

Upoksiin painunut immram

Keskiajan immram-kertomusten kaiku modernissa fantasiassa

Katariina Kärkelä

© <https://orcid.org/0009-0007-2461-2676>

Varhaisimmissa muodoissaan 600-luvulle ulottuva irlantilaisen kirjallisuuden historia on pääosin iirin, englannin ja latinan kielillä kirjoitettu. Erityisen hyvin Irlannin vanha kirjallisuus on tunnettu vähitellen juurtunutta kristinuskoa ja saaren suulliseen perimätietoon pohjautuvaa mytologista traditiota yhdistävistä taruistaan. Samaan synteisien muovaamisen ketjuun asettuu myös *immram*-nimellä tunnettu genre, keskiaikainen seikkailukertomuksen tyyppi, jossa tarun sankari purjehtii tutkimattomille merille, pysähtyy matkallaan erilaisilla ihmeellisillä saarilla ja saavuttaa lopulta myyttisen tuonpuoleisen. Immram on tyypillisesti kertomus sekä lähdöstä että kotiinpaluusta: olennaista ei ole vain se, mitä tuonpuoleisesta löytyy, vaan myös se, millaisen valaistumisen sankari kokee ja miten hän päätyy merkittävistä löydöistään huolimatta palaamaan kotimaahansa. Siinä missä immramin tarinalliset, tulkinnalliset ja metaforiset ainekset ammentavat sekä kristillisestä opista että saarivaltion omasta myyttisestä perinteestä, ovat myös sen kuvaamat matkat luonteeltaan kahtiajakoiset: seikkailu itsessään tarjoaa kertomukselle juonellisen rungon, mutta henkinen avartuminen ja kasvu nousevat immramin todelliseksi sisällöksi.

Immram on myöhempien kirjallisuudentutkijoiden tarkastelussa ajautunut monenlaisiin määritelmällisiin ristiaallokoihin. Immramia on vaikea täsmällisesti erottaa esimerkiksi sisarusgenre *echtrasta*¹, joka niin ikään kuvaa tuonpuoleiseen kohdistuvia seikkailuja

1 Nimi *echtra* viittaa etymologisesti retkeen tai seikkailuun, ja immramin tapaan myös näissä taruissa suunnataan tuonpuoleiseen. *Echtra* kuitenkin toimii immramin pai-

(ks. esim. Dumville 1976, 73), mutta sillä on kuitenkin tyypilliset ja helposti tunnistettavat rakenteelliset ja temaattiset pääpiirteensä. Nämä piirteet – sankarin lähdön aikaansaava muutos tai konflikti, purjehdusmatka, myyttiset saaret, henkiset oivallukset, paratiisinomainen merentakainen maailma ja sille jätetyt jäähyväiset – muodostavat enemmän tai vähemmän painottuvina osuuksina sittemmin kuolleen ja osin unohduksiinkin vaipuneen genren perustan. Vaikka immram onkin kirjallisuushistorian jo taakseen jättämä laji, sen vaikutukset kaikkuvat yhä myös modernissa kirjallisuudessa, erityisesti seikkailullisessa, *quest*-tyyppisessä² fantasiassa. Tämän luvun ydinkysymykset nousevat keskiaikaisen immramin kytköksistä sitä paljon myöhemmin seuranneeseen moderniin fantasia-kirjallisuuteen sekä menneiden kirjallisten muotojen toisoinnoista kirjallisuushistorian uudella aikakaudella.

Tämä luku tarkastelee rinnan irlantilaisen taruperinteen immramia ja 1900-luvun puolivälin fantasiakirjallisuutta ja kysyy, millaisin tavoin jälkimmäinen toisintaa edellisen konventioita ja niin tehdesään elvyttää jo kertaalleen sammuneen kirjallisen lajin perinnettä. Tarkastelun kohteena ovat erityisesti englantilaisen C. S. Lewisin

nottaman kristillisen kontekstin sijaan tiiviimmin pakanallisessa ja mytologisessa kehityksessä. Ajallisesti on vaikea määrittää, ovatko kirjallisessa muodossa olevat kertomukset peräisin kristilliseltä aikakaudelta vaiko esikristillisen Irlannin suullisesta perimätiedosta. Selvä on kuitenkin pidetään, että echtra alkujaan kuuluu Irlannin ja Walesin yhteiseen kelttiläiseen perimätarustoon ja on siksi lajina varsin vanha. (Ks. esim. Dumville 1976, 73–74.) Immramin ja echtran eroihin ja suhteeseen palataan vielä myöhemmänä tässä luvussa.

- 2 Varsinkin perinteinen fantasiakirjallisuus etenee tyypillisesti quest-kertomuksen rakennetta noudattaen. Hiukan ontuvasti matkaksi tai täytettäväksi tehtäväksi käännyvä quest merkitsee fantasiakirjallisuuden tapauksessa seikkailullista, usein syvällisempiä, allegorisia, uskonnollisia ja metaforisia merkityksiä saavaa matkaa kohti sankarin tavoittelemaa päämäärää. Päähenkilö siirtyy tutusta ja turvallisesta uuteen, vieraaseen maailmaan ja kohtaa sen monet vaarat voidakseen saavuttaa haluamansa, oli se sitten myyttinen aarre, yhteisön pelastus, omien kadonneiden juurien löytäminen tai salatun tiedon oppiminen. Klassikkoesimerkin quest-tyyppisestä kerronnasta tarjoavat muiden muassa kertomukset Pyhän Graalin etsinnästä. (Armstrong 2020, 85–86; Mendlesohn 2008, 2–3.) Sekä rakenteellisen että temaattisen peruskaavansa ansiosta juuri quest-kertomusta noudattava fantasia jakaa pitkälti yhteisen perustan immramin kanssa.

Narnia-sarjan meriseikkailua kuvaava kolmas romaani *Kaspianin matka maailman ääriin* (*The Voyage of the Dawn Treader*, 1952) sekä Lewisin maanmiehen ja aikalaisen J. R. R. Tolkienin merenkulkija Eärendilistä kertovat tarinat, joissa nimihenkilö pyrkii Vingilot-aluksellaan kohti merentakaista länttä ja jumalten asuinsijoja.

Eärendilin ohella myös Tolkienin tunnetumpien hahmojen, Bilbo ja Frodo Reppulin, seikkailujen päätös osin noudattaa immramin kaavaa ja vertautuu kiinnostavalla tavalla genren edustajiin. Tolkienin ja Lewisin luomien merenkävijöiden kirjallisuushistorialliseksi vastinpariksi asettuu myöhäiseltä 600-luvulta tai varhaiselta 700-luvulta peräisin oleva *The Voyage of Bran* (*Immram Brain maic Febail*), immramin kiistelty ja osin unohduksiinkin painunut edustaja. Ilmeisempien immram-kertomusten sijaan Branin taru on valikoitunut kohdetekstiksi eritoten siksi, että sillä on merkittävä asemansa immramin ja echtran välisissä määritelmällisissä eroissa: David Dumville (1976, 73) jopa esittää, että sekaannukset ja mielipide-erot genrejen luokittelussa ovat palautettavissa *The Voyage of Braniin* ja sen paikkaan Irlannin kirjallisuushistoriassa. Muutkin tapausesimerkit tulkitsevat immramin perinteitä eri tavoin. *Kaspianin matka maailman ääriin* toistaa immramin rakennetta, toiveita tuonpuoleisen löytämisestä ja seikkailullisia taapahtumaketjuja yliluonnollisine ilmiöineen, kun taas Tolkienin kirjoituksissa immram kaikuu useiden tarinoiden ja useiden henkilöhahmojen kohtaloiden osana epäsuorasti.

Immramin ja fantasiakirjallisuuden suhdetta on toistaiseksi tutkittu melko vähän, mutta mainittujen kohdetekstien immrampiirteet ovat kiinnittäneet huomiota aiemminkin. Näissä tutkimuksissa huomiota ovat jonkin verran saaneet myös modernien fantasiatekstien syntyprosessit. Brendanin tarun kaikuja Tolkienin merimatkoissa on käsitellyt Norma Roche (1991), joka analysoi Tolkienin ”Imram”-nimistä runoa Pyhän Brendanin tarun ja Tolkienin oman, fiktiivisen maailman elementtien synteessä. Runo esittää merimatkalta palanneen, kuolemaa tekevän Brendanin selonteon haltiakansan ihmeellisistä saarista, ja sen kerronnassa Tolkienin

kehitymässä ollut tarusto kietoutuu yhteen kirjallisuushistoriallisen perinteen kanssa.

Uudemmassa tutkimuksessa Kris Swank (2019, 76–77) puolestaan toteaa Tolkienin ja Lewisin louhineen yhteisillä kirjallisuushistorian kaivoksilla innoitusta etsiessään. Swank mainitsee, että Tolkien useaankin otteeseen muunteli ja tulkitsti irlantilasta immram-perinnettä tarinoissaan. Tolkienin Keski-Maa-aiheisessa fantasiassa tuonpuoleiseen rinnastuu myyttinen Valinor, luvatus maan kaltainen maanpäällinen paratiisi, jonka luo tie käy läntisen meren poikki. Immramin kaiut ovat useissa Tolkienin tarinoissa kuultavissa milloin heikompina, milloin voimakkaampina, kun taas genren vaikutus Lewisin tuotantoon on kirkkaasti nimettävissä juuri *Kaspianin matka maailman ääriin* -teoksessa. Swank toteaa, että teoksesta ovat löydettävissä sekä (myöhemmin tässä luvussa esiteltävien) Máel Dúinin että Pyhän Brendanin kertomusten vaikutukset, edellisen tapauksessa vääryyksien korjaamisen motiivina, jälkimmäisen taas maanpäällisen paratiisin toiveikkaana etsintänä (mt., 75–77). Koska muiden muassa Tolkienin *Roverandomin* immram-kytkökset on perusteellisesti avattu Swankin työssä,³ keskittyä tämän luvun analyysi *Silmarillionissa* esiintyvään Eärendilin taruun ja hobitti Frodon lähtöön Keski-Maasta.

Historiallisena genrenä immram itse on hiipunut: sen kaanoniin luetaan – rajanvedosta riippuen – kuuluvaksi ainoastaan viisi tai kuusi teosta, joista modernille ajalle on selviytynyt vain kolme (ks. esim. Thrall 1917, 66; Dumville 1976, 74).⁴ Tyrehtymisestä ja

- 3 Swank (2019, 90) käsittelee artikkelissaan paitsi Tolkienin ja Lewisin myös fantasiakirjailija Philip Pullmanin tuotantoa. Tolkienin pienoisromaanissa *Roverandom* (1998) huonotapainen koiranpentu lähetetään matkalle erilaisiin paikkoihin, esimerkiksi Kuuhun ja syvälle merelle. Koiranpentu oppii matkallaan ymmärtämään tekojensa seuraukset ja perheen arvon, ja sen kohtaamat merkilliset asiat aina haltiakotoa myöten ovat Swankin tulkinnassa lupaus tulevista ihmeistä. Tätä kaarta Swank pitää esimerkkinä immramin tavasta hyödyntää matka-aihetta sovituksen ja henkisen kasvun metaforana.
- 4 Säilyneen aineiston suppeus herättää kysymyksiä siitä, miten pitkälle vietyjä johtopäätöksiä genren tyyppiipiirteistä ja vakiintuneisuudesta voidaan tehdä. Yhdistävien tekijöiden ja painopiste-erojen löytämisessä auttavat historialliset ja kulttuuriset

pitkästä katkoksesta huolimatta moderni kirjallisuus voi edelleen hyötyä immramin hylkytavarasta ja nivoa katkenneen perinteen osaksi itseään. Luku perustuu tälle oletukselle, ja sen päätavoitteita on kaksi: Ensiksi paneudutaan immramin peruspiirteisiin, kuten matkateemaan, tuonpuoleiseen ja henkiseen kasvuun, joihin keskittyvän tarkastelun avulla voidaan selvittää paljon kunkin tarun maailman metafysiikasta, eettisistä käsityksistä ja teoksen suhtautumisesta aiempaan kirjallisuushistoriaan. Immramin ydinteemojen ja -aiheiden käsittely antaa tietoa yhtäältä keskiajan Irlannin maailmankuvasta ja pakanallisen ja kristillisen perinteen liitoskohdasta, toisaalta taas modernien fantasiateosten kuvitteellisten maailmojen kirjallisista ja filosofisista rakentumisperiaatteista. Luvun toisena pyrkimyksenä on tuoda modernin ja historiallisen genren vuorovaikutuksen kautta esiin lajien yhtäaikaisen unohtumisen ja jatkuvuuden ongelma.

Kristillisen ja pakanallisen synteesi: immram henkisyiden ja merenkulun kuvana

Tiiviisti esitettynä noin 700-luvulla syntyneet immram-tarinat ovat merenkulkukertomuksia matkasta myyttiseen tuonpuoleiseen. Tarinan sankari lähtee purjehdukselle, pysähtyy matkallaan tarunomaisilla saarilla ja lopulta tavoittaa maailman äären. Tapahtumat liikkeelle sysäävänä kimmokkeena toimii usein joko sankarin seikkailunnälkä tai aikaa sitten kostamatta jäänyt vääritys. Nykypäivään säilyneistä kertomuksista tunnetuimpia ovat *Immram Maele Dúin* ja *Navigatio sancti Brendani abbatis*. Máel Dúinin proosamuotoinen taru on säilynyt neljässä keskiaikaisessa käsikirjoituksessa, joista vanhin on ajoitettu 1100-luvulle. Alexandra Bergholmin (2018, 7) mukaan kertomuksen dokumentoimattomaksi jäänyt alkuperä on

taustatiedot sekä vertaukset läheisiin sukulaislajeihin, kuten echtraan ja pyhiinvaelluskertomuksiin. Näihin seikkoihin palataan myöhempanä. Immramin luonnetta on tyydyttävä tulkitsemaan saatavilla olevien tekstien valossa.

kuitenkin vielä vanhempi: lingvistisen analyysin perusteella muinaisirinkielisen tekstin tuntematon alkuperäisversio on luultavimmin syntynyt 800-luvulla.

Máel Dúinin tarinassa nimihenkilö lähtee kumppaneineen pitkälle purjekaudelle löytääkseen isänsä surmaajat ja kostaakseen näille. Matka viivästy useiden pysähdysten ja rantautumisten tähden, kunnes kertomus viimein päättyy paluuseen, koetuista ihmisistä annettuun selontekoon ja rauhan solmimiseen. Suosiossaan keskiajan menestysteokseksi kasvanut, luvattuun maahan matkustavasta pyhimyksestä kertova Pyhän Brendanin taru puolestaan painottaa huomattavasti voimakkaammin kristillisiä teemoja ja kilvoittelua. Syklisellä rakenteellaan se ottaa huomioon myös liturgisen kirkkovuoden rytmin. (Bergholm 2018, 7–8, 26.) Arviot Pyhän Brendanin tarun syntyajankohdasta ovat kenties vielä Máel Dúinin kertomuksen ajoitusta kiistellympiä ja epätarkempia. Sen vanhimpien säilyneiden käsikirjoitusversioiden ajankohdaksi on arvioitu noin 900-luvun puoltaväliä, mutta niissäkin on jo nähtävissä muutoshistorian merkkejä ja piirteitä useista eri tarinaperheistä (ks. esim. Dumville 1976, 89). Painopisteet maallisten ja kristillisten elementtien välillä vaihtelevat genren eri edustajissa, ja oman paikkansa tällä janalla löytää myös myöhemmin esiteltävä ja tässä luvussa keskiöön nouseva *The Voyage of Bran*.

Myyttisestä alkuperästä ammentavaa immramia koskevat monenlaiset rajanvedon ongelmat, jotka liittyvät sekä kertomusten elementteihin että niiden ajoitukseen ja syntykontekstiin. Määritelmällisesti immram on nimelleen uskollinen: vanha iirin kielin sana im(m)ram merkitsee ympäröivää suoutelua, ja juuri vesillä liikkuminen erottaa genren kertomukset muista vastaavista, tuonpuoleiseen suuntautuvaa matkaa kuvaavista tarinoista. Raja immramin ja esimerkiksi kertaalleen mainitun echtran välillä on keskiajalla ollut häilyvä (Bergholm 2018, 7). Onkin ymmärrettävää, että jotkin teokset on yhdessä kontekstissa luettu immramin, toisessa echtran edustajiksi.

Vaikka immramin syntyä ja hiipumista koskeva keskustelu ajoituksesta ja variaatioista on usein ristiriitaista, epävarmaa ja varsin

vähäiseen saatavilla olevaan aineistoon nojautuvaa, on tilanne immramin kohdalla aavistuksen ehtran vastaavaa valoisampi. Yhtenä syynä immram-kertomusten onnekkaammalle selviytymiselle voidaan pitää sitä, että keskiaikaisessa Irlannissa ehtrankin edustama maallisempi ja pakanallisempi taruperinne joutui paljon todennäköisemmin kirjurien syrjään sysäämäksi kuin kristillisyyden periaatteita tunnollisemmin noudattava immram (Dumville 1976, 90). Painopiste-eroista huolimatta immram jakaa useita olennaisia peruspiirteitä sisaruslajiensa kanssa: ehtran lisäksi esimerkiksi ranskalainen *aventure* niin ikään sisältää kunnianhimoisen, kaukaisen tavoitteen ikuisen nuoruuden ja onnen maan löytämisestä, joskaan ei immramille tärkeää merimatkaa (Swank 2019, 74). Swank tiivistääkin immramin ja muiden lähigengejen välisen eron toteamalla, että siinä missä eppinen quest-tarina keskittyy tavoiteltavaan päämäärään ja *aventure* taas seikkailuun, immramin keskiössä ovat purjehdusmatka ja saarilla koetut kohtaamiset (mt., 74).

Immramin rakenteelle on tyypillistä purjehduskertomuksen kehymäisyys. Matkatarinan tarjoama rankamainen perusrakenne mahdollistaa sen, että niin kauan kuin kehys itse ei vahingoitu, päätarinan rinnalle voidaan varsin vapaasti lisätä erilaisia juonteita, tapahtumia ja erillisiäkin tarinajaksoja. Immramin temaattiset juuret taas ovat yhtä aikaa sekä irlantilaisessa mytologiassa että seudulla jalansijaansa vakiinnuttaneessa kristinuskossa. Kristinuskon tulolla on ollut voimakas vaikutus Irlannin kirjallisen perinteen muotoutumiseen muutenkin. 600-luvun jälkipuoliskolla käsikirjoituskulttuuri oli tiukasti sidoksissa kristillistämiseen, minkä seurauksena maan varhaisin kirjallisuus oli pääasiassa latinaksi kirjoitettua ja uskonnollisävytteistä. Kirjallinen kulttuuri siis erosi jo lähtökohteisesti paikallisesta kertomisen ja oppimisen kulttuurista, jota ylläpitivät muisti ja suullinen perimätieto. Varsin pian kuitenkin myös kansankieli löysi tiensä kirjoitettuun muotoon. Muutoksen myötä kotikielen jäljissä seurasivat kotimaan tarut, mukaan lukien 700- ja 800-lukujen merelliset pyhiinvaellusmatkat. (Bekkhuis 2019, 93; Dumville 1976, 75.)

Vaikka kristillisen ja kelttiläisen mytologian muodostama kak-sikko yhtäältä synteeseineen, toisaalta kitkoineen antaakin imm-ramille sen selkeimmän syntykontekstin, ei lajin alkuperää sitten-kään voi vain niiden avulla selittää tyhjiin. Monet immram-taruissa esiintyvät elementit ovat jäljitettävissä bestiaareihin, lapidaareihin ja muihin antiikista periytyvää oppia eteenpäin välittäviin kokoo-mateoksiin. Silti nämäkin vaikutteet ovat kulkeutuneet immramin laatijoiden luo pitkälti kristillisen katseen suodattamina. Väitteitä kristillisen vaikutuksen laajuudesta tukevat esimerkiksi teoriat siitä, että pääsy tällaiseen klassisen antiikin oppeja kokoavaan materiaa-liin on immramin syntyaikoihin käynyt ensisijaisesti luostarien ja latinankielisten koulujen kautta. Samaten immramissa, esimerkiksi kostotarinana alkavassa ja kelttiläistä druidiperinnettä lainaavassa *Immram Maele Dúinissa*, esiintyy suoria psalmilainauksia, ihmeitä käsittelevän kirjallisuuden ja hagiografian piirteitä sekä apokalyptisiä tunnelmia. Kristillisen opin saama painoarvo on myös olen-nainen erottava tekijä immramin ja echtran välillä, sillä echtrassa piirtyvä maailmankuva on huomattavasti immramia pakanallisempi ja maallisempi: määränpäässä odottava tuonpuoleinen on kris-tillisen paratiisin sijaan lähempänä keijukaismaista valtakuntaa, minkä lisäksi tarinassa esiintyvät yliluonnolliset olennot ja paka-nalliset jumalat seuraavat ensisijaisesti kelttiläisen uskomusperin-teen polkuja. Kirkollisessa ajattelussa, etenkin apokryfisissä teksteis-sä, puolestaan oli immramin syntyaikoihin mennessä vahvistunut kuvitelma maanpäällisestä paratiisista, jossa pyhimykset odottavat tuomiopäivää. Immramille tyypillinen läntisellä merellä odottava saariparatiisi voidaan nähdä tälle ajatukselle kehittyneenä irlanti-laisena vastineena. (Dumville 1976, 73–76, 79.)

Pääsy kristilliseen paratiisiin edellyttää paitsi merellistä myös vaivoin kuljettua sielullista taipaletta. Aikansa hengellisessä ilma-piirissä immram-kertomukset ovatkin palvelleet monenlaisia sielun kykyihin ja niiden kehittämiseen liittyviä tarkoituksia. Tuonpuolei-sen tematiikka korostuu etenkin keskusteluissa, joissa tarkastellaan immramin suhdetta elämisen ja kuoleamisen taitoon. Kuten Manuel

Aguirre (1990, 217) kirjoittaa, immramin ensisijainen tarkoitus on eräiden tulkintojen mukaan ollut opettaa kuoleman taitoa ja valmistaa maanpäällisen matkansa päätä lähestyvää sielua tulevien vaarojen ja ihmeiden keskellä navigointiin. Kuitenkin immramia voidaan pitää yhtä lailla myös elämisen taitoa luotaavana: etenkin Máel Dúinin tarina on voimakkaammin orientoitunut kohti elämää kuin kuolemaa. Aguirre rinnastaa Máel Dúinin isän kuolemasta ja henkimaailman oppaan usutuksesta alkunsa saavan kostoretken Hamletin taruun, sillä molemmissa päähenkilöä ajava oikeudenjano kasvaa tuhoisiin mittasuhteisiin. Hänen luonnehdinnassaan Máel Dúinin purjehdus tuonpuoleiseen ja siellä odottavan Oikeuden personifikaation luo on initiaation eri asteista koostuva oppimatka. (Mt., 217–218.)

Kristillisyyden ja kelttiläisen tradition rinnalla yhtä paljon kysymyksiä immramin alkuperästä herättää keskiaikaisen Irlannin kulttuurin merestä ja merenkulusta muovaama kuva. Atlantin ympäröimä Irlannin saari, Euroopan kolmanneksi suurin, oli luonnollisesti varsin otollista aluetta merenkulkukertomusten synnylle. Dumville pohtiikin, miten juuri ajatus loputtomista tarunhoitoisista saarista kotimaan rannan ja tuonpuoleisen välisillä merillä on löytänyt tiensä immram-perinteeseen. Ilmeisimpänä reaali maailman maantieteen tarjoamana selityksenä merellisten pyhiinvaeltajien lukuksille välisatamille Dumville pitää Irlannin ja läntisen Skotlannin rannikkoalueiden saariryppäitä, jotka valtaosin olivat asumattomia joitakin yksittäisiä – ja yksinäisiä – poikkeuksia lukuun ottamatta. Näille liki autioille saarille kalastajat saattoivat ajautua joskus tahdomattaankin myrskyjen seurauksena; ihmeellisiksi ja myyttisiksi tuiki tavalliset saaret ovat Dumvillen mukaan saattaneet muuttua kotiin palanneiden merenkävijöiden mielikuviuksellisisa kertomuksissa, joita nestehukka ja vaarallisen meren herättämä kauhu ovat värittäneet. (Dumville 1976, 76–77.)

Selittyivät matkakertomusten fantastiset elementit sitten merenkävijöiden reaali maailmassa kokemilla hallusinaatioilla tai vahvan myyttiperinteen vaikutuksilla, voidaan yhtä kaikki todeta immramin olevan sekä alkuperänsä että juonellisten kuvioidensa tähden

tiivisti nivoutunut ylikuonnollisiin elementteihin ja tuonpuoleisuus-käsityksiin. Barbara Hillersin (1993, 66) mukaan meri on immrram-kertomusten tapahtumapaikkana liminaalinen, ennustamaton ja vaarallinen tila rajapintojen välillä. Se koskettaa sekä taivasta että maata, ulottuu tunnetulta alueelta, kotoisan Irlannin rannoilta, läntiseen tuntemattomaan. Hillers toteaa, että lumotussa metsässä samoavan satuhahmon tavoin myös immrramin purjehtija joutuu silmätyksin hyvän- tai pahantahtoisten ylikuonnollisten voimien kanssa ja päätyy sekä idyllisille että vaarallisille seuduille. Ei siis olekaan ihme, että ylikuonnollisuuden ja mytologioiden kuvastosta ammentava fantasiakirjallisuus on ottanut immrramin kauan sitten kuihtuneen ja unohtuneen kertomusperinteen omakseen ja syventänyt siltä perimiensä piirteiden avulla rakentamiensa kuvitteellisten maailmojen metafysisiä sävyjä.

Fantasian rajat myyttien toisinoissa: unohtunut immrram uudella aikakaudella

Kahta kirjallisuushistorian eri vaiheisiin kuuluvaa genreä verrattaessa on ensin koetettava löytää paras mahdollinen tapa kohdella niitä erillisinä lajityypeinä, joilla erityispiirteistään huolimatta on paljon yhteistä. Modernin fantasiakirjallisuuden lukemista omaksi, irralliseksi lajiksi pitää perustella, jotta sitä voidaan kunnolla käyttää analyysin lähtökohtana, sillä fantasia nivoutuu sekä sisällöllisellä, temaattisella että rakenteellisella tasolla kiinteästi myyttien, kansansatujen ja vaikkapa profetiakirjallisuuden perinteisiin ja niiden historiallisiin vaiheisiin. Fantasia kutsuu innoittajikseen ja kuvitteellisten maailmojensa rakennusaineeksi monia suullisen ja kirjallisen kertomusperinteen jo päättyneitä traditioita tavalla, joka hämärtää lajityyppien välisiä rajanvetoja. Yksi luvun lähtöoletuksista onkin, että aiempaa kirjallisuushistoriallista perinnettä jäljitellessään fantasia toteuttaa oman lajinsa konventioita naamiotumalla aivan toiseksi genreksi. Tällä tavoin se raivaa modernissa kulttuuriympäristössä elintilaa sellaisille unohtuneille sanataiteen

perinteille, jotka ovat oman paikkansa menettäneet tai muuttuneet tarpeettomiksi.

Fantasian ja sitä innoittaneen mytologisen perinteen vuorovai-
kutuksen kannalta olennaista on kysyä, miten tarkasti ja millaisin
kriteerein fantasiaa on ylipäättään mieltä rajata. Fantasiagenren
määrittämisen ja rajaamisen vaikeus johtuu pitkälti kahdesta
syystä: siitä, että *fantasia* ja siihen olennaisesti liittyvä *fantastisuus*
eivät aina kulje käsi kädessä, ja siitä, että fantastisella on hämmäs-
tyttävän pitkät, monia kirjallisia perinteitä ja lajityyppisiä leikkaa-
vat juuret tarinankerronnan historiassa. Teoksessaan *Fantasy* Lucie
Armitt (2020) tekee historiallisen katsauksen fantasian lajityyppiin
ja korostaa vanhojen klassikoiden merkitystä modernin fantasia-
kirjallisuuden kehitykselle: esimerkiksi Ovidiuksen alkujaan suul-
liseen tarustoon kuuluneita kertomuksia yhteen kokoava eepinen
runoelma *Muodonmuutoksia* esittelee lukuisia kertomuksia hir-
viöistä, jumaluuksista ja tuonpuoleisesta. Edmund Spenserin aivan
1500-luvun viimeisinä vuosina syntyneen allegorisen teoksen *The
Faerie Queene* Armitt puolestaan lukee Englannin kuuluisimpien,
poliittissävyytteisten fantasiateosten joukkoon. (Armitt 2020, 29–31,
38.) Kuten Armittin esimerkit kirjallisuushistoriasta osoittavat, kir-
jallisen ja suullisen perinteen juuret ovat lujasti kiinni fantastisissa
elementeissä aina luomiskertomuksista jumalolentoihin, yliluon-
nollisiin voimiin ja taikuuteen. Fantasian pitkä historia tekee ilmei-
seksi ongelman, joka syntyy, kun käsitellään kuolleiden genrejen
sulautumista osaksi modernia fantasiakirjallisuutta: voidaan kysyä,
eivätkö esimerkiksi mytologioiden fantasiassa saamat toisinnot lo-
pulta kumpua saman genren eri kerrostumista.

Yliluonnollisten elementtien ja fantastisuuden esiintyminen tus-
kin itsessään riittää luokittelun perusteeksi, ja fantasian rajaaminen
törmää pian myös muihin ongelmiin. Pulmia rajanvetoja pohtival-
le tuottaa erityisesti fantasian läheinen suhde mytologioihin, mikä
toistuvasti nousee esiin tarkasteltaessa kirjallisuushistorian varhai-
sia vaiheita ja niiden fantastisia piirteitä. Fantasian ja myytin suh-
detta käsitellessään Brian Attebery (2014, 9) päätelee, että omaa
kirjallista muotoaan edustava fantasia on keino, jolla voi löytää

uudelleen yhteyden perinteisiin myytteihin ja niissä rakentuvaan maailmaan. Samalla hän esittää, että myytti ja fantasia ovat saman historiallisen narratiivin kaksi eri aspektia; lisäksi hän puhuu myyttien ymmärtämisestä mutta toisaalta fantasian *keksimisestä* (mt., 9). Siispä fantasian käsittelyn rajaaminen perustuu genren erityispiirteiden lisäksi myös sen syntyvaiheiden historialliseen kontekstiin.

Kunkin aikakauden merkitystä Attebery (2014, 13) kuvaa osuvasti ottaessaan esimerkiksi faabelit ja eritoten Thomas Bulfinchin teoksen nimen, *The Age of Fable*: faabelit heijastavat toisenlaista aikaa, ovat arkaaisia ja sekä niiden kirjoittamisen että niihin uskomisen aika on ohi. Olennaista on erottaa tietoisesti kuvitteelliseksi laadittu, myyttisiä elementtejä sisältävä kertomus tarinoista, jotka synnyttäneessä kulttuurissa jumaluus ja taikuus ovat olleet osa elettyä arkitodellisuutta (mt., 22). Juuri tästä näkökulmasta luvun analyysi lähestyy myyttisen, jo sammuneen immram-kertomuksen nousua fantasiassa: menneeseen aikaan kuuluva kirjallinen perinne nousee uudelleen esiin modernimman, sanataiteen ja mytologioiden historiasta ammentavan genren teoksissa. Tolkienin puolhaltia Eärendilistä ja hobitti Frodosta kertovat tarinat samoin kuin Lewisin romaani *Kaspianin matka maailman ääriin* ovat rehellisiä oman genrensä, 1900-luvun puolivälin fantasiakirjallisuuden, edustajia, jotka sulauttavat osakseen vuosisatoja vanhemman kertomusperinteen. Immramin kohtalossa näkykin kirjallisuushistoriallisen unohtamisen tapa, jossa moderni lukija katsoo ohi näkemänsä. Tolkienin Eärendilistä tai Ælfwinesta sekä Lewisin sankarihahmoista lumoutuva ei välttämättä tule ajatelleeksi lukevansa samalla epäsuorasti vanhan kertomustyyppin pyhiinvaeltajista ja immramin pitkästä perinteestä.

Immramin merenkävijät kahdenlaista taipaletta kulkemassa

Immramin olemuksen eri puolia edustavista kolmesta esimerkistä – Lewisista, Tolkienista ja *The Voyage of Branista* – yksikään ei

edusta immramia puhtaimmillaan. Tämä väite perustuu kolmeen pääsyyhyyn, eli historialliseen kontekstiin, merimatka-aiheen toteutustapaan sekä tuonpuoleisesta piirtyvään kuvaan. Eri teosten kohdalla painottuvat eri syyt: Tolkienin ja Lewisin kertomukset edustavat modernia fantasiagenreä, joten niitä ei tietenkään voi lukea osaksi keskiajan kristillistyneen Irlannin immramia. *The Voyage of Bran*, Tolkienin ja Lewisin merikertomusten vastinpari, taas on omankin genrensä edustajana paikoin sivuutettu tai vähintäänkin kyseenalaistettu. Tarun kiistanalainen asema perustuu juuri immramin ja sen sukulaisgenrejen välisten rajanvetojen ongelmiin. William Flint Thrall (1917, 66) toteaa, että perinteisesti immramin (suppeasti katsottuun) kaanoniin kuuluvat *The Voyage of Bran, son of Febal*, *The Voyage of the Boat of Maelduin*, *The Voyage of the Boat of the Húi Corra*, *The Voyage of Brendan* ja *The Voyage of Snedgus and Mac Riagla*. Branin tarusta hänen mukaansa kuitenkin puuttuu immramin avainelementtinä pidetty seikkailullisen merimatkan painotus, mistä syystä jotkut teoreetikot, esimerkiksi H. Zimmer, eivät ole pitäneet teosta aitona immramina. Thrall päätyy esittämään, että *The Voyage of Bran* onkin ehkä 700-luvulla tai aikaisintaan 600-luvulla syntynyttä immramia vanhempi ja edustaa sitä aiempia tuonpuoleisuuskertomuksia (mt., 66).

Rajanvedon ja kategorisoinnin ongelmista huolimatta – tai ehkä jopa niiden ansiosta – Branin tarina tarjoaa kiinnostavan rinnastuskohteen Frodon, Bilbon, Eärendilin ja kuningas Kaspianin niin ikään epätäydellisille ja epätyypillisille merimatkoille pyhyden lähteelle. Lewisin ja Tolkienin immram-tulkintoja voi kohdella samuneen kertomusperinteen muunnelmina, jotka on sovitettu osaksi fantasiaa; *The Voyage of Brania* puolestaan voi pitää oman orastavan, vielä muotoutumassa olevan lajityyppinsä vajavaisena kuvana. *The Voyage of Branin* otaksutaan alkujaan kuuluneen 700-lukulaiseen, *Cín Dromma Snechtai* -nimiseen koodeksiteokseen, joka sittemmin on kadonnut ja johon tallennettua kertomusta pidetään Branin tarun myöhempien versioiden yhteisenä esivanhempana (ks. esim. Dumville 1976, 84).

The Voyage of Bran yhdistelee proosa- ja runomuotoista kerontaa, ja suorasanaisesti etenevän kertomuksen osaksi on upotettu päähenkilön kuulemia lauluja. Tarina alkaa, kun ulkosalla vaelteleva Bran kuulee yllättäen musiikkia, niin kaunista, että se vaivuttaa hänet uneen. Herättyään hän näkee edessään hopeanvärisen, katkenneen oksan ja vie sen mukanaan takaisin linnaan. Myöhemmin hän tapaa naisen, joka kertoo oksan olevan peräisin yliluonnolliselta Emainin saarelta ja alkaa laulaa Emainista kertovaa laulua. Laulun innoittamana Bran värvää mukaansa miehistön ja lähtee tavoittelemaan salaperäistä maata meren takana. Saari ei tunne puutetta, kipua eikä epätoivoa, sen ilmanala on aina miellyttävä ja lempeä – mutta sittenkään paratiisin onni ei estä koti-ikävää lopulta heräämästä.

Matka-aihetta ja tuonpuoleisen etsintää painottavassa immramissa matkalle lähtemisen lisäksi myös sankarin (onnistunut tai toteutumatta jäänyt) paluu kotimaahan on tärkeä osa tarinaa (ks. esim. Thrall 1917, 66). Rakenteellisesti *Kaspianin matka maailman ääriin* kunnioittaa immramille ominaista merenkulun kuvausta kahta muuta kohdetekstiä enemmän. Teoksessa aiemmista *Narnia*-kirjoista tutut sisarukset Edmund ja Lucy Pevensie päätyvät serkkinsa Eustacen kanssa Sarastus-nimiselle alukselle, joka kuningas Kaspianin käskystä purjehtii äärimmäiseen itään. Matkan tarkoituksena on – immramille tyypillistä vääryyden korjaamisen pyrkimystä seuraten – tuoda takaisin kotiin seitsemän Narnialle uskollista mutta hirmuvallan aikana kaukaisille saarille karkotettua lordia. Sarastuksen miehistö pysähtyy matkallaan muiden muassa lohikäärmesaarella, taikuri Koriakinin hallitsemalla hyppelipompeleiden saarella, pimeällä saarella, jolla painajaiset käyvät toteen, sekä lopuksi Ramandun, maahan laskeutuneen tähden, saarella, joka on jo aivan lähellä maailman äärtä. Kaikkien miehistön jäsenten kohdalla matkan ainoa tarkoitus ei kuitenkaan ole lordien kohtalon selvittäminen: Narnian puhuvien hiirten päällikkö ja urhoollisin ritari Riipitsiip nostaa korkeimmaksi tavoitteekseen päästä leijonanhahmoisen jumalolennon Aslanin maahan, joka tarun mukaan sijaitsee idässä maailman rajalla:

”Jos voin, purjehdin *Sarastuksella* itään. Jos en pääse sillä, otan oman kanoottini ja melon niin pitkälle kuin pääsen. Kun kanootti uppoaa, menen eteenpäin uiden. Ja kun en enää jaksa uida kauemmaksi – ellen pääse Aslanin maahan tai syöksy maailman laidan yli valtavaan vesiputoukseen – vajoan nenä auringonnousua päin ja Piipitsiip saa ruveta Narnian puhuvien hiirten päälliköksi.” (*Kaspianin matka maailman ääriin*, 273.)

Sarastuksella tehdyn purjehduksen lukuisat pysähdykset ja seikkailut eroavat huomattavasti Tolkienin kertomusten ja *The Voyage of Branin* paljon suppeammista, jopa miltei ohitetuista kuvauksista, joissa suoraviivainen päämäärän tavoittelu nousee matkaa tärkeämmäksi. Matka-aiheen käsittelyssä immramin perinne sulautuukin yhteen fantasian ominaispiirteiden kanssa, sillä vaelluskertomukset ja niiden toteutustapa ovat paitsi immramin myös monen quest-tyyppisen fantasiateoksen avainelementtejä.

Tolkienin huomattavan laajan tuotannon suurelle yleisölle tunnetuin teos on romaani *Taru sormusten herrasta* (*The Lord of the Rings*, 1954–1955), joka sekin noudattaa tyypillisen quest-kertomuksen⁵ rakennetta: romaanissa seurataan Frodo-hobitille langennutta tehtävää tuhota ruhtinas Sauronin valtasormus ja siten vapauttaa Keski-Maa sortovallan alta. Frodon pitkä, vaarallista vaellusta ja hänen kumppaneidensa seikkailuja seurataan miltei tuhannen sivun verran, mutta teoksen kuudestakymmenestä kahdesta luvusta vasta viimeisessä alkaa matkan päättävä, immramiin ajatukset vievä osa.

5 Fantasiakirjallisuuden suosimaa *quest*-muotoa käsiteltäessä on hyvä pitää mielessä, etteivät teosten intertekstuaalisuus ja kirjallisuushistorialliset vaikutteet asetu yksinomaan genererajoja noudattavien jaotteluiden sisään. *Quest* ei ole löytänyt tietään fantasiakirjallisuuteen pelkästään immramin kautta, vaan perinnettä on ollut siirtämässä eteenpäin erityisesti keskiaikainen ritarieromanssi. *Quest* tarjoaa tarinalle sekä aiheen että muodon: sisällön ja rakenteen synteessä se luo hyvin tunnistettavan, lineaarisesti etenevän ja taipaleen varrella kohdatuista seikkailuista muodostuvan kuvion, jonka voi nähdä toistuvan eri aikakausien kirjallisuudessa Spenserin *Faerie Queenesta Taru sormusten herrasta* -romaaniiin (ks. esim. Cooper 2004, 46). Vaikutteita analysoitaessa ei aina ole selvää, onko kyse tietyn genren traditiosta vaiko sittenkin usean kirjallisen perinteen ja aikakauden varioimasta yhteisestä motiivista.

Frodon taival ei pääty onnellisesti kotiovelle sodan uhan väistyttyä, vaan hänen tiensä vie edelleen Harmaisiin satamiin ja merelle niiden taa yhdessä Bilbo-enon kanssa:

Ja laiva purjehti Suurelle Merelle ja länteen kunnes eräänä sateisena yönä Frodo tunsu viimein ilmassa suloisen tuoksun ja kuuli veden yli kantautuvaa laulua. Ja silloin hänestä tuntui samalta kuin Bombadilin talossa kun harmaa sadeverho muuttui hopeaksi ja lasiksi ja vetäytyi pois, ja auringon ponnahtaessa taivaalle hän näki valkeat rannat ja niiden takana kaukaisen vihreän maan. (*Taru sormusten herrasta*, 892.)

Katkelma sisältää viittauksen tarinan aiempaan tapahtumaan ja samalla nivoo osakseen toisen keskiajan kirjallisuuden muodon, näkykirjallisuuden. Frodo on aivan seikkailunsa alkuvaiheessa uneksinut sadeverhon takana aukeavasta ihmeellisestä näkymästä, joka tarinan päättyessä viimein muuttuu todeksi. Artemidoroksen laatiin ja myöhemmin Macrobiuksen tunnetuksi tekemään uniteoriaan sovitettuna Frodon enteellinen uni sijoittuisi näkykirjallisuudessa yleiseen *vision* kategoriaan (Kärkelä 2022, 226).

Immramin toisintona Frodon matka on vaillinainen kahdestakin syystä. Ensinnäkin matkan kuvaus on äärimmilleen supistettu, ja siitä puuttuvat kaikki meriseikkailun elementit. Toisekseen Frodo ja Bilbo matkustavat meren taa jäädäkseen siellä odottavaan kuolemattomaan Valinorin kaupunkiin, haltiakotoon, jonka Tolkienin maailmassa voi tulkita maanpäälliseksi paratiisiksi. Kotiinpaluu ei heidän tapauksessaan milloinkaan toteudu. Samalla tavalla immramin kaavasta poikkeaa myös *The Voyage of Bran*, sillä paratiisissa vietettyjen, todellista kestoaan pidemmiksi osoittautuneiden aikojen jälkeen paluu kotiin on mahdoton. Koti-ikävää potevina miehet lähtevät nähdäkseen kotinsa rannat jälleen, mutta saaren valtiatar varoittaa heitä astumasta Irlannin maaperälle. Branin ystävä unohtaa neuvon huonoin seurauksin: ”The man leaps from them out of the coracle. As soon as he touched the earth of Ireland, forthwith he was a heap of ashes, as though he had been in the earth for many hundred years.” (*The Voyage of Bran*, 32.) Kumppaninsa kohtalon

nähtyään yhä aluksessaan pysyttelevä Bran tekee rannalla seisoville maanmiehilleen selonteon kaikesta kokemastaan ja lähtee sitten takaisin merelle kykenemättömänä enää milloinkaan palaamaan kotinsa rannoille.

Sekä tarkoitukseltaan että olemukseltaan hieman toisenlaisen matkakuvauksen antaa Tolkienin romaani *Silmarillion*, jonka lopussa sankari Eärendil etsii jumalten apua meren takaa. Tämäkin kertomus muodostuu eräänlaiseksi immramin varjoksi, jossa ääriiviivat ja hahmo ovat nähtävissä pelkkänä rankana:

Mutta Eärendil ei nähnyt enää mitään toivoa Keski-Maan mailla ja epätoivoissaan hän käänsi keulan jälleen eikä palannut kotiin vaan lähti vielä kerran Elwing rinnallaan etsimään Valinoria. – – Ja viisaat ovat sanoneet että tuon pyhän jalokiven voimasta he saapuivat vesille joilla ei ennen ollut muita laivoja purjehtinut kuin *telerin* venhot; ja he tulivat Lumotuille Saarille ja välttivät lumouksen; ja he tulivat Varjoisille Merille ja läpäisivät varjot; ja he näkivät Tol Eressëan, Yksinäisen Saaren, mutta eivät jääneet sinne; ja viimein he laskivat ankkurin Eldamarin lahteen – –. Silloin Eärendil ensimmäisenä elävistä ihmisistä laski maihin kuolemattomille rannoille – –. (*Silmarillion*, 311.)

Toisin kuin Frodon ja Bilbon tapauksessa, on Eärendilin tarussa mukana lumottuja saaria ja varjoisia meriä, joiden vaaroja on paettava. Siltikin Eärendilin tärkein purjehdus vain hipaisee immramin ydinelementtejä ja lopulta jättää ne toteuttamatta: saarien lumous ja meren houkutukset tunnustetaan, mutta ne ohitetaan tyystin. Ilmiö ei ole aivan vieras Tolkienin laajemmassakaan tarinakokouksessa, jossa moni kirjallisuuden elementti tai uusia versioita saava kirjallisuuden lajityyppi pääsee esiin nimenomaan tulemalla viime hetkellä vältetyksi. Seikkailukertomus päättyy *Taru sormusten herrasta* -romaanissa aivan tehtävän täyttämisen kynnyksellä liekehtivällä Tuomiovuorella, jolla Frodon on tuhottava sormus. Kuten Jyrki Korpua (2015, 75) toteaa, Frodo epäonnistuu tehtävässään. Sormus tuhoutuu vahingossa, mikä on huomionarvoinen ero

alkuperäiseen tavoitteeseen ja retken päämäärään: onnistumisen kliimaksin tilalla on tahdon sortumisen antikliimaksi.

Lisäksi Tolkien on tullut tunnetuksi termin *eucatastrophe* käytöstä. Sanalla tarkoitetaan hyvää, positiivista katastrofia, satujen yllättävää ja dramaattista käännettä, joka takaa onnellisen lopun (Korpua 2015, 43; Tolkien 1983, 153–155). Negaation keinoin tapahtuva variointi on läsnä myös Eärendilin epätäydellisessä immramissa, jossa lumottujen saarten lumous vältetään ja varjomerten varjot ohitetaan, vähäisimmänkään viivytyksen ei anneta asettua päämäärän tielle. Immramin pitkän ja yksityiskohtaisesti kuvatun merimatkan tilalla on kiiruhtaminen kohti rantaa, joka todella onkin luvattun maan ja kuolemattoman paratiisin varjo paratiisin itsensä sijaan. Immramin runko ja avainelementit ovat läsnä ja tunnistettavissa mutteivät tyystin toteutuneina.

Seikkailuelementin tärkeydestä huolimatta merenkävijöiden matka on olennaisesti myös sisäinen. Arviolta noin 800-luvulta peräisin olevassa immram-teoksessa *Navigatio Sancti Brendani*⁶ Pyhä Brendan suuntaa merelle seitsemän vuoden ajaksi tutkimaan paitsi luonnollista myös yliluonnollista maailmaa, kuten Eivor Bekkhus toteaa. Brendanin seurue vierailee erilaisilla saarilla, joista useimmat ovat enemmän tai vähemmän allegorisia: eräällä saarella matkalaiset näkevät kulumatta palavia kynttilöitä, joiden tuli on enemmän henkeä kuin ainetta. Aineeton tuli vertautuu Siinain palavaan pensaaseen Vanhassa testamentissa. Nimihenkilön henkinen kehitys ei kuitenkaan ole kovin vaikuttava. Kuten Bekkhus (2019, 95) sanoo, Brendan aloittaa matkansa pyhänä miehenä, lähtee merelle vakaumuksensa tähden ja palaa yhtä lailla pyhänä miehenä. Aavistuksen maallisempaan maailmaan juurtuneissa immram-tarinoissa Bekkhus kuitenkin näkee Brendanin tapausta monimutkaisempia kehityskaaria ja ristiriitojen repimiä henkilöahamoja. Päähenkilöt

6 Yli 120 versiossa nykyajalle säilynyttä Pyhän Brendanin tarua hämmästyttävine olentoineen, paikkoineen ja juonenkäänteineen voi luonnehtia keskiaikaiseksi bestselleriksi, ja ainoastaan *Purgatorium Sancti Patricii*n katsotaan muodostaneen tärkeämman osan irlantilaisen kirjallisuuden perinnettä (ks. esim. Anderson 1988, 315).

joutuvat matkalleen konfliktin seurauksena, joko rangaistukseksi tekemästään vahingosta tai tehdäkseen vahinkoa, ja palattuaan he ovat peruuttamattomasti muuttuneita. (Bekkhuis 2019, 94–95.)

Branin tarussa näkyvä esiasteisuus immramin edustajana korostuu vertailussa Brendanin tarun kanssa: Bran pysähtyy matkallaan ainoastaan yhdellä saarella ennen kuin tavoittaa määränpäänsä, minkä lisäksi seikkailun kuvaamisen sijaan suurimman osan kerromuksen mitasta vievät laulut, joita hän kuuntelee. Myös fantasiakirjallisuuden tapauksessa Bekkhuisin (2019, 94–95) mainitsema allegorisuuden aste sekä kristillisten ja pakanallisten elementtien synteesi vaikuttavat siihen, millaiseksi henkilöhahmojen kehityskaari muodostuu. Fantasiakirjallisuuden henkilöhahmojen kannalta sisäisen muutoksen kysymykset ovat kahtiajakoiset – Sarastuksen miehistö kokee Lewisin tarinassa varsin toisenlaisen kohtalon kuin vaikkapa lännen haltiakaupunkiin Valinoriin tehtävänsä päätyttyä lähtevä Frodo.

Fantasian perimää luodatessaan Attebery (1992, 70–71) toteaa, että henkilöhahmot harvoin rakentuvat samoin fantasiakirjallisuudessa kuin vaikkapa Henrik Ibsenin näytelmissä tai 1800-luvun romaaneissa. Hän esittääkin, Ursula K. Le Guinin arkkityyppiajatuksen pohjalta jatkaen, että fantasian henkilöhahmot voidaan nähdä psykologisten tyyppien ja ilmiöiden ruumiillistumina, jotka edustavat myös kätkeytyä minuutta. Le Guin (1993, 103) toteaa Frodon henkilöahmoa pohtiessaan, että viisaudessaan Tolkien oli hajottanut tämän neljäksi: kun mukana ovat Frodon itsensä lisäksi hänen uskollinen ystävänsä Sam Gamgi sekä jakautuneet persoonat Klonkku ja Sméagol, lopputuloksena on yksi kokonainen, kompleksinen ja kiehtova henkilöahmo. Fantasian hahmot ovat yhtäältä kaavamaisen arkkityyppisiä ja satujen tyyppihenkilöihin nojaavia, toisaalta psykologisten prosessien ja ilmiöiden kuvia. Mitä tapahtuu, kun kaavamaisista kaavamaisin arkkityyppi tai persoonallisuuden sirpale lähtee matkalle tuonpuoleiseen?

Kolmannen *Narnia*-kirjan henkilöahmoista suurimman muutoksen kokee kiistatta Pevensien lasten, kahden ensimmäisen teoksen päähenkilöiden, epämiellyttävä serkku Eustace Ruikku. Eustace

on tarinan alussa stereotyyppisyyteen saakka ikävä, pikkumainen, ilkeä ja tylsämielinen hahmo, joka halveksuu mielikuvitusta ja tarinoita. Hänen henkinen muutoksensa Sarastus-alueksen seikkailussa kulkee ulkoisen kautta. Eräällä saarella merenkävijät päätyvät kuolemaa tekevän lohikäärmeen aarrekätkölle, jonka loisteen keskellä nukkuessaan Eustace yön aikana muuttuu itsekin lohikäärmeeksi. Hän ei pysty selittämään tapahtunutta kumppaneilleen ja yrittää luoda nahkansa kynsimällä. Paluu ihmiseksi onnistuu vasta, kun leijona Aslan, Narnian ja koko maailman valtiass, tarjoutuu kynsimään hänet vapaaksi:

”Ensimmäinen veto meni niin syvälle, että minusta tuntui, että se ylti sydämeen saakka. Ja kun se [Aslan] alkoi kiskoa nahkaa yltäni, tunsin kauheampaa kipua kuin koskaan eläessäni. Saatoinkin kestää sen vain siksi, että tuntui hyvältä päästä siitä nahasta. Se tuntui vähän samanlaiselta kuin silloin, kun kiskoo ruven irti arasta paikasta, tiedäthän. Se koskee tavattomasti, mutta toisaalta tuntuu hyvältä, kun näkee sen irtoavan.”
(*Kaspianin matka maailman ääriin*, 138–139.)

Muodonmuutoksestaan lähtien Eustace alkaa vähitellen käyttäytyä toisin, hänen ikävät luonteenpiirteensä pehmenevät ja karkeat tapansa hiipuvat taka-alalle. Eustacen tapauksessa henkiseen kasvuun liittyvä kielletyn houkutus elementti nousee kirikkaasti esiin aarremotiivin kautta. Aineellisen hyvän tavoittelun vaarat näkyvät myös esimerkiksi Brendanin tarussa, jossa suureen kartaan saapuneista miehistä yksi menehtyy päädyttyään varastamaan hopealusikan; ahneudestaan maksaa hengellään niin ikään nimihenkilön kasvattveli Máel Dúinin kertomuksessa (ks. esim. Swank 2019, 83). Lastenkirjallisuuden edustajana Eustace kuitenkin kokee lievemmän kohtalon. Hänen rangaistuksensa on kivulias ja pelottava muttei kuitenkaan lopullinen muodonmuutos, joka lopulta koituu kaikkien hyväksi. Tapahtumien jälkeen hän löytää uudenlaisen, välittömämmän ja ystävällisemmän suhteen serkkuihinsa ja muihin Sarastuksella matkustaviin.

Erityisesti leijona Aslanin aseman ja toiminnan vuoksi Eustacen muutos kaikkua immramin kristillistä puolta paljon Tolkienin kuvauksia selväpiirteisemmin. Tolkienin tapauksessa kenties suurimman muutoksen kokee Frodo, mutta hänen kohdallaan kehitys tapahtuu vähitellen halki koko romaanin seikkailun – matka Harmaista satamista lännen paratiisiin on vain tuon muutoksen väistämätön loppuhuipentuma. Tolkien-tutkimuksen klassikkoteoksessaan *Splintered light* Verlyn Flieger (2002, 157) analysoi Frodon peruuttamatonta muutosta, jonka myötä hobitti vähitellen liukuu fyysisestä olennosta kohti aineettomuutta ja läpikuultavuutta niin, että hän viimein tyhjenee täysin ”voidakseen täyttyä kirkkaalla valolla”. Kokemustensa vaurioittamana Frodo purjehtii meren taa, koska ei enää kuulu maalliseen todellisuuteen.

Kadotettu paratiisi? Immramin maailmankuva ja tavoittamaton tuonpuoleinen

Aitoa, historiallista immramia ja sen moderneja fantasiakirjallisuuden vastinpareja yhdistää kummankin tiivis sidos oman aikansa ja yhteisönsä maailmankuvaan. Edellisen tapauksessa tuo maailmankuva on pakanallisen ja kristillisen uskomusperinteen vuorovaikutteinen synteesi keskiajan Irlannissa, jälkimmäisen taas fantasiamaailmaa varten rakennettu metafyyminen, episteeminen ja uskonnollinen järjestelmä. Fantasiamaailmaa muovattaessa rakentuu samalla myös maailmankuva, jonka henkilöhahmot teosten sisällä omaksuvat, jota he kyseenalaistavat tai jonka mukaiseksi he sovittavat toimintansa. Tähän maailmankuvaan luonnollisesti kuuluvat myös käsitykset kuolemasta ja mahdollisesta kuolemanjälkeisestä elämästä, jumalallisen etsinnästä ja tarkoituksesta. Nämä elementit ovat läsnä sekä Tolkienin että Lewisin moderneissa immram-tulkinnoissa. Keskeistä on myös tietoisuus matkan päämäärästä: Tolkienin Eärendil etsii jumalten apua meren takaa, särjetty Frodo toivoo saavansa lännessä rauhan, ja Lewisin kunnianhimoinen ja

vakaumuksessaan horjumaton Riipitsiip toivoo löytävänsä Aslanin maan. Koska immramin ytimessä on tuonpuoleisen tavoittelu, sekä modernien tulkintojen että varhaista immramia edustavan Branin tarun kohdalla on syytä selvittää, missä määrin voidaan oikeuteusti puhua *aidosta* tuonpuoleisesta. Kyse on siitä, miten tarujen maailman metafyyminen hierarkia rakentuu.

The Voyage of Branissa Branin matkan kohteena on mystinen, tuonpuoleisen kanssa samastettu ”Land of Women”, ja purjehduksen itsensä sijaan painopiste on sankarin kokemuksilla saarella (Thrall 1917, 66). Tuonpuoleisen tunnusmerkit toki täyttyvät monella tavalla, sillä paratiisinomaisella saarella merenkävijät eivät tunne puutetta, ja heidän kokemuksensa ajasta vääristyy: ”[i]t seemed a year to them that they were there, – it chanced to be many years. No savour was wanting to them.” (*The Voyage of Bran*, 30). Kuitenkin tuonpuoleisen vaikutelma ja odotukset paratiisin ihmeistä rakentuvat ennen kaikkea teoksen alussa, jossa saarelta peräisin oleva nainen tapaa Branin ja kuvailee laulussaan Emainin maata. Assosiaatioita ylimaalliseen vahvistaa niin ikään Branin kävelyretkellään löytämä hedelmäpuun oksa, jonka nainen vie mennessään takaisin saarelle. Laulamassaan laulussa nainen kuvailee oksaa ja kertoo sitten puusta, joka saarella kasvaa:

’An ancient tree there is with blossoms,
On which birds call to the Hours.
’Tis in harmony it is their wont
To call together every Hour. (*The Voyage of Bran*, 6.)

Ajatus paratiisin puusta on keskeinen kristillisessä mytologiassa. Silälä on vastineensa myös Lewisin teoksessa *Taikurin sisarenpoika* (*The Magician’s Nephew*, 1955) ja Tolkienin legendariumissa, jossa pyhien puiden ketjua seurataan *Silmarillionissa* aina paratiisin alkuajoista lähtien. Toisessa – ja piirteiltään kenties puhdasoppisemmassa – immramissa *The Voyage of Máel Dúin* puolestaan esiintyy pajun tai pähkinäpensaakaan kaltainen puu, jonka marjoista valmistetulla

mehulla on uneen vaivuttava voima, minkä lisäksi hasselpähkinä assosioituu viisauteen, inspiraatioon ja ylikuonnolliseen näkemisen lahjaan (ks. esim. Aguirre 1990, 214).

Eritoten Lewisin mutta jossakin määrin myös Tolkienin fikttiivisen maailman eettiseen ja uskonnolliseen yleisluonteeseen kuuluu käsitys siitä, että jumalallisen yhteyden tulee pyrkiä mutta sitä ei ole määrä tavoittaa ennen aikojaan. Tämän saavat kokea Pevenisien lapset useissa *Narnia*-teoksissa, joissa heidän osansa on vain vierailulla Narniassa, lyhyesti tavata Aslan ja sitten palata kotiinsa. Esimerkiksi *Kaspianin matka maailman ääriin* -teoksen lopussa (s. 316–317) Aslan toteaa Narniassa jo kolmatta kertaa vieraileville Lucylle ja Edmundille, etteivät nämä enää milloinkaan palaa sadunomaiseen maahan.

Jumalallisen tavoittelemisen, vaikkapa maanpäällisen paratiisin etsinnän muodossa, on jatkuvaa tasapainoilua tuonpuoleista kohti kurottautumisen ja käsillä olevan, aineellisen maailman kunnioittamisen välillä: myös arkitodellisuus on osa luotua maailmaa, eikä sitä siksi tulisi pyristellä pakoon. Fantasiamaailmojen metafyyminen ja eettinen dilemma heijastaa aina Platonin ideaopista alkanutta ja myöhemmin kristillisen filosofian osaksi sulautunutta maailmaan asennoitumisen ja teologisen dualismin ongelmaa, jota erityisesti Arthur Lovejoy (1957) on perusteellisesti käsitellyt idean käsitteen ja tulkintojen historiaa luotaavissa kirjoituksissaan. Hänen mukaansa tämänpuoleista maailmaa ei ole syytä halveksua, vaan siinä toimiminen ja siihen osallistuminen ovat yhtä lailla Jumalalle kunniaksi. Lovejoy kirjoittaa teologisesta ongelmasta, jossa kahdenlaiset arvot, tämän- ja tuonpuoleiset, joutuvat vastakkain. Lovejoy'n tulkinnassa ihmiselle hyvää tekevä jumalallisen pohdinta edellytti paitsi transsendenssia, sielun vetäytymistä maailmasta ja pelkkien aineellisten ja luonnollisten intressien tukahduttamista, myös Jumalan luoman todellisuuden arvostamista sellaisena kuin se on, iloa aineellisesta maailmasta koko sen moninaisuudessa ja pyrkimystä ymmärtää se mahdollisimman täydästi. Näin toimimalla ihminen saattoi olla tietoisesti osallisena jumalallisessa luomisen prosessissa. (Lovejoy

1957, 316.) Myös fantasiamaailmojen tuonpuoleisen tavoittelijoiden on ymmärrettävä maltin arvo.

Erityisesti Riipitsiipin vakaa aikomus löytää Aslanin maa ennen aikojaan herättää kysymyksiä pyrkimyksen oikeutuksesta ja vaikuttaa vääränlaiselta ja liian kiihkeältä maailmasta pois päin kääntymiseltä. Kukaan muu Sarastuksen matkustajista ei alkujaankaan aio hankkiutua rajan taa: tavoitteena on löytää merille eksyneet lordit ja palata turvallisesti kotiin. Vasta lähellä maailman äärtä paljastuu, että kolmen viimeisenä löytyneen lordin pelastamiseksi on yhden purjehdittava maailman ääriin ja vannottava, ettei milloinkaan palaisi. Tämä Narnian lakeihin kirjaamaton mystinen salaisuus paljastuu vasta, kun matka on jo miltei päättynyt:

”Sir”, sanoi Kaspian [Ramandulle], ”voitteko neuvoa meille, miten vapauttaisimme lumouksesta nuo kolme narnialaista ritaria, jotka nukkuvat tuossa.”

”Ilmoitan sen mielelläni, poikani”, sanoi vanha mies. ”Vapauttaaksesi heidät lumouksesta on purjehdittava maailman ääriin tai niin lähelle kuin pääset, ja sinun on tultava takaisin jätettyäsi ainakin yhden tovereistasi sinne.”

”Entä mitä sille yhdelle tapahtuu?” kysyi Riipitsiip.

”Hänen on mentävä äärimmäiseen itään eikä koskaan enää palattava maailmaan.” (*Kaspianin matka maailman ääriin*, 266.)

Retkueelle paljastuva sielujen vaihtokauppa luo vaikutelman varsin deterministisestä maailmasta, jossa jumalallisella johdatuksella on merkittävä vaikutuksensa. Jälkikäteen paljastuu, että vaikka Riipitsiipin halu löytää idän ääri on sisäsyntyinen ja hänestä itsestään lähtevien motiivien ajama, palvelee hänen etsintänsä suurempaa tarkoitusta Narnian historiassa: hänen tuonpuoleisen kaipuunsa koituu kolmen muun henkilön pelastukseksi.

Tuonpuoleisen tavoittelua koskevat omanlaisensa eettiset periaatteet, mutta yhtä olennaista on määrittää, millaisin metafysisin rakentein tuonpuoleinen asettuu fantasiamaailman osaksi. Narnia-tarinoiden maailmassa on useita rinnakkaisia ja ajassa eri tahtiin

eläviä maailmoja, joista reaali maailman kaltainen, arkinen Englanti ja tarinoiden pääasiallinen tapahtumapaikka Narnia ovat eniten esillä. Aslanin maa, johon Riipitsiip *Kaspianin matka maailman ääriin* -teoksen lopussa purjehtii, ei kuulu mihinkään fantasiauniversumin rinnakkaisista maailmoista, mutta jokaisesta on pääsy siihen.

Lewisin immram-toisinnossa Aslanin maata voikin mielekkäästi pitää aitona tuonpuoleisena, paratiisina, jonka aika koittaa, kun maanpäällinen Narnia lopulta tuhoutuu teossarjan päätösosassa. Maa, johon henkilöhahmot päätyvät, on todellinen, aito Narnia, jonka pelkkä varjo päähenkilöiden tuntema maailma oli. Entises-tään voimistuva kristillisen uusplatonismin pohjavire saavuttaa huippunsa, kun Narniassa itsekin vierailut professori Kirke koettaa selittää maailmojen eroa toisille: ” – Ja tietenkin tämä maa on erilainen, yhtä erilainen kuin todellinen esine ja sen varjo keskenään ovat erilaiset – tai kuin valve on unen rinnalla.’ – ’Se on kaikki Platonilla, kaikki Platonilla; siunatkoon mitä ne oikein *opettavat* noissa kouluissa!” (*Narnian viimeinen taistelu*, 267). Riipitsiipin pääsy Aslanin maahan ja se, kuinka hiiri paljon myöhemmin maailmanlopun jo tultua tervehtii sinne saapuvia ystäviään toivottaen heidät tervetulleiksi, kertovat siitä, että Sarastuksen miehistö todella on purjehtinut paitsi maailman ääriin myös tuonpuoleisen rajalle. Narniasta kertovassa teoskokonaisuudessa immramin ajatus aidosta tuonpuoleisesta toteutuu. Immramin toista puolta, kotiinpaluun merkitystä, taas korostavat kuningas Kaspianin, Pevensien lasten ja Eustacen valinnat, katkerasti tehdyt mutta oikeiksi osoittautuneet.

Narnia-tarinoiden jumalallisen etsinnässä – oli matkanteko sitten konkreettista tai henkistä – on pyrittävä herkkään tasapainoon. Silti *Kaspianin matka maailman ääriin* -teoksen tapauksessa on selvää, että tuonpuoleinen ylipäätään on *mahdollista* saavuttaa. Tolkienin kuvaamien merimatkojen, tässä esimerkkeinä käytettyjen Eärendilin, Bilbon ja Frodon, tapaus ei ole yhtä yksiselitteinen. Tolkienin fiktiivisen maailman metafysiikassa tuonpuoleinen rakentuu aivan toisella tavalla kuin Narnian, ja koko immram-perinteen ytimeen kuuluva ajatus paratiisiin purjehtimisesta muuttuu varjomaiseksi. Seikkailut Keski-Maassa ovat päättyneet, valtasormus on tuhottu

ja sodan runtelema kotimaa Kontu jälleenrakennettu. Satamista lähdettyään Frodo ja Bilbo toden totta tavoittavat tarujen paratiisin, mutta immramin mukanaan kantama ajatus tuonpuoleisesta toteutuu vain osittain.

Tolkienin rakentaman kuvitteellisen maailman metafysiikan piirteistä olennaisimpiin lukeutuu platonilaisesta filosofiasta muistutettava maailman dualistinen jakautuminen näkyvään ja näkymättömään, konkreettiseen ja korkeampaan todellisuuteen. Onkin tärkeä muistaa, että kuten vaikkapa Korpua on osoittanut, merentakainen Aman ja Valinorin kaupunki edustavat Tolkienin maailmassa maanpäällistä paratiisia mutta eivät todellista tuonpuoleista: merentakainen maa on liminaalinen tila muuttuvan, aineellisen todellisuuden ja Platonin ajattelusta muistuttavan ideoiden ikuisen maailman välillä eikä siksi täysin kuulu kumpaankaan (Korpua, 2015, 53). Läntisellä rannalla odottava Valinor vastaa immramin ihannetta puolinaisesti, ja siksi myös Frodon, Eärendilin ja Bilbon tuohon maahan suuntautuvat matkat toteuttavat immramin ydinajatuksen vain osittain. Huomionarvoista yhtä kaikki on, että ylemmän ja ikuisen todellisuuden olemassaoloa ei suinkaan *kielletä* Tolkienin teoksissa piirtyvässä maailmankuvassa: tähän todellisuuteen ei vain käy pääsy matkustamisen keinoin, ei meritse eikä maitse.

Lähtemisen genren paluu

The Voyage of Bran, Kaspienin matka maailman ääriin ja tarut Eärendilin, Bilbon ja Frodon matkoista edustavat immramin elinkaaren kahta päätä. Branin kertomuksessa immram vasta hakee muotoaan ja osittain sulautuu varhaisempien suullisten ja kirjallisten traditioiden osaksi; Lewisin ja Tolkienin kertomukset puolestaan ottavat immramin jo sammuneen perinteen oman fantasian lajityyppinsä ainekseksi. Tuonpuoleista ja henkistä valaistumista painottavana kertomusmuotona immram lukeutuu niihin kirjallisuudenlajeihin, joihin maailmankuvan murroksilla on suuri vaikutus. Genre itsessäänkin on pakanallisen ja kristillisen tradition

synteesi, kummankin aineksista kudottu ja sellaisena varsin altis jäämään historian varjoon uudenlaisten filosofisten, teologisten ja maailmankatsomuksellisten virtausten käännekohdissa. Oma osansa unhoon painumisessa on myös tuonpuoleiseen kohdistuvilla asenteilla. Lukemisen ja kirjoittamisen tapaan vaikuttaa se, oletetaanko tarinoiden allegoriselle tuonpuoleiselle reaalitodellisuudessaakin tavoiteltava vastine. Katse kääntyy vielä kerran fantasian rajoihin ja siihen, mitä Attebery (2014, 13) kirjoittaa taakse jääneestä faabeleiden kirjoittamisen ja niihin uskomisen ajasta. Samalla tavalla on aika ohittanut myös immramin.

Kuten alussa on todettu, fantasian yksi lajityyppillinen piirre on taipumus tekeytyä joksikin toiseksi genreksi. Tolkienin *Silmarillionin* ja Lewisin *Taikurin sisarenpojan* merkittävät kohtaukset muistuttavat monin tavoin sekä juutalaiskristillisen perinteen että monien muiden mytologioiden luomiskertomuksia, ja monet fantasiateokset sisältävät myös keskiaikaisesta ritariromanssista ja näkykirjallisuudesta. Tällä tavoin toimiessaan fantasia luo paitsi kokonaisia mahdollisia maailmoja myös uuden elintilan selkälaisille kirjallisuuden perinteille, jotka eivät enää löydä paikkaansa modernissa kulttuurissa. Vaikka fantasiagenren monimuotoisuus ja sen vuorovaikutus eri lajiperinteiden kanssa toisinaan hämärtävät rajanvetoja ja houkuttelevat ajattelemaan, etteivät immramin ja näkykirjallisuuden kaltaiset perinteet missään vaiheessa todella katkenneetkaan, on fantasia sittenkin omaan aikaansa ja kontekstiinsä sidottu. Fantasian variaationa immram palaa modernin kirjallisuuden osaksi samalla tavalla kuin aikoinaan syntyi Branin tarussa – vaillinaisena, epätyyppillisenä, helposti ohitettavana ja siltti tunnistettavana kertomisen tapana, jonka ytimestä yhä löytyvät lähtemisen, paluun ja paratiisin kulmakivet.

Lähteet

Kaunokirjallisuus

- Lewis, C. S. 2002: *Kaspianian matka maailman ääriin (The Voyage of the Dawn Treader)*. Suomentanut Kyllikki Hämäläinen. Helsinki: Otava. Englanninkielinen alkuteos 1952.
- Lewis, C. S. 2009: *Narnian viimeinen taistelu (The Last Battle)*. Suomentanut Kaarina Helakisa. Helsinki: Otava. Englanninkielinen alkuteos 1956.
- Meyer, Kuno (toim. ja käänt.) 1891: *The Voyage of Bran Son of Febal to the Land of the Living (Imram Brain maic Febail)*. Lontoo: David Nutt. Iirinkielinen alkuteos n. 800–900.
- Tolkien, J. R. R. 1979: *Silmarillion (The Silmarillion)*. Suomentanut Kersti Juva. Helsinki: WSOY. Englanninkielinen alkuteos 1977.
- Tolkien, J. R. R. 2002: *Taru sormusten herrasta (The Lord of the Rings)*. Suomentanut Kersti Juva. Helsinki: WSOY. Englanninkielinen alkuteos 1954–1955.

Tutkimuskirjallisuus

- Aguirre, Manuel 1990: The Hero's Voyage in Immram Curaig Mailduin. – *Études celtiques* 27/1990 s. 203–220.
- Anderson, John D. 1988: The *Navigatio Brendani*: A Medieval Best Seller. – *The Classical Journal* 4/1988 s. 315–322.
- Armitt, Lucie 2020: *Fantasy*. London: Routledge.
- Attebery, Brian 1992: *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.
- Attebery, Brian 2014: *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. Oxford: Oxford University Press.
- Bekkhuis, Eivor 2019: Men on Pilgrimage – Women Adrift: Thoughts on Gender in Sea Narratives from Early Medieval Ireland. Teoksessa Blud, Victoria – Heath, Diane – Klafter, Einat (toim.) *Gender in Medieval Places, Spaces and Thresholds*. London: University of London Press. 93–106.
- Bergholm, Alexandra 2018: Immram curaig Maile Duin: Máel Dúinin veneen merimatka. – *Studia Celtica Fennica* xv/2018 s. 7–27.
- Cooper, Helen 2004: *The English Romance in Time: Transforming Motifs from Geoffrey of Monmouth to the Death of Shakespeare*. Oxford: Oxford University Press.
- Dumville, David N. 1976: Echtrae and Immram: Some Problems of Definition. – *Ériu* 27/1976 s. 73–94.
- Flieger, Verlyn 2002 [1983]: *Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World*. Kent: Kent State University Press.

- Hillers, Barbara 1993: *Voyages between Heaven and Hell: Navigating the Early Irish Immram Tales*. – *Proceedings of the Harvard Celtic Colloquium*. Cambridge: Department of Celtic Languages & Literatures, Harvard University. 66–81.
- Korpua, Jyrki 2015: *Constructive Mythopoetics in J. R. R. Tolkien's Legendarium*. Väitöskirja. Oulun yliopisto.
- Kärkelä, Katariina 2022: *Supernatural Knowledge. Literary and Philosophical Approaches to Epistemology in J. R. R. Tolkien's Legendarium*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto.
- Le Guin, Ursula K. 1993 [1989]: *Science Fiction and Mrs. Brown*. Teoksessa Wood, Susan (toim.) *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: Harper Perennial.
- Lovejoy, Arthur 1957: *The Great Chain of Being*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Roche, Norma 1991: *Sailing West: Tolkien, the Saint Brendan Story, and the Idea of Paradise in the West*. – *Mythlore: A Journal of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature* 4/1991 s. 16–20.
- Swank, Kris 2019: *The Child's Voyage and the Immram Tradition in Lewis, Tolkien, and Pullman*. – *Mythlore: Journal of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature* 1/2019 s. 73–96.
- Thrall, William Flint 1917: *Vergil's "Aeneid" and the Irish "Imrama:" Zimmer's Theory*. – *Modern Philology* 8/1917 s. 65–90.
- Tolkien, J. R. R. 1983 [1947]: *On Fairy-Stories*. Teoksessa Tolkien, Christopher (toim.) *The Monsters and the Critics and Other Essays*. London: George Allen and Unwin. 109–161.