

”Minä olen kuolleen miehen muisti. Yritän kaikin keinoin keksiä olemassaoloni tarkoituksen.”

Kuolleen henkilöhahmon rakentuminen Derek Landyn romaaneissa *Keplo Leutokalma* ja *Keplo Leutokalma: leikkiä tulella*

Ninna Kortteslahti

Kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
Humanistinen tiedekunta
Kirjallisuus
Maaliskuu 2021

SISÄLLYS

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimusaihe.....	3
1.2 Tutkimusmenetelmät ja taustat	
1.2.1 Narratologia.....	4
1.2.2 Mitä on lasten ja nuorten fantasiakirjallisuus?.....	5

2 HENKILÖHAHMON KUOLEMA

2.1 Kuolema teemana lasten- ja nuortenkirjallisuudessa.....	7
2.2 Gordon Edgley'n kuolema.....	8

3 KUOLLEEN HENKILÖHAHMON OLEMUS

3.1 Kuolleen esiintyminen taikaesineen kautta.....	10
3.2 Kaiku-Gordon.....	11

4 KUOLLEEN HENKILÖHAHMON IDENTITEETTI

4.1 Kaiku-Gordonin identiteettikriisi.....	13
4.2 Kaiku-Gordon sivuhenkilönä.....	14

5 FANTASIAKIRJALLISUUDEN UUSI ”ELÄVÄ KUOLLUT”?..... 17 |

6 PÄÄTÄNTÖ..... 19 |

LÄHTEET..... 21 |

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimusaihe

Tarkastelen tässä kandidaatintutkielmassa irlantilaisen kirjailija Derek Landyn (1974) esikoisromaanisarjan *Keplo Leutokalma* (*Skulduggery Pleasant*, 2007–2014) kahta ensimmäistä teosta *Keplo Leutokalma* (2007) ja *Keplo Leutokalma: leikkiä tulella* (2008, jatkossa pelkkä *Leikkiä tulella*) Helene Bützowin suomenkielisinä käännöksinä. Pysin tutkielmassani selvittämään, millainen on aineistoni henkilöihahmon kuolema ja millaiseksi jo teknisesti edesmenneen henkilöihahmon olemus näissä kahdessa romaanissa rakentuu. Lisäksi tarkastelen kuolleen henkilöihahmon kokemaa hajanaista identiteettiä. Näkökulmani on narratologiaan pohjautuva ja hyödynnän tarkastelussani James Phelanin (1989) mallia henkilöihahmon piirteiden luokittelusta. Hän jakaa piirteet kolmeen ryhmään, ja selvitän tutkielmassani, millaisiin luokkiin aineistoni henkilöihahmo asettuu hänen mallissaan. Lopuksi pohdin kuollutta tai ”elävää kuollutta” henkilöihahmotyyppinä fantasiakirjallisuuden perinteessä ja arvioin, miten tarkastelemani henkilöihahmo rinnastuu siihen.

Keplo Leutokalma -sarja kertoo nuoresta Stephaniesta, joka ajautuu setänsä kuoleman jälkeen mukaan Dublinin salaisen alamaailman seikkailuihin. Hän oppii harjoittamaan magiaa taitavan maagin ja yksityisetsivä *Keplo Leutokalman* opastuksella ja kohtaa matkallaan monia vaaroja ja vihollisia. Valitsin sarjan aineistokseni, sillä se on itselleni tuttu usean vuoden takaa ja olen aina ollut kiinnostunut tässä tutkielmassa tarkastelemani henkilöihahmon vaiheista ja roolista sarjan tapahtumissa. *Keplo Leutokalma* -romaanisarjaa on aiemmin käytetty hyvin harvoin, jos ollenkaan, aineistona suomalaisessa kirjallisuudentutkimuksessa, joten toivon, että tämä tutkielma pystyy tarjoamaan uudenlaista sisältöä tai näkökulmaa niin tutkimusaiheeseen kuin tähän jokseenkin tuntemattomaan teossarjaankin. Myös tutkimuskysymykseni sisältämä teema eli kuolema ja sen käsittely lapsille ja nuorille suunnatussa fiktiossa on aina ajankohtainen asia kirjallisessa sekä yhteiskunnallisessa kontekstissa. Rajaan tutkielmassani käyttämäni aineiston romaanisarjan kahteen ensimmäiseen teokseen. Niissä esitellään käsittelemäni henkilöihahmo sekä taikaesine, jonka kautta hän on mukana sarjan tapahtumissa kuolemansa jälkeen. Sarjan seuraavat osat olisivat olennaisia aiheeni mahdollisen myöhemmän tutkimuksen kannalta, mutta eivät sovellu käytettäväksi tähän tutkielmaan jo valitsemieni kohdeteosten lisänä, sillä en

usko, että kokonaisen sarjan käsittely kandidaatintutkielman pituuden ja rakenteen asettamissa rajoissa voisi tuottaa tarpeeksi syvää ja keskitettyä analyysia tutkimusaiheestani.

1.2 Tutkimusmenetelmät ja taustat

1.2.1 Narratologia

Tarkastelen aineistoani ensisijaisesti narratologisen tutkimuksen kautta, sillä sen sisällöt liittyvät läheisesti tutkimuskysymykseeni ja käsittelemiini aiheisiin ja tukevat ajatuksiani niistä. Narratologia eli narratiivien tai kertomusten tutkimus pyrkii jäsentämään kertomuksen rakennetta, juonellisia kokonaisuuksia ja kerronnan tasoja. Se syntyi 1960–70-lukujen aikana osana strukturalismia, ja erillistä nimeä narratologia käytti ensimmäisenä kirjallisuudentutkija Tzvetan Todorov teoksessaan *Grammaire du Décaméron* (1969) (Korhonen 2020.) Tutkin henkilöhahmon rakentumista ja identiteettiä jälkiklassisen narratologian¹ näkökulmasta käyttäen apuna kirjallisuudentutkija James Phelanin (1989) mallia, jonka mukaan fiktiivistä henkilöahmoa määrittelevät piirteet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: synteettisiin, mimeettisiin ja temaattisiin. En viittaa tutkielmassani suoraan teokseen, jossa Phelan esittelee kehittämänsä mallin ensimmäistä kertaa, vaan hyödynnän mallia Phelanin ja Matthew Clarkin myöhemmässä yhteisteoksessaan *Debating Rhetorical Narratology: on the Synthetic, Mimetic, and Thematic Aspects of Narrative* (2020)² tekemän selvityksen kautta.

Phelanin mallin ensimmäinen luokka, johon henkilöahmon piirteitä voidaan asettaa, on synteettinen osa. Se tarkoittaa niitä henkilöahmon osia, jotka osoittavat, että kyseessä on keinotekoinen – synteettinen – rakennelma kertomuksessa ja tekstissä. Toisaalta se voi viitata myös tekstiin itseensä keinotekoisena konstruktiona. Phelanin mukaan synteettinen osa on henkilöahmossa aina olemassa, enemmän tai vähemmän näkyvänä. (Clark & Phelan 2020, 2, sit. Phelan 2005, 218.) On vaikea määrittää yksiselitteisesti, mikä keinotekoisien vaikutelman aiheuttaa, mutta esimerkiksi etäinen ja sulkeutunut henkilöahmo saattaa tuntua synteettiseltä, jos se ei anna itsestään tietoja, jotka osoittaisivat sen ”todelliseksi” henkilöksi. Synteettisyyttä

¹ ”postclassical narratology” (David Herman 1999); yleistermi 1990-luvun lopulla ilmenneille erilaisille kerrontaa tutkiville poikkitieteellisille suuntauksille jatkumona klassisesta narratologiasta (Korhonen 2020)

² Teos on keskustelevala kokonaisuus, jossa Clark ja Phelan käyvät vuoropuhelua Phelanin (1989) mallin toimivuudesta, rajoista ja mahdollisista kehityssuunnista.

tekevät näkyväksi myös teot ja tapahtumat, jotka ovat reaali maailmassa mahdottomia ja siten tuntuvat automaattisesti keksityiltä. Mallin toinen luokka on mimeettinen osa tai mimesis ja se vastaavasti edustaa juuri niitä osia henkilö hahmosta, jotka pyrkivät tekemään siitä todellisen ihmisen kaltaisen, olemassa olevan ja samaistuttavan. Mimesis viittaa taiteen ja kirjallisuuden todellisuutta jäljittelevään luonteeseen yleisemmin. (Clark & Phelan 2020, 2, sit. Phelan 2005, 215.) Mimeettiseen osaan luettavia elementtejä voivat olla esimerkiksi henkilö hahmon luonteenpiirteiden, omatunnon, menneisyyden ja tulevaisuuden kuvaukset. Kaikki nämä vahvistavat ajatusta siitä, että kyseessä on todellinen ihminen, joka oikeasti elää ja kokee asioita kerrotulla tavalla. Kolmas luokka mallissa on temaattinen osa. Siihen kuuluvat osat henkilö hahmosta toimivat viittauksina tekstinulkoiseen maailmaan: tekstikokonaisuuteen ja sen esittämään kulttuuriseen tai ideologiseen kontekstiin ja mahdollisiin kannanottoihin (Clark & Phelan 2020, 2, sit. Phelan 2005, 219). Temaattiseen osaan luettavat piirteet voivat olla vaikkapa henkilö hahmon kautta näyttäytyvää tietyn ihmisryhmän edustusta, mielipiteen ilmaisua tai tapoihin ja normeihin liittyvää keskustelua. Pyrin tässä tutkielmassa osoittamaan, millaisia Phelanin mallin eri luokkiin kuuluvia ominaisuuksia on nähtävissä aineistonani toimivien romaanien valitussa henkilö hahmossa.

1.2.2 Mitä on lasten ja nuorten fantasiakirjallisuus?

Ennen kuin ryhdytään tarkastelemaan fantasiakirjallisuuden henkilö hahmoa, on tarpeellista avata lyhyesti lasten ja nuorten fantasiakirjallisuuden taustaa. Fantasia on alkujaan sadusta kehittynyt käsite, ei välttämättä oma lajinsa vaan pikemminkin tekstin luonteenomainen piirre. Siihen voi sisältyä useita alalajityyppejä tai elementtejä, jotka kaikki jollain tapaa leikittelevät mielikuvituksen, ylikuonnollisen ja käsittämättömän rajoilla. (Huhtala & Juntunen 2004, 36.) Fantasiaa lukevat niin lapset kuin aikuisetkin, ja tämän tutkielman kannalta on hyödyllistä tehdä ero näiden kahden kohderyhmän välille, sillä Keplo Leutokalma -sarja asettuu kirjastojen ja kirjakauppojen ikäryhmä jaoissa selkeästi osaksi lasten- ja nuorten kirjallisuutta. Miten tämä jako sitten käytännössä tapahtuu? *Ihmeen tuntua: näkökulmia lasten- ja nuorten fantasiakirjallisuuteen* -kokoomateoksen (2006, toim. Anne Leinonen & Ismo Loivamaa) artikkelissaan Liisa Rantalaiho yhtyy Maria Ihosen (2004) erotteluun lasten- ja aikuisten kirjallisuuden välillä, jonka mukaan lasten ja nuorten fantasiakirjallisuus on kaikkea sellaista, mikä henkilö idensä, teemojensa, tapahtumiensa ja yleisen tunnelmansa suhteen jaksaa kiinnostaa lasta tai nuorta. Se, miten voimme tietää mikä heitä jaksaa kiinnostaa, perustuu

artikkelin mukaan yhteiselle kulttuuriselle ymmärrykselle siitä, millaisia lapset ovat meidän maailmassamme ja millainen on se maailma, jossa lapset ovat. (Rantalaiho 2006, 127.) Kyseessä on siis jonkinlaisen sisäänrakennetun arvostelukyvyn ja ymmärryksen tuottama jako, ei niinkään tarkkaan määriteltyjen piirteiden mukaan tehtävä kategorisointi. Usein raja esimerkiksi juuri *lapsille* ja vastaavasti *nuorille* suunnatun kirjallisuuden välillä onkin häilyvä, sillä on haastavaa määrittää yleispätevät rajat siihen, millainen sisältö tulisi kohdistaa ensisijaisesti kenellekin – ja missä vaiheessa siirtymä lapsen ja nuoren välillä ylipäättään tapahtuu. Tämän tutkielman sisällä luokittelen kuitenkin aineistoni omaan kokemukseeni perustuen jatkossa nuortenkirjallisuudeksi, mikäli katson tarpeelliseksi tehdä eroa näiden kahden kohderyhmän välille.

2 HENKILÖHAHMON KUOLEMA

2.1 Kuolema teemana lasten- ja nuortenkirjallisuudessa

Kuolema on kiinteä osa kulttuuria ja kirjallisuutta ja näin on ollut varhaisen lastenkirjallisuuden kehitysajoista, noin 1700-luvulta³ saakka. Vaikka kuolema esiintyy lastenkirjallisuudessa jo silloin, ei sen funktio ole esteettinen vaan sen tarkoitus on kuvata aikansa elämän realiteetteja suoraan, kasvattaa lapset nopeasti yhteiskunnan raameihin asettuviksi aikuisiksi ja toimia varoittavana esimerkkinä ja moraaliskonnollisena opetuksena. (Huhtala & Juntunen 2004, 9–10.) Rajaankin tämän alaluvun sisällöksi kuoleman käsittelyn lapsille suunnatussa kirjallisuudessa noin 1900-luvun puolivälistä eteenpäin, kun lastenkirjallisuus modernisoitui ja sen sisällöt alkoivat näkyä taiteellisten ja esteettisten keinojen kautta esitettynä pelkän varoitustai opetustarkoituksen sijaan (Heikkilä-Halttunen 2010, 29–30). 1960-luvun puolivälissä kuolemaa aiheena alettiin vähitellen sisällyttää lapsille ja nuorille suunnattuun kirjallisuuteen, joko kuvakirjoina nuorimmille lapsille tai pidempinä kertomuksina hieman vanhemmille (Romero 1974, 31). Tästä eteenpäin kuolemaa käsittelevän lastenkirjallisuuden määrä kasvoi erityisesti 80- ja 90-lukujen aikana (Poling & Hupp 2008, 166), ja nykypäivän lastenkirjallisuus pitää sisällään koko kuolemantapausten ja tunnelmien kirjon eikä naturalistinen ja tabuja rikkova kuvauskaan ole enää epätavallista. Aineistoni *Keplo Leutokelman* Gordon Edgley'n kuoleman ajattelun asettuvan juuri tähän vapautuneeseen luonnehdintaan. Vaikka itse kuolinkohtausta on ohi muutaman virkkeen aikana ja hautajaisetkin keskittyvät muistoihin ja ihmisten välisiin keskusteluihin, on romaanin ja teossarjan kuvaus kokonaisuudessaan karun humoristista ja suorasanaista.

Angelina Sbroma esittää väitöskirjassaan *Intimations of Mortality: Death in Children's Fantasy* (2018) aiheesta ajatuksen, jonka mukaan nykyinen lastenkirjallisuus on jatkuvasti ja läheisesti tekemisissä kuoleman kanssa hyvin rankoillakin tavoilla. Yhdeksi esimerkiksi hän nostaa J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjojen tapahtumat, jotka kertovat Harryn kokemista lukuisista menetyksistä hänen joutuessaan kohtaamaan vanhempiansa, kummisetänsä, suosikkiopettajansa, rehtorinsa ja lukuisten ystäviensä sekä jopa lemmikkipöllönsä kuoleman nuoruusvuosiensa aikana. Väitöskirjan mukaan lastenkirjojen päähenkilöt ovat kasvokkain

³ 1700-luvulla alettiin julkaista juuri lapsille kirjoitettua kirjallisuutta, mutta nykykäsityksen mukaan lastenkirjallisuus oli lajina olemassa jo keskiajalla (Huhtala & Juntunen 2004, 9)

kuoleman monien muotojen kanssa niin usein, että sen todellinen paljous ja näkyvyys fiktiossa saattavat unohtua juuri sen tavallisuuden takia. (Sbroma 2018, 2–3.) Tämä on kiinnostava näkemys, sillä vaikka lasten- ja nuortenkirjojen keskushenkilöt joutuvat usein pohtimaan elämän ja kuoleman kysymyksiä ja kokemaan monia menetyksiä kertomusten varrella, en kuitenkaan katsoisi, että ne jätetään huomiotta lukijan tai fiktiivisen kokijankaan toimesta vaan pikemminkin päinvastoin koetaan usein hyvin voimakkaasti. Tässä alaluvussa käsittelemiini tutkimuksiin verraten Keplo Leutokalma tarjoaa fantastisia ja maagisia elementtejä sisältävänä nuortenkirjasarjana kiehtovan mahdollisuuden käsitellä henkilöhahmon kuolemaa; Gordon Edgley'n hautajaisissa kyllä surraan ja kaivataan häntä – jos ei muiden niin Stephanien ja Keplon toimesta – mutta *Leikkiä tulella* -teoksessa Gordon palaa takaisin Stephanien elämään. Hän esiintyy silloin hieman erilaisena versiona itsestään, mutta yhtä kaikki saa niin lukijan kuin Stephanien kyseenalaistamaan kuoleman lopullisuuden ja väistämättömyyden.

2.2 Gordon Edgley'n kuolema

Keplo Leutokalma alkaa tutkimuskohteenani olevan henkilöhahmon kuolemasta; kauhukirjailija Gordon Edgley kuolee äkillisesti kotonaan istuessaan työhuoneessaan kirjoittamassa seuraavaa romaaniaan:

Gordon Edgley'n äkillinen kuolema oli järkytys kaikille – eikä vähiten hänelle itselleen. Hän istui työhuoneessaan kirjoittamassa uutta kirjaansa Ja pimeys satoi heidän ylle, ja hän oli juuri päässyt viimeisen luvun kahdennenkymmenennenviidennen lauseen seitsemänteen sanaan, kun hän yhtäkkiä heitti henkensä. (KL, 5.)

Syyt ja tähän johtaneet tapahtumat jäävät vielä tässä vaiheessa arvoituksiksi, ja pidän kiinnostavana ratkaisuna sitä, kuinka voin kirjaa lukiessani samaistua niihin kaikkiin, joille Gordonin kuolema oli teoksen ensimmäisten virkkeiden mukaan järkytys. Gordonin kuolinkohtaus on lyhydessään ja suorudessaan vaikuttava, ja jo seuraava kappale etenee hänen hautajais- ja muistotilaisuuteensa. Lyhyen hautajaiskuvauksen jälkeen tapahtumat ja teossarjan päähenkilö, Gordonin veljentytär Stephanie Edgley siirtyvät muistotilaisuuteen Gordonin taloon. Tilaisuuden aikana vieraiden keskustelut vaikuttavat ajautuvan väistämättä testamenttiin ja siihen, kuka tulee perimään Gordonin suuren omaisuuden. Sama toistuu myöhemmin seuraavan luvun testamentinlukukohtauksessa, jossa Gordonin sukulaiset ajautuvat kiistaan perinnönjaon reiludesta. Näiden lukujen piittaamattomalta ja kylmältä

vaikuttavaan tunnelmaan tekevät poikkeuksen Stephanie ja teossarjan nimikkohahmo Keplo Leutokalma, jonka Stephanie tapaa ensimmäisen kerran juuri muistotilaisuudessa. He keskustelevat Gordonista ja häntä koskevista muistoistaan lämpimään sävyyn ja tekevät tuttavuutta toisiinsa.

Tutkimusmenetelmä-luvussa esittelemääni Phelanin kolmijakoista mallia hyödyntäen Gordon Edgley'n hahmosta voidaan hänen kuolemansa ja sen jälkeisten tapahtumien perusteella osoittaa ainakin tiettyjä mimeettisiä ja temaattisia piirteitä. Gordonin hahmoa tekee todelliseksi ja inhimilliseksi tieto siitä, että hän on kirjailija ja tekee siis jonkinlaista työtä. Uuden kirjan kirjoittaminen viittaa myös siihen, että hän on toiminut kirjailijana menneisyydessäänkin. Lisäksi hänen hahmoaan tekee todelliseksi se, että hän on ihminen, jolla on sukulaisia ja läheisiä, jotka järjestävät hänelle muistotilaisuuden. Temaattisiksi elementeiksi katson luvuissa juuri hautajais- ja muistotilaisuudet, jotka kertovat kyseessä olevan kulttuuri ja yhteiskunta, jossa tällaiset järjestelyt kuuluvat tapoihin ja normeihin. Myös testamentin luku ja siitä mahdollisesti aiheutuvat kiistat voivat kertoa Gordonia ympäröivän yhteiskunnan sosiokulttuurisista vivahteista. Kolmanneksi temaattiseksi piirteeksi nostaisin sen, että kirjailijana Gordon voi edustaa tiettyä ammattiryhmää ja tämän suhteen luonne alkaakin avautua, kun Gordonia kuvataan sanoin ”ei mikään kustannusmaailman suosikkipoika” (KL, 5). Varsinaiset synteettiset elementit Gordonin hahmossa, mikäli niiden ajatellaan olevan poikkeuksetta olemassa, ovat näissä luvuissa tulkinnanvaraisia ja hyvin näkymättömissä. Niiden katsoisin muodostuvan lähinnä siitä, kuinka lukijana tiedostan koko teoksen maailmoineen olevan fiktiivinen ja keinotekoinen konstruktio.

3 KUOLLEEN HENKILÖHAHMON OLEMUS

3.1 Kuolleen esiintyminen taikaesineen kautta

Keplo Leutokelman maailma pitää sisällään monia maagisia ja yliluonnollisia voimia omaavia esineitä, kuten esimerkiksi lähes kaiken tuhoavan kristallivaltikan ja kirjan, johon on merkitty jokaisen koskaan eläneen ihmisen nimi – mutta jota kukaan ei kykene lukemaan. Tuntuu siis luonnolliselta jatkumolta, että tähän maagiseen maailmaan kuuluu myös kaikukivi-niminen esine, jonka avulla ihmiset voivat kommunikoida kuolleiden kanssa. Stephanien ja Keplon löytäessä sinisen jalokiven näköisen kaikukiven museon salaisesta kellariholvista Keplo tietää sen olevan hyvin harvinainen taikaesine ja kertoo, että yleensä sitä käyttävät kuolevat ihmiset. Heidän täytyy nukkua kaikukiven vieressä kolme yötä ja sinä aikana heidän muistonsa ja persoonallisuutensa tallentuvat siihen. Kivi annetaan sitten kuolleiden läheisille ja se lohduttaa heitä ja voi vastata kysymyksiin, joita he eivät päässeet kysymään ihmisen eläessä. (KL, 165.) Aktivoiduttuaan kaikukivi alkaa hehkua ja heijastaa siihen talletetun ihmisen kuvajaisen, jonka kanssa kiven löytänyt henkilö voi keskustella. Kaikukivi on kuitenkin maagisten ominaisuuksiensa suhteen hyvin rajallinen, sillä pian kuvajainen alkaa haalistua ja muuttuu läpinäkyväksi, kunnes lopulta katoaa kokonaan. Toinen kaikukiven heikkous vaikuttaa olevan sen kertakäyttöisyys; Stephanien kysyessä asiasta Keplo toteaa, että kiven latautuminen uudelleen käytettäväksi kestää noin vuoden. *Leikkiä tulella* -teoksessa käy kuitenkin ilmi, että kaikukiveä on mahdollista käyttää useammin ja jopa loputtomasti, mikäli sitä säilyttää oikeanlaisella taikavoimaisella alustalla.

Yllä mainitussa museon kellariholvissa vieraillessaan Stephanie ja Keplo tapaavat kaikukiven aktivoidessaan Oisin-nimisen maagin. Hän on pitkään kaapuun pukeutunut vanha, ystävällisen näköinen mies ja hän kertoo ilmestyneensä paikalle vastatakseen kaksikon kysymyksiin. Vaikka varsinainen analyysini ei kohdistu Oisinin hahmoon, halusin sisällyttää tämän kohtauksen osaksi kaikukiveä ja kuolleen Gordonin paluuta käsittelevää lukua, sillä Oisin on ensimmäinen henkilöahmo, jonka päähenkilöt näkevät kaikukiven tuottamana kuvajaisena, ja henkilöahmon kuolemanjälkeisenä versiona esiintyminen esitellään hänen kauttaan. Hänen kuvauksestaan käy ilmi, että kaikukivi todella tallettaa sitä käyttäneen ihmisen persoonallisuuden ytimen. Oisin on hyvin puhelias ja vaikuttaa hajamieliseltä eksiyssään jatkuvasti sivuun hänelle esitetyistä kysymyksistä. Kuvausta vahvistaa myös hänen kertomansa

siitä, että hänen virkaveljensä vastustivat hänen valitsemistaan kaikukiveen jäljennettäväksi, sillä he ajattelivat hänen tuhlaavan aikansa puhumalla liikaa. Tämä lähestulkoon käy toteen, kun hänen kuvajaisensa alkaa haalistua ja kadota ennen kuin hän on ehtinyt vastata Stephanien ja Keplon esittämiin kysymyksiin. (KL, 166–171.) Oisinin hahmon kohtaaminen on siis teossarjan ensimmäinen käytännön esimerkki kaikukiven toiminnasta.

3.2 Kaiku-Gordon

Seuraavan kerran kaikukivi esiintyy sarjan toisessa romaanissa *Leikkiä tulella*, kun Stephanie löytää Gordon-setänsä tyhjilleen jääneestä talosta salaisen huoneen täynnä harvinaisia kirjoja ja maagisia esineitä. Eräs esineistä on jalallisessa maljassa oleva sininen jalokivi, jonka Stephanie tunnistaa kaikukiveksi. Kivi alkaa hehkua ja huoneeseen ilmestyy tyhjältä tanakka, vaaleahiuksinen mies – Stephanien edesmennyt setä. Molemmat yllättyvät nähdessään toisensa; Stephanie, koska ei ymmärrettävästi odota törmäävänsä jo aikaa sitten kuolleeseen sukulaiseensa ja Gordon, koska Stephanie löytää hänen talonsa tarkoin varjellun salahuoneen. Seuraa mielenkiintoinen sananvaihto, jonka aikana Stephanie saattaa Gordonin ajan tasalle viimeisen vuoden tapahtumista ja muun muassa tämän omasta kuolemasta. Se saa Gordonin pohtimaan identiteettiään ja olemassaoloaan, mitä käsittelen tarkemmin luvussa neljä.

Kun tätä kohtaamista tarkastellaan Phelanin mallin kautta, selkeimmin esillä ovat Gordonin hahmon synteettiset ominaisuudet. Stephanie tiedostaa, että hänen näkemänsä Gordon on vain kaikukiven tuottama heijastus eikä hänen todellinen setänsä. Myös Gordon, tai oikeammin Kaiku-Gordon, tietää olevansa vain todellisen Gordon Edgley'n jäljennös ja kertoo Stephanielle: ” – – tämä ei ole minä. Tarkoitin, että minä olen minä mutta en kuitenkaan ole” (LT, 95). Keinotekoisuutta tekee selkeämmäksi se, että Kaiku-Gordon on kirjaimellisesti vain kuvajainen eikä fyysisesti olemassa. Hän ilmaisee tämän itse sanoessaan, että halaisi mielellään Stephanieta, mutta menisi suoraan hänen lävitseen niin tehdessään. Synteettisten elementtien vastapainoksi Kaiku-Gordonista välittyy kuitenkin myös mimeettisiksi luettavia piirteitä, jotka saavat hänet vaikuttamaan todelliselta sekä lukijan että Stephanien näkökulmasta. Koska hänellä on kaikukiven ansiosta kaikki eläneen Gordonin muistot ja tiedot, hän voi keskustella Stephanien kanssa kuin olisi hänen oikea setänsä ja todellinen henkilö. Hän oppii ja painaa muistiinsa uusia asioita kuten ihmiset, eikä siis ole vain yksiulotteinen kaikukiveen jätetty informaationlähde. Kaiku-Gordon myös puhuu eläneen Gordonin sukulaisista ja ystävistä kuin

tuntisi heidät henkilökohtaisesti ja pyytääkin päästä Stephanien mukana pian järjestettäviin sukujuhliin, jotta voisi nähdä heidät pitkästä ajasta – kuin kuka tahansa ihminen. Synteettisten ja mimeettisten piirteiden rinnalla Kaiku-Gordonin voi katsoa edustavan temaattisesti tavallista, läheistä sukulaishenkilöä; he tulevat hyvin toimeen Stephanien kanssa ja kaiku-Gordon lohduttaa tulevia vaaroja pelkäävää Stephanieta myöhemmin sukujuhlien aikana. Samaan aikaan Kaiku-Gordonin aineeton olemus yleisemmin viittaa johonkin reaali maailmassa mahdottomaan ja yliluonnolliseen olentoon. On hyvin kiinnostavaa jaotella Kaiku-Gordonin piirteitä Phelanin mallin mukaisesti luokkiin, sillä henkilöhahmona hänen piirteensä ja niiden mahdollistamat tulkinnat hänen todellisuudestaan ovat jatkuvassa ristiriidassa toistensa kanssa.

4 KUOLLEEN HENKILÖHAHMON IDENTITEETTI

4.1 Kaiku-Gordonin identiteettikriisi

” – Kerro minulle totuus. Puhutaan aivan suoraan ja kiertelemättä, sano minulle rehellisesti... Olenko minä kuollut?” (LT, 97).

Stephanie siis kertoo Kaiku-Gordonille, että todellinen Gordon Edgley on kuollut vuosi sitten. Kaiku-Gordon tiedustelee häneltä kiinnostuneena, kuinka kaikki tapahtui, millaista hautajaisissa oli ja milloin kuoleman myötä keskeneräiseksi jäänyt kirja ilmestyy. Pian Kaiku-Gordon alkaa kuitenkin näyttää surulliselta ja vaikealta, sillä hän ymmärtää yhtäkkiä olevansa vain kuolleen miehen muisti ja ainoa olemassa oleva versio Gordon Edgleystä. Kaiku-Gordon ei enää tiedä, kuinka suhtautuisi itseensä, sillä aina ennen jako toissijaisen ja todellisen Gordonin välillä on ollut selkeä. Todellinen Gordon on käyttänyt kaikukiveä pääasiassa apuna kirjoitusprosessissaan ja he ovat keskustelleet kahdestaan – tai itsensä kanssa – romaanien etenemisestä ja käyneet muita antoisia keskusteluja. Kaiku-Gordonin on kuitenkin vaikea ymmärtää olevansa ainoa asia, joka todellisesta Gordonista on jäljellä ja hän pohtiikin, voiko tai pitääkö hänen alkaa ajattelemaan itseään oikeana Gordonina vai onko hän yhä toisarvoinen versio, muisto itsestään. Tähän verrattuna edellisessä luvussa esiin tuomani Oisin sen sijaan tiedostaa alusta lähtien olevansa vain informaation jakajaksi talletettu toisinto jo kauan sitten kuolleesta itsestään; koska asia ei tule hänelle yllätyksenä ja hän on vapaasta tahdostaan asettunut asemaansa, hänen hahmossaan ei ole havaittavissa samanlaista hajanaista identiteettiä. Kaiku-Gordonin läpikäymä identiteettikriisi välittyy parhaiten hänen ja Stephanien keskustellessa naisesta, johon Stephanie on tutustunut ja jonka todellinen Gordon on aikanaan tuntenut:

– – Siru taisi tietää sen ja minusta tuntuu, että hänkin oli omalla tavallaan yhtä ihastunut minuun. Tai siis Siru oli yhtä ihastunut Gordoniin kuin Gordon häneen... ei vaan yhtä ihastunut kuin minä häneen... siis Siru oli yhtä ihastunut tai rakastunut Gordoniin kuin minä Siruun. Tai jotenkin niin.

”Tuota... onko kaikki nyt varmasti hyvin?”

Minulla on pieni eksistentiaalinen kriisi, ei mitään sen vakavampaa. (LT, 101.)

Läpi *Leikkiä tulella* -teoksen Kaiku-Gordon pohdiskelee olemassaoloon ja merkitystään pääsemättä selkeään lopputulokseen, mutta sarjan myöhemmissä osissa hän tulee sinuiksi itsensä kanssa ja päättää, että on ainoa oikea Gordon Edgley, sillä on ainoa olemassa oleva versio hänestä.

Jos Kaiku-Gordonin haparoivan identiteetin tarkastelun tueksi tuodaan jälleen Phelanin malli, syntyy tehtävissä päätelmissä taas tietynlaista keskinäistä ristiriitaa. Mimeettisessä luokassa Kaiku-Gordonin kipuilu ja hämmennys on hyvin todellista, aivan kuten ihmislunnolle on tyypillistä identiteettien etsiminen, rakentuminen ja hajoaminen. Hänen epävarmuutensa on inhimillistä ja samaistuttavaa; kuka tahansa mitä luultavimmin järkyttyisi, jos kuulisi yhtäkkiä olevansa kuollut. Samanaikaisesti hänen hahmonsa ja kohtauksen synteettisyys on silti päivänselvää, sillä taikavoimaiset jalokivet ja oman kuvajaisensa kanssa käydyt kirjallisuuskeskustelut eivät vastaa käsitystä reaalimaailmassa mahdollisesta toiminnasta. Mallin mukaisiksi temaattisiksi piirteiksi luen esittämiini mimeettisiin elementteihin tukeutuen juuri jonkinlaisen identiteetin etsimisen ja minuuden teeman. Katsoisinkin, että mallin mimeettisten ja temaattisten luokkien sisällöt sulautuvat usein jossain määrin toisiinsa. Tämä havainto ja synteettiset piirteet ristiriidassa kahteen muuhun luokkaan saattavat tuottaa epä johdonmukaiselta vaikuttavaa analyysia. Toisaalta on muistettava, että fantasiakirjallisuutta tarkasteltaessa epä johdonmukaisuudet ja reaalimaailman mahdottomuudet ovat usein keskeisimpiä tekijöitä. Avaan kuitenkin hieman Phelanin mallin kohtaamaa kritiikkiä päätäntöluvussa.

4.2 Kaiku-Gordon sivuhenkilönä

Keplo Leutokalma -sarjan sivuhenkilönä Kaiku-Gordonin rooli on ennen kaikkea toimia Stephanieen viisaana setänä, kuten hän itse asian ilmaisee. Hän tukee ja lohduttaa Stephanieä tämän kokiessa epävarmuutta ja pelkoa. He myös pitävät hauskaa yhdessä, etenkin sukujuhlissa, joihin Stephanie salakuljettaa kaikukiven, jotta Kaiku-Gordon voisi nähdä sukulaisiaan pysytellen itse piilossa. He puhuvat erikoisista ja huvittavista sukulaispersoonista ja nauravat yhteisille muistoilleen heistä. Tämän lisäksi Kaiku-Gordon on Stephanieen perheestä ja läheisistä ainoa, joka tietää hänen kaksoiselämästään magian ja seikkailujen parissa, ja toimii siten korvaamattomana keskustelukumppanina Stephanieelle. Läheisen sukulaisuussuhteen ohella Kaiku-Gordon auttaa Stephanieä tämän koettelemuksissa, sillä hän opastaa Stephanieen

useasti oikean kirjallisuuden, henkilön tai taikaesineen jäljille ja antaa tärkeitä tietoja, jollaisia toiset henkilöahmot eivät kykene tarjoamaan. Viimeisimpänä Kaiku-Gordon, tai tässä yhteydessä oikeammin elänyt Gordon, esiintyy Stephanien rahallisena tukijana; Gordon oli nimittäin testamentannut talonsa ja kaiken omaisuutensa Stephanielle ja turvaa siltä osin hänen tulevaisuutensa pitkäksi aikaa tai jopa hänen loppuiäkseen. Lukuun ottamatta tätä testamentinlukukohtausta, jossa hänen äänensä pääsee hetkeksi kuuluviin, todellisen – siis fiktiivisesti eläneen – Gordonin suora esiintyminen jää puuttumaan, kun hän menehtyy heti teoksen alkaessa. Hänen kuvauksensa on muiden henkilöahmojen kertoman varassa. *Keplo Leutokalm* aloittava luku kertoo, että hän ei ollut ”kustannusmaailman suosikkipoika”, hänellä oli tapana loukata ihmisiä ja nauraa sitten heidän järkytykselleen. Hän oli myös jollain tapaa ylimielinen ja vastuuton. Lisäksi ihmisten keskustellessa hautajaisissa käy ilmi, että ”Gordon ei ollut niitä ihmisiä, joilla oli lämpimät suhteet kanssaihmiin”. (KL, 5,7–8.) Tämän tahdittoman julkisen persoonan sivuuttaa kuitenkin pian Kaiku-Gordonin auttajan rooli ja hänen läheinen suhteensa Stephanieen. Jo hautajaisissa Stephanie itse muistelee Gordonin olleen hyvä setä; hauska ja lapsenmielinen ja sellainen, johon hän oli aina tuntenut samaistuvansa.

Kirjallisuuden henkilöahmon, tässä tapauksessa Kaiku-Gordonin, kategorisointi jonkinlaiseen nimettyyn luokkaan on usein tarpeellista hahmon kuvailun ja analysoinnin jäsentämisen kannalta. Tämä on tosin osoittautunut haasteelliseksi monien esitettyjen luokittelumallien jäädessä liian monimutkaisiksi tai teoreettisesti epäjohdonmukaisiksi. (Jannidis 2012, 15.) Jos Kaiku-Gordonia hahmona määriteltäisiin esimerkiksi E.M. Forsterin (1927) kuuluisan jaon⁴ mukaisesti pyöreäksi tai litteäksi, arvioisin hänen asettuvan paremmin pyöreän henkilöahmon luonnehdintaan. Kaiku-Gordon on *Keplo Leutokalma* ja *Leikkiä tulella* -teoksissa hyvin pienessä roolissa ja mukana tapahtumissa vain muutamassa luvussa, mutta hän on sivuhenkilönäkin kehittyvä, muuttuva ja moniulotteinen. Toki hänen pääasiallinen tarkoituksensa henkilöahmona on toimia tukena ja tiedonlähteenä Stephanielle, mutta se ei ole hänen ainoa sisältönsä eikä tee hänestä Forsterin mallin mukaista litteää hahmoa. Toinen mahdollinen Kaiku-Gordonin edustaman sivuhenkilön luonnehdinta voisi olla Vladimir Proppin (1928) seitsemän henkilöahmotyyppin jakoon kuuluva lahjoittaja (*donor, provider*). Lahjoittaja auttaa tarinan sankarin matkaa varustamalla tämän tarvittavilla tiedoilla tai maagisilla esineillä (Propp 1968, 79). Huolimatta siitä, että Kaiku-Gordonin hahmossa on

⁴ Karkeasti jaettuna ”pyöreä” henkilöahmo on moniulotteinen, persoonallinen ja muuttuva. ”Litteä” henkilöahmo taas rakentuu yksittäisen tai yksinkertaisen piirteen tai roolin varaan (Forster 1927, 48, 52–53)

tällainen piirre, hän on sivuhenkilönä myös Proppin mallia laajempi eikä hänen merkityksensä rajoitu yksittäiseen tiedon- tai avunantoon. Esitettyjen kaltaisilla malleilla voidaan jäsentää toimivasti henkilöhahmon piirteitä, mutta on huomioitava, että ne tarjoavat aina vain rajallisen ja valitun näkökulman aiheeseen.

5 FANTASIAKIRJALLISUUDEN UUSI ”ELÄVÄ KUOLLUT”?

Perinteisesti termi *elävä kuollut* viittaa fiktiossa olentoon, joka on tai jonka ainakin kuuluisi olla biologisesti kuollut, mutta joka on mukana elävien maailmassa tästä huolimatta. Elävää kuollutta edustavien hahmotyyppeiden kirjo ja historia on yhtä laaja ja avoin kuin itse käsittekin. Esimerkiksi 1700-luvun lopulla kehittynyt goottilainen romaani eli kauhuromantiikka synnytti monia yliluonnollisia ja hirviömäisiä henkilöitä, ja 1900- ja 2000-lukujen fiktiossa zombit, vampyyrit, muumiot ja muut epäkuolleet ovat jo hahmotyypeinä tuttuja (Goss 2012, 150). Klassisimpia esimerkkejä kirjallisuuden elävästä kuolleesta ovat etenkin Bram Stokerin luoma Dracula ja Mary Shelley'n tarina Frankensteinin hirviöstä. Kreivi Dracula kylvää kauhua elävänä kuolleen vampyyrina, ja Victor Frankensteinin mahdottomasti kokoon kursima ja eloon herättämä olio herättää pelkoa ympäristössään, tahtomattaankin. Elävän kuolleen hahmo pohjautuu siis perinteisesti kauhukirjallisuuteen ja hirviökertomuksiin, ja tästä perinteestä johdettuja vaarallisia vampyyreja, zombeja ja muita epäkuolleen ilmentymiä esiintyy Keplo Leutokalma -sarjassakin Stephanien kohtaamina vihollisina.

Toinen samankaltaiseen kategoriaan luokiteltava kokonaisuus ovat fiktiiviset aavehahmot. Ne ovat enemmän vain kuolleita kuin varsinaisesti eläviä kuolleita, mutta pysyvät kuolemansa jälkeen yhtä kaikki mukana elävien maailman tapahtumissa. Tällaisen aavehenkilöhahmon näkisin perinteistä vampyyria ja zombia neutraalimpana olentona, sillä usein fiktiossa tavatut aaveet päätyvät silloiseen olemisen tilaansa tahtomattaan tai tarkoittamattaan. Klassisia ja kuuluisia aavehahmoja riittää aina Shakespearen *Hamletin* isästä J.K. Rowlingin *Harry Potterin* tupakummituksiin ja nämä aaveet sopivat esittämäni neutraalin henkilöhenkilöhahmon osaan; ne eivät pyri todella pelottelemaan tai vainoamaan ketään – ne vain ovat.

Leikkiä tulella -teoksen Kaiku-Gordonia pohtiessani hänen sijoittamisensa kumpaankaan elävän kuolleen kategoriaan on haastavaa. Ulkoiselta olemukseltaan hänen hahmonsa vastaa paremmin aaveen kuvausta, sillä hän on pelkkä heijastus ja aineeton kuvajainen itsestään. Silti hän ei asetu täysin tähän aavehahmotyyppiin; aave syntyy tavallisesti vasta henkilön kuoltua, jonkinlaisena henkimuotoisena jäänteestä. Kaiku-Gordon kertoo itsekin, ettei pidä itseään aaveena: ” – tai ehkä minä leikin haamua ja säikäytän Berylin” (LT, 100). Toisin kuin aave, Kaiku-Gordon on olemassa todellisen Gordonin elinaikanakin, ja he ovat selkeästi kaksi erillistä tietoista hahmoa. Luvun alussa kuvaamaani varsinaisen elävän kuolleen

luonnehdintaankaan Kaiku-Gordon ei oikeastaan sovi. Vampyyreilla ja zombeilla on fyysinen keho ja olemus ja ne ovat kaikki olleet joskus eläviä, ainakin jossain määrin. Kaiku-Gordon taas ei ole koskaan todella elänyt ja on olemassa vain kaikukiven tyhjästä luomana kuvajaisena. Arvioisinkin, että Kaiku-Gordonin sijoittaminen suoraan mihinkään olemassa olevaan elävän kuolleen tyyppiin ei ole mahdollista, vaan kaikukiven ja muiden mahdollisten taikaesineiden kautta tapahtuva kuolemanjälkeinen oleminen vaatisi aivan uuden ja oman luokkansa.

6 PÄÄTÄNTÖ

Pyrin tutkielmassani jäsentämään Landyn Keplo Leutokalma -sarjan Gordon Edgley'n ja Kaiku-Gordonin yhteistä henkilöähahmoa ja identiteettiä sekä tuomaan sarjaa esille suomalaisen kirjallisuudentutkimuksen kentällä. Oli mielenkiintoista tarkastella valitsemaani henkilöähahmoa kirjallisuudentutkimuksen keinoin ja huomata, kuinka tämän tutkielman kirjoittamisen myötä löysin aineistostani uusia yksityiskohtia ja erilaisia tulkinnan mahdollisuuksia kuin aiemmin lukiessani sarjaa pelkkänä esteettisenä ja viihteellisenä sisältönä. Tutkielmassa hyödyntämäni James Phelanin kehittämä malli onnistui tuottamaan itselleni uusia näkökulmia henkilöähahmon analysointiin ja todellisuuteen tai keinotekoisuuteen. Mikään malli ei kuitenkaan ole täydellinen, ja Phelanin kolmijako onkin kohdannut kritiikkiä kohdistuen muun muassa sen esittämien sääntöjen epätasapainoisuuteen; Phelanin mukaan henkilöähahmon synteettinen osa on aina olemassa, kun taas mimeettinen tai temaattinen voivat puuttua kokonaan. Synteettisen osan näkyminen on kuitenkin kyseenalaista esimerkiksi realistisessa fiktiossa, ja muiltakin osin mallin voi katsoa painottavan toiminnassaan hyvin rajallista kirjallisuuden lajien joukkoa. (Clark & Phelan 2020, 24.) Tästä huolimatta malli toimi mielestäni hyvänä ensikosketuksena kirjallisuudentutkimuksen monien menetelmien soveltamiseen ja helpotti Kaiku-Gordonin hahmon piirteiden jäsentämistä.

Tämän jälkiklassisen narratologian mallin soveltaminen tuki Kaiku-Gordonista tekemääni analyysia; sen avulla havaitsin, millaiset ominaisuudet, teot ja tapahtumat tekevät henkilöähahmoa todentuntuiseksi, millaiset taas vahvistavat kuvaa synteettisestä ja epätodellisesta konstruktiosta ja mitä yksittäinen henkilöähahmo voi kertoa niin fiktiivisestä kuin teoksenulkoisesta maailmastaan. Arvioisin siis, että Kaiku-Gordon on maagisen maailmansa henkilöähahmona lukijalle todellinen ja siihen maailmaan sopiva henkilö, jonka tekee synteettiseksi vasta analyysi, jossa hänet irrotetaan ympäristöstään ja nähdään ainoastaan reaalimaailman linssin läpi. Tämä arvio on kuitenkin jälleen kerran näkökulmakysymys, ja tässä tutkielmassa oli hyödyntämieni tutkimusten ja mallien tukemanakaan mahdotonta saavuttaa jonkinlaista yksiselitteistä ja lopullista määritelmää Kaiku-Gordonin hahmon syvimmästä olemuksesta – eikä mielestäni tarvitsekaan. Kirjallisuudentutkimuksen suuntaukset, teoriat ja mallit ovat jatkuvassa murroksessa, ne kehittyvät ja muokkaavat itseään ja toisiaan aikojen ja ympäröivän maailman muuttuessa. Samalla tavalla muuttuvat ja kehittyvät myös lukijat, tutkijat ja tulkinnat aina uudelleen ja uudelleen.

Mahdollisuuksia tutkimuskysymykseni ja aineistoni käsittelyyn myöhemmässä tutkimuksessa on monia, ja jo pelkästään näiden potentiaalisten tutkielmien erilaisen rakenteen ja pituuden tuomat muutokset voisivat tuottaa moniulotteisempaa ja syvempää analyysia tutkimusaiheestani. Muilta osin mielenkiintoista olisi tutkia tarkemmin esimerkiksi juuri henkilöhahmojen esiintymistä sarjassa toimivan kaikukivi-taikaesineen kautta, sillä myöhemmin sarjassa tästä esineestä ja Gordon Edgley'n kaikuhahmosta paljastuu lisää asioita ja ne ovat kiinteitä osasia tapahtumissa etenkin sarjan viidennestä osasta lähtien.

Mahdollisuuksia jatkotutkimukseen voisi tarjota myös teossarjan edustama lajityyppi ja fantastiset elementit fiktiossa yleisesti; asettuuko aineisto selkeästi esimerkiksi maagisen realismin tai reaalifantasian tyyppiin ja millä tavalla nämä käsitteet tosiasiallisesti määritellään ja erotetaan toisistaan. Jonkinlaisia vivahde-eroja tutkimuskysymykseeni tai saamiini vastauksiin saattaisi tuoda teossarjan tarkastelu alkukielisenä eli englanninkielisinä painoksina. Tämä olisikin sarjan myöhempien osien tutkimuksen kannalta välttämätöntä, sillä vain sarjan viisi ensimmäistä romaania on käännetty suomen kielelle ja toiset viisi ovat saatavilla alkukielisinä. Vaikka Bützowin käännökset ovat hyvin tasokkaita, käännetyn kirjallisuuden käsittely on silti aina jossain määrin erilaista alkukielisen teoksen tutkimiseen verrattuna. Viimeiseksi olisi mielenkiintoista tarkastella samaa tai samankaltaista tutkimusaihetta toista tutkimussuuntausta tai menetelmää soveltaen. Jo jälkiklassinen narratologia itsessään mahdollistaa aiheeni tutkimuksen monenlaisten mallien ja teorioiden kautta, joiden avulla samasta tekstistä ja henkilöahmosta voisi tuottaa hyvin erilaistakin analyysia – puhumattakaan koko tutkimussuuntauksen tulokulman vaihtamisesta toiseen.

LÄHTEET

Tutkimuskohde

Landy, Derek 2007. *Keplo Leutokalma* [=KL]. (*Skulduggery Pleasant*, 2007.) Suom. Helene Bützow. Helsinki: Tammi.

Landy, Derek 2008. *Keplo Leutokalma: leikkiä tulella* [=LT]. (*Skulduggery Pleasant: Playing with Fire*, 2008.) Suom. Helene Bützow. Helsinki: Tammi.

Tutkimuskirjallisuus

Painetut lähteet

Apseloff, Marilyn 1974. Death in Current Children's Fiction: Sociology or Literature. Forum on the Criticism of Children's Literature of the Midwest Modern Language Association. St. Louis, marraskuu 1974. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED101371.pdf> (16.3.2021).

Clark, Matthew & James Phelan 2020. *Debating Rhetorical Narratology. On the Synthetic, Mimetic, and Thematic Aspects of Narrative*. Columbus: The Ohio State University Press. https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/90880/CLARK-PHELAN_TOME.pdf?sequence=4&isAllowed=y (20.3.2021.)

Forster, E.M. 1927. *Aspects of the Novel*. New York: RosettaBooks LLC 2002. https://www.academia.edu/9745138/Aspects_of_the_novel_written_by_E_M_forster (23.3.2021.)

Goss, Theodora 2012. *The Monster in the Mirror: Late Victorian Gothic and Anthropology*. Akateeminen väitöskirja. Boston University. <https://open.bu.edu/handle/2144/31561> (24.3.2021.)

Heikkilä-Halttunen, Päivi 2010. *Minttu, Jason ja peikonhäntä - lasten kuvakirjoja kipeistä aiheista*. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Huhtala, Liisi & Katariina Juntunen 2004. *Ilosaarten seutuvilta. Lasten- ja nuortenkirjallisuuden historiaa ja tutkimusta*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Jannidis, Fotis 2012. Character. Teoksessa Peter Hühn, et al. (toim.), *The Living Handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press. <https://www.lhn.uni-hamburg.de/index.html> (23.3.2021.)

Poling, Devereaux A. & Julie M. Hupp 2008. Death Sentences: A Content Analysis of Children's Death Literature. *The Journal of Genetic Psychology* 169(2), 165–176. <http://dx.doi.org/10.3200/GNTP.169.2.165-176> (12.3.2021).

Propp, Vladimir 1968. *Morphology of the Folktale*. (Morfologija skazki, 1928.) Engl. Laurence Scott. Toinen laitos. Austin: University of Texas Press. https://monoskop.org/images/f/f3/Propp_Vladimir_Morphology_of_the_Folktale_2nd_ed.pdf (22.3.2021.)

Rantalaiho, Liisa 2006. Kaikenikäisille keskenkasvuksille. Fantasia Leena Krohnin lasten- ja nuortenkirjoissa. Teoksessa Anne Leinonen & Ismo Loivamaa (toim.), *Ihmeen tuntua. Näkökulmia lasten- ja nuorten fantasiakirjallisuuteen*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Sbroma, Angelina 2018. *Intimations of Mortality: Death in Children's Fantasy*. Akateeminen väitöskirja. Victoria University of Wellington. <http://researcharchive.vuw.ac.nz/handle/10063/7039> (12.3.2021).

Seibert, Dinah & Judy C. Drolet 1993. Death Themes in Literature for Children Ages 3–8. *The Journal of School Health* 63(2), 86–90. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.1993.tb06086.x> (8.3.2021).

Painamattomat lähteet

Korhonen, Kuisma 2020. Klassisesta jälkiklassisiin narratologioihin. Luentodiaesitys. Oulun yliopisto.