirka on jo matkalla Korppihoviin, kunnes muuttaa mielensä ja päättää kuitenkin osallistua Riittiin kohtalokkain seurauksin.

Trilogian toinen teos, *Mätä* [=MÄ] (*Råta* 2014), jakaa tarinan tapahtumat kahteen maailmaan: Yminmaahan sekä meidän todellisuuteemme, jonne päähenkilö Hirka siirtyi *Odininlapsen* lopussa Korpinkehien kautta. Hirkan matka alkaa Iso-Britanniassa sijaitsevasta Yorkista, jossa hän törmää ensimmäistä kertaa unohdettuihin: ihmisiin, jotka ovat riippuvaisia umpirien verestä. Hirka pakenee unohdettuja läpi Euroopan, koittaen samalla selvittää totuuden mädästä ja sen aiheuttajasta. Seikkailun aikana Hirka tapaa myös vihdoinkin biologisen isänsä, joka on tuomittu maanpakoon ihmisten maailmaan.

Trilogian viimeinen osa, *Mahti* [=MA] (*Evna* 2015), sijoittaa tapahtumat niin ikään kahteen paikkaan: Yminmaahan ja Umpirien maailmaan, Dreysiliin. Umpirien maailmassa Hirka valmistautuu ottamaan vastaan isänsä perinnön ja keräämään lupamansa sotajoukon voidakseen vapauttaa Mahdin, jonka Yminmaahan lähtenyt Naiell aikanaan varasti. Modrasmen talo, johon Hirka kuuluu, toivottaa hänet tervetulleeksi perheeseen, mutta edes varmojen sukujuurien olemassaolo ei saa Hirkaa tuntemaan kuuluvansa tähänkään maailmaan. Hirkalla on myös omat suunnitelmansa sodan varalle ja hän kerää salaista sotajoukkoa uuden kotikaupunkinsa Ginnungadin hylkiöiden joukosta. *Mahti* päättyy yminmaalaisten ja Umpirien väliseen veriseen taisteluun, jonka tavoitteena on saada korpinkehät takaisin käyttöön.

Korpinkehät on voittanut kotimaassaan useita palkintoja, joista merkittävin on fantasiakirjallisuuspalkinto Fabelprisen (2014). Tämän lisäksi trilogia on ollut ehdolla muun muassa suomalaisen Tähtifantasia-palkinnon saajaksi vuonna 2016. Trilogiasta on tullut kansainvälinen bestseller ja sen kääntöoikeudet on myyty myös Amerikkaan. (Pettersen 2022b.) *Korpinkehien* jälkeen Pettersen on julkaissut samaan fantasiauniversumiin sijoittuvan *Rautasuden* (*Jernulven* 2021), joka aloittaa uuden *Vardari*-nimisen trilogian. Menestykseen ja levinneisyyteen verrattuna kirjasarjaa on tutkittu hyvin vähän, minkä takia tutkimukseni merkittävyys korostuu.

2 FANTASIAKIRJALLISUUS JA MAAILMANRAKENTAMINEN

2.1 Fantasiakirjallisuuden suhde todellisuuteen

Fantasia on yleiskäsite, jolla tarkoitetaan arkikokemuksessa tuntemamme maailman ylittävää mielikuvituksen käyttöä. Kathryn Humen teorian mukaan fantasia viittaa kaikkiin konsensustodellisuudesta eli yleisesti tuntemastamme maailmasta poikkeaviin elementteihin. Fantasiakirjallisuus sen sijaan tarkoittaa kirjallisuuden lajityyppiä, jossa käytetään fantasiaa. (Korpua ym. 2021, 10; Sisättö 2006, 9–10.) Puhtaan fantasiakirjallisuuden määrittelemisen on kuitenkin osoittautunut haastavaksi tehtäväksi, sillä monien genrehybridien myötä rajat ovat hämärtyneet yhä enemmän. Luokittelen kohdeteokseni fantasiakirjallisuuden kentälle niiden sisältämien konsensustodellisuudesta poikkeavien tapahtumien sekä fantastisten elementtien perusteella.

Humen määrittelemänä fantasia edustaa mimesiksen eli todellisuuden jäljittelyn vastavoimaa. Humen mukaan mimesiksellä tarkoitetaan sitä, mikä on mahdollista, kun taas fantasia edustaa sitä, mikä on mahdotonta. Fantasian määrittelemisestä tuli oikeastaan tarpeellista vasta siinä vaiheessa, kun realistinen kirjallisuus kasvatti suosiotaan. Fantasian käsitteen taustalla vaikuttaa kreikankielinen sana *phantasia*, joka tarkoittaa kuvitelmaa, mielikuvitusta ja kuvittelua. Realismin vastakohtana fantasiaa syytetään usein eskapismista ja epätodellisuudesta, joiden vuoksi

fantasiakirjallisuutta on pidetty lukijaa harhaanjohtavana. (Korpua ym. 2021, 10–11.) Wolf (2012, 33) kuitenkin huomauttaa, että fantasian mieltäminen eskapismiksi ei ota huomioon moderneja fantasiateoksia, joissa esiintyy usein dystooppisia ja sotaa sisältäviä maailmoja. Eskapismin perustana toimii olettaus siitä, että lukija tahtoo elää lukemassaan kuvitteellisessa maailmassa.

Tzvetan Todorov (*Introduction à la littérature fantastique*, 1970) oli ensimmäinen tutkija, joka kyseenalaisti fantasian määrittelemisen todellisuuden kautta. Todorovin mukaan puhtaasti fantastinen teksti herättää sekä lukijassa että päähenkilössä epävarmuutta, eikä fantastisia tapahtumia ole mahdollista sivuuttaa tai selittää mitenkään. Tällaisen tulkinnan toteutumiseksi lukijan on käsiteltävä maailmaa todellisen kaltaisena sekä torjuttava allegoriset tai poeettiset tulkinnat. (Jackson 1981, 26; Todorov 1975, 31–33.) Todorovin teosta voidaan kuitenkin pitää ristiriitaisena, koska se käsittelee pääosin reaalitodellisuuteen sijoittuvia teoksia. Lukijan epäröintiin perustuva määritelmä on selkeästi niukempi kuin nykykulttuurille ominainen painotus kohti itsenäisiä, kuvitteellisia maailmoja ja tarufantasiaa. Strukturalistisen lähestymistavan esittämä puhdas fantastinen teos toteutuu kirjallisuudessa hyvin harvoin, minkä seurauksena fantasian lajimääritelmää on täytynyt laajentaa. (Kuusisto 2021, 375–377.) Tästä huolimatta Todorovin teoria on edelleen relevantti fantasiakirjallisuuden kentällä, erityisesti kiinnittämällä huomion aihehistoriallisen perinteen sijaan itse kertomukseen.

Modernin fantasiakirjallisuuden juuret voidaan sijoittaa romantiikan aikakaudelle, jolloin fantasiakirjallisuus irtaantui realismin monitulkintaisuudesta ja pyrki jäljittelemisen sijaan luomaan kokonaan uutta. Vielä 1700-luvulla vallitsevan empiirisen filosofian vuoksi mielikuvitusta pidettiin muistin funktiona, jonka tarkoituksena oli säilöä tietoa. Tämän määritelmän haastoivat muun muassa Samuel Taylor Coleridge ja William Wordsworth, esittelemällä ajatuksen, jonka mukaan mielikuvitus on luova ja aktiivinen. Coleridge jakoi mielikuvituksen kahteen tyyppiin: primaariseen (ensisijainen) ja sekundaariseen (toissijainen). Primaarinen mielikuvitus sallii aistitietojen koordinaation ja tulkitsemisen, muuttaen ne havainnoiksi maailmasta. Sekundaarinen mielikuvitus sen sijaan hajottaa maailman käsityksiä ja elementtejä luodakseen uutta. Sekundaarinen mielikuvitus voi siis parhaimmillaan luoda kokonaisen kuvitteellisen maailman, joka tarvitsee tiettyjä rajoitteita

toimiakseen itsenäisenä. (Wolf 2012, 20–22.) Monet rajoitteista ovat reaali maailmassakin tunnettuja kuten fysiikan lait sekä aikaa ja tilaa koskevat säännöt.

Mahdollisten maailmojen filosofian taustalla on ajatus, jonka mukaan asiat olisivat voineet olla eri tavalla kuin ne ovat. Teoria sijoittaa todellisen eli primaarisen maailman hierarkian keskelle ja mahdolliset maailmat sen ympärille. George McDonald käsitteli esseessään *The Fantastic Imagination* (1893) kuvitteellisten maailmojen rakentamista tekijän näkökulmasta ja toimi inspiraationa Tolkienin *Saduista*-esseelle (*On Fairy-Stories* 1939). J. R. R. Tolkien yhdisteli teoriassaan George MacDonaldin määrittelemää omalakisuuutta ja Coleridgen epäuskosta pidättäytymistä (*willing suspension of disbelief*) kehittäessään primaarisen ja sekundaarisen maailman käsitteet. Tolkien antoi sekundaaristen maailmojen luomiselle termin alempi luominen (*subcreation*), jolla hän tarkoitti kirjailijan toimivan jumalan kaltaisena luojana. Coleridgen tavoin Tolkien ajatteli ihmisen luomistaidon olevan peritty jumalalta, tosin sillä erolla, että uuden maailman luova kirjailija yhdistelee jo olemassa olevia konsepteja. Sekundaarinen usko perustuu siihen, että lukija luottaa sekundaarisen maailman johdonmukaisuuteen. Lisäksi sekundaarisen uskon toteutuminen on riippuvainen sekundaarisen ja primaarisen maailman jakamista vastaavuuksista, joiden ansiosta lukijat kykenevät saavuttamaan yhteyden sekundaarimaailmaan. (Tolkien 2002, 55; Wolf 2012, 17; 23–25.) Teoreettisen tietämyksen lisäksi Tolkienin vaikutus sekundaarisiin maailmoihin näkyy siinä, miten *Taru sormusten herrasta* -teos on muovannut nykyfantasian ominaisuuksia. Tolkienin Ardaa pidetään yhtenä vaikuttavimmista kuvitteellisista maailmoista ja siitä on tullut uusi maailman rakentamisen standardi sen yksityiskohtaisuuden ja tunnelman aitouden takia (Wolf 2012, 130–131).

Postmodernistinen fantasian tutkimus syrjäyttää Todorovin määrittelemän tulkinnan moniselitteisyyden ja painottuu käsittelemään kuvitteellisten maailmojen rinnakkaisuuden mahdollistavaa järjestelmää. Tutkimus keskittyy kuvitteellisten maailmojen olemukseen ja seipitteellisyyteen eli maailmojen muodostamiseen kerronnan kautta. Fantastisen kertomuksen tapahtumia pidetään kirjailijan tuottaman kuvitteellisen maailman tekona ja tuotteena. (Kuusisto 2021, 383.) Postmodernistisen näkökulman valitseminen tutkimukseeni oli ilmeinen valinta, sillä rinnakkaismaailmat muodostavat kohdeteoksia kantavan rakenteen.

Farah Mendlesohn määrittelee teoksessaan *Rhetorics of Fantasy* (2008) neljä erillistä fantasian moodia, joiden avulla voidaan tarkastella maailman rakentamiseen tarvittavia retorisia ääniä sekä tapoja, joilla fantastiset elementit astuvat sisään tekstiin. Tähän jaotteluun kuuluvat kategoriat ovat *porttifantasia*, *immersiivinen fantasia*, *intruusiofantasia* ja *liminaalinen fantasia*. *Porttifantasiassa* päähenkilö siirtyy uuteen maailmaan portaalin kautta, *immersiivisessä fantasiassa* päähenkilö sen sijaan on jo osa fantastista maailmaa. *Intruusiofantasiassa* fantastiset elementit vuotavat primaarimailmaan ja *liminaalinen fantasia* pitää sisällään epäilyksen siitä, tapahtuuko fantastinen oikeasti vai ei. (James & Mendlesohn 2012, 2.) Tutkielmani kannalta edellä mainituista moodeista kohdeteoksilleni olennaisimmat ovat porttifantasia sekä immersiivinen fantasia. Trilogia alkaa immersiivisenä fantasiana Hirkan asuessa Yminmaassa ja siirtyy päähenkilön mukana kohti porttifantasiaa. Maailmojen sisäiset lainalaisuudet eivät kuitenkaan vuoda rajojen yli, vaikka hahmojen siirtyminen maailmojen välillä on mahdollista.

Pekka Korhonen (2005, 19–22) lähestyy fantasian käsitettä kosmologisesta näkökulmasta, esittäen fantasian olevan eräänlainen tilan elementti. Korhosen mukaan maailman keskipisteeseen asettuu fantastisesta unelmoiva henkilö, fantastisten elementtien sijoittuessa maailman reunalle ja lisääntyessä siirryttäessä keskustasta kauemmas kohti laitaa. Tilan hahmottamisen myötä voidaan siirtyä tarkastelemaan siinä asuvaa yhteisöä, joka luo itselleen narratiivisen, kosmologisen myyttijärjestelmän sisäisen hierarkian saavuttamiseksi. Romanianlaisen Mircea Eliaden myyttistä ja poliittista tilanhahmottamista käsittelevä *Cosmos and History (Le Mythe de l'éternel retour, 1949)* jakaa maailman kahteen osaan, kosmukseen ja kaaokseen. Näistä kahdesta kosmos pitää sisällään yhteisön vallan symboliset paikat, joihin kuuluvat pääkaupungin lisäksi muut merkittävät hallinnolliset ja uskonnolliset paikat. Maailman keskuksena pidetään usein myyttistä, pyhyyttä symboloivaa tilaa, jonka ympärille muu kosmos asettuu. Kosmologisen myytin peruseriaatteena on järjestäytynyt ja puhdas keskusta, jonka merkitys tuotetaan vastaparina toimivan kaaoksen avulla. Narratiivin tulee esittää kaaos sivistymättömänä, epäpyhänä ja vaarallisena kosmukseen verrattuna. Arkisen kosmoksen vastakohtana maailman reunalla sijaitseva kaaos saattaa pahuuden lisäksi sisältää poikkeuksellista hyvyyttä.

Yminmaassa kosmoksen ja kaaoksen voisi tulkita tarkoittavan pääkaupunki Mannfallaa sekä Korppihovin itsehallintoaluetta. Toisaalta Yminmaa voi kokonaisuudessaan vastata kosmosta, mikäli otamme huomioon koko fantasiauniversumin. Tällöin kaikki Yminmaan kiviporttien kautta saavutettavissa olevat maailmat kuuluisivat kaaokseen. Yminmaalaisten keskuudessa liikkuu paljon ihmisiin ja umpireihin liittyviä kansantarinoita, jotka tuottavat epäluuloa vieraita kansoja kohtaan. Kosmologisen näkemyksen mukaan fantasiakirjallisuutta voidaan siis pitää eräänlaisena toiseuden lajina. Toiseuden määritelmää ja teoriaa tulen käsittelemään tarkemmin luvussa 4.

2.2 Sekundaaristen maailmojen luominen

David Hermanin (2009, 105–106) mukaan tarinamaailmoiksi voidaan määritellä narratiivien aikaansaamat maailmat, jotka muodostuvat joko epäsuoran tai suoran kerronnan välityksellä. Herman esittää tarinamaailmojen olevan tilanteista ja tapahtumista kerrottuja mentaalisia moodeja. Kerronnallisessa maailmanrakentamisessa tarinat korostavat odottamattomia ja ei-kanonisia tapahtumia, joiden tarkoituksena on normaalin järjestyksen häiritseminen (*world disruption*) annetussa maailmassa (Herman 2009, 133).

Sekundaariset maailmat asettuvat laajalle skaalalle toisiinsa verrattuna riippuen luomistyön määrästä. Myös suhde primaariseen maailmaan vaihtelee sen mukaan, kuinka erilainen ja irrallaan sekundaarinen maailma on primaariseen verrattuna sekä kuinka kehittyneitä sen fiktiiviset puolet ovat. Sekundaarinen maailma tarvitsee tapahtumilleen fiktiivisen paikan tai maailman, joka erottuu selkeällä rajalla primaarisesta maailmasta. (Wolf 2012, 25–26.) Kohdeteoksissani maailmojen välisinä rajoina toimivat korpinkehät. Ollakseen uskottava ja kiinnostava sekundaarimaailman tulee olla kekseliäs, kokonainen ja johdonmukainen. Ilman näitä kolmea tarinamaailma uhkaa helposti jäädä pinnalliseksi, minkä seurauksena itsenäisen maailman illuusio epäonnistuu. (Wolf 2012, 33–34) Edellä mainittujen ominaisuuksien vuoksi maailmanrakentamisesta tulee myös haastavampaa:

primaarimaailman oletusarvoihin tehtyjen muutosten lisääntyessä johdonmukaisuuden ylläpitäminen vaikeutuu, kun taas muutosten karsiminen heikentää maailman kokonaisvaikutelmaa.

Maailmojen rakentamisessa käytetään usein tuttuja primaarimaailman rakennusaineita, joita muutetaan fiktiiviseen maailmaan sopiviksi. Näihin rakennusaineisiin kuuluvat muun muassa uusien kulttuurien, rotujen ja lajien luominen. (Wolf 2012, 32.) Primaarimaailman oletusarvoihin tehtävät muutokset voidaan jakaa neljään eri kategoriaan: *nimelliseen maailmaan* (olemassa olevien asioiden nimeäminen uudelleen) , *kulttuuriseen maailmaan*, *luonnonmaailmaan* ja *ontologiseen maailmaan* (sisältää maailman rajoitteet, muun muassa fysiikkaa ja aikaa koskevat lainalaisuudet). Näistä edellä mainituista suurimmat muutokset sijoittuvat yleensä kulttuuriseen maailmaan, joka käsittää kaiken ihmisten tai muiden olentojen tuottaman lisäksi uudet maat, kulttuurit ja instituutiot. Sekundaarisen maailman kulttuurilla ja luonnolla on myös suurin tasapaino tutun primaarimaailman ja uuden keksityn välillä. (Wolf 2012, 35–37.) Tämän tasapainon vuoksi olen rajannut tutkielmani elementit koskemaan pääosin Yminmaan kulttuuria ja luontoa.

Primaarimaailman oletusarvoilla on myös tärkeä rooli samaistuttavuuden kannalta. Tulkitsijoiden täytyy pystyä sijoittamaan omia kokemuksiaan sekundaarimaailmaan, minkä kautta emotionaalinen realismi sekä maailman ja sen hahmojen ymmärtäminen toteutuvat. Primaarimaailmasta liian kaukaiset maailmat eivät saavuta yhteyttä lukijaan, jolloin sekundaarimaailma jää yleisölle etäiseksi. Oletusarvojen lisäksi samankaltaisuus näkyy sekundaaristen maailmojen perusrakenteissa, joihin kuuluvat tila, aika ja hahmot. Perusrakenteita havainnollistetaan usein karttojen, aikajanojen sekä sukupuiden avulla. Edellä mainittujen rinnalla sekundaarisessa maailmassa esiintyy viisi alarakennetta, joiden suhde toisiinsa vaihtelee: luonto, kulttuuri, kieli, mytologia ja filosofia. (Wolf 2012, 153–155.) Erityisesti osana arkipäiväistä elämää myytit ja legendat luovat maailmasta fantastisen kuvan, joka sekoittaa todellisuutta ja epätodellisuutta keskenään. Samaan tapaan fantastiset paikat ovat saaneet lisää uskottavuutta sijoituessaan kaukaisille tai vähemmän tunnetuille alueille. (Wolf 2012, 67.) Monien muiden kirjailijoiden tapaan Pettersen hyödyntää teoksissaan keksittyä myyttiperinnettä sekä tarinan tapahtumapaikan etäännyttämistä lukijasta. Fantasia käyttää myyttien ja kansantarujen tapaan

symboleja totuuden kertomiseen, mutta ei omaa kulttuurista arvovaltaa (Attebery 2014, 21). Yminmaassa Näkijän luomismyytti toimii sekundaarisen maailman sisäisten arvojen ylläpitäjänä.

Wolfin tapaan Nelson Goodman argumentoi teoksessaan *Ways of Worldmaking* (1978) maailmojen luomisen alkavan aina olemassa olevista maailmoista. Vaikka Goodman ei mainitse erityisesti tarinamaailmoja, hänen teoriaansa voidaan kuitenkin soveltaa myös niihin. Goodman erittelee teoriassaan viisi menetelmää, jotka ovat kokoaminen ja hajoaminen, painottaminen, järjestäminen, poistot ja täydennys ja muodonmuutos. (Herman 2009, 109; 111.) Näistä menetelmistä keskityn pääosin primaarimaailman oletusarvoihin tehtyihin muodonmuutoksiin, joilla tarkoitan tuttujen rakennusainesten uudelleen nimeämistä ja soveltamista sekundaarimaailman tarpeisiin.

Sekundaaristen maailmojen kerronnan voima on riippuvainen sen immersiivisyydestä eli kyvystä siirtää lukija aikaan ja paikkaan, joita narratiivin ymmärtäminen vaatii. Tulkitsijat eivät siis ainoastaan rekonstruoi tapahtumien järjestystä vaan mielikuvituksellisesti asuvat luodussa tarinamaailmassa. (Herman 2009, 119.) Marie-Laure Ryan on luonut mahdollisten maailmojen teorian, jonka mukaan fiktiivisen kertomuksen herättämä tarinamaailma voidaan kuvata vaihtoehtoisena, mahdollisena maailmana, johon tulkitsijat siirtyvät fiktiivisen kokemuksen ajaksi. Tekstin maailman saavutettavuus on riippuvainen genrestä, fantastisten maailmojen ollessa vähemmän saavutettavissa. Ryan argumentoi, että lukijat täydentävät fiktiivisiä maailmoja täyttämällä aukkoja ja olettamalla tarinamaailman olevan samankaltainen heidän todellisuutensa kanssa. Ryanin täydennysteoria jakaa tekstin oletetun maailman ympärille useita satelliittimaailmoja, jotka ilmentävät muun muassa hahmojen sisäiset maailmat. Täydennysteorian kannalta on välttämätöntä, että fiktiivisten maailmojen tuottajat luottavat sopeutumisen prosessiin ja minimaalisen poikkeamisen periaatteeseen kannustaakseen lukijoita siirtymään maailmaan. (Herman 2009, 114–115; 122.)

Kerrottu maailma ei koskaan synny tyhjästä vaan kaikki yksityiskohdat suodatetaan jonkin perspektiivin eli fokalisoijan läpi. Kerronta on siis tarinan tuottamisprosessi. Kertoja ja perspektiivi eivät kuitenkaan välttämättä kuulu samalle äänelle, sillä fokalisointi ja kerronta ovat toisistaan erillisiä toimintoja. Fokalisoijalla

tarkoitetaan kerronnan tietoisuuden keskusta tai perspektiiviä, joka heijastaa kertomuksen tapahtumat. Kertoja on yksinkertaisesti kolmannen persoonan käyttäjä, joka voi myös olla fokalisoija, mikäli kertova henkilö kuuluu esitettyyn maailmaan. Tarinan fokalisointi voi olla sisäistä tai ulkoista, riippuen siitä osallistuuko fokalisoija esitettyihin tapahtumiin. (Rimmon-Kenan 1991, 10; 92–96.) *Korpinkehät*-trilogian kertomuksessa käytetään useampaa perspektiiviä tapahtumien kuvaamiseen, mutta pääfokalisoijana toimii Hirka. Useiden fokalisoijien käyttäminen mahdollistaa lukijalle tapahtumien samanaikaisen seuraamisen eri maailmoissa.

Tilallinen fokalisointi voi siis vaihtua joko lintuperspektiivistä rajoittuneen tarkkailijan näkökulmaan tai yhden rajoittuneen tarkkailijan näkökulmasta toiseen, kuten kohdeteoksissa. Sisäinen fokalisoija on rajoitettu kertomuksen henkilöiden nykyhetkeen, eikä näin ollen omaa muuta tietämystä kuin sisäisen kognition, joka sisältää tiedon, olettamukset, uskomukset ja muistin. Sisäisen fokalisoijan tietämys muodostuu havainnoinnin alueesta (aistitoiminnot) ja psykologisesta alueesta (kognitiivinen ja emotiivinen suhtautuminen fokalisoituun). Tätä tarinamaailmassa elävän hahmon tietoutta kutsutaan sisäiseksi maailmaksi (*private world, subworld*) Hahmon sisäistä maailmaa ei välttämättä ilmaista ulkoisesti muille hahmoille, jolloin hahmoilla voi olla eritasoista tietoa maailmasta. (Herman 2009, 108; Rimmon-Kenan 1991, 101.) Fokalisoijan merkitystä tulen käsittelemään analysoidessani Hirkan sisäistä maailmaa Mahtiin ja toiseuteen liittyen.

Sekundaaristen maailmojen rakentamisella voidaan siis tarkoittaa useita toisistaan poikkeavia lähestymistapoja. Stefan Ekman ja Audrey Isabel Taylor (2016, 10) jakavat maailman rakentamisen kolmeen eri kategoriaan, joihin kuuluvat kirjailijan luova toiminta (*authorial world-building*), lukijan uudelleenrakentaminen (*readerly world-building*) ja kriitikon tai tutkijan tuottama maailmanrakentaminen (*critical world-building*). Näistä kolmesta kirjailijan rakennusprosessia on mahdoton tulkita jälkikäteen, joten tutkielmani asettuu lukijan kohdalla tapahtuvan maailman täydentämisen ja kirjallisuustutkijan muodostaman analyysiin välimaastoon.

3 YMINMAA SEKUNDAARISENA MAAILMANA

Kun kirjoitan tutkielmani aiheena olevan sekundaarisen Yminmaan rakenne, tarkoitin pääosin maailman arkkitehtuuria ja yhteisöllistä rakennetta, vaikka hyödynnän analyysissäni myös fokalisoijan sisäistä maailmaa. Yminmaan sisäisille hahmoille heidän kotimaailmansa on primaarinen ja kaikki sen ulkopuoliset maailmat sekundaarisia, mutta tutkielman ymmärrettävyyden sekä teorian toimivuuden vuoksi kirjoitan Yminmaasta sekundaarisena, keksittynä maailmana. Hyödynnän analyysissäni Hirkan lisäksi muita sarjassa toimivia fokalisoijia, joilla on enemmän tietoa esimerkiksi Neuvoston toiminnasta.

Illuusio Yminmaan kokonaisuudesta rakentuu vahvasti kulttuurisen maailman sekä fantastisten luontoelementtien varaan. Seuraavissa alaluvuissa käsittelen Näkijää yminmaalaisten monomyyttinä, luonnollisen maailman rakentumista Mahdin varaan sekä maailmojen välisinä rajoina toimivia korpinkehiä.

3.1 Luomismyytti kulttuurin perustana

Sekundaari- ja primaarimaailman välillä on havaittavissa rinnakkaisuuksia, joiden tarkoituksena on saada lukija samaistumaan kertomuksen maailmaan. Primaarimaailman oletusarvot eivät kuitenkaan ole ainoita yhtäläisyyksiä sisältäviä rakenteita vaan erilaiset kertomusta kehystävät infrastruktuurit pyrkivät samaan vaikutelmaan (Wolf 2012, 153–154). Sekundaarisen maailman rakenteista kulttuurin funktiona on linkittää kertomuksen tapahtumaympäristö sen historiaan (Wolf 2012, 179). Yminmaan kulttuurinen rakenne perustuu vuosisatoja vanhaan Näkijä-jumalan

luomismyyttiin. Näkijä on korppijumala, jota pidetään Yminmaan ylimpänä luoja. Luomiskertomuksen tärkein funktio on luoda historiallista syvyyttä sekundaariseen Yminmaahan.

Yminmaata hallitsee kahdestatoista jäsenestä koostuva Neuvosto, joka kokoontuu Näkijän tornissa sijaitsevan soikean pöydän ääreen tekemään päätöksiä. Neuvoston jäsenten valta-asema on ollut vakiintunut jo pitkään, minkä osoituksena kahdestoista valitun sukunimet on kirjattu Neuvoston pöytäkirjain kultakirjaimin. Nämä kaksitoista tuolia periytyvät suoran sukulinjan mukaisesti samaan tapaan kuin kuninkaalilla ja aatelisilla. Ensimmäisen Neuvoston kerrotaan syntyneen kahdestoista soturista, jotka pelastivat Yminmaan sokeiden hyökkäykseltä.

Näkijän parhaat soturit olivat marssineet Sokeainkorpeen pysäyttääkseen sokeat, mutta väki oli pelännyt. He olivat rakentaneet muurin sotilaiden lähdettyä ja sulkeneet sen ulkopuolelle nuo ensimmäiset kaksitoista. Kaupunki oli uhrannut rohkeimmat miehensä pelastaakseen itsensä. Mutta soturit olivat selvinneet ja voittaneet. Näkijän avulla he olivat pelastaneet jokaisen miehen ja naisen ja perustaneet ensimmäisen Neuvoston. (O, 112.)¹

Tähän tarinaan perustuu Neuvoston yhteiskunnassa käyttämä uskonnollinen ja poliittinen valta. Jäsenet kantavat otsallaan Näkijän merkkiä, ristikkäisiä korpinsiipiä esittävää tatuointia, jonka tarkoituksena on osoittaa heidän olevan Näkijän valitsemia tehtäväänsä. Neuvostoon kuuluvat asuvat Mannfallan keskuksessa, Jäämuurissa, jossa sijaitsevat myös Yminmaan hallinnolliset rakennukset sekä tärkeimmät uskonnolliset paikat.² Mannfallaa, vielä tarkemmin Jäämuuria, voidaan pitää Yminmaan kosmoksena, kuten jo aiemmin mainitsin luvun 2.1. lopussa. Jäämuurin ensimmäisenä tehtävänä oli toimia kosmoksen kaaoksesta erottavana rajana, kun soturit marsivat Sokeainkorpeen puolustamaan Yminmaata. Sodan karkeus ja sivistymättömyys jäi muurin taakse, mikä antoi kaupunkiin jääneille asukkaille valheellisen tunteen järjestyksestä.

Mannfallan vastavoima Korppihovi edustaa erityisesti Neuvostolle kaaosta, koska se kieltäytyy noudattamaan samoja käytäntöjä kuin muu Yminmaa. Vaikka

¹ Seerens beste krigere hadde gått inn i Blindbólfor å stanse dem, men folket var redde. De bygde muren etter at krigerne hadde gått inn. Sperret inne de første tolv. Ofret sine modigste for å redde seg selv. Men krigerne hadde overlevd. Vunnet. Med Seerens hjelp hadde de reddet hver mann og kvinne, og dannet det første Rådet. (*Odinsbarn*, 78.)

² Pyhien tilojen sijoittuminen keskustaan määrittelee kosmoksen rajat (Korhonen 2005, 21).

Korppihovi ei Mannfallasta katsottuna sijaitse valtakunnan reunalla, on Korppihovilla muita ominaisuuksia, jotka tekevät siitä Neuvoston mukaan epäpuhtaan ja sivistymättömän. Korppihovi on itsehallintoalue, jolla on oma uskontonsa eikä alueella ole ainuttakaan näkijänsalia. Neuvosto pitää Korppihovia uhkana horjumattomalle hegemonialleen.

Korppihovi oli vahva. Se oli ikivanha alue oman päällikkönsä alaisuudessa ja piikki Neuvoston lihassa. Korppihovi oli ainoa paikka, jota Mannfalla ei ollut saanut käännytettyä siitäkään huolimatta, että kaupungit sijaitsivat vain muutamman päivän matkan päässä toisistaan. Mutta niiden välissä sijaitsi Sokeainkorpi, Yminmaan pimeä sydän, jonka läpätunkemattomia tunteita väki pelkäsi ja jonka matkantekijät kiersivät aina. (O, 34.)³

Sokeainkorpea voidaan pitää Korppihovin rinnalla kaaokseen kuuluvana alueena. Neuvoston salainen armeija, Kolkagga, järjestää harjoituksensa Sokeainkorvessa pyryäköseen tavallisen väen tietämättömissä. Neuvosto kiistää viimeiseen asti Kolkaggan olemassaolon, sillä Näkijän tulisi olla yksinään kyllin vahva voima yhteiskunnallisen järjestyksen säilyttämiseen. Kolkaggan jäseniä pidetään sivistymättöminä murhamiehinä samaan tapaan kuin Korppihovissa asuvia.

Korpinkehiin voidaan soveltaa moniplaneettaisille universumeille tyypillistä jakoa, jossa jokaiselle kulttuurille on varattu oma planeettansa (Wolf 2012, 182). Trilogiassa esiintyvillä sekundaarimaailmoilla on omat kulttuurinsa, joiden välisiä eroja korostetaan kulttuurisella puheella. Kunkin maailman ulkopuolella oleviin kansoihin viitataan yhtenäisinä ryhminä, joiden yksilöerot tyypillisesti häivytetään (Wolf 2012, 182). Luomismyytti määrittelee yminmaalaisten keskinäisen hierarkian ja arvottaa kansalaisia erilaisiin ryhmiin. Neuvosto on luonut yminmaalaisille narratiivin, jonka mukaan Dreysilissä asuvat Umpirit uhkaavat Yminmaan turvallisuutta. *Korpinkehien* tarinakaaren aikana Yminmaassa tapahtuu useita kulttuurisia konflikteja Umpirien kanssa.

Historiallisen taustan kertominen hahmojen välisen dialogin kautta tuottaa tilaisuuden valheelliseen kerrontaan. Hahmojen levittämä ristiriitainen tieto ei uhkaa

³ Ravnhov var sterkt. En gammelt høvdingdømme, og Rådets torn i øyet. Ravnhov var det ene stedet i verden Mannfalla aldri ville omvende, til tross for at byene lå få dager fra hverandre. Men mellom dem lå Blindól. Ymlandas mørke hjerte. De ugjennomtrengelige fjellene alt folk fryktet og reiste omveier rundt. (*Odinsbarn*, 26.)

maailman johdonmukaisuutta samaan tapaan kuin jos syynä olisi kirjailijan huolimattomuus. (Wolf 2012, 203.) Yminmaalaiset levittävät paljon virheellistä tietoa huhupuheiden muodossa, mutta suurin petos tapahtuu hallinnollisella tasolla Neuvoston toimesta. *Odininlapsen* lopussa paljastuu Näkijän todellinen luonne tavallisena korppina. Väen on vaikea suhtautua Neuvoston valheen paljastumiseen, sillä myytin murtaminen ei tarkoita pelkästään jumalan kuolemaa vaan myös kansalaisille tärkeäksi muodostuneen kulttuurin tuhoutumista. Näkijä-kertomus on jatkuvasti läsnä tavallisten yminmaalaisen elämässä muun muassa käsityötuotannon, sananlaskujen ja kulttuuristen rituaalien muodossa. Myytin täydellinen eliminoiminen aiheuttaisi Yminmaassa peruuttamattoman häiriön. Luomismyytin vaikutusta kansalliseen identiteettiin tulen käsittelemään tarkemmin alaluvussa 4.1.

Karttojen, sukupuiden ja sanastojen rinnalla fiktiivisiä kulttuureja voidaan esitellä maailman sisäisten dokumenttien avulla (Wolf 2012, 180). *Mädässä* maailmaa esitellään uskonnollisilla dokumenteilla, kun Rime etsii kirjastosta tietoa Yminmaan historiasta ja huomaa lukupöydälle avoimeksi asetetun Näkijän kirjan, joka on tekstuaalisesti rinnastettavissa kristinuskon Raamattuun. Näkijän kirja on konkreettinen todiste julkisesta narratiivista, joka esittää korppijumalan uskonnollisena vapahtajana.

Niin suuri oli hänen sydämensä, joka näki, että hän armossaan soi sijan heille kaikille. Niin syvä oli suru kaatuneiden vuoksi, että hänen kyöneleensä pesivät heidät puhtaiksi. Viattomia he olivat, kun he katsoivat Näkijäänsä, ja hän sanoi heille: 'Kaikki valta maassa on minulle annettu.' (MÄ, 36.)⁴

Yminmaan todellinen alkuperä paljastuu kirjaston uumeniin piilotettujen kirjojen kautta. Paimeniksi kutsutut kirjastonhoitajat ovat säilyttäneet korppijumalan aikaa edeltäviä teoksia, joita vartioivat tarkoin. Tavallisen väen saavutettavissa olevien kirjojen joukosta löytyy yksittäinen "Alkuperä"⁵-niminen teos, joka on kätkeyty runouden sekaan. Kirjan sijoituspaikka viittaa kulttuuriseen narratiiviin, joka ei hyväksy muita totuuksia kuin yleisesti tiedetyn version luomismyytistä. Edellä mainittu teos toistaa osaltaan Neuvoston propagandaa Yminmaan historiasta.

⁴ *Så stort var hjertet til han som så, at han rommet dem alle, i sin nåde. Så dyp varsorgen over de falne, at hans tårer vasket dem rene. Skyldfrie var de, da de så sin seer, og han sa til dem: 'All makt fra jorden er blitt gitt meg.'* (Råta, 28.)

⁵ Opprinnelsen (Råta, 28).

...Nábyrnien jano Mahtia kohtaan maksoi niin monta elämää, että se johti ilmaukseen 'yksi ruumis kullekin korpille' syntyyn. Mutta vakaa uskoni on, että sokeain aiheuttama kuolema myös antoi meille tarvitsemamme voiman taistella niitä vastaan. Kuolema kävi taisteluun kuolemaa vastaan. Näkijä on itse yksi sokeista ja muovaa Mahtia tavoilla, joita kukaan yminväestä ei hallitse. Siitä huolimatta sokeainkeinoja pelätään ja halveksitaan Yminmaan jokaisessa kolkassa. Mahtia - sellaisena kuin sokeat sitä käyttivät - pidetään rienaamisena. Se yhdistyy ajatuksissa liian voimakkaasti sokeisiin. Mädannäisyyteen ja tuhoon. Jopa sielujemme menettämiseen, kuten jään alla asuva Pohjoinen kansa usko. (MÄ, 37–38)⁶

Yminmaan asemaa kaikkien maailmojen keskuksena vahvistetaan erilaisilla myyteillä ja kansantarinoilla muista kansoista ja kulttuureista. Mielikuvaa Nábyrnien eli Umpirien vääräuskoisuudesta tuotetaan uskonnollisten tekstien avulla, siitäkin huolimatta, että itse Näkijä on yksi heistä. Suuri osa yminmaalaisista on tuskin tietoisia Näkijän alkuperästä tai jos ovat niin pitävät Rimen löytämää teosta jonkinlaisena satukirjana johtuen sen hyllysijoituksesta. Tietoa Yminmaan ulkoisesta universumista salataan niin järjestelmällisesti, että paimenet kertovat sokeisiin liittyvien kirjojen joutuneen poltettaviksi kivikehien tuhoamisen yhteydessä. Kivikehien asemaa Yminmaan ja muiden maailmojen välisenä rajana tulen käsittelemään tarkemmin luvussa 3.3.

Fyysisen etäisyyden lisäksi Yminmaa sijoittuu ajallisesti kauas primaarimaailmasta, sillä tulkitsen sen olevan fiktiivinen esitys meidän käsittämästämme keskiajasta. Fiktiivisille kulttuureille on ominaista jäljitellä etäisesti todellisia kulttuureja (Wolf 2012, 181). Sijoitan Yminmaan tapahtumat edustamaan aikajanallisesti myöhäiskeskiaikaa, sillä trilogiasta voidaan havaita uskonpuhdistukseen, löytöretkiin ja tieteelliseen vallankumoukseen verrattavia tapahtumia, kuten Näkijän paljastaminen huijaukseksi sekä toisiin maailmoihin matkustaminen kivikehien kautta. Perustan väitteeni kerronnassa esiintyviin tekstuaalisiin vihjeisiin (Herman 2009, 131), jotka paljastavat modernien keksintöjen tilalla käytettävän esimerkiksi öljylamppuja ja hevoskärryjä.

Sekundaaristen maailmojen luomisessa uuden myyttijärjestelmän rinnalla hyödynnetään usein jo olemassa olevia myyttisiä elementtejä (Wolf 2012, 191). Tulkitsen

⁶ ...Nábyrn's begjær etter Evna kostet så mange liv at det ble opphavet til uttrykket 'et lik til hver raon'. Men det er min overbevisning at døden de forårsaket, også var det som ga oss styrken vi trengte for å bekjempe dem. Død bekjempet død. Seeren er selv en blind, og former Evna på måter ingen av ymsætt kan. Dette til tross er blindverk fryktet og foaktet i alle kroker av Ymslanda. Evna – slik de blinde brukte den – anses som spott. Den er for sterkt knyttet til dem. Til forråtnelse og ødeleggelse. Til og med til tapet av vår sjel, hevder folket under isen i nord. (Råta, 28.)

Yminmaan mytologian jäljittelevän muinaisia islantilaisia saagoja, sillä teksteistä voidaan havaita Odinin lisäksi useita viittauksia pohjoismaiseen myyttiperinteeseen. Esimerkiksi Snorri Sturluson esittää 1200-luvun Islannissa olleen yleistä palvoa salaa vanhoja jumalia (Attebery 2014, 23) kuten Yminmaan Korppihovissakin. Tässä yhteydessä monoteistinen eli yksijumalainen Näkijä-uskonto vastaa kristinuskoa, jonka tehtävänä oli syrjäyttää sitä edeltänyt pakanauskonto. Yminmaassa kristinuskon enustettua pelastajaa edustaa Rime, jota kutsutaan Näkijän valitsemaksi pyhäksi lapseksi.

Sekundaarisen maailman uskottavuus on riippuvainen narratiivissa esitettyjen tapahtumien aiheuttamista häiriöistä (Herman 2009, 105). Luomismyytin seurauksena syntyneen Neuvoston vakaa asema horjuu monesti trilogian tarinakaaren aikana. Monet muutosehdotukset Neuvoston toimintaan liittyen tulevat perintötuoliaan vastustavan Rimen aloitteesta. Radikaaleimpia vastustuksen merkkejä Rime osoittaa toimiessaan uutena Korpinkantajana irrottamalla nimilaatan Neuvoston pöydästä ja tarjoamalla vapaata tuolia Korppihovin hallitsijalle Eirikille. Mahdin lopussa järjestetään edustajien kokous, jossa valtaa jaetaan uudestaan. Kokous on mullistava uudistus Yminmaalle, jonka hallinto on vuosisatojen aikana ehtinyt kiintyä asemaansa Mahdin itsevaltiaana. Primaarimaailman tapaan sekundaarisen maailman kulttuuri elää kertomuksen tapahtumien myötä, mikä vaatii vanhojen toimintatapojen päivittämistä vastaamaan yhteiskunnassa tapahtuneita muutoksia.

3.2 Fantastiset elementit luonnossa

Yminmaan magiaksi luokiteltava Mahti on maan alkuvoimaa, joka virtaa yminmaalaisten ruumiissa silloin kun he syleilevät. Syleilemisellä tarkoitetaan yminmaalaisten saavuttamaa yhteyttä luonnon energiaan. Mahdin syleileminen ei ole opeteltavissa oleva taito vaan synnynnäinen ominaisuus ja sen voimakkuutta mitataan vuosittain 15-vuotiaille järjestettävässä Riitissä. Mahti on integroitunut yminmaalaisten arkielämään niin vahvasti, että sitä voidaan pitää eräänlaisena luonnonlakina, joka ylläpitää Yminmaan kosmosta. Kaaos sen sijaan ilmenee Mahdin poissaolon kautta, kuten *Odinlapsessa* tapahtuu, kun Riitissä paljastuu, ettei Hirka kykene syleilemään.

Hirkan näkökulmasta katsottuna Mahti on tavoittamattomissa oleva voima, jonka kokeminen herättää riemua ja epäuskoa. Kykenemättömyys syleillä korvautuu samankaltaisella ominaisuudella, joka antaa Hirkalle kyvyn aistia Mahdin virtauksen muissa yminmaalaisissa. Mahdin selittämätön luonne konkretisoituu lukijalle vasta Hirkan kuvauksen myötä. Hirka tuntee Mahdin ensimmäistä kertaa, kun Rime yrittää opettaa häntä syleilemään tulevaa Riittiä varten. Hirkan sisäinen monologi kuvaa Mahtia syklisenä aikajanana, jossa maisemat vaihtuvat silmänräpäyksessä. Mahti on samaan aikaan ikuista ja hetkeen pysähtynyttä. (Mikkonen 2020, 14–15.)⁷

Veri hyökyi kuin Stridrenna hänen suonissaan. Rimen käsi oli jäänyt kiinni hänen olkapäälleen. Hirkan näki järkytyksen hänen silmissään. Rime seiso yhtä liikkumatta kuin Hirkakin. Hirka uskoi ruumiinsa repeävän kappaleiksi. Hän uskoi olevansa kuolemaisillaan.

Sitten tuli aika.

Hirka näki vihreiden lehtien Rimen takana muuttuvan keltaisiksi ja punaisiksi. Ne putosivat puista, kuihtuivat ja kuolivat. Lumi peitti maan ja suli pois. Uudet versot nousivat maasta ja kaikki oli jälleen vihreää. Hän näki linnakkeen kohoavan Sudenhampaan huipulla ja väen syntyvän, elävän ja kuolevan. Hän näki pienen pojan juoksevan tyttöjen perässä ja kiskovan heitä hännästä. Pojasta tuli isä ja sitten hän kuoli. Tuli syksy. Linnake sortui. Taivas raivosi ja itki. Korpit liisivät ohitse sateenkaaret siivissään. Kaikki peittyi lumeen. Kaikki oli ikuista ja kaikki oli nyt. Ja Hirka näki sen kaiken irrottamatta katsettaan Rimestä. (O 157.)⁸

Näkijän valtaistuimena toimii hänelle pyhitetyssä tornissa kasvava puu, joka muistuttaa kovasti skandinaavisen mytologian Yggdrasilia. Näkijän puu kuvataan yönmutana ja kiiltävänä, muistuttaen materiaaliltaan kiven ja lasin yhdistelmää, jota kutsutaan mahtilasiksi. Yminmaassa ei esiinny muita mahtilasista luotuja teoksia kuin Näkijän puu, joka on kauttaaltaan mustaa, lasimaista ainesta. Sen sijaan Umpirien maailman pääkaupungissa, Ginnungadissa, on kokonaisia rakennuksia, joiden

⁷ Analyysikappale lainattu kandidaatitutkielmastani Mikkonen (2020).

⁸ Blodet hennes strømmet gjennom årene, som om Stridrenna rasten gjennom kroppen. Rimes hånd var frosset rundt skulderen hennes. Hirka så sjokk i øynene hans. Han sto like ubevegelig som henne. Hun trodde kroppen skulle rives i biten. Hun var i ferd med å dø. Så kom tiden.

Hirka så de grønne bladene bak Rime bli gule, røde. De falt fra trærne, visnet og døde. Snøen kom. Den smeltet. Det kom nye skudd og de ble grønne igjen. Hun så borgen reise seg på Vargtind, hun så folk bli født. leve og dø. Hun så en liten gutt løpe etter jentene og dra dem i halen. Han ble far. Han døde. Det ble høst. Borgen falt. Himmelen raste og gråt. Ravner seilte forbi, med regnbuer i de svarte vingene. Alt ble pakket inn i snø. Alt var evig. Og det var nå. Og hun så alt uten å ta blikket fra Rime. (*Odinsbarn*, 106–107.)

materiaalina toimii mahtilasi. Taitavat mahdinviskojat ovat kotoisin Umpirien maailmasta ja koska Mahti on Naiellin tuoma tuliainen Yminmaahan, sen täysi potentiaali on jäänyt hyödyntämättä. Mahdin olemassaolo vahvistaa kuitenkin Yminmaan omalakisuuutta, sillä sitä ei ole mahdollista käyttää muissa universumin maailmoissa.

Yleisen uskomuksen mukaan Neuvoston jäsenet ovat aina olleet Mahdissa vahvoja, mutta *Odininlapsen* loppupuolella paljastuu toisenlainen totuus. Neuvoston vahvuus on peräisin muilta yminmaalaisilta, joista he imevät Mahtia Riitin aikana. Harhaluulon myötä Mannfallaa pidetään Mahdin voimakkaimpana keskittymänä. On epäuskottavaa, että maan alkuvoima esiintyisi suurimmassa määrin keinotekoisesti rakennetussa kaupunkiympäristössä. Näkijän tornin huijaus on yksi osoitus siitä, kuinka Neuvosto tekee kaikkensa ylläpitääkseen illuusiota mahtavuudestaan. Tornin väitetään leijuvan Mahdin voiman avulla, vaikka todellisuudessa kyseessä on peilien avulla luotu näköharha. On siis huomattavasti todennäköisempää, että Mahdin puh-tain olemus paljastuu karuissa ja villiintyneissä maisemissa kuten Sokeainkorvessa ja Korppihovissa. Mahdilla onkin suuri vaikutus Yminmaan maisemien muotoutumiseen, sillä sen suonet risteilevät syvällä maanpinnan alla. Mahdin voimakas vaikutus pystyy repimään maahan railon, kuten trilogian viimeisessä osassa tapahtuu, kun Hirka lyö nyrkkinsä maahan ja tulee luoneeksi halkeaman, joka ulottuu Jäämuurista Sokeainkorpeen asti.

Mahdin rinnalla esiintyy toinen taikuuden muoto, jota väki kutsuu sokeainkeinoiksi tarkoittaen vierasperäistä noituutta.⁹ Tähän kategoriaan kuuluu oikeastaan kaikki muu toiminta kuin Mahdin syleileminen. Hirkan ja hänen kasvatti-isänsä harjoittama kasveilla parantaminen luokitellaan Yminmaassa vähintäänkin kyseenalaiseksi toiminnaksi. Kasveilla parantaminen ei varsinaisesti ole arkitodellisuudesta poikkeavaa toimintaa, sillä primaarimaailmassakin käytetään toisinaan lääkeyrttejä. Yminmaan kasvistoon kuuluu myrkyn lailla toimivia tappavia kasveja (veriruoho) sekä tulehdusta ja kuumetta helpottavia yksilöitä (aurinkokello). *Odininlapsessa* kerrotaan useiden kyläläisten hakeutuneen Hirkan ja hänen isänsä hoidettavaksi.

⁹ Sokeainkeinit voidaan rinnastaa pohjoismaissa keskiajalla esiintyneeseen pakanauskoon, joka kristinuskon tavoin hyödynsi käytännön noituutta arkielämässä, mutta luokiteltiin kielletyksi (Mitchell 2011, 45).

Mahdin pyhyys on kuitenkin yminmaalaisille niin itsestään selvä, että jopa Korppihoivin Eirik on epäluuloinen ottamaan Hirkan tarjoamaa lääkekasvia sairauteensa.

Yminmaan luonnollisen maailman oletusarvojen muutokset toteutuvat uuden kasviston lisäksi korppien kautta (Wolf 2012, 172). Klassisten fantasiaolentojen kuten lohikäärmeiden, keijujen ja yksisarvisten puuttuminen tehostaa *Korpinkehien* luonnollisen maailman kekseliäisyyttä. Trilogia tuottaa uniikin maailman, jossa konsensustodellisuudesta poikkeavat elementit kytkeytyvät primaarimaailmassa tavallisina esitettyihin korppeihin. Itseasiassa teosten primaarimaailmassa korpit esitetään jopa vastenmielisinä haittaeläiminä.

Korpinkehät-trilogian tärkein symboli on tietenkin korppi, joka edustaa yminmaalaisten arkielämän lisäksi myyttisiä elementtejä. Näkijän vuoksi korpeilla on merkittävä asema eläinten välisessä hierarkiassa. Korppien olemus trilogiassa on kokonaisvaltainen, mikä edesauttaa Yminmaan illuusiota yhtenäisenä ja uskottavana sekundaarimaailmana. Korppien valitseminen eläinkunnan keskipisteeksi nostaa esiin niihin liitetyt monitahoiset uskomukset, jotka ulottuvat pimeyden ja kuoleman lähettilästä aina parantamiseen ja taikuuteen.¹⁰ Niiden myyttinen olemus lisää Yminmaan luonnolle ominaista fantastista tunnelmaa.

Sarjassa esiintyy useita kulttuurisia tai maagisia rituaaleja, jotka liittyvät korppeihin. Kulttuurillisesti korppi symboloi sekä Mahtia että kuolemaa. Yminmaan luomismyytti rakentuu Näkijän varaan ja tämän asemaa pyritään vahvistamaan perinteiden avulla. Kulttuurista perinteistä tärkeimpiä ovat Riitti sekä Neuvoston jäsenille järjestettävä hautausrituaali, jossa kuolleen ruumis syötetään korpeille, jotta hän saisi iänkaikkisen elämän tuonpuoleisessa. Tämän lisäksi korpeilla on arkisempi rooli Neuvoston viestinviejinä, mikä osaltaan vahvistaa niiden tärkeää asemaa.

Maagisiin rituaaleihin kuuluvat erilaiset korpinveren avulla tehtävät muodonmuutokset, jotka antavat ottajalleen uusia kykyjä. Muodonmuutokset ja niiden vaatimat operaatiot ovat melko raakoja, mutta samaan aikaan hyvin johdonmukaisia keskenään. Veren rooli korostuu aistihavaintojen kuvauksen myötä painottaen rituaalien vääruskoisuutta, sillä sokeainkeinoja ei opeteta Yminmaassa vaan tieto on salattua. Tämä tekee korpin- tai sokeainverta hyödyntävistä muodonmuutoksista ei-kanonisia

¹⁰ Korppien symboliikasta ks. tarkemmin Hassler 2008, 9.

tapahtumia, jotka rikkovat sekundaarisen maailman sisäisiä lainalaisuuksia. (Herman 2009, 133.)¹¹

Edellä mainituista rituaaleista nokan ottaminen on peruuttamaton toimenpide, jonka sopimus raukeaa vasta kun nokan ottaja kuolee. Sarjassa kuvataan kuinka Rime ottaa nokan voidakseen keskustella Hirkan isän, Graalin, kanssa maailmojen yli. Rimeä avustava Damayanti on suorittanut saman toimituksen aiemmin Neuvostoon kuuluneelle Urdille, minkä vuoksi tapahtuma vaikuttaa hyvin rutiininomaiselta. Rituaali tapahtuu loitsujen avulla, ensin nokan ottaja juo verta, minkä jälkeen tulee odottaa sydämen pysähtymistä. Lopuksi kurkku viilletään auki ja nokka työnnetään kaulan sisään. Rituaalin jälkeen kaulalle tiputetaan sokeainverta, joka sinetöi haavan. Korpin nokalla on oma tietoisuus, joka estää sen omistajaa tappamasta itseään, mikäli hän tahtoisi nokasta eroon. Nokan tietoisuuden raja kulkee sen omistajan kehossa eikä se siitä syystä voi estää ulkopuolista henkilöä toteuttamasta poistamistoimenpidettä. Hirka onnistuukin poistamaan nokan Rimeltä puukottamalla tätä vatsaan ja uskottelemalla, että Rime kuolee.

Toinen merkittävä rituaali on korpista syntyminen. Seremonian suorittaja muuttaa muotoaan korpiksi, mikä mahdollistaa uudenlaisen yhteyden Mahtiin. Muutokseen valmistaudutaan juomalla korpinverta, jonka tarkoituksena on varmistaa seremonian onnistuminen. Rituaalin suorittamiseen tarvitaan ensimmäisiin korppeihin kuuluvan linnun nokka, jonka nimen ottajan tulee tietää. Hirka käyttää muutokseen Rimen kaulassa ollutta nokkaa, jonka hän nimeää Kuroksi ensimmäisen korppinsa mukaan. Korppi lahjoittaa mahdollisuuden syntyä uudelleen sille, jonka kokee sen ansaitsevan. Nokan ottamisen tapaan korpista syntyminen on erittäin kivulias rituaali, joka voi epäonnistua kammottavalla tavalla. Muutosprosessin yhteydessä Hirkan ruumis kutistuu ja luut vääntyvät luonnollisilta paikoiltaan ottaakseen linnun muodon.

Nokka kääntyi hänen kädessään. Hirka säpsähti. Pudotti nokan.

Kipu.

Hänen ruumiinsa kouristui kokoon. Hän uskoi kuulleensa oman nimensä. Rimen huudon. Mutta hänellä ei ollut enää nimeä. Oli vain pelkoa ja tuskaa.

¹¹ Herman (2009, 133) on samaa mieltä Jerome Brunerin (1991) kanonin rikkomista koskevan määritelmän kanssa.

Verisuonet hänen käsivarsiensa ympärillä kasvoivat sinisiksi käärmeiksi. Hän kuuli äänen. Tiesi ihonsa repeävän, mutta ei uskaltanut katsoa. Luut vetäytyivät kokoon. Niska heilahti sivulle. Huoneen koko muuttui. Se sykki punaisena. Hän käpertyi kokoon ja itki.

Ruumis repeytyi palasiksi. Jokainen osa käpertyi kokoon. Jokainen osa itki. Sittemmin hän levitti siipensä. Kaikki siipensä. Hän oli korppi. Hän oli parvi. Hän oli musta räjähdys ja lensi ulos halkeamasta. (MA, 406–407.)¹²

Ennen korpista syntymistään Hirka kohtaa Umpirien maailmassa Näkijän, jonka kohdalla rituaali ei onnistunut ja ruumis jäi rikkiäiseksi, miehen ja korpin puoliväliin ikään kuin muuttuminen olisi keskeytynyt äkillisesti. Radikaaleja seurauksia ajatellen on varsin ymmärrettävää, että sokeainkeinojen harjoittaminen luokitellaan rangaistavaksi toiminnaksi. Fantasiakirjallisuuden omalakisuus vaatii tietynlaisia rajoitteita myös magian käyttämiseen, jotta sekundaarisen maailman johdonmukaisuus säilyy (Wolf 2012, 34).

Korpista syntymisen myötä Hirka kykenee vihdoinkin syleilemään Mahtia ja sen yhteyttä maailmoihin korostetaan sisäisellä me-puheella, joka eroaa fokalisoijana toimivan Hirkan ajatuksista, ikään kuin Mahti olisi erillinen henkilöitymä Hirkan sisällä. Hirkan ja Mahdin välinen kommunikoiminen tapahtuu ajatusten välityksellä, jossa muodonmuutoksen aiheuttama hämmennys ilmenee Hirkan esittämien kysymysten välityksellä. Mahti vastaa suurimmaksi osaksi lyhyin, toteavin lausein, jotka luovat vaikutelman vastausten itsestäänselvyydestä. "Kuka minä olen? Me olemme korppi! Lakkaa kyselemästä." (MA, 408.)¹³ Muodonmuutos tuottaa fokalisaation kielellisen muutoksen lisäksi näkökulman vaihdoksen horisontaalisesti rajoittuneesta lintuper-spektiiviin. Hirka tarkkailee Yminmaata korpin silmin ja terävöityneet aistit sallivat hänen nähdä kauemmas, erottaen maisemasta palaneen kotimökkinsä ja ystävänsä Vetlen kadottaman puuhevoson Äkkisyvän pohjalla. Uudelleensyntymisen hetkellä

¹² Nebbet vred seg i neven hennes. Hun skvatt. Mistet det. Smerte.

Kroppen hennes trakk seg sammen i krampe. Hun trodde hun hørte sitt eget navn. Rimes rop. Men hun hadde ikke et navn lenger. Hun var bare frykt og pine. Blodårene vokste til blå ormer rundt armene hennes. Hun hørte en lyd. Visste det var huden som revnet, men hun våget ikke se. Knoklene trakk seg sammen. Nakken ble kastet til siden. Rommet endret størrelse. Pulserte i rødt. Hun krøllet seg sammen og gråt. Kroppen ble revet i stykker. Hver del krøllet seg sammen. Hver del gråt. Så spredte hu nut vingene. Alle vingene. Hun var ravn. Hun var en flokk. Hun eksploderte i svart og fløy ut av revna. (Evna, 272.)

¹³ Hvem er jeg?

Vi er ravn! Slutt å spørre. (Evna, 273.)

korppi syöksyy maahan ja Hirka palaa takaisin omaan kehoonsa. Mahdin olemus tai terävöityneet aistit sen sijaan eivät katoa vaan Hirka kykenee parantamaan murtuneen käsivartensa yksittäisellä korjausliikkeellä. Mahdin vaikutusvaltaa kuvataan Hirkan sisäisellä monologilla: "Sata ääntä mielessä. Sata ajatusta. Hirka oli monta." (MA, 412.)¹⁴

Sokeainkeinoja hyödyntäviä rituaaleja pidetään vastenmielisinä myös niiden Näkijää pilkkaavan luonteen vuoksi. Nokan ottaminen ja korpista syntyminen ovat molemmat ylösnousemusta symboloivia toimituksia, jotka lahjoittavat uuden elämän sydämen pysähtymisen tai muodonmuutoksen seurauksena. Yminmaan kulttuurijärjestelmä liittyy kuoleman jälkeisen elämän nimenomaan korkea-arvoisten henkilöiden hautaustoimenpiteitä seuraavaksi vaiheeksi. Uudelleensyntyminen rikkoo maan sisäisiä lainomaisuuksia sallimalla rituaalin suorittajan jatkaa ruumiillista elämäänsä ja korottamalla tämän Näkijän vertaiseksi. Mikäli tavallinen väki kykenisi suorittamaan edellä mainittuja rituaaleja, se tarkoittaisi Yminmaan monomyytin tuhoutumista.

Näistä kahdesta rituaalista nokan ottaminen on epäpuhdas prosessi, joka luokitellaan vääräuskoiseksi, koska korpilla ei ole minkäänlaista toimivaltaa. Korpista syntyminen sen sijaan toteutuu kuolleen linnun armosta, tehden muodonmuutoksen suorittajasta suorastaan jumalaisen hahmon. Muodonmuutosten myötä korpin dualistinen rooli elämän ja kuoleman symbolina vahvistuu. Ginnungadin Näkijän tietouden mukaan korpista syntyminen on yksinomaan ensimmäisille saavutettavissa oleva taito, mikä osoittaa maailmojen välisiä eroavaisuuksia Mahdin käyttämisessä. "Ainoa todellinen ero on ensimmäisten armo. Dreyri saa yhteyden korppiin ja voi ottaa sen hahmon. Se on lahja, joka maksaa enemmän kuin aavistatkaan. Parhaat meistä tekevät sen vain kerran elinaikanaan. [- -]" (MA, 279.)¹⁵ Riippumatta siitä kenelle uudelleensyntyminen on saavutettavissa, se on ainutlaatuinen osoitus Mahdin voimasta ja siksi analyysiin sisällyttämisen arvoinen. Väitän, että Mahdin rajoittuneet käyttömahdollisuudet voivat olla peräisin Neuvoston pyrkimyksestä hallita väkeä ja monopolisoida Mahti itselleen. Perustelen tulkintaani sillä, että puoliverinen Hirka onnistui

¹⁴ Hundre stemmer i hodet. Hundre tanker. Hun var mange. (*Evna*, 275.)

¹⁵ "Den eneste sanne forskjellen er nåden fra de første. Dreyri kan knytte seg til ravn, og ta ravnens form. En gave som kostet mer enn du aner. Som selv de beste av oss gjør bare én gang i vårt lange liv. [- -]" (*Evna*, 190.)

muodonmuutoksessaan, joten rituaalin suorittaminen on mahdollista muillekin kuin Dreyreille.

3.3 Korpinkehät - portit maailmojen välillä

Maailmasta toiseen siirtyminen tapahtuu korpinkehiksi kutsuttujen kivikehien kautta. Siirtyminen ei ole niin yksinkertaista, että hahmot voisivat milloin tahansa astua toiseen maailmaan vaan heidän täytyy valmistautua siirtymiseen joko Mahdin tai matkaveren avulla. Oikeastaan ainoat, jotka kykenevät matkustamaan täysin omaehtoisesti kivikehien kautta ovat korpit, joiden uskotaan sisältävän Mahtia. Kivikehiä kutsutaan yminmaalaisten keskuudessa useilla eri nimillä: kiviväylät, sokeaintiet, kiviovet, mutta päänimitys on johdettu nimenomaan korpeista. Kivikuiskaaja Hlosnian mainitsee erään kiltalaisen kutsuvan kiviä ”’Bivrostiksi’ eli ’vapisevaksi sillaksi’ (O, 599). Bivrost on intertekstuaalinen viittaus skandinaaviseen mytologiaan, jossa on jumalat matkustavat maailmojen välillä vastaavanlaisen Bifrost-nimisen sateenkaarisillan kautta (Lindow 2002, 80). Korpinkehät eivät kuitenkaan muodosta fyysistä siltaa vaan ne ovat Stonehengen kaltaisia pyöreitä kivimuodostelmia, joiden läpi hahmot voivat matkustaa toiseen maailmaan. (Mikkonen 2020, 18.)¹⁶ Kiviväylät toimivat raja-portteina, jotka estävät maailmojen sisäisten lainalaisuuksien vuotamisen niiden ulkopuolelle. Hahmot kykenevät siirtymään maailmasta toiseen, mutta eivät voi syleillä Mahtia muualla, koska kyseinen ominaisuus kuuluu yksinomaan Yminmaalle.

Korpinkehien avaaminen käyttöön toimii myös Yminmaan järjestystä horjuttavana, odottamattomana tapahtumana (Herman 2009, 133). Yminmaalaiset uskoivat kivikehien kuolleen kauan sitten, kunnes Neuvostoon kuuluva Urd Vanfarinn herätti ne korpilverellä. Säilyneistä porteista ensimmäinen uudestaan avattu sijaitsee Korpinkehien narratiivin mukaan Kumutunturilla, Korppihovin rajalla. Mahdin äkillinen virtaaminen kiviin aiheuttaa jälleen muutoksen ympäröivään luontoon. Kuolleiksi luultujen kivien herättämistä seuraa tulivuorenpurkaus, jota paetessaan Hirka ja Rime juoksevat kivien lomaan. Kivien läpi kulkeminen kuvataan yksinkertaisena ja

¹⁶ Analyysia lainattu kandidaatintutkielmastani Mikkonen (2020).

suoraviivaisena tapahtumana, joka johtaa matkustajat ulos Jäämuurin sisäpuolella. Toisen kivikehän sijainti paljastuu, kun Riittisalin katto ja seinät repeilevät Mahdin voimasta.

Pylväät olivat valtavia ja niitä oli monta. Ne olivat piileskelleet seinissä tuhannen vuoden ajan. He olivat löytäneet Sokeainkorven kivikehän. Kadonneet portit. Ne eivät koskaan sijainneet tuntureilla Jäämuurin takana. Ne olivat täällä, Riittisalissa, punaisen kupolin alla. (O, 566.)¹⁷

Korpinkehien sijainnissa esiintyy viittauksia keskiaikaiseen kosmologiaan, jonka mukaan pääsyreitti syntiseen paikkaan eli helvettiin sijaitsee kristinuskon pyhimmän kaupungin eli Jerusalemin alapuolella (Korhonen 2005, 24). Jäämuurissa pyhimpänä paikkana toimii Riittisali, jonka seinien sisään kätketyn kivikehän kautta on mahdollista matkustaa muun muassa ihmisten maailmaan, kuten Hirka tekeekin *Odininlapsen* lopussa. Riittisalin kivet ulottuvat syvälle Jäämuurin alle, missä sijaitsee lisää muinaisia rakennelmia.

Tämä oli kaukana maan alla Jäämuurissa, ja Rime ymmärsi, mitä sen täytyi olla. Lisää sokeiden rakennelmia. Niitä samoja, jollaisen hän oli löytänyt kirjaston alta. Tai ehkä se olikin suunnilleen sama paikka? Damayanti kohotti soihtua. Rimen silmät rävähtivät selälleen. Katosta riippui kiviä. Valtavia. Painavia. Täydellinen ympyrä. Korpinkehä. (MÄ, 346.)¹⁸

Tämän maanalaisen kivikehän kautta Rime matkustaa ihmisten maailmaan etsimään Hirkaa. Myöhemmin tarinassa Hirka tuo Umpirit Yminmaahan samaa reittiä. Maanalainen matkustaminen on ulkopuolisilta salattua toimintaa, mistä voidaan tulkita muihin maailmoihin matkustamisen olevan syntistä. Ainoa Neuvoston järjestämä korpinkehien kautta tehty siirtymä koskee Hirkaa, sillä jäsenet itse suostuttelivat hänet lähtemään Yminmaasta. Kuten jo alaluvussa 3.1 totesin, Jäämuuri toimii Yminmaan kosmoksen keskuksena, jonka ulkopuolella vallitsee kaaos. Neuvosto pyrkii parhaansa mukaan estämään yminmaalaisten matkustamisen lähettämällä

¹⁷ De var enorme. De var mange. Skjult i veggene it tusen år. De hadde funnet steinsirkelen i Blindból. De tapte portene. De hadde aldri vært gjemt i fjellene bak Eisvaldr. De var her. I Ritesalen. Under den røde kuppelen. (*Odinsbarn*, 372.)

¹⁸ Dette var langt under bakken i Eisvaldr, og han innså hva det måtte være. Mer av de blindes byggverk. Mer av det han hadde funnet under biblioteket. Eller kanskje var de omtrent på same sted?

Damayanti løftet fakkelen. Rime sperret opp øynene. Ned fra taket hang steinene. Massive. Tunge. I en perfekt sirkel. Ravneringen. (*Råta*, 232-233.)

Yminmaan ulkopuolelle vain heidän silmissään epätoivottuja henkilöitä. Samaan tapaan sokeiden saapuminen aiheuttaa Yminmaassa hallinnollisia toimenpiteitä, joista yleisin on Kolkaggan lähettäminen torjumaan ulkopuoliset tulijat.

Kaikki kolme teosta loppuvat lähes identtisesti, kun Hirka poistuu kustakin maailmasta astumalla kivien väliseen tilaan, valmiina siirtymään seuraavaan maailmaan. *Mahdin* lopussa Rime lähtee Hirkan mukaan tutkimaan muita korpinkehien kautta saavutettavia maailmoja. Avoin lopetus tuo kertomukseen ripauksen salaperäisyyttä ja vahvistaa mielikuvaa fantasiauniversumin laajuudesta. Hirkan aiemmin löytämän kartan perusteella sekundaarisia maailmoja on olemassa valtavasti enemmän kuin teoksissa esiteltyt ympäristöt. Mielikuva loputtomasta määrästä maailmoja tarjoaa lukijalle mahdollisuuden täydentää kyseistä tietoa. Tämän ohella tuntemattomaan maailmaan lähtemisen voidaan tulkita viittaavan Hirkan kokemaan toiseuteen, sillä hän ei tunne kuuluvansa Yminmaahan eikä siksi tahdo jäädä sinne.

4 MAAILMAT JA TOISEUS

Käytän tutkielmassani vierauden tai outouden sijaan käsitettä toiseus, koska koen sen kuvaavan parhaiten Hirkan tuntemuksia eri maailmoissa. Keskityn analysoimaan toiseutta Hirkan näkökulmasta tutkimalla, mitkä Yminmaan ominaisuudet vaikuttavat päähenkilön toiseuden kokemukseen. Hirka on selkeästi toiseutettu pelkästään naisukupuolen edustajana, mutta olen rajannut tutkimukseni koskemaan sekundaarisen maailman kulttuuristen rakenteiden ja identiteettikäsitteen tuottamaa toiseutta.

Olli Löytty (2005, 9) määrittelee toiseuden tarkoittavan itsestä tai "normaalista" poikkeavaa henkilöä tai asiaa, joka ymmärretään hallitsevaa ominaisuutta vähempiarvoiseksi. Näin ollen itsen ja toisen välille syntyy aina valtasuhde, jota kuvataan erilaisten käsiteparien avulla. Tutkielmani kannalta relevantteja käsitepareja ovat keskuksista/periferia, herrasväki/palvelusväki, ihminen/teknologia ja kulttuuri/luonto. Näille binaarisille eli kaksinapaisille vastakohtapareille on ominaista, että ensiksi mainittu asettuu arvohierarkiassa ylemmäksi kuin jälkimmäinen. Toiseuden määritelmä pitää sisällään myös itseyyttä tai ensimmaisyyttä koskevia oletuksia, sillä vastaikkainasettelun kautta käsitepari on toisistaan riippuvainen ja sen myötä rajaa sekä vahvistaa itseyyden tai ensimmaisyyden identiteettiä. Toiseuden tarkoituksena on siis kieltää samuus vastakohtien välillä sekä asettaa selkeä raja meidän ja muiden välille. Tämän lisäksi toiseus on aikaan ja paikkaan sidonnainen käsite, joka on riippuvainen tarkasteltavasta näkökulmasta. (Löytty 2005, 9-10.) Yminmaassa tällaista rajantekoa esiintyy yminmaalaisten ja muiden kansojen sekä kansan sisäisten yhteiskuntaluokkien välillä. *Korpinkehien* fantastisesta luonteesta huolimatta teoksista on löydettävissä universaaleja, reaali maailmaan päteviä totuuksia.

Toiseuttavien vastaparien rinnalle on syntynyt määritelmä hybridistä, joka edustaa eräänlaista välitilaa. Hybridi sekoittaa ja purkaa merkitysjärjestelmää, sillä se tarkoittaa asiaa tai henkilöä, joka ei kuulu puhtaasti kummankaan vastaparin määritelmään. (Löytty 2005, 13.) Tulkitsen Hirkan olevan hybridi kahdesta syystä: häntä ei voi rajata pelkästään yhteen kansakuntaan kuuluvaksi ja toisaalta hän pyrkii aktiivisesti haastamaan kohdeteosten maailmoissa vallitsevia ennakkoluuloja muista kulttuureista. Hirka ei ole syntyperältään yminmaalainen vaan puoliksi ihminen ja puoliksi Dreyri, minkä vuoksi häntä pidetään Yminmaan sisällä vieraana. Toiseus ei kuitenkaan rajoitu Yminmaahan, sillä primaarimaailma ja Umpirien maailma ovat Hir-kalle alkuun vieraita, eikä hän ole tottunut näiden maailmojen käytäntöihin.

Stuart Hall (1999, 23) esittää identiteetin rakentuvan historiallisesti, ei biologisesti, minkä mukaan subjekti omaksuu erilaisia identiteettejä aikakaudesta riippuen ja muodostaa fragmentaarisia, toisiinsa verrattuna ristiriitaisia identiteettejä. Globalisaatiolla on oma merkityksensä kulttuurisen identiteetin muodostumisessa, sillä modernien yhteiskuntien esitetään olevan jatkuvien muutosten alaisia. Modernin yhteiskunnan vastaparina toimii traditionaalinen yhteiskunta, jonka Hall esittelee Anthony Giddensin (1990) määritelmän mukaan: "Traditionaalisissa yhteiskunnissa menneisyyttä kunnioitetaan ja symboleja arvostetaan, koska ne sisältävät ja säilövät sukupolvien kokemusta." (Hall 1999, 24.) Hallin (1999, 223) mukaan identiteettiä tulisi pitää muuttavana tuotoksena, joka ei ole koskaan valmis vaan aina prosessissa. Hän jakaa kulttuurisen identiteetin kahteen: ensimmäisessä tapaa käsittää kollektiivisen kulttuurikokemuksen, toisessa tavassa samankaltaisuuksien lisäksi kiinnitetään huomiota yksilöllisiin eroihin (Hall 1999, 223). Vaikka Hallin kulttuurisen identiteetin teoriaa voidaan pitää hieman vanhentuneena, pidän kyseistä määritelmää sopivimpana oman tutkimukseni kannalta. Tutkimuskohteeni kuvitteellinen Yminmaa asettuu vaittomasti traditionaalisen yhteisön muottiin.

4.1 Yminmaan tuottama toiseuden kokemus

Näkijän luomismyytti on kansakunnan kertomus, josta johdetut symbolit ja perinteet luovat merkityksen yminmaalaisten yhteisille kokemuksille (Hall 1999, 48).

Kansallinen kulttuuri tuottaa mielikuvan yhteisön syvimmästä olemuksesta. Luvussa 3.1 analysoimani kulttuuriset ominaisuudet osoittavat, että Yminmaan hallinto ylläpitää traditionaalisen yhteiskunnan arvoja. Yminmaan kulttuurinen rakenne imitoi primaarimaailmaa korostamalla sukujen jatkuvuutta ja osittain keksittyä traditiota, jonka arvojen ja käytösnormien sisäistäminen tapahtuu toistojen avulla (Hall 1999, 49). Sekundaarimaailmojen kansoilla on usein ominaisuuksia, jotka erottavat ne muista kulttuureista tuottaen samalla vastakkainasettelua kansojen välille (Wolf 2012, 182). Silmiinpistävin merkki Hirkan toiseudesta on hännättömyys, minkä takia hänen kasvatti-isänsä Thorrald sepitti tarinan hännän menettämisestä suden hyökkäyksen seurauksena. Totuus paljastuu lukijalle jo *Odininlapsen* prologissa, kun Thorraldin löytää hylätyn, hännättömän vauvan ja vietyään sen kotiin kaivertaa vauvan alaselkään arven, jotta yminmaalaiset eivät kyseenalaistaisi tarinaa. Hirkan kokemus perheestä muuttuu, kun kasvatti-isä Thorrald paljastaa Hirkan todellisen alkuperän. Kuultuaan olevansa odininlapsi, Hirka takertuu Thorraldin aiemmin kertomaan tietoon perheestään, joka osoittautuu nopeasti valheelliseksi.

“Minä en ole odininlapsi! Minulla oli äiti!”

Isä sulki silmänsä. Hirka aavisti, mihin se johtaisi, mutta ei halunnut lopettaa.

“Minulla oli äiti. Maiande.”

“Muistatko sinä häntä?” Isän ääni oli muuttunut. Se oli melkein pilkallinen. Mutta hänen aavistuksensa osui oikeaan. Hirka ei muistanut hänestä kuin sen vähän, mitä isä oli kertonut. (O, 44.)¹⁹

“Akkojen höpötystä!” Hirka huusi. Se oli ainoa pötyä tarkoittava sana, jonka hän tiesi isän ymmärtävän. (O, 45.)²⁰

Yminmaan kulttuuri perustuu niin vahvasti kansalaisten yhtenäisyyteen, että Hirkan ensimmäinen reaktio omaan erilaisuuteensa on epäusko. Hirka on koko elämänsä tiennyt olevansa erilainen kuin muut, mutta uuden tiedon myötä toiseus saa raskaaman merkityksen. Kansantarinat ihmisistä mädän levittäjinä saavat tytön tuntemaan olonsa hirviöksi. Hirkalla ei ole mitään tietoa sukujuuristaan ja sen myötä hänen

¹⁹ ”Jeg er ikke odinsbarn! Jeg hadde en mor!”

Far lukket øynene. Det ante Hirka hvor det bar hen, men hun ville ikke stoppe.

“Jeg hadde en mor. Maiande.”

“Husker du henne?” Fars stemme var annerledes. Nesten hånende. Men han hadde rett i antakelsen. Hirka husket henne ikke. Bare det lille far hadde fortalt. (*Odinsbarn*, 34.)

²⁰ ”Kjerringsnakk!” ropte hun. Det eneste ordet for vrøvl hun visste han forsto. (*Odinsbarn*, 34.)

asenteensa ympäröivää maailmaa kohtaan muuttuu myöhemmin vastaamaan modernin ajan yksilöllistä subjektikäsitystä, vaikka hän tahtoisi epätoivoisesti tuntea kuuluvansa jonnekin. Hän on siis tiedostamattaan sisäistänyt Yminmaan ihanteen perinteiden jatkuvuudesta ja tavoittelee sitä itselleen perheen muodossa. Hirkan hahmo symboloi kulttuurillista murrosta keskiajalta uuteen aikaan siirryttäessä.

Keksityt traditiot auttavat yhdistämään toisistaan eroavat yksilöt ja tuottavat samalla kansallisen identiteetin, joka pohjautuu ajatukseen puhtaasta, alkuperäisestä kansasta (Hall 1999, 50). Yminmaalaiset edustavat traditionaalista kansakuntaa, joka luottaa toiminnassaan Näkijän sanaan ja sen korkeampaan voimaan. Väki on yhtenäinen kollektiivi, jossa yksilöerot häivytetään taustalle ja korostetaan yhteisöllisyyttä. Hirka sen sijaan toistelee itselleen kasvatti-isänsä sanoja ”väkeen ei voi luottaa” ja irrottaa näin itsensä tavallisesta väestä. Neuvoston ylläpitämiä luokkaeroja hän vastustaa muun muassa syöttämällä korpeille palan Thorraldia, jotta tämä saisi ylemmän luokan tavoin kuoleman jälkeisen elämän. Tällä rituaalilla hän kunnioittaa kasvatti-isänsä arvoja yhteiskunnan marginaalissa eläneenä yksilönä.

Hallin (1999, 28) mukaan identiteetti vaihtelee sen mukaan, kuinka subjektia puhutellaan. Hirkasta puhutaan usein nimettömästi odininlapsena, mädän kantajana, hännättömänä, mikä on yksi etäisyyden tuottamisen keinoista. Yminmaalaiset kommentoivat Hirkan hännättömyyttä suoraan pilkkaamalla sekä hiljaa paheksumalla. Erilaiset lisänimet ovat väen keskuudessa niin yleisiä, että Hirka omaksuu ne myös sisäiseen monologiinsa. Nimien tarkoituksena on osoittaa henkilön kuuluvan johonkin sukuun, minkä vuoksi Hirkan lisänimien tarkoituksena on viestiä ulkopuolisuudesta. On huomionarvoista, että Neuvoston edustajat ja heidän perheenjäsenensä ovat ainoita yminmaalaisia, joilla on erillinen sukunimi. Muiden hahmojen sukunimet sen sijaan on sidottu kotipaikkaan. Tätä kautta Yminmaan hahmojen nimijärjestelmäkin muistuttaa keskiaikaista yhteiskuntarakennetta.²¹

Hännättömyys on kuitenkin suhteellisen pieni murhe sen rinnalla, ettei Hirka osaa syleillä Mahtia. Henkilöitä, jotka eivät osaa syleillä Mahtia, kutsutaan maasoikeiksi, joka viittaa yminmaalaiden pelkäämiin Umpireihin. Arvottamalla kyvyttömät

²¹ Lasten sukunimi määräytyi usein alkuperän tai perheen harjoittaman käsityön mukaan (Mitchell 2014, 19).

yksilöt alempaan yhteiskuntaluokkaan kulttuurinen puhe vihjaa tällaisten henkilöiden olevan vääränlaisia. Hirka tekee kaikkensa mukautuakseen Yminmaan normeihin ja pyytää Rimeä opettamaan, kuinka Mahtia syleillään. Syleilemisen opettaminen ei onnistu, joten Rime lupaa auttaa vetämällä Mahtia Hirkan lävitse, mikä voisi huijata Neuvoston uskomaan, että Hirka tuntee Mahdin. Suunnitelma epäonnistuu, minkä jälkeen Hirka vangitaan vääräuskoisena ja luonnonoikkuna.

Hirkan ei uskota voivan tuntea Mahdin virtausta muissa yminmaalaisissa, sillä hännättömyys ja kyvyttömyys syleillä tekevät hänestä väen silmissä lahjattoman. Poikkeuksena toimii korpinkouluttajan poika Vetle, joka ihailee Hirkaa. "Vetlen puheissa tytöstä tuli Brinlandan jumalatar, ja se sai Rimen kädet vaistomaisesti muodostamaan Näkijän merkin. Manfallassa vanhat jumalat ja jumalattaret olivat kuolleet jo aikapäiviä sitten." (O, 26.)²² Jumalattareen vertaaminen asettaa Hirkan tavallista korkeampaan asemaan, joskin rinnastus tehdään Näkijän kieltämään vanhaan jumalattareen ja lasketaan siten jumalanpilkaksi. Vetlen mielipidettä ei muutenkaan yleensä huomioida, koska hän ei itsekään osaa syleillä. Vetlen isä Urd on imenyt kaiken Mahdin pojastaan, minkä seurauksena tämä on jäänyt henkisesti lapsen tasolle. Hirkaan kohdistuva ihailu tulee lähes poikkeuksetta muilta toiseutetuilta eikä häntä siksi voida korottaa omasta kategoriastaan.

Luokkaerojen merkitys on selkeimmin havaittavissa Hirkan ja Rimen välisessä ystävydessä. Erityisesti Rimen isoäiti, Ilume, pitää Hirkaa vääränlaisena ja pelkää tällä olevan vaikutusvaltaa siihen ottaako Rime vastaan perintötuolinsa Neuvostossa. Hirkan hahmoa peilataan vahvasti suhteessa Rimeen, mikä alleviivaa heidän välisiin eroavaisuuksia. Hirkan arvottaminen alemmaksi toistuu vielä senkin jälkeen, kun hän on jo jättänyt Yminmaan. *Mädässä* Neuvostoon kuuluva Jarladin kehottaa Rimeä ottamaan itselleen vaimon ja vahvistamaan omaa sukuaan. Rime vastaa, että Kolkagat eivät ota vaimoa itselleen ja kieltäytyy taipumasta Neuvoston tahtoon. Taustalla vaikuttaa Rimen kiintymys Hirkaan, jota Neuvosto ei koskaan hyväksyisi hänen puolisoikseen. Jarladin on ehdoton mielipiteessään, että avioliiton kaltainen kansanjuhla auttaisi silottamaan Neuvoston välisiä erimielisyyksiä ja sitä kautta vahvistamaan

²² Vetle skjønmalte henne som en gudinne fra Brinnlanda. Rime samlet instinktivt håndflatene i Seerens tegn. I Mannfalla hadde gamle guder og gudinner for lengst avgått med døden. (*Odinsbarn*, 21.)

yminmaalaisten kulttuurista yhtenäisyyttä. Sulkeminen puolisoikysymyksen ulkopuolelle korostaa Hirkan toiseutta suvun jatkuvuutta arvostavassa yhteiskunnassa.

“Kuuntele nyt minua. Et voi antaa sen tytön ohjailla kaikkia tekemisiäsi. Sinä olet Kolkagga. Sinä olet Rime An-Elderin. Näkijän tähden, sinä olet Korpinkantaja! Et voi antaa jäljettämiin kadonneen hännättömän odininlapsen ohjata elämäsi. Käytä päätäsi, poika! Jos tahdot antaa väelle toivoa ja yhdistää tämän riitaisen Neuvoston, ota itsellesi vaimo. Pidä juhla. Näytä, että suvut ovat vahvoja. Jos välttämättä tahdot uhmata heitä, valitse vaimo neuvostosukujen ulkopuolelta. -” (MÄ, 18–19.)²³

Vaikka Rimeä pidetään ensimmäisenä Hirkan toiselle, tulkitsemolempien hahmojen olevan hybridejä, joissa luokkaerot ja kulttuuriset kokemukset sekoittuvat (Löytty 2005, 14). Rimen perimmäinen tarkoitus on vapautua perinteiden jatkuvuudesta torjumalla perintötuolinsa Neuvostossa. Hän hyväksyy tuolin lopulta Hirkan pyynnöstä, mikä mahdollistaa muutoksen edistämisen poliittisessa hallinnossa. Hirkan ja Rimen välistä ystävyys on erittäin luonnollista heidän erilaisista taustoistaan huolimatta, sillä molemmat hahmot pyrkivät purkamaan Yminmaan traditionaalisen yhteiskunnan merkityksiä.

Korpinkehien lopussa Hirka palaa Yminmaahan vapauttamaan Mahdin ja pelastamaan Rimen nokan aiheuttamasta orjuudesta. Korpista syntymisen jälkeen Hirka sekä näyttää että käyttäytyy Umpirien lailla, mikä saa myös Rimen pelkäämään Hirkaa. “Rime tuijotti Hirkaa. Hirka oli kammottava. Silmät valkoiset kuin lumi. Mahdin tyydyttämät. Vieraat. Nälkäisen vihaiset. [- -] Sellaisena hän näki nyt Hirkan. Leppymättömänä. Hengenvaarallisena. Villipetona.” (MA, 464–465.)²⁴ Ystävydestä huolimatta Rimen hyväksyntä on osittain riippuvainen siitä, miten hyvin Hirka sopeutuu Yminmaan kansalaisiltaan edellyttämään käytösmalliin.

Mitä tahansa osaa identiteetistään Hirka kulloinkin toteuttaa, hän ei koskaan tule sopimaan yhdenkään kansallisuuden vaatimaan ihanteeseen. Hirka on vääränlainen lähtiessään Yminmaasta eikä häntä hyväksytä yhtään paremmin palatessaan

²³ “Hør på meg. Du kan ikke la henne styre alt du gjør. Du er Kolkagga. Du er Rime An-Elderin. Du er ravnebærer, for Seerens skyld! Du kan ikke drives av et halelaust odinsbarn ingen kommer til å se igjen. Bruk hodet, gutt! Om du vil gi folk håp, og sy sammen dette Rådet, så ta en svoren kone. Ha en fest. Vis dem at familiene er sterke. Og om du absolutt må trosse dem, så velg utenfor rådsætt. [- -]” (*Råta*, 15.)

²⁴ Rime stirret på henne. Hun var fryktelig. Øynene hvite som snø. Evnemette. Fremmede. Sultne av hat. [- -] Slik han så henne nå. Uforsonlig. Livsfarlig. Et vilt dyr. (*Evna*, 311.)

takaisin. Hirkan läsnäolo trilogian lopussa järjestetyssä kansojen kokouksessa kyseenalaistetaan, mihin hän vastaa edustavansa Mahtia. Tulkitsen Hirkan olevan eräänlainen luonnon henkilöitymä, jonka funktiona on vastustaa yminmaalaisen kulttuurin ylivaltaa. Hirkan ja Neuvoston voidaan katsoa edustavan luonnon ja kulttuurin vastakkainasettelua, jossa villiä luontoa arvostetaan kulttuuristen representaatioiden välineenä.

Fantastisuuden liitettävä vastinpari kosmos ja kaaos on lähes identtinen toisetta ilmaisevan keskusta – periferia-binaariparin kanssa. Yrittäessään vältellä Riittiin osallistumista Hirka pakenee Korppihoviin, jonka asukkaat kuuluvat aatteellisesti Yminmaan sisäiseen marginaaliryhmään. Hän tuntee sympatiaa Korppihovia kohtaan ja etsii sieltä lohtua itselleen. Mannfallassa oleskellessaan Hirka koki kaupungin vieraaksi Lindrin teetupaa lukuun ottamatta. Hirkan toiseuttaminen esiintyy siis vahvimmillaan keskustaan kuuluvalla alueella, josta kauemmas siirryttäessä hyväksyntä osaksi yhteiskuntaa voimistuu.

4.2 Toiseus primaarimaailmassa

Trilogian toisessa osassa Hirkan fokalisaatio alkaa hetkestä, jolloin hän on ehtinyt asua primaarimaailmassa jo useita kuukausia. Hirkan ensireaktio vieraiseen maailmaan täydentyy myöhemmin sisäisen fokalisaation ja muille hahmoille kerrotun tiedon välityksellä.

Hirka sijoitetaan myös primaarimaailmassa alimpaan yhteiskuntaluokkaan useista syistä, joista osa on versioita Yminmaan yhteiskunnallisista piirteistä. Yksi yhdistävä aihe toiseuteen Yminmaassa ja ihmisten maailmassa on kodittomuus. Primaarimaailmassa Hirka asuu kirkon ullakolla vapaaehtoistyötä vastaan, mikä tarjoaa hänelle samaan aikaan henkilökohtaisen tilan ja piilopaikan uteliailta katseilta. On jokseenkin ironista, että Hirka on päätenyt asumaan kirkkoon, kun ottaa huomioon hänen historiansa Yminmaassa. Maailmojen välisten erojen ja henkilötunnuksen puuttumisen myötä Hirkaa ei ole olemassa Yorkin tietojärjestelmässä. Hirka itse puhuu henkilötunnuksen kohdalla numerottomuudesta ja toteaa olevansa ”jo kuollut”, viitaten Rimen käyttämään sanontaan Kolkaggasta. ”Jo kuollut” tarkoittaa hänen olevan

näkymätön muille, sillä Yminmaassa Kolkaggan olemassaoloa pidetään pelkkänä hupuheena. Vieraiden asioiden sanoittaminen tuttuuden kautta auttaa Hirkaa sanalistamaan itselleen haastavia käsitteitä. Henkilötunnuksen sekä vanhempien puuttumisesta seuraa paljon kysymyksiä ja kirkossa vieraileekin sosiaalityöntekijä, joka haluaa keskustella Hirkan kanssa. Hirka pelkää tilanteen johtavan samanlaiseen karkoitamiseen kuin Yminmaassakin ja päättää lähteä kirkosta. "Kaikki oli ohi. Hän oli tullut tänne, koska oli luullut kuuluvansa tänne. Koska hän oli ihminen. Yksi heistä. Mutta täällä oli aivan samanlaista kuin Yminmaassa. Häntä jahdattiin samalla tavalla." (MÄ, 46.)²⁵

Ihmisten maailmassa Hirkaa pidetään eksoottisena toisena, joka on samaan aikaan alempiarvoinen ja toisaalta kiehtovana (Löytty 2005, 12). Hirkan alkuperän arvaileminen paljastaa samalla tietoa Yminmaasta ja sen kielestä. Kukaan paikallinen ei tunnista Hirkan käyttämää kieltä, mutta äänteissä ilmenee samankaltaisuutta norjaa ja islantia kohtaan. Samassa kirkossa vapaaehtoistyötä tekevä Jay arvelee Hirkan olevan sukua viikingeille, mikä viittaa aiemmin tulkitsemaani keskiaikaisen maailmankuvan jäljittelyyn Yminmaassa. Hirka opettelee paikallista kieltä, englantia, kirjoittamalla muistikirjaan oppimiaan sanoja ja niiden merkityksiä. Uusiin tapoihin sopeutumisen rinnalla muistikirjalla on lohduttava vaikutus, sillä Hirka toi sen mukanaan Yminmaasta. Sopeutuminen ei kuitenkaan tapahdu ilman toivoa siitä, että maailmoissa olisi jotain samaa. Tästä esimerkkinä Hirka pyytää Jayta etsimään puhelimeen kuvia kasvista, joka vastaisi ulkonäöltään kultakelloa. Pyyntö osoittaa, että Hirka tahtoi jatkaa parantajatoimintaansa primaarimaailmassa, mutta joutuu pettymään, kun kasvia ei ole olemassa.

Ihmisten maailmassa ollessaan Hirka ikävöi Yminmaan Mahdin villiinnyttämää luontoa eikä koe oloaan luontevaksi kaupungin keskustassa. Mahdin puuttuminen tekee maailmasta kuolleen Hirkan perspektiivistä. Hän paheksuu hautausmaata pitäen sitä hyvän viljelymaan tuhlaamisena. York muistuttaa Hirkaa Mannfallan väenpaljoudesta

²⁵ Alt var over. Hun hadde kommet hit fordi hun trodde hun hørte hjemme her. Fordi hun var et menneske. En av dem. Men det var akkurat det samme her som i Ymslanda. Hun var like jaget. (Råta, 34.)

Hirkan kaipaama tunne oli kuitenkin jäänyt puuttumaan. Tunne siitä, että oli kotona. Että oli osa perhettä. Siltä ei tuntunut. Ihmisiä oli aivan liikaa, eikä kukaan heistä tiennyt, keitä hänen sukulaisensa olivat. Hän oli edelleenkin muukalainen hullussa maailmassa. (MÄ, 30.)²⁶

Edeltävän sitaatin perusteella voidaan todeta, että Yminmaassa on huomattavasti vähemmän väkeä. Tästä syystä Hirka on olettanut, että voisi etsiä sukulaisiaan myös ihmisten maailmassa yksinkertaisesti kyselemällä.

Ensimmäisinä kuukausina Hirkalla on seuranaan lemmikkikorppi Kuro, jonka hän kesytti asuessaan Yminmaassa. Kuron sairastuttua Hirka pyytää apua isä Brodyilta, joka lupaa soittaa eläinlääkärille. Primaarimaailman luonto eroaa merkittävästi Yminmaasta, minkä todisteena on korpin fantastisuuden alentaminen haittaeläimeksi, jota ei oteta hoitoon. Hirka samaistaa itsensä Kuroon, kokien olevansa yhtä epätoivottu. Mahdin puuttuminen primaarimaailmasta pakottaa Kuron muuttamaan muotoa takaisin Naielliksi, joka osoittautuu Yminmaan myyttiseksi Näkijäksi ja Hirkan biologisen isän adoptioveljeksi. Kuron funktiona oli tuoda Hirkalle lohtua vierassa maailmassa, mutta muodonmuutoksen myötä korpin tuoma tuttuus poistuu ja tilalle muodostuu pelko tuntemattomasta. "Ainakaan hän ei ennen ollut aivan yksin. Hänellä oli ollut Kuro. Ystävä, joka tiesi hänen puhuvan totta, sillä he olivat tulleet yhdessä. Oli ollut jotain, mitä kutsua 'meiksi'. Nyt hän oli yksin." (MÄ, 95.)²⁷ Hirka joutuu siirtämään oman epävarmuutensa syrjään ja toimimaan Naiellin oppaana primaarimaailmassa. Tästä voidaan päätellä Hirkan sisäistäneen monia ihmisille ominaisia käyttäytymismalleja ja kulttuurisia piirteitä.

Yminmaan tavoin Hirkalta puuttuu primaarimaailmassa ydinperhe, jossa vanhemmat huolehtivat lapsistaan. *Mädässä* Hirka tapaa vihdoinkin ihmisten maailmaan karkotetun isänsä Graalin. Koska Graal ei pysty matkustamaan takaisin Umpirien maailmaan, käsittelen häntä yhtenä ihmisten maailmaan kuuluvista hahmoista. Suhde Graaliin on monimutkainen, sillä hän kokee isänsä olevan enemmän innoissaan ajatuksesta, että hänellä on perillinen kuin Hirkasta henkilönä. Hirka on vihainen

²⁶ Likevel, følelsen hun hadde lengtet etter, uteble. Følelsen av å være hjemme. Ha en familie. Det var ikke sånn. Det fantes altfor mange mennesker, og ingen av dem visste hvem hennes familie var. Hun var fortsatt en fremmed, i en vanvittig verden. (*Råta*, 23.)

²⁷ I det minste hadde hun ikke vært her helt alene. Hun hadde hatt Kuro. En venn som visste at hun snakket sant, for de hadde kommet hit sammen. De hadde vært et 'oss'. Nå var det bare henne. (*Råta*, 67.)

isälleen Rimen orjuuttamisesta nokan avulla eikä kykene ymmärtämään Graalin toimintatapoja. Hirkan äidin henkilöllisyys pysyvästi mysteeriksi, minkä takia Hirka kokee itsensä irralliseksi muista ihmisistä. Ihmiset, joihin Hirka luottaa primaarimaailmassa, ovat samankaltaisia juurettomia henkilöitä kuin Hirkakin.

Graalin sijaan Hirka samaistaa itsensä muihin primaarimaailmassa tapaamiinsa toiseutettuihin. Näistä merkittävin hahmo on Stefan, joka on Hirkan tapaan hybridi, jonka identiteetti ei noudata yksittäistä kansallisuutta vaan globalisoituneen primaarimaailman identiteettikäsitystä (Hall 1999, 58). Stefan kertoo itsestään piikikkääseen sävyyn, kuin uskoisi selvittäneensä lyhyessä ajassa Hirkan syvimmän olemuksen. Hirka puolestaan vastaa yhtä kärkkäästi takaisin ja osoittaa Stefanille, että ihmisten maailman ulkopuolella on paljon asioita, joita mies ei tiedä tai ymmärrä.

“Isäni oli ruotsalainen, äitini italialainen. Koti voi olla tuhat eri paikkaa, kunhan siellä on hotelli tai tuttuja. Ja olen käynyt noin kymmenessä Euroopan maassa viimeisimmän puolen vuoden aikana. Mutta se ei taida sanoa sinulle mitään?”

“Minun isäni oli Ulvheimista, ja äitiäni en tunne lainkaan. Olin nähnyt suuren osan Yminmaasta vaunuista käsin ennen kuin täytin kymmenen, ja olen kulkenut jalan Sokeainkorven halki. Mutta se ei taida sanoa sinulle mitään?” (MÄ, 99.)²⁸

Yminmaasta poikkeavia toiseuden tuottajia ovat muun muassa modernin teknologian vierasesineet. Näihin keksintöihin kuuluvat puhelimen, auton ja lentokoneen tapaiset laitteet. Modernit kulkuvälineet mahdollistavat nopeat siirtymät eri maiden välillä, minkä myötä Hirka matkustaa lentokoneella ja laivalla läpi Euroopan paetessaan sosiaalityöntekijöitä ja huumeriippuvaisia muistuttavia unohdettuja. Matkustuskulttuuri eroaa kovasti Yminmaasta, jossa Hirka on tottunut matkustamaan hevoskärryillä tai vaeltamaan jalan halutessaan olla huomaamaton. Lisäksi Yminmaassa matkustaminen tapahtuu aina mannerta pitkin, koska maakaistale on kokonaan meren ympäröimä.

²⁸ ”Min far var svensk, min mor var italiensk. Hjemme kan være tusen steder, så lenge det finnes hotell eller kjentfolk der. Og jeg har besøkt et titalls land i Europa det siste halve året. Men det sier deg ingenting, gjør det vel?”

“Min far var fra Ulvheim, min mor kjenner jeg ikke. Før jeg var ti, hadde jeg sett det meste av Ymslanda fra ei vogn, og jeg har gått gjennom Blindból, til fots. men det sier vel ikke deg noe heller.” (Råta, 70.)

Teknologian vieraus näkyy erityisesti modernien aseiden kohdalla. Stefan on hämmästynyt siitä, miten tyynesti Hirka suhtautuu käsiaseisiin. Hirka ei ole koskaan nähnyt pistoolia eikä tiedä miten sellaista käytetään, mutta Yminmaassa tuntemansa Kolkaggan myötä hän ei epäröi kantaa puukkoa mukanaan housunpuntissa. Hirka ei kannata puukkoa tappaakseen, mutta tämän periaatteen hän rikkoo puolustautuessaan unohdettuja vastaan. Lähtökohtaisesti puukkoa on mahdollista käyttää moneen tarkoitukseen, mutta primaarimaailman modernit aseet ovat pääosin tappamiseen tarkoitettuja. Hirka ei kuitenkaan moralisoi Stefania aseiden omistamisesta vaan suhtautuu niihin kuin mihin tahansa muuhun omaisuuteen.

4.3 Toiseus Dreysilissä

Yhtenäisyyden sijaan identiteetti muodostuu ajan myötä tiedostamattomissa prosesseissa ja täydentyy ulkopuolisten tapojen mukaan, sellaiseksi kuin kuvittelemme muiden näkevän meidät. Psykoanalyttisen näkökulman mukaan identiteettiä rakennetaan koko elämän ajan tavoitellen yhtä kokonaisuutta, jonka eri minuudet muodostavat. (Hall 1999, 39.) Hirkan identiteetikäsitys joutuu rajun muutoksen kohteeksi Umpirien maailmassa, jossa hän ei kuulu enää alimpaan yhteiskuntaluokkaan vaan yhteen Ginnungadin arvostetuimmista suvuista, minkä myötä hän saa myös korkea-arvoisen sukunimen biologisen isänsä perheen kautta. Dreysilissä ilmenee kuitenkin samankaltaisia piirteitä ulkopuolisuuden suhteen kuin kahdessa muussa maailmassa.

Hirka kuuluu yläluokkaiseen Umpireihin, joita kutsutaan nimellä Dreyrit eli ensimmäiset. Hirka on hybridi sekä kansalaisuutensa että yhteiskunnallisen asemansa suhteen. Häntä valmistellaan useita päiviä esittelytilaisuuteen Hodin talolle, joka on Ginnungadin ensimmäinen suku. Hirkan tulee näyttää vaikuttavalta, jotta Modrasmen talolla olisi mahdollisuus päästä takaisin paikallisen neuvoston jäseneksi. Sopeutuakseen Umpirien yhteiskuntaan Hirka saa avustajakseen sukunsa palvelijan Onin, joka jakaa lakkaamatta erilaisia käytösohjeita.

”...eikä sinun pidä yskiä, huokailla tai haukotella. Ei niin kauan kuin olet ylempi-arvoisten seurassa. Etkä tietenkään saa osoitella sormellasi! Etkä saa kääntää

selkääsi ennen kuin saat luvan, äläkä missään olosuhteissa näytä kulmahampaitasi.”

”Kulmahampaitani?” Hirka kohotti kulmakarvaansa.

”Voih...” Hento punerrus kohosi Onin kasvoille. ”Mutta onhan sinulla vähän niitä”, hän sanoi kuin korjatakseen jotain sopimatonta.

Hirka kuljetti kieltään hampaitaan pitkin. Ne eivät olleet sen terävämmät kuin ennenkään. ”Entä ruoka? En varmaan saa syödäkään toisten edessä?”

Oni painoi kätensä suulleen. ”Voi hyvän tähden... Ensimmäiset sinua armahakoot jos sen tekisit! Juhlat ovat ainoa poikkeus. [- -]” (MA, 85.)²⁹

Hirkan ja Onin suhde kuvastaa käsiteparia herrasväki/palvelusväki, mutta kumpikaan hahmoista ei asetu täydellisesti heille varattuun lokeroon. Onia voidaan pitää myös hybridinä, joka osoittaa ensimmäisyyttä neuvoessaan Hirkaa täysin arkisissa toimissa. Hirka sen sijaan ei ole tottunut käskyttämään palvelijoita eikä tunne asemaansa luontevaksi. Etsiessään omaa paikkaansa Modrasmen talossa ja isänsä perijänä, Hirka kokee uuden identiteettinsä ristiriitaisena eikä tunne kuuluvansa Umpirien maailmaan. Sisäisessä monologissa hän vertaa itseään Rimeen, jota on lapsesta asti kasvatettu sukunsa tuolinperijäksi.

Mitä hän siis täällä teki? Tämä ei ollut hänen kotinsa. Ei hänen perheensä. Ehkä veren kautta, mutta hänestä ei koskaan tulisi sellaista kuin he. Hän ei voinut elää täällä, tällaisessa yhteiskunnassa. *Rime on kasvanut tällaisissa olosuhteissa. Hän on An-Elderinejä.* (MA, 146.)³⁰

Hirka vastustaa Umpirien maailman arvohierarkiaa samaan tapaan kuin Yminmaasakin. Hän hakeutuu toistuvasti muiden toiseutettujen seuraan ja vierastaa korkeaa asemaansa Ginnungadissa, joka vastaa Yminmaan Jäämuuria. Hirkan saavuttua korpinkehien läpi Dreysíliin häntä vastassa on pieni joukko Umpireja, joista yksi ampuu nuolen Hirkaa kohti tappaessaan toisen miehen. Nuolen ampunut mies, Kolail, kuuluu arvohierarkian pohjalle langenneisiin ja Hirka määrätään valitsemaan rangaistus,

²⁹ ”...Og du skal ikke hoste, sukke eller gjespe. Ikke så lenge du er i selskap med noen av høyere rang. Og ingen peking, naturligvis! Du må heller ikke snu ryggen til før du har fått tillatelse, og du må under ingen omstendighet vise hoggtenner.”

”Hoggtenner?” Hirka løftet et øyenbryn.

”Åh...” Et skjær av rosa vokste fram i ansiktet hennes. ”Men du har jo antydning til dem”, sa hun, som om hun hadde sagt noe som måtte reddes inn.

Hirka lot tunga løpe over tennene. De var ikke kvassere enn de alltid hadde vært.

”Hva med mat? Jeg kan vel ikke spise foran noen heller?”

”Oni la hånden for munnen. ”Åh himmel... Måtte de første være deg nådig om du gjorde det! Det eneste unntaket er festene. [- -]” (Evna, 63.)

³⁰ Så hva gjorde hun her? Dette var ikke hennes hjem. Ikke hennes familie. Kanskje i blod, men hun kunne aldri bli som dem. Hun kunne ikke overleve her, i et sånt samfunn.

Dette har Rime vokst opp med. Han er en An-Elderin. (Evna, 101.)

joka vastaa miehen huolimattontta käytöstä. Dreysilissä toisen Umpirin tappaminen on hirvittävä rikos, mutta Hirka ei tuomitse murhamiehiin kuuluvaa Kolailia vaan tekee hänestä palvelijansa. Hirkan reaktio Kolailin toimintaan on neutraali, sillä Yminmaassa asuessaan hän tottui tappamiseen Rimen Kolkagga-jäsenyyden kautta. Hirkan näkökulman kerronnassa Kolailin nimestä on jätetty muiden käyttämä Kes-etuliite pois, paitsi silloin, kun hän puhuttelee tätä muiden hahmojen kuullen. Kes-etuliite viittaa siihen, että henkilö kuuluu yhteiskunnan langenneisiin, jotka kantavat otsallaan teräspisaraa merkkinä rikoksistaan. Toiminnallaan Hirka kieltäytyy noudattamasta maailmassa vallitsevia normeja.

Matkalla Ginnungadiin Hirka ei kykene syömään, sillä tietä ympäröivä luonto on paljasta eikä hän voi ruokailla umpirien tapaan kynsillään. Vaelluksen ensimmäisellä tauolla Hirka nesteyttää itseään syömällä lunta, kunnes nielee ylpeytensä ja pyytää apua Kolaililta, joka sulattaa lunta kynsillään. Hirka imee vettä Kolailin kynsistä, rikkoen tietämättään yhteiskunnassa vallitsevaa arvojärjestystä. Erityisesti vastaanotokompaniaa johtava Skerri on raivoissaan Hirkan käytöksestä, jota hän pitää suvun aseman häpäisemisenä: "Sinä et koske langenneisiin! Et nolaa taloasi!" (MA, 51.)³¹ Umpireille ei ole tyypillistä pyytää apua muilta, koska se tarkoittaisi heikkouden myöntämistä ja heille on tärkeää ylläpitää vaikutelmaa järkkymättömästä voimakkuudesta. Lisäksi Skerrin henkilökohtainen kauna³² Hirkaa kohtaan tekee hänen käytöksestään muita Umpireja jyrkemmän eikä hän epäröi mielenpiteensä kertomista.

Hirkan hybridi luonne näkyy myös ulkoisesti, sillä hänessä yhdistyy kahden toisistaan poikkeavan kansan piirteitä. Hirkan ulkonäkö muistuttaa eniten ihmistä ja häneltä puuttuu umpireille ominaiset maidonvalkeat silmät ja petomaiset kynnet, joilla Umpirit syövät ruokansa. Kelpaamattomuus ulkoisesti muistuttaa Hirkaa siitä, miten epäluuloisesti väki kohteli häntä Yminmaassa hännättömyyden vuoksi.

Skerri kohotti leukaansa. Hän katsoi Hirkaa nenänvarttaan pitkin kuin vähäilyistä. "Olet kuin ne! Katso itseäsi! Sinulla on niiden silmät. Sinulla ei ole kynsiä. Ei hampaita. Olet hidas. Heikko. Surkea, niin kuin ne. Olet enemmän ihminen kuin Umpiri. Etkä puhu kuin eläinten kieltä."

³¹ "Du rører ikke de falne! Du ydmyker ikke ditt hus!" (Eöna, 39.)

³² Skerri on rakastunut Graaliin ja Hirka elävä muistutus siitä, että Graal on ollut toisen naisen kanssa.

Hirka tunsu kasvojensa jähmettyvän. Häpeä tuli hiipien kuin hän olisi lentänyt ajassa taaksepäin. Hän oli Elveroassa. Isän kanssa, joka oli aina koettanut kätkeä Hirkan, koska tiesi, mikä tämä oli. Ilumen kanssa, joka torjui hänet kun hän kysyi Rimeä. Hän oli hirviö. Hännätön odininlapsi. Täälläkin. (MA, 39.)³³

Ainoa sukulaisuussuhdetta vahvistava ulkoinen piirre on Hirkan punaiset hiukset, jotka ovat samanlaiset kuin hänen isänsällä Raunilla. Toinen Hirkalle edullinen asia on hänen nuori ikänsä, sillä umpireille on tärkeää näyttää nuorelta ja voimakkaalta. Umpirit eivät ikäänny samaan tapaan kuin yminmaalaiset ja ihmiset ja voivat elää tuhansia vuosia, joten Hirka on näin ollen nuorin Umpiri pitkään aikaan. Korpista syntymisen jälkeen Hirka näyttää hetkellisesti samalta kuin muutkin Umpirit, mutta hänen silmänsä muuttuvat myöhemmin takaisin vihreiksi. Hirkan ulkonäköä muokataan erilaisin kampauksin ja vaihtamalla vaatetus Umpirille sopivammaksi. Ilmaston kylmyydestä huolimatta paikallisten pukeutumista kuvataan niukaksi, minkä tarkoituksena on esitellä lihaksikkuuden lisäksi pelottomuutta.

Hirka kiskoi hamettaan. Hän koetti peittää reitensä, mutta turhaan. Hän oli enemmän alaston kuin pukeissa. Vaatteita ei ollut tehty lämmittämään tai suojaamaan. Ne oli tehty pelottamaan. Esittelemään lihaksia. Ylivertaisuutta. Hirkan yllä ne muutuivat vitsiksi. Mustaliekki olisi nauranut. (MA, 209.)³⁴

Mustaliekkin mainitseminen viittaa Yminmaan Kolkagga-armeijaan, jonka pukeutuminen ja varusteet ovat täysin päinvastaisia verrattuna Umpireihin. Kolkaggan jäsenillä on peittävä, kokomusta asu ja runsaasti aseita, Umpireilla ainoa sallittu apuväline on sauva. Dreysíllissä aseiden kantaminen merkitsee pelkäämistä, sauva sen sijaan on vain viaton esine, josta voi olla hyötyä. Umpirien maailmassa aseet on tarkoitettu alemman yhteiskuntaluokan jäsenille. Hirka kapinoi tätäkin sääntöä vastaan kantamalla salaa puukkoa.

³³ Skerri løftet haka. Så ned på henne langs neseryggen som om hun var idiot. "Du er som dem! Se på deg selv! Du har øyne som dem. Du har ingen klør. Ingen tenner. Du er treig. Veik. Yngelig, som dem. Du er mer menskr enn Umpiri. Og du snakker ikke annet enn dyremål." Hirka kjente ansiktet stivne. Skam kom krypende, som om hun hadde blitt kastet tilbake i tid. Hun var i Elveroa. Med far som alltid hadde forsøkt å gjemme henne fordi han skjønte hva hun var. Med Ilume som avviste henne da hun spurte etter Rime. Hun var udyret. Det halehause odinsbarnet. Også her. (Evna, 31.)

³⁴ Hirka trakk i skjørtet. Forsøkte å dekke lårene, til ingen nytte. Hun var mer naken enn påkledd. Klærne var ikke skapt for å gi varme eller beskyttelse. De var skapt for å skremme. Vise muskler. Overlegenhet. På henne ble de en spøk. Svarteld ville led. (Evna, 146.)

Hirkan symbolinen ylösnousemus tapahtuu elävältä hautaamisen seurauksena (MA, 272). Skerrin toiminta Hirkaa kohtaan on aluksi enimmäkseen henkistä väkivaltaa, kunnes hän heittää Hirkan kaupungin alamaailmassa sijaitsevaan kuoppaan ja lapio multaa päälle. Skerrin teko on erityisen vastenmielinen, ottaen huomioon Hirkan kulttuurisen taustan. Yminmaan hautausperinteiden mukaan vainajat tulee polttaa ja muuta menettelytapaa pidetään sivistymättömänä. Elävältä hautaamisen jälkeen Hirka hakeutuu paikallisen Näkijän luokse voidakseen syntyä korpista ja pelastaa Rimen, mutta taustalla vaikuttaa voimakas tahto olla osa yhteisöä, sillä hän on kyllästynyt kuulemaan muilta, ettei kuulu Umpirien maailmaan. Taustalla on toinenkin motiivi Hirkan toiseuteen liittyen. Hirka, joka ei ole koskaan syleillyt Mahtia, tahdo pelastaa maailmat ja antaa Mahdin takaisin Umpireille. Hirkan tavoite antaa Mahti kaikille perustuu siihen, että hän on koko elämänsä jäänyt ilman sitä, eikä tahdo samaa kohtaloa muille. Mahti on kuulunut pitkään Yminmaan etuoikeuksiin, vaikka se on alun perin varastettu Umpireilta. Tehtävänsä varten Hirka päättää syntyä uudestaan, jotta tuntisi olevansa oikea henkilö johtamaan sukulaisensa Yminmaahan. Mahdin tunteminen tuo mukanaan kokemuksen ensimmäisiin kuulumisesta, niin Umpirien yhteiskunnassa kuin toiseuden vastinparissa.

Eri kansalaisuudet korostavat Hirkasta eri luonteenpiirteitä ja saavat hänet toimimaan niiden mukaan. Ristiriitainen identiteettikokemus synnyttää rinnakkaisia minuuksia, joista muodostuu yhtenäinen kokonaisuus (Hall 1999, 39). Korpista syntymisen seurauksena Hirkan aistihavainnot korostuvat Umpirien tapaan ja hänen kykenee näkemään Mahdin maassa kiemurtelevat suonet. Hirkan käytös muuttuu Mahdin vaikutuksesta raaemmaksi: ihmisten maailmassa ollessaan Hirka tappaa miehen suojelakseen itseään, Yminmaassa hän tappaa Neuvostoa korruptoineen Darkdaggarin silkasta vihasta ja kokee olevansa oikeutettu tekemään niin. Ginnungadissa vietetyn ajan jälkeen Hirka on sisäistänyt Kolailin toisteleman sanonnan "kaneja kuolee". "[-] 'Kaninit, jotka viimeksi vaihtavat turkkia, kuolevat', hän sanoi. Nehän muuttuvat talvella valkoisiksi, eikö niin? Ja ne, jotka vaihtavat väriä liian myöhään, ovat pedoille helppoja nähdä." (MA, 375.)³⁵ Sanonta pitää sisällään oletuksen kanien kohtalosta, mutta

³⁵ "[-] 'Kaniner som senest skifter pels er de som dør', sa han. De blir lysere om vinteren, ikke sant? Og dersom de er sent ute, så blir de lettere sett av rovdyr.'" (Evna, 254.)

lopulta turkin vaihtamisen ajankohdalla ei ole väliä, koska tulevaisuutta ei voi ennustaa. Korpista syntymistä voidaan pitää Hirkan kohdalla tapahtuvana turkin vaihtamisena. Yminmaalaiset ovat aina pitäneet Hirkaa hirviönä, joten hän sallii itsensä toteuttaa ulkopuolisten luomaa identiteettiä. Verenheimoinen käytös on Hiralle hyvin epätyypillistä. Etenkin Rimen toiminta Kolkaggan riveissä on saanut osakseen paheksuntaa Hirkalta, sillä hän ei usko tappamisen olevan oikein. Hirka asettuu tavanomaisesti parantajan rooliin, mutta Mahdin vuoksi hän on valmis vuodattamaan verta. Sekä Yminmaassa että Dreysilissä vallitsee yleinen harhaluulo siitä, että veri ruokkii Mahtia paremmin kuin mikään muu. Tästä syystä Hirka on valmis jopa kansojen väliseen sotaan, perimmäisenä tarkoituksenaan pelastaa Mahti. Hirka osoittaa tietynlaista välinpitämättömyyttä Yminmaan kohtalosta, minkä tulkitsen yhdeksi jatkuvan toiseuttamisen vaikutuksista.

5 PÄÄTÄNTÖ

Tutkielmani tavoitteena on ollut eritellä *Korpienkehien* päätapahtumapaikkana toimivan Yminmaan kulttuurisia ja luonnollisia rakenteita postmodernistisen fantasiakirjallisuuden näkökulmasta. Kulttuurisista ilmiöistä olen käsitellyt Neuvoston rinnalla Mannfallan ja Korppihovin välistä konfliktia, Yminmaan arvoperustaa ja luomismyytin yhteiskunnallista asemaa. Luonnon rakenteita ja sekundaarisen maailman rajoja olen tulkinnut suhteessa Mahtiin sekä kosmologisen näkökulman periaatteisiin. Edellä mainitut rakenteet muovaavat Hirkan identiteettiä ja sitä kautta tuottavat kokemuksen toiseudesta.

Yminmaassa toteutuvat primaarimaailman oletusarvojen muutokset ja sekundaariselle maailmalle ominaiset todellisuudesta poikkeavat elementit. Fantasian postmodernistisesta luonteesta huolimatta Yminmaa jäljittelee primaarista maailmaa erityisesti kulttuurisen rakenteensa kautta. Yminmaan yhteiskunta jälleenrakentaa keskiaikaista maailmankuvaa, etäännyttäen lukijan sekä ajassa että paikassa ja lisää siten fantasian tuntua. Trilogian keksitty mytologia lainaa joitakin aineksia pohjoismaisesta myyttiperinteestä, minkä olen osoittanut myös aiemmin kandidaatintutkielmassani. Näkijän luomismyyttiä ylläpidetään aktiivisesti erilaisten rituaalien, kulttuurituotteiden ja sanontojen myötä. Tarinamaailman johdonmukaisuudessa esiintyvät säröt ovat kertomuksen sisäisiä häiriöitä, joiden tarkoituksena on horjuttaa fiktiivistä yhteiskuntaa ja tuottaa sen toimintaan uskottavia muutoksia. Merkittävimpiin häiriöihin kuuluvat Näkijä-myytin murtaminen sekä korpienkehien avaamisen mahdollistama maailmojen välillä matkustaminen.

Sekundaarinen Yminmaa muotoutuu suurelta osin keksityn menneisyyden ja fokalisoijan havaintojen varaan. Maailmanrakentamisen tärkeimpänä keksintönä voidaan pitää Mahtia, joka antaa kohdeteoksille niiden fantastisen luonteen. Mahti esitetään teoksissa melko abstraktina, minkä vuoksi sen kuvaaminen fokalisoijan kautta on erityisen tärkeää. Korpinkehillä on merkittävä rooli sekundaarisen maailman rajaportteina, joiden tarkoituksena on estää fantastisuutta vuotamasta muihin maailmoihin.

Olen osoittanut tutkielmassani, että Yminmaan kulttuurisella rakenteella on merkittävä vaikutus Hirkan toiseuden kokemukseen. Teoksissa esiintyy toiseuttavia tapoja muun muassa ulkonäköön, yhteiskunnalliseen luokkaan ja hybridiyteen liityen. Huolimatta siitä, että Hirka on puoliksi ihminen, hän samaistaa itsensä yminmaalaisiin ja Umpireihin, joiden yhteiskunnat ovat kulttuuriselta rakenteeltaan traditionaalisia. Primaarimaailma sen sijaan edustaa modernia yhteiskuntaa, jossa Hirkan toiseus ilmenee vastakkainasetteluna ihmisen ja teknologian välillä. Tulkintani mukaan toiseus Yminmaassa ja Dreysilissä on samankaltaista niin yhteiskunnallisesti kuin Hirkan ulkoisten ominaisuuksien suhteen. Hirkan kokemalle toiseuden tunteelle yhteistä on juurettomuus, vaikka hän löytääkin trilogian aikana biologisen isänsä lisäksi muita sukulaisiaan. Toiseuden tunne syntyy muiden hahmojen arvottavan katseen sekä Hirkan omien kokemusten seurauksena.

Maisterintutkielma ei mitenkään pysty kattamaan kaikkea tutkimusaiheeseen liittyvää, joten olisi hedelmällistä syventää analyysia esimerkiksi väitöskirjassa. Tutkimusta voisi laajentaa tarkastelemalla myös Umpirien maailmanrakentamista ja vertailemalla sitä Yminmaahan. Kohdeteoksissa esiintyvien maailmojen valtasuhteiden tarkempi käsitteleminen olisi oivallinen lisäys aiheeseen, sillä vallan käytöllä on suuri merkitys niin fantasiakirjallisuuden kuin toiseuden teorian kentällä. Hahmojen yhteiskunnallisia asemia olisi mahdollista tutkia rinnastamalla Hirkan ja Rimen tuottamat fokalisaatiot keskenään ja pohtia sitä kautta, miten heidän kokemuksensa eroavat sekä sivuavat toisiaan. Laajempaa tutkimusta Pettersenin fantasiauniversumista olisi mahdollista tehdä *Korpinkehien* jälkeen aloitetun *Vardari*-trilogian valmistuttua.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Ensisijaiset lähteet

Pettersen, Siri. 2015a. *Odininlapsi*. [=O] (*Odinsbarn*, 2013.) Suom. Eeva-Liisa Nyqvist. Helsinki: Jalava.

Pettersen, Siri. 2016a. *Mätä*. [=MÄ] (*Råta*, 2014.) Suom. Eeva-Liisa Nyqvist. Helsinki: Jalava.

Pettersen, Siri. 2016b. *Mahti*. [=MA] (*Evna*, 2015.) Suom. Eeva-Liisa Nyqvist. Helsinki: Jalava.

Toissijaiset lähteet

Pettersen, Siri. 2013. *Odinsbarn*. Oslo: Gyldendal.

Pettersen, Siri. 2014. *Råta*. Oslo: Gyldendal.

Pettersen, Siri. 2015b. *Evna*. Oslo: Gyldendal.

Tutkimuskirjallisuus

Attebery, Brian. 2014. *Stories about stories: fantasy and the remaking of the myth*. Oxford; New York: Oxford University Press.

Ekman, Stefan. 2010. "Writing Worlds, Reading Landscapes: An Exploration of Settings in Fantasy." Thesis. Languages and Literature. Göteborgs Universitetsbibliotek. Luettu 23.3.2022.
<https://lup.lub.lu.se/search/publication/1670921>.

Ekman, Stefan & Audrey Isabel Taylor. 2016. "Notes toward a critical approach to worlds and world-building." *Fafnir* vol. 3, 3: 7–18. Luettu 23.3.2022.
<http://journal.finfar.org/articles/660.pdf>.

Fokin, Rebecka. 2020. "Hon är dem alla. Ekofeministiskt flickskap i Siri Pettersens fantasytrilogi Ravneringene." *Idunn*: Barnelitterært forskningstidsskrift, pp 1–10. Scandinavian University Press. Luettu 21.4.2022.
<https://doi.org/10.18261/issn.2000-7493-2020-01-08>.

- Hall, Stuart. 1999. *Identiteetti*. Suom. ja toim. Mikko Lehtonen ja Juha Herkman. Tampere: Vastapaino.
- Hassler, Lynn. 2008. *The raven: soaring through history, legend and lore*. Tucson, Arizona: Rio Nuevo Publishers.
- Herman, David. 2009. *Basic elements of narrative*. Chichester; U.K, Malden; MA: Wiley-Blackwell.
- Jackson, Rosemary. 2003. *Fantasy: the literature of subversion*. London: Routledge.
- James, Edward & Farah Mendlesohn. 2012. "Introduction." Teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, toim. Edward James & Farah Mendlesohn, 1-4. Cambridge; New York: Cambridge University Press.
- Juvonen, Sanna-Kaisa. 2018. "Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain lainattua." Mahdottoman maailman luominen fantasiakirjallisuudessa." Kandidaatintutkielma. Kirjoittaminen. Jyväskylän yliopisto. Luettu 20.2.2022. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/62808>.
- Kinnunen, Jasmin. 2021. "Voisit olla kaunis olento ilman noita demonisia silmiäsi" Toiseuden kokemukset ja niiden syyt Erika Vikin Kaksosauringot-fantasiatrilogiassa." Pro gradu -tutkielma. Kirjallisuus. Jyväskylän yliopisto. Luettu 23.3.2022. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/74685>.
- Korhonen, Pekka. 2005. "Maailmankarttojen fantasiat." Teoksessa *Totutun tuolla puolen*, toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala, 19-32. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Korpua, Jyrki, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo. 2021. "Johdanto - fantasiasta." Teoksessa *Fantasia - Lajit, ilmiö ja yhteiskunta*, toim. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo, 9-20. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kukkonen, Pirjo & Nyqvist, Eeva-Liisa. 2021. "Fantasysemiosfärer i översättning - En fallstudie: Språk- och kulturspecifika översättningsstrategier i den norska fantasytrilogin Ravneringene och dess finska översättning Korpinkehät." *Folkmålsstudier: Meddelanden från Föreningen för Nordisk Filologi*, 59, 41-70. Luettu 25.4.2022. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/338780/Fantasysemiosf_rer_i_overs_tning.pdf?sequence=1.
- Kuusisto, Pekka. 2021. "Mielikuviutus rakenteena - strukturalistisen fantasiakäsityksen lähtökohtia ja tutkimuksen linjoja." Teoksessa *Fantasia: lajit, ilmiö ja yhteiskunta*, toim. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo, 373-409. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

- Landro, Hanne. 2017. "Det var en gang et menneske... En undersøkelse av helten som appellinstans i Odinsbarn av Siri Pettersen." Master's thesis. Nordic literacy studies. University of Stavanger. Luettu 21.4.2022.
<https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/2447296>.
- Lindow, John. 2002. *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford; New York: Oxford Univeristy Press.
- Luthi, Daniel. 2014. "Toying with Fantasy: The Postmodern Playground for Terry Prachett's Discworld Novels." *Mythopoeic Society* vol. 33, 1. Luettu 20.5.2022.
<https://dc.swosu.edu/mythlore/vol33/iss1/8/>.
- Löytty, Olli. 2005. Johdanto: toiseuttamista ja tilakurittomutta. Teoksessa *Rajanylityksiä. Tutkimusreittejä toiseuden tuolle puolen*, toim. Olli Löytty, 7-24. Helsinki: Gaudeamus.
- Mikkonen, Jenna. 2020. "Pohjoisen mytologian uudelleenkirjoittamista Siri Pettersenin teoksessa Odininlapsi." Kandidaatintutkielma. Kirjallisuus. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/69142>.
- Mitchell, Allan J. 2014. *Becoming Human: The Matter of the Medieval Child*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Mitchell, Stephen A. 2011. *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Pettersen, Siri. 2021. *Rautasusi*. (Jernulven, 2021.) Suom. Eeva-Liisa Nyqvist. Helsinki: Jalava.
- Pettersen, Siri. 2022a. "The Raven Rings." Luettu 23.3.2022.
<https://www.siripettersen.com/theravenrings>.
- Pettersen, Siri. 2022b. "Awards." Luettu 23.3.2022.
<https://www.siripettersen.com/awards>.
- Pulkkinen, Johannes. 2020. "Fantasiamailman luominen kirjoitusprosessina." Pro gradu -tutkielma. Kirjoittaminen. Jyväskylän yliopisto. Luettu 20.2.2022.
<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/69206>.
- Rana, Marion. 2009. *Creating Magical Worlds: Otherness and Othering in Harry Potter*. Frankfurt am Main: Peter Lang cop.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. 1991. *Kertomuksen poetiikka*. (Narrative fiction: contemporary poetics, 1989.) Suom. Auli Viikari. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

- Sisättö, Vesa. 2006. "Fantasia ja fantasiakirjallisuus." Teoksessa *Ihmeen tuntua: näkökulmia lasten- ja nuorten fantasiakirjallisuuteen*, toim. Anne Leinonen & Ismo Loivamaa, 9–19. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Todorov, Tzvetan. 1975. *The fantastic: a structural approach to a literary genre*. (*Introduction à la littérature fantastique*, 1970.) Käänt. Richard Howard. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Tolkien, J. R. R. 2002. "Saduista." Suom. Vesa Sisättö. Teoksessa *Puu ja lehti*, 17–107. Juva: WS Bookwell Oy.
- Wolf, Mark J. P. 2012. *Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation*. New York; Abingdon, Oxon: Routledge.
- Vardehaug, Charlotte Botillen. 2013. "I Seerens navn: En analyse av troen på Seeren i Odinsbarn (2013) av Siri Pettersen." Master thesis. Nordisk litteratur. Universitet i Oslo. Luettu 23.3.2022.
<https://www.duo.uio.no/handle/10852/61515>.
- Vişovan, Cristina. 2017. "Re-writing Old Norse Mythology - Siri Pettersen's Odinsbarn." *Studia Universitatis Babeş-Bolyai - Philologia* 3: 167–180. Luettu 20.2.2022. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=578286>.

