

Eero Tuovinen, History, Fantasy, Avant-garde, Finnish

Kuusta itään ja auringosta länteen

Satufantasiaa 1900-luvun alkupuolen Suomessa.

Sariolan satumaa sijaitsee Maailmanmetsän, alkukaaoksen, reunamailla, tuolla puolen mielikuvituksen rajan. Vanha Väinämöinen sen itse lauloi olemaan, lauloi haikeudesta ja kaipuusta, lauloi maasta joka ei häntä enää tarvinnut tai kaivannut. Runoajien asuttama ja henkivoimain siunaama maa, jossa vanhat sadut, unelmat ja pelot vielä elävät.

Sariolan asukkaat ovat kuin suomalaisia rauta-ajalla, nöyriä maanviljelijöitä joita viisaat kuninkaat hallitsevat. Eläimet ovat Sariolassa täkäläisiä fiksumpia, monet niistä osaavat puhuakin. Pimeissä korvissa eläviä peikkoja pelätään, haltioita ja muita henkiolentoja kunnioitetaan. Ristinkiesusta seurataan rannikolla kaupungeissa, niin kuin Maankruunussa ja Lyysinlinnassa, mutta maarahvas luottaa enemmän haltioihin ja maailmanonnoon, hyviin tarkoitusperiin ja oikeaan tapaan. Tietäjät neuvovat ihmisiä heidän tomissaan, ja mahtavat noidat auttavat, tai ajavat turmioon. Taikuus on vapautuessaan raakaa, elinvoimaista ja välitöntä.

Aikanaan koko sariolalainen maanpiiri eli Gryningin hallitsijasuvun korkeiden kuninkaiden ohjauksessa; hallitustapa oli pyhä ja inspiroiva, ei vallan vaan esimerkin voimin Sariolan maita ja läänejä yhdistävä. Aamuruskon kuninkaat hallitsivat punervia sarastuksen pilvilaivoja, jotka purjehtivat moniin kaukaisiin maihin ja kuljettivat valtakunnan maineen maan seitsemään ääreen.

Nyt vanha kuningaskunta on kuitenkin unohtunut ja pirstaleina, pyhä sepelkruunu on kadonnut iäksi meren syvyyksiin. Heräävät heimotunnot tuovat sekasortoa kun suuret linnanherrat ja ritarit moisioissaan yrittävät pitää järjestystä, pystymättä edes yksimielisyyteen keskenään. Peikot kulkevat avoimesti päivänvalossa ja verottavat ankarasti maarahvasta, jolla ei ole mitään lain suojaa.

Teema: Perinteinen seikkailufantasia. Hyvien ja pahojen voimien vastakkainasettelu. Matkustaminen ja kokeminen on tilaisuus kasvaa ihmisenä.

Grains

- Paha saa aina palkkansa
- Taikuudella on voima viedä eteenpäin, mutta ei ratkaista
- Tunne itsesi

Anna Elin Lönnbohm, unenkävijä

Anna on nuori tyttö Kajaanin suunnalta, Paltaniemestä. Isä on maanmittari ja maanviljelijä, perhe varsin suuri - lapsia on kymmenen. Annasta aina tuntuu, että vanhemmat ottavat isommat sisarukset paljon vakavammin ja antavat nuoremmille paljon enemmän huomiota, mutta se lienee luonnollista näissä oloissa.

Anna oli kuusivuotias, kun hän käveli eräänä syyskesän päivänä laiturilla ja putosi järveen. Hän olisi varmasti hukkunut, jos navettapiika ei olisi huomannut sattumusta ja vetänyt Annaa kepillä maihin. Ennen iloisesta lapsesta tuli tämän tapauksen jälkeen mietтелиäs ja vakava, koulunkäyntiin ja pienempiin sisaruksiin keskittyvä.

Ylä-asteelle siirtyminen on Annalle kova paikka, sillä hänen siskonsa Hilda ja Olga ovat molemmat opettajina ala-asteella, kun taas uusi koulu on Kajaanissa asti; matka on pitkä, koulu on iso ja siellä ei ole juuri ketään tuttuja ihmisiä. Pahinta on, että Anna on lukenut vääränlaisia kirjoja, eikä osaa uudessa koulussa mitään. Koulukaverit eivät arvosta vakavamielistä ahkeruutta, joten Anna on aika yksinäinen.

Voimallisen mielikuvituksen omaava Anna on nyt löytänyt tien Sariolaan päiväunen muodossa; hän ei itse sitä tiedä, mutta Anna on unenkävijä, yksi harvinaislaatuista ihmisistä jotka kykenevät matkustamaan maailmoja toisistaan eristävän alitajuisen kaaoksen halki ja muodostamaan selkeän kuvan toisesta puolesta. Eräänä päivänä, uuden koulun ahdistassa erityisen paljon, Anna lipsahtaa Maailmanmetsään ja harhailee eksyneenä ajattoman ajan, kunnes löytää tiensä Sariolaan, joka on odottanut vierasta meidän maailmastamme...

Traits	
3	Unenkävijä Toisesta maailmasta tulleen vieraan salaperäinen merkitys.
2	Sivistynyt Porvarillinen, liberaali kulttuuriperhe.
2	Ystävällinen Jokaisessa on kyky empatiaan.
1	Vihainen Jokaisessa on kyky myös vihaan.

Burdens	
1	Epävarmuus Anna ei tiedä, mitä tai kuka hän haluaisi olla.
1	Veden pelko Anna pelkää vettä, eikä osaa uida.