

# **Synkän fantasiamaailman rakentuminen Rachel Gilli- gin teoksessa *One Dark Window***

Senja Laakso

Kandidaatintutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Syyskuu 2024

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Kandidaatintutkielma

## **Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede**

**Senja Laakso**

**Synkän fantasiamaailman rakentuminen Rachel Gilligin teoksessa *One Dark Window***

**Sivumäärät:** 26 sivua

Tutkielmassa käsitellään fiktiivisen fantasiamaailman rakentumista synkässä, goottilaisessa fantasia-kirjassa. Huomio kiinnittyy siis siihenkin, miten alagenret, kuten synkkä fantasia, goottilainen fantasia ja romanttinen fantasia, näkyvät fantasiamaailman rakenteissa ja sen rakentumisessa. Tutkielma keskittyy Rachel Gilligin esikoisteokseen *One Dark Window* -fantasiakirjaan (2022) ja teoksen maailmaan.

Tutkielmassa hyödynnetään aiempaa tutkimusta fantasiamaailmojen ja ylipäättään sekundaaristen maailmojen rakentumisesta sekä tietoisesta rakentamisesta. Tällaisen tutkimuksen voidaan nähdä alkaneen Tolkienista ja myöhemmin aihetta ovat tutkineet erityisesti Brian Attebery, Farah Mendlesohn, kirjailija Jeff Vandermeer ja Mark J.P. Wolf. Tarkoituksena on näiden lähteiden avulla kartoittaa, miten ja mistä osista maailma rakentuu.

*One Dark Window* -romaanin kohdalla esimerkiksi synkät ja goottilaiset elementit tulevat hirviöistä ja kauhunomaisesta tunnelmasta, joka kytkeytyy maailman rakentumiseen. Esimerkiksi kirjan eristetty kylä saattaa herättää lukijassa pakokauhua, ja kirjan hirviöt ja taikaolennot saattavat herättää kammaa. Toisaalta myös kirjan romanttinen puoli näkyy maailmassa, sillä maailma on luotu kirjan narratiivia varten ja sen tarpeita palvelevaksi.

**Avainsanat:** fantasia, fantasiakirjallisuus, fantasiamaailman rakentuminen, fiktiiviset paikat, sekundaariset maailmat

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Synkän goottilaisen romanttisen fantasiakirjan maailman rakentuminen</b>	<b>6</b>
2.1	Fantasiamaailman rakentuminen	7
2.2	Alagenre ja maailma	14
<b>3</b>	<b>Taikuus maailman rakentumisen osana ja elementtinä</b>	<b>17</b>
3.1	Kortit taikuuden välineenä	19
3.2	Painajainen Elspethin mielen sisällä	21
<b>4</b>	<b>Päätelmät</b>	<b>23</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>25</b>

# 1 Johdanto

Rachel Gilligin *One Dark Window* (2022) on goottilainen fantasiateos. Teoksesta löytyy paljon synkkiä elementtejä ja se sijoittuu fiktiiviseen maailmaan. Kirjaa voidaan myös kuvailla romanttiseksi fantasiaksi tai sanojen yhdistelmämuodossa romantiksi (engl. *romantasy*). Romantasia on tällä hetkellä nouseva hybridigenre, joka yhdistelee fantasiaa ja romantiikkaa genreinä (Moldrem 2024, 2). Ilmiönä romantasia ei ole uusi, sillä fantasia ja romantiikka ovat ilmenneet yhdessä jo todella kauan. Sen sijaan termi on uusi. (Cuthbert & McAlister 2024.) Kirjan tarina sijoittuu fiktiiviseen fantasiamaailmaan, jossa oleellisena elementtinä on myös fantasiamaailmalle tyypillisesti taikuus. Juuri tässä teoksessa taikuutta käytetään esimerkiksi korttien avulla, jotka omalta osaltaan määrittävät maailman taikuuden lainalaisuuksia. Myös Elspethin eli päähenkilön mielessä elävä Painajainen (engl. *the Nightmare*) on eräänlainen taikuuden ilmentymä. Kirjasta löytyy myös muita vastaavia taikaolentoja ja taikajärjestelmiäkin kirjasta löytyy kaksi toisistaan eroavia.

*One Dark Window* kuvaillaan kustantamon sivuilla synkäksi saduksi verestä, raivosta ja katkerasta valinnasta (Orbit Books 2024). Goottilainen fantasia nitoutuu usein yhteen synkän fantasian kanssa, ja näillä alakategorioilla on jotain yhteistäkin. Gillig itse kuvailee teoksen goottilaiseksi fantasiaksi, joka kertoo nuoresta naisesta, jonka mielen sisällä elää olento nimeltä Painajainen (UpperPen 2022). Synkkä fantasia voidaan kuvailla fantasiana, joka hyödyntää fantasian keinojen lisäksi kauhunomaisia keinoja (Kaveney 2012).

Tutkielmassani aion keskittyä erityisesti maailman rakentumiseen ja toisaalta myös rakentamiseen sekä elementteihin, jotka rakentavat maailmaa. Keskityn kuitenkin näihin muihin elementteihin nimenomaan maailman rakentumisen näkökulmasta. Rakentuminen viittaa esimerkiksi lukijan mielessä tapahtuvaan rakentumiseen, jolloin maailma rakentuu hänen mieleensä tekstin välityksellä. Sen sijaan rakentaminen viittaa esimerkiksi tekijän eli kirjailijan tekemään työhön tämän rakentaessa maailmaa ideoiden, mielikuvituksen ja tekstin avulla. Toisaalta rakentaminen voi toki tapahtua myös lukijan mielessä eikä se aina ole täysin tietoista, sillä mielikuvitus voi lisätä kuviteltuun maailmaan elementtejä lukijan mielessä. Myös kirjailija voi keksiä uusia elementtejä maailmaan ilman aktiivista maailman rakentamista. Hyödynän tutkielmassa aiempaa fantasiakirjallisuuden ja erityisesti fantasiamaailmoihin keskittyvää tutkimusta eli muun muassa Attebryn, Mendlesohnin ja Wolfen tekstejä. Tekstianalyysin pohjalta hahmotan, miten teoksen maailma rakentuu tekstissä niin rakenteina kuin prosessinakin. Käsittelen maailmojen rakentumista omana erillisenä ilmiönään sen pohjalta, miten

teksti maailmaa ilmentää. Osa fiktiivisen maailman rakentumista ovat myös fantasian genre-konventiot, sillä ne ilmenevät osana maailmaa.

Lähestyn maailmaa nimenomaan fiktiivisenä maailmana, joka ilmenee synkässä goottilaisessa fantasiaromantiikassa. Lopputulos on väkisinkin riippuvainen siitä, millaisessa maailmassa ja tilassa itse olen ja elän, sillä lukija luonnollistaa lukemaansa skeemojensa avulla. Esimerkiksi kirjassa ei tarvitse ilmaista, millainen ihminen on, sillä lukija voi olettaa, että ihminen on tietynlainen olento myös fiktiivisessä maailmassa. Kognitiivinen kirjallisuudentutkimus usein käsittääkin kuvitteellisen realistisen omaiseksi (Roine 2016, 18). Tietyn kirjan maailmankuva kuitenkin rakentuu muiden elementtien, kuten tapahtumapaikkojen kuvailun, kautta lukijan mieleen lukukokemuksen aikana. Esimerkiksi *One Dark Window* -romaanissa linnaa ja muita rakennuksia kuvaillaan tarkemmin kuin vain kertomalla, että kyseessä on linna tai rakennus, jolloin lukijan kuva kirjan fyysisestä tilasta tarkentuu hänen mielessään.

Taikuus on oleellinen osa fantasiakirjallisuutta, ja tämä pätee myös *One Dark Window* -romaanissa. Taikuuden määrittelen sellaiseksi osaksi maailmaa, mitä ei juurikaan voida luonnollistaa, sillä oikeasta maailmasta ei löydy juurikaan mitään vastaavaa. Taikuus siis vaatii enemmän sääntöjä ja lainalaisuuksia. Toisaalta taikajärjestelmiä voidaan silti hyödyntää muiden elementtien rakentamisessa. Sen avulla voidaan esimerkiksi tuoda ilmi maailman kulttuuria tai muuten lisätä ymmärrystä fantasiamaailmasta.

## 2 Synkän goottilaisen romanttisen fantasiakirjan maailman rakentuminen

Fantasia on eskapistista kirjallisuutta, jossa saattaa esiintyä esimerkiksi velhoja, lohikäärmeitä tai taikamiekkvoja. Fantasia on tarinankerrontaa, joka voi epämimeettisesti hyödyntää perinteisempää tarinankerrontaa, jota esiintyy muun muassa eepoksissa, kansantaruissa, romantiikassa ja myyteissä. Fantasia kuitenkin tarvitsee mimesistä toimiakseen tehokkaasti. (Attebery 1992, 1, 4.) Fantasiakirjallisuuden määrittelyyn löytyy erilaisia tapoja ja teorioita. Tuskin yksikään niistä on kuitenkaan tyhjentävä määritelmä, joka kattaisi kaiken fantasiakirjallisuuden. Fantasiakirjallisuuden alle käsitetään nykyään myös hyvin monenlaisia tarinoita, jolloin näiden alakategorioidenkin määrittely voi olla tärkeää ja oleellista.

Fantasian käsite muuttuu jatkuvasti eikä tiukkoja rajoja voida siis vetää. Tavallaan fantasian vastakohtana voidaan kuitenkin pitää todellisuutta, mutta ei voida vain yksinkertaisesti sanoa, etteikö fantasiaa olisi todellisuudessa, sillä voihan ajatella, että fantasia tulee todeksi lukijan mielessä. (Allen 2006, 8, 10.) Fantasian tapahtumat ovat tarinan sisäinen todellisuus. Toisaalta fantasiaan yleensä liittyy vahvasti meidän todellisuudessamme mahdottomiin asioihin. Fantasian peruselementtinä voikin pitää todellisuudessa mahdottomia ilmiöitä, kuten taikuutta tai taikaolentoja. Nämä kuitenkin yleensä luodaan lukijalle ja tuodaan ilmi selkeästi, jolloin muiden kuin fantasiaelementtien rakentaminen voidaan jättää tarpeen mukaan vähemmälle tekstissä. *One Dark Window* -romaanissa esiintyy niin taikaolentoja kuin myös taikuutta. Taikaolentojen lisäksi taikuutta voidaan käyttää välineiden avulla. *One Dark Window* -romaanin tapauksessa nämä välineet ovat kortteja, joiden käyttäjä pystyy hyödyntämään käyttämänsä kortin taikaa.

Tolkien käsitteli fantasiaa käyttäen termiä keijukaistarinat (engl. *fairy stories*). Tolkien määritteli keijukaistarinoille neljä tärkeää elementtiä. Ne ovat fantasia (engl. *fantasy*), toipuminen (engl. *recovery*), pako (engl. *escape*) ja lohtu (engl. *consolation*). Fantasia on sen seuraus, että luodaan jotain, mikä ei ole maailmassamme, mutta jonka koostumus on kuin maailmamme. Fantasia tuo mukanaan toipumisen, joka auttaa avaamaan silmämme oikealle maailmalle. Fantasia tuo myös mukanaan paon, mutta Tolkien ei missään nimessä viittaa tällä pelkurimaiseen pakenemiseen eli halventavassa sävyssä eskapismiin, vaan hän korostaa, että pako auttaa meitä henkisesti pakenemaan oikean maailman rumuutta ja pahuutta. Fantasia tuo myös lohtua usein onnellisen lopun myötä. (James 2012.) Voidaan siis todeta, että fantasiakin on vahvasti kytköksissä todellisuuteen.

Tolkienin *Taru sormusten herrasta* määrittelee vahvasti modernia fantasiaa. Erityisen tärkeänä voidaan pitää sitä, että Tolkien normalisoi sekundaarisen maailman ylipäätään ideana. Tolkien korosti sitä, että fantasia ja mielikuvitusmaailmat eivät ole ainoastaan lapsille. Tolkienin teksteistä on myös tullut ilmi se, että fantasian kautta voidaan nimenomaan tarkastella oikeaa maailmaa. Esimerkiksi Tolkienin teoksissa kuvattu pelko voidaan liittää oikean maailman sotilaiden pelkoon keskellä sotaa ja kaaosta. (James 2012.) Samoin *One Dark Window* -romaanin maailman epäreiluus voidaan mieltää ikään kuin kritiikkinä oikean maailman epäreiluuteen.

Kun puhutaan erityisesti synkän goottilaisen romanttisen fantasiakirjan maailman rakentumisesta, on oleellista huomioida erityisesti ne elementit, jotka tekevät mahdollisesti maailmasta kin synkän. On tärkeää myös pohtia, vaikuttaako esimerkiksi tarinan romantiikka maailmaan. Entä miten goottilaisuus näkyy tarinassa?

## 2.1 Fantasiamaailman rakentuminen

Maailmojen rakentumiseen viitataan usein englanninkielisessä kirjallisuudessa termillä *world building*. Tästä aiheesta löytyy tutkimuskirjallisuutta, jota pyrin hyödyntämään sopivilta osin omassa tutkielmassani. Maailmojen rakentamisen tutkimukseen usein liitetään muun muassa luonnollistaminen, joka kuvaa sitä, miten lukija tai tekijäkin eli tässä tapauksessa kirjailija usein täydentää luettua omalla ymmärryksellään ja omilla skeemoillaan, jotka kytkeytyvät oikeaan maailmaan ja kokemuksiin siitä.

Fiktiivisten maailmojen rakentumisen historia voidaan alkujaan liittää unelmointiin (Wolf 2012, 1). Tietoiseen maailman rakentamiseen siirtyminen voidaan sijoittaa 1930-luvulle. Tästä voidaan esimerkiksi kiittää Tolkienia, joka korosti maailman keksimistä pelkän juonen keksimisen sijaan. Tolkien siis ajatteli, että juonen suunnittelun lisäksi irrallisena prosessina tulisi keksiä ja luoda maailma. Maailman rakentuminen ja rakentaminen voidaan kuitenkin mieltää joko rakenteiksi tai prosesseiksi. Maailman rakentuminen on lukijan näkökulmasta toimintaa, jonka avulla hän hahmottaa ja tulkitsee tekstin tuottamaa maailmaa. Maailma rakentuu myös käyttäjän eli lukijan mielikuvitusta työkaluna käyttäen. Roinen mukaan teksti ei välitä lukijalle ainoastaan narratiivia, vaan teksti on kerronnallisuuden lisäksi simulaatiivista. Yhden käsityksen mukaan maailman rakentaminen on narratiivista kommunikaatiota. Maailman rakentuminen on fyysisen tilan mallin lisäksi työkalu, jolla voidaan välittää ideoita toisille. (Roine 2016, 17, 19, 29, 33.) Sekä lukijalla että kirjailijalla on siis rooli fantasiamaailman rakentamisessa. Rakentaminen kuitenkin alkaa eri lähtökohdista. Kirjailija luo maailman

ikään kuin tyhjästä mielikuvituksensa ja kokemuksiensa pohjalta. Maailmaa ei siis ole ennen kuin kirjailija keksii sen. Lukija sen sijaan tulkitsee sanoja, jotka luovat maailman tämän omien ajatusten suodattamana ja mielikuvituksen avulla. Maailma kuitenkin on olemassa jo tekstin kautta kaikille, jotka ovat tekstin jo lukeneet. Fantasiakirjailijan kirjoitusprosessi saattaa myös erota useiden muiden genrejen kirjailijoiden prosessista sen myötä, että prosessiin usein sisältyy erillisenä prosessina maailman luominen.

Maailman rakentaminen ei aina ole edes tekijälle tietoinen asia. Jo pienet lapset rakentavat majoja tyynyistä ja peitoista ja teeskentelevät sen olevan jotain muuta kuin se todellisuudessa on (Wolf 2012, 3). Idea fantasiamaailmasta saattaa syntyä kirjailijan mielessä ilman tietoista pyrkimystä sen luomiseen. Lukija taas luonnollistaa fantasiamaailmaa tahtomattaankin. Näin lukija filttöi maailman omien tietojensa ja kokemustensa avulla. Tämän voi käsittää esimerkiksi sen ajatuksen kautta, että pieni lapsi voisi sanoa päästäistä pitkäkuonoiseksi hiireksi, sillä hän ei tiedä, mikä on päästäinen. Samoin aikuinen lukija voi todeta, että fantasiamaailmassa kuvattu matelijaolento on liskon kaltainen, sillä se on hänen lähin kokemuksensa vastaavasta. Näin luonnollistaminen täydentää fantasiamaailmaa ja mahdollistaa maailman luomisen narratiivin kautta ilman, että tekstistä tulee kertovan tietokirjan kaltainen. Tällä tarkoitan sitä, että kirjassa ei selitetä lukijalle perinpohjaisesti sitä, millainen kukka on, sillä lukijalla on varmasti riittävä käsitys siitä, millainen kukka voi olla. Niinpä todellisuuden pohjalta myös joitain fantasiamaailman fiktiivisiä elementtejä, kuten esimerkiksi taianomaista kasvillisuutta, voidaan ymmärtää helpommin ilman turhan tarkkaa tai laajaa selitystä.

Kaikki fiktiota kirjoittavat rakentavat fiktiivistä maailmaa, vaikka he kutsuisivatkin sitä tarinan ympäristön tai miljöönn luomiseksi. Tarinan maailma voi olla pienikin. Se voi olla vaikkapa vain kaapin kokoinen. Toisaalta myös kokonaisen universumin kokoinen fantasiamaailma on mahdollinen. (Vandermeer 2018, 211.)

On tärkeää erottaa maailma (engl. *a world*) narratiivista (engl. *a narrative*). Ne ovat toisistaan irrallisia elementtejä. Narratiivi kuitenkin on keino, jonka kautta maailma koetaan ja kerrotaan. (Wolf 2012, 11.) Narratiivin avulla kirjailija pystyy välittämään maailman myös muille. Sen sijaan lukija tarvitsee narratiivin kokeakseen fiktiivisen maailman. Narratiivin lisäksi maailman rakentamiseen tarvitaan kuitenkin luonnollistamista niin kirjailijalta kuin lukijalta.

Fiktiivistä maailmaa tutkittaessa voidaan pohtia, miten se on meille annettu tai miten lukija voi olla yhteydessä tähän maailmaan. Voidaan todeta, että lukija kohtaa maailman tekstin eli



narratiivin avulla. Siispä maailma menee valikoinnin läpi ennen kuin se esitetään lukijalle, sillä lukija näkee maailmasta vain sen osan, joka on valikoitu tärkeäksi tietyn kertomuksen kannalta. (Steinby 2013; 68, 70.)

Tolkien on käsittänyt prosessin ja prosessin tuotoksen erottamattomina toisistaan. Tätä käsitystä kuvaa englanninkielinen substantiivi *subcreation*, jonka voisi suomeksi kääntää rinnakkaisluomiseksi. Kielen Tolkien taas käsitti keinona, jolla toteuttaa rinnakkaisluominen. Luotuun sekundaariseen maailmaan voi niin sanotusti astua sisälle mielensä avulla. Lukija on sekundaarisessa maailmassa mielensä avulla niin kauan, kunnes epäusko vetää hänet takaisin primääriseen maailmaan. (Wolf 2012, 24.) Esimerkiksi jokin oikeasta maailmasta muistuttava vertauskuva saattaa rikkoa tarinan illuusion.

Usein sekundaarisesta maailmasta mielenkiintoisen tekee myös sen yhteys primääriseen maailmaan eli maailmaan, jossa elämme ja jonka pohjalta luonnollistamme sekundaarisen maailman. Esimerkiksi kirjailijan on tärkeää luoda vähintäänkin tunteellinen todellisuudentunne lukijalle. (Wolf 2012, 153.) Fantasiamaailmaan sijoittuva tarina saattaa esimerkiksi ottaa kantaa oikean maailman asioihin tuomalla esille samankaltaisia ongelmia, mitä näkyy oikeassa maailmassa. Esimerkiksi epäreilu oikeusjärjestelmä saattaa luoda todellisuudentunteen jollekin lukijalle, vaikka se sijoittuukin fiktiiviseen maailmaan, sillä se saattaa herättää ajatuksia oikeasta maailmasta. *One Dark Window* -romaanissakin voidaan ajatella, että taikuutta hallitsevat hahmot kokevat vääryyttä ja epäoikeudenmukaisuutta, koska kirjan maailmassa vallitsee epäreilu oikeusjärjestelmä, joka suosii heitä, joilla ei ole infektiota myötä tulleita taikakykyjä. Kirjan maailmassa taikuus ja erityisesti sen omaaminen ja käyttö ovat pääasiassa kiellettyjä.

Fantasiaa voidaan tietyissä tapauksissa kuvailla immerssiiviseksi fantasiaksi. Immersiivinen fantasia usein sijoittuu maailmaan, joka toimii kaikilla tasoilla täydellisen eli kaiken kattavan ja todentuntuisen maailman kaltaisena. Immersiivistä fantasiaa voidaan pitää niin sanotusti sekä mimesiksen peilinä että sen ytimenä. Mimesiksen avulla kirjailija pyrkii saamaan lukijan unohtamaan, että teksti on vain kieltä. Tärkeää on myös se, että kirjailija onnistuu luonnollisesti tuomaan kaiken tiedon lukijan saataville ilman, että tekstistä tulee tietokirjamainen. (Mendlesohn 2008; 59, 70.)

Maailma rakentuu kokemisen kautta. Usein maailma välittyykin lukijalle fiktiivisen maailman sisäisen hahmon eli kyseisen maailman kokijan kautta. Myös tila ja aika ovat oleellinen osa maailman rakentumista. Tarinan tapahtumat sijoittuvat kirjan maailman sisäiseen fyysiseen tilaan, joka on osa maailmaa, ja aikaan, joka on myös vahvasti kytköksissä maailmaan.

Maailman rakenteen osia ovat myös esimerkiksi luonto, kulttuuri, kieli, mytologia ja filosofia. Luonto ei kuvaa vain eläimiä ja eliöstöä, vaan se viittaa myös fysiikan lakeihin, jotka usein muistuttavat meidän maailmamme eli primäärisen maailman fysiikan lakeja. Sekundaarisen maailman kulttuuri kytkeytyy läheisesti luontoon, mutta myös maailman historia vaikuttaa siihen. Kieli taas liittyy läheisesti kulttuuriin. Mytologia tarkoittaa sitä, miten kulttuuri selittää ympäröivää maailmaa eli tässä tapauksessa sekundaarista maailmaa. Filosofia ei ainoastaan viittaa hahmojen ideologioihin ynnä muihin sellaisiin, vaan se viittaa myös siihen, millaisia ajatuksia kirjailija pyrkii maailman kautta välittämään. (Wolf 2012, 154–155.) Subjektiivisen tulkinnan takia maailma ei ikinä ilmene kaikille samalla tavalla. Kirjan tekstin ei tarvitse sisältää aivan kaikkea viimeistä yksityiskohtaa myöten. Sen sijaan maailma rakentuu ikään kuin malliksi, jossa tietyt elementit esiintyvät. (Vandermeer 2018; 211, 213.) Jos kirjaan sisällyttäisi jokaisen pienenkin yksityiskohtan maailmasta, lopputulos olisi todennäköisesti teos, jossa käytäisiin läpi kaikki fysiikan laeista maailman jokaisen kulttuurin piirteeseen. Tällainen teos ei enää palvelisi tarkoitustaan, joten on tärkeämpää luoda maailman rajat, jolloin lukija voi täyttää tyhjät kohdat luonnollistamalla.

*One Dark Window* -romaanin minäkertojana ja kokijana on pääasiassa Elspeth, mutta myös muiden hahmojen kokemukset välittyvät esimerkiksi dialogin ja eleiden kautta. Maailma kuitenkin suodattuu Elspethin kautta, jolloin kaikkea ei voi tulkita täysin objektiivisena. Siispä kirjan kertojakin vaikuttaa maailman rakentumiseen tai vähintäänkin siihen, miten se välittyy lukijalle.

Kirjailija Rachel Gillig on itsekin todennut, että on tyytyväinen siihen, että valitsi Elspethin kirjan kertojaksi. Näin lukija ja kirjailija pääsevät paremmin Elspethin pään sisään. Kirjailija kuitenkin harkitsi kolmattakin persoonaa kertojalle, sillä silloin maailman rakentaminen on usein helpompaa. Minäkertojan kokemus voi jäädä siinä mielessä suppeaksi. (Upperpen 2022.)

Tapahtumapaikkaa voidaan lähestyä esineellisenä ympäristönä eli fyysisenä tilana, johon kertomuksen tapahtumat sijoittuvat. Vaikka se voikin olla oikea paikka, kuten Lontoo, ympäristö voi myös olla enemmän tai vähemmän reaalisen kaltainen. Tällaista vähemmän tutunomaista tilaa voidaan kuvailla esimerkiksi vertaamalla sitä oikeaan maailmaan tai oikeassa maailmassa oleviin asioihin. Ympäristö voi myös luoda edellytyksiä kertomukselle. Esimerkiksi myrsky saattaa sopia hyvin kohtaukseen, jossa goottilaisen kauhuromaanin päähenkilö on ahdingossa. (Steinby 2013, 78–80.)

Fyysisenä tilana toimii kylä nimeltä Blunder, jossa hahmot asuvat. Myös linna, jota kutsutaan Kiveksi (engl. *Stone*), toinen linna, jota kutsutaan linna Marjakuuseksi (engl. *Yew Castle*), ja läheinen metsä ovat osa maailman fyysistä tilaa. Kirja kuitenkin sijoittuu rajattuun fyysiseen tilaan ja yhden yhteisön sisälle. Yhden yhteisön sisälle sijoittuminen näkyy myös siinä, että vain tämän yhteisön kulttuuri tulee esille kirjassa.

Fyysiseen tilaan vaikuttaa myös esimerkiksi sumu, jota kirjan hahmot välttelevät. Samoin suurin osa hahmoista välttelee metsää Metsänhengen takia. Sekä sumu että Metsänhenki (engl. *Spirit of the Wood*) jäävät hieman etäisiksi ilmiöiksi, jotka muistuttavat oikean elämän uskonnon ilmentymiä. Tällä tarkoitan sitä, että ne jäävät niin kirjan hahmoille kuin lukijallekin mystiseksi olennoiksi ja ilmiöiksi, joista ei ole tarpeeksi tietoa, että niitä pystyisi täysin ymmärtämään. Ne ovat silti todellisia ja vaikuttavat myös fyysiseen tilaan kulttuurin ja uskomusten lisäksi. Sumu esimerkiksi estää hahmoja lähtemästä Blunderista. Samoin se estää ketään pääsemästä Blunderiin, ja näin asiat ovat olleet tarinassa jo pitkään. Blunder on siis eristetty tila, jolloin myös sen asukkaat ovat eristetty yhteisönä muista yhteisöistä.

”It’s the Spirit of the Wood,” Ravyn replied. - My aunt had told me many stories about the Spirit of the Wood. She’d said the Spirit could take the form of animals, but never an exact replication. There was always something *other* about the animals the Spirit pretended to be. Their bones were too long—their teeth too jagged. - Their eyes too knowing. - My gaze darted across the mist. But the doe and her fawn were gone. ”Do you think,” I whispered to Ravyn’s back, ”if we manage to collect the Deck—to lift the mist—that the Spirit will remain in Blunder?” - The Captain pondered this. ”*The Old Book* says magic sways, like salt water on a tide. I believe the Spirit is the moon, commanding the tide. She pulls us in, but also sets us free. She is neither good nor evil. She is magic—balance. Eternal.” - The Nightmare whispered behind my eyes, his claws sharp. *But the Spirit was neglected, no matter her plea. The Rowans erased her, as they once did to me. But she keeps her own time, and I keep a long score.* (*One Dark Window*, 198.)

Näin maailma rakentuu myös hahmojen välisen keskustelun kautta. Esimerkiksi edeltävässä lainauksessa lukija saa tietää lisää Metsänhengestä sekä sumusta. Nämä myös osaltaan luovat synkkiä kauhuelementtejä kirjan maailmaan. Toisaalta myös Painajainen paljastaa jotain itseltään ja samalla kertoo silti Metsänhengestä.

Ympäristöä eli hahmoja ympäröivää fyysistä maailmaa kuvaillaan yhtä lailla kirjan tekstissä. Esimerkiksi arkkitehtuuri tulee esille lukijalle kuvailun kautta. Näin lukija pystyy rakentamaan mielessään kuvan siitä, millainen ympäristö kohtauksessa on. Usein kuvailussa hyödynnetään useampaa aistia, mutta erityisesti näköaistiin yhdistettävä kuvailu luo lukijan mieleen kuvan kirjan maailman sisäisestä fyysisestä tilasta.

I smelled leather and wood and cloves, warm, rich, old. I fought the urge to walk the corridors on tiptoe, my echo so unusual against the castle walls it might have been a specter tucked away behind tapestries, lingering along the long corridors. - The Nightmare's wakefulness was stirred by the strange, aged stone. I could feel the flutter of his consciousness—curiosity. I followed Morette and Jespyr up a second winding staircase. I ran my hand along the stonework, smelling the cherrywood banisters, watching the fading sunlight cast itself on thousands of tiny dust particles. - The staircase led us to a balcony, laden with books, and a wide entryway. The doors, wood and engraved with designs I did not understand, looked extremely heavy. They stood ajar. Morette did not bother to knock, her shoulders flexing as she pushed them open. - Evening light poured into the wide room from a row of arched windows. Ceiling-to-floor shelves filled with candles, plants—alive or dried—and books covered all four walls, save in front of the windows. A partition, painted with the yew tree insignia, kept me from seeing much of the bed. - Fenir Yew sat at the long chestnut table in the center of the room, poring over scattered parchment. (*One Dark Window*, 174.)

Moni asia on tehty puusta, ja tavallaan tämän kautta ympäristö luo maanläheistä kuvaa ja tunnelmaa. Kirjojen ja hyllyjen kuvailu taas viittaa sivistykseen ja tiedon arvostukseen. Kaartuvat ikkunalinjat ja korkeat kirjahyllyt kynttilöineen taas luovat ehkäpä hieman viktoriaanisen kuvan lukijalle. Myös kuvaillut vaatteet viittaisivat meidän maailmassamme historialliseen aikaan. Vaatteita kuvaillaan esimerkiksi seuraavasti: ”--carrying a bundle—tunic, jerkin, cloak, leggings, and boots. Wool, linen, and leather—all black.” (*One Dark Window*, 190.) Myös vaatteiden kerrotut materiaalit luovat yhtenäistä maanläheistä tunnelmaa luonnonmukaisuudellaan. Kuvaillut vaatteet taas tuovat mieleen ehkäpä jopa tyyppillisen keskiaikaistyyllisen fantasiamaailman vaatetuksen.

Narratiivi määrittelee maailman ja sen, miten sitä jäsennetään. Usein maailma suunnitellaankin narratiivia varten. Jotkut tarinat seuraavat vain yhtä narratiivin juonta, mutta usein tarinat koostuvat useista juonista, jotka nitoutuvat verkkomaisesti yhteen. Näin narratiivi saattaa luoda esimerkiksi sekundaarisen maailman historiaa. On myös mahdollista, että juonet eivät nitoudu yhteen, vaikka niitä olisi useita. Tällöinkin ne kuitenkin rakentavat maailmaa omista lähtökohdistaan. (Wolf 2012; 154, 198–199.)

On myös tärkeää, että narratiivin ulkopuolellakin vähintäänkin tekijä eli kirjailija ymmärtää maailmaa ja sen rajoja. Rachel Gillig esimerkiksi loi kirjoittaessaan ja editoidessaan kirjaa säännöt ja rajat taikajärjestelmälle, jotta siitä ei tulisi liian sekava ja epämääräinen lukijalle (UpperPen 2022). Usein lukijat arvioivat fantasiamaailmaa ja saattavat esimerkiksi kerätä kirjan tiedot yhteen paikkaan. Tämän takia on tärkeää, että myös kirjailija koostaa itselleen

jonkinlaisen tietopankin, josta hän voi tarkistaa maailman yksityiskohtia. Tämä myös mahdollistaa kokonaisvaltaisemman, loogisen ja yhtenäisen maailman rakentamisen. (Wolf 2012, 201.)

On tärkeää, että sekundaarisen maailman taikaa pidetään yllä myös sanatasolla. Esimerkiksi Tolkien kuvailee Gandalfin ilotulituksia pikajunan kaltaisiksi ja kertoo Samwisen lempiruoan olevan *fish & chips* -annos. (James 2012.) Näin lukija havahtuu siitä, että tarina on pelkkä illuusio eikä oikea, sillä yllä olevissa esimerkeissä lukijaa muistutetaan oikeasta maailmasta eli todellisuudesta.

Joe Abercrombien teos *The Heroes* käsittää pääasiassa yhden taistelun, ja tapahtumat sijoittuvat suurimmaksi osaksi yhteen laaksoon rajatun ajan sisälle. Abercrombie itsekin koki tämän takia kartan tärkeäksi osaksi luomaan todellisuuden tuntua niin kirjoittaessa kuin lukiessakin teosta. Kartat ovatkin usein tyypillinen elementti eeppisissä fantasiateoksissa. (Vandermeer 2018, 227–230.) Useissa fantasiakirjoissa maailmaa rakentaa myös kuvitus. Monista kirjoista löytyy esimerkiksi kartta, joka toimii ikään kuin visuaalisena apuvälineenä. *One Dark Window* on tässä kuitenkin poikkeus, sillä alueen hahmottaminen jää lukijan mielikuvituksen varaan.

Tapahtumapaikat ovat tärkeä osa maailman rakentumista, sillä niiden kautta lukija näkee maailmaa. Hyvässä maailmassa tapahtumapaikat sopivat yhteen ja maailma ilmenee johdonmukaisena ja loogisena. Jopa absurdit sekundaariset maailmat, kuten Ihmemaa *Liisa Ihmemaassa* -teoksesta noudattavat tiettyä logiikkaa. Myös syy- ja seuraussuhteet ovat tärkeä osa loogisen maailman rakentumista, sillä ne mahdollistavat esimerkiksi uskottavan historian rakentamisen sekundaariselle maailmalle. Myös yksityiskohdilla on väliä. Esimerkiksi Rowlingin Harry Potter -kirjoissa hevoskotkia ei kuvailla viimeistä yksityiskohtaa myöten, mutta niiden toiminta kuvaillaan niin, että lukija uskoo olennon olevan oikea ja toimivan siten kuin narratiivi kertoo. Sekundaarisen maailman tulee olla tässä mielessä jonkinlaisessa suhteessa oikeaan maailmaamme. Fyysisen ympäröivän maailman tulee myös vaikuttaa tavalla tai toisella hahmojen menneisyyteen ja nykyhetkeen, jotta se voidaan käsittää onnistuneesti rakennetuksi maailmaksi. Maailman tulee myös reflektoida omaa maailmaamme, mutta sen tulisi myös poiketa oikeasta maailmasta. Kun maailmassa on tarpeeksi samankaltaisuuksia oikeaan maailmaan, on myös helpompi tuoda ilmi eroavaisuuksia. (Vandermeer 2018, 220–224.)

## 2.2 Alagenre ja maailma

Dark fantasy terminä on lähtökohtaisesti kategoria, jonka avulla kustantajat ja kirjakaupat voivat lajitella kirjoja. Se voidaan kuitenkin määritellä fantasiaksi, jossa on kauhun elementtejä. Kuitenkin yliluonnolliset, esimerkiksi aaveisiin ja vampyyreihin, keskittyvät paranormaalit tarinat eivät lukeudu tämän termin alle, vaikka näitä elementtejä voidaankin tavata myös DF-tarinoissa. (Kaveney 2012.) Suomeksi termi kääntyy usein joko synkkäksi fantasiaksi tai mustaksi fantasiaksi. Itse käytän tässä tutkielmassa termiä synkkä fantasia senkin takia, että se käännökseenä vastaa enemmän englanninkielistä termiä. *One Dark Window* -romaanissa on monia kauhun elementtejä. Joissain kohdissa esimerkiksi rajallisen ajan ja lopun tunne isossa osassa. Lopun odotus luo siis kauhunomaista tunnelmaa. Myös ympäristön ja toiminnan kuvailussa, kuten veren kuvailussa, luodaan kauhunomaista tunnelmaa. Esimerkiksi verta kuvaillaan seuraavasti: ”Elsbeth ran her fingers against the bars, dried blood caked under her fingernails.” (*One Dark Window*, 391.) Kauhuelementit rakentuvatkin pitkälti kuvailun kautta.

Goottilainen fiktio on usein täynnä kauhua. Muun muassa Mary Shelley'n Frankenstein-teoksen hirviö on muodostunut eräänlaiseksi goottilaisen kirjallisuuden määritteeksi. Myöhemmin muitakin hirviöitä, kuten Bram Stokerin vampyyria Draculaa, on kuvailtu goottilaisen kirjallisuuden hirviöksi. (Roberts, Adam 2012.) Hirviöt ovat siis goottilaisen fiktion yksi tärkeimmistä elementeistä. Goottilaisuus näkyy maailman rakentumisessa, kuten Elspethin eli päähenkilön pään sisällä elävässä Painajaisessa, joka osaltaan luo taikuutta ja sen lainalaisuuksia maailmassa. Painajainen pyritään kuvaamaan nimenomaan hirviönä, joka elää Elspethin pään sisällä. Kun Painajainen ottaa vallan Elspethistä, myös Elspethiä kuvaillaan kuin hirviötä voisi kuvailla: ”Elsbeth unfolded herself from the dungeon floor. When she stood, her spine curled, as if bent.” (*One Dark Window*, 390.) Myös keltaiset silmät ovat yksi tapa kuvailla Elspethiä hirviönä silloin, kun Painajainen on vallassa ja kontrolloi tämän kehoa. Häntä kuvaillaan myös kissamaiseksi, kun Painajaisen keltaiset silmät ikään kuin ilmestyvät hänen omien silmiensä tilalle.

Synkässä fantasiassa ja goottilaisessa fantasiassa on yhteneväisyyksiä. On kuitenkin tärkeää huomata, että ne eivät aina esiinny yhdessä edes fantasiagenren alla. *One Dark Window* on kuitenkin yhdistelmä molempia. Kauhuelementit tulevat erityisesti esiin tunnelmassa ja fyysisen tilan kuvailussa. Toisaalta myös maailmassa itsessään on tietynlaisia kauhuelementtejä. Esimerkiksi hahmot ovat ikään kuin lukittuina tietyn kylän rajojen sisälle, mikä voi johtaa ikään kuin ahtaan paikan kammoa muistuttavaan tunnelmaan. Myös sumu ja Metsänhenki

tuovat mukanaan kauhunomaista vaikutelmaa maailmaan ja sen elementteihin. Goottilaiset elementit tulevat esille erityisesti Painajaisen kautta, mutta myös kirjan luoma fyysinen tila luo vaikutelman goottilaisesta romaanista esimerkiksi ympäristön kuvailun kautta. Molemmat alagenret, mutta erityisesti goottilainen fantasia, tulevat kuitenkin esille myös narratiivin ulkopuolella kirjan kannen avulla. Kirjan kansi on synkkä ja luo kirjan tunnelmaa jo ennen kuin lukija ehtii aloittaa tarinan lukemisen.

Romantiikka ja fantasia ovat kulkeneet niin sanotusti käsi kädessä pitkään ja ainakin siitä lähtien kuin Guineverestä ja Lancelotista on kirjoitettu. Romanttinen fantasia perustuu vahvasti fantasian genrekonventioihin, mutta romanttisen fantasian oleellisena piirteenä on se, että tarinassa on tärkeä ja isossa roolissa oleva romanttinen sivujuoni. Fantasiaromantiikka sen sijaan nojaa vahvasti romantiikan genrekonventioihin, kuten onnelliseen loppuun, mutta tämän alagenren teoksista löytyy fantasian elementtejä muun muassa miljöön kautta. Romantasia ei siinänsä ole siis uusi ilmiö, mutta kyseinen termi on uusi. (Cuthbert & McAlister 2024.)

Romantasia genrenä tarjoaa mahdollisuuden uppoutua fantasia- ja romantiikkatrooppeihin, jotka nitoutuvat yhteen huomaamattomasti. Usein romantasiassa vastapuoli esiintyy aluksi vihollisena tai ainakin vastustajana. (Moldrem 2024; 2, 6.) Myös *One Dark Window* -romaanissa Elspeth näkee Ravynin aluksi ikään kuin vihollisena tai ainakin henkilönä, johon hän ei voi luottaa. Heidän suhteensa alkaa kehittyä yhteistyön seurauksena.

Romantasia on vuoden 2023 lopulla todettu kirjamarkkinoiden suurimmaksi ilmiöksi aikoihin. Otava kuvailee romantasiaa erityisen eskapistiseksi fantasiaksi, jossa romantiikka on vahvasti läsnä. (Otava 2023.) *One Dark Window* -romaanin kohdalla romantiikka on iso osa tarinaa, vaikka romantiikan lisäksi kirjassa tapahtuu paljon ylipäätään fantasiagenrelle tyypillisiä asioita, jotka eivät aina ole suoranaisesti kytköksissä henkilöiden välisiin romanttisiin tunteisiin. Elspethillä on oma rakkaudesta irrallinenkin tarina, mutta myös hänen rakkaustarinansa Ravynin kanssa on silti isossa roolissa tarinan kannalta. Kun rakkaustarina alkaa kehittyä tarinan edetessä, se nitoutuu yhä enemmän myös Elspethin omiin konflikteihin.

Romantiikka joissain kohtauksissa määrittää sitä, mitä osia maailmasta näemme. Esimerkiksi romantiikan myötä lukija oppii, miten maailman seurustelunormit toimivat. Näin romantiikka rakentaa erityisesti kulttuurista osuutta maailmassa. Toisaalta Ravynin tunteet esimerkiksi saavat aikaan sen, että hän näyttää Elspethille itselleen tärkeitä paikkoja. Ilman näitä tunteita lukija ei välttämättä näkisi näitä fyysisiä tiloja, jotka osaltaan myös rakentavat maailmaa.

Yksi esimerkki tällaisesta tilasta on kammio, jonka Ravyn näyttää Elspethille ja joka saa Elspethin näkemään näkyjä, jotka sen sijaan kytkeytyvät maailman historiaan.

Maailman voidaan myös ajatella rakentuneen narratiivia varten, jolloin koko maailman rakentumisen yhtenä lähtökohtana on romantasian eli romanttisen fantasian elementit. Yhtä lailla on mahdollista, että on tapahtunut molempia. Kirjailija on saattanut kehittää maailmaa narratiivin myötä sekä kehittää narratiivia maailman kanssa yhteensopivaksi.



### 3 Taikuus maailman rakentumisen osana ja elementtinä

Taikuutta ei voi luonnollistaa oikean maailman kautta, sillä vastaavaa ei löydy oikeasta maailmasta. Tämän takia taikuuden määrittely vaatii enemmän sääntöjä ja lainalaisuuksia. Taikuus ei myöskään ilmene jokaisessa fantasiateoksessa samalla tavalla. Taikuus saattaa ilmentyä abstraktina ilmiönä, jota oikeassa todellisuudessa ei ole, tai se saattaa näkyä olentoina tai niiden kautta. Esimerkiksi lohikäärme ei aina ole täysin samanlainen taikaolento. Kirjassa pitää siis tuoda ilmi ne yksityiskohdat, jotka tekevät kirjan elementeistä juuri sen kirjan maailmaan kuuluvat. Esimerkiksi hirviöllä voidaan viitata monenlaiseen olentoon. Siksi on tärkeää, että kirjassa määritellään jonkinlaiset rajat mahdolliselle ja mahdottomalle. Fantasiakirjan kohdalla lukijan on mahdotonta itse päätellä, mikä on mahdollista kirjan maailmassa. Kaikissa fantasiakirjoissa ei suinkaan ole lohikäärmeitä, joten lukija voi olettaa, ettei niitä ole kirjan maailmassa, ellei niistä kerrota lukijalle. Sama pätee taikuuteen eikä vain taikaolentoihin. Toisaalta taikuuttakin on monenlaista. Esimerkiksi taikuutta saatetaan joissain fantasiamaailmoissa harjoittaa vain taikasauvojen avulla. Osassa näistäkin maailmoista kuka tahansa ei kuitenkaan pysty käyttämään taikasauvaa tehokkaasti. Siispä säännöt ja rajat on erityisen tärkeää määritellä maailman fantasiaelementtien kohdalla.

Tolkienin mukaan keijutarinoiden tulisi ottaa itsensä tosissaan. Erityisen tärkeää on se, että ne ottavat taikuutensa tosissaan. (James 2012.) Keijutarinoilla viitataan tässä kohtaa fantasiatarinoin. Taikuudella voidaan viitata niin tarinoiden taianomaisuuteen kuin tarinoissa ilmenevään varsinaiseen taikuuteenkin. Taikuuden uskottavuutta voidaan lisätä esimerkiksi yksityiskohdilla ja ylipäätään tiedolla. Lisäksi taikuutta voidaan hyödyntää tuomaan esille. Esimerkiksi *One Dark Window* -romaanin kohdalla taikajärjestelmien avulla tuodaan esille yhteiskunnan epäreilua.

Taikuus on yksi fantasian pääainesosista. Se on myös olennainen osa maailman rakentumista. On kirjailijan tehtävä määritellä, mitä on taikuus ja mistä se tulee. Taikuutta voidaan pitää trooppina, joka on fantasiassa määritelty hyväksyttäväksi ja ehkä jopa odotetuksi elementiksi. (Guethert 2016; 1, 9–10.) Taikuus voi siis ilmentyä eri tavoin, mutta lukija todennäköisesti odottaa, että se joka tapauksessa ilmenee jollain tavalla. Se voi olla joko taustatekijänä tai isossa osassa tarinaa ja sen narratiivia.

Fantasian sekundaarinen maailma ja sen sisältämä taikuus tulee luoda mahdollisimman realistiseksi. Lukijan pitää ikään kuin uskoa maailmaan ja taikuuteen. Jos taikuus vaikuttaa

lukijasta mahdottomalta tai järjettömältä ja epäloogiselta sekundaarisen maailman rajojen sisällä, tarinaan ja maailmaan upputuminen on mahdotonta. Siispä on tärkeää, että kirjailija itsekin ymmärtää kirjansa taikuusjärjestelmän lakeineen ja sääntöineen sekä rajoineen. (Guethert 2016, 19.) On siis tärkeää, että taikuudellakin on rajat. Aivan mikä tahansa ei voi olla mahdollista edes taikuuden avulla, sillä silloin tarinassa ei voisi olla esimerkiksi konflikteja, joita ei voisi ratkaista hetkessä. Kaikkia rajoja ei ole välttämätöntä tuoda esille lukijalle, mutta lukijan tulee kuitenkin saada tarpeeksi tietoa ymmärtääkseen, miten taikuusjärjestelmä toimii. *One Dark Window* -romaanissa kuitenkin toistetaan yhtä sääntöä uudestaan ja uudestaan. Taikuudella on hintansa eli mitään ei saa ikään kuin ilmaiseksi. Taikuus siis vie yhtä paljon kuin se antaa kirjan maailmassa, ja tämä on tärkeä raja kirjan taikuudelle. Näin taikuutta hyödynnetään siinä, että tuodaan ilmi hahmojen vallan himo ja itsekkyyys taikuuden kautta. Tämä osaltaan rakentaa sosiaalisia konstruktioita maailmaan. Toisaalta tämä on myös tapa näyttää hahmojen realistisuus ja ehkä jopa raadollisuus. Näin lukijaa muistutetaan, että fantasiamaailmasakaan kaikki ei ole kivaa ja kaunista.

*One Dark Window* -romaanissa infektion myötä saatu taikuus on olennaisessa osassa läpi kirjan erityisesti päähenkilön kohdalla. Sen lisäksi kortit ja niiden mahdollistama taikuus on toisena vaihtoehtona taikuuden käytössä. Kummallakin taikuuden ilmentymällä on kuitenkin rajansa ja oikeastaan useitakin rajoja. Päähenkilö Elspeth ei pysty mihin tahansa edes taikuuden avulla. Taikuudella on myös kirjassa historiansa, mitä avataan lukijalle niin duologian ensimmäisessä osassa *One Dark Window* -romaanissa kuin toisessakin osassa *Two Twisted Crowns*issa.

Brandon Sanderson määrittelee taikuusjärjestelmän fantasiakirjoissa joko pehmeäksi tai kovaksi. Pehmeä taikajärjestelmä tarkoittaa sellaista järjestelmää, jossa taikuus tuo maailmaan jotain ihmeellistä ja fantastista lähinnä tunnelman kautta. Kova taikajärjestelmä sen sijaan tarkoittaa sitä, että kirjailija antaa järjestelmälle tarkat rajat ja säännöt. (Guethert 2016, 17.) *One Dark Window* -romaanin taikajärjestelmälle annetaan tekstissä tarkat rajoitukset ja lukija saa tekstin kautta selville, miten järjestelmä tarkalleen toimii. Siispä Sandersonin käsitteiden mukaan teos edustaa kovaa taikajärjestelmää.

Korkea taikuuden saturaatio (engl. *High Magic Saturation*) viittaa siihen, että taikuutta ilmenee maailmassa paljon ja sitä myös tarvitaan paljon. Matala taikuuden saturaatio (engl. *Low Magic Saturation*) sen sijaan viittaa siihen, että maailmassa kyllä on olemassa taikuutta, mutta se ei ole tärkeässä roolissa. (Guethert 2016, 17–18.) *One Dark Window* -romaanissa taikuus

sitoutuu vahvasti juoneen ja kirjan maailmaan. Tämän takia määrittelin kirjan edustamaan korkeaa taikuuden saturaatiota. Ilman taikuutta kirjan juonta ei varsinaisesti edes olisi. Erityisesti kirjan taikajärjestelmän olennainen elementti eli kortit ovat niin vahvasti kytköksissä juoneen ja tapahtumiin. Myös infektiosta seurauksena syntynyt taikuus on tärkeä osa juonta. Varsinaista konfliktia ei siis edes olisi ilman taikajärjestelmää sellaisena kuin se nyt kirjassa on.

Kirjassa puhutaan paljon infektiosta, jota yhteisössä pelätään. Tätä infektiota voidaan pitää eräänlaisena taikuuden lähteenä. Päähenkilö Elspeth on onnistunut piilottelemaan totuutta siitä, mitä kyseinen infektio aiheutti hänessä. Infektion jälkeen edes Elspethin läheiset eivät nähneet hänessä taikuuden merkkejä. Tämän piilottelun takia Elspethiä ei tapettu infektion seurauksena. Hänen isänsä maksoi Elspethin sedälle, ja näin Elspeth pääsi asumaan tätinsä ja setänsä kanssa infektion jälkeen, jotta hän ei vaarantaisi isänsä uutta vaimoa ja heidän lapsiaan infektion seurauksena. Elspethin taikuutena voidaan pitää Painajaista, joka elää hänen mielensä sisällä. Elspeth myös näkee kortit, joita kutsutaan kirjassa nimityksellä *Providence Cards*. Ilman näitä taikuuden ilmentymiä tarinan juoni ei voisi olla nykyisen kaltainen.

Muitakin infektion saaneita hahmoja kirjassa on. Esimerkiksi Ravyn ja Emory ovat myös saaneet infektion, ja kirjan alkupuolella selviää, että sen takia Emory tekee kuolemaa. Tämä johtuu siitä, että taikuudella on aina hintansa, kuten kirjassa kerrotaan.

Kirjailija Rachel Gillig jakaa itsekin *One Dark Window* -romaanin taikuusjärjestelmät kahteen eri järjestelmään. Toinen perustuu infektiioon, ja toinen perustuu kortteihin. Nämä ovat myös binäärisesti määriteltävissä sallittuun ja kiellettyyn taikuuteen. Näin on myös korostettu eräänlaista luokkayhteiskuntaa kirjassa. (UpperPen 2022.) Maailma siis rakentuu taikuudenkin kautta myös taikajärjestelmien ulkopuolella. Taikuudellakin on siis tärkeä tehtävä maailman rakentamisessa myös niiltä osin, jotka eivät suoranaisesti liity taikuuteen.

### 3.1 Kortit taikuuden välineenä

Kortit ovat ainut laillinen tapa käyttää taikuutta *One Dark Window* -romaanin maailmassa. Korttien liiallinen tai pitkäaikainen käyttö toisi kuitenkin ongelmia. Myös Painajainen toteaa tämän: ”*In the end, the Nightmare continued, it does not matter how and why the Cards are used. Nothing is free, nothing is safe. Magic always comes at a cost.*” (*One Dark Window*, 60.) Kursiivilla viitataan teoksessa Painajaisen puheeseen Elspethin pään sisällä. Osittain tämänkin lainauksen varoituksen takia Elspeth kieltäytyy käyttämästä kortteja.

Kortin käyttäjän täytyy tyhjentää mielensä, pidellä korttia kädessään, näpäyttää sitä kolmesti ja näin kortin taikuus olisi hahmon käytössä. Kortit ovat kuitenkin harvinaisia eikä niitä ole useita. Kortit ovat nimityksiltään yleisimmästä harvinaimpaan The Black Horse, The Golden Egg, The Prophet, The White Eagle, The Maiden, The Chalice, The Well, The Iron Gate, The Scythe, The Mirror, The Nightmare ja The Twin Alders. Jokainen kortti toimii omalla tavallaan. Esimerkiksi The Scythe -kortti antaa käyttäjälle voiman kontrolloida toisten tunteita. Kirjan alkupuolella Elm käyttää tätä korttia Elspethiin ja kontrolloi Elspethin tunteita ja sen kautta myös hänen toimintaansa.

Gone was my fear, my strain. Suddenly the room felt less dark. The dogs, curled at Ravyn's feet, seemed an adorable picture. When I glanced at the others, I felt joy, my frown transforming to a smile as laughter lines creased my face. – *Darling*, the Nightmare said. *You can't make it so easy for him to control you.* – I couldn't help it. I was happy—euphoric. (*One Dark Window*, 118.)

Näin taikuus välitetään fyysistenkin tuntemusten kautta, jolloin se tuntuu lukijastakin aidommalta ja todemmalta. Samassa kohtauksessa kuitenkin näytetään myös se, että tällaisen taikuuden seuraukset eivät aina ole mukavia. Elm saa Elspethissä aikaan halun satuttaa itseään, ja tämän takia Elspeth lyö itseään kolmesti, kunnes Ravyn käskee Elmiä lopettaa.

Elspethin taikuuden ansiosta hän on menneisyydessä koskenut Painajaiskorttia odottamattomin seurauksin. Tämän ansiosta Elspethillä on taikuutta, jonka hän on saanut päänsä sisällä elävältä Painajaiselta. Elspeth pystyy näkemään kortit esimerkiksi henkilön taskussa tai kädessä sulkemalla silmänsä. Tämä taikajärjestelmään kytkeytyvä hahmon eli Elspethin ominaisuus rakentaa siis maailmaa, mutta yhtä lailla samalla rakentaa hahmoa sekä narratiivia. Näin voidaan todeta, että maailma ei toimi irrallaan narratiivista, vaan ne toimivat yhdessä. Kortit eivät siis toimi vain irrallisena osana tarinaa, vaan ne kytkeytyvät tapahtumiin ja ympäröivään maailmaan. Korttien taikuuden lisäksi niiden historia paljastaa lukijalle lisää maailmasta.

*Can't you see it?* – I held completely still, letting my eyelids fall. There, in the darkness, growing brighter, a royal-blue light: a Providence Card—the Well Card. It looked like a sapphire beacon, floating above the ground, no doubt stowed in my father's pocket. Like other Providence Cards, the Well was the size of any playing card, no bigger than my closed fist. It was hemmed by an ancient velvet. (*One Dark Window*, 12.)

What was it she had once said? *The Cards. The mist. The blood. They are all woven together, their balance delicate, like spider silk. Unite all twelve Providence Cards with the black blood of salt, and the infection will be healed. Blunder will be free of the mist.* (*One Dark Window*, 124.)

Olennainen osa juonta on se, että niin tarinan hyvä puoli eli päähenkilö ystävineen kuin paha puolikin eli viholliset yrittävät koota kaikki kortit yhteen. Niin sanottu hyvä puoli pyrkii näin pelastamaan Emoryn kuninkaalta, joka haluaa myös koota kortit yhteen ja sen jälkeen uhrata Emoryn. Kaikkien korttien avulla Emoryn ja muutkin infektiosta kärsivät voidaan kuitenkin pelastaa ja parantaa. Tämän takia Elspethkin auttaa korttien keräämisessä, sillä näin hän pääsisi eroon Painajaisesta, joka elää hänen mielensä sisällä. Näin myös eri taikajärjestelmät nitoutuvat yhteen ja liittyvät toisiinsa. Lopulta lukijalle myös selviää, että Painajainen on yksi korttien tekijöistä eli Paimenkuningas, joten lopulta maailman eri elementit nitoutuvat yhteen entisestään.

Kokonaisen korttipakan avulla hahmot voisivat myös päästä eroon sumusta, jolloin Blunder ei enää olisi eristyksissä ulkopuolisesta maailmasta. Moni asia voitaisiin siis muuttaa kokonaisen korttipakan avulla, ja viimeistä korttia on vain yksi koko maailmassa, joten vain yhdellä voi olla kokonainen korttipakka. Tämäkin viittaa siihen, miten maailma ja sen säännöt on luotu palvelemaan narratiivia. Kokonaisen korttipakan kokoaminen yhteen ei välttämättä olisi yhtä iso konflikti, jos useammalla hahmolla olisi mahdollista olla kokonainen korttipakka eli jos kortteja ei olisi niin rajoitettu määrä koko maailmassa.

### **3.2 Painajainen Elspethin mielen sisällä**

Painajainen on olento, joka toimii erillisenä hahmona Elspethistä, vaikka se onkin Elspethin mielen sisällä. Esimerkiksi kirjassa ilmenee tilanteita, jolloin Painajaisen ääni pelastaa Elspethin vaarallisesta tilanteesta neuvomalla tätä toimimaan tietyllä tavalla. Toisaalta Painajainen myös antaa Elspethille kykyjä, joita Elspeth pitää hirviömäisenä, mutta jotka siltikin pelastavat Elspethin tiukan paikan tullen.

Painajainen on ilmaantunut Elspethin mielen sisälle Painajaiskortista, jota Elspeth on käyttänyt salaa menneisyydessään. Tämä on osittain infektion seurausta, joka antoi Elspethille taikuutta. Elspeth ikään kuin imi Painajaisen mieleensä koskemalla Painajaiskorttia. Kirjan nykyhetken aikaan Painajainen on ollut Elspethin mielessä jo yksitoista vuotta, mutta Elspeth ei ole koskaan kertonut siitä kenellekään. Hän on onnistunut muutenkin piilottelemaan taikuuttaan kaikilta läheisiltään eikä Painajainen ole poikkeus tässä.

Painajaista kuvaillaan hirviömäiseksi useilla tavoilla. Esimerkiksi vertauskuvallisesti siihen saatetaan viitata sutena. Kirjan taikuuden lisäksi tämä rakentaa käsitystä siitä, millainen maailma on. Voidaan olettaa, että tarinan maailmassa on esimerkiksi susia aivan kuten

oikeassakin eli primäärisessä maailmassa. Myös Painajaisen keltaisiin silmiin viitataan kissamaisina, mikä yhtä lailla rakentaa kirjan maailmaa siinä mielessä, että maailmassa on kissaeläimiä.

Vaikka Painajainen esiintyy usein hirviönä, se myös auttaa Elspethiä tarpeen tullen, joten tarinan hirviöitä ei voida pitää yksinkertaisesti vihollisina. Esimerkiksi Painajainen pelastaa Elspethin hengen neuvomalla Elspethiä: ”*Get up*, called the voice in my head. *Get up, Elspeth.*” (*One Dark Window*, 4.) Elspeth myös pyytää Painajaisen apua joissain tilanteissa.

*Help me*, I shouted into my mind. *Now!* – The Nightmare laughed—a cruel, snake-like hiss. – White-hot heat cut through my arms. I hunched over, my veins burning, and muffled a cry as the Nightmare’s strength coursed through my blood. (*One Dark Window*, 23.)

Vaikka Painajainen ikään kuin eläkin Elspethin mielen sisällä, Elspeth ei pysty lukemaan Painajaisen ajatuksia. Kommunikointi mielen sisällä on kuitenkin mahdollista, mutta silloinkin se muistuttaa äänetöntä keskustelua ajatusten lukemisen sijaan. Myöhemmin tämäkin raja kuitenkin häilyy, ja Painajaisen ja Elspethin välisessä yhteydessä tapahtuu muutoksia kirjan loppua kohti.

*Well?* I demanded. *Is it true?* – *You tell me.* – *I’m ASKING you.* – *But you already know. Deep down you’ve always known.* [...] *You’re becoming stronger*, I whispered, my voice hardly audible in the dark din. *That’s why I’m seeing your memories. I may not be getting weaker like Emory, but I’m...fading.* A lump rose in my throat. *That’s my degeneration, isn’t it?* (*One Dark Window*, 258–259.)

Elspeth tajuaa, että Painajainen tulee olemaan syy hänen loppuunsa. Elspeth alkaa huomata Marjakuusi-linnassa, että Painajainen alkaa voimistua. Sen sijaan Elspeth itse alkaa ikään kuin hiipua ja heikentyä. Lopussa Elspeth ikään kuin antaakin Painajaisen voittaa, sillä se on ainoa keino pelastaa Ravyn ja muut. Aivan lopussa myös Ravyn tajuaa, että Elspethin sijaan Painajainen on vallassa Elspethin kehon sisällä. Edes korttien taikuuden avulla Ravyn ei saa yhteyttä Elspethiin. Jo ennen loppua lukija voi päätellä, että Painajainen on kirjassa mainittu myyttinen *Shepherd King* eli Paimenkuningas.

Painajainen siis sitoutuu kirjan maailmaan erityisesti sen historian kautta. Painajainen on myös se hahmo, joka on piilottanut viimeisen kortin, jota kutsutaan *Twin Alders* -kortiksi eli Kaksoisleppäkortiksi. Tämän takia vain Painajainen eli Paimenkuningas voi myös löytää kortin, ja kirjan jatko-osa kertookin lisää tästä. Tämän myötä jatko-osa myös rakentaa maailmaa entisestään sen pohjalta, miten paljon ensimmäinen kirja onnistuu narratiivina rakentamaan duologian maailmaa.

## 4 Päätelmät

*One Dark Window* -romaanissa maailma rakentuu useista osista narratiivin kautta. Lopulta monet eri elementit kuitenkin sulautuvat yhteen. Alussa taikajärjestelmät ja fyysinen tila ja moni muukin osa maailmaa tuntuu hieman irralliseltakin lukijalle, mutta loppua kohden eri elementit alkavat nitoutua yhteen, kun lukijan ymmärrys maailmasta kasvaa tarinan edetessä. Lukija esimerkiksi huomaa, että taikajärjestelmän kautta rakentuu myös yhteiskunnan rakenteita, jotka eivät välttämättä tule esille aivan tarinan alussa.

Tarinan epäreiluus korostaa myös ja ehkäpä kommentoi oikean eli primäärisen maailman ja yhteiskunnan epäreiluutta fantasian keinoin. Maailma myös rakentuu niin, että se muodostaa kuvan uudelleen kuvitellusta historiallisesta Euroopasta. Tämä todennäköisesti on osittain kuitenkin luonnollistamisen seurausta. Linnat, arkkitehtuuri ja vaatteet kuvataan kuitenkin tavalla, joka luo kuvan oikean maailman Euroopan historiasta.

Vertauskuvien ja synkkien asioiden kuvailu luo tarinan kauhuelementit. Näin syntyy synkkä fantasiamaailma goottilaisessa fantasiateoksessa. Erityisesti Painajainen ja tähän liittyvä kuvailu on hyvin goottilaiselle fantasiamaailmalle ominaista. Toisaalta kauhuelementtejä tuodaan esille myös kuolleiden kasvien kuvailun sekä sumun ja Metsänhengen kuvailun myötä. Pelko onkin olennainen osa Blunderin asukkaiden arkea ainakin jossain määrin, ja tämä osaltaan tekee kirjan maailmasta synkän, sillä lukijan kuva maailmasta on rajattu Blunderin sisälle. Blunderin asukkaat eivät pääse pois, mutta yhtä lailla lukijan kokemus maailmasta on rajoitettu yhteisön sisälle. Myös tämä eristyneisyys luo hieman pakokauhunomaista tunnelmaa maailmassa ja tarinassa ylipäätään.

Fyysinen tila muotoutuu kuvailun myötä. Se ei kuitenkaan pelkästään riitä. Elspethin kokemusten kautta myös lukija saa kokea maailmaa ja sen vääryyksiä. Näin maailma tuodaan lähemmäs lukijaa, ja kokemus maailmasta tulee intiimimmäksi. Elspethin näkökulmasta lukija saa myös nähdä yhteisön kulttuuria. Lukija esimerkiksi oppii, mikä on maailmassa yhteisön sisällä sopivaa ja mikä kiellettyä. Näin maailmasta muotoutuu lopulta kokonaisvaltainen kuva niin fyysisenä tilana kuin kulttuurinakin. Myös fantasialle tyypillisesti taikajärjestelmä aukeaa lukijalle tarinan edetessä, sillä kaikki maailman elementit ovat kuitenkin riippuvaisia tarinasta ja sen tapahtumista eli kirjan narratiivista ja tekstistä.

Synkän, goottilaisen ja romanttisen fantasian elementit ovat tärkeitä niin narratiivin kuin maailman rakentumisenkin kannalta. Esimerkiksi Painajainen on iso osa tarinaa ja selkeästi

goottilainen ja toisaalta synkkä elementti. Myös sumu ja Metsänhenki tuovat tarinaan kauhuelementtejä. Romanttisen fantasian elementit taas osaltaan rakentavat erityisesti kulttuuria kirjan maailmassa. Kaikki kuitenkin nitoutuu yhtenäiseksi ja johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi, jonka säännöt ja lait lukija pystyy hahmottamaan annetun tiedon ja luonnollistamisen myötä. Maailma tukee narratiivia ja sen osia, joten voidaan päätellä, että maailma on luotu tietynlaiseksi narratiivin ehdoilla.



## Lähteet

### Primäärilähteet

Gillig, Rachel 2022: *One Dark Window*. London: Orbit Books

### Sekundaarilähteet

Allen, Judy 2006: *Fantasiatieto*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

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

Cuthbert, Kate & McAlister, Jodi 2024: What is romantasy? Our experts explain the bestselling book trend. The Conversation AU. Viitattu 11.10.2024. <https://theconversation.com/what-is-romantasy-our-experts-explain-the-best-selling-book-trend-224269>

Guethert, Karl S. W. 2016: *Believable Worlds: The Rules, Role and Function of Magic in Fantasy Novels*. Hamilton: The University of Waikato. <https://researchcommons.waikato.ac.nz/items/40995b62-544f-412a-897e-c3cd0b48c7b7>

James, Edward 2012: Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy. Teoksessa Edward, James & Mendlesohn, Farah 2012: *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, 62-78. Cambridge: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521429597.007>

Kaveney, Roz 2012: Dark Fantasy and Paranormal Romance. Teoksessa Edward, James & Mendlesohn, Farah 2012: *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, 214-223. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597.020>

Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1110030>

Moldrem, Mathilde 2024: Enmity and Love in Romantasy. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/3141609>

Orbit Books 2024: One Dark Window. Viitattu 31.5.2024. [https://store.orbit-books.co.uk/products/one-dark-window?\\_pos=5&\\_sid=fb9bfd02e&\\_ss=r](https://store.orbit-books.co.uk/products/one-dark-window?_pos=5&_sid=fb9bfd02e&_ss=r)

Otava 2023: Romantasia on kirja-alan suurin ilmiö juuri nyt. Otava. Viitattu 14.7.2024 <https://otava.fi/romantasia-on-kirja-alan-suurin-ilmio-juuri-nyt/>

Roberts, Adam 2012: Gothic and Horror Fiction. Teoksessa Edward, James & Mendlesohn, Farah: *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, 21-35. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597.004>

- Roine, Hanna-Riikka 2016: *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction*. Tampere: Tampere University Press. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/99583>
- Steinby, Liisa 2013: Fiktiivinen maailma ja sitä koskeva tarina. Teoksessa Mäkikalli, Aino ja Steinby, Liisa: *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*, 67-95. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- UpperPen 2022: Rachel Gillig author of One Dark Window. Youtube. Viitattu 18.8.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=mtM4q3Xw5wE>
- Vandermeer, Jeff 2018: *Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction revised & expanded*. New York: Abrams.
- Wolf, Mark J. P. 2012: *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203096994>