

**Myyttien uudelleenkirjoittaminen Rick Riordanin
*Magnus Chase and the Gods of
Asgard* -fantasiasarjassa**

Milja Majanlahti
Pro gradu –tutkielma
Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede
Historian, kulttuurin ja taiteentutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Toukokuu 2026

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Milja Majanlahti

Myyttien uudelleenkirjoittaminen Rick Riordanin *Magnus Chase and the Gods of Asgard* -sarjassa

Sivumäärä: 68

Tämä pro gradu -tutkielma käsittelee yhdysvaltalaisen nuortenkirjailijan Rick Riordanin fantasiasarjaa *Magnus Chase and the Gods of Asgard* ja sen suhdetta skandinaavisiin myytteihin.

Nuorten fantasiakirjallisuus on hyvin intertekstuaalista, sillä sen taikaelementit pohjautuvat usein eri kulttuurien myytteihin. Tutkielmassa tarkastellaan, miten Rick Riordanin *Magnus Chase and the Gods of Asgard* -sarjassa uudelleenkirjoitetaan skandinaavisia myyttejä. Mikä on sarjassa myyttien ja populaarikulttuurin suhde ja miten sankaruus rakentuu suhteessa näihin? Miten myyttien keskeisin alue, kuolemanjälkeisyys ja kohtalo muuttuu uuden vuosituhannen tulkinnassa?

Tässä tutkielmassa hyödynnetään myyttien, fantasiakirjallisuuden ja lasten- ja nuortenkirjallisuuden tutkimusta. Tärkeimpiä lähde teoksia ovat Brian Attebryn *Stories About Stories: Fantasy and the Remaking of Myth* (2014) ja Maria Nikolajevan lasten- ja nuortenkirjallisuuden tutkimus.

Nuorten fantasiakirjallisuuden kaavamaisuus ja tuttuus on itsessään myyttinen piirre, joka helpottaa tarinaan uppoutumista. Kaavamaisuus tarjoaa valmiin lukutavan, jonka avulla teoksissa voidaan muunnella seikkailufantasian piirteitä ja silti säilyttää genren ydin samana. *Magnus Chase and the Gods of Asgard* -sarjassa uudelleenkirjoitetaan sankaruuden olemusta. Sankaruus on helposti tunnistettavaa, sillä se on kirjoitettu sankarin matkan kaavaa seuraten, vaikka lopussa odotukset käännetäänkin pääläelleen. Sarjassa myös kuoleman kulttuuriset merkitykset ovat muutoksessa. Päähenkilö Magnuksen kuolema on sarjan lähtökohta, joka aloittaa sankarin matkan. Tapahtumien sijoittumien kuoleman jälkeiseen maailmaan vieraannuttaa kuoleman pelottavuutta.

Avainsanat: nuortenkirjallisuus, fantasiakirjallisuus, myytit

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
1.1	Riordan myyttien nykyaikaistajana	4
1.2	Mikä on myytti?	8
1.3	Sankaruus muutoksessa	9
1.4	Tutkielman rakenne ja tutkimuskysymys	10
2	Fantasian ja myyttien kohtaamisia	11
2.1	Myytti monella tasolla	11
2.2	Skandinaavinen mytologia	14
2.3	Fantasiakirjallisuuden lajipiirteitä	16
2.4	Fantasiakirjallisuuden suhde myytteihin	19
3	Sankaruuden tematiikka	23
3.1	Moraali	24
3.2	Maagiset voimat	31
3.3	Monenlaista sankaruutta	33
3.3.1	Sankaruuden syntymä	38
3.3.2	Magnus soturina	40
4	Myyttiset rajat	43
4.1	Tarinallinen vastaavuus	43
4.2	Menneisyyden ja nykyisyyden välinen jännite	45
4.3	Maailman rakenne	51
4.4	Kuolema	55
4.5	Kohtalon kohtaaminen	57
5	Lopuksi	61
	Lähteet	65

1 Johdanto

1.1 Riordan myyttien nykyaikaistajana

This is the story of how my life went downhill after I got myself killed. (SS, 3)

Rick Riordan (s.1964) on tunnettu vauhdikkaista seikkailufantasiakirjoistaan, joissa usein jollakin tapaa yhteiskunnan normeihin sopeutumattomat nuoret tempautuvat osaksi nykyaikaan tuotuja myyttejä. Kreikkalaisen (*Percy Jackson and the Olympians*, 2005–2009) ja egyptiläisen (*Kane Chronicles*, 2010–2012) taruston jälkeen hän tutustuttaa lukijansa muinaisskandinaaviseen mytologiaan *Magnus Chase and the Gods of Asgard* -fantasiasarjassa (2015–2017). Sarjan alussa bostonilainen koditon teini Magnus Chase kuolee taistelussa ja päätyy Valhallaan. Se on paikka, johon valkyriat ovat keränneet urheita sotureita odottamaan jumalten viimeistä taistelua, ragnarökiä¹, joka tuhoaa tuntemamme maailman. Magnukselle selviää, että hänen arkisen todellisuutensa takana on koko ajan ollut olemassa myös myyttinen maailma. Hän on itse puolijumala, ja hänen parhaat ystävänsä paljastuvat haltijaksi ja kääpiöksi, jotka on lähetetty huolehtimaan hänestä. Sarjassa skandinaavinen mytologia kohtaa modernin maailman, mikä tarjoaa paitsi lähtökohdan seikkailulle ja huumorille, myös vastapainon 2010-luvun normeille. Keskeisin tutkimuskysymykseni on, millaisia funktioita myyttien uudelleenkirjoittamisella on Riordanin modernissa nuortenfantasiassa.

Magnus Chase and the Gods of Asgard koostuu kolmesta romaanista: *The Sword of Summer* (2015), *The Hammer of Thor* (2016) ja *The Ship of the Dead* (2017). Niiden lisäksi Riordan on kirjoittanut samasta maailmasta novellikokoelman *Nine of the Nine Worlds* ja *Hotel Valhalla; Guide to the Norse Worlds*, joka edustaa niin sanottua fiktiivistä tietokirjallisuutta, joka on oma lasten- ja nuortenkirjallisuuden genrensä erityisesti fantasiassa (vrt. esim. J. K. Rowlingin *Harry Potter* -sarjaan luotua taikaurheilulajia esittelevä *Quidditch Through the Ages*). Trilogian ensimmäinen osa toimii myös itsenäisenä fantasiaseikkailuna, vaikka siinä pedataankin tulevia seikkailuja. Jokaisessa sarjan osassa Magnuksen ja hänen ystäviensä on annettussa ajassa suoritettava tehtävä, jonka epäonnistuminen aloittaisi ragnarökin. He kulkevat useissa viikinkien tuntemissa maailmoissa ja kohtaavat monia vaarallisia ja vaikeita tehtäviä, joista selviävät erilaisten taitojensa, nokkeluutensa ja hyvän onnen ansiosta.

¹ Suomalaisessa kirjallisuudessa mytologian sanastolle on useita kirjoitusasuja sen mukaan, kuinka paljon käännöstä on kotoutettu. Käytän tutkielmassani vain suomalaisiin aakkosiin kuuluvia merkkejä Riordanin teosten ja niiden suomennosten mukaisesti.

Ystävyys, luottamus ja kunnioitus ovat ulkopuolisista syntyneen joukon vahvuus, kuten nuortenromaanin kaavaan usein kuuluu. Fantasia-sarjassa on paljon tapahtumia, hahmoja ja huumoria. Huumori syntyy ristiriidoista, populaarikulttuuriviittauksista ja yllättävistä yhteyksistä.

Magnus Chase -sarjan ensimmäinen osa *The Sword of Summer* kuvaa Magnuksen sankaruuden syntymää, kun hän tempautuu keskelle yliluonnollisten voimien valtataistelua. Magnukselle selviää, että hänen isänsä on skandinaavinen hedelmällisyyden jumala Freyr, ja Magnus on ainoa, joka voi löytää tämän muinaisen aseensa, Kesän miekan, joka on maailman voimakkain miekka. Miekan avulla voi vapauttaa Fenris-suden, myyttisen hirviön, joka tulee aloittamaan maailmanlopun nielaisemalla auringon. Magnuksen apuna seikkailussa ovat hänen vanhat kaverinsa Blitzen ja Hearthstone, jotka paljastuvat peitetehtävässä olleiksi kääpiöksi ja haltijaksi, ja valkyria Samirah. Toisessa osassa saman ryhmän on etsittävä ukkosenjumala Thorin varastettu vasara. Lopussa selviää, että koko varkaus oli petollisen Loki-jumalan juoni päästä pakenemaan vankilastaan. Kolmannessa osassa sankareiden on estettävä Lokia ryhtymästä maailmanlopun taisteluun ja matkustettava viikinkimyyttien syntysijoille Norjaan.

Rick Riordan on toiminut ennen kirjailijanuraansa englannin ja historian opettajana. Hänen kirjoihinsa on ovelasti upotettu valtava määrä historiallisia faktoja. Lastenkirjallisuuden perinteisesti kuuluva opettavaisuus kätkeytyy kuitenkin vauhdikkaan seikkailun ja sanailun taakse. Riordan on kirjoittanut myös aikuisille suunnattuja ja genressään palkittuja mysteeriromaaneja, mutta maailmanmaineeseen hän on noussut ennen kaikkea nuortenkirjoillaan. Hän on kirjoittanut nuorille kreikkalaista mytologiaa hyödyntävät fantasia-sarjat *Percy Jackson and the Olympians*, *The Heroes of Olympus* ja *The Trials of Apollo* sekä egyptiläistä mytologiaa käyttävän *The Kane Chronicles* -sarjan, yhteensä yli 20 nuortenkirjaa. Siitä huolimatta, että Riordan on valtavan suosittu kirjailija (yli 190 miljoonaa myytyä kirjaa neljässä kymmenessä maassa), hänen tuotantoaan on tutkittu suhteellisen vähän. Percy Jackson -sarjaa ja sen oheistuotantoa on tarkasteltu opettavaisuuden näkökulmasta (Morey & Nelson 2015), kun taas *Kane Chronicles* on kiinnostanut myös myyttien kannalta (Cyr, 2009). *Magnus Chase* -sarja on yksi tutkimuksen kohteista Candice Lemon-Scottin artikkelissa *Beyond the Binary: Shapeshifting and Nonbinary Identity in Middle-Grade Speculative Fiction* (2025).

Nuorten fantasiakirjallisuus tuntuu olevan kirjallisuudentutkimuksen marginaalissa. Monet sivuuttavat teini-ikäiset lastenkirjallisuutta käsitellessään (ks. Nikolajeva 2012). Lasten, nuorten ja nuorten aikuisten kirjallisuuden rajat ovat liukuvia, ja siksi niiden erottelu jätetään helposti tekemättä. Tämä tietenkin työntää nuorille kirjoitettua kirjallisuutta syrjemmälle. Kun ottaa huomioon, että genrekirjallisuus ja populaarikirjallisuus ovat myös tutkimuksen marginaalissa, näiden yhdistelmä on kiinnostava. Nuortenkirjallisuus on kasvattanut merkitystään viime vuosina ja sen lukijakunta on laajentunut nuoriin aikuisiin ja muihin perinteisen kohderyhmän ulkopuolella oleviin. Vaikka nuorten vapaa-ajan lukeminen onkin vähentynyt, nuorille suunnatut kirjat kiinnostavat myös vanhempia lukijoita. Sosiaalisen median avulla syntyvät kirjailmiöt ovat varmasti osaltaan suosion tukena, sillä helppolukuisuus, tunnetut brändit ja innostunut yleisö yhdistelmänä luo helposti enemmän näkyvyyttä kuin perinteinen media, jossa lasten- ja nuortenkirjallisuus saa ani harvoin näkyvyyttä. (Vrt. Launis & Mäkikalli 2020.)

Riordan ei sijoita fantasiaansa myyttiseen menneisyyteen, vaan maailma on korostetun nykyaikainen eri tuotemerkkeineen ja mediaympäristöineen. Historian ja fantasian suhde ei tavoittele todellisuusilluusiota: nykymaailma on tunkeutunut menneisyyteen. Nykyajan arkiset piirteet teknologia ja populaarikulttuuri mukaan lukien on sulautettu osaksi myyttistä menneisyyttä. Aivan kuin ne olisivat olleet jollain tapaa olemassa aina, mutta vain ihmisten ulottumattomissa. Jumalat kertovat kohosteisen anakronistisia huomioita maailmasta, ja heidän kiinnostuksensa ihmisten hupsutuksia kohtaan on ajoittain lapsekkaan innokasta. Heistä on kiinnostavaa, miten ihmiset elävät tietämättöminä maailman todellisesta rakenteesta. Magnus Chasen seikkailut ovat myyttisen ytimessä, kuoleman jälkeisyydessä. Kuolema tarinan lähtökohtana siirtää kertomuksen myyttisen puolelle, pois tunnetusta maailmasta.

Riordanin tyyli hyödyntää myyttejä on jopa fantasiakirjailijaksi avoin. Hän monesti jopa laittaa jonkun hahmoista tiivistämään alkuperäisen myytin lukijalle, eikä pelkkä myyttien paikantaminen ja vertailu ole tutkimuksellisesti mielekäästä. Sen sijaan on oleellista kysyä, millaisia funktioita myyttien uudelleenkirjoittamisella on. Esimerkiksi Riordanin aiemman tuotannon Percy Jacksonin seikkailut voi lukea allegoriana ilmastokriisistä; amerikkalainen kulutusyhteiskunta näyttäytyy jatkumona antiikin aikoina alkaneelle luonnon alistamiselle: villin luonnon jumala Pan on voinut huonosti kaksituhatta vuotta ja 2000-luvulla hänen jumaluutensa haihtuu, kun taas inhimillisempien asioiden jumalat vain muuttuvat. Magnus

Chase -sarjassa skandinaavisesta mytologiasta nostetaan esiin jako jumalten eri heimojen välille, mikä ohjaa katsomaan, millaiset asiat ihmisiä nykyään erottavat.

Myyttien käyttöön liittyen käydään myös kriittistä keskustelua siitä, mitä länsimaisten kirjailijoiden on hyväksyttävää käyttää lähdemateriaalinaan. Voimakasta kritiikkiä on saanut esimerkiksi aboriginaalimyyttejä hyödyntävä Patricia Wrightson, jonka kirjat olivat ilmestyessään arvostettuja ja palkittuja (Butler 2012, 226). Riordaninkin tuotannossa myytit selkeästi sulautetaan osoittamaan Yhdysvaltain kulttuurillista hegemoniaa ja tuodaan esiin, kuinka Yhdysvallat on nykyään sekä kulttuurinen että poliittinen voima, joka muovaa myös yliluonnollista todellisuutta. Siihen ei kuitenkaan suhtauduta kritiikittömästi, vaan amerikkalaisen kulutuskulttuurin paremmuus muihin mahdollisuuksiin verrattuna kyseenalaistuu. Kreikkalainen ja roomalainen mytologia ovat vakiinnuttaneet kulttuuriperinnöllisen asemansa, mutta muiden kuin länsimaalaisten myyttien esittäminen vastaavalla tavalla olisi kolonisoivaa. Rick Riordan ja Disney ovat myös reagoineet perustamalla *Rick Riordan Presents* -kustannussarjan, jossa yhdistävänä tekijänä on eri kansojen ja kulttuurien myyttien käyttäminen. Riordan kertoo nettisivuillaan sarjan syntyneen siitä, että häneltä toistuvasti pyydettiin kirjoittamaan erilaisista kulttuureista jännittäviä tarinoita kuin, mutta hän ajatteli, ettei ole oikea ihminen kirjoittamaan sellaisia (Riordan 2017). Ratkaisuksi hän keksi hyödyntää suhdettaan Disneyyn, ja mahdollistaa tarinoiden julkaisemisen uusille tekijöille. Eri kulttuuritaustaiset kirjailijat voivat kirjoittaa tuntemastaan mytologiasta, ja Riordan voi tarjota alustan tälle työlle. (Ibid).

Fantasiakirjallisuudelle ei nykyään löydy yhtä kattavaa määritelmää, ja genren rajojen havaitseminen on osoittautunut useille fantasiakirjallisuuden tutkijoille haasteelliseksi. Jotta määrittely ei rajaisi fantasian monipuolisesta verkostosta rönsyjä pois, monet tutkijat päätyvät viittaamaan keskeisimpänä piirteenä mahdottoman, tietämismme rajat ylittävän, ”yliluonnollisen” käsittelyä. (Ks. James & Mendlesohn 2014.) Ongelmana määrittelyssä on se, että käsitys muuttuu ajassa. Voidaan sanoa, että fantasia syntyi vasta, kun realistinen kirjallisuus syntyi sille vastapainoksi, mutta Suomessa monet tutkijat näkevät fantasian kirjallisuushistoriallisesti vaikuttaneena lajina jo ennen genren varsinaista syntyä (Korpua & al. 2021, 9–10). Tämän vuoksi fantasiakirjallisuutta voidaan tarkastella ennemmin jatkuvasti muuntuvana ilmiönä kuin tarkkarajaisena genrenä. Sen muodot, teemat ja keinot heijastavat aina myös oman aikansa kulttuurisia käsityksiä todellisuudesta, mahdollisesta ja mahdottomasta.

1.2 Mikä on myytti?

Myytti on hyvin monimerkityksellinen termi. Arkikielessä myyttillä tarkoitetaan mitä tahansa uskomusta, millä ei ole rationaalisia perusteluja. Esimerkiksi vanhentuneita tieteellisiä näkemyksiä voidaan kutsua myyteiksi. Myyttistä käytetään myös yliluonnollisen tai jumalaisen synonyyminä. Roland Barthesin (1994) näkemyksen mukaan myytin ei tarvitse olla sidoksissa yliluonnolliseen tai uskontoon, vaan myös moderni maailma synnyttää myyttejä luonnollistamalla ideologis-kulttuurisia uskomuksia. Liisa Saariluoma (2000, 11–12) määrittelee, että myytti on selittävä kertomus, joka luo mallin maailmasta.

Vanhin säilynyt kirjallisuus on myyttistä, ja Jyrki Korpuaan (2021, 31) mukaan se oli sitä uudelle ajalle asti. Saariluoma (2000, 16) esittää, että jo Aiskhyloksen näytelmissä ”myyttistä on tullut ainesta, jossa näkyy varsinainen sanottava (sisältö), joka ei ole sama kuin myytti” ja tämä muutos luo pohjan sille, että myytti säilyy kirjallisuuden aiheena myös ilman uskonnollista merkitystään. Abstrahoiva tulkintapa mahdollistaa myyttien käytön taiteessa. Myytti auttaa tutkimaan, mikä tekee ihmisestä ihmisen. (Ibid.) Nietzsche ajatus siitä, että myytit ovat tarpeellisia, vaikkakin ovat vain ihmisen luomia konstruktioita, on Saariluoman (2000, 34) mukaan modernin myyttikäsityksen alku. Moderni myyttikäsitys tarkoittaa sitä, että myytit nähdään vain tarinoina, ei osana maailmanselitystä. Riordanin myyttikirjoissa nämä puolet ovat olemassa samanaikaisesti; fantasia mahdollistaa maailman, joka ei ole vain fyysinen ja varma, vaan eri ihmisille erilainen ja limittäin elää monta todellisuutta.

Skandinaavinen mytologia tarkoittaa rautakaudella ja viikinkiaikana eläneitä uskomuksia. Se on säilynyt pääasiasiassa kahden teoksen ansiosta. Vanhempi näistä on eri käsikirjoituslähteistä muodostuva runo-Edda (Aale Tynnin suomennos nimellä *Eddan jumalrunot* 1982). Toinen kokoelma on Snorri Sturlunsonin 1200-luvulla kokoama proosa-Edda. Sturlunson kirjoitti Eddan runousopiksi skaldeille (islantilaisille runonlausujille), että vanhat perinteet eivät tyystin häviäisi. On huomioitava, että Islanti oli kääntynyt kristinuskoon jo 1000-luvulla. Ei voida siis olla varmoja siitä, millaista sensuuria tai tiedon katoamista on tapahtunut, kun tarinat on kirjattu. Anni Sumarin (2007, 218–220) mukaan todennäköisesti tarkoituksena ei ollut mytologian kirjaaminen jälkipolville, sillä aikalaisille itsestään selvät selitykset ovat vain mainintojen varassa.

Deterministisyys on skandinaavista mytologiaa määrittävä piirre. Ragnarök-maailmanloppu kuvailaan mytologiassa yhtä lailla kuin maailman luominenkin. Näkijätär kertoo, kuinka jumalat kuolevat. Jumalat eivät voi estää kohtaloaan, vaikka he tietävät tappajansa ennalta. Kohtalo on jumaltenkin yläpuolella. Tällainen fatalistisuus eroaa paljon yhdysvaltalaisesta ajatusmaailmasta, jonka mukaan jokainen voi itse päättää, millaiseksi elämänsä muovaa.

1.3 Sankaruus muutoksessa

Huolimatta fantasian lähtökohdista, jotka antavat mielikuvitukselle mahdollisuuden, fantasiakirjallisuus on ollut pitkään miesten ja hyvin perinteisen maskuliinisuuden areena. 2000-luvulla kenttä on monipuolistunut, mutta perinteiset sankaruuden mallit silti ohjaavat genreä. (Tapionkaski 2021, 233.) Pelko poikalukijoiden menettämisestä on myös syy 2000-luvun suosituimman fantasiakirjailijan J. K. Rowling etunimen häivyttämiselle. Entä voisiko hänen sarjansa olla yhtä suosittu, jos Harryn tilalla olisikin Hermione?

Erityesti seikkailullisessa fantasiassa arvostetaan maskuliinisia ominaisuuksia. Nuorille suunnattuna se ei välttämättä ole erityisen veristä, mutta toimijaroolit usein ovat maskuliinisilla hahmoilla. Tyttöjen määrä fantasiassa on kasvanut, mutta monesti se vaatii heiltä näiden ominaisuuksien omaksumista. (Tapionkaski 2021, 441.) *Magnus Chase and the Gods of Asgard* haastaa tätä useilla tavoilla, kun Magnuskaan ei täytä perinteisen miehisen sankarin odotuksia. Toisaalta sarja myös kyseenalaistaa binäärisen sukupuoli-järjestelmän, kun toisessa osassa lukijoille esitellään Alex, joka on *gender fluid* eli ”sukupuolijoustava” (Ilkka Rekiaron käyttämä suomennos). Hänestä sittemmin kehittyy myös Magnuksen romanttisen kiinnostuksen kohde.

Sukupuoli kytkeytyy sankaruuden tarkasteluun, joka on saanut uusia muotoja 2000-luvun populaarikulttuurissa. Ketkä ovat sankareita, ja millaista toimijuutta heiltä edellytetään? Voiko sankaruuden kuvan monipuolistaminen myös laventaa siihen kohdistuvia vaatimuksia? Riordanin tuotantoa on kiitetty siitä, että erilaisilla ominaisuuksilla varustetut nuoret pääsevät mukaan, mutta on tutkittava, näkyykö muutos pintaa syvemmällä.

1.4 Tutkielman rakenne ja tutkimuskysymys

Ensimmäisessä luvussa eli tässä johdannossa olen pyrkinyt avaamaan tutkielmani lähtökohtia ja niiden kytkeytymistä toisiinsa. Myyttien tutkimuksella on monitieteellinen tausta.

Kirjallisuustieteen tutkimuksen ohella myyttitutkimusta tehdään esimerkiksi uskontotieteessä ja folkloristiikassa. Luvussa kaksi avaan fantasiakirjallisuuden ja myyttien suhdetta.

Tarkastelen myytin eri merkityksiä ja konteksteja uskonnollisesta nykyajan kiteytyneisiin uskomuksiin. Esittelen skandinaavista mytologiaa ja sen erityispiirteitä. Magnus Chase on hyvin tunnistettava nuorten fantasiasarja, ja esittelen, mitä eri fantasian piirteitä siitä löytyy, ja mikä niiden suhde on myytteihin. Kolmannessa luvussa analysoin, miten populaarikulttuuri ja myyttinen menneisyys toimivat yhdessä ja vaikuttavat toisiinsa *Magnus Chase* -sarjassa.

Millaista on sankaruus, ja mitä voimia sankarien on voitettava? Sarjassa on paljon erilaisia sankarihahmoja. Onko heidän välillään enemmän yhdistäviä kuin erottavia tekijöitä?

Neljännessä luvussa tarkastelen sitä, minkälaisia näkökulmia teossarja avaa myyttien ajallisuuteen, kohtaloon ja kuolemaan. Ovatko nämä myyttien pohjimmaisat osat muuttuneet vai säilyneet ennallaan? Magnuksen koko tarina kietoutuu sen ympärille, että hänen on yritettävä voittaa kohtalo, mikä ei mytologian mukaan ole mahdollista.

Kokonaisuudessaan tutkielmani tavoitteena on avata sitä, millaisin keinoin muinaiset kertomukset muuttuvat nykylukijoita kiehtoviksi ja puhutteleviksi seikkailuiksi. Vauhdikkaat juonet, värikäs henkilögalleria ja huumori ovat keränneet miljoonia lukijoita sarjalle.

Riordanin koko fantasiatuotannon kattava seikkailurakenne mahdollistaa tuttuudessaan myös uudistukset, kuten totutusta sankarimallista poikkeavien henkilöhahmojen nostamisen tarinan keskiöön. Tutkin sitä, miten myytit ja nykyaika kohtaavat, ja kuinka tämä vastakkainasettelu nostaa esiin ja murtaa myös muita kiteytyneitä vastakkainasetteluja.

2 Fantasian ja myyttien kohtaamisia

Tässä luvussa esittelen, millä tavalla myytit ja fantasia liittyvät yhteen. *Magnus Chase* -sarjassa on paljon avointa intertekstuaalisuutta vanhoihin myytteihin, mutta myös populaariin nuorisokulttuuriin. Näitä ei voi kuitenkaan täysin erottaa toistaan, sillä mytologiat ovat kulttuurisen tarinaverkkomme pohjalla. Tai kuten yksi tunnetuimmista fantasiakirjailijoista, filologi J. R.R. Tolkien allegorisesti kuvailee vuonna 1947 julkaistussa esseessään ”On Fairy-stories”:

Tutkijasta voi helposti tuntua, että kaikella työllään on saanut kokoon vain muutaman maatuneen riekaleisen kappaleen Tarinoiden puun lukemattomista lehdistä, jotka peittävät Aikojen metsää. Tuntuu turhalta kasvattaa rikkakasaa. Kuka osaa suunnitella uuden lehden? – – Jokainen saarnen ja orapihlajan lehti on mallin yksilöllinen ilmentymä, ja jollekin voi se voi olla juuri tänä vuonna se tietty ilmentymä, ensimmäinen, jonka he ovat koskaan nähneet ja huomanneet, vaikka tammen lehdet ovat puhjenneet lukemattomien ihmiskupolvien ajan. (Tolkien 2014, 318).

Tolkien tuo hyvin esiin, miten tarinat voivat muistuttaa toisiaan, vaikka ovatkin yksilöllisiä. Erityisesti lapsille ja nuorille ei ole vielä kehittynyt ymmärrystä siitä, miten kaikki tarinamallit on jo toistettu tuhansia kertoja, vaan asiat tuntuvat uusilta. Rick Riordanin kirjat toimivat lapsille usein päinvastoin kuin aikuiselle, myytteihin perehtyneelle lukijalle: myytit ovatkin tuttuja fantasiakirjojen pohjalta.

2.1 Myytti monella tasolla

Magnus Chase -fantasiasarjan voisi tiivistää kertovan orpopojan kasvutarinaksi tavallisesta kodittomasta teinistä koko maailman pelastajaksi. Sarjan fantasiaelementit perustuvat skandinaaviseen mytologiaan. Myytit käsittelevät usein jonkinlaista mennyttä sankariaikaa, mutta Riordan tuo hahmot nykyisyyteen. Aikahyppyä ei tehdä, vaan jumalat ovat muuttuneet vuosien myötä ja omaksuneet uusia asioita. Korostettu anakronismi on myös huumorin lähde.

Liisa Saariluoma määrittelee myytin kertomuksena, joka selittää maailmaa, ja antaa mallin ihmisen ja luonnon toiminnalle. Hän erottaa myytteihin suhtautumisessa eri aikakausia, joissa myyttis-maagisessa ajattelussa malli on jäljittelyyn velvoittava. Se tarkoittaa sitä, että myytti esiintyy riitin yhteydessä, jossa jäljittelyllä pyritään muovaamaan todellisuutta. Toimiessaan myyttisen mallin mukaan ihminen tunnistaa paikkansa maailmassa. (Saariluoma 2000, 11–13.)

1900-luvulla on kiinnitetty huomiota myös uskonnollisesta käytöstä irronneisiin myytteihin. Länsimaissa yhteiskunnat ovat sekularisoituneet, mutta se ei ole vähentänyt myyttistä ajattelua. Roland Barthes kuvaa vuonna 1957 ilmestyneessä *Mytologioita*-teoksessaan niin sanottuja arjen myyttejä. Ihmiset antavat toiminnalleen myyttisiä, luonnollistuneita merkityksiä, ja myytin alkuperä jää hämärän peittoon. Vanha tieto myytillistyy, kun sen alkuperää ei enää tunnisteta. Myös jo oikaistut virheelliset tieteelliset väittämät voivat jäädä elämään myyteinä barthesilaisesta näkökulmasta. Myytillä itsellään ei ole kiinteää merkitystä, vaan merkitys muodostuu kulttuurisessa kontekstissa. (Ks. Barthes 1994, 132–133.)

Myös profaanin myytin myyttillisyyteen kuuluu ajatus mallista. Mallikertomus on vastakkainen modernille empirismille, mutta todellisuuden havainnointi pelkästään aistihavaintojen ja matematiikan pohjalta on hankalaa. Maailman jäsentäminen ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi edellyttää mallikertomusta, jonka kautta maailma hahmottuu. (Saariluoma 2000, 26.) Nykyihminen ei kuitenkaan suhtaudu myyttiin ehdottomana doktriinina, vaan hänellä on individualistinen vapaus valita monista rinnakkaisista myyteistä. (Ibid.)

Antiikin myyteillä on ollut erityinen asema kirjallisuudessa. Aristoteles määrittelee *Runousopissa*, että myyttien käyttäminen on järkevää, sillä ne ovat jo yleisölle tuttuja. Se, mikä on tapahtunut, on varmasti mahdollista (Aristoteles 2012, 193). Liisa Saariluoma (2000, 18) huomauttaa, että *mythos*-sana on Aristoteleella jo eriytynyt myytistä, ja tarina, myytti ja juoni eivät enää käsitteellisesti eroa toisistaan. Aristoteles viittaa siis perinteisillä tarinoilla kertomuksiin, jotka tunnemme myyteinä. Niiden sijaan tragedian kirjoittaja voi yhtä hyvin käyttää itse keksimäänsä tarinaa. Valmiin tarinan tai myytin käyttäminen kokonaisuudessaan ei myöskään ole viisasta, vaan taitavampaa on valita siitä kohta, johon haluaa syventyä (Aristoteles 2012, 209).

Historian ja myytin suhde on kompleksinen. Nykyihminen vieraannuttaa itsensä tietoisista myyttisistä tarinamalleista, ja historia nostetaan myytin sijalle. Historian voima on sen ainutkertaisuudessa eli historialliset tapahtumat ovat itsessään merkityksellisiä. Historiasta ei kuitenkaan voida päätellä, että tapahtumat toistuisivat. Induktiivinen päättely, eli yksittäistapauksien yleistäminen toistuviksi kaavoiksi, on käytännössä edellytys arkielämän sujuvuudelle. On helppoa lähteä yleistämään tällainen ajattelu koskemaan myös arvoja ja

yhteiskunnan kehitystä. Voiko menneisyyden kukoistuksen saavuttaa jälleen samoilla keinoilla? Siihen on moni valmis perustamaan uskonsa, eikä ajattelun epärationaalista taustaa tunnusteta. Myyttistä ajattelua voi siis pitää myös poliittisena voimana. Myyttisen ajattelun osana voi pitää sitä, että asioiden todellisuus ja tavoitteet on ideologisesti kytketty toisiinsa. (Eliade 1992, 127–128.)

Ihmisen ajattelu on siis lähempänä myyttistä kuin usein tunnustetaan. Tähän perustuu myös psykoanalyttinen kirjallisuudentutkimus, joka peilaa myyttien avulla ihmisten sisäistä maailmaa. Myyttien nähdään kuvaavan ihmisten kollektiivista alitajuntaa. (Burnett 2013, xiii–xiv.) Esimerkiksi Joseph Campbell (1945/1999), uskoo että eri kulttuureista löytyvien myyttien yhteiset piirteet kertovat ihmiskunnan yhteisestä alitajunnasta. Campbellin monomyyttiteorian vaikuttavuutta lisää se, että sen pohjalta on alettu neuvoa käsikirjoittajia (Clayton 2007, 210–211). Myytit pääsevät siis vaikuttamaan myös nykyiseen tarinankerrontaan muutenkin kuin tiedostamattomina malleina.

Jyrki Korpua (2021, 33) tuo esiin näkökulman, että myytti voi olla myös tarina, joka pysyy elävänä ja kiertävänä. Myytti saa siis voimansa toistosta, jota edesauttaa sekä suullinen että kirjallinen traditio, uudelleenmuokkaus ja jopa vastakertomukset. Hän viittaa Northrop Fryeen, jonka mukaan myytti voidaan nähdä arkkityyppien kokoelmana. Hänelle arkkityyppi tarkoittaa kirjallisuudessa toistuvia elementtejä, jotka ovat niin tunnistettavia, että selittävät laajempaa kokonaisuutta. (Ibid.; Frye 1967, 118.) Kun myytti on kadottanut maagisen merkityksensä, arkkityyppiset hahmot ovat jääneet selkeimpänä muistiin ihmisille. Hahmojen moninaisia tekoja ei välttämättä muisteta, mutta heidän merkittävimmät luonteenpiirteensä jäävät mieleen. Osa piirteistä on sellaisia, että ne voidaan vielä nykyäänkin valjastaa esimerkiksi markkinoinnissa, vaikka koko myyttinen hahmo olisikin kaikkea muuta kuin salonkikelpoinen.

Myytillä on siis nykyään monia eri merkityksiä ja funktioita. Yhdistäväksi pohjaksi nousee käsitys myytistä kertomuksena tai mallina, joka saa voimansa toistosta. Myyttisessä ajattelussa toisto nähdään merkityksellisenä ja taikavoimaisena, kun taas modernissa ajattelussa toistuvuus on edellytys myytin voimalle. Ennen kaikkea myytit ovat yhteisössä tunnistettavia kertomuksia.

2.2 Skandinaavinen mytologia

Merkittävin lähde sille tiedolle, mikä meillä nykyään muinaisskandinaavisesta mytologiasta on, perustuu Snorri Sturlunsonin 1179–1241 kokoamaan proosa-Eddaan. Proosa-Edda oli eräänlainen opaskirja runonlaulajille, ja tarinat esitettiin siinä esimerkkeinä tarinaperinteestä, jota kannattaa käyttää. Runo-Edda puolestaan on koostettu erillisistä käsikirjoituksista. Varmaa vastausta siihen, missä määrin säilynyt mytologia vastaa oikeaa rautakautista muinaisuskkoa, ei tulla koskaan saamaan, sillä kirjallisia lähteitä asiasta esikristilliseltä ajalta ei ole. Nykyaikainen tutkimus kallistuu siihen, että Eddan esittämä näkemys eroaa kansanuskosta, sillä se oli tarkoitettu esitettäväksi. Kuitenkin mytologia näkyy edelleenkin pohjoismaisten kielten sanastossa, mikä vahvistaa sen, että tarinat ovat olleet laajalti tunnettuja, eivät pelkästään kirjallisiksi luotuja.

Skandinaavisen mytologian mukaan universumi koostuu yhdeksästä maailmasta, jotka ovat keskenään erilaisia ja niitä asuttavat erilaiset olennot. Kaikki maailmat ovat yhteydessä toisiinsa maailmanpuun, Yggdrasilin kautta. Ihmiset asuvat maailman keskellä Midgårdissa. Jumalat ovat jakautuneet kahteen heimoon vaaneihin ja aasoihin, joista ensimmäiset asuvat Vanaheimissa ja jälkimmäiset Asgardissa. Jumalten välinen kilpailu on mytologian keskeinen aihe, mutta he myös yhdistävät voimansa tarvittaessa. Jumalten viholliset jättiläiset ovat jakautuneet myös kahteen ryhmään, toiset asuvat tulisessa maailmassa Muspelheimissa ja toiset jäisessä Jotunheimissa. Lisäksi haltijoilla on oma maailmansa Alfheim ja kääpiöillä maanalainen Svartalfheim.

Kahtiajako näkyy myös *Magnus Chase* -teoksissa. Magnuksen isä Freyr on vaani, kun taas Valhalla on aasojen hallitsema paikka. Magnusta kohdellaan ulkopuolisena, eikä häneen luoteta samalla tavalla kuin muihin eihereihin eli Valhallan satureihin. Maailmojen moninaisuus jatkuu myös siinä, mitä tapahtuu ihmiselle kuoleman jälkeen. Osa jumalista kerää kuolleita itselleen, jos nämä ovat eläneet ihailtavasti. Sankarillisesti kuolleet päätyvät Asgardissa sijaitsevaan Valhallaan, jonne Magnuskin pääsee, tosin epätavallisissa olosuhteissa. Tavallisen elämän jälkeen päätyy Helheimiin (josta pohjautuu myös suomen helvetti-sana, samoin kuin germaanisten kielten vastaavat sanat). Lisäksi kunniantomilla pahantekijöillä on myös oma kuolemanjälkeinen maailmansa, Nifelheim. Yhdeksästä maailmasta päästään sarjan aikana tutustumaan kuuteen: Midgårdiin, Asgårdiin, Jotunheimiin,

Vanaheimiin, Svartalfheimiin ja Alfheimiin. Unien avulla Magnus kokee myös Muspelheimin, jossa hän ei voisi elossa käydä, ja Helheimin.

Ensimmäisessä tarussa näkijätär Völva kertoo maailman synnyn ja maailman lopun. Ne asettuvat toisiaan tukevaksi vastinpariksi. Jumalat tietävät sen perusteella kohtalonsa, jota eivät voi välttää. Maailman lopun jälkeen koittaa uusi aika, jonne selviää osa jumalista ja muista olennoista. Tämänkin maailman alussa on jo tiedossa sen tuhoava voima. Aikakäsitys on siis syklinen. Kuitenkin kiinnostus kohdistuu pääasiassa elettyyn aikaan. Kohtalon muuttaminen ja sen mahdottomuus ovat toistuvia teemoja taruissa. Kohtalon tietäminen näyttäytyy kirouksena, sillä se vain näyttää vaihtoehdottomuuden. Pyrkiessään kiertämään ennustuksen jumalat tulevat aiheuttaneeksi juuri pelkäämänsä tapahtumat. Vastaava ironia on tuttua myös kreikkalaisesta mytologiasta, ja Aristoteles pitää sitä hyvänä tragedian aiheena.

Fantasiakirjallisuuden intertekstuaalisuuden lähteenä on aina ollut muinainen mytologia (Korpua 2021, 37). Fantasiakirjallisuus on kietoutunut myyttisyyteen tiiviisti ja monella tasolla. Eddan vaikutus nykyiseen fantasiakirjallisuuteen on merkittävä jo siksi, että 1900-luvun tunnetuimmat ja luetuimmat fantasiakirjailijat J. R. R. Tolkien ja C.S. Lewis olivat kiinnostuneita skandinaavisista myyteistä (Korpua 2021, 39). Eddan fantasiakirjallisuuteen vaikuttaneita piirteitä ovat muun muassa yhdeksän maailman rakenne, haltijat ja kääpiöt. Merkittävät kirjailijat auttoivat tuomaan pohjoisen mytologian kreikkalais-roomalaisen rinnalle fantasian inspiraatioksi.

Skandinaavisen mytologian hyödyntäminen tarjoaa Riordanille uusia teemoja. Kaikki on rajallisempaa, sillä aikakäsitys on syklinen. Maailmanloppu koittaa lopulta, vaikka olisi kuinka sankarillinen, ja uusi aika alkaa. Kreikkalaisessa tarustossa monet kiistat, sodat ja ongelmat johtuvat jumalten persoonista ja keskinäisestä kilvoittelusta. Skandinaavisessa mytologiassa on kilpailevia ryhmiä, jotka välillä ovat sopuisasti ja välillä sotaisasti. *Magnus Chase* -sarjassa yhteisöt nousevatkin yksilöiden rinnalle. Ero kiteytyy siinä, että kreikkalaiset puolijumalat ovat itsenäisiä heeroksia, kun taas Valhallassa kootaan sankarien armeijaa taistelemaan maailmanlopun taistelussa jättiläisiä vastaan.

2.3 Fantasiakirjallisuuden lajipiirteitä

Fantasian tutkimusperinne on pitkään keskittynyt puolustamaan ja määrittelemään fantasiaa (Levy ja Mendlesohn 2016, 1). Fantasiassa keskeistä on yliluonnollisen läsnäolo. Fantasiaa voi pitää siinä mielessä vanhimpana lajina. Kuitenkin vasta ajatus erottelun syntyminen toden ja kuvitteellisen välille katsotaan synnyttävän fantasian. Myyttinen maailmankuva on nykyajasta katsottuna fantasiaa, mutta aikakauden ihmisille se on ollut osa maailman käsittämistä. Mimeettisen kirjallisuuden vaatimus muuttui kristinuskon saadessa valtaa. Kreikkalaiset jumalat hylättiin epämoraalisina, ja niiden mukana myös epätodellisuus. Päädyimme taas kosketukseen myyttisen kanssa: fantastisuus tunnistetaan omaan uskoon kuulumattomissa elementeissä. Osittain erottelussa on myös poliittista sävyä. Esimerkiksi maailman painetuin teos Raamattu sisältää myös myyttistä ainesta ja sen pohjalta kirjoitetaan valtavasti fantasiaa, mutta koska kristinuskon on yhä vaikutusvaltainen ja elävä uskonto, Raamatun myyttisyyttä ei voida tulkita samalla tavalla kontekstittomasti kuin esimerkiksi antiikin myyttejä.

Fantasiakirjallisuutta ei voi määrittellä tiiviisti olematta joko aivan liian laaja tai sitten sulkevan osia ulkopuolelle, ja genren rajojen tarkka määrittely koetaan osittain keinotekoiseksi. Ongelmaksi koetaan se, että kaikki kaunokirjallisuus on kuvitteellista. Jotta määrittely ei rajaisi fantasian monipuolisesta verkostosta rönsyjä pois, monet tutkijat päätyvät viittaamaan keskeisimpänä piirteenä mahdottoman, tietämisen rajat ylittävän, ”yliluonnollisen” käsittelyä. (Ks. James & Mendlesohn 2014.) Määrittelyssä kuvaileminen on normatiivisuutta keskeisempää. Ongelmana määrittelyssä on myös se, että käsitys todellisuudesta muuttuu ajassa. Voidaan sanoa, että fantasia syntyi vasta, kun realistinen kirjallisuus syntyi sille vastapainoksi, mutta Suomessa monet tutkijat näkevät fantasian kirjallisuushistoriallisesti vaikuttaneena lajina jo ennen genren varsinaista syntyä (Korpua & al. 2021, 9–10). Tarkan määrittelyn haluttomuuteen vaikuttaa myös alentuva suhtautuminen genrekirjallisuuteen. Fantasiankin kirouksena on pidetty menestyneiden teosten laajaa vaikutusta, kun esimerkiksi J. R. R. Tolkienin vanavedessä kirjoitetaan teoksia samanlaisista lähtökohdista. Tästä seuraa se, että osa kirjailijoista haluaa sanoutua irti fantasiakirjallisuudesta. 2000-luvulla on alettu puhua myös spekulatiivisesta fiktiosta. Brian Attebery puhuu sumeasta joukosta (*fuzzy set*), tarkoittaen sitä, että fantasia ja sen alagenret määrittyvät keskeisen olemuksensa avulla, eivätkä niinkään tarkkojen rajojen avulla. Sama teos voidaan lukea useaan genreen. (Attebery 1992, 12–13). Edward James ja Farah

Mendlesohn (2012, 1) kuvaavat fantasiaa rivitaloksi, jolla on yhteinen ullakko ja jaetut seinät, mutta asunnoissa on erilainen sisustus ja asukkaat elävät omaa elämäänsä.

Mendlesohn itse (2008, xiv) jakaa fantasiakirjallisuuden neljään kategoriaan, joita ovat portaali-etsintäfantasia (englanniksi *a portal-quest*), intruusiofantasia, liminaalinen fantasia ja immerstiivinen fantasia. Jako perustuu fantasian tapaan näkyä fiktiossa, mikä eroaa monista muista luokitteluista, joissa keskitytään enemmänkin juonen elementteihin. Portaalifantasiassa ja etsintäfantasiassa hahmo poistuu tutusta ympäristöstään ja kulkee portaalin läpi tuntemattomaan. Portaalifantasiat ovat valtaosin etsintäfantasioita, vaikka periaatteessa näin ei olisi pakko olla. Sen takia Mendlesohn on päätenyt niputtamaan ne yhteen. (Mendlesohn 2008, 1.) Etsintäfantasiassa (*quest fantasy*) päähenkilön on suoritettava merkittävä tehtävä. Päähenkilö ei ole vastuussa vain itsestään, vaan usein hänen toimintansa heijastuu laajempaan joukkoon (Senior 2012, 190). Riordanin romaaneissa panoksena on usein lähiympäristön tai koko inhimillisen maailman selviytyminen.

Magnus Chase -sarja onkin varsin selkeä esimerkki etsintäfantasiasta, ja hahmot suoraan puhuvat suorittavansa etsintäretkeä. Etsintäfantasiassa aluksi on yksi suuri tehtävä, mutta se tavallisesti jakaantuu useisiin pieniin koitoksiin. (Senior 2012, 190.) Päähenkilö löytää salatut voimansa seikkailun aikana. Tyypillisesti etsintäfantasia alkaa rauhallisesti ja onnellisesta tilasta, jonka tasapainoa uhataan (ibid). Magnuksen tilanne ei kuitenkaan ole erityisen mukava alun perinkään, sillä hän on ollut pakomatalla jo kaksi vuotta, sillä hän ei voi luottaa kehenkään äitinsä salaperäisen kuoleman jälkeen. Portaalifantasiassa lukija pääsee tutustumaan maailmaan päähenkilön avulla. Kun hahmokin on uudessa ja vieraassa ympäristössä, lukijalle oudot ja tuntemattomat asiat selitetään hahmon ihmettelyn avulla.

Lapsille ja nuorille suunnattu fantasia erotetaan monesti aikuisten fantasiasta. Jaottelua voi pitää keinotekoisena, sillä kirjallisuuden lapsilähtöisyys on enemmän jatkumo kuin toisistaan selkeästi eroavat kategoriat. Kohderyhmään vaikuttaa yhtä lailla markkinointi kuin kirjalliset piirteet. Nykyinen laaja käsitys lastenkirjallisuudesta kirjallisuutena, jota luetaan lapsille tai jota lapset lukevat, riippumatta siitä, onko sitä varsinaisesti heille suunnattu tai miten aikuiset lukemiseen suhtautuvat. Käsitys myös muuttuu ajassa: ennen 1930-lukua päähenkilöt eivät tavanneet olla kahdeksaa vanhempia, kun taas nykyään myöhäisteini-ikäinen tai jopa yli 20-vuotias päähenkilö ei ole harvinaisuus. Samalla myös lukijakunta on laajentunut merkittävästi. (Levy & Mendlesohn 2016, 6.) 1700-luvun lopulle asti ajateltiin, että fantasia

on valhetta, jota ei pitäisi lukea lapsille. (Levy ja Mendlesohn 2016, 1.) Uusi kasvatusajattelu nosti näkemystä lapsesta viattomana ja lapsi voidaan houkutella kristillisten opetusten äärelle taianomaisten allegoristen tarinoiden avulla. Fantasiassa siis tunnistetaan mahdollisuudet opettavaisuuteen ja oikeanlaiseen moraaliin. Levyn ja Mendlesohnin mukaan 1700-luvun ajattelu näkyy edelleenkin suhtautumisessa fantasiakirjallisuuteen, kun se nähdään ensisijaisesti lastenkirjallisuuteen kuuluvana ja vähemmän monimutkaisena. (Levy ja Mendlesohn 2016, 2.) Lastenkirjallisuudelle asetetaan erilaisia odotuksia ja vaatimuksia kuin aikuisille kirjoitetulle kirjallisuudelle. Lasten valistaminen ja kehittäminen ovat olleet tärkeitä piirteitä koko ajan ja niillä on edelleen paljon vaikutusvaltaa. Lasten katsotaan olevan vaikutteille alttiimpia ja heitä halutaan suojella vääränlaiselta sisällöltä. Tämä näkyy erityisesti keskustelussa mitä lasten- ja nuortenkirjallisuudesta julkisuudessa käydään. (Levy & Mendlesohn 2016, 2–4.)

Brian Atteberyn (1992, 7) mukaan fantasiassa on latautuneita kuvia konkreettisista ilmiöistä. Lasten fantasiaan kuuluu myös modernit keksinnöt, komedia, ja opettavaisuus on myös tärkeää. Yleistä on myös taikapiirteiden tuominen tavalliseen arkeen, usein vielä niin, etteivät kaikki ihmiset, usein erityisesti aikuiset, niitä huomaa. (Nikolajeva 2012, 51.) 2000-luvulla keksinnöt ovat kadottaneet taianomaisuuttaan, ja niiden määrä on vähentynyt. Teknologinen kehitys on muuttunut niin, ettei uutta ja ihmeellistä teknologiaa enää osata lukea fantastisena. (Levy & Mendlesohn 2016.) *Magnus Chase* -sarjassa maaginen ja teknologinen esineistö kuitenkin rinnastetaan, esimerkiksi Odinin selvittäessä älypuhelin salaisuutta samalla tavalla kuin muinoin riimujen arvoituksia. Nykyään teknologiaa on kaikkialla, mutta yhä harvempi ymmärtää sen toimintaa.

Kirjasarjat ovat hallitseva muoto lasten ja nuorten fantasiassa. Kirjasarja helpottaa tarinan omaksumista, kun kaikkea tietoa ei vyörytetä lukijan päälle kerralla. Kun tapahtumia ja hahmoja on paljon, on lukijalle motivoivaa, että hän hyötyy niiden opettelemisesta myöhemminkin. (Watson 2013, 7.) Riordaninkin sarja pursuaa hahmoja ja yksityiskohtia, ja tarinan edetessä muistaa, kuka on kuka, mitkä hahmojen väliset suhteet ovat ja niin edelleen. Pitkissä lasten- ja nuorten fantasiasarjoissa lukija pääsee niin sanotusti kasvamaan sarjan mukana. Myös teemoihin syventymiselle tarjoutuu tilaa, kun muut osat ovat tuttuja.

Myyttien käsittelemisen kannalta on kiinnostavaa, miten suuren rooliin kohtalo on saanut 2000-luvun suosituissa nuorten fantasioissa. Kohtalo on myyttinen tarinarakenne, joka näkyy

fantasiassa esimerkiksi ennustuksissa ja messiashahmoissa. Kohtalon merkityksellisyys on nähtävillä jo C. S. Lewisin *Narnia*-sarjassa (1950–1956), mutta J. K. Rowlingin *Harry Potter*-sarja (1997–2007) elvytti sen uudelle vuosituonnelle. Kohtalon kiehtovuudelle ja uudelle tulemiselle on ristiriitaista, että 2000-luvun lapsilla on enemmän valinnan mahdollisuuksia kuin koskaan ennen. Se toisaalta saa ehkä lukijat kaipaamaan varmuutta. (Levy & Mendlesohn 2016, 169–170.) Rick Riordanin *Percy Jackson* -sarja on yksi Levyn ja Mendlesohnin esiin nostamista esimerkeistä. Palaan kysymykseen kohtalosta tarkemmin luvussa 4, ja tarkastelen eroa *Percy Jackson* ja *Magnus Chase* -sarjoissa.

2.4 Fantasiakirjallisuuden suhde myytteihin

Nykyajan fantasiakirjallisuudessa on merkittävästi intertekstuaalisuutta, joka palautuu muinaisiin myytteihin (Korpua 2021, 37). Fantasia usein mukailee pyhiä kertomuksia myös rakenteen tasolla. Esimerkiksi ennustus, ihme, ilmestys, muuttuminen ovat tyypillisiä osia (Attebery 2014, 2). Fantasiaan kriittisesti suhtautuvat tahot usein pitävät tällaisen rakenteen käyttöä ongelmana. Ei vain siksi, että fantasia on vastakkainen usein esimerkiksi kristilliselle myyttille, vaan koska se myös uudelleenjärjestää, -kehystää ja -tulkitsee (Attebery 2014, 2). Fantasia hyödyntää toki myös esikristillistä kertomusta, satuja ja eri kulttuurien myyttejä, mutta juutalais-kristillisen perinteen käyttö on usein esillä Yhdysvaltain konservatiivikristittyjen vuoksi.

Skandinaavisen mytologian yhteys fantasian lajikehitykseen on merkittävä. Fantasian kummisedäksi tituleerattu J. R. R. Tolkien oli filologi, ja kiinnostunut Pohjoismaista. Hän kuului Kolbitar-ryhmään, jossa Oxfordin filologit lukivat alkukielellä islantilaisia saagoja. Tolkien sai skandinaavisesta mytologiasta innoitusta omaan kirjoittamiseensa, ja skandinaavisen mytologian haltijat ja kääpiöt muuntuivat myös hänen hahmoikseen. *Narnia*-kirjojen luoja C. S. Lewis sai puolestaan vaikutteita mytologian yhdeksästä maailmasta, jotka kuitenkin ovat sidoksissa toisiinsa. Nämä piirteet ovat saaneet runsaasti jäljittelijöitä modernissa fantasiakirjallisuudessa. (Korpua 2021, 48–49.)

Ei ole siis mielekäästä vain pyrkiä identifioimaan myyttejä. Sen sijaan on tarkasteltava, kuinka fantasia yhdistelee, karsii ja muotoilee myyttiä uudeksi. Moderni käyttö eroaa aina alkuperäisestä. Vanhat säilyneet myytit näyttävät ilman kontekstia. Vastaanottoa aiemmin

ohjanneet rituaalit ja ajan sosiaalinen järjestelmä ovat poissa. (Attebery 2014, 4.) Erityisesti skandinaaviset myytit, jotka ovat peräisin esihistorialliselta ajalta, ovat tulkittavissa arkeologisen ja kulttuurihistoriallisen tiedon avulla, mutta kaikkea ei silti voi palauttaa alkuperäiseen muotoon tai kontekstiin. Se on merkittävä ero antiikin mytologiaan, josta on merkittävästi enemmän kirjallista aineistoa. Fantasian myyttien uudelleenkirjoittamisessa on oleellista, että se tarjoaa uuden kontekstin ja uudet merkitykset myytille (ibid). Tämä mahdollistaa myös myyttien säilymisen tunnettuina.

Myytit rajataan siis ajallisesti pois fantasian piiristä. Ne ovat kuitenkin vaikuttaneet fantasiakirjallisuuteen niin muodon kuin sisällönkin tasolla. Joseph Campbell (1996) esittää tunnetussa kirjassaan *Sankarin tuhannet kasvot* (*The Hero With a Thousand Faces*, 1949), että kaikki myytit ovat lopulta yhtä. Hänen näkemyksensä perustuu yhteiseen myyttiseen unimaailmaan ja jaettuun symbolistiseen ajatteluun, mutta on silti edelleen vaikutusvaltainen. Yhteisiä piirteitä löytyy valtavasti, ja Campbell on muodostanut sen pohjalta sankarin taivalta kuvaavan kaavan. Toisaalta voidaan kysyä, onko vain tulkinnallinen kysymys löytää näitä yhteisiä piirteitä. Löytyykö yhdistävä tekijä siitä, mitä modernissa yksilökeskeisessä yhteiskunnassa on totuttu pitämään mielenkiintoisena, ja mitä tutkijat ovat nostaneet esiin tutkimiansa kulttuurien perinteestä. Viime aikoina on käyty keskustelua myös folkloristisen tiedonkeruun ongelmakohdista, ja on tavallista, että kerääjien omat lähtökohdat ovat vaikuttaneet aineistoon, puhumattakaan siitä, miten tieto on suodattunut suurelle yleisölle. (Ks. Apo 2017). Toisaalta Campbellin teos vaikuttaa siihen, millaisia kertomuksia nykyään kirjoitetaan, joten aion luvussa 3 tarkastella Magnuksen sankaruuden rakentumista sen avulla.

Fantasiaa kritisoidaan usein kaavamaisuudesta, mutta voimakkaan intertekstuaalisena lajina myös sen esikuvat ovat sitä. Perinteiset suulliset tarinat ovat aina kaavamaisia: toistuva uudelleenkertominen rakentaa minkä tahansa kertomuksen, joka sopii kuulijoiden tarpeisiin ja odotuksiin. Kaava ei tarkoita kuitenkaan luovuuden puutetta, vaan perinteiset tarinankertoajat työskentelevät kaavojen kanssa luovilla tavoilla kehittämällä joitain kohtauksia ja jättäen toiset pois esimerkiksi yleisön huomion ja kontekstin vaatiessa. (Attebery 2014, 97.) Fantasian kaupallinen potentiaali perustuu tunnistettavaan muotoon. J. R. R. Tolkienin kaupallinen menestys sai kustantajat kiinnostumaan myös vanhemmista teksteistä, jotka sopivat samaan profiiliin kuin Tolkienin *The Lord of the Rings* (1954, 1955), eli sijoittuivat kuvitteellisiin maailmoihin, joissa oli motiiveja ja teemoja mytologioista. (Ibid.) Tuttuihin malleihin on helpompi kiinnittää huomiota, kun fantasia on jo avannut silmät ihmeelliselle, arjesta

erottuvalle maailmalle, kun taas mimeettisemmässä kirjallisuudessa huomio kiinnittyy erilaisiin asioihin. Kaavamaisuutta kritisoidessa kritisoidaan usein samalla kaupallisuutta. Atteberyn mukaan markkinoinnin kannalta olisi ihanteellista, jos tietyn genren kirjat olisivat todella keskenään vaihdettavissa ja ennustettavissa, jotta niitä voitaisiin myydä ”kuin keittotölkkejä” (ibid). Kuitenkin kirjailijan taito on osata luoda vaihtelua ennustettavuuden sisällä ja tutkia, miten perinteisiä rakenteita voidaan kääntää uusiin tarkoituksiin. Ja kuten Tolkien (2014, 244) toteaa kuvaillessaan fantasiamaailmaa metsänä, jokainen lehti on mallin yksilöllinen ilmentymä, ja jollekin se voi olla ensimmäinen, jonka he koskaan huomaavat, vaikka lehdet olisivatkin puhjenneet jo sukupolvien ajan.

Skandinaavisen mytologian hyödyntäminen tarjoaa Riordanille hyvin erilaisen lähtökohdan kuin kreikkalais-roomalainen mytologia, jota hän on käyttänyt suurimmassa osassa tuotantoaan. Myyteistä tunnetuimpia ja tutkituimpia ovat antiikin Kreikan ja Rooman tarustot, joiden vaikutus on eurooppalaisessa kulttuurissa selvästi nähtävillä. Pohjoinen mytologia on osa germaanista mytologiaa, joka on vähemmän tunnettu. Skandinaavinen mytologia tarkoittaa rautakaudella ja viikinkiaikana eläneitä uskomuksia. Skandinaviaan kirjoitustaito saapui kristinuskon mukana. Esikristilliset uskomukset ovat sen takia huonosti dokumentoituja, että kristittyjen tarkoituksena oli hävittää vanhat uskomukset ja korvata ne omillaan. Islannissa oli käytössä oma kirjoitusjärjestelmänsä, joten siellä on säilynyt myös vanhempia todisteita.

Osa fantasiakirjallisuudesta sijoittuu kokonaan toiseen todellisuuteen. Tällaiset maailmat, kuten J. R. R. Tolkienin Keski-Maa, Ursula K. Le Guinin Maameri ja George R. R. Martinin Westeros, ovat tyypillisesti meidän maailmamme historiallisten aikakausia mukailevia, mutta fantastisin elementein. Maailmalla voi olla kokonainen historia, josta osa on myyttistä ja suullisesti välittyvää. Le Guin myös näyttää, kuinka hahmojen ratkaisut lähtevät myyttillistymään jo kirjasarjan edetessä. Kuvitteellisten myyttien uskottavuutta rakennetaan tunnistettavien olemassa olevien myyttien pohjalta.

Myyttistä perinnettä myös uudelleenkirjoitetaan fantasiakirjallisuudessa. C. S. Lewis ja Philip Pullman käsittelevät kristillistä perinnettä vastakkaisista näkökulmista, molemmilla se tuodaan eläväksi ja vaikuttavaksi voimaksi, jossa teot ovat riittejä. Myyttien lisäksi kansansadut ja aiempi kertomusperinne ovat vaikuttaneet fantasiakirjallisuuteen. Fantasiakirjallisuuden hahmot, olennot ja voimat ovat läpeensä intertekstuaalisia ja tämä

verkko on tärkeä osa lajityypin viehättävyyttä. Toisaalta myös kansansatujen alkuperä on myyttinen, ja satujen maailma on verkottunut. Roomalainen Ovidiuksen *Muodonmuutoksia* on ollut tunnettu keskiajalla ja vaikuttanut paljon eurooppalaiseen kertomusperinteeseen. (Ks. Apo 2017.) Fantasiakirjallisuuteen poimitaan myyteistä erilaisia ominaisuuksia ja niitä muunnellaan eri tavoin kuin mimeettisessä kirjallisuudessa. Fantasiaan poimitaan usein olentoja ja juonia, jotka usein dekontekstualisoidaan eli siirretään alkuperäisestä eroavaan ympäristöön. Fantasiakirjallisuuden ulkopuolella myyteistä heräävät eloon hahmot ja aiheet, kun taas fantastinen riisutaan pois.

Skandinaavisen mytologian hahmot tarinat ovat *Magnus Chase* -sarjassa siirretty 2010-luvun maailmaan. Maailmanpuu Yggdrasilin oksat yhdistävät Bostonin myyttisiin maailmoihin. Magnus pääsee kuitenkin vasta kuoltuaan uppoamaan fantasiamaailmaan ja sitä ennen fantasia on läsnä fantasiahahmojen muodossa, kun Lokin sudet tulevat tuhoamaan aiemman tavallisen todellisuuden. Siirtymä myyttisen maailmaan pakottaa Magnuksen kasvamaan tavallisesta pojasta sankariksi.

3 Sankaruuden tematiikka

Wrongly chosen, wrongly slain, / A hero Valhalla cannot contain. / Nine days hence the sun must go east, / Ere Sword of Summer unbinds the beast. (SS, 102.)

Tässä luvussa esittelen, minkälaiselle perustalle *Magnus Chase* -sarjan muodostama kuva sankaruudesta rakentuu. Millaisia ominaisuuksia 2010-luvun sankarilla on oltava, ja millaisia ristiriitoja he kohtaavat viikinkiaikaisten perinteiden kanssa? Ibrahim Tahan (2002, 3) mukaan klassisessa sankarin määritelmässä on kolme keskeistä piirrettä: positiivinen ulottuvuus, mukaan lukien käsitykset ja arvot, joita sankari edustaa joko kollektiivisesti tai yksilöllisesti; hänen kykynsä onnistua saamassaan tai valitsemassaan tehtävässä; ja samaistuminen, jonka hän synnyttää lukijassa. Melkein kaikki tutkijat määrittelevät sankarin keskeiseksi hahmoksi, jolla on joukko yleviä ominaisuuksia ja jolla on tahtoa ja joskus jopa yli-inhimillistä kestävyyttä, minkä ansiosta hän edustaa menestyksekkäästi yhteiskunnan hyväksytyjä arvoja. Tämän seurauksena hän voittaa vastaanottajan tuen ja myötätunnon. Yksi klassisen sankarin jaloista tehtävistä on tuhota paha, pyrkiä rauhaan ja oikeudenmukaisuuteen. Hän palvelee omistautuneesti yhteiskunnan etuja, ja jopa kuollessaan hän palvelee uudistumisen ja reinkarnaation tarkoitusta. Sankarin sitoutuminen yhteiskunnan arvoihin on jopa korkeampi kuin se arvo, jonka hän asettaa omalle elämälleen. (Ibid.) Etsintäfantasia perustuu idealle, että yksilön teoilla on vaikutusta, ja ne voivat muuttaa maailmaa (Horstmann 2003, 81). Skandinaavisessa mytologiassa kohtalo kaiken määrävänä voimana vie yksilön autonomiaa, ja tässä ristiriidassa Magnus Chase joutuu etsimään paikkaansa. Sankarin olemus rakentuu siitä, että hän on valmis puolustamaan edustamiaan ihanteita, ja edustaa tärkeitä hyveitä. Sankarin ei tarvitse eikä kannata olla virheetön, mutta hänen on pyrittävä olemaan kunnon ihminen. Tarkastelen tässä luvussa, millaisia ihanteita sarjan sankarit edustavat, ja miten heidän toimintansa suhteutuu yhteisön arvoihin.

Sankaruutta ei voi tarkastella kiinnittämättä huomiota myös sen vastavoimaan, siihen, mitä vastaan taistellaan. Pahuus näyttäytyy Riordanilla kompleksisena ja monitahoisena ilmiönä, ei puhtaana essentiaalisena. 2000-luvun hahmon näkökulmasta monet tarjotut perinteiset moraaliset mallit tuntuvat vierailta. Skandinaavisessa mytologiassa kohtalo on suurin voima ja asettuu hyvän ja pahan yläpuolelle. Jumalatkin joutuvat taipumaan kohtalon edessä.

3.1 Moraali

Viikinkiaikaiseen kirjallisuuteen perehtynyt professori Carlyne Larrington (2016, 147) tuo esiin, ettei viikinkisaagojen sankareilta edellytetty moraalista ihailtavuutta. Nuorille suunnatussa kirjallisuudessa kuitenkin on pystyttävä oikeuttamaan sankarien toiminta, sillä esimerkiksi perustelematon väkivalta tuomitaan. Toisaalta oikeutettua väkivaltaa pidetään viihdyttävänä. Fantasiakirjallisuudessa usein pyritään ylläpitämään vallitsevaa olotilaa, alun rauhaa, jota ulkoiset voimat uhkaavat (McGarry & Ravipinto 2016, 13). Catherine Butler (2012, 224) kuvaa siksi fantasiaa jopa ”konservatiiviseksi” genreksi. Ulkopuolinen uhka häivyttää helposti sen, ettei alkutilanne välttämättä ole kovin idyllinen. *Magnus Chase* -sarja ei katso yhdysvaltalaisista yhteiskuntaa mairittelevasta kulmasta, vaan näyttää yhteiskunnan epätasa-arvoisuuden kodittomuuden kautta. Sarja kuvaa, kuinka kodittomat on sivuutettu yhteiskunnassa. Heihin ei yleensä kiinnitetä huomiota, elleivät he aiheuta häiriötä esimerkiksi pyytämällä rahaa ja särkemällä rauhaisan illuusion.² Magnus elää tarinan alussa yhteiskunnan ulkopuolella omasta tahdostaan, koska tietää ettei pystyisi selittämään viranomaisille äitinsä kuolemaan johtaneita yliluonnollisia tapahtumia. Hän tulee toimeen varastamalla ruokaa ja rahaa. Hän ei kuitenkaan tee sitä miten tahansa, vaan oikeuttaa toimintansa itselleen. Hänen ajattelussaan rikkaat ja ilkeät ihmiset eivät ansaitse rahaa sen enempää kuin hänkään, ja heillä on varaa myös menettää sitä. Varkaus on samaan aikaan rangaistus ja välttämättömyys. Sarjassa on Robin Hood -henkinen moraalinen näkemys, jossa yksilön on mahdollista tehdä omia moraalisia tulkintojaan, eikä tukeutua yhteiskunnan normeihin ja lakeihin.

Sarjassa on paljon kritiikkiä omaisuuden haalintaa kohtaan. Pahat ja kylmät ihmiset ovat rikkaita ja menestyneitä, tai ainakin näyttävät siltä. Heillä on paljon maallista omaisuutta, johon he tarrautuvat, kun henkiset ja emotionaaliset pyrkimykset epäonnistuvat. He tavoittelevat haluamaan häikäilemättömästi ja muita huomioimatta. Suuri omaisuus kuvataan vastenmielisenä, pröystäilevänä ja kylmänä. Rikkaus ei ole merkki poikkeuksellisesta kyvykkyydestä, vaan perintöä, joka jakaa hahmoja. Taloudellisen perinnön vastapainona on henkinen perintö, joka voi olla taitoja, arvoja tai tehtävä.

Vaikka sarjan maailmassa hyvän ja pahan raja onkin usein häilyvä, on tiettyjä sääntöjä, joiden mukaan on toimittava. Kunniallisuus ja hyvät tavat sitovat hahmoja. Se on myös sarjassa yksi

² Yhdysvalloissa kodittomuus koskettaa monia nuoria. Vuoden 2017 tutkimuksen mukaan kolme prosenttia 13–17-vuotiaista eläisi ilman huoltajaa, joko karkaamisen tai kotoa häädön vuoksi (Morton 2017, 14).

keino rajata ylivoimaisilta vaikuttavien vihollisten, kuten jättiläisten, valtaa ja tasoittaa asetelmaa. Kun vihollisen luona ollessaan vaatii vieraan oikeudet, he eivät voi suoraan yrittää tappaa, mikä antaa sankareille lisää aikaa. Toisaalta sääntöjä saa rikkoa, kunhan ei jää kiinni. Huijaaminen ja petollisuus onkin tapa, jota hyödyntävät kaikki osapuolet. Einhereillä on kuitenkin vähemmän moraalista liikkumavaraa kuin muilla. He ovat päässeet Valhallaan kunniallisen kuoleman avulla, ja ihanteita on noudatettava myös kuoleman jälkeisessä elämässä:

“Well, you swore by your troth,” said the eagle. “Your troth is your word, your honor, your soul. It’s a binding oath, especially for an einherji. Unless you want to spontaneously combust and find yourself trapped forever in the icy darkness of Helheim...” (SS, 213)

Lainauksessa Utgård-Loki saa kiristettyä Magnuksen vannomaan, että tämä hakisi Idunin omenan jättiläisen tarpeisiin. Magnus katuu virhettään, mutta hänellä ei ole mahdollisuutta kumota sanojaan. Hän on saanut uuden elämän sen ansiosta, että on toiminut viikinki-ihanteiden mukaan, ja niiden noudattamatta jättäminen voisi murtaa voiman, joka hänet pitää maan päällä. Vastakkain asettuu kunniallisuus ja autonomia. Nykyään molempia pidetään yhtä lailla tärkeinä ominaisuuksina, ihmisen omaa vastuuta ja mahdollisuuksia korostetaan. Itsenäisyyteen liittyvä kamppailu on sarjassa jatkuvasti läsnä. Onko ihmisillä vapaata tahtoa, jos he vain seuraavat kohtaloaan? Magnuksen on yritettävä sopeutua yläpuolelta annettuihin sääntöihin. Kunniallisuus on yhteisöä koossa pitävä voima, vaikka se välillä sitoo myös tuntemattomiin ja vihamielisiin voimiin. Säännöt pitävät maailmaa tasapainossa ja estävät täyden kaaoksen.

Käsitykset hyvästä ja pahasta eivät ole universaaleja vaan esimerkiksi tappamiseen ja koston liittyvät käsitykset ovat tiukentuneet ajan saatossa. Skandinaavisen mytologian verisyys on siirtynyt myös Riordanin teoksiin, vaikka niissä väkivalta kuvataan usein etäännyttynä. Rajuin väkivalta jätetään lukijan mielikuvituksen varaan, ja siinäkin hyödynnetään populaarikulttuurin kuvastoa kuten Magnuksen unessa, jossa kaukana menneisyydessä tapahtunutta jumala Kvasirin murhaa kuvataan luolasta kuuluvien huutojen ja moottorisahan äänten avulla. Moottorisahamurha on anakronistinen lisäys, mutta kuvaus yhdistyy *The Texas Chain Saw Massacre* -elokuvan 1970-luvulla aloittamaan kauhukuvastoon. Viattoman hahmon hölmö luottavaisuus erottuu muista sarjan tarinoista myös siinä mielessä, että pahojen kääpiöiden toimintaa ohjasi puhdas ahneus. Useimpien tekojen taustalla on koston kierre, joka

jättää tuhoa jälkeensä. Kohtalon välttämiseksi tehdyt toimet aiheuttavat ja oikeuttavat pahuuden.

Loki on sarjassa eräänlainen pahuuden henkilöitymä, joka haluaa aiheuttaa maailmanlopun ja kaaosta ja eripuraa siinä sivussa. Hän ei kuitenkaan aina ole ollut sellainen, vaan on ollut aiemmin yksi muista. Loki on ollut mytologiassa aluksi moraalisesti ambivalentti hahmo. Hänen on kuitenkin myös myyteissä ollut vaikea sietää sitä, että muut ovat arvostettuja tai ihailtuja (ks. Aegirin pidot, Balderin kuolema). Kateus ja ulkopuolisuuden tunne saavat Lokin äärimmäisiin tekoihin. Loki aiheutti jumala Balderin kuoleman, ja häntä on rangaistu julmalla kidutuksella. Lokin pojat tapettiin ja Loki sidottiin heidän suolillaan, ja käärmeen myrkkyä valutetaan hänen päälleen. Magnus kysyy Lokilta tämän motiivia, ja Loki kertoo Baldurin ärsyttäneen häntä, eikä tunne katumusta. Loki vertaa tekoaan Magnuksen rikoksiin, siihen että hän on ilman omatunnon pistoksia varastanut rikkailta ihmisiltä. Magnuksen ja Lokin moraaliset näkemykset kuitenkin eroavat: Loki ei kuolemattomana ajattele tappamisen olevan merkittävästi pahempi teko. Loki ei ajattele, että hänen saamansa rangaistus vastaisi rikosta, ja kostonhalu palaa hänen sisällään:

“[– –] So I killed a god. Big deal! He went to Hellheim and became an honored guest in my daughter’s palace. And *my* punishment? You want to know *my* punishment?”

“You were tied on a stone slab, “ I said. “With poison from dripping on your face. I know.”

“Do you?” Loki pulled back his cuffs, showing me the raw scars on his wrists. “The gods were not content to punish me with eternal torture. They took out their wrath upon my two favorite sons– Vali and Narvi. They turned Vali into a wolf and watched with amusement while he disemboweled his brother Narvi. Then they shot and gutted the wolf. The gods took my innocent sons’ own entrails...” Loki’s voice cracked with grief. “Well, Magnus Chase, let’s just say I was not bound with ropes.”

Something in my chest curled up and died– possibly my hope that there was any kind of justice in the universe. “Gods.”

Loki nodded. “Yes, Magnus. The gods. Think about that when you meet Thor,”

“I’m meeting Thor?”

“I’m afraid so. The gods don’t even pretend to deal in good and evil, Magnus. It’s not the Aesir way. Might makes right. So tell me... do you really want to charge into battle on their behalf?” (SS, 337–338)

Muut jumalat siis varmistivat rangaistuksellaan Lokista uhan itselleen. Uhan, jonka välttäminen ei ole mahdollista, vaan Lokin vapautuminen johtaisi maailmanloppuun. Kohtalon kierous näkyy tässäkin: yritys välttää kohtaloa johtaa sen toteutumiseen. Lokia kutsutaan valheiden jumalaksi, mutta totuudella on Magnukseen suurempi vaikutus. Hän ei jaa samaa moraalista perustaa Lokin kanssa, mutta ei myöskään jumalien kanssa. Magnus ei kuitenkaan ole niin uskollinen aasoiille kuin häneltä odotetaan. Jos hänen motivaationsa riippuisi uskosta aasoihin ja heidän puolustamisestaan, ei hän onnistuisi tehtävästään. Magnus joutuu itse arvioimaan, minkä puolesta on valmis taistelemaan, eikä ota ohjeita annettuna. Se olisikin mahdotonta ottaen huomioon ohjeiden ristiriitaisuuden. Vaikka Loki onkin suurin antagonisti, hänen edustamansa sääntöjen kiertäminen, uudelleenmäärittely, neuvottelu ja huijaaminen ovat myös Magnukselle ja hänen ystävilleen ratkaisevia keinoja.

Lokin myyteissä näkyvä moraalinen ambivalenttius tarjoaakin sarjan maailmassa vastapainoa selkeälle vastakkainasettelulle, sillä menneisyyden teot ovat muokanneet häntä. Pahuus ei ole pelkästään toiseuteen liitettävä piirre, vaan se on kaikkien sisällä. Sankarit joutuvat kohtaamaan pahuuden itsessään ja läheisissään, koska se saa voimaa epäoikeudenmukaisuuden ja katkeruuden tunteista. Puolijumalien voimat perustuvat heidän jumalaisen vanhempansa voimiin, mikä tekee kaikista painostukselle alttiita. Samirah ja Alex ovat Lokin lapsia, ja sen takia heihin suhtaudutaan ennakkoluuloisesti ja vihamielisesti, ja heidän on todistettava olevansa Lokia vastaan. Loki on leikkinyt heidän elämillään julmasti, mutta ei vastapuoli ole sen ystävällisempi. Suoraan mytologiasta poimittuja Lokin lapsia ovat muun muassa kuoleman jumalatar Hel ja Fenris-susi, joka on ragnarökin airut. He ovat yksiulotteisempia pelottavuudessaan ja julmuudessaan kuin muut hahmot.

Pahuus ei ole pelkästään kaukainen asia, vaan päähenkilöiden sukulaisetkin ovat sille alttiita. Magnuksen Randolph-eno on epäluotettava. Hän ei ole sisimmältään paha, vain pelottava ja katkera. Magnuksen äiti on kehottanut tätä varomaan Randolphia, joten Magnus on epäluuloinen myös silloin, kun Randolph on hänen puolellaan. Randolph ajautuu Lokin vaikutuspiiriin ja toteuttaa tämän käskyjä. Loki saa häneen yliotteen, sillä tämä on jäänyt syyllisyyteensä kiinni. Randolph menetti perheensä matkalla etsiessään Freyrin miekkaa, eikä pääse yli sen aiheuttamasta tuskasta. Kun Loki lupaa tuoda perheen takaisin, Randolph on valmis epätoivoisiin tekoihin ja hylkäämään omat arvonsa, vaikka tällä ei olekaan mitään syytä luottaa Lokiin. Vastaparina Randolph-enolle näyttäytyy Hearthstonen isä herra Alderman. Hän on myös menettänyt perheensä traagisesti, mutta ei Randolphin tapaan käännä

surua itseensä vaan kohdistaa katkeruuden Hearthstoneen. Herra Alderman on julma palvelusväkeään ja perhettään kohtaan. Lapseen kohdistuva henkinen väkivalta näyttäytyy julmempana kuin kirjan muut väkivaltaisuuudet. Magnus tuntee ilmapiirin kylmyyden:

I felt as if I were surrounded by towering adults all waging their fingers at me, heaping shame, making me smaller and smaller. And I'd only been here for a minute. I couldn't imagine *living* here. (HT, 186)

Henkisen väkivallan kuvaus tuo sarjan väkivaltakuvastoa lähemmäksi nuorten arkea. Jättiläisiä vastaan taisteleva on tuttua vain videopeleistä, mutta henkinen väkivalta on valitettavan monelle tuttua. Vanhempien ja muiden auktoriteettiasemassa olevien nuoriin käyttämä väkivalta kuvataan lähes käsinkosketeltavasti.

Haltijoiden yhteiskunta kuvataan rikkaana, autoritäärisenä ja hyvin normitettuna. Magnuksen mukaan maailman kirkkaudessa pieninkin virhe näkyy selvästi. Herra Alderman on korkeassa asemassa, eikä hyväksy poikansa kuuroutta. Haltijoiden yhteiskunta ylläpitää voimakasta erottelua normaalien haltijoiden ja poikkeavien välillä. Herra Alderman ei edusta fyysistä väkivaltaa vaan institutionaalista ja henkistä väkivaltaa. Hän on jääkylmä ja mintuntuoksuinen ja aiheuttaa jopa poliiseissa pelkoa. Merkittävää on, että hänellä on suuri omaisuus, mutta hän ei halua auttaa muita ilman omaa hyötyä, vaikka kyse olisi maailman pelastamisesta. Kun herra Alderman myös konkreettisesti muuttuu taikasormuksen vuoksi aarrettaan vartioivaksi lohikäärmeeksi, kaikki toteavat vain ulkoisen muodon muuttuneen vastaamaan sisintä. Muodonmuutos on myyteissä ja saduissa hyvin yleinen tilanne, joka toimii moneen suuntaan.

Romaaneissa on myös paljon vähäpätöisempiä vastuksia, kuten kriittisiä kääpiöitä, kurinalaisia haltijoita, keilaavia jättiläisiä, kiukkuisia merenjumalia ja niin edelleen. Heihin suhtaudutaan hyvin suoraan vihollisina. Varsinkin jättiläisten asema jumalten ikiaikaisena vihollisena näkyy edelleen: jättiläisiä voi tappaa huoletta, ennen kuin he tappavat muut. Kuitenkin sarjassa on myös useita jättiläisiä, jotka eivät halua maailmaloppua ja ovat omalla tavallaan auttavaisiakin, vaikkakin apu saattaa tulla sankareille kalliiksi. Jättiläiset ovat toiseutettu epäluotettaviksi vihollisiksi, jotka ovat luonnostaan väkivaltaisia. Kuitenkin jo vanhoissa taruissakin on useita jättiläisiä, jotka ovat saaneet aseman aasojen joukossa. Jättiläisten väkivaltaisuus kuvataan jumalten perspektiivistä, sillä sodanjumalien ja jättiläisten ero ei ole kovin selkeä. Kohtalo määrää, että jättiläiset ja jumalat ovat vastakkaisilla puolilla ragnarökissä, joten sopua ei ole syntymässä. Kuitenkin monet jättiläisistä ovat hankkineet taloudellisesti niin mukavan aseman, ettei maailman tuhoaminen kiinnosta. Sarjassa vauraus viestii välinpitämättömyydestä muita kohtaan, mutta toisaalta itsekkyyden vastapuolena

saadaan rauhaa. Oma taloudellinen etu ylläpitää rauhaa paremmin kuin moraaliset aatteet. Vihollisasetelma onkin uudelleenkirjoitettu toisen maailmansodan jälkeisten rauhanperiaatteiden mukaisesti eli taloudellisella hyödyllä sitoudutaan rauhantavoitteisiin.

Väkivalta on sarjassa erikoisessa asemassa. Väkivalta on pahaa ja väärin, mutta sen julmakin käyttäminen on oikeiden toimijoiden kohdalla hyväksyttävää. Se, että Magnuksen tutustuminen viikinkien maailmoihin alkaa sotaan ikuisesti valmistautuvasta Valhallasta, jossa väkivalta on kuolemattomuuden vuoksi merkityksetöntä, tekee myöhemmästään väkivallasta kevyttä. Fyysisellä väkivallalla on tiukan käytännöllinen funktio, eikä sen henkisiin tai sosiaalisiin vaikutuksiin kiinnitetä nykyhetkessä huomiota. Menneisyyden väkivalta sen sijaan saa myös muita merkityksiä, joihin palaan luvussa kolme. Ukkosenjumala Thor on sarjan väkivaltaisimpia hahmoja. Väkivalta on oikeutetumpaa niiltä, jotka ovat vallassa. Thor suojelee ihmisiä jättiläisiltä, joten hän tarvitsee väkivaltaa myös pelotteeksi. Hänen valtansa perustuu väkivaltaan ja pelkoon, jota fyysinen voima aiheuttaa. Thor ei kuitenkaan ole älykäs tai tarkkaavainen, vaan on siltä osin toisten varassa, mikä tekee hänestä haavoittuvaisen. Thorin karkea väkivaltaisuus on koominen elementti, mutta mahdollistaa sankareille mahdollisuuden määritellä hyväksyttäviä rajoja väkivallalle:

”We must kill them all!”

Blitz raised his hand. “Ah, Mr. Thor, even if we could get close enough to Thrym, killing him wouldn’t help. He’s the only one who knows exactly where the hammer is.”

“So we torture him for the information and *then* kill him! Then I will retrieve the hammer myself!”

Alex muttered, “Nice guy.”

“Sir,” Sam said, “even if we did that –and torture isn’t very effective, or, you know, ethical– even if Thrym told you exactly where the hammer was, how would you get it back from eight miles under the earth?”

“I would break through the earth! With my hammer!” (HT, 363.)

Sam siis määrittelee kidutuksen paitsi tehottomaksi myös epäeettiseksi, mutta vetoaa enemmän käytännön puoleen, sillä se on jumalien kanssa toimivampi strategia. Moraalinen perustelu on siis heikompi kuin käytännöllinen. Kun kidutus tuomitaan epäeettiseksi, nousee kysymys Lokin rangaistuksesta eli ikuisesta kidutuksesta. Loki oli väkivaltainen ja ilkeä, mutta teki virheen kohdistessaan sen omaan joukkoonsa eli muihin jumaliin. Jos hän olisi käyttäytynyt samoin joltain muuta ryhmää kohtaan, hän ei olisi saanut samanlaista

rangaistusta. Jumalten maailmassa tappaminen ei ole kategorisesti väärin, vaan tuomio annetaan osapuolten perusteella. Jumalat oikeuttavat mielivaltaisuutensa sillä, että ovat muiden yläpuolella.

Fyysinen väkivalta yhdistyy huumorin kanssa, ja vaarallisimmat viholliset jäävät sen ulkopuolelle. Kaikkein vahvimmat viholliset, ensimmäisessä kirjassa Fenris-susi ja jälkimmäisissä Loki, erottuvat huumorittomuuden avulla muista hahmoista. Väkivalta ei ole heidän suurin aseensa, vaikka he tappavia ovatkin. Sen sijaan sanoilla ohjailu ja mieleen vaikuttaminen ovat vaarallisimpia ominaisuuksia. Loki tarjoaa vapautusta säännöistä ja kehottaa katsomaan asioita uusista näkökulmista. Hän vetoaa Magnuksen omatuntoon, sillä myöskään Magnuksen puolustamat jumalat eivät useinkaan toimi sen paremmin. Magnus suhtautuu moraalisiin kysymyksiin eri tavoin kuin jumalat ja tuntee monesti olevansa itseään suurempien voimien pompoteltavana. Loki ja Fenris osaavat herättää epäluuloa ja saada kyseenalaistamaan ennako-oletukset:

“No”, Sam said. “Odin would never listen to you.”

“Would he not?” The Wolf snarled with pleasure. “That’s the wonderful thing about so-called *good* folk. You hear what you want to believe. You think your conscience is whispering to you when it is, maybe, the Wolf instead. Oh, you have done very well, little sister, bringing Magnus to me—” (SS, 440)

Fenrisin ajatus saa voimaa siitä, että skandinaaviset myytit eivät tarjoa vahvaa moraalista ohjausta. On kuitenkin selvää, että hyvät aiheet eivät tarkoita automaattisesti hyviä tekoja. Myös viimeisen osan lopputaistelussa fyysinen voimanmittelö korvautuu sanallisella. Muutos näyttäytyy myös allegorisena: valta siirtyy yhä enemmän sanoihin, eikä väkivalta ole ratkaisu. Nuortenkirjalle sopivasti hyvä on lähtökohtaisesti paha voimakkaampi. Näen ratkaisun myös ottavan kantaa poliittisen kulttuuriin³, ja siihen, miten maailmaa voisi parantaa. Kirjan opetuksellinen sisältö kannustaa enemmän näkemään hyvää muissa kuin etsimään pahuutta ulkopuolelta. Lokin kohtaloksi koituu se, että hän jäi lopussa yksin, toisin kuin Magnus ystäviensä kanssa. Vihollisuuden yhdistämät eivät ole niin vahvoja kuin toisistaan hyvää löytävät ja toisiinsa luottavat ystävykset.

³ Romaanin ilmestymisen aikaan vuonna 2017 Yhdysvalloissa poliittinen keskustelu on muuttunut entistäkin polarisoituneemmaksi ja hyökkäävämmäksi. Donald Trump oli juuri valittu ensimmäistä kertaa presidentiksi.

3.2 Maagiset voimat

Magnus Chase -sarjassa keskeisimmillä hahmoilla on erilaisia taikavoimia, jotka erottavat heidät tavallisista ihmisistä. Taikuus on fantasiakirjallisuudessa ominainen piirre, joka esiintyy monilla nimillä ja saa monia muotoja. Taikuudella on aina oltava jonkinlaiset rajat ja maailmalla sisäinen logiikka (Nikolajeva 1988, 25–26). Yleensä taikuuden käyttäminen vaatii jotain vastineeksi. Jopa Odin on tehnyt uhrauksia saadakseen itselleen taikakykynsä. Hän uhraisi toisen silmänsä saadakseen juoda viisauden lähteestä ja hirtti itsensä yhdeksäksi päiväksi oppiakseen taikuutta. Taikuutta kuvastaa sarjassa perthro-riimu, joka esittää tyhjää kuppia. Tyhjä kuppi symboloi astiaa, josta nopat heitetään, eli kohtalon muokkaamista. Ottaakseen taikuus vastaan on sille tehtävä tilaa; vastaanottajan on oltava kuin tyhjä kuppi, valmiina täyttymään uudelleen. Kuolema on suurin muutos: kun Magnus menettää tavallisen kuolevaisen elämänsä, se pystytään korvaamaan jumalallisella voimalla. Eläessään Magnus on ollut tavallista kestävämpi, selvinnyt hyvin kylmässä ja kuumassa, mutta kuoltuaan hän on paitsi yliluonnollisen vahva kuten kaikki einherit, myös kykenee kanavoimaan isänsä Freyrin voimaa. Freyr on sadon ja hedelmällisyyden jumala, mikä sarjassa yhdistyy monenlaiseen elämänvoimaan: aurinkoon, kasvien kukoistukseen, luontoyhteyteen ja parantamiseen.

Hearthstone, though... something was wrong beyond the water in his lungs and the cold in his limbs. Right at his core, a dense knot of dark emotion sapped his will to live. The pain was so intense it threw me back to the night of my mother's death. I remembered my hands slipping from the fire escape, the windows of our apartment exploding above me.

Hearthstone's grief was even worse than that. I didn't know exactly what he had suffered, but his despair almost overwhelmed me. I grasped for a happy memory – my mom and me picking wild blueberries on Hancock Hill, the air so clear I could see Quincy Bay glittering on the horizon. I sent a flood of warmth into Hearthstone's chest. (SS, 340–341.)

Haltija Hearthstone on sarjassa magian käyttäjä, ja hänen on myös sarjan edetessä kehitettävä taitojaan. Hän saa opastusta riimut keksineeltä Odinilta, mutta Odinkaan ei voi keventää Hearthstonen taakkaa. Tuska ja kärsimys tarjoavat hänelle mahdollisuuden suureen voimaan. Hearthstonen on käytävä läpi tuskaisaa menneisyyttään, että hän pääsee kosketuksiin riimutaikuuden kanssa. Hearthstone on menettänyt veljensä traagisesti ja kantaa syyllisyyttä siitä mukanaan. *The Hammer of Thorissa* hän jättää veljensä kuolinpaikalle riimun, joka hänen on myöhemmin palattava noutamaan, että Loki voidaan voittaa. Hearthstonen riimupussi ei ole kokonainen, jos siitä puuttuu pala, mikä heikentää myös kaikkia muita riimuja.

Taikuuden käyttö on kuluttavaa sekä henkisesti että fyysisesti. Lokin lapset Samirah ja Alex voivat kanavoidsa käyttää voimaansa muuttaakseen muotoaan. Lokin lapsina heihin suhtaudutaan ennakkoluuloisesti, ja Samirah myös itse pelkää sitä puolta itsestään, mutta Alex on kääntänyt sen voimakseen. Samirah on heikompi, kun hän yrittää pitää itsensä erossa Lokin taikuudesta kieltämällä sen puolen itsestään. Alex opettaa hänelle, että käyttämällä voimiaan ja tekemällä niistä omansa, vie samalla Lokin pelkoon perustuvaa voimaa pois. Kaikkien sankareiden voima toimii samalla logiikalla. Se pohjautuu heidän perimäänsä ja sen käyttäminen vaatii itsensä ja menneisyytensä hyväksymistä. Heidän on kohdattava pelottavia, surullisia ja ahdistavia tunteita ja muistoja, että he oppivat hallitsemaan voimiaan. Sarja ohjaa allegorisesti itsensä hyväksymiseen. Candice Lemon-Scott huomauttaa, että fantasiakirjallisuudessa olisi mahdollisuus myös rohkeammin lähestyä sukupuoli-identiteettiä. Välillä selittävä sävy toiseuttaa hahmoa myös mytologisessa maailmassa. (2025, 9.) Hänen näkökulmansa nostaa hyvin esiin, että teoksen opettavainen sävy on selkeästi suunnattu cissukupuolisille.

Myös jättiläisillä on taikavoimia. He ovat erikoistuneet silmänlumeisiin ja pyrkivät taikuutensa ja oveluutensa avulla tuhoamaan uhrinsa. Sankareiden on nähtävä huijauksen läpi. Heidän on käytettävä jättiläisten omia aseita heitä vastaan, sillä voimassa he eivät voi voittaa, vaan oveluus on ainoa ratkaisu. Jättiläisten taika hämää aisteja. Utgård Loki, vuorijättiläisten kuningas on tunnetuimpia velhoja. Hän kiristää ja huijaa Magnuksen tuomaan itselleen Idunin omenan, jossa on kuolemattomuuden taikaa. Hearthstone kiinnostuu myös Utgård Lokin magiasta, mutta häntä varoitetaan siitä. Taikuuden järjestelmä on siis hierarkkinen, ja jokaisella taikuuden lajilla on omat lainalaisuutensa ja rajoituksensa. Taikuus voi olla sisäsyntyistä, mutta silloinkin se on lähtöisin jostain. Voima saadaan jumalallisilta esivanhemmilta. Taikuus periytyy vanhempien lisäksi isovanhemmilta, ja Magnus saa apua isänsä lisäksi isoisältään Njordilta.

Voimaa voidaan kanavoidsa myös fyysisten esineiden avulla. Esimerkiksi miekka Jack on äärimmäisen voimakas taikaesine, joka auttaa Magnusta Freyrin voiman hallitsemisen kanssa. Hearthstone saavuttaa taikuuttaan harjoitettuaan uutta voimaa, jonka ohjaamisessa häntä auttaa uusi velhonsauva. Magnus kuvailee hänen sen jälkeen näyttävän perinteisemmältä haltijalta, sellaiselta kuin hän on tottunut elokuvissa ja tv-sarjoissa näkemään.

3.3 Monenlaista sankaruutta

Kun Magnus menehtyy taistelussa tulijättiläistä vastaan, valkyria Samirah vie Magnuksen Valhallaan. Ensimmäisellä illallisella uudet sankarit esitellään muille. Ensimmäistä kertaa käytössä on myös videomateriaalia. Magnuksen kuolema tapahtui kummallisissa olosuhteissa, ja videota on peukaloitu. Magnus joutuu naurunalaiseksi, ja hänen oikeutensa olla paikalla kyseenalaistetaan. Nauru kuitenkin loppuu, kun itse nornat (kohtalottaret) saapuvat ennustamaan Magnuksen kohtalon. Heidän ennustuksensa mukaan Magnus on valittu väärin Valhallaan. Samirah erotetaan valkyrioista, sillä hänen katsotaan tehneen suuren virheen Magnuksen kanssa. Magnuksen ensimmäinen ilta Valhallassa kuvaa hyvin Magnuksen hankalaa polkua sankarina. Hän ei kuulu joukkoon, mutta löytää oman ryhmänsä muista ulkopuolisista.

Magnus on älykäs, nokkela ja sanavalmis, mutta päätyy outoihin tilanteisiin. Magnus, Hearthstone ja Blitzen pakenevat Valhallasta roskakuilun kautta Midgårdiin, ja aloittavat etsintäretkensä sekä hyljeksittyinä että nöyryytettyinä. Koko kirjasarjan ajan Magnus hapuilee sen kanssa, ettei hän edusta sellaista sankaruutta, mitä Valhallassa odotetaan. Kohtalo tekee sankarista sankarin. Häntä odottaa tuntematon suuruus, ja hänen on täytettävä tehtävänsä. On hyvin tyypillistä nuorten fantasiaille, että toimintaa ohjaa kohtalon ennustus, jota yritetään tulkita. Tunnetuimpia esimerkkejä ovat Rowlingin *Harry Potter* (1997–2007) ja David Eddingsin *Belgarionin taru* (1982–1984). Sankaruuden kerronnallistaminen tapahtuu siis ensin päähenkilöstä riippumatta. Roolin omaksuminen omaan persoonaan sen sijaan on pitkäkallisempi prosessi, jossa hahmo vertaa itseään sankaruuden konventioihin. Vaikka ylijumala Odin paljastaa lopuksi, että ennustuksen kohta ”väärin valittu” viittaa Lokin erehdykseen luulla Magnusta helposti hallittavaksi, hänkin toteaa, ettei Magnus varsinaisesti loista soturina.

Sankaruus synnynnäisenä ominaisuutena on fantasiakirjoissa hyvin tavallinen kaava (Nikolajeva 2010, 17) Sankarin on hyvä olla jollakin tavalla erityinen itsestä riippumattomista syistä. Magnuksen suku polveutuu muinaisista skandinaavisista kuninkaista, mikä tekee heistä erityisiä vielä vuosisatoja myöhemminkin. Magnuksen suku on kiinnostava jumalien näkökulmasta, sillä myös hänen serkkunsa Annabeth Chase on puolijumala. Annabeth on kreikkalaisen jumalattaren Athenen tytär ja tärkein sivuhenkilö Percy Jacksonista kertovissa kirjoissa. Myös Samirahin suku on ollut yliluonnollisen kanssa tekemisissä vuosisatojen ajan.

Kohtaloon vaikuttaa siis myös suvun menneisyys ja kunnia. Sarjassa kerrotaan, että myös tavalliset ihmiset voivat olla urhoollisia ja päätyä Valhallaan, mutta keskeisimmät hahmot ovat myös syntyperältään erityisiä.

Arkkityyppi tarkoittaa kirjallisuudessa toistuvaa kuviota, jossa jokin asia viittaa itseään laajempaan ilmiöön. Myyttien jumalia voi pitää itsessään arkkityypeinä, koska ne symboloivat itseään laajempaa kokonaisuutta. Monijumalaisissa järjestelmissä jumalat ovat linkittyneitä joihinkin asioihin, joihin heillä on erityinen myyttinen side. Esimerkiksi merenkulkuun voi pyytää suojelusta eri jumalalta kuin sadon onnistumiseen. Yhteys voimaan voi olla syntynyt jumalan itsensä myötä, tai siihen voi liittyä erityinen myytti. Jumalilla on karikatyyriset luonteenpiirteet. Hahmojen karikatyyrisyys antaa mahdollisuuden käsitellä yleisempiä kysymyksiä, kun henkilökohtaiset luonteenpiirteet eivät korostu.

Jumalten ominaisuudet tuodaan nykyaikaan ja mukautetaan vastaamaan nykyaikaisia tunnistettavia stereotyyppejä. Yli-isä Odin, joka alkuperäisissä myyteissä on voimakas, viisas ja ovela, muuttuu innovatiiviseksi yritysjohtajaksi. Odin on sarjan alussa ”kateissa”, mutta *Sword of Summerin* lopussa paljastuukin, että hän on ollut tekemässä kenttätutkimusta, ja naamioitunut einheriksi eli Valhallan soturiksi saadakseen käytännön tietoa Valhallan satureista ja heidän valmiuksistaan ja tavoistaan. Tietonsa hän on heti valmis esittelemään pitkinä diaesityksinä ja kirjoittamaan bestsellereitä Valhallan lahjatavarapuotiin. Thor on nykyään epäilemättä tunnetuin skandinaavinen jumala, sillä hän seikkailee Marvelin sarjakuvissa ja menestyselokuvissa. Magnus ei vertaa tapaamaansa Thoria siis pelkästään tietokirjoista saamaansa kuvaan, vaan muistelee myös elokuvien hahmoa. *Magnus Chase* -sarjassa suuri sankari on kiinnostunut lähinnä tv-sarjojen seuraamisesta, ja kadonneen vasaran kanssa maailmanloppua enemmän häntä huolettava varavasaran huonompi tv-signaali. Kaikkiin maailmoihin näkevä ja kuuleva Heimdall, jonka tehtävänä on vartioida Bifrost-siltaa ja varoittaa muita torvellaan maailmanlopusta, on myös innoissaan eri somepalveluista ja selfieiden ottamisesta. Magnus on huolissaan hänen kyvystään hoitaa tehtävänsä, mutta ei ole muuta mahdollisuutta kuin luottaa.

Tolkien (2014, 290–92) pohtii, onko luonnonmyyttisten jumalten persoonallisuus tullut luonnonvoiman pohjalta vai toisin päin. Hän esittää, että näitä ei voi erottaa toisistaan. Thor on yhtä lailla läsnä ukkosen jylinässä kuin talonpojan räjähtävässä naurussa. *Magnus Chase* -sarjassa tämä yhteys muutetaan ja etsitään inhimilliselle hahmolle nykyajan versio.

Talonpoikainen, riehakas Thor innostuu nykyään kansan huvituksista eli tv-sarjoista. Freyr, jota myyteissä myös herraksi kutsutaan, on arvokkaampi ja vakavampi, eikä hän saa yhtä koomista muotoa. Vaikka hän on Magnuksen isä, hän ei ole tämän kanssa erityisesti tekemisissä, vaikka auttaakin muun muassa lahjoittamalla laivan. Hän onkin kuin etäiseksi jäävä rikas eroisä, joka yrittää hyvillä toimintaansa lahjoilla.

Myös vastustajat ovat kokeneet samanlaisen muodonmuutoksen arkisemmiksi ja nykyaikaisemmiksi. Se auttaa Magnusta toimimaan kiperissä tilanteissa. Merten jumalat Ran ja Aegir vaikuttavat rennoilta ja sympaattisilta tyypeiltä, ennen kuin haluavat tuhota Magnuksen kumppaneineen. Ensiksi mainitulta Magnus onnistuu huijaamaan Kesän miekan, kun hän tajuaa tämän muistuttavan hamstraajaa ja toivoo, ettei hänen tarvitse enää lähteä merelle, jossa voisi jäädä kiinni valheista. Tekojaan ei kuitenkaan pääse pakoon. Viimeisessä osassa sankarijoukon on seilattava Eurooppaan, ja merimatkan aikana he päätyvät Aegirin hoviin. Hän vaikuttaa aluksi mukavalta ja rennolta pienpanimo-oluista intoilevalta hipsteriltä, mutta on kuitenkin luvannut puolisolleen Ranille tappavansa Magnuksen, jos tämän tapaisi. Sankareiden on ongittava tietoa Kvasirin simasta ja nautittava juhla-ateria paljastamatta henkilöllisyyksiään, mikä totta kai johtaa epäonnistumiseen.

Lastenkirjallisuudessa aikuiset ovat usein tavallista kyvyttömämpiä tai muuten poissaolevia, mikä mahdollistaa lasten autonomian (Garcia 2013, 66–67). Myös jumalat kohtaavat tämän muutoksen, koska eihän teini-ikäisille sankareille olisi tarvetta, jos jumalat hoitaisivat ongelmat itse. Jumalat vaikuttavat sekopäisiltä ja itsekeskeisiltä. He laittavat sankarit toimimaan puolestaan, vaikka monesti voisivat auttaa paljonkin. Jumalien tehtävä onkin tukea sankarien matkaa. Jumalten apatia heijastelee myös nykyaikaisen kulttuurin ja mediaympäristön vaikutusta. He ovat niin kiinnostuneita omista asioistaan, etteivät he huomaa, mitä maailmassa tapahtuu. Se nostaa esiin kysymyksen, kenelle toimijuus ja vastuu kuuluu. Nuoret eivät voi itse vaikuttaa elinympäristöönsä ja olosuhteisiinsa samalla tavalla kuin aikuiset, mutta joutuvat elämään seurausten kanssa. *Magnus Chase* -sarjassa nuoret ovat vastuussa asioista, joiden syntyyn he eivät ole päässeet vaikuttamaan, ja joutuvat kestäämään myös jumalten tietoista harhaanjohtamista.

Kaikkea ei kuitenkaan päivitetä nykyaikaan. Teoksissa myös annetaan tilaa selittämättömyydelle ja tunnustetaan; kaikkea myyttistä ei voida loogisesti selittää tai nykyajassa ymmärtää. Esimerkiksi Heimdal in yhdeksän äitiä tai Freyjan seksuaalis-

taloudelliset suhteet kääpiöihin pidetään kuitenkin mukana. Erityisesti naishahmoihin jätetään myös avoimia kysymyksiä. Esimerkiksi Lokin vaimo Sigyn jää mysteeriksi, johon palataan monta kertaa. Hänen ajatuksiinsa ei päästä lainkaan käsiksi. Magnus jää miettimään, kenen puolella Sigyn on ja millä perusteilla, mutta Sigyn katoaa ennen kuin asia selviää.

Naishahmot jäävät muutenkin usein sivuun. Magnuksen vanhassa myyttikirjassa Freyja on esitelty kertomalla, että tämä on kaunis ja tällä on kissoja.

Useissa mytologioissa ukkosenjumala on mytologian voimakkain jumala, ylijumala, joka on jollain tavalla muiden yläpuolella. Näin on esimerkiksi kreikkalaisessa mytologiassa, ja suomalaisenkin muinaisuskon Ukko ylijumala hallitsee taivaita. Skandinaavisessa mytologiassa ukkosenjumala Thor on vaanien johtajan poika. Alempi asema mahdollistaa hänelle enemmän seikkailuita ilman vastuuta. Thor on myös ehkä sen takia populaarikulttuurissa tunnettu hahmo, Marvelin sarjakuvien ja elokuvien ansiosta. Skandinaavisessa tarustossa aasojen johtaja on Odin, jonka hallitseminen pohjautuu tietoon eikä omaan fyysiseen voimaan. Kiinnostavaa on, kuinka myyteissä Odin tavoittelee tietoa ja hankkii itselleen magian taidon, sen sijaan että se olisi hänellä automaattisesti. Sarjassa Odin on muuttunut suuryritysjohtajan kaltaiseksi innovatiiviseksi johtajaksi. Tarussa Odin hankkii tietoa muun muassa hirttäytymällä ja uhraamalla silmänsä, *Magnus Chase* -sarjassa hän soluttautuu Valhallaan kuin *Pomo piilossa* -sarjassa ikään. Hän haluaa saada tietoa siitä, miten soturit valmistautuvat ja asiat sujuvat ilman häntä, ja on valmistautunut jakamaan tietonsa tehokkailla diaesityksillä.

Valkyriat ovat hurjia naisia, jotka toimivat Odinin apureina ja tuovat urheimmat soturit Valhallaan. Yksi keskeisimmistä henkilöistä, Samirah on valkyria. Valkyriat näytetään sarjassa hierarkkisenä yhteisönä, vähän kuin erikoisjoukkoina. Valkyrioiden johtaja Gunilla esitellään ilkeänä ja häikäilemättömänä hahmona. Hänen vihjataan peukaloineen Samirahin ValkyriaVisio-videota, että Samirah ja Magnus näyttäytyisivät huonossa valossa. Sisimmillään Gunilla on kuitenkin lojaali. Hän ja nimettömät valkyriat kuolevat *Sword of Summerin* lopussa pelastaakseen muut.

Valkyriat ovat jo alkuperäisissä saagoissa voimakkaita sotureita. Skandinaavisissa myyteissä myös naisilla on merkittäviä rooleja. Nimettyjä valkyrioita tunnetaan yli 20 (Clark & Friðriksdóttir 2016, 334), mutta sarjassa heitä ei mainita. Uudelleenkirjoituksissa tavallisesti tuodaan naisille enemmän tilaa ja toimijuutta, mutta skandinaavisessa mytologiassa naiset

eivät ole niin uhreja ja objekteja. Riordan tuo uudelleenkirjoituksellaan syvyyttä ja persoonaa hahmoihin.

Marvelin vertaaminen Magnus Chase -sarjaan ei pääty näihin yhtäläisyyksiin. Marvelin sarjakuvat ja elokuvat muodostavat multiversumin, eli ovat kaikki yhteydessä toisiinsa, vaikka kaikissa elokuvissa tämä ei olekaan nähtävillä. *Magnus Chase* tuo vastaavaa myös Rick Riordanin tuotantoon, sillä Magnus on kosketuksissa Percy Jacksonin maailmaan. Magnuksen serkku Annabeth Chase on Percy Jackson -sarjan keskeisimpiä hahmoja. Hänet esitellään ohimennen jo aivan *The Sword of Summerin* alussa. *The Hammer of Thorin* lopussa Magnus päättää ottaa selvää siitä, mikä häntä ja Annabethia yhdistää. Molemmat ovat puolijumalia, mutta eri tarustojen jumalien jälkeläisiä. Siinä missä jumalat ovat arvoituksellisia eivätkä erityisen avulialta, Percy Jackson ja Annabeth Chase esiintyvät vanhoina ja viisaina mentoreina. He yrittävät auttaa Magnuksen joukkoa hyvin konkreettisesti opettamalla merenkulkutaitoa, mutta Percy oivaltaa, ettei se kenties olekaan tärkeintä. Älykkyyden, improvisoinnin avulla ja vahvuuksiin keskittymällä olisi ryhmällä mahdollisuus selviytyä.

Anyway, maybe we've been looking at this all wrong. I've been trying to teach you sea skills. But the most important thing is to use whatever you've got on hand –your team, your wits, the enemy's own magical stuff.” –

Percy raised his hands. "All I'm saying is the most powerful demigod of our generation is sitting right here, and it isn't me." He nodded to Annabeth. "Wise Girl can't shape-shift or breathe underwater or talk to pegasi. She can't fly, and she isn't superstrong. But she's *crazy* smart and good at improvising. That's what makes her deadly. – (SD, 17)

Percy määrittelee jo kirjan alussa ne ominaisuudet, joiden avulla Magnuksen kumppaneineen on pärjättävä. Intertekstuaalisena linkkinä Percy ja Annabeth saavat paljon arvoa, sillä Riordanin aiemmat kirjat lukeneet tietävät, millaisia sankaritekoja Percy ja Annabeth ovat tehneet. He ovat löytäneet omat voimansa ja selviytyneet suuremmista haasteista kuin kukaan antiikin sankari. He näyttäytyvät siis esikuvina, jotka ovat selvinneet vastaavista tilanteista. Percyn voimat saivat varsinkin *The Son of Neptune* -teoksessa (2021) valtavat mittasuhteet, kun hän taisteli kuolemattomana vihollisia vastaan ja lopussa kukisti yksin kokonaisen armeijan.

Minäkertojan käyttö tuo hahmon sisäiset ristiriidat paremmin esiin kuin fokalisoiva kerronta, jota *Heroes of Olympus* -sarjassa käytetään. *Magnus Chase* -sarjassa on samanlaista nasevaa

huumoria kuin ensimmäisissä Percy Jackson -kirjoissakin. Ulkopuolelta tarinan kaari hahmottuu eri tavalla, ja nostaa sankarilliset piirteet erilaisiksi kuin henkilön näkökulmasta voi hahmottaa. Hahmot tarkastelevat itseään samalla tavalla kuin nuoret yleensäkin: itsekriittisesti ja omiin virheisiin keskittyen, kun taas ulkopuolelta katsovat ystävät näkevät hienoa selviytymistä vaikeista tilanteista.

Magnuksen viimeinen koitos on taistelu Loki-jumalaa vastaan, ettei hän pääsisi lähtemään laivallaan ja aloittamaan maailman loppua. Taistelu ei ole koskaan ollut Magnuksen vahvuus, ja hän on saanut vihjeen yrittää voittaa Loki tämän omilla keinoilla eli viekkaudella ja sulokielisyydellä. Kamppailu käydään sanoin. Lokin aseena ovat solvaukset, joilla hän saa muutettua vastustajansa mitättömäksi. Magnus ei voi voittaa Lokia samassa taidossa, joten hän muistaa Samirahin neuvon kääntää tilanne joksikin toiseksi. Solvaamisen sijaan Magnus päättääkin kehua ja arvostaa omia ystäviään, nostaa heitä ylöspäin, ja se koituu Lokin kohtaloksi.

Then I thought about what Percy Jackson had told me back on the deck of the USS Constitution: that my biggest strength wasn't my training. It was the team around me.

A flyting was supposed to cut people down to size, to insult them to nothingness. But I was a healer. I didn't cut people. I put them back together. I couldn't play by Loki's rules and hope to win. I had to play with *my* rules. (SD, 370).

Sankaruus saa lopussa siis uuden merkityksen. Yksin Magnus on varsin tavallinen, mutta hän haluaa ja osaa vaalia ihmissuhteitaan. Yksin hän ei olisi päässyt edes taistelupaikalle, mutta vaikea matka on lujittanut välejä kavereihin. Nuorten- ja lastenfantasiassa korostuva ystävyysvoima on samaan aikaan kliseinen ja jopa antiklimaksinen ratkaisu, mutta samalla se purkaa tehokkaasti sankaruuden väkivaltaista kuvastoa.

3.3.1 Sankaruuden syntymä

Magnus on elänyt kaduilla vailla aikuisten huolenpitoa kaksi vuotta ennen kuolemaansa. Teoksessa aikuisten poissaolo on edellytys lasten autonomiselle toiminnalle. Magnuksen joutuminen kodittomaksi ja siihen liittyvien asenteiden näyttäminen antaa surullisen kuvan yhteiskunnasta. Magnus kuvailee, että kodittomana hän oli usein näkymätön, koska ihmiset käänsivät katseensa pois. Ihmisten on vaikea suhtautua siihen, kun jollakulla menee huonosti. Magnus käytti tätä hyväkseen, ja hänelle se oli tietoinen ratkaisu pysyä piilossa. Magnuksen äiti on opettanut hänelle erä- ja selviytymistaitoja, ja kodittomuus on myös tehnyt Magnuksesta tarkkaavaisen ja hyvän ihmistuntijan. Magnuksen traumaattinen tausta ei

kuitenkaan ole pelkästään käännettävissä vahvuudeksi. Äidin menettäminen hyökkäyksessä eristää hänet kaikesta, minkä hän tunsi aikaisemmin. Hyökkäyksen aiheuttama tuska on kuitenkin romaanissa etäännytetty, sillä se sijoittuu menneisyyteen muutaman vuoden taakse. Magnus ei kuitenkaan ole ehtinyt käsitellä äitinsä kuolemaa, ja suru saattaa yllättäenkin nousta pintaan, ja äidin mainitseminen olla kipeämpi kuin isku kasvoihin (SS, 18). Äidin kaipuu on Magnuksen vaarallinen heikkous, sillä kuolleita ei voi yrittää pelastaa.

Joseph Campbellin tulkinta sankarin matkasta, joka toistuu suhteellisen samanlaisena myytistä toiseen, kuvaa nuoren sankarin kasvua yhteisön kunnioitetuksi jäseneksi. Ulrike Horstmannin (2003, 82) mukaan samanlainen matka on yleinen etsintäfantasiassa, jossa sankarina on teini-ikäinen poika. Sankari saa kutsun seikkailuun, jättää kotinsa ja retken aikana kypsyy, saa uusia kokemuksia, kehittyy taistelijana ja/tai taikakyvyissään ja kokee romanttisia tai seksuaalisia kokemuksia. Lopussa hän on valmis ottamaan vastaan velvollisuutensa ja ryhtymään täysiveriseksi aikuisten yhteiskunnan jäseneksi. (Ibid.). Sekä Horstmann että Campbell siis näkevät sankarin matkan initiaationa, jossa fyysinen toiminta on henkisen kasvun edistäjä. Campbellin (1996, 59) mukaan kutsu seikkailuun on aina sankarille muodonmuutos. Henkinen matka merkitsee symbolista kuolemaa ja uudelleensyntymää, jossa sankarin on hylättävä tuttu elämänpiirinsä, sen ihanteet ja käsitteet (ibid).

Magnuksella henkinen ja fyysinen matka ovat yhtä. Hän kuolee ja on pakotettu jättämään entinen elämänsä taakse. Kaikki näyttäytyy uudessa valossa: hänellä onkin yliluonnollinen tausta ja ystävät ovatkin olleet hänen suojelijoitaan. Alku noudattaa siis Campbellin teoriaa. Magnus myös kieltäytyy kutsusta, eli haluaa palata takaisin entiseen. Magnuksen maaginen apu ei kuitenkaan noudata Campbellin (1996, 73) teesiä vanhasta ja viisaasta auttajasta, vaan hän saa apua monelta yhtä lailla hukassa olevalta ystävältä. Romaanisarja asettuu vastakertomukseksi yhden sankarin myytille. Magnus on pää- ja näkökulmahenkilö, mutta hän ei ole ainoa, joka kasvaa ihmisenä ja sankariksi. Hän ei pärjäisi ilman ryhmäänsä, jossa kaikilla on oma tärkeä roolinsa. Magnus ei edes välttämättä ole ryhmän johtaja, vaikka hänellä onkin tärkeä ja ratkaiseva rooli. Joissakin koitoksissa Magnus ei edes itse tee mitään, on vain muiden tukena. Ystävät ovat Magnuksen voima, ja sen takia jää Valhallaan, vaikka Odin tarjoaakin hänelle mahdollisuutta palata takaisin Midgårdiin Fenris-suden kukistamisen jälkeen. Magnuksen tarina eroaakin siinä mielessä Horstmannin ja Campbellin kuvaamista, että hän ei palaa sinne mistä lähti. Hän ei ryhdy aikuisten yhteiskunnan jäseneksi, vaan jää

ikuisesti teini-ikäiseksi. Valhallassa eri ikäisinä kuolleet eivät kohtaa toisiaan, joten hän on nuorten ympäröimä, vaikkakin jotkut heistä ovat olleet kuolleen satoja vuosia. Valhalla on kuin Mikä-Mikä Maa, jossa lapset eivät koskaan kasva aikuiseksi.

Maria Nikolajeva (2010, 105–106) arvioi, että voimakkuus, dominoivuus ja aggressiivisuus ovat arvostettuja piirteitä lastenkirjallisuudessa, sillä ne saavat aikaan toimintaa.

Juonivetoisuus vaatii konfliktin kehittymistä, eikä se synny, jos hahmo hyväksyy kaiken, mitä hänelle tapahtuu.

3.3.2 Magnus soturina

Valhallassa yritetään muokata Magnusta perinteisen muottiin. Hänen pitäisi oppia uusia malleja, jotka eivät sovi hänelle. Valhallan sankaruuden ihanteet ovat vanhanaikaisia ja väkivaltaisia. Valhalla on aasojen hallitsema, ja siellä ihanteet ovat erilaisia kuin vaaneilla. Magnus on vaanien perillinen, joten hän on luontaisesti väärässä paikassa. Myös vaaneilla on oma paikkansa kuolleille sutureille, Folkvangar, jota hallitsee Freyja, Magnuksen isän Freyrin kaksoissisko. Folkvangarin tavat ovat erilaiset, ja siellä ovat vallalla erilaiset ihanteet. Folkvangar kuvataan feminiinisempänä paikkana, eikä samanlaisena aggressiivisen sotilaallisena kuin Valhallaa. Freyja arvostaa taistelutaidon lisäksi myös taiteellista lahjakkuutta. Sinne päätyy kuoleman jälkeen taiteilijoita, jotka viihdyttävät Freyjaa. Folkvangarille naureskellaan eri yhteyksissä. Pilkkaaminen perustuu Folkvangarin feminiinisempään maineeseen, eikä vitsailijoita voi pitää luotettavina kertojina paikan todellisesta luonteesta. Vaanit ovat luonnonjumalia, mutta kuitenkin aasojen ja vaanien sodassa kumpikaan puoli ei tuhonnut toista, joten heitä voi pitää suunnilleen tasavahvoina.

Magnus ei ole tiennyt olevansa puolijumala. Hänen äitinsä vain puhui isän läsnäolosta metsäretkillä. Kuitenkin monet myyttiset voimat ovat olleet hänestä kiinnostuneita jo pitkään. Freyrin perintö eli maaginen Kesän miekka on odottanut Freyrin jälkeläistä meren pohjassa, ja Randolph-enon lisäksi sen löytämisestä ovat kiinnostuneita myös ragnarökin aloittamisesta haaveilevat tahot. Magnuksen elämä on ollut jo pitkään juonittelujen kohteena: myös Mimir, Odin ja Fenris-susi ovat tehneet suunnitelmiaan hänen varalleen:

“Fenris,” I said, “you sent those wolves... the night my mother died.”

“Of course.”

“You wanted to kill me— “

“Now, why would I want that?” His blue eyes were worse than mirrors. They seemed to reflect back at me all my failures— my cowardice, my weakness, my selfishness in running away when my mother needed me most. “You were valuable to me, Magnus. But you needed... seasoning. Hardship is wonderful for cultivating power. And look! You have succeeded— the first child of Frey strong enough to find the Sword of Summer. You have brought me the means to escape these bonds at last.” (SS, 441)

Sankaruuden kaavaan kuuluu vastuullisuus ja kärsimys. On epätyypillistä, että antagonistit työntää vastustajansa tarkoituksella sankarin matkalle. Magnus ei olekaan ihmisten pelastaja, vaan pahan pelinappula. Fenris on laskenut myös sen varaan, että Magnuksen voimien kehittyminen vaatii turvallisen elämän hajottamista. Hän ei pysty myöskään näkemään sitä arvoa, joka rakkaudella ja huolenpidolla on, mikä kääntyy Magnuksen vahvuudeksi.

Sumarbrander on Freyrin maaginen miekka, joka periytyy Magnukselle. Eddassa sitä kuvataan miekaksi, joka voi yksin sotia jättiläisiä vastaan (Tynni 2016, 95–96). Freyr luopuu miekastaan, koska hän rakastui jääjättiläiseen Gerdiin. Sarjassa kerrotaan, mitä miekalle näiden tapahtumien jälkeen tapahtui. Miekka on perinteinen maskuliinisuuden symboli, joka on saanut sarjassa oman persoonan. Miekka haluaa itselleen uuden nimen, ja päätyy Magnuksen ehdottamana Jackiin, koska se on miekalle sopiva nimi Viiltäjä-Jackin innoittamana. Jack on pitkävihainen, taistelutahtoinen ja ylpeä, flirttailee mielellään muille aseille ja nauttii myös popmusiikin laulamisesta. Magnuksen perinteinen taistelutaito on sidottu miekkaan, joka taistelee hänen puolestaan ja ohjaa toimintaa. Miekka on kuitenkin kuvainnollisessa merkityksessä kaksiteräinen, se voi hoidella vihollisen myös yksin, mutta palatessaan Magnuksen käteen se vie Magnukselta toimintaan tarvittavat voimat jälkikäteen. Liian suuret sankariteot voisivat siis tappaa Magnuksen. Voimakkaan taikaesineen voimia siis rajoitetaan, että se toimisi fantasiaromaanissa, jossa taikuuden rajallisuus on tärkeää. Rajoittamaton voima veisi tarinasta jännitteen. Vaikka Jack ei voikaan Magnuksen kanssa tuhota kokonaisia armeijoita, sillä on muita kykyjä. Se pystyy lennättämään Magnusta supersankarityyliin ja opastamaan Magnusta viikinkitavoissa. Jack ei fyysisesti muuta muotoaan, mutta miekka voi toimia myös neulana, kuten se toimii jättiläiskeilapallon kassia ommeltaessa. Käyttötarkoitusta muuttamalla miekan funktio muuttuu tuhoavasta uudistavaksi.

Magnus ei ole tyypillinen sankari. Hän kuolee ensimmäisessä taistelussaan. Kuolema asettaa koko tarinan erilaiseen valoon kuin mitä yleensä on totuttu lukemaan: myös epäonnistuminen

on mahdollista. Vaikka se ei olekaan lajikonventiot huomioiden todennäköistä, on epäonnistuminen muuttunut silti pelkästä mahdollisuudesta todellisuudeksi. Magnus saa einheriksi muuttuessaan yliluonnolliset voimat, jotka parantavat hänen fyysistä kestävyyttään. Hän kuitenkin kärsii silti nälästä, väsymyksestä ja merisairaudesta. Inhimilliset ongelmat tekevät Magnuksesta samaistuttavan hahmon. Hän tempautuu mukaan seikkailuun valmistautumattomana ja hänen ihmettelensä kartuttaa myös lukijan tietoja.

Valhalla on väkivaltainen paikka, sillä einherit eivät voi kuolla siellä. Koko kuolemanjälkeisen elämänsä he käytännössä harjoittelevat kuolemista. Kuolema banalisoidaan huumoriksi, jossa taistellaan, syödään ja bikram-joogataan kuolemaan asti (SS, 56). Magnus ei ole erityisen lahjakas soturi. Se ei haittaa, sillä miekka Jack pystyy ohjaamaan Magnusta ja jopa toimimaan itsenäisesti, johtaen Magnusta. Magnuksen maagiset kyvyt eivät liity taistelutaitoihin, kuten Percy Jacksonilla, vaan parantamiseen. Magnuksen voima on väkivallan vastakohta. Hän pystyy ensimmäisessä Valhallan harjoitustaistelussaan tekemään alf seidr -taian, joka riisuu kaikki muut aseista. Hän myös paranee nopeasti ja kestää hyvin ääriolosuhteita. Magnuksen isä on luonnonjumala vaani, joten Magnuskin saa taikuutensa elämänvoimasta. Magnus pystyy parantamaan toisten henkisiä ja fyysisiä vammoja kosketuksellaan. Silloin hän pääsee kosketuksiin myös toisen mielen kanssa. Magnus kykenee näkemään toisten tuskan, joka ylittää fyysiset rajat.

Monet puheenvuorot ovat uhkaavampia ja pelottavampia kuin lopullinen toiminta. Se on paitsi liioittelua ja tarkoituksellinen huumorin muoto, myös keino pelotella ja parantaa omaa neuvotteluasemaa uhkaavassa tilanteessa. Romaaneissa väkivallasta puhutaan paljon enemmän kuin sitä näytetään. Vaikka viittauksia kauhuelokuvaan ja taistelupeleihin on, verinen taistelu on usein vain maininnan tasolla.

4 Myyttiset rajat

Magnus Chase -sarja on täynnä erilaisia fundamentaalisiksi miellettyjä rajoja: elämä ja kuolema, menneisyys ja tulevaisuus, mies ja nainen, luonto ja kulttuuri. Käsittelen tässä luvussa sitä jännitettä, jonka myytin uudelleenkirjoittaminen aiheuttaa. Skandinaavinen mytologia asemoidaan sarjassa erityisesti ennustusten, kohtalon ja tulevaisuuden alueeksi, mutta se kantaa samalla mukanaan menneisyyden painolastia. Sarjan keskeinen kysymys onkin, kuinka paljon tulevaisuutta on mahdollista muuttaa ja kuinka paljon omaa kohtalooaan voi muovata. Magnukselle tarjotaan erilaisia tulkintamahdollisuuksia ja opetetaan, ettei kohtalo useinkaan ole aivan sitä, miltä se näyttää. Sarjassa myös kohtaavat säilyttävä ja uudistava perinne, joiden ristiriita kuvastaa aikaamme. Myytti tarjoaa kuoleman käsittelyyn näkökulman, joka vie sen pois kiteytyneimmistä kulttuurisista merkityksistä. Kuolema ei ole loppu, vaan sen jälkeen on vielä mahdollisuus kasvuun ja kehittymiseen.

4.1 Tarinallinen vastaavuus

Magnus Chase -sarja rakentuu skandinaavisen mytologian päälle. Se esittelee myyttejä ja uudelleenkirjoittaa vanhoja kertomuksia. Uudelleenkirjoittaminen parodioi sekä myyttien maailmaa että nykyajan kummallisuuksia. Sarjan jokaisessa osassa on yksi tarina, jonka uudelleenkirjoitus kulminoituu tarinan huippukohtaan. Lisäksi myyttiset paikat, hahmot ja niiden tarinat ovat pienemmissä juonenkäänteissä keskeisiä. Skandinaavista mytologiaa hyödynnetään laajasti, eri puolilta tarinoita nostetaan kiinnostavia yksityiskohtia esiin. Koska *Magnus Chase* sijoittuu nykyaikaan eikä myyttiseen menneisyyteen, tarujen hahmot ovat keskeisimpiä lainattuja osia, mutta myös näkyvän muutoksen alla.

Ensimmäisessä osassa jo nimen mukaisesti on keskeistä kesän miekkaan liittyvä tarina. Freyr istui Odinin valtaistuimelle, koska halusi tämän viisautta. Valtaistuimelle istuminen oli kuitenkin kohtalokas virhe, sillä kyvyllä hän näki jääjättiläisen, johon rakastui. Se aloittaa tapahtumaketjun, joka lopulta ragnarökissä johtaa Freyrin kuolemaan. *The Sword of Summer* kertoo tarinasta tiivistetyn ja silotellun version. Siinä oleellisinta on Freyrin rakastuminen ja se, että hän antaa palvelijalleen Skilnirille ylivoimaisen miekkansa. Personoitu miekka tietenkin loukkaantuu tästä eikä koskaan enää palaa Freyrille. Ilman miekkaa Freyr ei ole niin voimakas kuin muuten olisi ja hänen kohtalonsa kuolla ragnarökissä voi toteutua. Alkuperäisessä myytissä Freyr lähettää palvelijansa Skilnirin uhkailemaan, kiristämään ja

lahjomaan Gerdi-jättiläistä, että saisi hänet omakseen. Riordan ei myöskään tuo esiin, että myytin mukaan Freyr olisi suhteessa sisarensa Freyjan kanssa. Myös aiemmista teoksistaan hän on jättänyt pois jumalien seksuaaliseen käytökseen liittyvät puolet. Insesti ja seksuaalinen väkivalta eivät sopisi kirjojen kepeään tyyliin.

Sarjan toisessa romaanissa *The Hammer of Thor* taustalla on Eddan veijaritarina jättiläisen morsiameksi tekeytyvästä Thorista. Tarinassa jättiläiset ovat varastaneet Thorin vasaran ja lupaavat antaa sen takaisin, jos kaunis Freyja-jumalatar menee jättiläiskuningas Thrymin kanssa naimisiin. Freyja ei suostu naimakauppaan, joten Loki keksii keinon huijata jättiläisiä. Thor pukeutuu itse morsiameksi ja pitojen päätteeksi surmaa jättiläiset ja ottaa vasaransa takaisin. Romaanissa Samirah epäilee, että Loki oli suunnitellut koko tapahtuman pilaillakseen Thorin kustannuksella. Tarina asettuu uuteen kontekstiin kirjan seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen näkökulmien avulla. Maskuliinisen ja mahtailevan hahmon pukeutuminen naiseksi on humoristista. Huumori syntyy siitä, että naisena esiintymistä pidetään todella kaukaisena tämän hahmon normaalista olemuksesta. Tällaista huumoria voi pitää myös naisia halventavana.

Kertomus Kvasirin simasta on kolmannen osan *The Ship of the Dead* keskeinen tarina. Osaan sen hahmoista on tutustuttu jo ensimmäisessä osassa, jossa Fenris-suden saareen matkustetaan petollisten kääpiöveljesten kyydillä. Tarina runouden synnystä on kaikkea muuta kuin kaunopuheinen. Aasat ja vaanit tekevät sodan jälkeen rauhan ja sylkevät kuppiin. Syljestä syntyy rauhan muistoksi jumala. Kvasir oli jumala, joka syntyi muiden jumalten syljestä, ja oli siksi viisas ja ystävällinen. Kääpiöt murhaavat hänet ja tekevät hänen verestään simaa, joka antaa juojalleen viisautta ja kaunopuheisuutta. Odin matkaa naamioituneena varastamaan siman. Romaanissa siman uskotaan olevan ratkaiseva keino Lokin päihittämisessä. Kvasirin simaa sankarit tavoittelevat samalla tavalla kuin Odin aikoinaan, esimerkiksi huijaamalla jättiläiset tappamaan toisensa sirpeillään.

Ongelmia pyritään ratkaisemaan mytologiasta käsin, eli muistellaan mitä vastaavissa tilanteissa on tapahtunut, ketkä ovat olleet osapuolia, ja millä tavoin on yritetty huijata. Menneisyyden tunteminen on myös välttämätöntä, sillä siitä saa tietoa vastustajista ja heidän heikkouksistaan. Toisaalta uudistuminen on pakon sanelemaa, koska eivät viholliset mene samaan halpaan kahta kertaa. Uudistuksista osa on spontaaneja, kun hahmojen on pakon edessä vain improvisoitava jotain. Tarinoihin ei suhtauduta neutraalisti, vaan niistä

korostetaan erikoisia piirteitä, jotka toimivat huumorin lähteenä. Toisaalta myös osia jätetään pois selityksellä, että ei ole aikaa tai osa ei ole oleellinen. Tarinat tutustuttavat lukijaa historiaan, mytologiaan ja etymologiaan. Etymologiset huomiot tuodaan esiin monesti huumorilla, esimerkiksi kirouksena toimii ”what the Helheim!”, joka tietenkin on ymmärrettävissä helvetti-kirosanan avulla. Kirjoissa ei käytetä nykykielessä tavallisia kirosanoja, vaan siistimpiä versioita, joista näkyy kiroilun alkuperä. Kirjoissa ei tavoitella autenttista nuorten puhetapaa, vaan kieli on kaikenikäisille sopivaa.

4.2 Menneisyyden ja nykyisyyden välinen jännite

Myytti on silta menneisyyden ja nykyisyyden välillä. Se antaa toimintamalleja ja selityksiä sille, miten maailmaa on aiemmin hahmotettu ja miksi asiat ovat nyt niin kuin ne ovat. Myytti tulkitaan kuitenkin aina nykyajasta käsin. Menneisyyttä ei voi konkreettisesti muuttaa, mutta uusi tulkinta toimii samalla tavalla, asettamalla uuden kontekstin ja merkityksen. (Meretoja & Mäkikalli 2012, 15–16.) Asioiden väliset suhteet hahmottuvat paremmin silloin, kun kokonaisuus on nähtävillä. Tämä pätee sekä henkilökohtaiseen elämään että yhteisöjen vaiheisiin. Menneisyyden pakeneminen tai sen käsittelemättömyys eivät kannata. Kun jää kiinni menneisyyteen, menettää tulevaisuuden. Kuten luvussa kolme esittelin, nuorelle sankarille on oleellista menettää kotinsa ja sen tarjoama pyyteetön suoja. *Magnus Chase* -sarjassa tuodaan esiin myös varjopuolia tästä väkivaltaisesta initiaatiosta.

Magnus on menettänyt äitinsä kaksi vuotta sitten. Hän kuvaa, että ei ole ehtinyt jäädä miettimään tapahtuman vaikutusta, kun on ollut pakko selviytyä. Sarjan alussa Magnus on työntänyt traumaattiset tapahtumat pois mielestään, ja niiden palautuminen on tuskaisaa:

“Magnus, we need to talk. I don’t want them to get you. Not after what happened to your mother...”

A punch in the face would’ve been less painful.

Memories from that night spun through my head like a sickening kaleidoscope: our apartment building shuddering, a scream from the floor below, my mom – who’d been tense and paranoid all day– dragging me to fire escape, telling me to run. [– –] (SS, 18)

Magnuksen muistot äidistä ovat kipeitä ja vaikeita käsitellä. Magnus toimi äitinsä käskyjen mukaan, mutta myöhemmin hän on alkanut katua sitä, sillä pakeneminen yhdistyy hänen mielessään pelkuruuteen. Pelottava ja surullinen muisto yhdistyy syyllisyyteen, kun Magnus

alkaa ymmärtää omaa asemaansa Freyrin poikana. Kuoleman jälkeenkään Magnus ei kohtaa äitiään, sillä skandinaavisen mytologian mukaisesti kuolleiden sielut ovat jakautuneet eri paikkoihin. Magnus pääsi sankarikuoleman ansiosta Valhallaan, mutta hänen äitinsä on tavallisesti eli ilman soturikunniata kuolleiden maailmassa Helheimissa, jossa kuolleilla ei ole enää omaa persoonallista olemusta jäljellä. Magnus pääsee sarjan edetessä paremmin kosketuksiin oman menneisyytensä ja taustansa kanssa, ja tavoitellessaan isänsä perintöä myös äidin muistot kirkastuvat. Magnus ammentaa voimaansa hyvistä muistoista äitinsä kanssa. Magnus saa kodin Hotelli Valhallan kerroksesta 19. Valhallassa asukkaiden huoneet kuvastavat heitä itseään. Lipaston päällä on aluksi vain yksi muistoesine hänen elämästään, mutta niitä kertyy lisää sarjan mittaan. Kuvien kertyminen kuvastaa sitä, kuinka Magnus pääsee kosketuksiin itsensä ja menneisyytensä kanssa ja uskaltaa muistella myös hyviä hetkiä.

Menneisyyteen kätkeytyy paljon pahuutta. Kaikki jumalten sodan osapuolet ovat tehneet pahoja asioita ja koston kierre kurkottaa nykyaikaan asti. Loki juonittelee muita jumalia vastaan ja hän sai siitä julman rangaistuksen. Lokin pojat murhattiin kostoksi, ja Loki sidottiin heidän suolistaan tehdyillä köysillä. Lokia on myös kidutettu tuhansia vuosia. Kosto ja katkeruus ohjaavat Lokin toimintaa, mutta myös muut hahmot saavat siitä voimaa. Menneisyyden muuttaminen ei ole mahdollista, joten on tärkeää miettiä, miten voi suhtautua siellä tehtyihin virheisiin.

Loki on tarinan antagonisti, mutta hänen pahuutensa ei ole essentiaalista. Loki on taitava muodonmuutoksissa, silmäkääntötempuissa ja huijaamisessa, minkä takia muut jumalat eivät luottaneet häneen. Loki on jäänyt kostonsa vangiksi, ja on yhtä lailla kohtalon uhri. Hänellä ei ole tulevaisuudessa saavutettavia asioita, ja hänen suuri roolinsa on tuoda maailmanloppu. Hänen vaarallisuutensa syntyy siitä, ettei hänellä ole mitään menetettävää.

Myytti toimii romaanisarjassa yhtenä työkaluna sen käsittelemisessä, miten voimme suhtautua omaan menneisyyteemme. Tulevaisuuden rakentamisessa katsotaan monesti menneisyydestä mallia, mutta entä jos mallit ovat väkivaltaisia ja syrjiviä? Vanhaa toistamalla ei voikaan saavuttaa uutta ja parempaa lopputulosta eikä koston perustuva järjestelmä voi parantua. Myytti tarjoaa mallin ja ohjaa suhtautumista tiedostamatta. Sen tietoinen tarkastelu ja kontekstien muuttaminen näyttää asioita, joiden luonnollisuutta ei välttämättä muuten osaisi kyseenalaistaa. Menneisyyttä ei voi muuttaa, mutta jälkikäteen voi nähdä kehityskulut ja

pyrkii muuttamaan tulevaisuutta toimimalla uudella tavalla, usein ensimmäisten ideoiden vastaisesti.

Sarjassa on paljon kritiikkiä amerikkalaista kulutuskulttuuria kohtaan. Sarjassa näkyvät valtavat varallisuuserot, välinpitämättömyys, ruokahävikki ja hyperkulutus. Magnus katsoo sitä kaikkea ulkopuolelta ja näkee kaiken mielettömyyden. Myyttien avulla nostetaan esiin myös toisenlaisia vaihtoehtoja. Kääpiöiden maailma muistuttaa ihmisten maailmaa, mutta siellä ei ole luovuttu käsityöläisyyden arvostamisesta. Esineet on valmistettu ylpeydellä ja parhaalla taidolla, ja jokaiselle on sen kunniaksi annettu nimi. Asiat saavat arvonsa siitä merkityksestä, joka niille asetetaan. Sarjassa huomio, arvostus ja ihailu saavat jopa maagisia ominaisuuksia.

Hearthstonen isä on malli siitä, miten katkeruus tuhoaa. Hearthstonen veli kuoli hyökkäyksessä, eikä Hearth voinut suojella veljeään, koska ei kuullut tapahtumaa. Heidän isänsä syyttää Hearthia tapahtumasta ja kohteli tätä alistavasti ja kylmästi siitä lähtien. Hearthstonen karattua kotoa äitikin kuolee, mistä isä syyttää Hearthia ja jää entistä syvemmälle katkeruuteensa. Tapahtumat saavat myyttiset ulottuvuudet, kun isä muuttuu taikasormuksen vuoksi lohikäärmeeksi. Magnuksen ja Hearthstonen on tapettava lohikäärme oman tehtävänsä vuoksi, mutta myös vapauttaakseen isä. Tämä konkreettinen ja symbolinen isänmurha mahdollistaa Hearthstonen kääntää menneisyyden pahuus omaksi voimakseen. Hän pystyy tulemaan vasta siten täysivoimaiseksi velhoksi ja ottamaan oman paikkansa maailmassa.

Sarjan keskeinen teema on perintö. Kaikki keskeisimmät henkilöt joutuvat hakemaan suhdetta omaan perintöönsä, ilman vanhempiensa apua. Suku on tärkeässä osassa oman minuuden rakentumisesta, se tuo voimat ja aseman yhteisössä. Sarjassa nuorilla on kolme erilaista tilannetta, jossa heidän on rakennettava yhteyttä. Magnus ja kääpiö Blitzen ovat molemmat menettäneet kuolevaisen vanhempansa traagisesti Fenris-suden takia. Blitzenin tavoitteena on ollut isänsä maineen puhdistaminen, ja se on ohjannut hänen valintojaan. Blitzenin äiti on jumalatar Freyja, joka on jo myyteissä tunnettu kullanhimostaan ja avoimesta seksuaalisuudestaan. Freyjan halveksunta näiden ominaisuuksien vuoksi aiheuttaa myös paineita Blitzille, jolla on vaikeuksia sulautua kääpiöiden yhteiskuntaan, sillä hän on kiinnostuneempi kauniista esineistä ja vaatteista kuin aseista. Hänen tultava sinuiksi

molempien vanhempiensa perinnön kanssa ja yhdistettävä nämä puolensa löytääkseen oman tiensä.

Perintö ei ole vain hahmojen henkilökohtainen taakka, vaan siitä on otettava myös kollektiivisemmin vastuu. Nykyaikainen yhteiskuntajärjestys perustuu hierarkioille ja sorrolle, vaikka sen myöntäminen onkin usein epämiellyttävää. Konfliktien takana on usein vanhoja kerrostumia, joita nykyihmiset kantavat mukanaan tietämättä tai myöntämättä lähtökohtia. Jumalat ovat tehneet menneisyydessä julmuuksia, joihin Magnuksen on yhtä vaikea suhtautua kuin Lokinkin pahuuteen. Magnuksen on hyväksyttävä oman puolensa virheet, joita hän ei ole itse tehnyt, mutta jotka vielä heijastuvat häneen. Ne vaikuttavat suhtautumiseen häneen ja hänen toiminnan mahdollisuuksiinsa. Sopiminen ei ole mahdollista perityn epäluottamuksen takia ja yhtä lailla Magnus on perinyt tietoja ja asenteita.

Sarjassa on paljon fyysistä väkivaltaa, mutta sen alla on nähtävissä myös henkistä ja institutionaalista väkivaltaa. Haltijoiden yhteiskunta kuvastaa rikkaudesta syntyvää välinpitämättömyyttä. Kaikki on päältäpäin valoisaa ja kaunista, mutta julkisivun ylläpitäminen vaatii veronsa. Järjestyksen ylläpito on haltijoille oikeudenmukaisuutta tärkeämpää. Haltijat ovat kadottaneet yhteyden menneisyyteensä, mikä tekee kaikesta kauneudesta merkityksetöntä. Magnus ja Hearthstone päätyvät myös tekemisiin haltijoiden poliisin kanssa, jolloin Magnus pääsee refleктоimaan kokemuksiaan Bostonista. Magnus ei voinut äitinsä kuoltua luottaa poliiseihin ja eli kodittomien väljässä yhteisössä, joka oli syrjäytetty yhteiskunnasta. Magnus pelkäsi, että häneltä kyseltäisiin äidin kuolemasta ja hänet vietäisiin jonnekin.

Magnuksen on pohdittava, minkä takia hänen on taisteltava. Miksi hänestä piittaamattomat jumalat tai nykyinen järjestys ovat puolustamisen arvoisia? Mikä takaa sen, että tulevaisuus olisi parempi? Hän on saanut uuden mahdollisuuden kuoleman jälkeen ollakseen soturi jumalien puolella. Muuta vaihtoehtoa kuin maailman pelastaminen hänellä ei oikeasti ole. Magnukselle kasvaa kuitenkin sarjan edetessä myös oma sisäinen motivaatio. Magnus käy taisteluun tulevaisuuden puolesta. Hän ajattelee, että siellä on paljon mahdollisuuksia parempaan, kun hän ajattelee läheisiään ja heidän potentiaaliaan. Syy on katkeransuloinen, sillä hänellä itsellään ei ole enää tulevaisuutta. Se myös tarkoittaa, ettei hänellä ole henkilökohtaisesti mitään menetettävää, mikä kannustaa ottamaan riskejä.

Sarjassa on jatkuva jännite historiallisen, myyttisen ja nykyajan välillä ja jumalat ovat linkki niiden välillä. Jumalat ovat olleet läsnä aiemmin myyttisessä menneisyydessä, josta sankareille kerrotaan vain tarinoita. Jumalat eivät ole jääneet menneisyyteen vaan kulkeneet aikojen poikki. He ovat eläneet menneisyydessä, johon on valunut huomattavan paljon nykyaikaisia keksintöjä ja ajatuksia. On kiinnostavaa, että maailmanlopun ollessa jatkuva uhka, ajat sekoittuvat jumalilla tällä tavalla.

Sarjan huumori kohdistuu aikuisten maailmaan ja sen lainalaisuuksiin. Myös nykyajan kummalliset ja pienet ongelmat asetetaan koomiseen valoon suurempien ongelmien rinnalla, kun ne nostetaan samanarvoisiksi. Esimerkiksi kun Thorin vasara on kadonnut, hän on itse enemmän huolissaan varavasarsansa huonosta netistä kuin mahdollisesta maailmanlopusta. Thorin suhtautuminen varkauteen ei vastaa odotuksia, joita jumalista urheimmalle asetetaan. Hänen reaktionsa on tavallisen inhimillinen. Valtavat, koko maailmaa koskevat ongelmat ovat ihmisten käsityskyvylle liian suuria, joten on helpompi keskittyä pieniin ja arkisiin ongelmiin kuten huonoon nettiin. J. R. R. Tolkien (2014, 280) toteaa, että vaikka tarina olisi satiirinen, magia täytyy ottaa vakavasti. Sitä ei saa tehdä naurunalaiseksi tai selittää pois. Myös sarjassa taikuus on arvokkaampaa kuin muu toiminta. Siinä on yhteys korkeampiin voimiin, ja vaatii uhrauksia sekä selkeän mielen. Taikuuteen suhtaudutaan jopa yllättävällä vakavuudella tarinan muuhun leikkisyyteen verrattuna.

Kirjassa on huumoria myös kehitysromaaneja tai opettavaisia lastenkirjoja kohtaan. Magnus on kertoja. Kirjoihin rakennetaan lukija, jota puhutellaan ja ohjeistetaan. Magnus varoittelee lukijaa, ettei tämä ottaisi hänestä mallia. Se rakentaa kuvaa kielletystä, kiinnostavasta ja vaarallisesta toiminnasta. Vaikka lukijaa puhutellaan suoraan, kirjoittamista ei tehdä metatasolla näkyväksi. Suhde lastenkirjallisuuden traditioon on tältä osin parodinen. Parodisuus suojaa romaaneja liian opettavaisilta vaikuttamiselta, vaikka niissä kerrotaankin paljon niin historiasta, viittomakielisyydestä kuin seksuaalisuuden ja sukupuolen kirjosta.

Sarjassa hahmottuu myyttinen aikakäsitys historiallisen aikakäsityksen rinnalla. Historiallisessa aikakäsityksessä menneisyys on jäänyt taakse, kun taas myyttinen aikakäsitys on syklistä eli myyttiset tapahtumat voidaan elää uudelleen (Meretoja ja Mäkikalli 2012, 7–8). Kaukana menneisyydessä on ollut puhtaasti myyttinen aika, jolloin maailma on syntynyt Ymir-jättiläisen silvotusta ruumista. Lisäksi on ollut sankariaika, jolloin ihmiset ovat olleet tietoisia maailmassa vaikuttavista voimista. Nykyajassa taas menneisyys on vaipunut unhoon.

Kokemiensa ihmeellisten ja yliluonnollisten seikkailujen tapahtumien takia vihjataan, että Magnuksen olisi uskottava ja sisällytettävä maailmankuvaansa kaikki, mitä menneistä ajoista kerrotaan. Myyttinen aikakäsitys tekee paluun myyttisten tapahtumien toistuessa ja sankarien aika palaa.

Päätösosassa *The Ship of the Dead* sankarit matkustavat vanhaan maailmaan eli Eurooppaan. He vierailevat Englannissa, jonne viikingit tekivät monia ryöstöretkiä keskiajalla, ja purjehtivat lopulta Norjan vuonoille, jossa tarinassa sijaitsee viikinkien alkukoti. Myös henkisellä tasolla matkaa tehdään menneisyyteen, kun kaikki hahmot joutuvat tekemään tiliä menneisyytensä kanssa, ja kohtaamaan asiat, jotka olisivat halunneet sulkea mielestään. Tällainen konkreettisen ja henkisen matkan limittyminen on myyttien ydintä.

Käsityötaidon arvostus, jota Magnus oppii kääpiöiltä, auttaa herättämään Jack-miekan. Kun arvostetaan aikaa ja ajattelutyötä, jota esineisiin on laitettu, niiden voima vahvistuu. Magnus on kodittomana elänyt ihmisten turhana pois heittämien vaatteiden ja muun tavaran avulla. Massatuotantoon perustavassa yhteiskunnassa esineitä ei enää arvosteta ja ihmiset ovat vieraantuneita niiden valmistuksen vaatimista resursseista. Kääpiöiden kunnioitus ja perinteiden vaaliminen tarjoavat Magnukselle myös henkistä oppia. Kääpiöt käyttävät sukunimenä matronyymiä, mikä ohjaa Magnusta ymmärtämään myös äitinsä merkityksen osana uutta myyttistä sankaruuttaan.

2000-luvun nuorten kirjallisuudessa on synkkiä teemoja. Dystopiat ja tuhoutuneet ympäristöt heijastelevat kasvavaa huolta maapallon tulevaisuudesta. Erityisesti tieteiskirjallisuuden puolella teema dominoi, mutta myös fantasiakirjallisuuden ympäristöt heijastelevat tuhoa. Huoli maailman tulevaisuudesta varjostaa myös henkilökohtaista menestystä. Dystooppiset ajatukset sopivat taustaksi monille eri genrepiirteille rakkausromaanista seikkailuromaaniiin. (Basu & al 2013, 1–12).

Ilmastokriisin aikakaudella on helppo turtua kriisien näkymiseen. Katastrofin kuvat tulvivat nuorten silmille jokaisesta mediasta. *Hunger Games* -sarjan (2008, 2009, 2010) kirjoittanut Suzanne Collins on kuvaillut innoituksensa tulleen juuri siitä, kuinka katastrofikuvasto ja tosi-tv sekoittuivat mediavirrassa (ks. esim. Margolis 2008). Fantasiakirjallisuudessa huolia voidaan käsitellä symbolisemmalla tasolla. *Magnus Chase* -sarjassa näkyy myös aikuisten

välinpitämättömyys ja huolettomuus kriisin edessä, joka vaihtuu yhteiseen päämäärään, jossa kuitenkin nuorilla on vastuu.

Magnuksen kerroksen nuoret ovat kotoisin eri aikakausilta, ja kantavat mukanaan siihen liittyviä paineita ja muistoja. Hahmot ovat konkreettisia muistoja menneisyydestä. Heidän tapansa olla kuolemattomia eroaa kuitenkin paljon jumalista. He ovat säilyttäneet persoonalliset piirteensä.

4.3 Maailman rakenne

”Sounds like the beginning of a joke, doesn’t it? *An atheist and a Muslim walk into a pagan afterlife.*” (HT, 94.) [Kursiivi alkutekstissä.]

Jokaisessa osassa keskeisenä henkilönä on Samirah Al-Abbas, valkyria, joka tuo Magnuksen Valhallaan ja esittelee tälle uudet maailmat. Samirah eli Sam on kuolevainen tyttö, jonka suku on ollut pitkään tekemisissä myyttisten asioiden kanssa. Hän käy päivisin koulua ja asuu huolehtivaisten isovanhempiensa kanssa, ja salaa valkyriana olemisensa heiltä, sillä tavalliset ihmiset eivät kestä niin voimakasta yliluonnollisen läsnäoloa. Sam on myös muslimi, ja pyrkii sovittamaan yhteen uskonsa ja myyttisen todellisuuden, jota hän on osa. Samirahilla on maaginen hijab-huivi, jonka avulla hän voi naamioitua. Hijab on näkyvänä islaminuskon symbolina länsimaissa stigmatisoitunut, ja siihen liitetään ajatuksia naisten alisteisesta asemasta. Samirah käyttää hijabia omasta halustaan, ja sen käyttämien maagisena esineenä ja hänen voimiensa symbolina muuttaa ja kääntää ympäri siihen yhdistettyjä merkityksiä.

Samirah on samaan aikaan valkyria, Odinin soturi, että isovanhempiensa luona elävä koululainen. Hänen hahmonsa onnistuu välttämään monet vastakkainasettelut, joilla tyttöjä ja erityisesti muslimityttöjä määritellään. Hän on kunnianhimoinen ja rohkea, mutta samaan aikaan perhekeskeinen. Samirahin isovanhemmat ovat järjestäneet hänelle kihlauksen tuttavaperheen pojan kanssa, koska avioliiton ulkopuolella syntyneenä hänen taustansa on vaikea. Asia on hänelle kuin kerrankin onnellinen kohtalo, sillä hän on ollut pitkään ihastunut Amiriin. Hän myös toteaa Magnukselle, etteivät hänen isovanhempansa tietenkään painostaisi häntä. Samirahin hahmon kautta teoksessa käsitellään muslimeihin kohdistuvia ennakkoluuloja ja nostetaan esiin, kuinka ihminen on aina muutakin kuin taustansa. Samirah ei riko mitään, vaan näyttää, kuinka ihminen voi olla montaa asiaa samaan aikaan.

Islaminusko tarjoaa Samirahille voimaa ja tukea. Ramadan-kuukausi on samaan aikaan, kun sankareiden valmistautuminen Lokin kukistamiseen. Sam paastoo, minkä Magnus pelkää vähentävän tämän voimia. Kuitenkin Sam saa niin itselleen voimaa, vakautta ja keskittymistä, mitä hän tarvitsee pitääkseen Lokin erossa itsestään.

Samirah ei usko, että skandinaaviset jumalat olisivat jumalia siinä mielessä, kuin monoteistisessä kulttuurissa jumaluus on totuttu ymmärtämään. Hän määrittelee jumalat voimakkaiksi yliluonnollisiksi olennoiksi. Hänen ajattelussaan ei ole ristiriitaa sen suhteen, voiko olla olemassa kaikkivaltias luojajumala ja tällaisia pienempiä voimia. Hän uskoo Allahin hyvyyteen ja asemaan kaiken yläpuolella:

Sam arched an eyebrow. "Being 'religious and all,' a lot of things bother me about this place." She gestured around us. "I had to do some soul-searching when I realized my dad was... you know, *Loki*. I still don't accept the idea that the Norse gods are *gods*. They're just powerful beings. Some of them are my annoying relatives. But they are no more than creations of Allah, the *only* god, just like you and I are." (HT, 94)

Myös jumala Heimdall, joka vartioi rauhaa eri maailmoissa sateenkaarisilta Bifrostilla, on samaa mieltä Samirahin kanssa. Hän voi nähdä ja kuulla kaiken, mitä yhdeksässä maailmassa tapahtuu. Hän toteaa, että kun näkee jumalat arkisissa puuhissa ja kaikki typeryydet, on mahdotonta pitää sitä kovin jumalallisena. Sarjassa tapahtumat ja sulautumiset myyttisen ja arkisen välillä ulottuvat siis myös ontologiselle tasolle. Vanhat jumalat käännetään mahtaviksi ja vaikutusvaltaisiksi fantasiaolennoiksi, jotka ovat kiistatta olemassa, mutta uskomisen tavat heidän ympärillään ovat muuttuneet. Samirahilla ei ole todisteita Allahin olemassaolosta, eikä hän niitä kaipaakaan, sillä kyse on uskosta.

I never prayed, because I didn't believe in one all-powerful God. But I wished I had Sam's level of faith in something.

The prayer didn't take long. Sam folded her rug and stood. "Thanks, Magnus."

I shrugged, still feeling like an intruder. "Any better now?"

She smirked. "It's not magic."

"Yeah, but... we see magic all the time. Isn't it hard, like, believing there's something more powerful out there than all these Norse beings we deal with? Especially if—no offense— the Big Dude doesn't step in to help out?"

Sam tucked her prayer mat into her bag. “Not stepping in, not interfering, not forcing... to me, that seems more merciful and more divine, don’t you think?”
(HT, 152)

Usko tarjoaa Samirahille lohtua, josta Magnus on kateellinen. Hänestä olisi helpottavaa kyetä myös tuntemaan samanlaisia tunteita kuin Samirah. Samirahin ja Magnuksen pohdinnat uskonnosta ovat myös näkökulma amerikkalaisen yhteiskunnan uskonnolliseen moninaisuuteen. Magnuksen tausta on ateistinen, ja siihen on vaikeampi sovittaa yliluonnollista.

Kaiken kaikkiaan sarja jättää kysymyksiä ratkaisemattomiksi. Se tarjoaa mahdollisuuksia oman maailmankatsomuksen punnitsemiseen ja avaimia kunnioittavaan dialogiin. Hahmojen maailmankatsomukset ovat kaukana toisistaan sellaisella alueella, jonka ymmärtäminen on vaikeaa ellei mahdotonta. He ovat kuitenkin valmiita kuuntelemaan toisiaan ja asettumaan toistensa asemaan. Magnus toteaa moneen kertaan, ettei hänestä kannata ottaa mallia, mutta kysyminen ja kuunteleminen tarjoavat myös lukijalle mallia.

Kaikki olevainen on yhteydessä toisiinsa maailmanpuu Yggdrasilin avulla. Midgårdin ihmiset ovat unohtaneet myyttisen todellisuuden, mutta elävät silti siinä kiinni. Samanlainen muutos on tapahtunut myös haltijoitten maailmassa Alfheimissa, jossa myös historiaa pidetään satuna, vaikka he edelleen palvovat Freyriä. Maailmasta toiseen on mahdollista kulkea, kun tietää reitin. Maailmat muistuttavat toisiaan monin tavoin, niissä on myös esimerkiksi samanlaisia paikkoja limittäin. Kuten Maria Nikolajeva (2010, 42) tuo esiin, on nuorten fantasiassa tyylillisesti tavallisempaa sekoittaa ja tuoda mukaan nykyajan elementtejä kuin aikuisten fantasiassa. Nykyaikaiset asiat tuovat teosta lähemmäksi lukijaa. Taikuuden ja tavallisuuden yhdistelmä saa myös tarkastelemaan arkiympäristöä uudella tavalla, kun normeja katsotaan samaan ironisen kummastelemaan sävyyn kuin fantasiaelementtejäkin.

Magnus Chase -kirjoissa Boston on pyhä paikka, jossa maailmat ovat lähempänä toisiaan kuin muualla. Rick Riordanin muissakin teoksissa Yhdysvallat esitetään maailman keskuksena. Percy Jackson -sarjassa kreikkalaiset jumalat ovat kulkeutuneet maailmassa aina kulloisenkin inhimillisen kulttuurin mukana, Kreikasta Roomaan, ja lopulta Yhdysvaltoihin. Teokset esittävät, että sinne on pakkautunut niin paljon ihmisten voimaa, että se on vetänyt mukanaan myös jumalat.

Vaikka pääosin eri maailmat ovatkin aivan omia kokonaisuuksiaan, rajat ovat limittyneet kuin puun oksat. Valhallan pihalta näkee Bostonin keskustaan, kaatuneiden sankareiden seremonia järjestetään myös siellä, tavallisella vuoristojunalla pääsee matkustamaan jättiläisten maille ja niin edelleen. Myyttiset olennot voivat kulkea maailmasta toiseen. Myös teknologia ja taikuus yhdistyvät: Odin vietti yhdeksän päivää hirtettynä oppiakseen riimujen arvoitukset ja seitsemän päivää lumimyrskyssä ymmärtääkseen älypuhelin taikuuden. Eri maailmojen rajat ovat siis sumeat, ja ihmiset ovat myös myyttien vaikutuksessa. Kun Loki haluaa kiristää Samirahia, hän vain vierailee tämän kotona ja kertoo tämän isovanhemmille totuuden. Se on heille uskovaisina tuskallista, mutta unohdus paikkaa repeämän maailmankuvassa. Tavalliset ihmiset eivät sopeudu yliluonnolliseen. Se myös pysyy heiltä piilossa glamourin eli eräänlaisen hämäyksen avulla.

“You saved him Magnus,” Alex said. “He would’ve cracked under the strain. You gave him the resilience to stretch his mind without breaking. The only reason he’s in one piece, mentally, is because of you.” (HT, 274.)

Samirahin ja hänen ihastuksensa Amirin suhde on uhattuna, koska Samirah ei voi kertoa itsestään totuutta. Magnus parantaa Amirin, jonka aivot eivät pysty itse käsittelemään yliluonnollista. Sen avulla Samirahin on mahdollista elää onnellista elämää rakkaansa kanssa. Yliluonnollisen ja jumalallisen ongelma ihmisille on tuttu myyttinen trooppi, joka selittää tavallisten ihmisten havaintojen puutteen. Ihmisen mieli selittää kummallisuudet tavallisiksi, ettei koko käsitys todellisuudesta murtuisi.

Nykyihmiselle taikuuden sanotaan olevan liian vaikea käsittää, mutta menneinä myyttisinä aikoina se oli luonnollinen osa maailmaa. Ihmiset tiesivät totuuden ja käyttäytyivät sen mukaisesti. Vaikka myytit ovatkin sarjan maailmassa totta, ne ovat silti salattua maailmaa. Vanhaa myyttistä ajattelua on uudelleenkirjoitettu myös maailman rakentumisen ulkopuolella. Sarjassa myyttistä ajattelua on myös erilaisten vastakohtien käsittely. Kesä ja talvi, valo ja pimeys, hyvä ja paha, nainen ja mies ovat perinteisiä vastakohtia, joita sarjassa tarkastellaan myös erillään niiden vanhoista merkityksistä.

Kesän ja talven vastakkainasettelu saa tukea myös tarinasta, joka heille kerrotaan. Magnuksen isä Freyr on mahtava luonnonjumala, joka rakastui jättiläiseen. Myytissä heidän yhteiselonsa ei ollut helppoa, mutta vaikka romaanissakin he ovat myytin mukaisesti eronneet, jäljellä on silti rakkautta. Freyr luopui miekastaan kosiskellakseen jättiläistä, mitä voidaan pitää syynä tulevassa ragnarökissä jumalten häviöön ja Freyrin itsensä kuolemaan. Luonnollisen

järjestyksen rikkominen johtaa siis lopulta tuhoon. Romaanissa Freyr on kuitenkin hyväksynyt menneisyytensä ja tulevaisuutensa luonnollisena osana elämää.

Riordan kirjoittaa vastakohtien rakkaudesta paljon positiivisemmin. Magnuksen ystävät ja vartijat Blitzen ja Hearthstone edustavat vastakohtia. Blitzen on kääpiö tai tarkemmin sanottuna svartalf eli kirjaimellisesti musta kääpiö, ja Hearthstone haltija, valon olento. He ovat läheisiä kumppaneita, vaikka heidän luontonsa ovat vastakkaiset: Blitzen ei kestä auringonvaloa eikä Hearthstone pimeyttä. Heidän yhteytensä kantaa vastakohtien taakse, sillä he ovat keksineet keinoja selviytyä vääränlaisista olosuhteista. Ratkaisut ovat usein koomisia, kuten Blitzenin mehiläishoitajamainen aurinkopuku ja Hearthstonen taskulamppu ja solarium-hoidot. Hahmojen yhteys kurkottaa sekä symbolisen eron että käytännön haasteiden yli. Valo ei myöskään ole pimeyttä parempi elementti, vaikka menneinä aikoina onkin tarjonnut ihmisille turvaa.

Myytit tavallisesti selittävät ja antavat merkityksiä ilmiöille, joita ei ollut vielä tieteellistetty. Vuodenkierto on tästä tyypillinen esimerkki. Skandinaavisessa mytologiassa kesä edustaa myönteisiä asioita, elämän voimaa ja rikkauksia. Talvi puolestaan kuolemaa ja pahaa, jopa siinä määrin, että ragnarök alkaa pitkällä talvella, joka tappaa suuren osan ihmisiä nälkään. Riordanin uudelleenkirjoituksessa kesä ei ole kuitenkaan yksiselitteisesti myönteinen asia. Viimeisessä osassa *The Ship Of the Dead* kevään saapuminen on uhka, joka mahdollistaa kuolleiden laivan matkaanlähdon. Ilmaston lämpeneminen sulattaa napajäätä ja kevään saapuminen aikaisemmin vähentää Magnuksen ja kumppaneiden aikaa yrittää estää tuho. Muutos kuvastaa sitä, kuinka maailma on muuttunut monimutkaisemmaksi ja asioiden välisiä vaikutuksia on entistä vaikeampaa hahmottaa. Vaikka lämpö tuntuu ihanalta, sillä on yhtä kaikki vaarallista voimaa. Kaikkia vuodenaikoja tarvitaan, ja niiden välisen tasapainon järkyttäminen edistää tuhoa ja kaaosta.

4.4 Kuolema

Roberta Seelinger Trites (2000, 117) toteaa, että kuoleman ymmärtämisen yrittäminen on nuorille omanlaisensa aikuistumisriitti. Ihmiset ovat myös perustaneet lukuisia instituutioita, kuten uskonnon, kuoleman selittämisen ympärille (ibid). Kuoleman jälkeinen elämä on kiehtonut ihmisiä aina. Se kuuluu monien myyttien keskeiseen tarinavarastoon, ja kaikkiin

Riordanin hyödyntämiin mytologioihin. Fantasian termejä käyttäen voisikin todeta, että kuoleman jälkeen ihminen siirtyy toiseen maailmaan. Kathryn James (2008, 119) toteaa kuoleman roolin fantasiakirjallisuudessa olevan rajojen hämärtäminen todellisuuden, unen ja yliluonnollisen välillä. Magnukselle kuolema ei tarjoa vapautusta elämän haasteista, vaan hänellä on edelleen ongelmia. Lastenkirjallisuudessa kuoleman jälkeisistä tunnetuin lienee Astrid Lindgrenin *Bröderna Lejonhjärta* (1973). Lastenkirjallisuuden kaksoisyleisö ja lastenkirjallisuudelle asetetut opettavaisuuden ja helppouden odotukset ovat aiheuttaneet kritiikkiä teosta kohtaan. Se on saanut kritiikkiä muun muassa kuoleman ja itsemurhan romantisoimisesta (Metcalf 1995). Riordan ironisoi tällaista holhoavaa lukutapaa jo sarjan ensimmäisillä virkkeillä:

Yeah, I know. You guys are going to read how I died in agony, and you're going to be like, "Wow! That sounds cool, Magnus! Can I die in agony too?"

No. Just no. (SS, 3.)

Kuoleman jälkeisen elämän käsittely on karkeasti jaettuna kahdenlaista: kuollut seuraa lähipiirinsä elämää jonkinlaisessa välitilassa, tai sitten siirtyy toisenlaiseen maailmaan. Magnuksella nämä molemmat tavat ovat läsnä samanaikaisesti. Kathryn James (2008,143) toteaa, että kuolleen näkökulmasta kerrotut tarinat nuorille aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa sisältävät lähtökohtaisesti kuoleman tuoman fantasiaelementin. Olivatpa ne traagisia, koomisia tai vakavia, näissä teoksissa esitetyt muutokset symboloivat nuoruuteen liittyviä fyysisiä ja psykologisia muutoksia ja horjuttavat oikeaoppisia ajatuksia henkilökohtaisesta kasvusta ja kehityksestä. Kuten muutkin käsittelevät romaanit, myös kuolleiden kertojien tarinat koskevat avoimesti elämää, surua, rakkautta ja muita vastaavia eksistentiaalisia kysymyksiä. Jamesin mukaan itsetutkiskelu saa erityisen syvällisen merkityksen, koska se, mitä esitetään, ei ole toisen, vaan oman itsensä kuolema. Näiden fiktioiden päähenkilöillä on sen vuoksi taipumus ilmaista syvää katumusta siitä, mitä he eivät saavuttaneet tai eivät voineet tehdä. (Ibid.) *Magnus Chase* -sarja ei kuitenkaan pääpiirteittäin istu Jamesin esittämään kaavaan, sillä kuolema on myös portti uuteen maailmaan. Magnus on jo erillään tavallisesta elämästä, eikä häntä jää suremaan juuri kukaan. Magnuksen kuolema ei vaikuta ihmisiin. Hän on elänyt yhteiskunnan ulkopuolella ja hänen parhaat kaverinsa tietävät, mitä todella tapahtui. Kuolema on riisuttu siihen yleensä liitetystä merkityksistä, ja saanut uuden roolin porttina sankaruuteen. Magnus ikään kuin syntyy uudelleen voimakkaampana ja kestävämpänä versiona itsestään, mikä toisaalta Jamesia mukaillen symboloi aikuistumista.

Sarjassa kuolema on suhteellisen monimutkainen rakennelma. Tavallisten ihmisten kuollessa he päätyvät Helheimiin, synkkään pimeään maahan. Ilman kunniaa eli taistelun ulkopuolella, tavallisesti kuolleet ovat vain haamuja, joilla ei ole voimakasta fyysistä hahmoa eikä tehtävää. Heidän osansa on loputon odotus. Skandinaavisessa mytologiassa tavallisen ihmisen keino maineeseen on tehdä nimestään kuolematon hankkimalla vaikutusvaltaa ja tekemällä urotekoja. Sankarikuolema mahdollistaa Magnuksen yksilöllisyyden säilymisen. Valhallassa einherit kuitenkin kuolevat joka päivä, samaan aikaan kuin ovat siellä kuolemattomia.

“Anyway,” Sam continued, “Alex was angry and scared. After I dropped her off, I started realize why. She’s gender fluid. She thought that if she became an einherji, she’d be stuck in one gender forever. She *really* hated that idea.” (HT, 93)

Sankarikuolema on kuolemattomuuden tae, samaan aikaan kuolee päivittäin lukemattomia ihmisiä, joista tulee vain kalpeita varjoja. Tavallisen, kunniantoman kuoleman kokeneet eivät enää ole persoonia, vain loputonta massaa, jolla ei ole hahmoa, toivoa tai inhimillistä sielua.

4.5 Kohtalon kohtaaminen

Michael Levy ja Farah Mendlesohn (2016, 169) esittävätkin kysymyksen, miksi kohtalon rooli nykyisessä lasten- ja nuortenkirjallisuudessa on niin suuri, vaikka nuorilla mahdollisuudet muokata elämänsä ovatkin kasvaneet. He viittaavat myös Riordanin Percy Jackson -sarjaan, jossa synkkiä kohtaloennustuksia lausutaan joka kirjassa. Heidän mukaansa oman paikkansa tunteminen voi tarjota lohtua, vaikka paikan tuoma tulevaisuus olisikin pelottava (ibid.). *Magnus Chase* -sarjan tarjoama kuva sosiaalisesta liikkumisesta on kapea. Kohtalottaret, nornat, päättävät kohtalosta. He kaivertavat riimut, eli luovat säännöt, joilla maailma toimii. Percy Jacksonissa jumalten oikkujen varassa olevat sankarit olivat riepoteltavina, mutta kuitenkin toimijuus rakentui eri tavalla. Nuorten omia vaikutusmahdollisuuksia ja tulevaisuussuunnitelmia varjostavat kuitenkin globaalit kriisit, joihin teoksissa viitataan. Vaikutusmahdollisuudet ulottuvat vain omaan elämään. Seikkailufantasiassa nuorilla on kuitenkin mahdollisuus vaikuttaa kaikkien todellisuuteen.

Yhdysvaltalaiseen kulttuuriin kuuluu vahva ajatus uudesta alusta, ja siitä että jokainen voi muovata kohtaloaan. Sarjassa kuitenkin tuodaan esiin, että maa ei ollut tyhjä ja asumaton, eikä siksi todellista mahdollisuutta aloittaa puhtaalta pöydältä ole.

Ennustusten tulkinta ei ole helppoa, ja usein niiden tietäminen on kuin kirous. Ennustukset harvoin ovat sellaisia kuin aluksi voisi päätellä, ja niiden tulkitseminen saattaa johtaa ongelmiin. Ennustuksilla on tapana toteuttaa itse itsensä. Perrrho-riimu, noppien heittämisessä käytettävä kuppi, symboloi sitä. Niin kauan kuin nopat ovat ilmassa, kohtalo ei ole vielä sinetöity:

”Wait, if?” I asked. Can’t you see my future?

The goddess fixed me with her strange white gaze. “The future is a brittle thing, Magnus Chase. Sometimes merely revealing someone’s destiny can cause that destiny to shatter.” (SD, 275)

Kohtalo on siinä asemassa, että kukaan ei voi lähteä sitä uhmaamaan. Kun sitä on yritetty kiertää, on vain törmätty esteisiin. Magnuskin hyväksyy ennustuksen antamat rajat, eikä pyri uhmaamaan niitä. Kohtalon haastaminen onkin Lokin rooli. Hän kannustaa koettelemaan kohtalon rajoja, kääntämään merkityksiä ja etsimään omaa tietään. Muut jumalat sen sijaan ovat enimmäkseen alistuneita ja passiivisia. Kohtalon hyväksyminen onkin kypsään aikuisuuteen liitettävä kunniallinen piirre.

Sankari ei saa asettaa omaa hyvänsä muiden edelle, vaan hänen on hylättävä houkutukset, lupaukset suojelusta ja helpommasta kuolemasta. Magnukselle luvataan myös mahdollisuutta olla yhdessä äitinsä kanssa, mistä kieltäytyminen on emotionaalisesti raastavaa. Magnus kuitenkin lopussa tarttuu Lokin neuvoon, mutta Lokin tapaan kääntää sen itselleen suotuisaksi. Magnus ei taistele Lokia vastaan niin kuin häneltä on odotettu, vaan hylkää vihaan ja vastakkainasetteluun perustuvan mittelön. Magnuksen voima piilee siinä, miten hän saa muut loistamaan, pystyy parantamaan ja pitämään yhteishenkeä yllä, ja sen avulla hänen on myös mahdollista voittaa yksinäiseen katkeruuteen käpertyvä Loki.

Kohtalo on erillään ajasta. Se ei määritä sitä, milloin asioiden on tapahduttava, mutta tapahtumien kulkua ei pysty kukaan, edes jumala, muuttamaan. Määrättyjä tapahtumia voi vain viivyttää. Kohtalo on väistämätön, eikä esimerkiksi Fenris-sutta voi tappaa, sillä sen kohtalona on nielaista aurinko ja tappaa Odin, ja tulla sen jälkeen Odinin poikien surmaamaksi. Kohtalo luo tapahtumille rajat, jotka ilmaistaan ennustuksin.

Kohtalo ei ole vain kaikkietävä, vaan siihen kiteytyy myös jonkinlaisia maagisia voimia, jotka vaikuttavat ainakin maagisiin esineisiin. Magnus ja Jack-miekka tuntevat

konkreettisesti, minkälainen fyysinen veto Jackilla on täyttämään kohtalonsa, vaikka se onkin hänen tietoisista mieltään vastaan.

The Wolf laughed. “You see? The Sword of Summer is destined to cut these bolds. The children of Frey have never been fighters, Magnus Chase. You can’t control the blade, much less fight with it. Your usefulness is at an end. Surt will arrive soon. The blade will fly to his hands.” (SS, 442.)

Jackilla on mahdollisuus omaan toimintaan vasta, kun Magnus ymmärtää voimansa ja pystyy tarjoamaan toisenlaisen kohtalon. Niin kauan kuin on vain yksi selvä polku, Jack ei pysty vastustamaan sitä. Vasta oivallus siitä, että miekka voikin olla neula, antaa Jackille mahdollisuuden tehdä valinta. Lopullisesti asioita ei voi estää, mutta kohtalolla ei ole kiire. Asiat tapahtuvat ajallaan. Kohtalo täyttyy lopulta, vaikka sitä yrittäisi paeta.

The Sword of Summerissa lopun taistelu Fenris-suden saarella on lähtökohdiltaan hyvin epäonninen. Vastustajia on liikaa. Magnus on saanut kerättyä kokoon vain pienen joukon ystäviään taistelemaan voimakasta vihollista vastaan. Kaikin puolin epätoivoisessa tilanteessa Magnus saa oivalluksen, kun hänen ystävänsä Blitzen selviää täpärästi rakentamansa suojaruusteen avulla. Magnus ymmärtää, että Blitzenin vahvuudet ovat käsityötaidoissa, mutta hän oli silti onnistunut selviytymään niiden avulla. Se johtaa ratkaisevaan oivallukseen: “He wasn’t a fighter. Neither was I. But there were other ways to win the battle.” (SS, 455.) Magnuksen päässä ollut kulttuurinen malli siitä, millainen sankari on, oli rajoittanut häntä. Päästäessään ajatuksesta irti hän pääsee käsiin todelliseen voimaansa ja luovuuteensa.

Valkyrioiden johtaja Gunilla saapuu joukkoineen, joiden kanssa hän oli yrittänyt estää Magnusta toimimasta oman päänsä mukaan. Taistelussa he kuitenkin lyöttäytyvät yhteen ja taistelevat samalla puolella. Gunilla valkyria-sotureineen kuolee taistelussa tulijättiläistä vastaan, kuten heidän kohtalonaan on ollut.

Kuten olen tässä luvussa osoittanut, kohtalo on sarjan voimista vahvin. Sitä vastaan edes jumalilla ei ole mahdollisuutta nousta, tavallisista kuolevaisista puhumattakaan. Riordan uudelleenkirjoittaa kohtalonsa tietäviä myyttisiä sankareita laittamalla heidät aidosti kohtaamaan kohtalonsa hyväksyen. Kun sankari ei yritä paeta kohtaloaan, hän pääsee lähemmäs sen muovaamista, siinä missä paetessa tahtomattaan varmistaa kohtalon täyttymisen. Riordan tarjoaa siis mallia, miten voi elää oman tarkoituksensa mukaisesti

samalla yksilöllisyytensä säilyttäen. Omien valintojen korostaminen on nykyaikainen piirre, joka korostuu muuten yhteisöä korostavassa tarinassa.

5 Lopuksi

Olen tutkinut, millaisia myyttisiä malleja Rick Riordanin *Magnus Chase and the Gods of Agard* -sarjassa on. Mallit ovat peräisin sekä myyteistä itsestään että fantasian lajiin syntyneistä myyttistä tarinarakennetta mukailevista konventioista.

Kaavamaisuus, joka herkästi liittyy paitsi fantasiaan genrenä, myös Riordanin tuotantoon, on usein kritisoinnin kohteena. Kuitenkin tutut ja tunnistettavat muodot mahdollistavat esimerkiksi totutusta poikkeavat henkilöhahmot. Tuttu malli on kuitenkin aina myös lukuohje, joka tällaisessa tilanteessa saa lukijan ottamaan vastaan esimerkiksi puhuvan miekan päähenkilön apurina ja ystävänä.

Kokonaisuudessaan tutkielmani tavoitteena on avata sitä, millaisin keinoin muinaiset kertomukset muuttuvat nykylukijoita kiehtoviksi ja puhutteleviksi seikkailuiksi. Vauhdikkaat juonet ja värikäs henkilögalleria ovat keränneet miljoonia lukijoita sarjalle. Riordanin koko fantasiatuotannon kattava seikkailurakenne mahdollistaa tuttuudessaan myös uudistukset, kuten totutusta sankarimallista poikkeavien henkilöhahmojen nostamisen tarinan keskiöön. Tutkin sitä, miten myytit ja nykyaika kohtaavat, ja kuinka tämä vastakkainasettelu nostaa esiin ja murtaa myös muita kiteytyneitä vastakkainasetteluja, kuten sukupuolirooleja ja luonnon ja ihmisen erillisyyttä.

Yhdistin tutkielmassani myyttitutkimukseen fantasiakirjallisuuden ja nuortenkirjallisuuden tutkimusta. Tutkimussuuntaukset sivuavat toisiaan, mutta vähemmän kuin olisin osannut odottaa. Myyttien tutkimuksen ja fantasiakirjallisuuden suhde todellisuuteen eroaa. Nykyaikainen nuorten fantasiakirjallisuus on murroksessa, ja vanhat mallit eivät enää päde samalla tavalla. Mustavalkoinen näkemys hyvästä ja pahasta ei tunnu raikkaalta, vaan kummatkin puolet saavat lisää sävyjä. On pakko toimia, vaikka täydellisyyttä ei voikaan saavuttaa.

Nuortenkirjallisuus kommentoi tässä ajassa olevia suuria mullistuksia, kuten ilmastokriisiä. Fantasiakirjallisuuden symbolisemmat tasot etäännyttävät jonkin verran todellisuudesta, mutta Riordan viittaa myös todella konkreettisesti ilmaston lämpenemisestä johtuvaan vuodenvaihtumisen häiriintymiseen. Myytit ovat muinoin tarjonneet selityksiä vuodenaikojen vaihtumiseen, mutta modernissa tarinassa ilmaston lämpeneminen vaikuttaakin myyttiseen.

Kuolleiden laiva pääsee seilaamaan pohjoisen jäiden sulettua eli maailmanloppu voi alkaa aikaisemmin ilmaston lämpenemisen seurauksena. Kovin hienovaraiseksi symboliikkaa ei voi kuvailla.

Rikas kulttuuriperinne herää henkiin nuorille tutulla kielellä. Verkottuneet tarinat kannustavat tiedonhakuun myyttisistä tarinoista. Riordanin tausta historianopettajina välittyy, kun hahmot pitävät pitkiä selityksiä viikinkikulttuuriin liittyvistä asioista. Lasten- ja nuortenkirjallisuuteen perinteisesti kuulunut opettavaisuus on läsnä näkyvästi.

Myyttien uudelleenkirjoittaminen kommentoi samaan aikaan sekä myyttejä itsessään, nykyaikaa että näiden suhteen muutoksia. Uudelleenkirjoittamisen lähtökohtana on jokin näkemys myyteistä. Myyttisistä kertomuksista säilyneet lähteet ovat osittain ristiriitaisia ja kertovat samoista aiheista eri tavoin. Lisäksi vuosisatojen mittaan syntynyt kudelma uudelleentulkinnoista ja mielikuvista muodostaa oman pohjansa, josta kirjailija lähtee rakentamaan maailmaansa. Kuvitteelliseen historiaan sijoittuvissa uudelleenkirjoituksissa on yleensä valittava yksi totuus, mutta Riordan tuo myytit nykyaikaan muuttuvina ja antaa hahmojen kantaa intertekstuaalista painolastia. Myyttiset hahmot ovat tietoisia julkisuuskuvastaan ja kommentoivat sitä. Hahmot heijastavat nykyaikaisia mielikuvia ja stereotypioita.

Myytit ovat valtavan rikas tarinapohja, joka vaikuttaa kulttuurissa monin eri tavoin. Valitsin kuitenkin tarkasteluuni fantasiaan sopivat piirteet, eli millaista sankaruus on ja millä tavoin myyttien maailma on läsnä, kun sarjassa käsitellään myyttisyyden ydinalueita eli kuolemaa ja kohtaloa. Uudelleenkirjoituksessa on keskeistä, että sarjassa hahmotellaan sankarille uudenlaista toimijuutta, jopa kohtalon huijaamista.

Sarja uudistaa sankarin olemusta: Magnus on lempeä, empaattinen ja hoivaava. Magnuksen sankaruus on silti tunnistettavaa, sillä hänen sankarin matkansa on rakenteeltaan tyypillinen. Kiinnitän huomiota siihen, että Samirah, joka taustaltaan edustaa vähemmistöä ja naiseutta, ilmentää sankaruutta perinteisemmin: hän on fyysisesti taitava taistelija, älykäs ja päämäärätietoinen. Tyttöihin ja poikiin kohdistuvat erilaiset odotukset rajoittavat hahmojen uudistamista. 2010-luvulla tyttö fantasiasankarina ei ole poikkeavaa tai yllättävää varsinkaan ryhmän osana, mutta Samirah jää tavallisemmaksi hahmoksi kuin Magnus. Hän on hyvin tyypillinen tyttö sankari, jonka kovia piirteitä tasoittaa romanttinen juoni.

Suhteessa väkivaltaan ja seksuaalisuuteen sarjassa näkyy kiinnostavasti, miten nuorille lukijoille voidaan kuvailla paljonkin väkivaltaa, ja sarja myös heijastelee väkivaltakuvastoa esimerkiksi sarjakuvista, videopeleistä ja supersankarielokuvista. Väkivalta on välttämättömyys, eikä välttämättä edellytä moraalista pohdintaa. Valhallassa väkivalta muuttuu merkityksettömäksi, sillä se on jatkuvasti läsnä eikä johda lopulliseen kuolemaan. Jokaisena päivänä taistellaan kuolemaan asti ja sen jälkeen herätään omasta huoneesta kuin mitään ei olisi tapahtunut. Seksuaalisuuden käsittelyä sen sijaan kaihdetaan, se tulee esiin vain pintapuolisesti.

Nuorten lukutavat ovat muutoksessa. Riordanin kirjoissa näkyy monenlaisia kirjoittamisen strategioita, joilla kirjojen koukuttavuutta pyritään lisäämään. Näihin en tutkielmani laajuudessa lähtenyt paneutumaan. Lyhyet ja jännittävästi loppuvat luvut tekevät aloittamisesta helppoa ja lopettamisesta vaikeaa. Esimerkiksi *The Sword of Summer* jakautuu 72 lukuun, jotka on nimetty usein itseironisen humoristisesti. Lukujen nimet viittaavat myös tarinan ulkopuolelle, kuten Riordanin muihin teoksiin. Kirjoitusprosessini aikana Turun yliopistossa valmistui Nico Tammisen pro gradu *Mitä sitten?: Nuortenkirjasarjojen aloitusluvut ja keinot joilla ne pyrkivät koukuttamaan lukijan*, joka käsittelee tätä aihetta muun muassa Riordanin Percy Jackson -sarjassa.

Fantasiakirjallisuuden tutkijoilla on monesti samanlainen sävy kirjoituksissaan. Heillä on tarve puolustaa ja perustella tutkimuskohteensa valintaa erityisen ponnekkaasti. Vaikka fantasiakirjallisuuden tutkimus onkin yleistynyt, en itsekään vältty tältä viestintätavalta.

Rick Riordan on yksi 2000-luvun suosituimmista fantasiakirjailijoista. Hänen tuotantoaan on siihen nähden tutkittu vähän. Hänen teoksensa edustavat selkeää lajityyppiä, minkä ansiosta kokeneen lukijan on helppo päätellä, miten tarina etenee. Riordanin teokset ovat erilaisten teemojen ja aiheiden runsaudensarvi, sillä selkeän juonen ansiosta lukija pystyy omaksumaan paljon muita puolia. Juonivetoisuus on teoksien keskeisin piirre. Teoksessa kaikki on vauhdikkaalle juonelle alisteista. Asioita ei jäädä pitkäksi aikaa pohtimaan, kun uusi uhka vaatii jo toimintaa. Sivuhenkilöitä on runsaasti ja useimmat ovat mukana vain pienen hetken. Vauhti ja vaaralliset tilanteet pitävät jännitettä yllä ja kirjojen lukeminen on nopeaa.

Myyttien voima ei perustu pelkästään niiden tuttuuteen, vaan niiden muuntumiskykyyn. Riordanin teoksissa tutut rakenteet ja hahmot rakentavat sillan menneestä nykyhetkeen, mahdollistaen sekä samaistuttavuuden että uudistumisen. Juuri tässä jatkuvassa muutoksessa piilee myyttien elinvoimaisuus ja syy siihen, miksi ne tarjoavat yhä uudelleen ja uudelleen oivalluksia lukijoille. Riordanin ansiosta monessa koululuokassa kuuluu myyttejä opettaessa huudahdus: hei, minähän tunnen nämä jo!

Lähteet

Kohdeteokset

Riordan, Rick (2015) 2019: *The Sword of Summer*. Disney Hyperion. (SS)

Riordan, Rick (2016) 2019: *The Hammer of Thor*. Disney Hyperion. (HT)

Riordan, Rick (2017) 2019: *The Ship of the Dead*. Disney Hyperion. (SD)

Tutkimuskirjallisuus

Apo, Satu 2017: *Ihmesatujen historia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Aristoteles, Timo Heinonen, Kalle Korhonen, Tua Korhonen, Arto Kivimäki & Heta Reitala

2012: *Aristoteleen runousoppi: opas aloittelijoille ja edistyneille*. Helsinki: Teos.

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.

Barthes, Roland 1994: *Mytologioita*. Suom. Panu Minkkinen. Helsinki: Gaudeamus.

Burnett, Leon 2018: Introduction. Bahun, Sanja, Leon Burnett ja Roderick Main (toim.): *Myth, Literature, and the Unconscious*. Boca Raton, FL: Routledge, an imprint of Taylor and Francis.

Basu, Balaka, Katherine R Broad ja Carrie Hintz 2013: Introduction. *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers*. London: Routledge, 2013.

Butler, Catherine 2012: ”Modern children's fantasy”. – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 224–235.

Campbell, Joseph 1996: *Sankarin tuhannet kasvot*. Suom. Hannes Virrankoski. Helsinki: Otava.

Clark, David & Jóhanna Katrín Friðriksdóttir 2016: ”The Representation of Gender in Eddic Poetry”. – Carlyne Larrington, Brittany Schorn & Judy Quinn (toim.), *A Handbook to Eddic Poetry: Myths and Legends of Early Scandinavia*. Cambridge: Cambridge University Press, 331–348.

Clayton, Sue 2007: ”Mythic Structure in Screenwriting”. *New Writing (Clevedon, England)*, 4(3), 208–223.

- Cowan, Douglas E. 2019: *Magic, Monsters, and Make-Believe Heroes: How Myth and Religion Shape Fantasy Culture*. Oakland: University of California Press.
- Cyr, Heather K. 2019: "Pyramids in America: Rewriting the Egypt of the West in Rick Riordan's The Kane Chronicles Series". *Mythlore*. Vol. 38 (135), 133–154.
- Eliade, Mircea 1993: *Ikuisen paluun myytti: kosmos ja historia*. Suom. Teuvo Laitila. Helsinki: Loki-kirjat.
- Foster, Frances 2015: "Visiting the Ancient Land of the Dead in Le Guin and Riordan". *Foundation*. Vol. 44 (122), 33–43
- Heinonen, Timo, Kalle Korhonen, Tua Korhonen, Aristoteles, Arto Kivimäki & Heta Reitala 2012: *Aristoteleen runousoppi: opas aloittelijoille ja edistyneille*. Helsinki: Teos.
- Helgason, Jón Karl 2017: *Echoes of Valhalla: The Afterlife of the Eddas and Sagas*. Cornwall: Reaktion Books.
- Horstmann, Ulrike 2003: "Boy! Male Adolescence in Contemporary Fantasy Novels". – Susanne Fendler & Ulrike Horstmann (toim.), *Images of Masculinity in Fantasy Fiction*. Lewiston: The Edwin Mellen Press, 81–102.
- James, Kathryn 2009: *Death, Gender and Sexuality in Contemporary Adolescent Literature*. London: Taylor and Francis.
- Korpua, Jyrki 2021: "Länsimaisen fantasian traditio antiikista ja keskiajalta 1900-luvulle". – Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia: lajit, ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 29–62.
- Larrington, Carolyne 2016: "Eddic poetry and heroic legend". – Carolyne Larrington, Brittany Schorn & Judy Quinn (toim.), *A Handbook to Eddic Poetry: Myths and Legends of Early Scandinavia*. Cambridge: Cambridge University Press, 147-172
- Launis, Kati & Aino Mäkikalli 2020: Mitä tehdä, kun Shakespeare ei vlogga eikä Waltari twiittaa? Koulu, kirjasto ja nuorten uudistuvat lukemiskulttuurit. Elina Arminen, A. Logren & E. Sevänen (toim.), *Kirjallinen elämä markkinaperustaisessa mediayhteiskunnassa*. Tampere: Vastapaino, 333–360.
- Lee, Amy 2003: "The Hero's Quest Begins: Masculinity and Fantasy (Travel) Literature". – Susanne Fendler & Ulrike Horstmann (toim.), *Images of Masculinity in Fantasy Fiction*. Lewiston: The Edwin Mellen Press, 21–42.
- Lemon-Scott, Candice 2025: "Beyond the Binary: Shapeshifting and Nonbinary Identity in Middle-Grade Speculative Fiction". *Leaf Journal*, 3(1).
- Levy, Michael & Farah Mendlesohn 2016: *Children's Fantasy Literature: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Margolis, Rick 2008: "A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of 'The Hunger Games'". *School Library Journal*. 2.9.2008.
<https://www.slj.com/story/a-killer-story-an-interview-with-suzanne-collins-author-of-the-hunger-games>
- McGarry, Neil & Daniel Ravipinto 2016: "In the Shadow of the Status Quo". – M. A. Fabrizi (toim.), *Fantasy Literature: Challenging Genres*. Rotterdam: SensePublishers, 13-26
- Mendlesohn, Farah 2013: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Meretoja, Hanna & Aino Mäkikalli 2012: "Johdanto". – Hanna Meretoja & Aino Mäkikalli (toim.), *Tulkintojen aika: kirjoituksia ajallisuudesta kirjallisuudessa*. Turku: Turun yliopisto.
- Metcalf, Eva-Maria 1995: "Leap of Faith in Astrid Lindgren's Brothers Lionheart". *Children's Literature*. Vol. 23, 165–178.
- Morey, Anne & Claudia Nelson 2015: "A God Buys Us Cheeseburgers: Rick Riordan's Percy Jackson Series and America's Culture Wars". *The Lion and the Unicorn*. Vol. 39 (3), 235–253.
- Murnaghan, Sheila 2011: "Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children". *The Classical World*. Vol. 104 (3), 339–353.
- Nikolajeva, Maria 1988: *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Nikolajeva, Maria 2010: *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers*. London: Routledge.
- Nikolajeva, Maria 2012: "The Development of Children's Fantasy". – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 50–61.
- Saariluoma, Liisa 2000: *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus: myytit modernissa kirjallisuudessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Senior, W. A. 2012: "Quest fantasies". – Edward James & Farah Mendlesohn (toim.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 190–199.
- Sumari, Anni 2007: "Johdanto". – Anni Sumari (toim. & suom.), *Óðinnin ratsu: skandinaaviset jumaltarut*. Helsinki: Like.
- Sumari, Anni 2007: "Kääntäjältä". – Anni Sumari (toim. & suom.), *Óðinnin ratsu: skandinaaviset jumaltarut*. Helsinki: Like.

- Taha, Ibrahim 2002: "Heroism in Literature: A Semiotic Model". *American Journal of Semiotics*. Vol. 18 (1–4), 107–126.
- Tapionkaski, Sanna 2021: "Fantasia, sukupuoli ja seksuaalisuus". – Jyrki Korpua ym. (toim.), *Fantasia: lajit, ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 433–454.
- Tolkien, J. R. R. 2014: "Saduista" (On Fairy-Stories, 1947). Suom. Vesa Sisättö. – J. R. R. Tolkien, *Satujen valtakunta*. Helsinki: WSOY.
- Trites, Roberta Seelinger 2000: *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Watson, Victor 2013: *Reading Series Fiction: From Arthur Ransome to Gene Kemp*. London: Taylor and Francis.
- Wu, Yan, Kerry Mallan & Roderick McGillis 2013: *(Re)imagining the World: Children's Literature's Response to Changing Times*. Berlin: Springer.

Verkkolähteet

- Riordan, Rick 2017: <https://www.readriordan.com/series/rick-riordan-presents/> luettu 11.2.2022