

Lauri Korkeaniemi

MAGIA NARRATIIVISENA TYÖKALUNA
Magian merkitys kerronnassa Margaret Weisin teoksessa
Hengen Miekka

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Kandidaatintutkielma
Toukokuu 2020

TIIVISTELMÄ

Lauri Korkeaniemi: Magia narratiivisena työkaluna. Magian vaikutus kerrontaan Margaret Weisin teoksessa *Hengen Miekka*
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Kirjallisuustiede
Toukokuu 2020

Tutkimuksessani tarkastelen magian merkitystä kerronnallisena elementtinä Margaret Weisin fantasiateoksessa *Hengen Miekka* (1998/1999). Pyrin osoittamaan, minkälaisia vaikutuksia magian läsnäololla on kerronnan rakenteisiin ja teoksen kuvaamiin hahmoihin. Haluan näin tuoda esille magian fantasialle ominaisena erityispiirteenä.

Hyödynnän tärkeimpänä A.J. Greimasin narratologista aktanttimallia, jossa määrittelee kerronnan hahmoja käsitteiden aktantti ja aktori (engl. *actant* ja *actor*) kautta. Niiden avulla Greimas osoittaa että hahmoja voidaan tarkastella sekä kerrontaa edistävinä funktioina että yksilöllisesti ja uskottavasti esitettyinä henkilöinä. Tarkastelen magian vaikutuksia hahmoihin niiden kautta, ja otan samalla kantaa lajityypin tutkimuksessa aiemmin esitettyyn näkemykseen ettei fantasia sisältäisi uskottavasti kuvattuja henkilöitä. Hahmojen uskottavaan esitykseen sekä teoksessa esiintyvän magian tarkempaan määrittelyyn hyödynnän Farah Mendlesohnin määritelmää Immersiivisestä fantasiasta, sekä kirjailija Brandon Sandersonin kehittämiä Kovan ja Pehmeän Magian käsitteitä.

Tutkimukseni kautta osoitan magian olevan olennainen elementti *Hengen Miekan* kerronnan sekä myös hahmojen kannalta. Magia ja sen kautta saavutettava valta ovat teoksen päähenkilö Raistlin Majeren tärkein päämäärä, ja teos kuvaa hänen pyrkimystään sen tavoitteluksi. Magian läsnäolo aiheuttaa myös pysyviä muutoksia hahmojen kerronnallisissa rooleissa, päähenkilön ulkonäössä ja hänen suhteessaan muihin hahmoihin. Nämä muutokset eivät olisi mahdollisia ilman magiaa, eli *Hengen Miekan* kuvaamaa tarinaa ei voitaisi kertoa ilman sen läsnäoloa. Käyttämäni näkökulmaa on mahdollista hyödyntää fantasiassa esiintyvän magian tarkempaan määrittelyyn, samoin kuin sen vaikutuksiin temaattisen tai hahmojen psykoanalyttisen tutkimuksen kautta.

Avainsanat: Fantasia, magia, actant, Greimas, Mendlesohn

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Teoria	3
	2.1 Aktantit ja aktorit	3
	2.2 Immersiivinen fantasia ja Sandersonin Lait	5
3	Säännönmukainen magia	8
4	Magian vaikutus aktantteihin	11
	4.1 Aktanttien jakautuminen <i>Hengen Miekassa</i>	11
	4.2 Hahmon roolin muutos	13
5	Magian vaikutus aktoreihin	15
	5.1 Uskottavat hahmot fantasiassa	15
	5.2 Magian muuttamat hahmot	16
6	Johtopäätökset	20
	Lähteet	22

1 Johdanto

Fantasiakirjallisuus kuuluu esimerkiksi tieteisfiktion ja kauhun rinnalla spekulatiiviseen fiktion, joka tarjoaa lukijoille arkitodellisuuteen verrattuna hyvin epätodennäköisiä tai suorastaan mahdottomia kokemuksia. Niistä fantasia mielletään yleisesti eskapistiseksi kirjallisuudeksi. Se tarjoaa mahdollisuuden paeta arkitodellisuutta ihmeelliseen ja taianomaiseen satumaailmaan, jota ei ole kahlittu arkipäiväiseen 'pitkästyttävään' säännönmukaisuuteen. Malliesimerkkeinä ovat lajityypin perustuksia valaneet kirjailijat kuten J.R.R. Tolkien ja C.S. Lewis. Fantasiakirjallisuus sisältäisi siis lähinnä helposti ymmärrettäviä, arvoltaan jopa lapsellisia kertomuksia. Tämä määritelmä on kuitenkin huomattavasti murtunut tuorempien fantasiateosten kautta, jotka hyödyntävät fantasian ihmeellistä tai taianomaista kerrontaa käsitelläkseen inhimillistä kokemusta tavalla, johon realistinen kirjallisuus ei samalla tavalla kykenisi. Enää fantasiaa ei välttämättä nähdä vain uudelleenkirjoitettuna satuina tai haavekirjallisuutena, vaan sen katsotaan sisältävän aivan yhtä vakavien ja tärkeiden aiheiden kuvauksia kuin muutkin kirjallisuuden lajityypit.

Tässä kandidaatintutkielmassani lähestyn fantasiaa narratologisen tutkimuksen näkökulmasta osoittaakseni kuinka lajityypin sisältämät yliluonnolliset tai mahdottomat, eli fantastiset piirteet ovat olennaisia teoksen kerronnan ja käsittelemien teemojen kannalta. Tarkoituksenani on osoittaa, kuinka magian läsnäololla on selkeä vaikutus ja se mahdollistaa näin muista lajityypeistä eroavaa kerrontaa. Tämä tapahtuu hyödyntäen Margaret Weisin teosta *Hengen Miekka* (1999, myöhemmin HM) joka kuuluu *Dragonlance*-kirjasarjaan. *Hengen Miekka* on tarina Raistlin Majeresta, hänen kasvamisestaan velhoksi sekä suhteestaan kaksoisveljeensä Caramon Majereen. Kaksoiset ovat eläneet koko lapsuutensa ja nuoruutensa rinnakkain auttaen toisiaan. Laiha ja heikko Raistlin omaa terävän älyn, kun taas väkivahva Caramon on mieleltään yksinkertainen ja hyväuskoinen. Siinä missä Caramon rakastaa veljeään ja pyrkii aina auttamaan tätä, Raistlin tuntee sitkeää kateutta Caramonia kohtaan ja kokee olevansa kaikessa veljeään vähäisempi. Kun Raistlin lapsena pääsee synnyntäisten kykyjensä ansiosta velhon oppiin, hän löytää magiasta mahdollisen pelastuksen elämälleen. Sen avulla hän katsoo voitavansa saada osakseen kunnioitusta jatkuvan pilkan ja vähättelyn sijaan, ja myös irtautuvansa terveytensä pakottamasta tarpeesta tukeutua Caramoniin. Samalla kuitenkin magia tarjoaa Raistlinille mahdollisuutta valtaan, jota hän huomaa

janoavansa yhä enemmän ja enemmän. Magia on teoksessa tärkeässä osassa paitsi Rastlinin niin myös muiden hahmojen näkökulmasta. Sen vaikutuksesta kaksosten välillä vaikuttavat tunteet, niin hyvät kuin huonotkin, voimistuvat kunnes Raistlin osallistuu lopulta velhojen Kokeeseen, jossa hän voi epäonnistuessaan menettää henkensä.

Aluksi määrittelen käyttämäni teoreettiset työkalut. Tärkeimpänä narratologisena teoriana hyödynnän A.J. Greimasin tutkimusta kirjallisesta kerronnasta löydettävistä funktioista ja niiden suhteesta toisiinsa. Greimasin malli käsittelee pääosin näitä funktioita kerronnan rakenteen osina, mutta se sisältää myös tavan tarkastella näiden funktioiden toteutumista tarinan tasolla ja sille ominaisia yksityiskohtia hyödyntäen. Hyödynnän myös Farah Mendlesohnin määritelmiä fantasian esittämistä fiktiivisistä maailmoista ja niiden sisältämistä piirteistä, sekä kirjailija Brandon Sandersonin sääntöjä fantasiakirjallisuudessa ilmenevää magiaa varten. Luvussa 3 määrittelen miten *Hengen Miekka* rakentaa teoksen maailmaa sekä miten se esittää siinä olennaisesti esillä olevan magian. Luvussa 4 käsittelen mitä määriteltyjä kerronnallisia funktioita *Hengen Miekasta* voidaan löytää ja luvussa 5 hahmojen kuvausta sekä toimintaa tarinan tasolla, ja sitä minkälaisia vaikutuksia magialla voidaan katsoa olevan niihin.

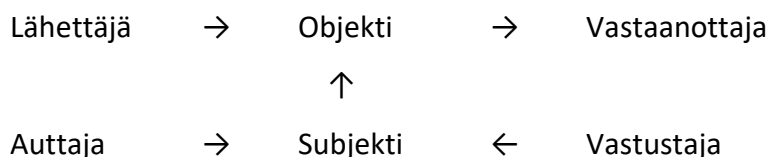
2 Teoria

2.1 Aktantit ja aktorit

Narratologinen eli kerronnan rakenteita käsittelevä kirjallisuudentutkimus on kehittynyt strukturalismista sekä venäläisestä formalismista. Omana tutkimussuuntanaan narratologian katsotaan alkaneen Vladimir Proppin 1928 julkaisemasta tutkimuksesta *Morphology of the folktale (Morfologija skazki)*, jossa Propp erittelee venäläisissä kansansaduissa ilmeneviä kerronnallisia yhdenmukaisuuksia. Kyseinen tutkimus todisti, että kerrontaa on mahdollista jakaa pienempiin toiminnallisiin osiin ja niiden järjestystä sekä merkitystä voidaan määritellä kerronnan kannalta. Propp osoittaa, kuinka saduissa ilmenevät tarinan funktiot eli hahmojen suorittamat, kerronnallisesti merkittävät teot tai tapahtumat ovat yhdenmukaisia riippumatta siitä, minkälainen hahmo kyseisen funktion suoritti; ne edistivät satua aina samanlaisella tavalla eteenpäin. Vaikka sadut eivät aina sisältäneetkään jokaista määriteltyä funktioita, tai jotkin funktiot saattoivat esiintyä samassa sadussa useita kertoja, Propp havaitsee niiden myös ilmenevän aina tietynlaisessa järjestyksessä. Sadut olivat siis tyylilajina yhdenmukaisia rakenteensa perusteella (Propp 1968, 23), ja tuota rakennetta oli mahdollista määritellä. Tällä tavalla Propp kykenee erittelemään kaikkiaan 31 erilaista satujen funktiota sekä 7 hahmoroolia, joiden rajoissa hahmot suorittavat kerronnan kannalta merkittävää toimintaa. Proppin määritelmä seuraa Aristoteleen näkemystä siitä, kuinka hahmot ovat kerronnalle alisteisia eli kerronnan kannalta tärkeintä on, mitä hahmo tekee, eikä se millainen tämä on (Herman 2012, 13). Propp käsittelee saduissa ilmeneviä hahmoroleja tästä toimintaa painottavasta näkökulmasta termillä *dramatis personae* ja katsoo niiden sijaitsevan sadusta riippuen aina jonkin funktion rajoissa, suorittamassa toiminnallaan kyseistä funktiota ja ollen siten enemmän toiminnallisia piirejä kuin yksilöllisiä hahmoja.

Proppin työ antoi pohjaa myöhemmille teoksen kerronnallisia rakenteita tarkasteleville tutkimuksille, joista tärkeimpänä tämän tutkielman kannalta A.J. Greimasin 1966 julkaistu *Strukturalistista semantiikkaa (Sémantique structurale. Recherche de méthode)*. Tutkimuksessaan Greimas jatkaa ajatusta yleistettävistä ja pelkistetyistä kerronnallisista yksiköistä ja supistaa Proppin määrittelemien funktioiden määrän kuuteen, jotka voidaan yksittäisen tyylilajin kuten sadun sijaan yleistää minkä tahansa teoksen

kerrontaan. Nämä kuusi kerronnallista yksikköä ilmenevät kerronnan sisällä pareittain suhteessa toisiinsa, ja ne ovat Subjekti – Objekti, Lähettäjä – Vastaanottaja sekä Auttaja – Vastustaja. Nämä kerronnalliset yksiköt eli **aktantit** (*actant*) kuvaavat Proppia seuraten hahmon ensisijaista paikkaa kerronnassa sen roolin kautta, jota hahmo toteuttaa. Ne kuuluvat teoksen syvärakenteeseen, yksittäisen teoksen erityispiirteistä erilliseen abstraktiin rakenteeseen, joka on siten yleistettävissä eri kertomusten välillä. Greimas ilmaisee aktanttien luonnetta vertaamalla yksittäisen lauseen järjestystä näytelmään: "[T]oimintojen sisältö ja itse toimijat vaihtelevat koko ajan, mutta lausenäytelmä pysyy samana, koska sen pysyvyyden takaa roolien jakautuminen yhdellä ainoalla tavalla". (Greimas 1980, 197.) Kerronnan funktiot eli tapahtumat ja niitä suorittavat toimijat eli hahmot voivat siis vaihdella teosten välillä, mutta niiden taustalla vaikuttavat aina samanlaiset rakenteet eri yksiköiden välillä kuten kielioppi lauseessa. Greimas sijoittaa määrittelemänsä aktantit seuraavalla tavalla suhteessa toisiinsa:



Niistä ensisijaisena ovat Subjekti ja Objekti sekä niiden välinen suhde, jonka Greimas (1980, 201) määrittelee ilmenevän 'haluna'. Subjekti haluaa saavuttaa Objektin ja pyrkii toiminnallaan sitä kohti. Tämä on helppo ymmärtää esimerkiksi teoksen päähenkilön tavoitteeksi tai päämääräksi, jonka saavuttamista teoksen kerronta kuvaa. On kuitenkin syytä huomauttaa, ettei päähenkilön tarvitse välttämättä aina toteuttaa kerronnassa Subjektin roolia. Lähettäjänä toimii taho, jonka vaikutus aloittaa Subjektin toiminnan Objektin saavuttamiseksi, ja Subjektin onnistuminen hyödyttää siten Vastaanottajaa jollain tavalla. Auttajana toimiva taho tukee ja auttaa Subjektia tavoitteensa saavuttamiseksi, Vastustajan pyrkiessä sitä vastoin estämään Subjektia. Aktantit ovat siis aina vuorovaikutussuhteessa toisiinsa ja määrittelevät tällä tavoin aktanttiroolia toteuttavan hahmon toimintaa. Aktanttirooleja voivat toteuttaa hahmojen lisäksi myös esineet tai jopa abstraktit käsitteet. Subjektin yhtenä Vastustajana voi olla esimerkiksi jonkinlainen addiktio. Aktanttien ei myöskään tarvitse olla rajoittuneita vain yhteen hahmoon; yksi hahmo saattaa toteuttaa useampaa roolia samaan aikaan, ja useat eri hahmot voivat kaikki täyttää samaa roolia kerronnassa. (Herman & Vervaeck 2005, 53.)

Greimasin malli painottaa Proppin tapaan hahmojen paikkaa enemmän kerrontaa edistävinä funktioina, mutta hän ei jättänyt täysin huomiotta hahmojen teoskohtaisia ilmenymiä. Näitä yksilöllisiä piirteitä joiden kautta hahmojen roolit peittyivät lukijoilta piiloon Greimas nimittää **aktoreiksi** (*actor*). Ne ovat teoksen pintarakenteessa, toimien aktanttien ilmenytminä, jotka ovat ominaisia vain yksittäiselle teokselle. Aktoreina hahmot omaavat kuvailun kautta tunnistettavia ulkonäön ja luonteen piirteitä, eli sellaisia ominaisuuksia joilla erotamme hahmot toisistaan ja yhdistämme ne tiettyyn teokseen. Aktantteja on rajoitettu määrä, aktoreita sen sijaan lukemattomia. Kirjallisten teosten hahmot ovat sekä aktantteja että aktoreita, ja teoksen genre määrittelee kumpaa näistä puolista hahmosta kerronnassa korostetaan. Esimerkiksi saduissa hahmot toimivat enemmän aktantteina joiden ulkonäkö ja luonteenpiirteet on jätetty epäselviksi, kun taas realistisempaan kerrontaan tähtäävä teos tuo esille hahmoja aktoreina kuvaamalla heidän yksilöllisiä piirteitään ja mielipiteitään.

2.2 Immersiivinen fantasia ja Sandersonin Lait

Fantasiakirjallisuuteen kuuluvien teosten voidaan havaita jakavan selkeästi tiettyjä yhteisiä trooppeja sekä kerronnan tapoja. Niitä ei ole kuitenkaan ole voitu yleistää pätevästi kaikkien teosten välille, joiden katsotaan kuuluvan fantasian lajityyppiin. Tästä syystä fantasiatutkimuksessa onkin käytetty Brian Atteberyn määrittelemää ajatusta fantasiasteosten 'sumeasta joukosta' (*fuzzy set*), jonka ydinryhmässä teokset jakavat lukuisia selkeästi mahdotonta kuvaavia elementtejä, mutta kauemmaksi siirryttäessä näiden yhteisten trooppien määrä vähenee ja lukijat joutuvat kohtaamaan epävarmuuden siitä, ovatko kuvatut tapahtumat mahdottomia eli **fantastisia**. (James & Mendlesohn 2012, 1.) Tutkimusta on pitkään tehty erilaisista rajatapauksista, ja yhdeksi kysymykseksi fantasiantutkimuksessa on muodostunut tämän fantastisen ilmeneminen kerronnassa. Yhden määritelmän sille on antanut Farah Mendlesohn teoksessaan *Rhetorics of Fantasy* (2008, xiv) eritellessään fantasian neljään kategoriaan sen mukaan, miten fantastinen saapuu tai ilmenee teoksen sisäisessä maailmassa. Nämä kategoriat ovat Portal-Quest, Intrusiivinen, Liminaali ja Immersiivinen. **Portal-Quest**-fantasiassa hahmot matkaavat tavallisesta maailmasta erotettuun fantastiseen maailmaan, ylittäen jonkin rajan (*portal*) ja suorittaakseen jonkin tehtävän (*quest*). **Intrusiivisessa** fantasiassa fantastinen tunkeutuu ulkopuolelta teoksen maailmaan. **Liminaalisessa** fantasiassa fantastinen voi tapahtua, mutta teoksen hahmot

tulkitsevat sen eri tavalla kuin lukija, mikä hämärtää sen olemassaoloa. **Immersiivisessä** fantasiassa teoksen kuvaama maailma esitetään kaikilta osin todentuntuksena ja itsenäisesti toimivana kokonaisuutena, jonka erottamattomana osana fantastinen on. Näistä tärkeimpänä hyödynnän immerstiivisen fantasian käsitettä analysoidessani *Hengen Miekan* kuvaaman maailman fantastista luonnetta.

Fantastisen käsite on kokonaisuudessaan laaja ja kattaa tulkinnasta ja tekstilajista riippuen erilaisia määritelmiä mahdollittoman tai epätodennäköisen kuvaamiseen. Tässä tutkielmassa keskityn kuitenkin yksinomaan fantastisen ilmenemiseen magiana, koska sen katsotaan usein olevan erilaisista fantastisista elementeistä juuri fantasiakirjallisuutta määrittelevä elementti (Buker 2002, 111). Fantasiaan kuuluvissa teoksissa magia on todellista, sen toimintaa kuvataan kerronnassa ja sen vaikutukset eivät seuraa lukijoiden näkökulmasta tavanomaista syyn ja seurauksen suhdetta (Stableford 2009, 263). Tällä tavoin ohitan Tzvetan Todorovin tunnetun näkemyksen jonka mukaan lukijan epävarmuus fantastisen todenperäisyydestä teoksen maailmassa olisi yksi fantasiaa määrittelevistä ehdoista, eli se voidaanko fantastista selittää luonnollisilla vai yliluonnollisilla syillä (Hume 1984, 14). Hänen määritelmänsä kuuluu kuitenkin näkemys, että lukijan ymmärrys tai tieto fantastisesta vaikuttaa sen tehtävään kerronnassa, minkä katson tässä tutkimuksessa olennaiseksi yksityiskohdaksi. Pyrin myös tarkentamaan Stablefordin määritelmää erottaakseni toisistaan magian, joka jää teoksen sisällä osin selittämättömäksi sellaisesta, jolle teoksessa ilmaistaan selkeät säännöt ja toimintaperiaatteet. Korostan kuitenkin, että tällainen kuvaus magian toiminnasta ei muuta sen luonnetta fantastisena elementtinä. Vaikka magian toimintaa teoksen sisällä voidaan määritellä tarkemmin, katson sen olemassaolon olevan perustavanlaatuisesti erilaista kuin esimerkiksi tieteellisesti selitettävien luonnonilmiöiden, joiden kautta tieteisfiktio määrittelee omia epätavallisia elementtejään. Sen sijaan jos magiaa kuvattaisiin tieteellisillä termeillä, sitä ei enää tarkasteltaisi magiana (Buker 2002, 111).

Seuraavaksi avaan kirjailija Brandon Sandersonin määrittelemiä Magian Lakeja, jotka hän on luonut ohjeiksi fantasiakirjailijoille teoksen maailman ja siinä esiintyvän maagisen systeemin luomista varten. Näillä laeilla Sanderson on myös määritellyt, minkälaisia vaikutuksia magian läsnäololla voi olla teoksen hahmoihin ja sitä kautta kerrontaan. Sandersonin määrittelemät Magian 3 Lakia ovat seuraavanlaiset:

- 1) Kirjoittajan kyky ratkaista konflikteja magialla on SUORAAN VERRANNOLLINEN siihen kuinka hyvin lukija ymmärtää kyseistä magiaa (Sanderson 2007).

- 2) Rajoitukset > Voimat (Sanderson 2011).
- 3) Laajenna, mitä sinulla jo on, ennen kuin lisäät uutta (Sanderson 2013).

Näistä Kolmas Laki keskittyy enemmän itse kirjoitusprosessiin, ja siksi jätän sen vähemmälle huomiolle. Hyödynnän Ensimmäistä ja Toista Lakia myös seuraavassa luvussa verratessani niiden määritelmää magiasta eksegeettisen tutkimuksen esittämiin näkemyksiin siitä, kuinka magia esitetään *Raamatussa*.

Merkittävämpiä ovat siis kaksi ensimmäistä Lakia, jotka kuvaavat teoksen pyrkimystä selittää magian toimintaa lukijalle sekä magian vaikutusta kerrontaan konfliktien luomisen kautta. Sanderson (2007) on Ensimmäisen Lain perusteella määritellyt edelleen termit *pehmeä* ja *kova magia*, vastauksena näkemykselle, ettei fantasiakirjallisuuden sisältämällä magialla tarvitse olla sääntöjä. **Pehmeällä magialla** hän kuvaa teoksia, jossa magia on mukana lähinnä luomassa ihmeellisen tunnetta (*sense of wonder*). Lukijalla ei ole tuolloin varmuutta siitä, mitä teoksen fantastisen elementin kautta on mahdollista tapahtua, ja myös teoksen hahmot voivat kokea samanlaista epävarmuutta. Fantastisen olemassaolosta teoksen maailmassa ei kuitenkaan ole epäselvyyttä. Tämä luo tunnetta, että hahmot ovat osana suurempaa kokonaisuutta, jota he eivät täysin kykene ymmärtämään. Pehmeän magian systeemissä magiaa käytetään vain hyvin harvoin ongelmien ratkaisemiseksi, koska lukijalla ei ole käsitystä, mitä sen kautta on mahdollista saavuttaa, ja konfliktien ratkaiseminen magian keinoin heikentää teoksen jännitystä sen sijaan että se vahvistaisi sitä. (Sanderson 2007.) **Kovan magian** systeemissä sen sijaan teoksessa määritellään selkeät säännöt magialle, jotka lukija kykenee ymmärtämään ja täten tarkastelemaan teoksessa ilmenevää magiaa näiden sääntöjen kautta. Tällöin konfliktien ratkaisemisen kannalta keskeisin tekijä ei ole magia, vaan hahmojen oma älykkyys ja kokemus sen käyttämiseen. Magia toimii työkaluna, jota hahmot voivat soveltaa esitettyjen sääntöjen rajoissa. (Sanderson 2007.)

3 Säännönmukainen magia

Mendlesohnin neljästä kategoriasta katson *Hengen Miekan* kuuluvan immersiiiviseen fantasiaan. Neljästä kategoriasta se on selkeärajaisin, muihin verrattuna ainoa joka ei kuvaa kahta toisistaan erotettua maailmaa (Mendlesohn 2008, 62) ja pysyy näin koskemattomana ulkopuolisille vaikutteille (mt., 59). Immersiivinen fantasia pyrkii kuvaamaan maailmaa, joka näyttää toimivan kaikilta osiltaan kuin se olisi kokonainen ja itsenäinen, joka käy järkeen omien sääntöjensä perusteella ja jossa sijaitsevat hahmot kykenevät ennustamaan omien tekojensa seurauksia (mt., 63). Siihen liittyvään hahmojen uskottavaan kuvaukseen palaan 5. luvussa. *Hengen Miekassa* kuvattu Krynn esitetään tällaisena kokonaisena maailmana, joka sisältää oman maantieteensä, erilaisia kansoja ja kullekin ominaisia kulttuureja. Lukijan ei tule kyseenalaistaa näitä maailmaan liittyviä oletuksia, vaan hyväksyä ne samalla tavalla kuin päähenkilö hyväksyy ne (mt., xxi). Tämä määritelmä voidaan tosin nähdä varsin tiukaksi, Mendlesohnin (mt., xx) todetessa, että tässä tapauksessa lukijalle ei tarjottaisi selittävää kerrontaa, koska tämä tarkastelee teoksen maailmaa siihen kuuluvan hahmon läpi, jolle moinen selitys olisi turhaa. *Hengen Miekka* sisältää selkeästi tällaista tarkentavaa kerrontaa. Immersiivisen fantasian tulisi tämän tiukan määritelmän mukaan pyrkiä näyttämään maailman yksityiskohdat sen sijaan että ne selitettäisiin auki, tunnetun neuvon mukaisesti 'show, don't tell'. Mendlesohn kuitenkin toteaa, että immersiiiviseen kuuluva teos voi tarjota selittävää kerrontaa hahmoista, maailmasta ja sen tapahtumista, mikä on mahdollista nähdä joko kerronnan puutteellisuutena tai sitten pyrkimyksenä rikkoa lukijan mahdolliset ennako-oletukset teokseen liittyen ja asettaa tämä siten samantapaisen tietämättömään asemaan kuin esimerkiksi *Portal-Quest*-fantasiassa. (Mt., 60.)

Mendlesohn kutsuu immersiiivistä fantasiaa 'loogiseksi' sen luodessa todentuntuisen järjestyksen jotta kuvattu maailma vaikuttaisi uskottavalta. Tällainen säännönmukaisuus on olennaista kaikkialla, myös teoksen fantastisen elementin kohdalla:

It is possible to create a world in which anything can and does happen. But if one does this, then it is impossible to make characters questioning and extrapolating beings. In an fully immersive fantasy, the actors must be able to engage with their world; they must be able to scrape the surface and discover something deeper than the stage set. (Mendlesohn 2008, 63.)

Tämä pätee *Hengen Miekan* kohdalla, sen kuvauksen keskittyessä Raistlinin opintoihin magiassa. Hän tietää ja hyväksyy magian olemassaolon ilman epäilyjä, mutta opintojensa kautta

kykenee laajentamaan ja syventämään tietojaan siitä. Myös merkillepantavana piirteenä, jolla teos voidaan yhdistää immersiiiviseen fantasiaan, on että sen voidaan katsoa kuvaavan maailman kohtaamaa entropiaa ja epäjärjestystä. Tämä yhdistetään erityisesti immersiiiviselle ominaiseksi piirteeksi, kun esimerkiksi portal-quest käsittelee usein katoavan loiston palauttamista ja eheyttämistä (mt., 61). *Hengen Miekka* on tarina kaksosten varttumisesta sekä heidän kohtaamistaan vaikeuksista, kuten vanhempiensa yllättävästä kuolemasta, joka jättää Raistlinin ja Caramonin yksin maailmassa. Teos kuvaa myös ensimmäisiä merkkejä lähitulevaisuudessa syttyvästä Peitsen Sodasta hyvän ja pahan välillä, joka tulee ravistelemaan Krynniä (HM, 1). Samoin useat Krynnin jumalista ovat jättäneen maailman ja seuraajansa pysyvästi (HM, 53), ja Raistlin joutuu jopa kohtaamaan henkilökohtaisella tasolla maailman rappeutumisen saadessaan velhoksi tullessaan lumotut silmät, joiden kautta hän näkee kaiken mätänevän, vanhenevan ja kuolevan (HM, 421).

Koska *Hengen Miekan* voidaan katsoa kuuluvaksi immersiiiviseen fantasiaan, ja sen maailman sisältävän tälle määritelmälle olennaisen säännönmukaisuuden, myös sen sisältämästä magiasta on mahdollista tehdä tiettyjä havaintoja. Sen toiminnalle on ilmaistu selkeitä ehtoja ja sääntöjä, joita magiaa käyttävien hahmojen on seurattava ilman poikkeuksia. Ensinnäkin velhot palvelevat kolmea magian jumalaa, joiden suostumuksesta he saavat yksinkertaisten loitsujen ylittävää korkeampaa mahtia ja jotka voivat velhon tekojen takia kieltää tältä kaiken tuon mahdin (HM, 36 ja 109). Tämän lisäksi velhojen on opiskeltava vuosien ajan magiaa ja loitsuja ennen kuin voivat käyttää niitä. Magian käyttäminen vaatii erityisen kielen tuntemusta, joka on osattava paitsi ääntää niin myös kirjoittaa virheettömästi loitsun onnistumiseksi (HM, 62). Sanojen kautta velhot antavat magialle muodon ja sisällön (HM, 113), ja jotkin loitsut vaativat lisäksi tiettyjä aineksia tai eleitä onnistuakseen (HM, 287–288). Koska magia seuraa poikkeuksetta näitä kerronnassa määriteltyjä sääntöjä, katson sen noudattavan Mendlesohnin kuvausta 'loogisesta' fantasiamaailmasta, sekä sopivan myös Sandersonin määritelmään Kovan magian systeemistä. Näin sen luonne on mielestäni mahdollista tiivistää kolmeen pääpiirteeseen, jotka täyttävät kummatkin näistä rajauksista. Tähän hyödynnän István Czacheszin määritelmää jolla hän kuvaa Raamatussa ilmenevää magiaa:

- 1) Magia liittyy rituaaliseen toimintaan
- 2) Magiaan liittyy teorioita ja uskomuksia siitä, miksi ja miten se toimii

- 3) Magiaan liitetyt oletetut toimintamekanismit voidaan havaita tieteen keinoin vääriksi (Czacheszin 2016, 19).

Näitä soveltaen *Hengen Miekassa* kuvattu magia voidaan määritellä samankaltaisten ehtojen kautta:

- 1) Magiaan liittyy rituaalista toimintaa, teoksessa mainittujen sanojen, eleiden ja loitsuainesten muodossa, joilla ei ole muuta havaittavaa syytä kuin magian kanavoiminen.
- 2) Siihen liittyy teorioita ja uskomuksia, miksi ja miten se toimii. Teoksen hahmoilla on uskomuksia sen toiminnasta ja tavoista oppia magiaa, samoin kuin siitä miten jumalten suosio sekä mahdolliset synnynnäiset taipumukset magiaan vaikuttavat yksilön kykyihin.
- 3) Siihen liitetyt oletetut toimintamekanismit voidaan havaita (tieteellisesti) vääriksi, mikä yhdistyy fantastisen yleiseen luonteeseen mahdollittoman kuvauksena. Lukijan oman todellisuuden piirissä kuvatut toimintamekanismit eivät ole mahdollisia, mutta teoksen sisäisessä maailmassa ne ovat.

Näiden kautta *Hengen Miekassa* kuvaamaan magiaan voidaan yhdistää myös toinen eksegeettisessä eli uskontojen pyhien kirjoitusten tutkimuksessa esitetty näkemys magiasta. Magiassa yksilö toimii aktiivisessa yhteistyössä korkeamman voiman kanssa, aktiivisena toimijana (Valkama, von Weissenberg & Nikki 2016, 6), missä korkeampi voima voidaan ymmärtää magiaksi tai *Hengen Miekassa* myös magiaan liittyviksi kolmeksi jumalaksi. Säännönmukaista magiaa käyttävät hahmot ovat siis aktiivisia ja tietoisia toimijoita. Magia ei tapahdu, jollei hahmo toiminnallaan aiheuta sitä. Kovana magiana ilmenevä fantastinen elementti on siten tiukasti hahmojen tahdosta riippuvaista, jolloin magian kautta saavutetut lopputulokset ovat aina hahmojen tietoisesti aiheuttamia. Tällä on merkitystä magian vaikutukseen hahmoihin itseensä sekä heidän suhteisiinsa muihin, ja sen sääntöjen kautta on mahdollista myös kuvata teoksen maailmaa syvällisemmin (Sanderson 2007).

4 Magian vaikutus aktantteihin

4.1 Aktanttien jakautuminen *Hengen Miekassa*

Greimasin mallin (1966) keskeisimpinä aktanttirooleina ovat Subjekti ja Objekti, joiden välisessä suhteessa Subjekti haluaa hankkia Objektin itselleen. *Hengen Miekassa* Subjektiroolia toteuttaa selkeästi päähenkilö Raistlin Majere. Teos kuvaa hänen tekojaan ja haluaan yhden selkeän päämäärän toteuttamiseksi. Tuo päämäärä, eli teoksen Objekti, on omata valta muihin. Raistlin haluaa valtaa, jolla voi halutessaan vaikuttaa ympärillään oleviin olentoihin, ja hän haluaa myös saada osakseen sellaisen vallan omaamisesta seuraavaa ihailua sekä pelkoa. Keino tämän vallan saavuttamiseen on magia ja siihen liittyvä tieto, joita Raistlin tavoittelee tullakseen voimakkaammaksi. Magian voisi olla mahdollista nähdä toteuttavan Objektiroolia vallan rinnalla, mutta näen itse vallan olevan perimmäisempi ja siten teoksen selkeämpi Objekti, magian ollessa välineellinen päämäärä ja palvellessa siten enemmän yhtenä Auttajan roolin toteuttajana Objektin saavuttamiseksi.

Lähetäjän roolin, jonka toiminta saa aikaan Subjektin pyrkimyksen Objektia kohti, voidaan katsoa jakautuvan useamman teoksen hahmon välillä. Yksi näistä on Raistlinin sisarpuoli Kitiara, toinen taas valkoinen velho Antimodes. Molempien toiminta on keskeistä Raistlinin opintojen aloittamiseksi, ja ilman heitä teoksen kuvaamaa tarinaa ei olisi välttämättä tapahtunut. Kitiara lähestyy Antimodesta huomattuaan tämän velhoksi ja suostuttelee häntä järjestämään velipuolensa velhon koulutukseen. Antimodes on alkujaan vastahakoinen, mutta tavattuun Raistlinin päättää lopulta auttaa lasta velhon opinnoissa järjestämällä tämän läheiseen kouluun ja jopa maksaen opintoihin vaadittavat lukukausimaksut. Näin Raistlin kykenee oppimaan magiaa ja sen kautta tavoittelemaan haluamaansa valtaa. Lähetäjän rooli ilmenee olennaisessa suhteessa Vastaanottajaan, Lähetäjän pyrkiessä lähettämään Subjektin liikkeelle Objektia kohti, koska Vastaanottaja hyötyy jollain tavalla Subjektin onnistumisesta. On myös mahdollista että Vastaanottaja saattaa olla Subjekti itse ja Lähetäjä toimii myös Objektina, esimerkiksi arkipäiväisessä rakkaustarinassa (Greimas 1980, 202). *Hengen Miekassa* kumpikaan Lähetäjistä, Kitiara tai Antimodes, eivät kuitenkaan lähetä Raistlinia velhon oppiin itsensä takia, ainakaan yksinomaan. Kitiaran syynä on, että hän haluaa Raistlinin kykenevän huolehtimaan itsestään, kun sisarpuoli ei ole paikalla huolehtimassa pojasta, jolloin

Vastaanottajana olisi Raistlin (HM, 25). Samalla on mahdollista nähdä, että Kitiara voi olla myös oman toimintansa Vastaanottaja, koska Raistlinin opittua velhoksi hänen ei tarvitsisi huolehtia veljensä hyvinvoinnista. Velho Antimodeksen päämäärät ovat sen sijaan puhtaasti hänestä itsestään irralliset. Hänen päätöksensä lähettää Raistlin velhon oppiin pyrkii palvelemaan selkeimmin Subjektia eli Raistlinia itseään, mutta samalla Antimodeksen päätöksen taustalla voi olla halu auttaa tuleva velho magian jumalten palvelukseen. Yhden jumalista voidaan havaita olevan selkeästi osana Antimodeksen päätöstä (HM, 29–31). Näiden kahden lisäksi mahdollisena kolmantena Lähettäjäroolin toteutumisenä voidaan nähdä velhojen neuvoston päämies Par-Saliania. Hänen toimintansa tai päätöksensä eivät ole lähtökohtaisesti tärkeitä Raistlinin taipaleen alussa, mutta hänellä voidaan havaita olevan vaikutusta Raistlinin valmistumisessa velhoksi. Par-Salianin päätöksestä Raistlin ei joudu vastuuseen rikottuaan velhojen noviiseja koskevia sääntöjä, vaan sen sijaan Raistlinin kutsutaan velhojen Kokeeseen nuorempana kuin monet muut, minkä jälkeen nuorukaisesta tulee täysivaltainen velho. Par-Salian haluaa nähdä Raistlinin onnistuvan, ei tämän itsensä takia vaan jotta tämä voi palvella hyvän voimia tulevassa Peitsen Sodassa pahaa vastaan, eli Lähettäjäroolissa Par-Salianin Vastaanottaja olisi koko maailma tai maailmassa vaikuttava hyvä. Tämä näkyy erityisesti, koska Par-Salian on valmis etsimään toisen, jota auttaa tähän tehtävään jos Raistlin kuolisi (HM, 375). Myös Par-Salian voidaan siis nähdä yhtenä Lähettäjäaktantin toteuttajana.

Viimeisenä parina ovat Auttaja ja Vastustaja, jotka voidaan nähdä kaikista aktanttirooleista laajimpina niitä toteuttavien hahmojen potentiaalisessa lukumäärässä. Auttajaroolin toteuttaja pyrkii auttamaan tai muuten edistämään Subjektin halun toteutumista Objektia kohti, ja Vastustajan toteuttaja sen sijaan pyrkii estämään tai haittaamaan tätä. Greimas (1980, 205) itsekkin totesi näiden aktanttien olevan enemmän sivullisia 'osallistujia' eivätkä niinkään teoksen henkilöitä. Auttajan ja Vastustajan rooleihin onkin mahdollista laskea lukuisia hahmoja riippuen siitä, kuinka tärkeänä heidän toimintaansa tai vaikutustaan pidetään, ja siksi pyrin luettelemaan tässä vain merkittävimmät. Raistlinin pyrkimystä saavuttaa magia ja sen kautta hankkia valtaa itselleen edistää yhtenä tärkeimpänä hänen opettajansa velho Theobold, joka opettaa hänelle magian säännöt ja perusteet sekä loitsuihin tarvittavan kielen ja kirjoituksen. Ilman Theoboldia ei Raistlin oppisi käyttämään magiaa eikä hänellä olisi tuolloin kykyä hyödyntää muiden auttajien tarjoamaa apua taitojensa edistämiseen. Havenin kaupungin velho Lemuel tarjoaa Raistlinille opettajan tietoja ylittäviä

kirjoja sekä välineitä tarinan kannalta tärkeän loitsun suorittamiseen, jotka molemmat auttavat Raistlinia paitsi edistämään kykyjään niin myös vahvistamaan hänen itseluottamustaan omasta voimastaan. Myös Lähettäjänä toimineen velho Antimodeksen voidaan katsoa toimivan Auttajana halki teoksen, tämän kustantaessa Raistlinin opintoihin vaadittavat kulut, joihin oppilaalla itsellään ei olisi ollut varaa.

Vastustajaroolin toteuttajina voidaan nähdä Raistlinin äitiä hoitava Judith-leski ja hänen kauttaan myös Raistlinin äiti Rosamun Majere. Judith pyrkii levittämään ajatusta, että Raistlin on pahojen jumalten palvelija (HM, 123–124), ja hänessä tiivistyy myös teoksen maailmassa vallitseva yleinen epäluuloisuus ja vihamielisyys velhoja kohtaan (mt., 37–38). Rosamun Majere pyrkii osittain tästä syystä estämään Raistlinia jatkamasta opintojaan, mutta samaan aikaan hän haluaa poikansa jäävän kotiin turvaan. Näistä jälkimmäinen on Raistlinille paljon vaikeammin torjuttavissa, koska se tarjoaa mahdollisuuden helposta tulevaisuudesta siihenastisten ponnistelujen sijaan. Eniten läsnä olevaksi vastustajaksi voidaan nähdä Raistlinin kaksoisveli Caramon, joka näkee magian paitsi veljeksiä erottavana niin myös vaarallisena ja siksi toivoo Raistlinia jättämään opintonsa tai olemaan etenemästä niissä enää pidemmälle (HM, 351 ja 379).

4.2 Hahmon roolin muutos

Mitä vaikutuksia magialla voidaan sitten havaita olevan näihin aktantteihin tai niitä toteuttaviin hahmoihin? Alustavasti voidaan todeta, että magialla ei ole suoraa vaikutusta aktanttiroolien toteutumiseen. Selkeästi magia on yksi Auttajista Raistlinin tarinassa sekä merkittävä osa hänen yksilöllisiä piirteitään, mutta teoksen aikana Raistlinin ei voida mielestäni katsoa saavuttaneen Objektina olevaa valtaa. Hän on aloittanut matkansa sitä kohti, magian avulla, mutta magia ei ole vielä ollut ratkaisevana tekijänä sen tavoittamisessa. Ainoastaan Lähettäjäaktanttina toimivan Antimodeksen päätökseen vaikuttaneessa jumalan suostumuksessa voidaan nähdä, että teoksessa ilmenevä magia olisi suoraan ilmennyt kyseisen hahmon aktanttiroolin toteutumisessa. Auttajaroolissa olevat hahmot eivät käytä magiaa hyväkseen Raistlinin pyrkimysten edistämiseksi, kuten eivät Vastustajatkaan niiden estämiseksi. Yksi merkittävä muutos aktanteissa kuitenkin tapahtuu, jonka syyksi voidaan katsoa yksin Raistlinin pyrkimys saavuttaa magiaa ja sitä kautta valtaa. Hänen sisarpuolensa Kitiara, joka teoksen alussa oli yksi Lähettäjäaktantin toteuttajista, muuttuu teoksen loppua

kohti Vastustajaksi ja pyrkii estämään Raistlinia enää saavuttamasta lisää valtaa magian kautta. Aluksi tämä näkyy, kun Kitiara suoranaisesti kieltää Raistlinin kyvyt magian suhteen kysyttäessä (HM, 205), vaikka tähän mennessä Raistlin on jo todistanut kykenevänsä käyttämään magiaa. Kaikista selkeimmin tämä kuitenkin tulee esille, kun Raistlin pidätetään epäiltynä murhasta, jota hän ei tehnyt, ja hänet uhataan hirttää. Tällöin Kitiara on valmis jättämään Raistlinin kuolemaan ja yrittää suostutella Caramonia tekemään samoin, koska katsoo tämän olevan liian voimakas magiansa avulla:

Sanoit että Raistlin on hyvä maagikko. Minä sanon, että hän on *liian* hyvä maagikko. [--] Antaa heidän hirttää hänet! Raistlin on vaarallinen. Hän on samanlainen kuin ne käärmeet. Hän on oikein mukava niin kauan kuin pysyy lumouksessa. Mutta jos hänet suututtaa... [--] Annat vain tapahtua sen, mitä tapahtuneekin [--] Se on kaikille parhaaksi. (HM, 319.)

Juuri Kitiara alkujaan järjesti Raistlinin velhon oppiin, jotta tämä kykenisi huolehtimaan itsestään, mutta nyt hän katsookin velipuolensa olevan liian vaarallinen tämän opittua hallitsemaan magiaa. Katson tämän muutoksen tapahtuvan yksin magian läsnäolosta, sen ollessa ainoa tapa, jolla Raistlin voisi vaikuttaa millään tavalla uhkaavana Kitiaralle. Juuri magian läsnäolo ja Raistlinin kyky oppia käyttämään sitä aiheuttavat Kitiaran roolin muutoksen Lähettäjästä Vastustajaksi ja valmiuden katsoa velipuolensa kuoleman jota Kitiara aiemmin pyrki auttamaan.

5 Magian vaikutus aktoreihin

5.1 Uskottavat hahmot fantasiassa

Kuten aiemmin ilmaisin, narratologisessa tutkimuksessa hahmoja on tarkasteltu miltei yksinomaan toiminnallisina funktioina kerronnassa. Kerronnan eteneminen eli toiminta katsottiin mahdolliseksi ilman hahmoa, mutta hahmoa ei ollut ilman toimintaa, eli se oli tästä syystä kerronnalle alisteinen. Myöhemmin hahmoon, joka tähän asti oli ollut vain nimi ilman tarkempia yksilöllisiä piirteitä, yhdistettiin psykologista koostumusta ja hahmo muovautui näin henkilöksi, jonka olemassaolo ei enää riippunut yksinomaan hänen toiminnastaan. (Barthes 1983, 267.) Mutta vaikka Greimasin (1966) aktanttimalli painottaa hahmon paikkaa kerronnan edistäjänä toimintansa kautta, se ottaa myös huomioon hahmon koostuvan aktanttiroolin lisäksi myös aktorina tälle määritellyistä yksilöllisistä piirteistä. Tämän tutkimuksen kannalta keskityn *Hengen Miekan* hahmoihin myös aktoreina teoksen maailmaa ja magiaa koskevan määritelmän takia mutta myös ottaakseni kantaa aiemmin esitettyyn näkemykseen, että juuri fantasiakirjallisuus ei sisältäisi kuin hyvin harvoin tällaisia uskottavasti kuvattuja hahmoja. Brian Attebery (1992, 70) tuo esille Ursula Le Guinin näkemyksen, jonka mukaan uskottava hahmo ei vaikuta rajoittuvan vain teokseen lukemisen ajaksi, vaan seuraa lukijaa sen ulkopuolelle, vaikuttaen suuremmalta kuin teksti, jossa kyseinen hahmo sijaitsee. Tällainen hahmo kuvastaa ihmisluonnetta ja lukija kykenee tunnistamaan tämän ulkonäön piirteet, toiminnan ja puheen itsestään erillisiksi mutta yleisellä tasolla samaistuttaviksi ja ymmärrettäviksi. Hahmo voi herättää lukijassa voimakkaan tunnepitoisen reaktion ”jos en olisi minä, voisin olla tuo hahmo. Tiedän millaista on olla hänenlaisena henkilö”. Le Guinin määritelmän mukaan teos, joka ei sisällä tällaista hahmoa, on fantasiaa; selkeää fantasiaa myyttien, kansantarujen ja satujen jälkeläisenä. (Attebery 1992, 70.) Vladimir Proppin saduista johdettu rakenne voidaan löytää useista fantasian merkittävistä teoksista kuten Tolkienin *Hobitista* sekä Le Guinin *Maameren Tarinoista*, joten on ymmärrettävää, että Le Guin rinnastaa fantasian tällä tavalla satuihin. Saduissa esiintyvät hahmot ovat myös tyypillisesti piirteiltään abstrakteja, enemmän kerronnan edistäjiä kuin yksilöitä eli Greimasin mallissa enemmän aktantteja kuin aktoreita. Kuitenkin Attebery (1992, 72) tunnistaa, ettei tuorempi

fantasia ole vain satujen uudelleensyntymä, vaan niissä hahmojen on mahdollista yhdistää kerronnallinen rooli tunnistettaviin piirteisiin. Aiemman määritelmäni perusteella *Hengen Miekka* voidaan mielestäni katsoa kuuluvaksi Mendlesohnin immerssiiviseen fantasiaan, mikä puolestaan sisältää oletuksen juuri sellaisesta uskottavasta hahmonkuvauksesta, josta Le Guin puhui. Myös Todorovin määritelmä fantasialle sisältää ehdon, että lukija tarkastelee teoksen maailmaa ja hahmoja elävinä ja todenkaltaisina (Hume 1984, 14), mikä sekin puhuu Le Guinin määritelmää vastaan.

5.2 Magian muuttamat hahmot

Uri Margolin (2012, 71) toteaa, että uppoutuessamme teoksen kerrontaan emme aktiivisesti pyri kyseenalaistamaan tekstin esittämän maailman tai hahmojen todenmukaisuutta, vaan pystymme puhumaan teoksen hahmoista kuin ne olisivat todellisen kaltaisia, eli ei-todellisia yksilöitä (*non-actual individual*). Pelkkä hahmon olemassaolon ilmaiseminen tai tämän nimeäminen ei kuitenkaan riitä tällaisen hahmon luomiseen, vaan hahmolle on annettava hahmonkuvauksen kautta rajattu määrä piirteitä, joiden kautta lukija kykenee erottamaan hahmon muista teoksen maailman yksilöistä. Tämä voi sisältää hahmon ulkonäön, mielensisäiset prosessit, käytöksen tai kommunikaation. (Margolin 2012, 72–74.) *Hengen Miekka* sisältää näitä kaikkia erityisesti päähenkilö Raistlinin kohdalla, mutta myös muiden tärkeiden hahmojen piirteitä kuvataan suorasti lukijalle. Halki teoksen esille tuodaan Raistlinin älykkyys ja kyynisyys, sarkastinen suhtautuminen muihin sekä myös kateus ja hänen kokemansa alemmuus kaksoisveljeensä verrattuna:

Raistlin loi kateellisen katseen hyvärakenteiseen, rotevaan, terveeseen veljeensä. [--] Kukaan oikeamielinen ja kunniallinen jumala ei olisi tehnyt niin julmaa kepposta kuin hänelle oli tehty – jaettu ihminen kahtia ja annettu toiselle kaksoiselle ruumiiton äly ja toiselle älytön ruumis. (HM, 53.)

Tärkeänä seikkana, jonka Margolin (2012, 75) myös tuo esille, on se pysyvätkö nämä piirteet tunnistettavina halki teoksen vai muuttuvatko ne jollain tavalla. Muutoksella hän viittaa siihen, ettei lukija tai teoksen muut hahmot enää kykenisi tunnistamaan hahmoa näiden uusien piirteiden kautta. Raistlin ja hänen veljensä muuttuvat varttuessaan lapsesta aikuiseksi, mutta heidän piirteensä pysyvät kuitenkin selkeän yhdenmukaisina. Esimerkiksi lapsena Raistlinin kuvataan olevan ”ei vähääkään viehättävä, laiha kuin riuku, epäsiisti ja kehnosti

puettu” (HM, 27), ja nuorena miehenä ”laiha ja luiseva, ja vailla ruokahalua. [--] piirteet olivat hienommat ja terävämmät ja antoivat hänelle viekkaan kettumaisen ulkonäön” (HM, 193). Perustavanlaatuisempia muutoksia hahmon piirteissä voidaan kuitenkin fantasiassa tarkastella magian vaikutuksen kautta. Attebery (1992, 73–74) ilmaisee suoraan, että fantasia käyttää hyväkseen magiaksi ymmärrettyä kerronnallista keinoa kyseenalaistaakseen hahmolle määriteltyjen piirteiden pysyvyyttä. Tämä on mahdollista, koska jokainen hahmolle kuvatuista piirteistä voi muuttua magian kautta; ulkonäkö, ikä, tunteet ja muistot. (Attebery 1992, 73–74.) Ja *Hengen Miekasta* voidaan löytää tällaisia muutoksia, joihin magia on selkeästi osana.

Ensimmäisenä ovat selkeästi havaittavat muutokset Raistlinin ulkoisissa piirteissä magian vaikutuksesta. Käytyään läpi velhojen pelätyn Kokeen hänen ihonsa muuttuu pysyvästi kullanväriseksi ja hänen silmänsä vaihtuvat lumotun näön takia tiimalasin muotoisiksi, joiden kautta hän näkee kaiken vanhenevan ympärillään (HM, 411). Kokeen takia myös hänen jo alkujaan heikko terveytensä tärveltyy, jättäen hänelle heikon sydämen ja keuhkovaivan loppuiäksi (HM, 421). Raistlin toteaa, että vaikei hän ei koskaan ollut vahva tai terve, hän kadehtii mennyttä nykytilaansa verrattuna (mt., 423). Nämä muutokset eivät kuitenkaan tee Raistlinista tunnistamatonta muille hahmoille tai lukijalle, eli suurin osa hänelle kuvatuista piirteistä on edelleen tunnistettavissa.

Merkittävämpiä muutoksia magia tuottaa Raistlinin mielensisäisiin piirteisiin. Alusta alkaen Raistlin osoittaa omaavansa kunnianhimoa ja halua saada osakseen kunnioitusta, kysyttäessä syytä magian opiskeluun hän toteaa, että jonakin päivänä lihavat majatalonisännät kumartavat hänelle (HM, 33). Tämä vallanhimo vain syvenee Raistlinin oppiessa käyttämään magiaa ja nähdessä saavansa kunnioitusta yksin magian kautta:

Raistlin halusi valtaa. [--] Hän halusi sitä valtaa, jota hänellä olisi ihmisiin heidän katsellessaan, kun hän teki vähäisikin taikoja. Heidän arkailevat ilmeensä ja heidän suurisilmäinen kunnioituksensa tuottivat syvää tyydytystä. Hän näki saavansa kasvavaa valtaa muihin ihmisiin.

Valtaa hyvää varten, tietenkin.

[--] Häntä rakastettaisiin, ihailtaisiin, pelättäisiin ja kadehdittaisiin. (HM, 184-185.)

Tämä herättää kysymyksen Raistlinin kunnianhimon suuruudesta ja siitä, kuinka pitkälle hän on valmis menemään saadakseen haluamaansa valtaa. Mutta siinä missä tämä kehitys voidaan nähdä Raistlinille määriteltyjen piirteiden luontaisena jatkona, vielä pysyvämpi muutos teoksen aikana tapahtuu hänen ja Caramonin välisessä suhteessa, jossa magia muodostuu merkittäväksi tekijäksi Raistlin arvioidessa itseään veljeensä verrattuna. Kuten mainittua, hän näkee magian olevan ainoa asia, joka on vain hänen, jossa Caramon ei ylitä häntä ja jolla

Raistlin voi saada osakseen ihailua tai kunnioitusta. Caramon on Raistliniin verrattuna väkivahva, komea ja ystävällinen, ilman että hänen on koskaan tarvinnut ponnistella suosionsa eteen. Samalla Caramon myös välittää ja pyrkii huolehtimaan kaksoisveljestään, tavalla jota Raistlin halveksuu, koska ei halua tuntea että olisi veljestään riippuvainen. Kysyttäessä Raistlin toteaa tynesti rakastavansa kaksoisveljeään (HM, 72) ja myöntää itselleen hiljaisesti, että pelkää ajatusta elämästä yksin ilman Caramonia (HM, 150). Tässä ääneen lausumattomassa veljesrakkaudessa voidaan kuitenkin nähdä muutoksia, joiden ratkaisevana tekijänä magia tulee lopulta olemaan. Raistlin on selkeästi järkyttynyt, kun hänelle esitetään edes mahdollisuus, että hänen veljensäkin olisi perinyt magian (HM, 72–73). Tämä on ymmärrettävää, koska Raistlin kokee aidosti elävänsä vain magiaa varten ja olevansa valmis mielummin kuolemaan kuin elämään ilman sitä (HM, 107–108). Nähtyään Caramonin makaamassa sen tytön kanssa, jolta Raistlin koki saaneensa ensimmäistä kertaa aitoa huomiota ja jonka vuoksi Raistlin oli ollut valmis jopa luopumaan magiastaan, hetken aikaa hän näkee mielessään surmaavansa molemmat juuri magian avulla:

[--] hän toivotti sekä Caramonin että Mirandan kuolleiksi. Jos hänellä olisi sillä hetkellä osannut taian, joka olisi kärventänyt lempiväisten lihan, polttanut sen tuhaksi, hän olisi tehnyt sen. (HM, 200.)

Vaikka Raistlin myöhemmin onkin helpottunut, ettei tuolla hetkellä pystynyt toteuttamaan ajatuksiaan, antaa katkelma syyn alkaa epäilemään hänen hillityn rakkautensa kestävyyttä Caramonia kohtaan. Velhojen Kokeessa Raistlinin kateus ja alemmuudentunne kasvavat lopulta katkeamispisteeseen, kun hän näkee illuusion veljestään käyttämässä magiaa hänen pelastamiseksi:

”Minulla ei ole koskaan ollut mitään muuta kuin magiani”, Raistlin sanoi [--]. ”Ja nyt sinulla on sekin.”

Nojaten seinään Raistlin kohotti kummankin kätensä ja painoi peukalonsa vastakkain. Hän alkoi lausua sanoja, jotka herättäisivät magian.

”Raist!” Caramon alkoi perääntyä. ”Raist, mitä sinä teet? Älä nyt! Sinä tarvitset minua! Minä pidän huolta sinusta – kuten aina. Raist! Minähän olen sinun veljesi!”

”Minulla ei ole veljeä!”

[--] Kateus, punahehkuinen ja sula, virtasi Raistlinin ruumiin läpi ja leimusi ulos hänen käsistään. Tuli liekehti, leiskui ja ahmaisi Caramonin. (HM, 418.)

Raistlinin aiempi kostonhimoinen ajatus muuttuu teoksi ja hän surmaa veljensä kuvajaisen, täysin tietoisena siitä mitä tekee ja Caramonin nähdessä tämän kaiken sivusta. Teon paino varmistuu jälkeensä, kun Raistlinilta kysytään, tiesikö hän näyn olleen illuusio, ja hän vastaa

vain ”onko sillä väliä?” (HM, 420). Raistlin katsoo heidän veljeytensä siteiden olevan teon jälkeen pysyvästi katkaistut, teon jonka syynä oli magia ja joka toteutui magian kautta. Vaikka Caramon ei syytä veljeään ja he jatkavat Kokeen jälkeenkin matkaansa yhdessä, Raistlinin näkökulmasta se ei enää johdu siitä, että he olisivat kaksoisveljet. Vaan ainoastaan siksi, että he tarvitsevat toisiaan. Tällä tavoin, magian vaikutuksesta, Raistlinin ja Caramonin välinen yksipuolinen kauna muuttuu tarpeeksi syväksi ja myrkylliseksi, että lopulta se aiheuttaa pysyvän muutoksen veljesten suhteessa. Raistlin on nyt riippuvaisempi Caramonista kuin koskaan aiemmin terveytensä takia, ja samalla Caramon pysyy veljensä rinnalla, vaikka näki mitä Raistlin todella tuntee häntä kohtaan. Tämä muutos olisi ollut mahdotonta kuvata, tai sen kuvaus ei olisi ollut yhtä voimakasta, ilman magian tarjoamia mahdollisuuksia. Ilman magian kautta luotua illuusiota Raistlin ei olisi kenties koskaan nähnyt edessään pahinta pelkoaan, eli Caramonia ylittämässä hänet kaiken muun lisäksi magiassa. Samoin teoksen fantastisena elementtinä magia ei tapahdu kuin hahmojen tietoisesta valinnasta, ja sen tarjoama valta paitsi tarjoaa Raistlinille mahdollisuuden irrottautua veljestään niin myös pakottaa hänet pysymään veljensä rinnalla Raistlinin tavoiteltua täysivaltaisen velhon asemaa.

6 Johtopäätökset

Tarkoitukseni oli määritellä, millä tavoilla magian voidaan katsoa vaikuttavan teoksen kerrontaan. Sitä varten pyrin aluksi määrittelemään lyhyesti, minkälaista fiktiivistä maailmaa kohde-teos esittää ja miten magia siinä ilmenee. *Hengen Miekka* kuuluu selkeästi Mendlesohnin määrittelemään immersiviseen fantasiaan, sen esittäessä itsenäistä maailmaa, joka noudattaa omia sisäisiä sääntöjään. Se kuvaa Krynnin maailman ja siellä sijaitsevat fiktiiviset hahmot uskottavina henkilöinä, joilla on toisistaan eroavia ulkonäöllisiä ja mielensisäisiä piirteitä. Samalla tavalla teoksessa esitetty magia on osa tätä uskottavan maailman kuvausta, sen seurauksena selkeästi asetettuja sääntöjä, joiden avulla lukija kykenee paitsi ymmärtämään niin myös arvioimaan mikä magian kautta on mahdollista tai mahdotonta. Tällaiseen säännönmukaiseen magiaan liittyy myös sitä käyttävien hahmojen aktiivinen ja tarkoituksenmukainen toiminta, ja sillä on siten vaikutusta kerronnan etenemiseen.

Kerronnan rakenteellisella tasolla hahmojen voidaan havaita toteuttavan tietynlaisia toiminnallisia rooleja, joiden välistä vuorovaikutusta teos kuvaa. *Hengen Miekasta* oli mahdollista löytää Greimasin aktanttimallin kuvaamat roolit ja se, kuinka niiden väliset vuorovaikutukset edistivät kerrontaa. Teos kuvaa päähenkilönä olevan Raistlinin pyrkimystä kohti tavoitettua eli valtaa. Muut nimetyt hahmot ovat osana hänen pyrkimyksessään edistäen sitä, auttaen häntä eteenpäin tai vastustaessa Raistlinia yrityksessään. Magian läsnäololla oli myös vaikutusta näihin rooleihin. Alkujaan Lähettäjäni toiminut Kitiara muuttuu teoksen edetessä Raistlinin Vastustajaksi. Samoin magian vaikutus näkyy teoksen pintarakenteissa, hahmoille kuvatuissa piirteissä ja heidän välisissä suhteissaan. Magia muuttaa Raistlinin ulkonäköä pysyvästi, tavalla joka olisi miltei mahdotonta minkään muun tekstilajin kerronnallisten keinojen kautta. Ja magian kautta teos käsittelee hänen ja Caramonin välistä ristiriitaista suhdetta. Magia tarjoaa Raistlinille mahdollisuuden ylittää veljensä ja irtautua itsenäiseksi tämän jatkuvasta huolenpidosta. Samalla se kuitenkin myös syventää Raistlinin vallanhalua ja kateutta Caramonia kohtaan. Kohdatessaan edes mahdollisuuden, että magia ei olisikaan enää yksin Raistlinin vaan hänen veljensä ylittäisi hänet siinäkin, hän on valmis ennemmin murhaamaan Caramonin kuin elämään sellaisen mahdollisuuden kanssa.

Magialla voidaan siis havaita olevan merkitystä useilla kerronnan tasoilla, ja ilman sitä teoksen esittämää tarinaa ei olisi kenties mahdollista kertoa samalla tavalla. Täten magia, joka

on yksin fantasialle olennainen piirre, tarjoaa kerronnallisia mahdollisuuksia, jotka eivät ole mahdollisia minkään muun fiktion lajityypin kautta. Tässä tutkielmassa olen määritellyt tapoja joilla magiaa tai muuta vastaavaa fantastista elementtiä voidaan tarkastella teoksessa. Niitä hyödyntäen tällaista tutkimusta on mielestäni mahdollista tehdä myös narratologian rinnalla esimerkiksi temaattisessa tai psykoanalyttisessä tutkimuksessa, ja siten tuoda esille muita vaikutuksia, joita magialla voi teoksen hahmojen ja käsittelemän teeman suhteen olla.

Lähteet

Kaunokirjallisuus:

Weis, Margaret 1999. *Hengen miekka* (= HM). (*The Soulforge*, 1998.) Suom. Renne Nikupaavola. Helsinki: Kustannus Oy Jalava.

Tutkimuskirjallisuus:

Attebery, Brian 1992. *Strategies of Fantasy*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Attebery, Brian 2012. Structuralism. Edward James & Farah Mendlesohn (ed.) *The Cambridge Guide to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 81–91.

Barthes, Roland 1983. *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*. (*Introduction à l'analyse structurale des récits*, 1966.) Trans. Stephen Heath. Susan Sontag (ed.) *Roland Barthes. Selected Writings*. Oxford: Oxford University Press, 251–296.

Buker, Derek M. 2002. *The Science Fiction and Fantasy Readers' Advisory: The Librarian's Guide to Cyborgs, Aliens, and Sorcerers*. Chicago: American Library Association.

Czachesz, István 2016. *Magia ja Mieli*. Kirsi Valkama, Hanne von Weissenberg & Nina Nikki (toim.) *Raamattu ja Magia*. Helsinki: Suomen Eksegeettinen Seura, 16–41.

Greimas, A.J. 1980. *Strukturalistista semantiikkaa*. (*Sémantique structurale. Recherche de méthode*, 1966.) Suom. Eero Tarasti. Helsinki: Gaudeamus.

Herman, David 2012. Introduction. *The Cambridge Guide to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 3–22.

Herman, Luc & Bart Vervaeck 2005. *Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Hume, Kathryn 1984. *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen.

James, Edward & Farah Mendlesohn 2012. Introduction. Edward James & Farah Mendlesohn (ed.) *The Cambridge Guide to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 1–4.

Margolin, Uri 2012. Character. David Herman (ed.) *The Cambridge Guide to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 66–80.

Mendlesohn, Farah 2008. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

Propp, Vladimir 1968. *Morphology of the Folktale*. (*Morfologija Skazki*, 1928.) Trans. Louis A. Wagner (2nd edition). Austin: University of Texas Press.

Sanderson, Brandon 2007. *Sanderson's First Law*. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/> (2.4.2020)

Sanderson, Brandon 2011. *Sanderson's Second Law*. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-second-law/> (2.4.2020)

- Sanderson, Brandon 2013. *Sanderson's Third Law*. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-third-law-of-magic/> (13.4.2020)
- Stableford, Brian 2005. *The A to Z of Fantasy Literature*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press.
- Valkama Kirsi, Hanne von Weissenberg & Nina Nikki 2016. Johdanto. Kirsi Valkama, Hanne von Weissenberg & Nina Nikki (toim.) *Raamattu ja Magia*. Helsinki: Suomen Eksegeettinen Seura, 3–15.