

**Katja Kontturi**

**ANKKALINNA – PORTTI KAHDEN ULOTTUVUUDEN  
VÄLILLÄ.**

Fantastisten maailmojen ilmeneminen Don Rosan Disney-  
sarjakuvissa.

Jyväskylän yliopisto  
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos  
Yleinen kirjallisuus  
Pro gradu – tutkielma  
Kevät 2009

# DISPOSITIO

<b>1. JOHDANTO</b> .....	4
1.1. Tutkimusongelman ja teorian esittely.....	4
1.2. Don Rosa Carl Barksin jalanjäljillä.....	7
<b>2. FANTASIAN PÄÄPIIRTEET</b> .....	9
2.1. Fantasia kirjallisuudenlajina.....	9
2.2. Tolkienin ja Todorovin termistöt.....	13
2.3. Sarjakuva fantasian välineenä.....	16
<b>3. ANKKALINNA PORTTINA KAHDEN MAAILMAN VÄLILLÄ</b> .....	20
3.1. Primaari- ja sekundaarimaailmat.....	20
3.2. Fantastinen Ankkallinna.....	24
3.3. Päähenkilöankat persoonina.....	29
3.3.1. Roope Ankka – Ankkalinnan Indiana Jones.....	29
3.3.2. Aku Ankka – antisankari.....	31
3.3.3. Ankanpojat ja maaginen Sudenpentujen käsikirja.....	33
3.3.4. Ankat lähetteinä.....	37
<b>4. ANKKOJEN FANTASIAMAAILMAT</b> .....	41
4.1. Don Rosa ja fantasian tuntu.....	41
4.2. Kadonneet laaksot.....	42
4.2.1. Sivilisaatiot.....	43
4.2.2. Alueet.....	54
4.3. Menneisyys.....	57
4.3.1. Arthurin keskiaika.....	58
4.3.2. Roopen lapsuuden Skotlanti.....	64
4.4. Ulkoavaruus.....	68
4.5. Todentuneet myytit.....	77
4.5.1. Muinaiset myytit.....	78
4.5.1.1. Rikkautta tuova Sampo.....	78
4.5.1.2. Kultainen Eldorado.....	92
4.5.1.3. Kroisos – maailman rikkain mies?.....	96
4.5.2. Ennustukset.....	101
4.6. Unitilat.....	108



4.6.1. ”Välitila”	109
4.6.2. Vaihtoehtoinen todellisuus	114
4.6.3. Uni	118
4.7. Ankkalinnan omat omituisuudet	124
4.7.1. Pelle Peloton	124
4.7.2. Milla Magia	132
4.7.3. Muut vaikuttajat	138
<b>5. PÄÄTÄNTÖ</b>	<b>142</b>
<b>6. LÄHTEET</b>	<b>146</b>
6.1. Primaarilähteet	146
6.2. Sekundaarilähteet	147
6.3. Internet-lähteet	148

# 1. JOHDANTO

## 1.1. Tutkimusongelman ja teorian esittely

Fantasiakirjallisuus nousi 1990-luvun lopulla pinnalle ja elää nyt kukoistuskauttaan. J. K. Rowlingin *Harry Potter*-sarja on innostanut nuoret lukemaan, ja yhä uudet sukupolvet tarttuvat fantasiakirjallisuuden suureen klassikkoon, J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herraan*, Peter Jacksonin filmaaman elokuva-adaptaation saaman menestyksen myötä. Kirjallisuudenlajin saama arvostus on noussut hiljalleen, mistä kertoo muun muassa se, että vuonna 2000 Finlandia-palkinnon sai Johanna Sinisalon fantasiaromaani *Ennen päivänlaskua ei voi*. Fantasiakirjallisuus assosioituu kuitenkin yhä lastenkirjallisuuteen, mikä on aiemmin jättänyt sen lähes poikkeuksetta korkeakulttuurin ulkopuolelle (Hunt 2001, 3).

Myös sarjakuva on nostanut päätään aliarvostetusta marginaalista. Kuvataiteen ja kirjallisuuden välimaastossa elävä taiteenlaji on kohonnut suoranaisen sensuurin kourista populaarimpaan asemaan ja asettunut osaksi vakavasti otettavaa kirjallisuuden kenttää. Sarjakuvista tehtävien tieteellisten tutkimusten määrä on lisääntynyt koko ajan, ja vuonna 2008 perustettu Sarjakuva-Finlandia – palkinto kertoo taiteenlajin saamasta arvostuksesta nykypäivän kulttuurissa.

Tämä pro gradu – työ paneutuu sarjakuvaan, jota ei ensi näkemältä voi pitää fantasiana. Keskityn amerikkalaisen sarjakuvapiirtäjän Don Rosan Aku Ankka – sarjakuviin ja niissä esiintyviin erilaisiin fantasiamaailmoihin. Rosa (s. 1951) on Carl Barksin ohella yksi tunnetuimmista Ankka-piirtäjistä maailmalla ja hänen piirustusjälkensä eroaa selvästi muista sarjakuvapiirtäjistä yksityiskohtaisuudellaan. Myös tarinoiden juonenkehittely ja erityisesti historiallisten faktojen ja paikkojen tarkkuus ovat poikkeavia muihin piirtäjiin nähden. Rosa itse kertoo jatkavansa suuren esikuvansa Barksin jalanjäljillä, mikä näkyy muun muassa lukuisilla viittauksilla tämän töihin sekä suoranaisilla jatko-osilla Barksin kertomuksiin.

Tutkimukseni kohteena ovat Rosan Disney-sarjakuvissa esiintyvät erilaiset fantasiamaailmat ja itse Ankkalinna, joka sijoittuu fantasian ja normaalin maailman välille. Työni kantavan hypoteesin mukaan Ankkalinna on itse asiassa oma pieni universuminsa, välitila, joka on yhteydessä niin sanotun normaalin, aktuaalisen maailman ja fantasiamaailman välillä<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Vaikka tässä tapauksessa ehkä pitäisi puhua fantasiamaailmoista, koska Rosan sarjakuvissa ei ole yhtä tiettyä maailmaa, vaan useita pieniä ja erilaisia maailmoja. Vrt. esimerkiksi C. S. Lewisin *Narnia*-sarjan ensimmäinen osa *Taikurin sisarenpoika*.

Ankkalinna siis teoriassa toimii eräänlaisena porttina, jonka avulla sen asukkaat – ja erityisesti päähenkilöankat – pystyvät liikkumaan maailmasta toiseen.

Paikkana Ankkalinna onkin aivan omaa luokkaansa. Don Rosa (ja sitä aiemmin Carl Barks) ovat sijoittaneet Ankkalinnan maantieteellisesti kartalle kuvitteelliseen Calisotan osavaltioon Yhdysvaltojen länsirannikolle – meidän maailmaamme. Se sijaitsee siis osittain aktuaalisessa maailmassa, mutta on kuitenkin täysin mielikuvituksen tuotetta. Se on asukkaidensa elämän keskus, oma pieni universuminsa, josta ankat vierailevat niin fantasian puolella kuin meidän maailmassamme. Roope Anka on nuoruudessaan osallistunut historiallisiin tapahtumiin, kuten nähnyt Indonesian Krakatau-saaren räjähdysten vuonna 1883, seilannut *Titanicilla* ja ollut ensimmäinen henkilö pohjoisnavalla. Kuitenkin hän on myös käynyt menneisyydessä, tavannut mystisiä kansoja ja vierailut mm. dinosauruksia täynnä olevassa laaksossa.

Ankkalinnan itsensä lisäksi Rosan tarinoissa esiintyy myös muita portteja. Nämä portit avaavat tien fantasian puolelle jostain muualta kuin ankkujen kotikaupungista. Huomattavaa ja tärkeää on myös se, että Roope, Aku ja ankanpojat ovat *lähetettä*, henkilöitä, jotka avaavat portteja toisiin maailmoihin. Yksi tutkimuskysymyksistäni onkin, miksi ja miten nämä viisi ankkua pääsevät muita helpommin liikkumaan maailmasta toiseen. Teoriani on Roopen henkilökohtainen historia: hänen fantastiset kokemuksensa Skotlannissa sekä Ankkalinnan tekeminen sellaiseksi kuin se on nykyisin. Ankkalinna oli vain pieni kyläpahanen, ennen kuin Roope loi sinne oman finanssi-imperiuminsa. Eli käytännössä oletan, että Roope *toi* fantasian Ankkalintaan.

Käsittelen myös muita olennaisia hahmoja ja vertaan näiden asemaa päähenkilöviisikkoon. Näistä mainitsemisen arvoisia ovat keksijä Pelle Peloton ja noita Milla Magia, jotka tuovat osaltaan fantastisia elementtejä tarinaan. Myös Kulta-Into Pii on tärkeä hahmo, sillä vaikka hänellä ja Roopella on lukuisia yhtäläisyyksiä, Pii ei kuitenkaan ole tarinoiden kannalta samalla tasolla Roopen kanssa. Hän ei esimerkiksi pääse yksin mihinkään fantasiamaailmaan, vaan hän tarvitsee aina jonkun muun apua – usein myös hyvin epärehellisin keinoin.

Sudenpentujen käsikirja on myös tärkeä osa ankkujen seikkailuja, joten olen nostanut sen esille ankanpojista kertovassa luvussa. Määrittelen kirjan eräänlaiseksi portiksi tiedon fantasiamaailmaan, sillä porttia käyttävät sudenpennut onnistuvat *aina* löytämään juuri oikean tiedon taskukokoisesta käsikirjasta, jonne ei voi mitenkään mahtua kaikkea olemassa olevaa

informaatiota. Sen lisäksi kirja on avainasemassa ankkujen seikkailujen etenemisen kannalta. Käsikirjan ominaisuuksia sietääkin vilkaista tarkemmin.

Perustan tutkimukseni J. R. R. Tolkienin luomiin käsitteisiin primaari- ja sekundaarimaailmoista<sup>2</sup>, jotta hän esittelee esseessään ”Saduista”. Tätä *Puu ja lehti* – teoksessa olevaa esseettä pidetään yleisesti yhtenä fantasiakirjallisuuden tutkimuksen urauurtavista avaintöksistä. Rosan sarjakuvien maailmat eivät kuitenkaan täysin istu Tolkienin esittämään malliin, joten tulen käyttämään tätä mallia avoimesti tulkintoja tehden. Toinen tärkeä viittauskohteeni on Maria Nikolajevan teos *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Vaikka kyseinen teos paneutuukin lähinnä lastenfantasiaan, sen perustavat teoriat sopivat myös aikuisille suunnattuun fantasiaan. Nikolajeva käsittelee fantasiaa niin monipuolisesti, että hänen teoksensa on yksi tutkimukseni lähtökohdista.

Vertaan myös Tolkienin käsitystä fantasiasta Tzvetan Todorovin ”*fantastique*” – käsitteeseen, sillä se eroaa huomattavasti niin Tolkienin käsitteistä kuin hänen tutkimuksensa kohteista. Käytänkin tässä työssä Todorovin termin suoraan suomennosta ”fantastinen” ilmaisemaan yleistä ”fantasianomaisuutta” ja jätän selvennykseksi Todorovin oman termin ranskankieliseksi. Esittelen myös muita fantasiakirjallisuudesta tehtyjä teoksia taustoittamaan itse fantasian käsitettä.

Fantasian sekundaarisista maailmoista on tehty useita artikkeleja, mutta niitä ei ole milloinkaan yhdistetty Aku Ankkaan, jota ei pidetä mitenkään fantastisena sarjakuvana. Don Rosan Disney-sarjakuvista on tehty Suomessa kaksi pro gradu-työtä<sup>3</sup> ja yksi laudaturtyö<sup>4</sup>, jotka eroavat aiheiltaan selvästi omastani, muttei ollenkaan laajempaa tutkimusta. Rosasta itsestään on kirjoitettu yksi elämäkerrallinen teos Italiassa<sup>5</sup>, mutta sitä ei ole tietojeni mukaan julkaistu maan rajojen ulkopuolella. Tie on siis vapaa luoda täysin uutta tutkimusta ja teoriaa fantasiasta Rosan sarjakuvissa.

---

<sup>2</sup> Primaari, eli ensisijainen maailma. Tarkoittaa yleensä normaalia maailmaa. Sekundaari: toissijainen, yleisesti ottaen teoksissa esiintyvä fantasiamaailma.

<sup>3</sup> Marja Ritola, 2000: *Ankkojen aika: intertekstuaalisuus ja lukija Don Rosan Disney-sarjakuvissa*. (yleinen kirjallisuustiede, Tampere) ja Marika Rantala, 2001: *Humour in Don Rosa's comics and their Finnish translations*. (englannin kieli, Vaasa).

<sup>4</sup> Kai Saarto, 2006: *Tähteyden ongelma ja sarjakuvantekijä: Don Rosa tekijänä ja fanina*. (kulttuurihistoria, Turku).

<sup>5</sup> Alberto Becattini: *Don Rosa e il rinascimento disneyano*, 1997.

Tulen käyttämään primaarilähteinä pääasiallisesti sarjakuvien suomennoksia. Syy on se, että ainoastaan *Roope Ankan elämä ja teot* – albumi on julkaistu Suomessa alkuperäiskielellä (*The Life and Times of Scrooge McDuck*, 2005) ja muita – erityisesti yksittäisissä Aku Ankka – lehdissä ilmestyneitä tarinoita – on miltei mahdotonta saada käsiinsä englannin kielellä. Olen kuitenkin sitä mieltä, että suomennos ei muuta ratkaisevasti itse tarinoissa esiintyvää fantasiaa tai sen elementtejä. Joissain tapauksissa sarjakuvan alkuperäinen nimi on saattanut viitata eri asiaan kuin mitä suomennos antaa ymmärtää, mutta tulen huomioimaan tämän seikan aihetta käsitellessäni, mikäli asia liittyy olennaisesti tarinan fantasiaan.

Rosalta on julkaistu Suomessa tähän mennessä seitsemän kokoelma-albumia ja useita tarinoita Aku Ankka – lehdessä vuodesta 1990 lähtien. Olen valinnut näistä tutkimukseni kannalta relevanteimmat tarinat sen mukaan, miten paljon ja millä tavoin ne käsittelevät erilaisia fantasiamaailmoja ja fantastisia elementtejä. Kaikissa tarinoissa ei tapahdu mitään tavallisuudesta poikkeavaa ja joissain se näkyy vain marginaalisesti. Jaottelen tarinat eri alaotsikoiden alle sen mukaan, millaisia sekundaarimaailmoja niissä esiintyy ja miten ne istuvat fantasian kenttään. Oman lukunsa muodostaa itse Ankkalinna ja siellä tapahtuvat asiat, jotka ovat yleensä joko Pelle Pelottoman tai Milla Magian aikaansaannosta.

Koska kyseessä on sarjakuva, ei tekstiä ja kuvaa voi erottaa toisistaan menettämättä jotain kokonaisuudesta. Esitän aina tarpeen vaatiessa myös kuvallista materiaalia sarjakuvaruutujen muodossa tarkentamaan esimerkkejäni ja tukemaan omia havaintojani. Liitän ruudut suoraan tekstiyhteyteen selkeyden ja helppolukuisuuden lisäämiseksi.

## **1.2. Don Rosa Carl Barksin jalanjäljillä**

Keno Don Hugo Rosa (1951-) kasvoi Kentuckyn St. Matthew'ssa, mutta hänen sukujuurensa ovat isän puolelta Italiassa. Rosan sisko Diana keräsi nuorena sarjakuvia, mikä osaltaan vaikutti myös Rosan sarjakuvainnostukseen. Dianan keräämien lehtien joukossa oli useita Disney-sarjakuvia, joiden piirtäjistä Carl Barks nousi Rosan tulevan uran kannalta tärkeäksi vaikuttajaksi. Rosa aloitti piirtämisharrastuksensa aivan pienenä, vaikka pitääkin enemmän tarinan ja juonen kehittämisestä – hän ei ole edes ottanut minkäänlaisia taidekursseja. Kouluaikoinaan Rosa piirsi collegensa lehteen poliittista satiirisarjakuvaa *Pertwillaby Papers* ja myöhemmin myös seikkailusarjakuvaa, jonka hahmoihin kuului myös hänen oma alter

egonsa. Rosa piirsi myös nuoruusvuosinaan paikalliseen sanomalehteen supersankariparodiaa nimeltä *Captain Kentucky*. (Salminen.)

Vuonna 1986 Don Rosa näki sarjakuvakaupassa lehden nimeltä *Gladstone*, joka sisälsi 1970-luvun jälkeen ensimmäisenä uutena sarjakuvalehtenä Disney-hahmoja. Rosa soitti lehden päätoimittajalle ja ilmoitti haluavansa piirtää ankoja. Tämä suostui ja Rosan ura alkoi sarjakuvalla ”Auringon poika” (”Son of the Sun” 1986), joka itse asiassa oli anka-versio hänen aikaisemmasta tarinastaan ”Lost in (an alternative section of) the Andes”. Tarinasta tuli suuri menestys ja se jopa nimettiin ehdokkaaksi parhaasta tarinasta Harvey Awardseihin<sup>6</sup>. (Salminen.)

Rosa lopetti *Gladstonelle* työskentelyn vuonna 1989, jonka jälkeen hän työskenteli muun muassa käsikirjoittajana ennen kuin sai tarjouksen tanskalaiselta Egmont-kustannusyhtiöltä, jolle hän tekee edelleen töitä, vaikka onkin käytännössä freelancer. Rosa on myös tehnyt muutamia yksittäisiä tarinoita ja sivun kokoisia erikoiskuvia ranskalaiselle *Picsou*-lehdelle. (Salminen.)

Don Rosan sarjakuvat tunnistaa helposti muiden anka-piirtäjien töiden joukosta. Ne on piirretty hyvinkin pikkutarkasti ja vilisevät erikoisia yksityiskohtia, joihin Rosa on saanut vaikutteita muun muassa Harvey Kurtzmanin tyylistä. Rosa myös tarkastaa tarinoidensa taustat ja faktat tarkasti, koska hän haluaa niiden vastaavan todellisuutta mahdollisimman hyvin. On myös huomattava, että lähes kaikki Don Rosan piirtämät Aku Anka – tarinat sijoittuvat 50-luvulle, jolloin Carl Barks piirsi omia töitään. Tämä johtuu Rosan seuraamasta Barksin perinteestä: esimerkiksi Roope Anka syntyi Barksin mukaan vuonna 1867 ja olisi näin ollen yli satavuotias, mikäli Rosa piirtäisi tarinansa 2000-luvulle. (Salminen.)

Rosa viittaa ahkerasti Carl Barksin luomaan Ankkalinnan historiaan ja käyttää hänen töitään lähtökohtina suoranaistalle jatko-osille. Kunnioittaakseen Barksin jättämää perintöä Rosa piilottaa suuriin sivun kokoiisiin ”Pin-up”-kuviinsa ja aloitusruutuihinsa tekstin D.U.C.K., mikä tarkoittaa ”Dedicated to Unca Carl from Keno” eli ”Omistettu Carl-sedälle Kenolta”, joka on Rosan oikea etunimi. Muita Don Rosan tarinoiden erikoispiirteitä ovat satunnaisiin ruutuihin piilotetut Mikki Hiiri – viittaukset. (Salminen.)

---

<sup>6</sup> Yksi sarjakuvateollisuuden vanhimpia ja arvostetuimpia palkintoja. Nimetty MAD-lehden perustajan, Harvey Kurtzmanin (1924–1993) mukaan. Ks. esim. <http://www.harveyawards.org/>

Arvostetuin Don Rosan töistä on *Roope Ankan elämä ja teot* – sarja, jonka 12 tarinaa julkaistiin kirjana vuonna 1997. Se kertoo Roope Ankan historian 10-vuotiaasta glasgowlaisesta ankanpojasta vuoden 1947 joulukuun, jolloin tämä tapasi ensimmäistä kertaa sukulaispoikansa Tupun, Hupun ja Lupun. Tämä kirja sai jatko-osan *Roope Ankan elämä ja teot 2. Kaikki lisäseikkailut* kymmenen vuotta myöhemmin. Yksittäisistä piirustuksista kuuluisin lienee Ankkujen sukupuu, jonka Rosa kokosi Carl Barksin töistä saatujen tietojen pohjalta. (Salminen.)

Don Rosa on voittanut kaksi Will Eisner -palkintoa<sup>7</sup>: parhaasta sarjamuotoisesta tarinasta vuonna 1995 (*Roope Ankan elämä ja teot*) ja parhaana huumorisarjakuvien piirtäjänä ja käsikirjoittajana. Lisäksi hän on voittanut useita pieniä eurooppalaisia palkintoja muun muassa Espanjassa, Italiassa ja Ruotsissa. (Salminen.)

## 2. FANTASIAN PÄÄPIIRTEET

### 2.1. Fantasia kirjallisuudenlajina

Fantasy [- -] the story that *seems* a fairy tale, that uses fairy-tale elements – is entirely different. It's a *conscious* creation, the deliberate choice of a literary mode.  
– Lloyd Alexander (Nikolajeva 1998, 12.)

Sana ”fantasia” tulee kreikan kielen sanasta ”*phantastikós*”, mikä tarkoittaa mielikuvituksen voimaa. Se viittaa kirjallisuuteen, joka poikkeaa huomattavasti normaalista, empiirisestä maailmankuvasta. (Wienker-Piepho 2004, 32.) Mutta vaikka fantasia kirjallisuuden genrenä on ollut hyvinkin populaari jo muutaman vuoden, ovat sen ominaispiirteet edelleen epäselviä. Fantasian raja liukuu lähelle niin satua kuin science fictioniaakin ja välillä on vaikeaa tehdä selkeä ero genreä määriteltessä. Aiheesta on tehty useita tutkimuksia, mutta käytän lähteenäni Maria Nikolajevan teosta *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* (1998). Vaikka teos suuntautuukin pääasiassa lastenfantasiaan, sen termistö ja siihen sisältyvät teoriat pätevät hyvin myös aikuisfantasiassa ja fantasiassa yleensä. Oman kappaleensa muodostavat J. R. R. Tolkienin ja Tzvetan Todorovin keskinäinen vertailu ja fantasian käyttö sarjakuvissa.

---

<sup>7</sup> Yhdysvalloissa vuosittain jaettava palkinto amerikkalaisille sarjakuvantekijöille. Sitä pidetään yleisesti ”sarjakuvien Oscareina”. Ks. esimerkiksi <http://willeisner.com/biography/index.html>.

Termi ”*fantasy literature*” tuli muotiin J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* – teoksen myötä (Wienker-Piepho 2004, 33). Ensimmäinen vakava tutkimus fantasian genrestä olikin Tolkienin luennon pohjalta koottu essee ”Saduista<sup>8</sup>”. Tolkien ei kuitenkaan puhu esseessään fantasiasta, vaan käyttää termiä ”*fairy stories*”. Tällä hän tarkoittaa tarinoita ”[- -] about fairy, that is Faerie, the realm or state in which fairies have their being”. Sanalla ”*fairy*” Tolkien puolestaan viittaa mihin tahansa yliluonnollisen ilmentymään. Tähän kuuluvat suurena osana sekundaariset maailmat: termi, jolla Tolkien kuvaa kirjoittajan luomaa toissijaista maailmaa. Olennaista oli luodun maailman lisäksi myös outous ja siinä ilmenevä ihmetys. Nikolajevan mukaan Tolkienille fantasia tarkoitti ”making or glimpsing of Other-worlds”. Nämä esimerkit eivät kuitenkaan riitä kokonaisen genren määrittelyyn, vaan ovat pikemminkin sen piirteitä. (Nikolajeva 1998, 9.)

Fantasian tärkeimmät piirteet ovat magian läsnäolo (sekä maagiset olennot että tapahtumat) muuten realistisessa maailmassa, selittämättömyyden ja ihmeen tuntu sekä luonnonlakien rikkominen. Sen uniikki piirre on kahden maailman rinnakkaisuus: on olemassa oikea primaarimaailma ja maaginen sekundaarimaailma, jotka yhdistyvät toisiinsa eri tavoin. Sekundaarimaailmassa tapahtuvat yliluonnolliset asiat ovat hyväksyttäviä, ne koetaan siellä ”normaaleiksi”, mutta verrattuna taustalla olevaan primaarimaailmaan ja sen lakeihin ne kuitenkin aiheuttavat aina ihmetystä. (Nikolajeva 1998, 12–13.) Paneudun tarkemmin primaari- ja sekundaarimaailmoihin omassa alaluvussaan.

Fantasia rinnastetaan usein aikuisten saduksi, mutta todellisuudessa se on tyystin oma genrensä. Fantasialla ja sadulla on sama perimä: ne molemmat ulottuvat arkitodellisuuden ulkopuolelle ja kuvaavat realistiselle maailmalle tuntemattomia miljöitä, tapahtumia ja olentoja. Saduissa hahmot eivät kuitenkaan ole persoonia, vaan tietynlaisia karikatyyrejä, joiden nimet yleensä kuvaavat hahmojen yhtä, korostuvaa persoonallisuuden piirrettä. (Sinisalo 2004, 13.)

Satu (”*fairy tale*”) on terminä ambivalentti: se on perinteinen ja joskus nimetönkin teksti, jossa on maagisia elementtejä. Suurin ero sadun ja fantasian välillä on se, että satu tapahtuu **yhdessä** maailmassa, jossa (genren rajojen sisällä) **kaikki** on mahdollista: esimerkiksi eläimet osaavat puhua, ihmiset lentää ja magia toteuttaa kaikki toiveet. Sadussa itse lukija (tai kuuntelija) on mukana samassa todellisuudessa kuin satuhahmotkin, mikä aiheuttaa kyseenalaistamattoman uskon siihen. Fantasiassa puolestaan lukija on aina sekundaarisen

---

<sup>8</sup> Alkuteos ”On Fairy-Stories” 1964.



maailman ulkopuolella ja katsoo sitä jostain kaukaa. Fantasiakirjallisuus ei myöskään seuraa jäykkää kerrontatyylä, mikä on saduille hyvin tyypillistä. (Nikolajeva 1998, 12–13; 23; 37.)

Tärkeänä erona Nikolajeva mainitsee, että saduissa mennessään tuntemattomalle alueelle etsimään vihollista tai esinettä sankari **usein** päätyy sinne magian avulla – kun taas fantasiassa maaginen yhteys primaarin ja sekundaarisen maailman välillä on aina ehdoton. Saduissa esiintyvien paikkojen (valtakuntien, maiden yms.) sijaintia ei myöskään koskaan määritellä tarkkaan. (Nikolajeva 1998, 35–36.) Tämän voi ajatella johtuvan juuri satujen yleispätevyydestä. Ennen vanhaan sadut ovat olleet suullista perinnettä, joten niiden on pitänyt sopia eri paikoissa elävien erilaisten ihmisten elämään ja tilanteisiin. Tarkkoja nimeämisiä välttävään satuun onkin helpompi samaistua.

Vaikka sadut kulkevat niille tyypillisten kaavojen mukaan, voi fantasia joskus olla säännöiltään vielä satujakin arkaaisempaa. Esimerkkinä tästä ovat niin kutsutut pseudo-keskiaikaiset tarinat, jotka pyrkivät tyyliltään tietynlaiseen taantumuksellisuuteen ja romanttiseen kaipaukseen. Keskiajan lisäksi fantasia ammentaa kertomuksensa myyteistä, legendoista, kansantaruuista ja jopa uskonnosta sekä okkultismista. Keksittyjen maailmojen on oltava muutakin kuin iloa ja ihmetystä, mikä taas on tyypillisempää saduille. Fantasian keskeisiä teemoja onkin hyvän ja pahan polarisointi. (Hunt 2001, 4-5; 8.) Maailmaa uhkaa tuho tai väistämätön paha ja joko yksittäinen sankari tai joukko hyvyyden ruumiillistumia suuntaa pahaa vastaan. Tarinoissa vallitsee aina ennako-oletus hyvän voitosta, sillä on oltava keino päihittää pahuus. Tämä liittyy usein päähenkilön henkisen kasvun matkaan, niin sanottuun ”*questiin*”<sup>9</sup>. (Nikolajeva 1998, 34.) Voittoa ei kuitenkaan saavuteta ilman uhrauksia, sillä fantasiakertomuksissa useimmiten joku sankarijoukon jäsenistä menehtyy matkalla toisin kuin sadussa, jossa vain paha saa palkkansa.

Toinen fantasialle läheinen genre, jota joskus pidetään fantasian alalajina, on science fiction eli sci-fi. Sci-fi-kirjallisuus käsittelee maailmoja, jotka eivät vastaa nykytodellisuutta, mutta vihjaavat niiden mahdollisuuden tulevaisuudessa esimerkiksi tieteellisten keksintöjen avulla. Sci-fille ominaista ovat tapahtumat ja laitteet, jotka nykypäivänä ovat mahdottomia, mutta kuitenkin saavutettavissa tieteellä ja teknologialla. Merkittävänä erona fantasiaan nähden on se, että science fiction tarjoaa lähes aina rationaalisen selityksen järjettömiltä vaikuttaville tapahtumille. (Nikolajeva 1998, 13.)

---

<sup>9</sup> Quest: etsintä

Rajoja on myös fantasian sisällä. Tavallisesti fantasia jaetaan aikuis- ja lastenfantasiaan. Aikuisfantasiaan kuuluvat yleisimmin kummitustarinat, goottilaiset romaanit, mystiset ja okkulttiset kokemukset jne. Siihen luetaan myös perinteisenä fantasiana pidetty ”miekka & magia” (”*sword & sorcery*”<sup>10</sup>) -fantasia. Lastenfantasiaa pidetään melko myöhäisenä ilmiönä, vaikka periaatteessa jo Jonathan Swiftin *Gulliverin retket* voidaan lukea lastenfantasian piiriin. Ensimmäiseksi viralliseksi lastenfantasiaksi määritellään kuitenkin tavallisimmin E. T. A. Hoffmannin *Pähkinänsärkijä ja hiirikuningas* (alkuteos 1816). Verrattuna aikuisfantasiaan lastenfantasiassa on yksi kriteeri: päähenkilön on oltava lapsi. (Nikolajeva 1998, 14.) Huomioitavaa ovat tietysti myös aikuisfantasian synkemmät teemat.

On lisäksi tärkeää muistaa fantasiakirjallisuuden tyypillisin jaottelu niin sanottuihin ”*high fantasyyn*” ja ”*low fantasyyn*”. ”*High fantasy*” tarkoittaa itsenäistä, itseriittoista universumia, joka on kokonaan autonominen primaarista maailmasta, eli sinne ei ole yhteyttä meidän maailmastamme. ”*Low fantasy*” puolestaan sijoittuu kokonaan primaariin maailmaan, jossa tapahtuu ylikuonnollisia ja outoja asioita. (Nikolajeva 1998, 36.) Palaan näiden maailmojen käsitteisiin tarkemmin luvussa Primaari- ja sekundaarimaailmat.

Nikolajeva esittelee teoksessaan myös oman terminsä fantaseemi (*fantaseme*), jolla hän tarkoittaa niitä kirjallisia keinoja, joilla epätavallisuus tuodaan mukaan kerrontaan. Joskus ne liittyvät yhteen motiivien tai funktioiden kanssa, mutta useimmiten fantaseemit ovat laajempia merkitykseltään. Ne ovat ominaisia ainoastaan fantasian poetiikassa, eikä niitä esiinny missään muussa genressä. Tärkein fantaseemi on sekundaarimaailma ja sen suhde primaariin maailmaan. Muita fantaseemeja ovat esimerkiksi sekundaarinen aika, matka (*passage*) toiseen maailmaan, johon liittyy myös porttien läsnäolo, sekä maaginen vaikutus, mikä tarkoittaa kahden maailman keskinäistä vuorovaikutusta ja sen mahdollisia seurauksia. Tähän liittyy tyypillisesti aikamatkailun kriittinen kysymys menneisyyteen vaikuttamisesta. Historian muuttaminen on tavallista lähinnä science fiction – tarinoissa, mutta tähän perehdyn tarkemmin luvussa 4.2., jossa käsittelen muun muassa Rosan tarinaa ”Ankka kuningas Arthurin hovissa”. (Nikolajeva 1998, 23–24; 95; 113–114.)

Fantasiakirjallisuudessa magia ei voi olla kaikkivoipaa ja rajoittamatonta. Fantasia-universumi rakentuukin “[ - ] in accordance with the laws and principles of our **own** world, and that the inner logic of the imaginary world must not be shattered” [oma lihavointini].

---

<sup>10</sup> Tarkoittaa yleisesti ottaen niitä fantasiateoksia, joissa esiintyy sekä taistelua että magiaa. Termi tuli käyttöön vuonna 1982 ilmestyneen *Conan the Barbarian* – elokuvan myötä. (McCullough V.) Saattaa joskus olla myös hieman halventava termi kliseisten piirteidensä vuoksi.

(Nikolajeva 1998, 25–26.) Vaikka fantasiaa pidetään rajoittamattoman mielikuvituksen tuotteena, sillä on kuitenkin omat sääntönsä. Jotta kulloinkin luotu maailma pysyy lukijan silmissä uskottavana, sen on noudatettava määrättyjä lakeja, jotka puolestaan noudattavat uskottavaa kaavaa ja ovat loogisia. Ennen kuin voi olla fantasiaa, on oltava tietynlaista realismia (Hunt 2001, 15). Kirjailijan on luotava fantasiamaailma, joka on kaikkein yliluonnollisine ominaisuuksineen koherentti. Asiat eivät voi tapahtua miten tahansa, magialla on oltava oma loogisuutensa, omat sääntönsä, jonka parissa se voi elää. Saduissa ihmiset voivat lentää, mutta fantasiassa lentäminen tarvitsee perusteet, miksi näin on ja miten se on mahdollista.

Fantasialla genrenä on sellaisia piirteitä, joita ei löydy mistään muusta genrestä. Se on ammentanut niitä myyteistä ja kansantaruista, muokannut science fictionille ja saduille ominaisia elementtejä ja muodostanut niistä fantaseemeja, niitä kerronnallisia välineitä, joilla kirjailija esittelee teoksen maagisen ympäristön, tapahtumat, hahmot, esineet ja näiden vuorovaikutuksen. Näiden fantaseemien läsnäolo on se, mikä tekee tekstistä fantasiaa. Fantasia on kirjallisuudenlajina jatkuvassa muutoksen tilassa. Vaikka se kehittyy koko ajan ammentaen uusia vaikutteita eri puolilta, se on kuitenkin hyvin vahvasti kanoninen genre. (Nikolajeva 1998, 113–115.)

## 2.2. Tolkienin ja Todorovin termistöt

Tutkimukseni kannalta on tärkeää tehdä selkeä erottelu eräiden termien ja näiden merkitysten välillä. Bulgarialaissyntyinen kirjallisuudentutkija Tzvetan Todorov (s.1939) kuvaa teoksessaan *The Fantastic. A structural Approach to a Literary Genre*<sup>11</sup> fantasiaa aivan eri tavalla kuin J. R. R. Tolkien, jota voidaan pitää koko genren alulle panijana. Jotta Rosan sarjakuvia voidaan tarkastella fantasian genren kautta, onkin huomioitava termistö ja niiden taustat, ja valittava joukosta ne olennaisimmat. Tulen selkeyden vuoksi käyttämään alkuperäiskielistä termiä ”*fantastique*” viittaamaan Todorovin käsitykseen fantasiasta, ja termiä ”fantastinen” puhuttaessa Tolkienin luomasta fantasiasta ja fantasianomaisuudesta.

Todorovin mukaan *fantastique* tarkoittaa meidän maailmassamme tapahtuvia selittämättömiä asioita, jotka rikkovat maailman lakeja. On kaksi vaihtoehtoa: joko kyseessä on pelkkä aistiharha, tapahtunut on mielikuvituksen tuotetta, tai sitten asia on oikeasti tapahtunut, jolloin

---

<sup>11</sup> Ranskankielinen alkuteos *Introduction à la littérature fantastique* (1970).

todellisuutta hallitsevat tuntemattomat lait. Todorovin teorian päähypoteesi on, että *fantastique* on juuri edellä mainittua epävarmuutta siitä, onko jokin tapahtunut totta vai ei. (Todorov 1993, 25.)

The fantastic is that hesitation experienced by a person who knows only the laws of nature, confronting an apparently supernatural event. [- -] Either a total faith or total incredulity would lead us beyond the fantastic: it is hesitation which sustains its life. (Todorov 1993, 25–31.)

*Fantastique*-genren ilmenemiseen tarvitaan sekä implisiittisen lukijan että myös itse kertomuksen hahmojen epäusko. Mikäli epävarmuuden sijaan muodostetaan käsitys siitä, olivatko tapahtumat totta vai ei, siirrytään *fantastiquesta* joko *l'étrangeen*<sup>12</sup> tai *merveilleux'een*<sup>13</sup>. *L'étrange*-kertomuksessa yliluonnolliselle annetaan luonnonlakien puitteissa luonnollinen selitys. Siihen kuuluvat tapahtumat ovat järjenmukaisia, mutta uskomattomia ja epätavallisia ja joissain tilanteissa myös järkyttäviä. *Merveilleux'essa* taas asiat tapahtuvat oikeasti, koska itse luonnonlait ovat muuttuneet. Tapahtumat eivät kuitenkaan herätä lukijassa tai hahmoissa erityistä ihmeen reaktiota. (Todorov 1993, 31; 41; 45; 54.)

Todorov jakaa myös nämä kaksi termiä alagenreihin. *Fantastique-étrange* tarkoittaa käytännössä selitettyä yliluonnollista, eli kaikki yliluonnolliset tapahtumat saavat rationaalisen selityksen kertomuksen lopussa. *Fantastique-merveilleux* puolestaan kuvaa yliluonnollisia ja epäilyä herättäviä tapahtumia, jossa jotain, mikä ei sovi luonnonlakien piiriin, jää selittämättä. (Todorov 1993, 44; 53.) Periaatteessa siis Todorovin *fantastique-merveilleux* kuvaa sitä, mikä vastaa niin sanotun ”*low fantasyn*” käsitettä.

Tolkienin mukaan fantasia syntyy, kun tarinankertoja eli niin sanottu ”*sub-creator*” luo lukijalle sekundaarisen maailman. Tämän maailman sisällä kerrottavat asiat ovat totta, koska ne ovat sopusoinnussa kyseisen maailman lakien kanssa. Kun epäusko herää, taika raukeaa. (Tolkien 2002, 55.) Todoroville epäily on olennainen osa *fantastique*-genreä. Se herättää lukijan mielenkiinnon ja lisää tämän lukuhaluja. Tolkienin mukaan epäily tai suoranainen epäusko **rikkoo** tarinan tärkeän koherenssin ja samalla fantasian olemassaolon. Tämä on toinen suurimmista eroista näiden kahden tutkijan välillä.

Tolkienin fantasia on primaarimaailman asioihin verrattuna epätodellista ja poikkeaa havaituista tosiasioista. Fantasia saatetaan myös sekoittaa uniin tai harhakuvitelmiin ja aistiharhoihin, mutta se ei ole sama asia. (Tolkien 2002, 66–67.) Myös tässä Tolkienin

---

<sup>12</sup> epätavallinen, outo

<sup>13</sup> sadunomainen, ihmeellinen

näkemyksensä eroaa selkeästi Todorovin ajatuksista: Todorovin *fantastique-étrange* -alatyypissä tapahtumat saavat järkipäisen selityksen ja ne voidaan ohittaa kertomalla kaiken olleen vain harhaa tai jopa unta. Tolkien ei itse hyväksy uni-tyyppiä osaksi fantasian genreä, koska se kyseenalaistaa kyvyn sekundaariseen uskoon ja samalla uskon tarinan fantasiaan (Nikolajeva 1998, 80). Tolkienille fantasia on aina totta ja se tapahtuu oikeasti tarinan sisällä.

Tolkien ei jaottele fantasiaa samalla tavalla kuin Todorov, mikä ei ole yllättävää hänen tutkimuksensa pioneeriluonteen vuoksi. Hän kuitenkin kuvaa kaksi erilaista tapaa tuoda kertomukseen fantasiaa. Tolkienin itsensä suosittama on ”lumouksen” käyttö. Juuri lumous luo toisen eli sekundaarisen maailman, johon sekä tekijä että lukija voivat astua sisään. Lumous on kaipuuta ja päämääriltään taiteellista. Sen vastakohta on magia, joka luo tai teeskentelee luovansa muutoksen primaariseen maailmaan. Se ei ole Tolkienin mukaan niinkään taidetta vaan tekniikkaa. Magian käyttäjä haluaa valtaa, hallita asioita ja tahtoja. Puhdas fantasia pyrkiikin kohti lumousta. (Tolkien 2002, 73.) Näiden termien voidaan ajatella kuvaavan edellisessä luvussa mainittuja ja nykytermeiltään tunnetumpia *high fantasya*, jossa kyseessä on primaarimaailmasta erillinen oma sekundaarimaailma, ja *low fantasya*, jossa pelkästään primaarimaailmassa tapahtuu outouksia.

On selkeää, että Todorovin ja Tolkienin käsitteet eroavat toisistaan. Vaikka Todorovin kuvaamissa esimerkeissä on piirteitä fantastisuudesta, ei hänen käsitystään voida pitää samana kuin Tolkienin fantasiaa. Onkin huomioitava, että Todorov keskittyy *fantastique*-termillään tuomaan ilmi **meidän maailmassamme**, eli primaarimaailmassa ilmenevää fantasiaa. Todorovin teos keskittyykin analysoimaan niin sanottua ”maagista realismia”<sup>14</sup> sekä kauhufantasiaa eikä sitä, mikä nykyisin mielletään fantasian genreksi erilaisine sekundaarisine maailmoineen. Näin ollen Todorovin käsitteet eivät sovellu Rosan töiden tutkimiseen, koska Rosan sarjakuvissa esiintyy selkeitä sekundaarimaailmoja, eikä niissä ole kauhuelementtejä<sup>15</sup>.

Tämän tutkielman kannalta on olennaista huomioida Don Rosan sarjakuvissa olevien tarinoiden keskinäinen koherenssi, eikä etsiä niistä mahdollista epäuskoa tapahtumien todennäköisyyteen. Vaikka epäuskoa esiintyykin aina jonkin verran, ankkujen maailmassa

---

<sup>14</sup> Maaginen realismi: muuten luonnolliseksi kuvatussa maailmassa ilmenee selittämättömiä yliluonnollisia elementtejä. Loppujen lopuksi ero genrefantasiaan on melko mitätön. (Sisättö 2006, 15.)

<sup>15</sup> Vaikkakin Roope Ankan nuoruusvuosista kertovissa tarinoissa ”Klaaninsa viimeinen” ja ”Ankkapurhan uusi valtias” ilmenee kummittelua, mutta se on lähinnä ystävällismielistä esi-isien kummittelua. Fantasiakirjallisuudessaan yliluonnollinen esiintyy tavallisimmin juuri ystävällisenä.

asiat tapahtuvat aina oikeasti.<sup>16</sup> Sen lisäksi ankat liikkuvat erilaisissa sekundaarimaailmoissa, mikä puolestaan poistaa kokonaan mahdollisuuden käyttää Todorovin käsitteistöä.

### 2.3. Sarjakuva fantasian välineenä

[Sarjakuva:] Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1993, 9).

Nykyaikainen sarjakuva syntyi 1900-luvun alussa ja sillä on ollut historiansa alusta asti negatiivisia konnotaatioita. Toisiinsa yhdistettyjä sanoja ja kuvia on pidetty pitkään massojen viihteenä ja räikeän kaupallisuuden tuotteena. (McCloud 1993, 18; 140.) Yhdysvalloissa luotsattiin jopa komitea vuonna 1941 vahtimaan sarjakuvien säädyllisyyttä. Lastenpsykiatri Fredric Werthamin teoksen *Seduction of the Innocent* (1954) julkaisun jälkeen perustettiin suoranainen sensuurijärjestö Comics Code, jonka tehtävänä oli suojella lapsilukijoita sarjakuvissa esiintyvältä liialliselta väkivallalta tai seksuaalisuudelta. (Hiltunen 2005, 210.) Vaikka Comics Code on edelleen näennäisesti toiminnassa, sen sensuuri on laimentunut ja asenteet ovat hiljalleen muuttumassa positiivisempaan suuntaan.

Ajatus siitä, että kuva voi synnyttää tunnepitoisen tai aistittavan vaikutuksen katsojassa, on elintärkeä sarjakuvalle. Vaikka sanoilla on erityistä voimaa kuvata aistien ja tunteiden maailmaa, voi niiltä puuttua kuvien välitön emotionaalinen lataus. Useimmat amerikkalaiset sarjakuvalehdet painottivat pitkään sanojen ja kuvien välistä eroa, koska ne olivat taiteenaloina erillisiä. ”Hyvä” sarjakuva on kuitenkin sellainen, joka yhdistää nämä kaksi erilaista ilmaisumuotoa harmonisesti. Sillä on oma, yhtenäinen kielensä, jossa kuva ja sanat ovat kolikon kaksi eri puolta. (McCloud 1993, 47; 49; 121; 135.)

Sarjakuva ilmaisee yhden aistin kautta kokonaisen kokemusten maailman. Tässä maailmassa aika ja tila ovat yksi ja sama asia. Lukijan silmä näkee samaan aikaan sarjakuvan tarinan menneen, nykyisen ja tulevan ja täydentää ruutujen välissä olevan tyhjän tilan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Sarjakuvan ainutlaatuinen piirre onkin tämä näkyvän ja näkymättömän yhdistäminen, mikä vaatii lukijan mielikuvituksen avukseen. (McCloud 1993, 63; 89; 92; 100; 104.) Lukija tekee omat tulkintansa siitä, mitä ruutujen välissä olevan välipalkin aikana tapahtuu. Hänen on yhdistettävä joskus hyvinkin kaukana toisistaan olevat tapahtumat

---

<sup>16</sup> Myös Rosalla esiintyy uniin keskittyviä tarinoita, mutta niidenkin lopussa paljastuu aina, että asiat tapahtuivat oikeasti, vaikka niitä ehkä olisi voinut luulla uniksi. Näistä lisää omassa luvussaan.

toisiinsa saadakseen aikaan tarinan kannalta elintärkeän koherenssin. Sarjakuva luottaakin juuri lukijaan ja hänen kykyynsä luoda tarina loppuun. Ilman lukijaa ei ole sarjakuvaa.

Fantasia on ollut osa sarjakuvaa sen historian alusta asti (Hiltunen 2005, 203). Mutta miten sarjakuvapiirtäjä visualisoi tekstissä kuvatun ihmeen, tai luo siihen mahdollista lumousta tukevaa lisäarvoa, jota teksti ei muuten ilmennä? Sisko Ylimartimo pohtii tätä artikkelissaan ”Salikonin ruusut – satufantasia ja kuvan keinot” (2005), joka käsittelee kuvittajan työtä fantasian luojana. Artikkelin pätee samalla tavalla myös sarjakuvapiirtäjän työhön, koska kyse on fantasian elementtejä omaavan tarinan kuvittamisesta.

Tavallisimmin kuviin luodaan fantastisia elementtejä poikkeamalla normaaliudesta, eli niin sanotusta ”valokuvarealismista”, tai tavanomaisesta havainnosta. Tämä vieraannuttaa katsojan reaali maailmasta ja lisää fantasian mukanaoloa. Vieraannuttaminen voi tapahtua esimerkiksi tekstuurin käytön avulla: leikkimällä viivalla, värillä tai muodolla. Viiva on tekstin tukijoista ilmaisuvoimaisimpia ja se onkin luovana elementtinä ehdoton. Tyylit ja kuvittajat tunnistetaan useimmiten heidän tavastaan käyttää viivaa. (Ylimartimo 2005, 178.) Don Rosankin tunnistaa juuri hänen yksityiskohtaisesta piirrosjäljestään, mistä kertoo muun muassa hänen tapansa piirtää Roope Ankan rahasäiliön kolikot mallin avulla yksi kerrallaan.

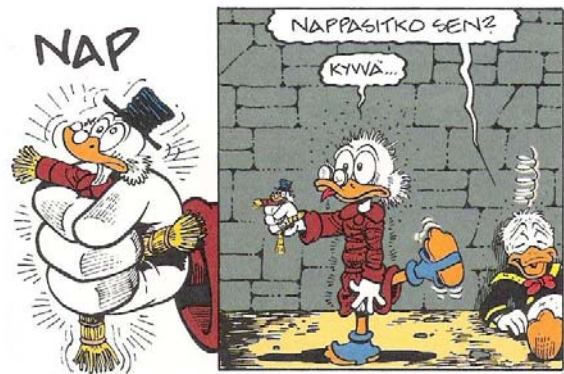
Väri luo fantasiaa erityisesti itselleen epäluonnollisessa yhteydessä. Ei-luonnollisilla väreillä, esimerkiksi kullalla, on oma ilmaisutehtävänsä esimerkiksi uskonnollisessa symboliikassa ilmentämässä henkilön sisäistä, karismaattista valoa. Viiva ja väri ovatkin erinomaisia keinoja ilmaista fantasian tunnetiloja. Niiden rooli korostuu, mikäli lukija ei saa kaikkea informaatiota itse tekstistä, vaan joutuu lukemaan rivien välistä. (Ylimartimo 2005, 179; 181.) Sarjakuvassa viivan ja värin rooli korostuu entisestään, koska sarjakuva tapahtuu osittain juuri ruutujen välissä ja lukijan mielikuvituksessa.

Muoto on viivan ja värin yhdistelmä. Muoto ilmentää fantasiaa silloin, kun se on normaaliin verrattuna enemmän tai vähemmän groteskia. Hahmot ovat esimerkiksi venyneitä, litistyneitä tai pullistuneita. George Eisenstein käyttää kyseisestä ilmiöstä nimeä ”plasmaattisuus”, joka viittaa Disneyn vanhojen animaatioelokuvien henkilöiden amebamaisesti venyviin jäseniin. (Ylimartimo 2005, 181.) Rosa käyttää harvemmin plasmaattisuutta hahmojensa muodoissa, mutta ainakin yksi esimerkki löytyy tarinasta ”Temppeleherrojen kätetty kruunu”, jossa Akusta ja Roopesta tehdään voodoo-nukkeja. Kun Akun nukke putoaa lattialle ja sen nokka

vääntyy, vääntyy Akunkin nokka. Roope puolestaan litistyy sivuttaissuunnassa, kun hän itse epähuomiossa puristaa oman nukkensa kasaan. (Rosa 2001, 24–25.)



(Rosa 2001, 24.) © Disney



(Rosa 2001, 25.) © Disney

Edellä mainitut esimerkit kuvaavat kuvien pintarakenteessa ilmenevää fantasiaa. Fantasiaa ilmenee myös kuvien syvärakenteissa, millä on tarkoitus rikkoa ajan, paikan ja tapahtumien



(Rosa 2006b, 28.) © Disney

ykseys. Samalla rikotaan luontoon ja havaintoon perustuva renessanssin ajan taidekäsityksen määräävä periaate, jonka mukaan ei voi kuvata sitä, mitä ei havaita. (Ylimartimo 2005, 182.)

Syvärakenteeseen kuuluvat sommittelu, erilaiset perspektiivi- ja kehysratkaisut sekä kuva kuvassa – ratkaisut. Sommittelu kertoo kuvan sisäisistä ominaisuuksista ja samalla tukee niitä. Se viimeistelee kuvan täyteen merkityksiä, joihin teksti viittaa tai joista se vaikenee. Samalla se antaa kuvalle eräänlaista lisäarvoa, jota teksti ei välttämättä tuo esiin. Perspektiiviä rikotaan muun muassa niin sanotulla ”nukkekotinäkymällä”, jossa kuvan poikkitaileikkaus näytetään ikään kuin nukkekotimaisesti. Samaan aikaan katsoja näkee useampaan paikkaan esimerkiksi talon sisällä. (Ylimartimo 2005, 182–183.)

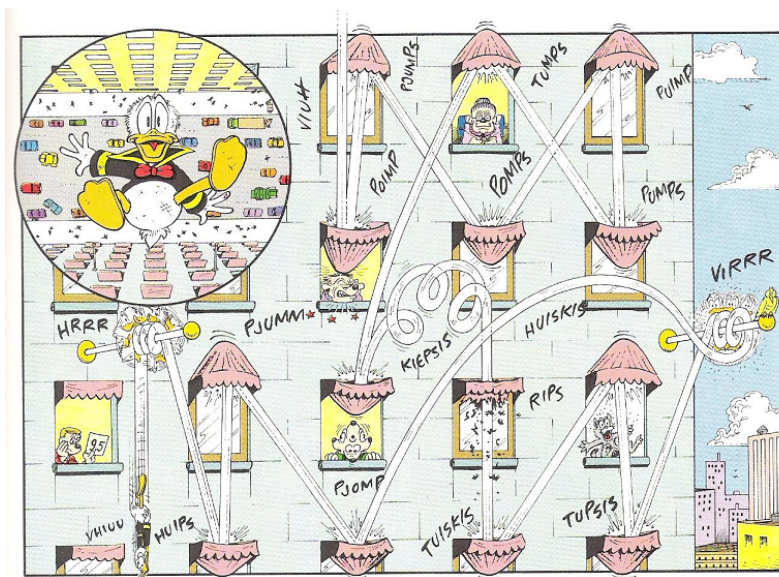
Esimerkkinä nukkekotinäkymästä on Rosan tarinassa ”Musta ritari” esiintyvä poikkileikkaus Roope Ankan rahasäiliöstä, jossa kaiken syövyttävää yleisliuotinta, Kertalaakia™ haarniskaansa sivellyt Musta ritari putoaa säiliön kerrosten läpi (Rosa 2006b, 28).

Kuva kuvassa – ratkaisu on erittäin käyttökelpoinen kuvaamaan personifikaatiota ja erilaisia metaforia. Se voi ilmetä esimerkiksi kuvassa olevalla taululla, joka saattaa viitata tarinan



hahmoihin. Kuva kuvassa -tyypin alalaji on simultaanikuva eli ns. ”simultaanisuksestio”, *continuous narrative*. Simultaanikuva tarkoittaa yhtä tilaa, jossa sama henkilö esiintyy useissa eri tilanteissa. Tällainen jatkumo rikkoo ajan ja tapahtumien ykseyden, vaikka paikka onkin käytännössä sama. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi metamorfoosin eli muodonmuutoksen kuvaamiseen. (Ylimartimo 2005, 186–187.)

Sarjakuvan maailmassa koko sivun levyinen simultaanikuva on hyvin tavallinen visuaalinen keino. Sitä ei yleensä käytetä tuomaan tekstin yhteyteen fantasiaa, vaan se tuo ilmi ajallisesti monta tilannetta, jotka tuntuvat tapahtuvan samanaikaisesti. Välipalkit selventäisivät sarjallisuutta, mutta samalla rikkoisivat samanaikaisuuden illuusion, millä haetaan pitkäkestoisen tilanteen ilmentämistä. Myös liikettä voi ilmentää monistamalla sarjakuvan henkilö useammaksi, osittain haaleaksi hahmoksi ja lisäämällä tehosteeksi esimerkiksi vauhtiviivoja. Näin lukijalle tulee kuva nopeasti liikkuvasta henkilöstä, joka vain vilahtaa ohi. (McCloud 1993, 95–97; 112.)



(Rosa 2004a, 75.) © Disney

Edellinen kuva on Rosan tarinasta ”Nokanneulan tapaus” (”Incident at McDuck Tower”, 2004a) ja se esittää sarjakuvalla tyypillistä simultaanikuvaa. Vauhtiviivojen ja epäselvien hahmojen avulla saadaan aikaan vaikutelma, että Aku on useammassa paikassa yhtä aikaa. Vaikuttaa siltä, että asiat tapahtuvat samanaikaisesti, vaikka niissä on selkeästi havaittavissa liike paikasta toiseen.

Strukturiin ja lisäarvon luojiin kuuluu myös kehys. Se toimii rajana kuvan ja tekstin välillä ja samalla luo osan kuvan esittävyttä. Kehykset tekevät myös selkeäksi sen, että kuva alkaa jostain ja päättyy johonkin, ne ovat tavallaan portti fantasiaan, jota kuva ilmentää. (Ylimartimo 2005, 189.) Sarjakuvaan kehykset kuuluvat luonnostaan. Sarjakuvan tärkein elementti, ruutu, on itse asiassa kehystetty kuva. Se osoittaa, että aikaa ja tilaa jaetaan. Ruutujen muoto vaihtelee huomattavasti, mikä vaikuttaa usein lukukokemukseen: monta pientä ruutua peräkkäin saattaa kuvata nopeaa toimintaa ja edellä mainittu koko sivun levyinen simultaanikuva pitkää aikaa. Piirtäjät kuitenkin myös rikkovat ruutujen sääntöä, liikkuvat kehyksen yli. Joskus hahmojen ruumiinosat saattavat mennä ruudun reunan yli, mikä viittaa usein siihen, että on tapahtunut jotain niin merkittävää, ettei tilanne enää mahdu ruutuun ollenkaan. Joskus ruudun reumat katoavat puolestaan kokonaan, mikä kuvastaa ajatonta luonnetta. (McCloud 1993, 98–102.) ”Nokanneulan tapauksen” ruutu on myös hyvä esimerkki siitä, miten tapahtumat liikkuvat yli ruudun reunojen: Akun ensimmäinen putoaminen näyttää tulevan ruudun ulkopuolelta ja sekä alhaalla että ylhäällä olevat ikkunakatokset kohoavat ja painuvat ruudun rajojen yli – Akun liike on niin voimakasta, että se saa aikaan rajojen rikkomisen. Lopulta jopa Akun nokka painuu ruudun alareunan yli matkalla alaspäin.

Rosan sarjakuvissa fantasia ilmenee niin pinta- kuin syvärakenteissakin. Kuvat toimivat kuitenkin niin kuin hyvissä sarjakuvissa pitää: ne tukevat tekstiä, joka omalta osaltaan kertoo tarinaa, fantasiaa.

## **3. ANKKALINNA PORTTINA KAHDEN MAAILMAN VÄLILLÄ**

### **3.1. Primaari- ja sekundaarimaailmat**

[Planets] are parts of our world and you could reach them if you went far enough – but a really Other World – another nature – another universe – somewhere you could never reach even if you travelled through space for ever and ever – a world that could be reached only by magic. – C.S. Lewis: *The Magician's Nephew* (1955) (Nikolajeva 1998, 35.)

Fantasiassa esiintyy tyypillisesti hyvin erilaisia sekundaarimaailmoja, jotka voidaan luetella eri kategorioihin. Kuuluisin näistä kategorioista on jo edellä mainittu ”*high fantasy*”, jonka J. R. R. Tolkien loi teoksillaan *Hobitti* (1937) ja *Taru sormusten herrasta* (1954–1956). *High*

*fantasy* ilmentävä sekundaarimaailma on itseriittoinen universumi, joka on autonominen primaarista maailmasta. Toisin sanoen primaarimaailmasta ei ole yhteyttä sekundaariseen. Tähän kategoriaan voidaan lukea myös esimerkiksi Ursula Le Guinin *Maameri*-saaga ja jopa Tove Janssonin Muumi-kirjat. Terminä *high fantasy* on huono, sillä siihen sisältyy selkeästi arvottava konnotaatio, vaikka tämän kategorian teokset eivät missään nimessä ole korkealaatuisempia kuin muut. Vielä huonompi termi on ”*low fantasy*”, jonka tapahtumat puolestaan sijoittuvat kokonaan primaariin maailmaan. Muun muassa J. K. Rowlingin Harry Potter –sarjaa voidaan pitää *low fantasy*na.<sup>17</sup> Molempia termejä kuitenkin käytetään hyvin eri tavoin eri kirjailijoiden toimesta, joten tietyissä tilanteissa on hankalaa määrittää, mikä teos kuuluu minkäkin termin alle. (Nikolajeva 1998, 36.)

On huomioitava, että periaatteessa Tolkienin mukaan mikä tahansa *sub-creatorin* luoma fiktiivinen maailma – ei pelkästään fantasiamaailma – on sekundaarinen, vaikka hän kuitenkin käyttää termiä erityisesti fantasian yhteydessä (Hunt 2001, 14). Tolkienin esittämästä mallista onkin tehty muunnelmia, jotka istuvat paremmin nyky-fantasian kenttään.

Maria Nikolajeva esittelee omat terminsä, jotka hänen mukaansa kuvaavat eri maailmoja paremmin kuin edellä mainitut *high* ja *low fantasy*. Nikolajeva käyttää kolmea eri termiä, joista ensimmäinen on suljettu maailma (*closed world*). Tämä vastaa suoraan *high fantasy*a. Se on itsenäinen sekundaarinen maailma, josta ei ole yhteyttä primaariin. Primaarimaailma esiintyykin ainoastaan tekstin ulkopuolella. Avoimessa maailmassa (*open world*) puolestaan esiintyvät sekä primaari- että sekundaarimaailma selkeästi itse tekstissä. Tästä pätevä esimerkki on C. S. Lewisin *Narnia*-sarja. *Narnian* kertomuksissa henkilöhahmot liikkuvat primaarin ja sekundaarisen maailman välillä ja molempia maailmoja kuvataan itse tarinassa. Kolmantena on vihjattu maailma (*implied world*), jossa sekundaarinen maailma ei suoranaisesti ilmene tekstissä, mutta tunkeutuu jotenkin primaariin aiheuttaen hämmennystä. (Nikolajeva 1998, 36.) Tämä vastaa *low fantasy*a. Esimerkiksi H.P. Lovecraftin teoksissa näennäisesti normaaliin primaarimaailmaan tunkeutuu toisesta ulottuvuudesta demoneja ja muita olentoja, joiden olemassaoloa ei voi selittää rationaalisesti primaarin maailman lakien mukaan.

Nikolajevan esimerkkien valossa Rosan sarjakuvat voidaan lukea avoimen maailman kategoriaan. Siellä esiintyvät sekä primaarimaailma että erilaiset sekundaariset

---

<sup>17</sup> Vaikka toisaalta voidaan pohtia, onko Tylypahka sittenkään osa primaarimaailmaa vai sijaitseeko se omissa sekundaarisessa maailmassaan.

fantasiamaailmat. Ankkalinna tuo poikkeaman tähän kuvioon, koska se on tavallaan osana molempia. Tähän tuon selvennystä kaavion avulla seuraavassa luvussa.

Kenneth J. Zahorski ja Robert H. Boyer esittävät artikkelissaan ”The Secondary Worlds of High Fantasy” (1982) useita esimerkkejä erilaisista sekundaarisista fantasiamaailmoista. Heidän esimerkeissään ilmenee samankaltaisuutta Nikolajevan mallin kanssa, mutta he tarkentavat jaottelua erityisesti maailmojen ominaisuuksien suhteen. Ensimmäinen esimerkki ”*remote secondary world*” vastaa Nikolajevan suljettua sekundaarimaailmaa. Tällaisesta maailmasta ei ole yhteyttä (fyysistä tai maantieteellistä) primaariin maailmaan, jota ei käytännössä ole ollenkaan. Teoriassa kuitenkin on olemassa mahdollisuus suhteesta primaarimaailmaan tai sen historiaan. Vihjaus kyseisestä seikasta voi tapahtua esimerkiksi tarinan aloitustavassa: ”A long time ago in a far away kingdom...” Konkreettisenä esimerkkinä Zahorski ja Boyer tarjoavat Ursula K. Le Guinin *Maameri*-saagaa. (Zahorski & Boyer 1982, 59.)

Kaksikko jakaa muut sekundaarimaailmat primaarimaailman menneisyyteen sijoittuviin sekundaarimaailmoihin (vrt. esimerkiksi myytit), primaarimaailman tulevaisuuteen sijoittuviin sekundaarisiin maailmoihin (vrt. sci-fi) ja pseudokeskiaikaisiin sekundaarimaailmoihin (esim. legendat kuningas Arthurista) (Zahorski & Boyer 1982, 60–61). Rosa itse käyttää Arthur-myyttiä hyväkseen sarjakuvassa ”Ankka kuningas Arthurin hovissa”, jonka voisi tämän valossa määritellä pseudokeskiaikaiseksi sekundaarimaailmaksi, mutta kyseessä on kuitenkin aikamatkustuksesta kertova sarjakuva eikä kokonaan keskiaikaan sijoittuva kertomus.

Avoimessa fantasiamaailmassa primaari- ja sekundaarinen maailma jukstapositioidaan, eli asetetaan rinnakkain. Niiden välille muodostuu yhteys, jonkinlainen siirtymä, *portti*, jonka läpi on kuljettava. Yleensä rinnakkain asetetuissa maailmoissa esiintyy lisäksi erilainen aikakäsitys, joka edellyttää niiden välissä olevaa rajaa, porttia tai portaalia. (Zahorski & Boyer 1982, 63–64.) Yhteys primaarin ja sekundaarisen maailman välillä on oltava aina maaginen, sitä ei voi saavuttaa tieteellisin keinoin, toisin kuin science fictionissa, vaikka jotkut sci-fin keinot, kuten hyperavaruus, saattavat vaikuttaakin magialta. (Nikolajeva 1998, 35.) Tämä aiheuttaa kysymyksen siitä, voidaanko Pelle Pelottoman luomia portaaleja, kuten esimerkiksi aikakonetta, kutsua ollenkaan fantastisiksi porteiksi, koska niiden yhteydessä ei esiinny magiaa.

Maailmoja yhdistävänä porttina voi toimia niin esine<sup>18</sup>, henkilö kuin väyläkin. Portin ei tarvitse olla konkreettinen portti tai ovi, se voi olla myös puhtaasti symbolinen. Maagisen portin vaara on se, että se saattaa päästää läpi ei-toivottuja elementtejä sekundaarisesta maailmasta primaariin tai toisinpäin. Se voi myös sulkeutua yllättäen ja jättää sankarin vangiksi. Portti ei myöskään ole selkeästi merkitty, saati sitten aina auki ja kenelle tahansa. (Nikolajeva 1998, 76–79.)

Primaari- ja sekundaarimaailmaa yhdistävää henkilöä kutsutaan useimmiten *lähetiksi* (*messenger / intermediary*<sup>19</sup>). Lähetti ei ole sama asia kuin portti, vaikka se usein yhdistetään siihen. Joskus lähettiä kuvataan termillä ”*alien children*”, jollainen oli esimerkiksi Antoine de Saint-Exupéryn tarinan Pikku Prinssi. Nikolajevan mukaan kyseinen termi tarkoittaa iästä riippumatta kaikkia ihmisiä, joilla on maagisia kykyjä, ja jotka tulevat sekundaarisesta maailmasta primaariin, kuten esimerkiksi Maija Poppanen. Lähetti saapuu usein kutsumaan sankarin apuun, kun sekundaarista maailmaa uhkaavat pahat voimat. Hän voi tarjota päähenkilöille maagisen esineen, joka mahdollistaa matkan toiseen maailmaan. Tyypillisiä maagisia esineitä ovat esimerkiksi *Narnian* tarinoissa esiintyvät sormukset. Lähetti voi myös antaa hahmoille maagisia ominaisuuksia, esimerkiksi kyvyn lentää, kuten Peter Pan J. M. Barrien klassikkokertomuksessa. (Nikolajeva 1998, 82–83; 87; 92.) Yksi tutkimukseni pääkohteista on juuri ankkujen asema läheteinä ja liikkuminen maailmojen välillä. Puhun tästä tarkemmin luvussa 3.3.4.. Maagisista esineistä hyvänä esimerkkinä toimii Milla Magian kehittämä hopeinen lautanen tarinassa ”Hopealautasella” (”On a Silver Platter” 2001), mutta tähänkin palaan myöhemmin Millaa käsittelevässä luvussa.

Zahorski ja Boyer jakavat maailmojen välillä olevat erilaiset siirtymäportaalit neljään ryhmään: tavanomaiset portit (*conventional portals*), maagiset tai yliluonnolliset välittäjät (*magical and supernatural conveyors*), platonilaiset varjomaailmat (*platonic shadow worlds*) ja tieteelliset tai pseudotieteelliset portit (*scientific or pseudoscientific portals*) (Zahorski & Boyer 1982, 64). Tavanomaisia portteja ovat esimerkiksi Don Rosan tarinassa ”Pako Kielletystä laaksosta” (”Escape from the Forbidden Valley” 1999) esiintyvä kirjaimellinen portti, mutta myös C.S. Lewisin *Narnia*-tarinoissa esiintyvät vaatekaappi ja maalaus. Nämä ovat konkreettisia portteja, joiden läpi astutaan aivan kuten tavallisista ovista. Yliluonnollisiin välittäjiin puolestaan kuuluvat esimerkiksi juuri *Narniassa* olleet taikasormukset, tai torveen

---

<sup>18</sup> Vrt. esimerkiksi *Harry Potter ja Liekehtivä pikari* (2001), jossa esiintyy kirjaimellisia ”porttiavaimia”, jotka sinkoavat noitia ja velhoja paikasta toiseen.

<sup>19</sup> *intermediate*: välissä oleva, väli-.

puhaltaminen, mikä tuo lapset primaarimaailmasta Narniaan. Vastaavasti myös yliluonnolliset olennot voivat toimia portaalien avaajina. (Zahorski & Boyer 1982, 65–66.) Tähän ryhmään liittyy siis vahvasti magian ja yliluonnollisen elementti. Don Rosan sarjakuvien tapauksessa Milla Magia on tällaisten porttien avaaja.

Kolmatta ryhmää, platonilaista varjomailmaa ei Rosan tarinoissa esiinny. Siinä primaarimaailma onkin vain kopio, pelkkä imitaatio todellisesta maailmasta. Oma, primaarina pitämämme maailmamme onkin aina sekundaarinen. Tieteellinen tai pseudotieteellinen porttali puolestaan tarkoittaa sitä, että sekundaarimaailmaan päästään hieman science fictioniin vivahtavilla futuristisilla laitteilla. (Zahorski & Boyer 1982, 67; 69.) Tämä luo kontrastin suhteessa Nikolajevaan, jonka mukaan yhteyttä sekundaariseen maailmaan ei voi saavuttaa muuten kuin magian avulla (1998, 35). Zahorski ja Boyer kuitenkin väittävät, että myös tieteelliset tai pseudotieteelliset portit ovat mahdollisia. Vaikka ne viittaavat vahvasti science fictioniin, ne kuuluvat kuitenkin myös fantasian piiriin. Tällaiset portit toimivat aina vain välineinä ja sekundaarimaailmassa tieteellisyys antaa tietä magialle, joten tarinoista ei muodostu sci-fiä. (Zahorski & Boyer 1982, 69.) Näin Pelle Pelottoman keksimät portaalit voidaan perustellusti määritellä osaksi fantasiaa.

Joistain fantasiatarinoiden maailmoista puhuessa voi käyttää termiä ”*inner world*”. Tässä tapauksessa on kyse ”maailmasta maailman sisällä”. Sinne ei ole varsinaista porttia, koska tällainen sekundaarimaailma on tavallaan osa primaaria maailmaa, mutta alueena kuitenkin erillinen ja hyvin rajattu, eivätkä läheskään kaikki primaarin maailman asukkaat välttämättä tiedosta sen olemassaoloa. Tämänkaltaisia sekundaarimaailmoja esiintyy useita erilaisia alaryhmiä, joista Zahorski ja Boyer esittävät kolme mainittavaa: 1) lumottu metsä, 2) maaginen tai yliluonnollinen puutarha ja 3) primaarimaailma, jossa vielä uinuu jäännös *Faëriesta*<sup>20</sup>. (Zahorski & Boyer 1982, 71; 73.) Myös Nikolajeva luettelee joukon erilaisia sekundaarimaailmojen alaryhmiä, mutta niihin viitataan tarkemmin Rosan sarjakuvissa esiintyviä eri maailmoja analysoidessani.

### 3.2. Fantastinen Ankkalinna

---

<sup>20</sup> (myös *Faerie*) keijukaisten maa, satumaa.



Luotuaan Ankkalinnan Carl Barks sijoitti sen selkeästi kartalle Yhdysvaltain länsirannikolle Kalifornian osavaltioon. Barksin Ankkalinna sijoittui kuitenkin lähemmäs Los Angelesia, suurin piirtein kartassa olevan Moro Bayn paikkeille.<sup>21</sup> Don Rosa tarkensi Ankkalinnan paikkaa ja loi sen ympärille kokonaisen osavaltion Kalifornian pohjoisosaan Oregonin alapuolelle. Ankkalinna sijaitseekin Rosan mukaan Calisota-nimisessä osavaltiossa<sup>22</sup>, jota rajaa lännessä meri, etelässä Kalifornia, idässä Nevada ja pohjoisessa mainittu Oregon. Ankkalinna itse on useiden tarinoiden perusteellakin osavaltion rannikkokaupunki.

Fantasiatarinoille on tyypillistä paikkojen tarkka kuvailu ja usein jopa karttojen piirtäminen. Tällainen luo kuilun todellisen ja epätodellisen maailman välille. (Hunt 2001, 11.) Kartoittamalla kuvitteellisen paikan fantasian kirjoittaja tekee sekundaarisesta maailmasta selkeästi erillisen ja oman alueensa. Se ei sijaitse missään meidän tuntemassamme paikassa, vaan jossain ihan muualla. Rosan tapauksessa kartta rikkoo tämän piirteen. Sijoittamalla Ankkalinnan oikeasti olemassa olevaan valtioon Rosa aktuaalistaa Ankkalinnan olemaan osana **tätä** maailmaa, meidän maailmaamme. Vaikka se ei oikeasti ole olemassa kuin fiktiivisessä maailmassa, se kuitenkin tulee lähemmäs lukijaa ja tavallaan luo Todorovmaisena<sup>23</sup> jännitteen siitä mahdollisuudesta, että entä jos Ankkalinna oikeasti onkin siellä.

Jo Barks käytti alun perin tarinoissaan oikeita paikkoja ja valtioita, kuten Egypti, Skotlanti, ja USA, ja Rosa jatkaa hänen perinnettään. Samalla kuitenkin tarinoissa esiintyy myös kuvitteellisia paikkoja, esimerkiksi Brutopia, jonka Barks loi parodioimaan entistä Neuvostoliittoa. Miten Ankkalinna ja Brutopia sitten asettuvat fantasiakirjallisuudelle

<sup>21</sup> Sivustolta <http://www.salimbeti.com/paperinik/city.htm> löytyy niin Barksin oma versio kuin kyseinen Rosan piirtämä kartta Ankkalinnan tarkasta sijainnista.

<sup>22</sup> Nimi "Calisota" on lainattu Barksilta, jolle Ankkalinna oli pieni kaupunki osana suurempaa aluetta, Calisotaa. Ks. edellinen linkki.

<sup>23</sup> Tzvetan Todorovin *fantastique* tarkoitti sitä epävarmuutta, joka jää niin lukijalle kuin tarinan hahmoille siitä, olivatko tapahtumat oikeasti totta vai vain mielikuvitusta.

ominaisten primaari- ja sekundaarimaailmojen joukkoon? Miten Ankkallinna istuu Tolkienin malliin tai Nikolajevan muunnokseen, vai istuuko ollenkaan? Ankkalinnan yhteydessä ei ole aikaisemmin puhuttu fantasiasta. Kuitenkin jo se, että siellä asuu *ankkoja* ihmisten joukossa, eikä kukaan kyseenalaista näiden ”ankkuutta”, tekee Ankkalinnasta paikkana hyvinkin fantastisen. Ankkalinnanhan perusti Julle Ankanpää, anka itsekin.

Erityisesti lastenfantasialle on tyypillistä kuvata sekundaarisia maailmoja, joiden asukit ovat eläimiä. Eläimet käyttäytyvät inhimillisesti, mutta ne eivät kuitenkaan ole ihmisiä. Tämä tekee astumisen fiktiiviseen maailmaan helpommaksi, koska lukija voi unohtaa näiden ”ihmisten” käytösmallit, jotka oikeassa elämässä saattaisivat olla huonoja. Samalla myös normaalit oletukset voi jättää huomiotta. (O’Keefe 2003, 61.) Rosan (kuten myös muiden Anka-piirtäjien) sarjakuvissa ankojen olemassaolo ihmisten rinnalla on normaalia ja heidät käsitetään samankaltaisiksi kuin kaikki muutkin<sup>24</sup>. Tosin Ankkalinnan ihmisistä on kuitenkin tehty hieman ”eläimellisempiä” ja tavallaan fantasiamaisempia hahmoja laittamalla kaikille mustat nappinenät ja joillakin saattaa esiintyä hieman koiramaisia korvia tai siankärsiä.

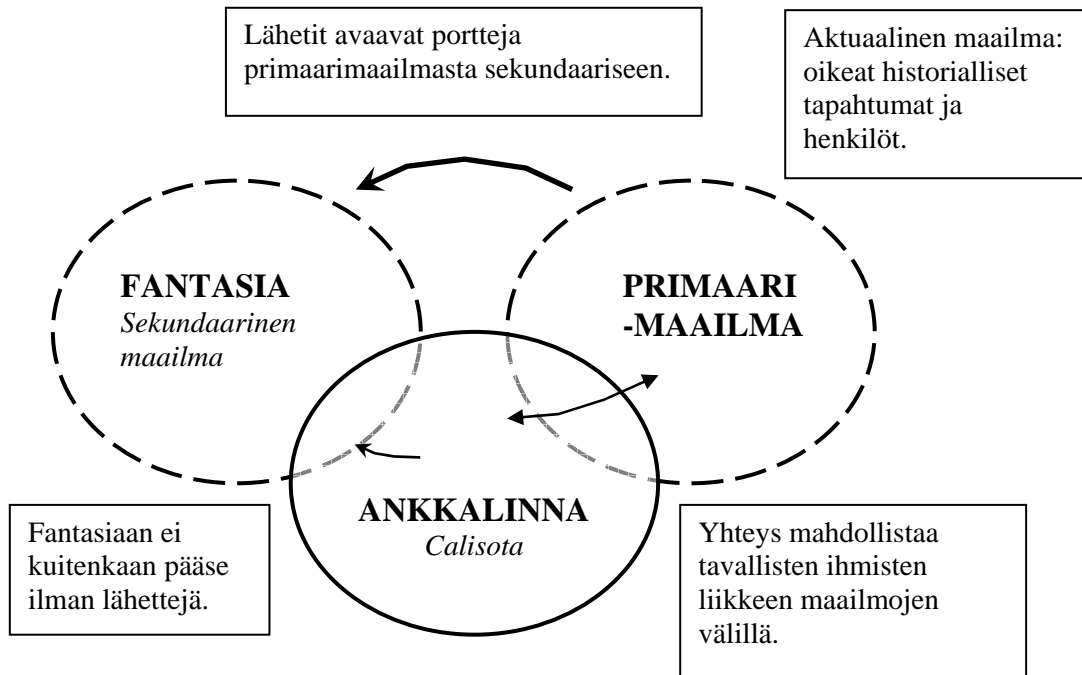
Kuten jo mainitsin, Ankkallinna on sijoitettu kartalle, mutta samalla se on kuitenkin osa meidän mielikuvitustamme, osa fantasian maailmaa. Ankat näyttävät elävän meidän aktuaalisella maapallollamme: Roope on muun muassa seilannut nuoruudessaan Titanicilla, ystäväystynyt USA:n entisen presidentin, Theodore Rooseveltin kanssa ja nähnyt Krakatausaaren räjähdysten. Mutta samalla hän on tavannut ulkoavaruuden olentoja, seikkaillut Andeilla kulmikkaiden kanojen kotilaaksossa, ja paikoissa, joita meidän maailmamme ei tunne. Roope on kulkenut sekä primaarin että erilaisten sekundaarimaailmojen halki ja Ankkallinna toimii porttina näiden maailmojen välillä, koska se kuuluu osana kumpaankin: se yhdistää nämä kaksi erilaista maailmaa toisiinsa.

Voisiko Ankkalinnaa sitten väittää pelkäsi viitteelliseksi sekundaarimaailmaksi? Ei, koska se on kuitenkin olemassa. Nikolajevan vihjattu sekundaarimaailma viittaa fantasiatarinoihin, joissa ei esiinny selkeää, konkreettista sekundaarimaailmaa, vaan joissa pelkästään primaarimaailmassa tapahtuu outoja. Rosan tarinoissa sekundaarimaailma kuitenkin esiintyy niin Ankkalinnan kuin erilaisten pienempien maailmojen muodossa.

---

<sup>24</sup> Muiden sarjakuvataiteilijoiden piirtämissä Aku Anka – tarinoissa Ankkalinnassa asuvat myös mm. Mikki Hiiri, Hessu Hopo ja Simo Sisu, mutta Rosan sarjakuvissa heitä ei esiinny. Yksi syy on se, että Rosan mielestä Mikillä ei ole persoonallisuutta, joten hän ei tule koskaan piirtämään tätä muuten kuin pieninä pilaviittauksina satunnaisissa ruuduissa. Ks. esim. Salminen, ”Pitkä esittely”: Sarjakuvan tekoa.





© Katja Kontturi

Suunnittelemani ns. ”Mikki Hiiri” -kaaviosta näkyy Ankkalinnan asema sekundaarisen ja primaarin maailman välissä. Tavallisissa fantasiakertomuksissa portit sekundaariseen fantasiamaailmaan avautuvat primaarimaailmasta käsin, mitä tapahtuu myös useassa Rosan sarjakuvassa. Ankkalinnan asema muuttua kuitenkin näiden kahden maailman välistä dynamiikkaa. Ankkalinna on osa primaaria maailmaa, muttei kuulu siihen kokonaan. Se, että Ankkalinna on sijoitettu kartalle, yhdistää sen primaarimaailmaan ja samalla oikeuttaa ja mahdollistaa primaarimaailmasta kotoisin olevien tavallisten ihmisten liikkeen Ankkalinnaan ja takaisin. Samalla tavalla myös ankkalinnalaiset voivat kulkea oman kotikaupunkinsa ulkopuolella sijaitsevaan primaarimaailmaan. Kaupungista on kuitenkin selkeä yhteys sekundaariseen maailmaan: fantasiaan. Mielikuvituksen avulla luodussa paikassa raja fantasian maailmaan on ohentunut ja useimmiten juuri Ankkalinnasta avataan portteja sekundaarisiin maailmoihin. Ankkalinna onkin eräänlainen välitila, osana molempia, muttei puhtaasti kumpaakaan.

Myös primaarimaailman asukeilla on helpompi mahdollisuus päästä fantastisiin sekundaarimaailmoihin tai ainakin osallisiksi niiden tapahtumia Ankkalinnasta käsin, vaikka he tarvitsevat siihen aina apua. Tästä esimerkkinä toimii mm. Rosan ”Matka maan keskipisteeseen” (”The Universal Solvent” 2003), jossa Pelle Pelottoman luomalla kaiken syövyttävällä Kertalaaki™ – aineella Ankkalinnasta avautuu fantastinen portti: valtava reikä maapallon keskipisteeseen. Reiän sortuminen aiheuttaa mullistuksia koko Ankkalinnassa, eli

kaikki kaupungissa olevat pääsevät osallisiksi tämän sekundaarisen maailman portin avautumisen seurauksista.

Mielenkiintoisen lisän tähän kaavioon ja teoriaan tuo Brutopian olemassaolo. Brutopia on



Rosa 2001, 9. © Disney

Barksin luoma yleensä hyvin vihamielinen ja sotaisa parodiavaltio, jonka Rosa on sijoittanut Itä-Venäjälle, Siperian alueelle. ”Temppeleherrojen kätetty kruunu” (”The Crown of the Crusader Kings” 2001) – tarinasta poimittu kartta antaa melko hyvän suunnan Brutopian sijoittumisesta aktuaaliseen primaarimaailmaan.

Teoriassahan Brutopia olisi käytännössä samassa asemassa Ankkalinnan kanssa: sekin on mielikuvituksen luoma

paikka, joka sijaitsee sekä kartalla että fantasian maailmassa. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Ensinnäkin Brutopian sijaintia ei ole tarkalleen määritetty. Sen rajoja ei ole piirretty kartalle Venäjän rajojen sisäpuolelle. Sitä ei ole siis aktuaalistettu samalla tavalla kuin Ankkalinnaa. Toisekseen, vaikka ankat liikkuvatkin kyseisessä tarinassa Brutopian alueelle, heidän ei koskaan mainita varmasti olevan Brutopiassa. Samanlaista liikettä kuin Ankkalinnan ja primaarimaailman välillä ei esiinny vastaavassa mittakaavassa. Lisäksi Brutopia on Rosan tarinoissa statistin roolissa. Siellä ei tapahdu mitään fantasiaan viittaavaa, vaan kaikki perustuu samanlaisille laeille kuin primaarimaailmassakin. Brutopiaa voidaankin hyvin pitää eräänlaisena sekundaarisena maailmana primaarin maailman sisällä.

Miksi sitten Ankkalinnasta on muodostunut niin erityislaatuinen paikka? Tämä johtuu teoriani mukaan paikan historiasta. Ensimmäiset selkeät merkit Ankkalinnan asutuksesta ilmenivät vuonna 1579, jolloin englantilainen Sir Francis Drake purjehti Calisotan rannikolle ja perusti Drakeborough’n linnakkeen läheiselle kukkulalle. Vuonna 1818 linnake siirtyi Julle Ankanpään omistukseen taistelussa espanjalaisia vastaan. Tämä perusti linnakkeen ympärille kylän nimeltä Ankkalinna, joka paisui kaupungiksi Roope Ankan saavuttua maisemiin ja ostettua Ankkalinnakkeeksi muutetun linnoituksen itselleen Julle Ankanpään pojanpojalta. Ankkalinnakkeen paikalle nousi myöhemmin koko kaupungin tunnetuin maamerkki, Roope Ankan rahasäiliö. (Grøsfjeld jr. a.)

Roope Ankan tuoma rahavirta kasvatti pienen Ankkalinna-nimisen kylän kaupungiksi. Roope käytännössä teki Ankkalinnasta sen, mikä se nykyään on. Ennen Roope Ankan tuloa

Ankkalinnassa ei myöskään esiintynyt minkäänlaisia fantastisia tapahtumia. Se oli kaikkien primaarimaailman lakien alainen ja näin ollen tavallaan osa historiallista Amerikkaa. Mutta jossain vaiheessa Ankkalinna erosi normaalista maailmasta ja muodostui omaksi pikku ulottuvuudekseen, joka on pääosin samojen lakien alainen kuin primaarimaailma, mutta jossa fantastiset elementit ilmenevät herkemmin ja helpommin ja esimerkiksi fysikaaliset lait pystytään kumoamaan tiettyjen hahmojen toimesta. Hypoteesini mukaan kaupungin muutos tapahtui Roope Ankan ansiosta. Roope tuli sisarineen vanhan maailman Skotlannista ja teki Ankkalinnasta kaupungin oikean maailman ja fantasian välille. Jo Roopen nuoruudessa tämän sukulinnassa Ankkapurhassa esiintyi fantastisia tapahtumia. Kyllästikö sukulinnassa kummittelevien esi-isien taikuus Roopen, mikä puolestaan purkautui Ankkalinnassa?

### **3.3. Päähenkilöankat persoonina**

Ennen kuin ankoista voidaan käyttää termiä ”lähetti”, on tehtävä selväksi, että he ovat fantasia- eivätkä satuhahmoja. Satuhahmoillehan on tyypillistä tietynlaiset karikatyyrimäiset ominaisuudet: hahmot eivät ole kokonaisia persoonia, vaan heidät erotetaan toisistaan ylikorostetuilla ja hallitsevilla persoonallisuuden piirteillä, jotka yleensä myös ilmenevät heidän nimissään (Sinisalo 2004, 13). Mutta eivätkö ankat ole juuri sellaisia? Aku on tyhmä ja epäonninen, Roope ahne kitupiikki ja ankanpojat<sup>25</sup> aina pahanteossa? Asia on näin muiden anka-piirtäjien tuotannossa. Don Rosan sarjakuvista kuitenkin huomaa selvästi, että hän pyrkii esittämään hahmot kokonaisina, niin sanotusti ”pyöreinä” henkilöhahmoina. Näen siksi tarpeellisenä esitellä päähenkilöhahmot tarkemmin ennen kuin alan analysoida lähettien käsitettä ankkoihin liittyen.

#### **3.3.1. Roope Anka – Ankkalinnan Indiana Jones**

Roope Anka (Scrooge McDuck) on kaikkien tuntema kitupiikki, jonka ainoa rakkaus on raha ja ainoa pyrkimys on kerätä sitä lisää. Hänen omaisuutensa perustuu onnenlanttiin, ensimmäiseen kolikkoon, josta koko vauraus on lähtöisin. Vai onko näin? Tämä kuvaus on yleinen stereotypia Barksin luomasta anka-hahmosta. Kyseinen harhaluulo esiintyy lähes

---

<sup>25</sup> Käytän tutkimuksessani Tupusta, Hupusta ja Lupusta yhteistä termiä ”ankanpojat”, sillä vaikka heitä kutsutaan yleisesti Akun veljenpojiksi, he ovat oikeasti tämän sisarenpoikia, mikä käy ilmi Rosan piirtämästä ankojen sukupuusta. Samalla tavalla myös Aku on oikeasti Roopen sisarenpoika. Tämä johtuu käännöksessä tapahtuneesta virheestä: englannin nephew voi tarkoittaa sekä sisaren- että veljenpoikaa ja uncle käännetään sekä enoksi että sedäksi. Alkuperäistä suomennosta tehtäessä ei vielä tiedetty tarkkaan Barksin tarkoittamaa sukulaisuussuhdetta.

kaikkien muiden anka-piirtäjien ja – kirjoittajien sarjakuvissa, paitsi Don Rosan. Don Rosan Roope Anka on saita rahoistaan, mutta vaikka monet niin luulevat, hän ei rakasta rahojaan eniten maailmassa. Tämä käy ilmi esimerkiksi tarinassa ”Unelmoiden läpi elämän” (”A Dream of a Lifetime” 2007), jossa Roope Karhukoplan yllätykseksi ei uneksikaan rahoistaan, vaan menneistä seikkailuistaan. Rosan kuvaama Roope on Ankkalinnan Indiana Jones, aarteenmetsästäjä, joka nauttii eniten muistoista, jotka on kerännyt elämänsä aikana. Roope muistaa jokaisen rahasäiliönsä kolikon: mistä hän on sen saanut ja mikä on tarina sen takana. Näitä rahoja hän ei aio koskaan tuhлата:



(Rosa 2006b, 259.) © Disney

Rosan mukaan muistot nousevat Roopelle maallisen mammonan yli. Tämän voi huomata esimerkiksi nuoruusvuosista kertovien sarjakuvien alussa esiintyvistä matka-arkusta, joka on täynnä kerättyjä ja säilöttyjä muistoesineitä. Näistä tärkein (vaikka Roope ei sitä julkisesti myönnäkään) on Roopen nuoruudenrakkauden, Kultu Kimalluksen (Goldie O’Gilt), hiustupsu. Roopen muilla seikkailu- ja tutkimusmatkoilla kerätyt esineet säilytetään puolestaan hänen trofeehuoneessaan.

Roopen yhteydessä on myös otettava huomioon termi ”onnenlantti”. Rosa pyrkii välttämään tämän termin käyttöä, koska hänen mukaansa Roopen ensikolikko ei tuota onnea. Roope on ansainnut omaisuutensa raskaalla työllä, ei onnella:

Aku: ”Katsokaa pojat – kuuluisa onnenlantti! Tämän amuletin avulla Roope-setä on hankkinut omaisuutensa. [- -]”

Roope: ”Mitä hölynpölyä tuo on olevinaan? Kuka järkijättö jästipää on pienessä pollassaan keittänyt noin läpinäkyvää lorua?”

Aku: ”Kaikkihan sen tietävät, setä.”

Roope: ”Siinä tapauksessa ’kaikki’ ovat taulapäitä! Sain kolikon 20 vuotta ennen kuin pääsin menestyksen makuun. Ja vaurauteni on kovan työn tulosta. Piste! [- -] Myntti ei tuonut minulle onnea! Se **innosti** minua keräämään laarin täyteen lajikumppaneitaan.” (Rosa 2006b, 258.)

Roope siis pitää kolikkoa arvossa ainoastaan siitä syystä, että se on hänen ensimmäinen ansaitsemansa lantti. Nykyisin myös Rosan sarjakuvien suomentajat käyttävät kolikosta nimitystä ensilantti.<sup>26</sup>

Oletus Roopen saituudesta ja rakkaudesta rahoihin ei kuitenkaan rajoitu ainoastaan sarjakuvien eksplisiittiseen lukijaan. Kaikki ankkalinnalaiset ovat tässä uskossa, vaikka niin ankanpojat kuin Akuakin näkevät satunnaisesti väläyksiä Roopen todellisesta minästä. Roope kertoo itse totuuden asiasta sisarelleen Matildalle sarjakuvassa ”Kirje kotoa” (”A Letter from Home” 2004):



(Rosa 2004d, 29.) © Disney

Roope jatkaa: ”Annan ihmisten ajatella mitä haluavat. Se koskee Akuakin... [- -] Jos hän tietäisi, että säiliössäni on minulle enemmän muistoja kuin rahaa, loppukin hänen kunnioituksestaan karisi.” (Rosa 2004d, 29.) Roope itse pitää yllä muiden harhaluuloa todellisesta persoonallisuudestaan, mikä Rosan sarjakuvien tapauksessa rajoittuu nykyisin vaan ankkalinnalaisiin – lukijahan saa Roopen todellisesta minästä viitteitä lähes joka tarinassa.

### 3.3.2. Aku Ankka – antisankari

Suurimmassa osassa sarjakuvista Aku Ankalla (Donald Duck) on kaksi erilaista roolia. Hän on toisaalta surkuhupaisan epäonninen (mihin usein liitetään myös tyhmyys), minkä tarkoitus on huvittaa lukijoita. Toisaalta Aku on myös eräänlainen antisankari<sup>27</sup>: hän tekee likaisen työn, ja lopulta onnistuu tavoitteessaan – yleensä pienen mutkan kautta, mahdollisesti rikkoen jotain tai satuttaen itsensä. Akun puutteet ja viat tekevät hänestä hyvin inhimillisen hahmon:

<sup>26</sup> Tästä hyvä esimerkki on Rosan sarjakuva ”Of Ducks and Dimes and Destinies”, joka julkaistiin Suomessa ensimmäisen kerran Aku Ankka -lehden numerossa 24/95 nimellä ”Onnenlantin tarina”. Roope Ankan elämä ja teot 2 – teokseen (2007) kyseisen sarjakuvan nimi on päivitetty muotoon ”Ensilantin tarina”.

<sup>27</sup> Antisankarista tarkemmin mm. <http://www.flowerstorm.net/disa/Gallery/anti-explain.html> .

hänenkään elämänsä ole täydellistä. Hän epäonnistuu, eikä yleensä saa työstään kunniaa, vaikka välillä onkin tarinan ”oikea” sankari. Esimerkiksi tarinassa ”Kirje kotoa” Aku huomaa konnan osoittavan pistoolilla Roopea, juuri kun he ovat löytäneet Roopen vanhan sukulinnan alapuolelta tempeliritareiden aarteen. Aku tarttuu lähimpään esineeseen ja iskee konnalta tajun kankaalle. (Rosa 2004d, 26.) Aku toimii todella sankarillisesti, mutta toiminnan seuraukset ovat kahtalaiset:



(Rosa 2004d, 31.) © Disney

Rosan Aku on juuri kuvaamani antisankari. Vaikka hän on epäonninen ja käyttäytyy satunnaisesti typerästi, myös hänellä on hetkensä, vaikka ne päättyvätkin usein kuvasarjaa vastaavaan tilanteeseen. Akuun onkin helpompi samaistua kuin esimerkiksi hänen vastapooliinsa ja serkkuunsa Hannu Hanheen (Gladstone Gander), jonka onnekkuus hipoo yliluonnollisia piirteitä.

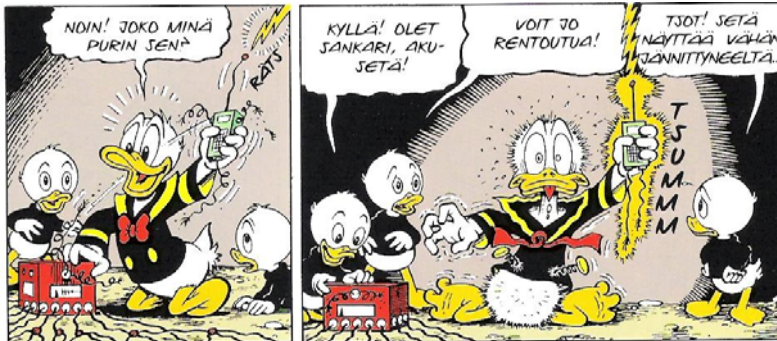
Akulla on tärkeä rooli Roopen ja ankanpoikien välissä. Ilman Roopen läsnäoloa hän on poikien huoltaja ja auktoriteetti, joka pyrkii olemaan hyvä esikuva sisarensa lapsille siinä kuitenkin usein epäonnistuen. Tästä huolimatta ankanpojat kunnioittavat ja pitävät Akua arvossa. Tämä tulee ilmi poikien keskinäisistä keskusteluista esimerkiksi tarinassa ”Sankari ylitse muiden” (”Super Snooper Strikes Again” 2004a):

”Hän ei ole yhtä rikas kuin Roope [- -] eikä yhtä älykäs ja näppärä kuin Pelle [- -] eikä niin onnekas kuin serkkunsa Hannu.”  
 ”Mutta silti hän voittaa kaikki mennessä tullen.”  
 ”Aku-setä on huolehtinut meistä esimerkillisesti ja antanut meille kelpo kasvatuksen...”  
 ”...yksinhuoltajana vaatimattomilla tuloillaan.”  
 ”Silti olemme vähän väliä olleet aika inhottavia.”  
 ”Minusta setä on supermies jos kuka.” (Rosa 2004a, 129.)

Roopen läsnäolo tuo kuitenkin aina peliin Akua korkeamman auktoriteetin, mikä alistaa Akun ärsyttävän sukulaispojan ja tarpeellisen jokapaikanhöylän välimaastoon. Kaikesta huolimatta



Roopekin pitää Akusta ja joskus on jopa kateellinen tämän vapaudelle. Roope ei halua paljastaa tätä julkisesti, joten hän pistää sukulaispoikansa aina mahdollisimman inhottaviin puuhiin, joita ei halua hoitaa itse.



(Rosa 2006a, 57.) © Disney

Akun rooli on Rosan sarjakuvissa useimmiten tärkeä toiminnallinen sankari. Roopen suunnitelmassa asiat ja ankanpoikien kaivaessa faktat Sudenpentujen käsikirjasta Aku hoitaa ne hommat, joihin tarvitaan ”raakaa” voimaa. Fantastisissa seikkailuissa Akun rooli on hyvin tarpeellinen, sillä pulasta ei aina pääse pelkällä älyllä. Aku muun muassa avaa yksinään raskaan rautaisen sulkuportin tarinassa ”Takaisin Xanaduun” (”Return to Xanadu” 2004a, 170) ja vapauttaa tulvivat vesimassat pelastaen koko Xanadun kadonneen laakson.

Vahvimmillaan Aku esiintyy Rosan kirjoittamissa Kolmen Caballeron seikkailuissa<sup>28</sup>, joissa hän kohtaa nuoruudenystävänsä José Cariocan ja Panchito Pistolesin<sup>29</sup>, jotka kunnioittavat Akua suurena seikkailijana, eivätkä välitä hänen epäonnisuudestaan tai muista pienistä virheistä. Tällöin Aku pystyy olemaan oma itsensä, eikä hän jää Roopen tai ankanpoikien varjoon millään tavalla.<sup>30</sup>

### 3.3.3. Ankanpojat ja maaginen Sudenpentujen käsikirja

Ankanpojat Tupu, Hupu ja Lupu (Dewey, Huey and Louie) ovat identtiset kolmoset, jotka Akun sisko Della lähetti Akun hoiviin näiden aiheuttettua kotonaan ongelmia. Poikakolmikko

<sup>28</sup> ”Kolmen Caballeron paluu” (”The Three Caballeros Ride Again” 2000) ja ”Seitsemän (miinus neljä) rohkeaa Caballeroa” (”Magnificent seven [minus four] Caballeros” 2005).

<sup>29</sup> Nämä kolme esiintyivät ensimmäisen kerran yhdessä Disneyn elokuvassa *The Three Caballeros* (1945). (Grøsfjeld jr, Sigvald c, luettu 1.8.2008.)

<sup>30</sup> Akuun liittyen vielä mainittava, että esimerkiksi Iines Anka (Daisy Duck), joka muiden piirtäjien tarinoissa on selvästi kahden miehen, Akun ja Hannu Hanhen välissä, on Rosan sarjakuvissa selkeästi Akun tyttöystävä, eikä vaihda miestä aina, kun toinen ei häntä miellytä. Iines ei kuitenkaan ole tutkimuksen kannalta relevantti hahmo, joten en paneudu hänen rooliinsa tämän tarkemmin.

on asunut enonsa luona siitä lähtien ja vaikuttaa siltä, ettei tilanne tule muuttumaan. Akusta onkin tehty virallisesti heidän huoltajansa. (Grøsfjeld jr, Sigvald b.)

Identtisinä kolmosina ankanpoikia on usein hyvin hankala erottaa toisistaan. Hahmojen luojat, käsikirjoittaja Ted Osborne ja piirtäjä Al Taliaferro loivat alun perin kolmoset käyttäytymään kuin yksi ainut henkilö: yksi aloittaisi lauseen, toinen jatkaisi ja kolmas lopettaisi. Tämä kuvasti sitä, että ankanpojilla olisi kuin ”yhdet aivot”. Ainut keino, jolla pojat pystytään erottamaan toisistaan, on paitojen tai lippalakkien väri, eikä tämäkään ole aina ollut yhdenmukaista. Kun useimmat sarjakuvataiteilijat alkoivat käyttää ankanpoikia töissään, paitojen värit yhdenmukaistuivat niin, että Hupu käytti punaista, Tupu sinistä ja Lupu vihreää. (Disney’s HooZoo List.)

Dave Smith, Disney's Archivist, in "Disney A to Z" said, "Note that the brightest hue of the three (Huey), the color of water, dew, is blue (Dewey), and that leaves Louie, and leaves are green." (Disney’s HooZoo List.)

Rosan sarjakuvat eivät kuitenkaan noudata edellä mainittua ankanpoikien ”värikoodia”. Joko se johtuu Rosan välinpitämättömyydestä – ankanpojathan voivat huijata niin lukijaa kuin muita hahmoja vaihtamalla vaatteita keskenään – tai sitten värittäjien virheistä. Useimmiten Rosa kuitenkin sivuuttaa ankanpoikien tunnistamisen paidan perusteella ja piirtää heille kokomustat puserot. Lippalakitkin saattavat vaihtua Sudenpentujen hattuihin, joten tunnistaminen muodostuu mahdottomaksi. Tästä saadaan irti hyvinkin humoristisia tilanteita, mikä taas palvelee Rosan tarkoituksia: lukija nauttii lukemastaan.

Aku on kuitenkin ainut, joka pystyy tunnistamaan ankanpojat toisistaan ongelmitta. Tämä ilmenee sivuhuomautuksina läpi Rosan tuotannon, mutta tätä omituista taitoa Rosa käsittelee erityisesti sarjakuvassaan ”Valvova silmä” (”An Eye for a Detail”, mm. teoksessa *Kymmenen avataran aarre ja muita Don Rosan parhaita* 2003). Pojat itse puolestaan loukkaantuvat syvästi, jos heitä kutsuu samannäköisiksi.





Loppujen lopuksi ankanpoikien erottaminen toisistaan ei ole mitenkään relevanttia tarinan tai siinä olevien fantastisten elementtien analysoimisessa. Kuten hahmojen luojat suunnittelivat, Tupu, Hupu ja Lupu ovat tavallaan yksi ja sama henkilö kolmessa eri persoonassa. He ajattelevat samalla tavalla, jatkavat toistensa lauseita ja ovat yhtä älykkäitä. Se, kuka sanoo milloinkin mitään, ei ole tärkeää. Tärkeää on se, mitä sanotaan.

Ankanpojat esiintyvät harvemmin Rosan tarinoissa kepposia tekevinä pojanviikareina, kuten heidät on alun perin kuvattu. Rosan sarjakuvissa ankanpojat ovat Sudenpentuja: partiolaisia ja luonnontutkijoita, jotka toimivat Roopen neuvonantajina ja korjaavat huoltajansa ja enonsa Akun tekemät virheet hyödyntämällä ehtymätöntä tiedon aittaa, Sudenpentujen käsikirjaa. Ankanpoikien yhteydessä onkin huomioitava Rosan sarjakuvien kannalta tämä erittäin tärkeä elementti. Käsikirjan alkuperä tulee esille sarjakuvassa ”Kadonneen kirjaston vartijat” (”Guardians of the Lost Library” 2004a). Sudenpentujen käsikirja on kokoelmateos, joka on koottu muun muassa Aleksandrian ja Bysantin kirjastojen ja Marco Polon matkaltaan tuomien tietojen pohjalta. Kirjastojen tuhoutumisen myötä kaikki arvokkaimmat faktat jäljennettiin lopulta useiden välivaiheiden jälkeen yhteen ainoaan teokseen, Sudenpentujen käsikirjaan. (Rosa 2004a, 33–34.) Itse käsikirjan perusajatus on tiedon vaalinta. Se on tarkoitettu vain jäsenille ja Sudenpentujen vala kieltää luovuttamasta sitä ei-jäsenelle voitontavoittelua varten. (Rosa 2004a, 10–11.)

Mikä sitten tekee Sudenpentujen käsikirjasta mainitsemisen arvoisen? Eräs sen ominaisuuksista, jota ankanpojat korostavat koko ajan: ”Mitä ei käsikirjaan ole prääntätty, sitä ei ole milloinkaan tapahtunut” (Rosa 2004a, 12). Sudenpentujen käsikirja on tiedon ehtymätön aarreaitta, josta löytyy tiedot aina uponneista laivoista muinaisten kielten sanakirjaan. Mitä tahansa tietoa kaipaatkin, se löytyy käsikirjasta.<sup>31</sup> Se, miten niin pieneen opukseen mahtuu kaikki maailman tieto, on Rosan tarinoissa aina ihmettelyn aiheena. Milloin sitä pohtivat Aku ja Roope, milloin joku ulkopuolinen. Kyseinen asia selitetään ankanpoikien mukaan käsikirjan liitteessä 137Q<sup>32</sup>, mutta lukijalle viitteen sisältö jää kuitenkin mysteeriksi.

---

<sup>31</sup> On kuitenkin mainittava, että Rosan sarjakuvassa ”Takaisin Xanaduun” pojat löytävät Plinius vanhemman (73 eaa) kirjoittaman käsikirjoituksen opuksesta XIII sivulta MCVI tiedon, jota ei ole Sudenpentujen käsikirjassa (Rosa 2004a, 160). Tämän tiedon sisältöä ei kerrota. Sen lisäksi tarinassa ”Kirje Kotoa” (2004b) paljastuu, ettei käsikirja sisällä tietoa temppeleherrojen ensimmäisten yhdeksän ritarin arvojärjestyksestä. Muuten käsikirjan tietomäärä vaikuttaa erehtymättömältä.

<sup>32</sup> Viittaus mainitaan Rosan sarjakuvassa ”Nokkadamuksen kirous” (Rosa 2000, 147).



(Rosa 2004a, 27.) © Disney

Toinen huomioitava seikka on tiedon hakeminen. Kun joku kolmesta ankanpojasta alkaa hakea tietoa Sudenpentujen käsikirjasta, hän avaa sen aina täsmälleen **keskeltä**. Ja mitä tahansa hän etsiikin, se löytyy aina keskeltä, samalta sivulta. Olipa kyseessä sitten muinaisen lyydian kielen sanakirja tai kartta jostain kadonneesta aarteesta, käsikirja näyttää tiedon keskiaukeamalla. Miten tämä on mahdollista?



(Rosa 2004a, 29.) © Disney

(Rosa 2003, 143.) © Disney

(Rosa 2000, 10.) © Disney

Olen jo sivunnut Maria Nikolajevan teoksessa *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* mainittuja maagisia esineitä. Tällainen esine voi olla lähetin tarjoama, tai sitten päähenkilöiden itsensä löydettävissä oleva. Tavallisesti se mahdollistaa matkan sekundaariseen maailmaan. Esineen ja portin välinen raja voi olla tietyissä tapauksissa epäselvä, mutta maaginen esine on kuitenkin materiaallinen objekti ja oma, erillinen käsitteensä portin rinnalla. (Nikolajeva 1998, 87.)

Tupun, Hupun ja Lupun omistama Sudenpentujen käsikirja on selvästi Nikolajevan mainitsema maaginen objekti. Aina, kun tarina on pysähtynyt eikä etene, joku Sudenpennuista avaa käsikirjan ja hakee siitä apua. Kirja avautuu keskeltä ja paljastaa aina kulloinkin sen tiedon, mitä haetaan. Jos Sudenpentujen käsikirja olisi tavallinen kirja, se olisi sisällöltään rajallinen ja siinä olevat faktat löytyisivät tarkalleen määrättyiltä omilta sivuiltaan, eivätkä vaihtaisi paikkaansa. Käsikirja kuitenkin avataan aina ja poikkeuksetta keskiaukeamalla,

jolloin se näyttää etsityn tiedon tai paljastaa jotain aivan uutta. Tämä päästää tarinan taas etenemään: ankat saavat tiedon jostain aivan uudesta maailmasta tai uudesta myytistä, jonka olemassaolosta he eivät välttämättä edes tieneet ennen kuin käsikirja sen paljasti. Sudenpentujen käsikirjan tiedot siis käytännössä avaavat portit uusiin maailmoihin, joihin ankat sitten astuvat.



(Rosa 2000a, 111.) © Disney

Käsikirja täyttää myös portin tärkeät tunnusmerkit. Se on valalla tarkoitettu vain Sudenpennuille, ettei sen tietoja voi käyttää hyväksi. Se siis on tarkoitettu vain tietyille henkilöille aivan kuten portit, jotka eivät ole kenen tahansa avattavissa. Sudenpentujen käsikirjan ero tavallisiin portteihin nähden on kuitenkin se, että koska sitä kuljetetaan mukana, se voidaan myös varastaa. Näin teki Kulta-Into Pii (Flintheart Glomgold) Rosan ensimmäisessä anka-sarjakuvassa ”Auringon poika” (”Son of the Sun”, muun muassa teoksessa *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita* 2000). Ilman käsikirjan apua Pii ei olisi löytänyt etsimäänsä aarretta. Piin henkilöhaamoon ja hänen liikkumiseensa sekundaarisiin maailmoihin palaan tuonnempana.

Edellä mainittujen esimerkkien valossa Don Rosan tarinoiden ankoja ei voi missään nimessä pitää saduille tyypillisinä henkilöhaamoina. Vaikka he esiintyvätkin muissa anka-sarjakuvissa karikatyyreinä, tämä tutkimus keskittyy juuri Don Rosan Disney-sarjakuviin, jossa ankoilla on monipuolinen persoonallisuus.

### 3.3.4. Ankat lähetteinä

Fantasian genren mukaan primaarimaailma on looginen ja tavallinen ilman yliluonnollisia ilmiöitä, mutta Rosan sarjakuvissa myös primaarissa maailmassa esiintyy fantastisia elementtejä. Miksi ja miten fantasia sitten livahtaa primaariseen maailmaan? Kuten aiemmin esittämästäni kaaviosta näkyy, syy on hahmoissa. Ankkalinna on yhteydessä fantasian maailmaan ja kun ankat lähtevät sieltä normaaliin maailmaan, he vievät ripauksen fantasiaa

mukanaan. Tavallaan voidaan sanoa, että heitä ympäröivä tolkienilainen ”lumous” avaa primaarimaailmasta portteja fantasian puolelle. Ankat siis *toimivat lähetteinä*, mikä oikeuttaa heidät kulkemaan kaikissa eri maailmoissa, joihin ei ole erityistä porttia – heidän tarvitsee vain avata sellainen.

Nikolajevan mukaan lähetti on kuitenkin henkilö, jolla on maagisia kykyjä, ja joka tulee sekundaarisesta maailmasta (1998, 82). Voiko ankoja siis oikeastaan edes nimittää läheteiksi? Mielestäni voi. Ankathan eivät missään nimessä ole primaarimaailman asukkeja. Heille Ankkallinna on primaarinen maailma, vaikka kokonaisuuden kannalta Ankkalinnaa voi nimittää lähinnä mainitsemakseni välitulaksi primaarin ja sekundaarisen maailman välillä. Maagisia kykyjä tutkittaessa on taas huomioitava ankojen erikoislaatuinen kyky päätyä osallisiksi fantastisiin tapahtumiin, mikä jo sinällään tekee heistä lähettejä – heidän tulevat primaariin maailmaan avaamaan portteja fantasian puolelle, eivätkä nuo portit avaudu kaikille.

Tavallaan jo pelkästään se, että on syntyperäinen ankkalinnalainen, helpottaa mahdollisuuksia liikkua fantastisiin sekundaarimaailmoihin. Tämä johtuu Ankkalinnan yhteydestä sekä aktuaaliseen maailmaan että fantasiamaailmaan. Kuitenkin päähenkilöt Roope, Aku ja ankanpojat ovat erityisasemassa muihin nähden. Roopen elämän ensimmäinen fantastinen tapahtuma sattui jo hänen ollessaan nuorena poikana keräämässä turvetta vanhan sukulinnansa Ankkapurhan alueilta tarinassa ”Klaaninsa viimeinen” (”The Last of the Clan McDuck”, 2006b). Roopen suvun aarretta etsimässä olleet ilkeät Vaskervillet ahdistivat Roopen sisälle linnaan, jossa hän tapasi merkillisen kilttiin pukeutuneen ankan, joka väitti vahtivansa linnaa aina silloin tällöin. Tämä anka vihjasi Atlantin takana Amerikassa olevasta tulevaisuudesta ja antoi Roopelle energiaa pelottaa Vaskervillet pois. Roope ei kuitenkaan ikinä saanut selville, että hänen kohtaamansa anka olikin menneisyyden haamu, hänen esi-isänsä Sir Richard Ankanmieli. (Rosa 2006b, 15–21.)



(Rosa 2006b, 21.) © Disney

Tämä seikka tulee lopullisesti ilmi vasta lukijalle, kun Ankanmieli keskustelee linnassa asustavien muiden esi-isien kanssa Roopen poistuttua. Muissa kuin Ankanmielen puhekuplissa ei ole nuolta, joten toinen puhuja itse ei ole läsnä: Ankanmieli puhuu siis ruumiittomien olentojen kanssa. Kun hän sitten astuu seinän läpi paikkaan, jonne muurasi aikoinaan itsensä ja kultansa, lukija ymmärtää viimeistään, että hän onkin Roopen esi-isä ja linnassa asuva haamu.

Tarinassa ”Ankkapurhan uusi valtias” (”The New Laird of Castle McDuck”, 2006b) Roope puolestaan päätyi kohtaamaan kaikki esi-isänsä pilven reunalla kolautettuaan päänsä taistelussa samaisia Vaskervillejä vastaan. Palattuaan tajuihinsa hän luuli nähneensä vain unta, mutta myöhemmin paljastui, että Roope koki oikeastaan eräänlaisen rajatilakokemuksen: hän kävi lähellä kuolemaa, mutta hänet lähetettiin takaisin, koska hänen aikansa ei ollut vielä.<sup>33</sup> (Rosa 2006b, 106–112.) Antoiko tämä fantastinen rajatilakokemus mahdollisesti Roopelle kyvyn liikkua maailmoista toisiin lähettinä?

Tämä voisi olla hyvä teoria, mutta entäpä Aku ja ankanpojat? Toisaalta Tupu, Hupu ja Lupu eivät ole koskaan siirtyneet ypyöksiin fantastiseen sekundaarimaailmaan Rosan sarjakuvissa. Aku puolestaan on päätenyt yksin Kiellettyyn laaksoon, koska häneen suuttuneet tappurapääintiaanit suoranaisesti heittivät hänet portin yli (Rosa 1999a, 41). Aku on myös astunut vaihtoehtoiseen sekundaarimaailmaan, mutta se tapahtui museossa olleen ruukun hengen avustuksella tarinassa ”Olla kuin ei olisikaan” (”The Duck Who Never Was”, 1994). Aku ja ankanpojat ovat myös siirtyneet menneisyyteen ilman Roopea tarinassa ”Ankka kuningas Arthurin hovissa” (”The Once and Future Duck”, 2003), mutta tällöin se tapahtui Pellen keksimän laitteen avulla.

Loppujen lopuksi siis Akukaan ei ole ikinä yksin päässyt liikkumaan fantastiseen sekundaarimaailmaan Don Rosan tarinoissa, vaan aina joku muu on edesauttanut tätä tapahtumaa. Pelkästään Roopesta lähtöisin oleva lähettiys vaikuttaa mahdolliselta. Roope on kotoisin vanhasta maailmasta ja hänen sukunsa on ollut osallisena Englannin ja Skotlannin historiallisissa tapahtumissa. Suvun jäsenet pystyvät edelleen kummittelemaan Ankkapurhan linnassa. Ensimmäisellä kohtaamisella Sir Richard Ankanmielen haamu asetti Roopen testiin, ”Aiotko **sinä** palauttaa klaanin maineen? (Rosa 2006b, 19)”. Selvisi, että Roopessa on ainesta,

---

<sup>33</sup> Tähän tarinaan palaan tarkemmin luvussa ”Unitilat”.

joten rajatilakokemuksen aikana Roopen kaikki esi-isät antoivat nuorelle ankalle tukensa. Vasta tämän jälkeen Roope alkoi hiljalleen kohdata muitakin fantastisia tapahtumia, jotka puhkesivat todelliseen kykyyn liikkua eri maailmoissa Ankkalinnan perustamisen jälkeen. Kaikki palaa siis aina Roopeen.

Olen jo todennut vain Aku Ankka – tarinoiden päähenkilöiden kyvystä siirtyä fantastisiin sekundaarimaailmisiin, pääosin Roopen takia. On kuitenkin muitakin hahmoja, jotka pystyvät avaamaan portteja sekundaarisiin maailmoihin, tai ainakin vaikuttavat pystyvän liikkuvan niissä ongelmitta. Yksi näistä on Pelle Peloton, ankkalinnalainen keksijä, johon palaan tarkemmin luvussa 4.6.1. Toinen tärkeä hahmo ja tavallaan Pellen vastavoima on italialainen noita Milla Magia, jota käsittelem myös myöhemmin luvussa 4.6.2.

On kuitenkin vielä huomioitava ulkopaikkakuntalaisten rooli Ankkalinnan ja sen ulkopuolisten fantastisten tapahtumien kulussa. Esimerkiksi Rosan oma luomus, ranskalainen mestarivaras Arpin Luséne<sup>34</sup>, peitenimeltään Le Chevalier Noir, Musta Ritari, on ottanut tavoitteekseen varastaa Roopen koko omaisuuden. Hän pääsee primaarimaailman yhteydessä olevaan Ankkalintaan ongelmitta, muttei voi avata portteja sekundaariseen fantasiamaailmaan ilman apua. Tarinassa ”Musta Ritari” (”The Black Knight”, 2006a) Luséne käyttää hyväkseen Pelle Pelottoman Kertalaakia™ ja tuo Pellen välityksellä fantastisia elementtejä Ankkalinnan normaaliin arkeen.

Roopen pahin vihollinen, Kulta-Into Pii, puolestaan näyttää liikkuvan sekundaarisiin maailmoihin samalla tavalla kuin itse lähetti-ankat, mutta se vain vaikuttaa siltä. Vaikka Kulta-Into Pii onkin ankka, hän ei asu Ankkalinnassa toisin kuin joidenkin piirtäjien sarjakuvista voi käydä ilmi, vaan Etelä-Afrikassa, Limpopon laaksossa. Hänellä ei ole siis samanlaista statusta kuin esimerkiksi aivan tavallisella ankkalinnalaisella, joten miten hän pääsee fantasian puolelle? Lähemmin tarkasteltuna selviää, ettei Kulta-Into Pii pääsekään ikinä itsenäisesti sekundaariseen fantasiamaailmaan, vaan hän tarvitsee *aina* jonkun muun apua. Esimerkiksi tarinassa ”Andien kutsu” (”Return to Plain Awful”, 2001) Pii varastaa Roopen ja muiden ankkujen hallussa olleet neliskanttiset kukot ja pääsee näiden avulla Vihoviimeiseen rotankoloon, mystisen kansan kotilaaksoon. Myös sarjakuvassa ”Eldoradon viimeinen valtias” (”The Last Lord of Eldorado”, 2006a), Kulta-Into Pii saa Roopen tutkimuksia vakoilemalla selville myyttisen Eldoradon sijainnin – Pii pääsee fantasian puolelle jälleen Roopen välityksellä.

---

<sup>34</sup> Intertekstuaalinen viittaus Maurice Leblancin luomaan herrasmiesvarkaaseen nimeltä Arséne Lupin.

Rosan ankkasarjakuvissa esiintyy myös satunnaisesti muita sivuhahmoja, jotka vaikuttavat Ankkalinnan sisäisiin fantastisiin tapahtumiin, mutta niihin keskityn tarkemmin luvussa 4.6.3. Nämä hahmot eivät ole kuitenkaan relevantteja samassa määrin kuin itse päähenkilöt, koska he esiintyvät vain yksittäisissä tarinoissa. Useimmiten kyseessä ovat nimettömiksi jääneet keksijät, joiden keksintöjen avulla (päähenkilö)hahmot kokevat fantastisen tapahtuman.

## 4. ANKKOJEN FANTASIAMAILMAT

### 4.1. Don Rosa ja fantasian tuntu

Jo Tolkien puhui siitä, että luodessaan sekundaarisen fantasiamaailman kirjoittajan on pidettävä huolta, että maailman sisällä olevat asiat ovat sopusoinnussa keskenään. Uudella maailmalla on omat lakinsa ja vaikka ne poikkeavatkin primaarimaailman havaituista tosiasioista, ne vaativat kuitenkin oman sisäisen logiikkansa. Epäusko tapahtumiin poistaa fantasian ”taian”. (Tolkien 2002, 55; 67.) Tolkien itse teki tarkkaa työtä luodessaan Keski-Maata: hän loi kansat, näille maantieteellisen sijainnin, historian ja omat kielet ja myytit. Hän teki pienillä yksityiskohtilla Keski-Maasta paikan, joka tuntuu niin todelta, että ei ihmekään, miksi *Taru sormusten herrasta*, *Hobitti* ja *Silmarillion* kiehtovat yhä lukijoiden mieltä.

Roland Barthes tuo teoksessaan *Tekijän kuolema, tekstin synty* (1993) esille termin ”toden tuntu”, jonka voi ajatella viittaavan samoihin asioihin kuin Tolkien. *Taru sormusten herrasta* on yli 1000-sivuinen opus, jossa on itse tarinan ja juonen kannalta paljon ”hyödyttömiltä” vaikuttavia yksityiskohtia. Miksi ne sitten ovat siellä? Barthes esittääkin, että myös näillä yksityiskohtilla on merkityksensä. Historiankirjoituksen synnyn myötä konkreettista todellisuutta alettiin käyttää kirjoittamisen mallina. Vaikka jotkin seikat olisivat merkityksettömiä kokonaisuuden kannalta, ne kuitenkin kirjoitettiin mukaan, koska ”niin tapahtui”. Yksityiskohtien funktio ei näin ole pääasia, vaan se, että kuvataan ”todellisuutta” mahdollisimman aidolla tavalla – se, että asiat todella ovat siellä, riittää perusteeksi. (Barthes 1993, 100; 105–106.)

Don Rosa on siitä poikkeava Disney-taiteilija, että hän tarkastaa käsikirjoittamiensa sarjakuvien taustat hyvin tarkasti, erityisesti, jos tarina sijoittuu olemassa olevaan paikkaan tai siihen liittyy jokin todellinen aarre, henkilö, tai myytti. Rosan ei tarvitsisi uhrata niin paljon aikaa yksityiskohtaiselle kuvaukselle, koska tarinan juoni ei välttämättä tarvitse sitä

toimiakseen. Miksi hän sitten tekee niin? Kyse on juuri Barthesin toden tunnusta ja samasta seikasta, jota Tolkienkin käytti teoksissaan: pienet, merkityksettömiltä vaikuttavat yksityiskohdat tuovat sarjakuviin uskottavuutta, ne tuntuvat *oikeilta*. ”Maailman rikkain anka” – tarinan (”The Richest Duck in the World” 2006b) juonen kannalta kuuluisan *Titanic*-laivan uppoamishetkellä kannella esiintyvällä kansituolilla ei ole niinkään iso merkitys, mutta piirtämällä sen *oikean* laivan kansituolin mallin mukaan Rosa tuo kertomukseensa viittauksen historialliseen tapahtumaan ja samalla lisää todellisuuden tuntua – kuin Roope olisi ollut siellä **oikeasti**. (Rosa 2006b, 238; 248.)

Rosan sarjakuvat antavat lukijoille paljon enemmän kuin tavallisten anka-piirtäjien työt: tekemällä taustatyönsä tarkkaan ja piirtämällä pieniä, ylellisiä yksityiskohtia sarjakuviinsa Rosa lisää niihin erityistä **fantasian tuntua**, mikä viehättää lapsilukijoita, jotka nauttivat sarjakuvan juonesta ja seikkailusta, mutta samalla kiinnittävät myös varttuneempien lukijoiden huomion. Viittaukset todellisiin tapahtumiin, henkilöihin ja paikkoihin yhdistävät Don Rosan Aku Anka – sarjakuvat meidän maailmaamme, kun taas intertekstuaaliset viittaukset kirjallisuuteen ja myytteihin osoittavat Rosa kiistattoman kulttuurintuntemuksen ja nostavat hänen Disney-sarjakuvansa korkeasti arvostetun kirjallisuuden joukkoon. Tässä luvussa pyrin esittelemään Don Rosan sarjakuvissa esiintyvät sekundaariset maailmat, niiden erityispiirteet ja keinot, joilla ankat pääsevät niihin. Miten Rosa on hyödyntänyt erilaisia lähteitä tuodakseen anka-universumiin ripauksen toden ja samalla fantasian tuntua?

## 4.2. Kadonneet laaksot

Kadonneiden laaksojen tematiikka fantasiakirjallisuudessa on nykyisin äärimmäisen harvinainen. Maailman modernisoituessa ja tekniikan kehittyessä ihmisten on ollut mahdollista matkustaa yhä useammille vaikeakulkuisille alueille. Näiden tutkimusretkien avulla maapallo on kartoitettu lähes kokonaan ja ajatus keskellä viidakkoja olevista kadonneista kansoista tai vuorten saartamista tuntemattomista laaksoista tuntuu utopistiselta. Perinteisen seikkailusarjan kulta-ajalla 1929–1950-luvuilla esiintynyt sarjakuvasanakari Tarzan pystyi vielä uskottavasti löytämään Afrikasta kadonneita laaksoja, joissa eli muun muassa dinosauruksia ja liskomiehiä (Hiltunen 2005, 203–204). Don Rosa tarttuu kadonneiden laaksojen teemaan useampaan otteeseen sarjakuvatuotannossaan. Sitä voidaan pitää



perusteltuna, koska kuten esikuvansa Barks, Rosa sijoittaa tarinansa lähes poikkeuksetta 1950-luvulle, jolloin maapallolla oli vielä runsaasti tutkimattomia alueita.

Kenneth J. Zahorski ja Robert H. Boyer esittävät artikkelissaan ”The Secondary Worlds of High Fantasy” termin ”*inner world*”, joka tarkoittaa maailmaa maailman sisällä. Se sijaitsee osana primaaria maailmaa, mutta on kuitenkin tarkkaan rajattu erillinen alueensa. (Zahorski & Boyer 1982, 71.) Kadonneet laaksot kuuluvat tämän termin piiriin, sillä ne sijaitsevat primaarissa maailmassa, mutta ovat kuitenkin omia alueitaan. Joihinkin niistä pääsee selkeän, konkreettisen portin läpi, joidenkin portit ovat lähinnä vihjattuja. Yhteistä kaikille on kuitenkin kaukainen sijainti ja hankala saavutettavuus. Olen jakanut ”kadonneet laaksot” kahteen tyyppiin sen perusteella, asuuko siellä kadonnut kulttuuri vai onko se vain eristyksissä oleva alue ilman sivilisaatiota.

#### **4.2.1. Sivilisaatiot**

Samuel H. Vasbinder kirjoittaa artikkelissaan ”Aspects of Fantasy in Literary Myths about Lost Civilizations”, että kadonneet kulttuurit ja sivilisaatiot ovat yksi fantasiakirjallisuuden vanhimmista ja nykyisin harvinaisimmista alagenreistä. Se on esiintynyt jo *Tuhannen ja yhden yön tarinoissa* ja esimerkiksi Britanniassa liikkuu useita kertomuksia oudoista linnoista ja kadonneista kuningaskunnista. Kadonneen kulttuurin alagenre eroaa historiallisista kertomuksista sikäli, että se tarjoaa moderneille hahmoille mahdollisuuden hypätä menneeseen. (Vasbinder 1982, 192; 195–196.) Toisin kuin aikamatkailufantasiassa, kadonneen kulttuurin genressä ei tarvita aikakonetta tai muutakaan välinettä, jolla liikuttaisiin ajassa taaksepäin. Tämä sekundaarinen maailma löytyy täsmälleen omasta ajastamme ja myös omasta maailmastamme, piiloutuneena vallitsevalta sivilisaatiolta.

Vasbinderin mukaan kadonneen sivilisaation alagenreen kuuluu tietynlainen ympäristö ja tietyt tekijät. Ensinnäkin sekä tutkimusryhmä että löydetty sivilisaatio ovat ihmisiä tai vähintään humanoideja. Tarinoissa voi esiintyä myös ei-inhimillisiä sivilisaatioita, mutta ne ovat verrattain harvinaisia. Toisekseen, tähän alagenreen kuuluvat tarinat sijoittuvat aina maapallolle. Poikkeuksena hän mainitsee ainoastaan tapauksen, jossa Maa on ihmisten asutusalue, mutta samalla osa suurempaa, galaktista imperiumia. Vasbinderin kolmas näkökanta on se, että tutkimusryhmän löytämällä olennoilla on yli-inhimillisiä tai yliluonnollisia kykyjä. Tavallisesti kadonneen kulttuurin alagenre on tarina löydöstä ja seikkailusta, mutta siihen liittyy läheisesti myös metafyyminen aspekti, tietynlainen tunne ja ilmapiiri. (Vasbinder 1982, 193–195, 197.)

Kadonneita kulttuureita käsittelevissä fantasiatarinoissa esiintyy kaksi eri päähenkilötyyppiä. Näistä ensimmäinen on oppinut tieteilijä, jonka takana on yleensä tieteellinen yhteisö. Häntä ajaa eteenpäin tiedonhalu. Hänen kumppaninsa on tavallisesti rohkea, lihaksikas seikkailija (mies), jonka motivaationa on puolestaan jännitys. (Vasbinder 1982, 197; 199.) Näitä tyyppejä voidaan soveltaa myös Rosan ankkoihin: Roope Anka on seikkailijatyyppejä – vaikka ei erityisen lihaksikas enää vanhemmiten olekaan – jota ajaa eteenpäin löytämisen ilo. Ankanpojat puolestaan ovat tieteilijöitä; fiksuja nuorukaisia, heillä on tukenaan koko Sudenpentuyhteisö ja apunaan Sudenpentujen käsikirja. Aku sijoittuu jonnekin seikkailijahahmon tuntumaan olemalla toiminnallinen sankari.

Rosa on käsikirjoittanut ja piirtänyt kolme sarjakuvaa, jotka voidaan lukea osaksi Vasbinderin esittämää kadonneen kulttuurin alagenreä. Ne kaikki ovat jatko-osia Barksin tarinoille, joihin tulen viittaamaan, mikäli se on tarpeellista portti-käsitteen ja maailmoista toisiin liikkumisen kannalta. ”Windigojen mailla” (”War of the Wendigo” 2004a) on jatko-osa Barksin kertomukselle ”Roope-setä ja kääpiöntiaanit”<sup>35</sup>, jossa Roope, Aku ja ankanpojat matkaavat tarkastamaan Roopen sellutehdasta Kanadassa. Tehtaan työntekijät puhuvat kummittelevista Windigoista, ”metsän pahoista hengistä”, jotka ”hiipivät kannoillasi, mutta kun käännyt, ketään ei näy” (Rosa 2004a, 81).



(Rosa 2004a, 83.) © Disney

Edellä oleva pyöreä ruutu kuvaa hyvin ankkujen asemaa läpi koko Rosan sarjakuvan: he eivät ikinä ole tilanteen herroja. Yläviistosta kuvattu ruutu vihjaa siihen, että ankoja tarkkaillaan koko ajan jostain kauempaa, kuin koko luonto olisi kääntynyt heitä vastaan. Puiden korkeuksista joku tai jokin pitää viisikkoa silmällä näiden taivaltaessa Kanadan sankoissa metsissä ja antaa itsestään ilmi vain sen, minkä itse haluaa.

<sup>35</sup> mm. *Aku Ankan parhaat 37 ja Ankalliskirjasto 5.*

Sana ”Windigo” (myös muun muassa Wendigo, Witiko tai Wee-Tee-Go) viittaa myyttiseen olentoon, joka kertoman mukaan asuu Pohjois-Amerikan metsissä, Yhdysvaltojen pohjoisosissa ja Kanadassa (Taylor 2002). Pohjois-Amerikan alkuperäiskansoilla on heistä omat legendansa ja heitä kuvataan näin:

[ - - ] a gigantic spirit, over fifteen feet tall, that had once been human but had been transformed into a creature by the use of magic. [ - - ] Wendigo is generally said to have glowing eyes, long yellowed fangs and overly long tongues. Most have a sallow, yellowish skin but others are said to be matted with hair. They are tall and lanky and are driven by a horrible hunger. (Taylor 2002.)

Legendan mukaan Wendigo on syntynyt kannibalismista, jota ihmiset mahdollisesti harjoittivat entisaikaan heimojen ja uudisasukkaiden jouduttua lumisten talvien takia saarroksiin pitkiksi ajoiksi (Taylor 2000). Sudenpentujen käsikirja, joka avautuu jälleen keskiaukeamalta, kertoo myös Windigoista:

Vanhojen legendojen mukaan windigot vaeltelivat mieluiten öisin turkismetsästäjien painuttua yöpuulle. [ - - ] Windigot kiertelivät leiripaikan ympärillä, mutta varoivat astumasta leirivalkean loisteeseen... [ - - ] Niiden varjoja säikkyvät eränkävijät tyhjensivät pyssynsä pimeyteen. [ - - ] Windigot myös houkuttelivat uhreja mukaansa matkimalla näiden tuttavien ääniä. Niitä onnettomia ei enää sen koommin nähty. (Rosa 2004a, 85–86.)

Rosan sarjakuvassa hiippailevat mystiset olennot ovat kuitenkin kaikkea muuta kuin tarujen pelottavia Windigoja. He ovat pienikokoisia intiaaneja, peeweegoja, jotka ankat ovat tavanneet aiemminkin. Keskenään identtisen näköiset peeweegat ovat kooltaan Tupun, Hupun ja Lupun luokkaa. Rosa mainitsee tarinan esipuheessa, että Barksin alkuperäiset kääpiöintiaanit ”puhuivat samanlaista tiettyyn poljentoon perustuvaa runokieltä, jota Henry Wadsworth Longfellow käytti runoelmassaan *Laulu Hiawathasta* (1855)”. Longfellow puolestaan sai innoituksen vanhasta Kalevala-saksannoksesta. (Rosa 2004a, 78.) Myös Rosan peeweegat puhuvat Kalevala-mittaan vivahtavaa kieltä, mikä luo suoran kytköksen Longfellown alkuperäiseen runoelmaan:



(Rosa 2004a, 89.) © Disney

”Windigojen mailla” kuuluu selkeästi kadonneiden sivilisaatioiden genreen. Siinä pieni alkuperäisheimo elää eristyksissä muusta sivistyksestä, keskellä erämaita sijaitsevaa Roopen omistamaa luonnonsuojelualuetta. Kukaan muu ei ole aiemmin törmännyt heihin, paitsi ankat Barksin alkuperäiskertomuksessa. Peeweegat suojelevat heimonsa olinpaikkaa, eivätkä paljasta olemassaoloaan kelle tahansa. Seuraavat ruudut antavat jonkinasteisen yleiskuvan paikasta, jossa peeweegat pitävät leiriään. Roope itse mainitsee tehtaansa sijaitsevan ”yli sadan kilometrin päässä” näiden leiristä (Rosa 2004a, 90):



(Rosa 2004a, 89.) © Disney



(Rosa 2004a, 91.) © Disney

Peeweegoiden heimon olinpaikka on tarkalleen rajattu. Se sijaitsee kahden järven välissä puuttomalla kannaksella. Zahorski ja Boyer mainitsevat artikkelissaan, ettei *inner world* – tyyppin sekundaariseen maailmaan pääsy välttämättä tarvitse suoranaista porttia, eikä peeweegoiden leiripaikalla sellaista näykään. Ankat eivät osaisi peeweegoiden kotipaikalle ilman intiaanien itsensä opastusta: nämä kidnappaavat Roopen ja vievät hänet pieneen, sekundaariseen maailmaansa. Akun ja ankanpoikien tarvitsee puolestaan vain seurata peeweegoita löytääkseen heimon leiripaikan.

Ankkojen lähettiys tulee myös hyvin ilmi tässä tarinassa. Vaikka sarjakuvassa on muitakin hahmoja, esimerkiksi Roopen tehtaan johtaja Nulju Näränperä, vain ankat ottavat yritykseksensä löytää ”windigojen” olinpaikan. Vaikka johtaja Näränperä yrittäisi löytää peeweegojen leirin myöhemmin, hän siinä tuskin onnistuisi, sillä peeweegoilla ei olisi mitään syytä päästää häntä perille olinpaikastaan. Roope, Aku ja ankanpojat ovat seikkailijoina etuoikeutettuja pääsemään perille peeweegoiden kadonneesta kulttuurista.

Samuel Vasbinder lukee kadonneen sivilisaation genren tärkeäksi osa-alueeksi myös yliluonnollisuuden aspektin – ovathan reaali maailman tapahtumista poikkeavat asiat osa fantasian genreä. Tarkemmin sanottuna kyseessä voivat olla elementaaliset tai yliluonnolliset voimat, jotka joko ohjaavat kyseessä olevaa kansaa, tai joita kansat itse ohjaavat.

Yliluonnollisuuttakin on Vasbinderin mukaan kolmea eri tyyppiä: Ensimmäinen on omituinen muinainen tiede, joka vaikuttaa magialta modernin tieteen rinnalla. Toinen tyyppi on olento, jolla on outoja voimia, ja kolmas puolestaan omituinen voima, jonka läsnäolo maallisessa tilassa aiheuttaa ihmisille ongelmia ja vaikeuksia. Tämä yliluonnollinen elementti erottaa Vasbinderin mukaan kadonneen kulttuurin alagenren science fictionista. (Vasbinder 1982, 200–201.)



(Rosa 2004a, 105.) © Disney

Vaikka peeweegat vaikuttavat päällisin puolin normaaleilta, tosin hieman lyhytkasvuisilta ihmisiltä, heillä on poikkeava kyky: peeweegat osaavat puhua kaikille ympäristössään (eli pääosin Kanadassa) eläville eläimille näiden omaa kieltä. Viereisessä esimerkikiruudussa tämä ilmenee peeweegapäällikön ja lintujen puhekuplissa olevilla merkeillä, jotka muistuttavat lintujen jalanjälkiä. Eläinten kielen osaaminen ei kuitenkaan rajoitu lintuihin, vaan myös nisäkkäisiin, matelijoihin ja sammakkoeläimiin, jopa hyönteisiin. Koko Kanadan eläimistö käy peeweegoiden pyynnöstä taistoon Roopen saastuttavaa tehdasta vastaan. Peeweegoilla on siis selvästi yliluonnollinen kyky, jolla he myös pystyvät aiheuttamaan ongelmia tavallisille ihmisille, mikä puolestaan vahvistaa Rosan sarjakuvan kuvaaman sekundaarimaailman kuulumisen kadonneen sivilisaation alagenreen.

Don Rosan kaksi muuta tähän genreen kuuluvaa sarjakuvaa ovat hyvin toistensa kaltaiset. Sekä ”Andien kutsu” (”Return to Plain Awful” 2001) että ”Takaisin Xanaduun” (”Return to Xanadu” 2004a) kertovat pienessä laaksossa eristyksissä elävästä kansasta, joka ei ole ollut vuosikymmeniin yhteydessä ulkomaailmaan. Poikkeuksen tähän tuo jatko-osan elementti: ankat tuntevat niin tapaamansa hahmot kuin paikatkin entuudestaan. Xanaduun he päätyvät kuitenkin vahingossa, kun taas Andien keskellä oleva Vihoviimeinen rotankolo on heidän matkansa virallinen päämäärä.

”Andien kutsu” on jatko-osa Barksin ”Kulmikkaille munille” (”Lost in the Andes”<sup>36</sup>). Ankanpojat painostavat Roopen rahoittamaan heidän matkansa Andien kätköissä olevaan laaksoon palauttamaan sieltä Barksin tarinassa tuomansa kulmikkaat kukot. Roope itse ei ole

<sup>36</sup> mm. *Aku Ankan juhlasarjat 10 ja Minä, Aku Anka*



koskaan käynyt kyseisessä laaksossa, vaikka onkin nuoruudessaan kuullut asiasta ja jopa pitänyt kädessään kulmikasta munaa.<sup>37</sup>



(Rosa 2001, 81.) © Disney

Vihoviimeisenä rotankolona tunnetussa laaksossa elää omituinen kansa, jolle kulmikkuus on pyhää. Kanoista lähtien kaikki laaksossa on neliskanttista, jopa asukkaiden vaatteet, ja he vihaavat pyöreitä esineitä rangaistuksen uhalla. Myös Kulta-Into Pii on kiinnostunut kulmikkaiden kanojen munista ja näiden myynnistä ulkomaille. Hän saa kuulla Roopen matkasta lehdestä ja aikoo hankkia itselleen munien vientioikeuden Roopen nenän edestä. (Rosa 2001, 84.)



(Rosa 2001, 84.) © Disney



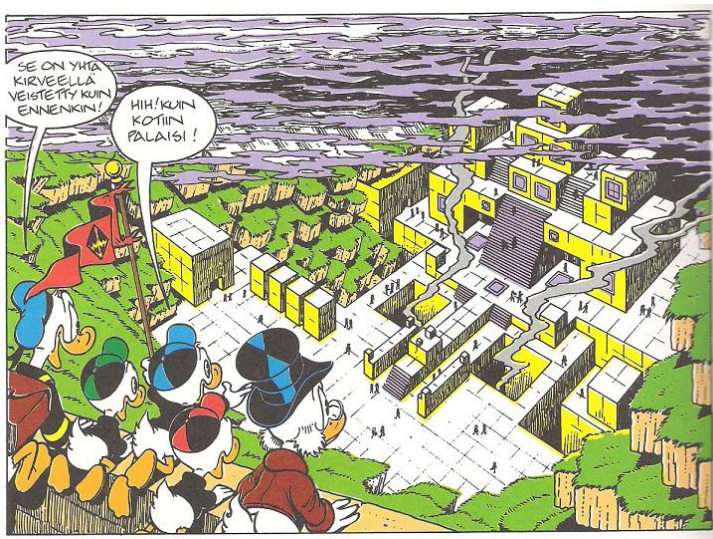
(Rosa 2001, 84.) © Disney

Edellä olevat ruudut antavat selkeimmän kuvan siitä, missä Vihoviimeinen rotankolo sijaitsee. Andien vuoristojen keskellä olevaa laaksoa verhoaa niin sankka sumu, ettei sinne kuka tahansa voi löytää. Vihoviimeistä rotankoloa kutsutaankin yleisesti ”Sumujen laaksoksi”. Pii tietää itsekin, ettei pääse laaksoon ilman apua, joten hän seuraa ankoja ja lopulta varastaa näiden nukkuessa kulmikkaat kukot (Rosa 2001, 86).

<sup>37</sup> Tämä tapahtui tarinassa ”Julman maan jehu” (”The Buckaroo of the Badlands” 2006), jossa vanha mies yritti saada Roopea mukaan retkikuntaan etsimään kadonnutta laaksoa. Roope ei tällöin vielä innostunut asiasta.

Piillä ei siis ole samanlaista statusta kuin päähenkilöankkoilla, minkä takia hän tarvitsee apua päästäkseen Vihoviimeiseen rotankoloon. Laaksosta kotoisin olevat kukot pääsevät luonnostaan liikkumaan omaan maailmaansa, miksi Pii luottaakin niiden kykyyn viedä hänet perille. Ankat taas pystyvät suunnistamaan jopa sumussa oikeaan suuntaan. Osasyynä tähän ovat ne muistikuvat, joita Akulla ja ankanpojilla on edellisestä matkastaan. Vaikka Roope ei siis ole aiemmin vierailut Andien vuoristossa sijaitsevassa laaksossa, hänen mukana olonsa on kuitenkin ratkaisevaa laaksoon pääsyn kannalta: Aku ja pojat eivät olisi päässeet edes matkustamaan Peruun ilman Roopen rahallista avustusta.

Akun ja ankanpoikien lähettistatus on tässä tapauksessa hieman kyseenalainen. Hehän ovat päässeet aikaisemmin Vihoviimeiseen rotankoloon ilman Roopen apua. Tämä tapahtui kuitenkin Barksin tarinassa, jossa he eksyivät sumussa ja putosivat lopulta laaksoa reunustavan muurin viereen. Toisaalta Barksin tarinat ovat Rosalle ankojen oikeaa historiaa, joten kyseenalaistaako tämä kertomus ja sen edeltäjä teoriani pelkästään Roopesta lähtöisin olevasta lähettiyden kyvystä? On kuitenkin muistettava, että tutkimukseni kohteena ovat pelkästään Don Rosan Disney-sarjakuvat, vaikka viittaankin Barsiin useiden tarinoiden yhteydessä. Sen lisäksi lienee syytä korostaa, että Barksin sarjakuvassa ankojen pääsy Vihoviimeiseen rotankoloon oli loppujen lopuksi silkkaa sattumaa: vaikka he pyrkivätkin Andien Sumujen laaksoon, he eksyivät omasta leiristään sumussa ja putosivat pelkällä tuurilla oikeaan paikkaan. Taipumus tällaiseen tuuriin on ankoilla melko yleinen ja se johtuu heidän statuksestaan ankkalinnalaisina ja Roopen sukulaisina.



(Rosa 2001, 87.) © Disney

Vihoviimeistä rotankoloa ympäröi kivinen muuri. Muurissa ei mainita olevan porttia, mutta se on niin matala, että ankat pääsevät helposti kiipeämään sen ylitse. Laakso täyttää kaikilta puolin Zahorskin ja Boyerin kuvauksen maailmasta maailman sisällä: eristäytynyt kansa elää pienessä laaksossa keskellä Andien vuoristoa. Alue on oma saarekkeensa ja tarkalleen rajattu: erotettu vuoristosta muurin avulla. Eristäytymistä korostaa vielä sumu, joka peittää laakson vuorien huippujen tasolta. Sitä ei siis voi löytää lentämällä helikopterilla tai lentokoneella alueen yli.

Vihoviimeisen rotankolon asukkaat ovat pieniä, toistensa kloonimaisia kopioita aivan kuten peeweegatkin. Yhteistä näille kansoille on myös se, etteivät ankat tapaa kumpienkaan luona yhtään naispuolista kansalaista. Ennen ankoja heidän luonaan on kuitenkin vierailut eräs toinen ankkalinnalainen nimeltä professori Vanhakanta. Tämän vaikutus laakson asukkaiden kehitykseen on ollut hyvin suuri, kuten ankanpojat sanovat: ”Vihoviimeinen rotankolo on niin eristyksissä, että yksikin vieras riittää aiheuttamaan suoranaisten mullistuksen.” (Rosa 2001, 89–90.) Vastaava mullistus on tapahtunut Akun ja poikien lähdettyä laaksosta edellisen kerran: nyt kaikki laakson asukkaat muistuttavat pukeutumistyyliältään Akua. Pojat jättävätkin nyt muutamalle laakson ”alkuasukkaalle” Sudenpentujen käsikirjan, että he omaksuisivat jotain parempaa kuin Roopen ja Piin vaikutuksen.



(Rosa 2001, 108.) © Disney

Sekä peeweegat että Vihoviimeisen rotankolon asukkaat kuuluvat Nikolajevan kuvaamaan ”homogeeniseen fantasiamaailmaan”. Tällaisessa sekundaarimaailmassa asuu vain yksi tietty rotu tai laji, kuten esimerkiksi kääpiöt tai jättiläiset Swiftin *Gulliverin retkissä*. Miniattyriihmisillä, joihin nämä molemmat Rosan sarjakuvissa esiintyvät kansat selkeästi kuuluvat, on primaarimaailmassa selkeä folklore-alkuperä. Alec Ellis kuvaa heitä termillä ”*little folk and young people*”. Näihin kuuluvat pienet ihmiset, esimerkiksi Peukalo-Liisa, lilliputit ja hobitit, sekä ihmisten tekemät olennot, jotka heräävät fantasiamaailmassa henkiin, kuten



shakkihahmot ja pelikortit Lewis Carrollin tarinassa *Liisa ihmemaassa*. (Nikolajeva 1998, 57–58.)

Barksin tarinan ”Tralla La<sup>38</sup>” jatko-osa ”Takaisin Xanaduun” vie ankat Himalajan vuoristoon. Rosan kertoo, että laakson nimi viittaa Samuel Taylor Coleridgen runoon Kublai-kaanin eli Tsingis-kaanin pojanpojan asuinpaikasta nimeltä Xanadu<sup>39</sup>. Xanadu oli runon mukaan korkeiden vuorten suojaama maidon ja hunajan maa, pieni laakso, jonka läpi virtaava joki katoaa alla oleviin jäisiin luoliin. Rosan mielestä tämä kuvaus vastasi täsmälleen Barksin Tralla Lata. Ankojen tarkoitus ei siis ole palata Tralla Lahan, vaan he etsivät Tsingis-kaanin ryöstösaalista, Cathaian valtakunnan kadonneita kalleuksia. (Rosa 2004a, 144.)

Xanadu eli Tralla Lan onnellisten laakso sijaitsee pohjoiseen Roopen vanhasta jakkihärkätilasta, joka puolestaan sijoittuu Himalajan ja Kunlunin vuoristojen väliin (Rosa 2004a, 147). Sinne, kuten minne tahansa sekundaariseen fantasiamaailmaan, ei kuitenkaan ole helppo päästä. Akun, Roopen ja ankanpoikien on ensin löydettävä lumimyrskyn keskellä hämmöttävä luola, joka sijaitsee Karakal-vuoren juurella (Rosa 2004a, 147).



(Rosa 2004a, 148.) © Disney

Luolan jäinen seinä hajoaa, kun väsynyt Aku nojaa siihen paljastaen samalla maanalaisen virran ja sen reunalla kulkevan kävelytien. Joki on pyhä Alph, josta ankanpojat muistavat Coleridgen runon Kublai-kaanista. (Rosa 2004a, 148–149.) Tavallaan tämä jääseinä, joka erotti toisistaan maanalaisen joen ja luolan, jonka sisään kuka tahansa saattoi astua, oli ensimmäinen portti tiellä sekundaariseen maailmaan. Toinen portti on puolestaan kirjaimellinen:

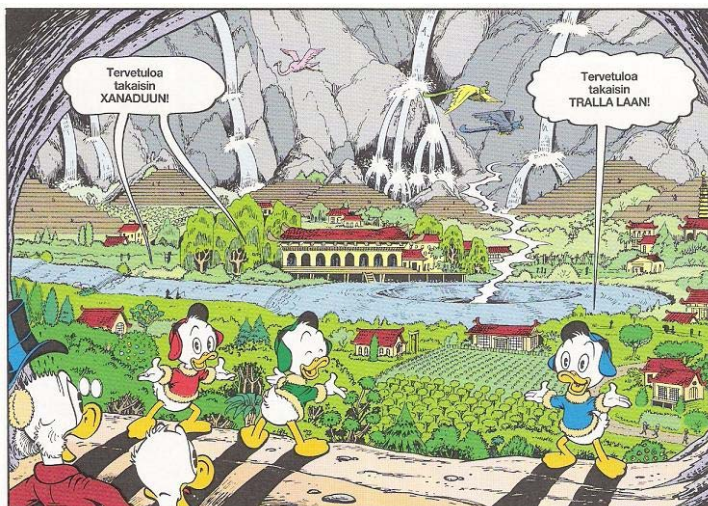
<sup>38</sup> Ilmestynyt myös nimellä ”Onnellisten laakso”

<sup>39</sup> Samuel Taylor Coleridgen runo ”Kublai-kaani” löytyy mm. teoksesta *Runon pursi. Maailmankirjallisuuden kertovaa runoutta*. Sen on suomentanut Yrjö Jylhä.



(Rosa 2004a, 151.) © Disney

Ankkojen matka pysähtyy valtavaan sulkuporttiin, jonka takaa Alph-joki saa alkunsa. Joen toisella puolella seisoo toinen portti, joka on teljetty ulkoapäin. Joen yli johtanut puinen silta on lahonnut pois aikojen saatossa. Ankkojen on siis ohitettava useampi portti, jotta he pääsevät Xanaduun. He telkeävät sulkuportin, jotta joki tyrehtyy ja he pääsevät toiselle puolelle. (Rosa 2004a, 151; 153.) Nämä kaikki tapahtumat muistuttavat Roopea jostain tutusta ja pian pojat löytävät muinaisesta käytävästä laatikon, jossa lukee ”Roope Ankan hermolääkettä” – saman laatikon, jonka he ovat jättäneet jälkeensä Barksin kertomuksessa ”Tralla La”. (Rosa 2004a, 154.) Xanadu eli Tralla La on onnellisten ihmisten laakso, jossa kehitys on pysähtynyt. He elävät käytännössä vaihtotaloudessa, koska eivät omista rahaa tai mitään muuta valuuttaa. He saavat kaiken tarvitsemansa ympäröivästä laaksosta ja jokainen auttaa toista parhaansa mukaan.



(Rosa 2004a, 154.) © Disney

Laakson kansalaiset ovat aasialaiseen perimään vivahtavia ankkoja. He ovat pitempiä kuin Aku ja Roope ja erona peeweegoihin ja Vihoviimeisen rotankolon asukkeihin heidän

joukossaan on myös naisia. Samalla tavalla kuin muutkin kadonneet sivilisaatiot, myös heidän kulttuurinsa tulee uhatuksi ulkopuolelta tulevien tutkimusmatkailija-ankkojen takia, vaikka nämä eivät suoranaisesti tarkoita mitään pahaa. Ulkopuolisten vaikutus on kuitenkin eristyksissä eläneihin kansoihin liian voimakas, ettei mitään ongelmia syntyisi.

Pääsy Xanadun sekundaariseen maailmaan ei ole helppoa: saatuaan sulkuportin kiinni heidän on lisäksi avattava ulkopuolelta teljetty virallinen portti, jonka salpa loksahaa paikoilleen heti, kun ankat pääsevät sisään sekundaariseen fantasiamaailmaan. (Rosa 2004a, 153.) Laaksosta pois pääseminen vaatii rautasahan ja senkin jälkeen sulkuportti pitää avata uudelleen, ettei koko laakso hukkuisi vedenpaisumukseen edellä olevassa kuvassa keskellä näkyvän kurimuksen ollessa tukossa. Kun Aku sitten vääntää sulkuportin auki, veden paine on niin voimakas, että se romahduttaa heidän aikaisemman sisäänkäyntinsä laaksoon, joka jää lopullisesti piiloon ulkomaailmasta tulleilta vierailijoilta. (Rosa 2004a, 171–172.) Lähdettyään Xanadun sekundaarisesta fantasiamaailmasta ankat siis vahingossa eliminoivat mahdollisten tulevien tutkimusmatkailijoiden mahdollisuudet päästä laaksoon.

Sekä ”Andien kutsun” nelikulmaiset olennot että Xanadun onnellisten laakson asukkaat kuuluvat kulttuureineen Samuel Vasbinderin kuvaamaan alagenreen, jossa eristyksissä eläneet alkuperäiskansat kohtaavat maailmaansa tunkeutuvat ulkopuoliset tutkimusmatkailijat. Verrattuna Kanadan peeweegoihin näillä kansoilla on yksi selkeä ero: niiden elämään ei kuulu mitään yliluonnollisuuden aspektia. Periaatteessa Vihoviimeisen rotankolon kulmikkaita kanoja voidaan pitää fantastisina olentoina, joten tätä kadonnutta laaksoa voidaan pitää perustellusti sekundaarisena fantasiamaailmana. Mutta entä Xanadu? Mikä tekee siitä fantastisen sekundaarimaailman?

Xanadu eli Barksin esittämä Tralla La viittaa brittiläisen kirjailija James Hiltonin teoksessa *Last Horizon* esiintyvään utopiaan nimeltä Shangri-La. Kuten Atlantis ja Eldorado, sitä pidetään myyttisenä ja täydellisenä paikkana. Shangri-Lassa ihmiset elävät keskenään harmoniassa, eikä heitä hallita liian tiukasti. Tällainen paikka luo toiveen paremmasta maailmasta, jota ihmiset kaipaavat, mutta jota he tuskin koskaan löytävät. (Berg 2007.) *Lost Horizonin* kuvaamalla Shangri-Lan tarulla saattaa olla pohja todellisuudessa:

It may be based on traditions long current in the Far East of a hidden paradise. Early Buddhist writings call it Chang Shambhala and describe it as a source of ancient wisdom. Belief in it was once wide-spread—in China, the Kun Lun Mountains were rumored to contain a valley where immortals live in perfect harmony, while in Indian tradition there was a place called Kalapa, north of the Himalayas, where lived "perfect people." (Berg 2007.)

Alun perin tarina on peräisin vanhasta tiibetiläisestä legendasta, jonka ensimmäinen versio kirjattiin ylös Intiassa noin 962 eaa. Se kertoo kaupungista nimeltä Shambala, jossa ihmiskunnan viisaus on säilytetty tulevaisuudessa uhkaavan katastrofin varalta. Tämä viisaus palautetaan maailmaan, kun ihmiset ovat valmiita elämään keskenään rauhassa. Shambalan olinpaikka “[ - ] is located in the Himalayas, in the remotest part of Tibet, on a high plateau, surrounded by a ring of mountain peaks. [ - ] The kingdom is in the shadow of a white crystal mountain [ - ]. Next to the mountain are a lake and a palace. Here the wisdom of humanity is conserved, ready to save the world when needed.” (“Shangri-La” 2005.)<sup>40</sup>

Useat maat Aasiassa väittävät omistavansa alueen, jota tarut kuvaavat Shangri-Laksi. Myytit ovat nousseet todeksi Shangri-La – nimisissä hotelleissa ja kylpylöissä, jotka odottavat vierailijoita nauttimaan siitä täydellisestä rauhasta, jota heidän nimensä lupaavat. Rosa on luonut sarjakuvassaan juuri tällaisen sekundaarisen maailman, lihaksi tulleen myytin, jossa ihmisten keskinäinen onnellisuus ja harmonia ylittävät materiantarpeen. Vaikka Xanadu ei suoranaisesti istu Vasbinderin kuvaamaksi kadonneen sivilisaation genren edustajaksi yliluonnollisen aspektin puuttumisen takia, se on kadonnut laakso suoraan fantasianomaisesta myytistä.

#### 4.2.2. Alueet

Olen erottanut Vasbinderin kuvaamasta kadonneen kulttuurin ja sivilisaation konseptista omaksi luvukseen pelkän kadonneen alueen fantastisena sekundaarimaailmana, koska kaikissa Don Rosan kuvaamissa eristäytyneissä laaksoissa ei vaikuta sivilisaatioita. Don Rosan ”Pako Kielletystä laaksoista” (”Escape from Forbidden Valley” 1999) on jatkoa Barksin kertomukselle ”Kielletty laakso”<sup>41</sup>. Tarinassa Roope, Aku ja ankanpojat suuntaavat Amazonille, josta Roope toivoo hankkivansa muskottipähkinöitä suosikkiteetäänsä varten. Kaupoista ei tule mitään, kun pähkinöitä keräävät tappurapäätiaanit tunnistavat Akun tämän edelliseltä käynniltä ja syyttävät häntä kotiensä tuhoamisesta. Lopulta he kidnappaavat Akun ja heittävät hänet Kiellettyyn laaksoon. (Rosa 1999a, 38; 41.)

---

<sup>40</sup> Rosan tarinassa ”Kymmenen avataran aarre” (”The Treasure of the Ten Avatars” teoksessa *Kymmenen avataran aarre ja muita Don Rosan parhaita* 2003) ankat löytävät Intian viidakon kätköistä kadonneen kaupungin nimeltä Shambala. Rosan esittämä Shambala on kuitenkin täynnä hindu-mytologiaa eikä buddhalaisia piirteitä.

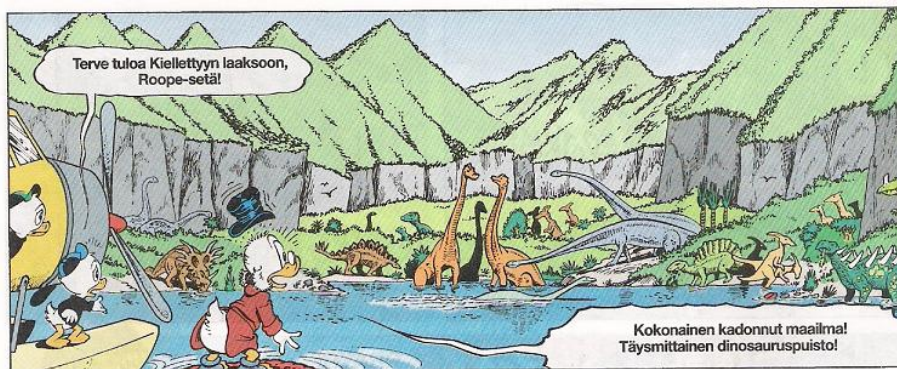
<sup>41</sup> Alkuteos 1964. Muun muassa *Aku Ankan juhlasarjat* 5.





(Rosa 1999a, 35.) © Disney

Kielletty laakso sijaitsee Amazonin yläjuoksulla, lähellä Tsetse-kylää ja Horkkajoen suuta, jotka näkyvät esimerkkiruudussa. Taustalla voi huomata Horkkajoen haarautuvan vielä kahteen osaan, joista oikeanpuoleinen vie kaukana hämöttävälle vuorisolalle. Siellä sijaitsee Kielletty laakso, jonne jopa alueen alkuperäisintiaanit eli tappurapäät pelkäävät mennä. Kyseinen laakso on nimittäin onnistunut säilömään sisäänsä eläinkunnan, jonka luultiin kuolleen sukupuuttoon miljoonia vuosia sitten:



(Rosa 1999a, 46.) © Disney

Roope ei ole käynyt aiemmin Kielletyssä laaksossa, mutta Aku ja ankanpojat ovat. He eivät kuitenkaan itse löytäneet Kiellettyä laaksoa, saati astuneet sinne omin avuin. Barksin tarinassa ankat istahtivat puunrungoksi luulemansa dinosauruksen selkään, joka kuljetti heidät Kiellettyyn laaksoon. Dinosaurus toimi tässä tapauksessa lähetin ominaisuudessa ja vei ankat sekundaariseen fantasiamaailmaan. Asiaa auttoi vielä se, ettei Barksin sarjakuvassa Kielletyn laakson suuaukolla ollut muuria estämässä dinosaurusten kulkua. Rosan kertomuksessa tappurapäätintiaanit ovat pystyttäneet muurin solan suulle, etteivät jättiläismäiset liskot enää pakenisi omasta maailmastaan ja tuhoaisi heidän kotejaan. He toimivat läheteinä heittämällä kidnappaamansa Akun muurin toiselle puolelle. (Rosa 1999a, 41.)



(Rosa 1999a, 41.) © Disney

Muuri toimii Kielletyn laakson porttina: se on konkreettinen erottaja primaarin maailman ja sen sisällä olevan sekundaarisen fantasiamaailman, Kielletyn laakson välillä. Muuri laskee ohitseen vain harvat ja valitut, ja lähetteinä toimivat tappurapäät alkuperäiskansana ovat oikeutettuja valitsemaan laaksoon pääsijät. Tässä tapauksessa kyse on kuitenkin rangaistuksesta, koska Aku tietää, mikä häntä odottaa, eikä se ole hänelle mieluista. Jälkimmäisestä ruudusta voi huomata sarjakuvallisuuden fantastisen piirteen: tappurapäitten heittäminen Aku tuntuu putoavan ruudun ulkopuolella sijaitsevasta primaarimaailmasta alas Kielletyn laakson fantasiamaailmaan (Rosa 1999a, 41).

Joitakin hetkiä myöhemmin Roope ja ankanpojat ylittävät solan lentämällä sen läpi vesitasolla. Portin ylittämässä on kuitenkin vaikeutensa. Vaikka sekundaarinen fantasiamaailma onkin primaarimaailman sisällä ja suoranaudessa yhteydessä siihen, ei sinne pääsy ole helppoa: Kapea sola katkaisee vesitason siivet symbolisena merkinä portin läpäisemisen vaikeudesta. (Rosa 1999a, 42–43.)

Don Rosan ”Pako Kielletystä laaksosta” leikittelee ajatuksella, että jotakin olisi vielä jäänyt eloon eristyneessä laaksossa miljoonienkin vuosien jälkeen. Tämä on tyypillinen esimerkki kadonneen laakson konseptista, joka on esiintynyt jo mainitsemistani Tarzan-seikkailuista lähtien. Modernimpi esimerkki on Michael Crichtonin *Jurassic Park*<sup>42</sup> ja tämän jatko-osat, jotka tekivät dinosaurusten asuttamasta saaresta tunnetun ympäri maailmaa – siitäkin huolimatta, ettei kyseessä ollut suoranaisten evoluutiollinen jäännös, vaan ihmisen tekemät dna-kokeilut.

Edellisessä alaluvussa käsittelemieni sarjakuvien yhteydessä ei ole ollut tarvetta puhua sekundaarisista maailmoista tuoduista esineistä tai asioista, ja niiden tuomisen

<sup>42</sup> Kirja 1990, samanniminen elokuva 1993.

mahdollisuudesta. ”Andien kutsussa” ankat palauttivat Vihoviimeiseen rotankoloon sieltä tuodut kukot ja kertomuksessa ”Takaisin Xanaduun” he veivät onnellisten laaksoon Tsingiskaenin kruunun toivoen löytävänsä sieltä lisää aarteita. Kummassakin tapauksessa viedyt objektit jäivät fantasiamaailmaan, eikä niistä tuotu mitään primaariseen maailmaan. Sarjakuvassa ”Pako Kielletystä laaksosta” tämä on toisin.

Maria Nikolajeva nostaa esiin kysymyksen siitä, pystyykö seikkailija tuomaan mukanaan todisteita matkastaan toiseen maailmaan. Tästä on useita eri näkemyksiä, mutta yleinen näkökanta näyttää olevan se, että mikäli vaatteet säilyvät, pitäisi loogisesti myös esineiden säilyä. (Nikolajeva 1998, 109; 111.) Asia on ajankohtainen juuri tämän sarjakuvan yhteydessä. Roope tajuaa, millaiset rahat voisi ansaita dinosauruksen munilla ja onnistuukin kuljettamaan yhden niistä muurin yli. Munasta kuoriutuu ankannokkainen kasvissyöjä hadrosauri, joka lopulta päätyy Roopen eläintarhaan. (Rosa 1999b, 23; 31–32.) Vastaavana esimerkkinä kahden dinosauruksen välisen kamppailun seurauksena tyrannosaurus rex lentää solassa olevan muurin yli – ja päätyy näin omasta sekundaarisesta maailmastaan primaarimaailmaan. (Rosa 1999a, 45.)

### 4.3. Menneisyys

Modernille ajan konseptille, kuten myös science fictionille ja fantasialle, ei ole olemassa ”menneisyyttä”, ”nykyisyyttä” tai ”tulevaa”, vaan kaikki ajat ja aikakaudet ovat olemassa samaan aikaan. Aikamatkustuksen peruseriaate (erityisesti fantasiakirjallisuudessa) onkin, että on olemassa mahdollisuus suoraan yhteyteen kahteen tai joskus jopa useampaan samaan aikaan olemassa olevaan **aikaan**. Kyse on siis samasta periaatteesta kuin yhteydestä primaari- ja sekundaarimaailman välillä, mutta tässä tapauksessa ei matkustetakaan paikkaan, vaan aikaan. (Nikolajeva 1998, 64; 70.)

Aikafantasia tulee usein lähelle science fiction – kirjallisuutta, koska ajassa matkustamiseen tarvitaan hyvinkin futuristisia välineitä. Aikafantasialla ei ole erityisiä juuria myyteissä ja kansanperinteessä kuten muilla fantasian osa-alueilla, mutta se eroaa kuitenkin merkittävästi sci-fistä. Science fiction – kirjallisuudessa aikamatkustajat siirtyvät useimmiten tulevaisuuteen. Heidän pyrkimyksensä on ennustaa omassa ajassaan tulevaa, mahdollista utopiaa tai anti-utopiaa. Vastaavasti fantasiassa aikamatkustus sijoittuu tavallisesti menneisyyteen. (Nikolajeva 1998, 62; 70.)

Nikolajeva esittää aikamatkuksesta kaksi erilaista kohdetyyppiä. Ensimmäinen on globaali tyyppi, jossa päähenkilöt matkustavat sekä ajassa että paikassa. Tämä tyyppi on harvinainen; se on nykynäkökulmasta melko primitiivinen ja aiemmin lähinnä koululaisille suunnattu opettavaiseen sävyyn kirjoitettu kertomus. Toinen tyyppi on taas lokaali: matkustus tapahtuu ainoastaan ajassa. Myös matkan syvyys ajassa vaihtelee: se voi olla joko syvä, jolloin matkustajat hyppäävät ajassa useita vuosisatoja, tai pintapuolinen, jolloin hyppäys on korkeintaan joitakin vuosikymmeniä. Usein tämä jälkimmäinen liittyy lokaaliin aikamatkukseen. (Nikolajeva 1998, 73–74.)

Kuten fantasiamaailmojen rakenteen yleensäkin, myös fantastisen ajan ja sen suhteen primaariseen aikaan on oltava looginen. Tavallisesti aikamatkustuksen yhteydessä maaginen aika sekundaarimaailmassa ei vie primaarimaailman ”oikeaa” aikaa, joka on pysähdyksissä hahmojen poissa ollessa. Primaariajan pysähtyminen auttaa välttämään ongelmat, joita mahdollisesti syntyisi hahmojen katoamisesta. Tällainen aikapysähdys esiintyy muun muassa C. S. Lewisin *Narnia*-sarjassa. Harvinaisempia ovat ne tapaukset, joissa kirjailija antaa primaariajan kulua yhtä aikaa sekundaarisen ajan kanssa, kuten tapahtuu puolestaan J. M. Barrien *Peter Panissa*. On olemassa myös niin sanottuja *loop*- eli silmukkamatkoja, joissa hahmot palaavat fantasiamaailmaan kerran tai useammin. Vierailujen välillä primaarin ja sekundaarisen maailman ajat kulkevat eri tahtiin. (Nikolajeva 1998, 65–67.) Tästäkin hyvänä esimerkkinä toimii Lewisin *Narnia*: kun Pevensien sisarukset matkaavat Narnian maailmaan toisen kerran tarinassa *Prinssi Kaspian*, he huomaavat satojen vuosien kuluneen heidän viime käynnistään, kun taas Englannissa aikaa oli kulunut ainoastaan vuosi.

Don Rosa on käsikirjoittanut ja piirtänyt kaksi sarjakuvaa, jotka käsittelevät aikamatkustusta. Ensimmäisessä kertomuksessa kyseessä on Pellen kehittämä laite, joka sinkoaa ankat menneisyyteen, toisessa taas Milla Magia, joka matkustaa itsenäisesti Roopen lapsuuteen.

#### **4.3.1. Arthurin keskiaika**

Vaikka Rosan sarjakuvaa ”Ankka kuningas Arthurin hovissa” (”The Once and Future Duck” 2003) voisi Kenneth Zahorskin ja Robert Boyerin mukaan pitää pseudokeskiaikaisena sekundaarimaailmana aiheensa puolesta, luen sen menneisyyteen sijoittuvaksi fantasiamaailmaksi, koska kyseessä on menneisyyteen suuntaava matka, joka tapahtuu eräänlaisen ”aikakoneen” välityksellä. Tarinan suomenkielinen nimi viittaa Mark Twainin teokseen *Jenkki kuningas Arthurin hovissa* (1889), jossa yhdysvaltalainen mies päätyy Arthurin aikaiseen Britanniaan. Rosan kertomuksen alkuperäinen nimi on vastaavasti kopio



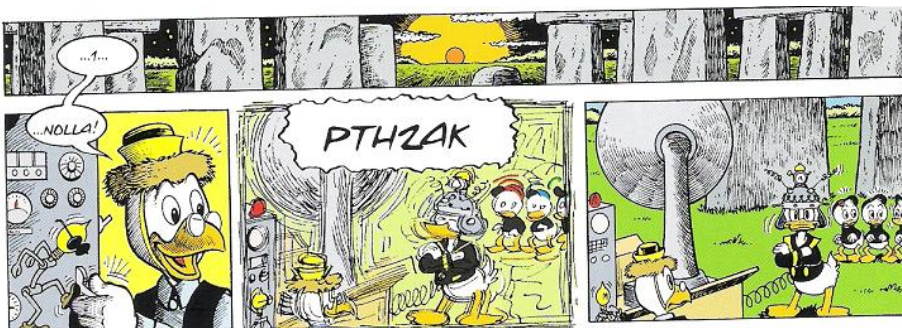
suomentamattomasta T. H. Whiten romaanista *The Once and Future King* (1958), joka sek in on Arthur-aiheinen romaani. (Rosa 2003, 135.)

Tarinassa Pelle yrittää saada Akua liikkumaan ajassa taaksepäin uuden ”jokamiehen minikokoisen temporaalikypärän” avulla. Se on tarkoitettu kodin arkisiin aikahyppyihin, jolloin esimerkiksi perheenäiti voisi pelastaa palaneen kakun uunista ennen kuin se itse asiassa palaa. Paikalle sattuneet ankanpojat kuitenkin kiinnittävät huomion aikamatkailun vaaroihin: koska Aku ei ole aikakoneen **sisällä**, hän voisi aineellistua paikkaan, jossa on jo jotain, päätyä esimerkiksi puun sisään. Koska Pellen laite on testaamaton ja se voi pahimmassa tapauksessa heittää Akun jopa 5000 vuoden päähän, ainut paikka, jossa kokeen voisi tehdä turvallisesti, on Stonehenge. (Rosa 2003, 137–138.)



(Rosa 2003, 138.) © Disney

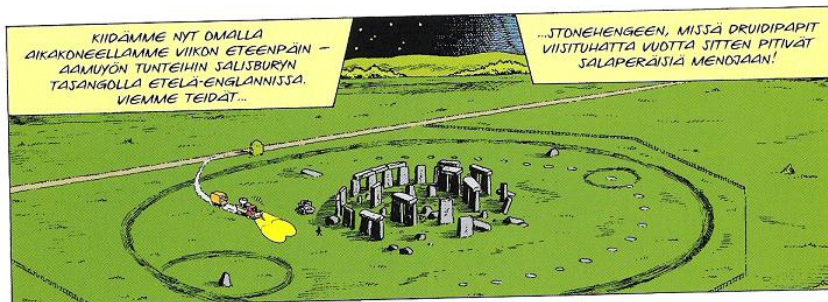
Käsikirjan (jälleen keskiaukeamalta) antama tieto vie ankat Englantiin Salisburyyn tasangolle, jossa muinainen Stonehengen kivikehä sijaitsee. Pelle suorittaa kokeensa, mutta Aku ei katoakaan. Heidän oppaansa on kuitenkin poissa, samoin kuin Pellen liikkuva laboratorio. (Rosa 2003, 139–140.)



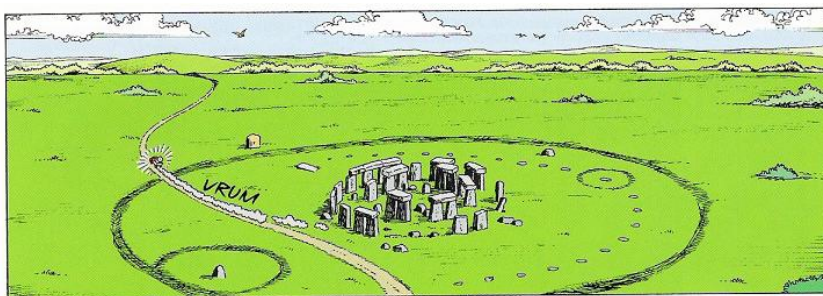
(Rosa 2003, 140.) © Disney

Pellen keksimän temporaalikypärän piti toimia henkilökohtaisena porttina, joka kuljettaisi ainoastaan Akun menneisyyteen. Kypärän lisäksi Pelle käytti suurta ”solaarikollektoria”, joka otti kypärään virtaa suoraan auringosta. Mystinen Stonehenge kuitenkin lisäsi omaa energiaansa Pellen aikakoneeseen kuin eräänlainen ”astraaliparisto”, sai aikaan valtavan virtapiikin ja heitti lopulta **kaikki** kivikehän sisällä olleet henkilöt menneeseen. Ja koska tapahtumapäivä oli kaiken lisäksi syyspäiväntasaus ja auringonnousu, piikki oli erityisen voimakas. Pellen mukaan ”juuri tasauspäivänä auringon voima on tasapainossa”. (Rosa 2003, 139–140; 148; 150.)

Aurinkoenergialla toimiva temporaalikypärä yhdistettynä Stonehengen muinaiseen magiaan avasi Zahorskin ja Boyerin termein pseudotieteellisen portin suoraan kuningas Arthurin aikaan, 1500 vuotta ajassa taaksepäin. Kiviympyröitä käytetäänkin usein porttien muunneltuina variantteina, koska erityisesti Britanniassa ne on yhdistetty taikuuteen ja okkultismiin (Nikolajeva 1998, 79). Nikolajevan termien mukaan ankat matkustivat ajassa lokaalisesti: he päätyivät samaan paikkaan, mistä lähtivät, ainoastaan eri aikaan. Huomioitavaa on kuitenkin aikamatkan syvyys. Toisin kuin tavallisesti lokaalisissa aikamatkustustyypeissä, ankat hyppäsivät ajassa jopa 1500 vuotta. Ensimmäiset konkreettiset todisteet tästä ovat kaksi erilaista yleiskuvaa, jotka Rosa antaa Stonehengestä ja sen ympäristöstä ennen ja jälkeen aikamatkustuskokeilun:



(Rosa 2003, 139.) © Disney



(Rosa 2003, 141.)

Kuvakulma on täsmälleen sama: kaukaa, hieman yläviistosta otettu yleiskuva Stonehengestä ja sitä ympäröivästä tasangosta. Tien suunta ja paikka ovat kuitenkin muuttuneet. Sen lisäksi jälkimmäisessä esimerkkiruudussa itse kivikehäkin on muuttunut: jotkut kaatuneista paasista seisovat pystyssä, yksi on kahden paaden päällä nojallaan. Ajassa on siis selvästi tapahtunut muutos. Tästä vielä tietämättöminä ankat lähtevät etsimään apua ja päätyvät suurelle paaluvarustukselle, joka on Camelot, tarujen kuninkaan Arthurin kotilinnoitus. Arthur on kuitenkin aivan toista kuin legendoissa kerrotaan, hän on ainoastaan sotapäällikkö ja suuri velho Merlin onkin pelkkä bardi:



(Rosa 2003, 143.) © Disney

Sudenpentujen käsikirja kertoo, että:

Arthurin taru sai alkunsa “pimeän ajan” alussa, mutta se pantiin muistiin vasta 700 vuoden pasta. [- -] Geoffrey Monmouthilainen kirjasi sen ylös vuonna 1140. Mutta hän kuvasi tapahtumat ritariajan tyyliin – linnoin ja hohtavin haarniskoin koristeltuina. [- -] Oikean Arthurin joukkio oli vain barbaarinen jäännös roomalaisten miehitysajalta. Arthurin ainut maineteko oli osanotto saksien vastaiseen taisteluun Badon-kukkulan luona lähellä Bathia. (Rosa 2003, 144.)

Arthurin todellisesta olemassaolosta kiistellään yhä, mutta tähän mennessä on oltu yksimielisiä siitä, että Britanniassa vaikutti muinoin sotapäällikkö nimeltä Arthur. Historiallisena hahmona hänet voidaan jäljittää kolmeen tekstiin, joista yhdessä häntä ei tosin mainita nimeltä. Latinaksi kirjoitettu *The History of the Britons* (n. vuonna 537) puhuu soturista nimeltä Arthur, joka kaikkien jalosukuisten joukossa oli ”twelve times leader of war and victor of the battles”. *Annales Cambriae*, eli *The Annals of Wales* (kirjoitettu keskiajan alkuaikoina) puhuu samasta Badonin taistelusta kuin Sudenpentujen käsikirja. (“King Arthur Fact, Semi-legend or Myth? Chapter One.”)



Geoffrey Monmouthilaisen lisäksi Arthurin legenda kehitti eteenpäin muun muassa ranskalainen Chrétien de Troyes. Hän nosti esille erityisesti Lancelotin ja tämän suhteen Arthurin vaimoon Guinevereen. ("King Arthur Fact, Semi-legend or Myth? Chapter Five.") Useiden eri legendojen avulla Arthur nousikin sotapäälliköstä myyttiseksi kuninkaaksi, joka piti hoviaan pyöreän pöydän ritareidensa kanssa ja etsi pyhää Graalin maljaa.

Rosa on tarttunut todellisen Arthurin konseptiin: maalaismaiseen heimopäällikköön, joka toivoo itselleen kunniaa saksien vastaisessa taistelussa. Arthur joukkoineen luulee ankoja saksiksi ja aikoo teloittaa Akun ja myydä pojat orjiksi. Pellen avulla ankkanelikko kuitenkin pakenee takaisin Stonehengelle, jossa aikahyppyyn tarkoitettu temporaalikypärä yhdistettynä kivikehän vanhaan magiaan toimii jälleen energianvälittäjänä:



(Rosa 2003, 147.) © Disney



(Rosa 2003, 148.) © Disney

Aku siirtää vihaista energiaansa kypärän ja Stonehengen välityksellä suoraan Arthurin hyökkääviin joukkoihin, jotka kaatuvat telekineettisen voiman ansiosta pökertyneinä maahan. Keskiajalla eläville Arthurin sotajoukoille kyseessä ovat yliluonnolliset voimat: heidän mielensä ei voi käsittää tulevaisuudesta tulevien ankojen teknologiaa, jota loppujen lopuksi ymmärtää ainoastaan Pelle Peloton. (Rosa 2003, 148–149.) Kun modernista maailmasta tulevat laitteet yhdistetään muinaisen Stonehengen magiaan, voidaan todella puhua pseudotieteellisestä portista. Keskiajalla eläville ihmisille Stonehenge on vain karja-aitaus,

kuten Arthurin sotilaat mainitsevat (Rosa 2003, 145), mutta se saa aivan uuden merkityksen tulevaisuudesta tulevien ankkavieraiden laitteiden avulla. Vaikka Pellen temporaalikypärä voisi jopa viitata science fictioniin, se ei kuitenkaan toimisi samalla tavalla ilman Stonehengeä. Stonehenge vahvistaa kypärää, josta kehittyi maaginen väline. Vaikka Akun ulkoasu on sci-fiin viittaava, hän kuitenkin toteuttaa fantasian elementtejä pelastaessaan ankanpojat käyttäen Stonehengen maagista voimaa hyväkseen.



(Rosa 2003, 151.) © Disney

Arthur, Merlin ja sotilaat näkevät edessään ainoastaan noitavoimia, magiaa, joka hehkuu ”rautakääpiön” ympärillä. Heille magia voi olla lähtöisin vain yhdestä paikasta, pyhästä Graalista. Arthurin ajan Britanniassa kristinusko oli jo syrjäyttämässä muinaista druidiuskontoa, joten taru pyhästä Graalin maljasta, josta Jeesus erään legendan mukaan joi viimeisellä ehtoollisella, oli jo kiirinyt Arthurinkin sotajoukon korviin. Nähdessään suuren solaarikollektorin kupu kohti keskipäivän aurinkoa he yhdistävät sen taruissa kuulemiinsa kuvauksiin Graalista, ja näkevät edessään todeksi muuttuneen legendan. Tämä saa Arthurin aloittamaan pyhän Graalin tavoittelun. (Rosa 2003, 148.)



(Rosa 2003, 148.)

Ankkojen matkustus menneeseen siis muuttaa historiaa: heidän läsnäolonsa saa Arthurin joukkoineen lähtemään etsimään pyhää Graalin maljaa. Nikolajeva mainitseekin teoksessaan,

että kun kaksi maailmaa on keskenään vuorovaikutuksessa, sillä on oltava jonkinlainen vaikutus molempiin. Science fictionin yhteydessä asialla saattaa olla huonot seuraukset, mutta fantasia toimii useimmiten eri säännöillä. Alun perin fantasiakirjoissa aikamatkaaja ei pystynyt vaikuttamaan historian kulkuun, mikä on pitänyt paikkansa viimeisimpiin teksteihin saakka, poikkeuksia kuitenkin löytyy<sup>43</sup>. Sci-fi-kirjallisuudessa puolestaan esiintyy useita esimerkkejä historiallisten tapahtumien muuttamisesta. (Nikolajeva 1998, 95.) Rosan sarjakuvan tapauksessa kyse on juuri tästä: ankkujen matka menneisyyteen kehittää ne legendat, joista Arthur tuli myöhemmin tunnetuksi. Esimerkiksi kun Arthur onnistuu radiopuhelimen antennin avulla sieppaamaan osan Akun saamasta maagisesta energiasta, hänestäkin tulee vahvempi ja nopeampi. Arthur ei kuitenkaan osaa käyttää tätä energiaa hyväkseen ja iskee miekkansa kiveen. Kun radiopuhelin on tuhottu, energiakin katoaa, eikä Arthur saa miekkaansa enää irti. (Rosa 2003, 153.) Hän sanoo:

Caliburnen omisti jo esitaattoni, sarmatialainen nartsancari, joca Rooman legioonassa palveli. Perintömieckaani en jätä! [- -] Caliburne on Dumnonien ainut miecka! En saata hylätä sitä, sillä cuca asean haltuunsa ottapi, hänestä tulepi waltacuntaamme uusi pendragon! (Rosa 2003, 154–155.)

Tällä tavalla syntyy puolestaan legenda kiveen juuttuneesta miekasta, jonka irrottajasta tulisi valtakunnan seuraava kuningas. Lopulta Merlin lupaa luoda ankkujen ihmetekojen pohjalta ne tarun kuningas Arthurista. Ankkujen matka menneeseen siis synnytti koko legendan! Olisiko se olemassa, elleivät Aku, Pelle ja ankanpojat olisi päätyneet menneisyyteen ja ottaneet osaa sen tapahtumiin? Ankat poistuvat menneisyydestä saman päivän iltana laskevan auringon ja Stonehengen voiman avulla (Rosa 2003, 157–158). Palatessaan takaisin tulevaisuuteen he myös sulkevat portin perässään: menneisyyden välineillä Stonehengen maagista energiaa ei pysty käyttämään hyväksi.

#### **4.3.2. Roopen lapsuuden Skotlanti**

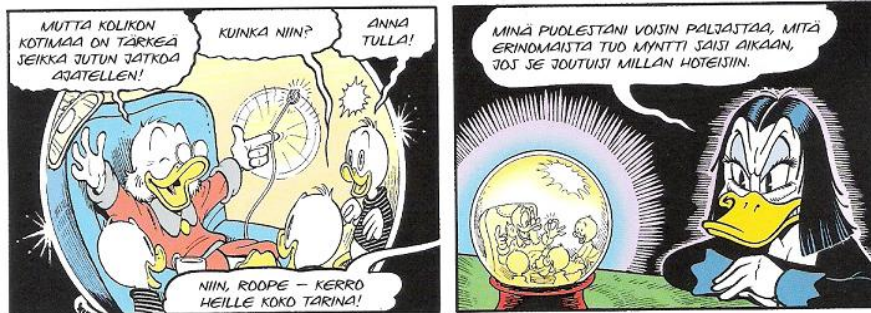
Rosan toinen aikamatkustus-teemaa käyttävä sarjakuva on ”Ensilantin tarina” (”Of Ducks and Dimes and Destinies” 2007). Sen idea on yksinkertainen: Roope kertoo Akulle ja ankanpojille tarinaa siitä, miten sai ensikolikkonsa. Milla Magia vakoilee tapahtumia kristallipallonsa kautta ja päättää matkustaa menneisyyteen varastamaan ensilantin silloin, kun Roope oli vielä nuori, eikä tästä näin ollen olisi hänelle niin paljon vastusta. (Rosa 2007, 6-7.)<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Esimerkiksi Eoin Colferin teoksessa *Artemis Fowl ja aikaparadoksi* päähenkilö Artemis palaa keiju-ystävänsä kanssa menneisyyteen ja muuttaa oman elämänsä tapahtumia.

<sup>44</sup> Milla siis haluaa Roopen ensikolikon sulattaakseen siitä itselleen amuletin, jolla saisi Midaan kosketuksen. Tähän, kuten myös Millan hahmoon palaan tarkemmin luvussa 4.6.2.

Millaa käsittelevissä sarjakuvissa fantasian elementit tulevat aina hyvin selvästi läpi. Milla Magia on noita, joten hän käyttää apunaan eräänlaista noituutta tai taikuutta, joka esiintyy tavallisimmin loitsujen muodossa. Ennen kuin Milla matkustaa menneisyyteen, hän käyttää jo hyväkseen toista porttia, kristallipalloaan:



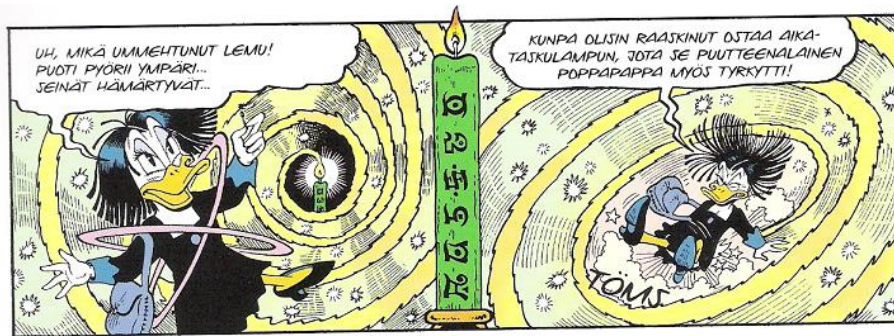
(Rosa 2007, 6.) © Disney

Millan kristallipallo on yksisuuntainen portti, joka avautuu sinne, minne Milla haluaa. Portti on kuitenkin käytöltään rajallinen: kristallipallo tarjoaa vain audio-visuaalista materiaalia paikasta, jonne se avautuu. Milla ei voi siis astua portin läpi, hän pystyy vain tarkkailemaan tilannetta ja vakoilemaan ankoja, jotka puolestaan eivät pysty havainnoimaan olevansa tarkkailtavina. Yleensä ajatellaan, että ennustajat pystyisivät näkemään kristallipallosta tulevaisuuden<sup>45</sup>, mutta Milla käyttää sitä nähdäkseen, mitä tapahtuu **nyt**. Millan kristallipallo ei siis avaa portteja aikaan vaan paikkaan.

Päästäkseen menneisyyteen Milla tarvitsee toisenlaisen portin, jonka avaajana toimii maaginen esine: kynttilä, jonka hän osti pääsiäisnoitien myyjäisistä. Tämä kynttilä ”kuskaa haltijansa menneisyyteen tunnin ajaksi” (Rosa 2007, 7). Saadakseen kynttilän ”ymmärtämään”, mihin aikaan ja paikkaan Milla haluaa matkustaa, sille on annettava selkeitä vinkkejä. Milla asettelee kynttilän läheisyyteen kuvan Roopesta, Skotlannin kartan ja roomalaisen luvun kymmenen, joka viittaa siis aikaan: Milla haluaa tavata Roopen, kun tämä oli 10-vuotias. Kun hän sytyttää kynttilän, portti avautuu. (Rosa 2007, 7.)

<sup>45</sup> Esimerkiksi J. K. Rowlingin teoksessa *Harry Potter ja Azkabanin vanki* (*Harry Potter and the prisoner of Azkaban*) oppilaat käyvät ennustustunneilla, joilla he opettelevat näkemään tulevaisuutta muun muassa kristallipalloista.





(Rosa 2007, 8.) © Disney

Kynttilän hehku hämähäyttää Millan kodin seinät ja synnyttää pyörteen, joka siirtää hänet menneisyyteen, jossa hän viipyy niin kauan, kuin kynttilä palaa (Rosa 2007, 8). Kynttilän valo siis näyttää Millalle menneen, mutta mahdollistaa myös sen, että hän voi itse siirtyä sinne. Maria Nikolajeva kutsuu tällaista maagista objektiota, joka yhdistää primaarimaailman sekundaariaikaan, niin sanotuksi maagiseksi aikakoneeksi (Nikolajeva 1998, 88). Milla siis siirtyy primaarimaailmasta<sup>46</sup> sekundaariseen fantasiamaailmaan: menneisyyteen, aikaan, joka on *joskus* ollut primaarimaailma. Hänen ei tarvitse tehdä mitään palatakseen takaisin, vaan kynttilä siirtää hänet omaan aikaansa automaattisesti sen jälkeen, kun on palanut loppuun.

Koska Milla on kynttilän sytyttäessään kotonaan Vesuviuksen rinteellä, hän suorittaa Nikolajevan mukaan globaalin aikamatkustuksen: Milla liikkuu sekä ajassa että paikassa. Matkan syvyys on kuitenkin melko matala, sillä hänen tarvitsee matkustaa ainoastaan Roopen lapsuuteen, noin kuusikymmentä vuotta ajassa taaksepäin. Millan ajan kuluminen ilmenee ruutujen väliin asetettuna kynttilänä, joka lyhenee joka kerta, kun sitä näytetään:



(Rosa 2007, 11.) © Disney

Esimerkkinä oleva ruutu olisi lähes yhtenäinen, ellei sen keskellä olisi kynttilää. Outoja symboleja sisältävä maaginen kynttilä palaa ja polttaa aikaa eteenpäin. Se näyttää syövyttävän

<sup>46</sup> Milla Magiahan siis asuu Italiassa Vesuviuksen tulivuoren rinteellä, ei Ankkalinnassa.



ruutua samalla, kun se syö Millan aikaa. Kuvassa aika liikkuu eteenpäin ja samalla katoaa: hetkistä tulee menneisyyttä, jota kaikki ruudussa tapahtuvat asiat itse asiassa ovat. Ne kuuluvat primaarimaailman menneisyyteen, jossa aikamatkustajana olevan Millan oma henkilökohtainen aika kuluu hiljalleen loppuun.

Milla huomaa pian, että hänen tehtävänsä onkin hankalampi kuin hän uskoikaan. Hän kuvaa tilannetta: ”Kauhea tunne! Olisin voinut saada myntin hyppysiini jo Roopea ennen, mutten näköjään kykene kääntämään historian kulkua. Avitan sitä vain vasten tahtoani!” (Rosa 2007, 14.) Toisin kuin sarjakuvassa ”Ankka kuningas Arthurin hovissa”, ”Ensilantin tarinassa” otetaan selkeämmin huomioon historiaan vaikuttaminen. Kun edellisessä tarinassa ankat itse asiassa toteuttivat historiaa **huomaamattaan** auttamalla Arthur-myytin synnyssä, Milla tajuaa selvästi, ettei hän voikaan muuttaa jo toteutunutta historiaa, vaikka onkin palannut ajassa taaksepäin. Tämä kiteytyy hänen viimeisimpään ja tärkeimpään havaintoonsa: Roopen ensilantilla on Millan tarvitsemaa taikavoimaa vain, ”jos ankoista rikkain on tosiaan omistanut sen”. Vaikka Milla onnistuikin saamaan kolikon haltuunsa ennen kuin se edes annettiin Roopelle ensimmäistä kertaa, hänen on annettava se tälle takaisin. (Rosa 2007, 18.) Milla ymmärtää olevansa vain ajan pelinappula ja toteuttavansa historiaa tahtomattaan.



(Rosa 2007, 18.) © Disney

Aika kuluu loppuun kynttilän liekin myötä ja Milla ehtii juuri ja juuri laittaa kolikon Roopen kämmenelle. Kynttilä on palanut loppuun ja syönyt mukanaan Millan ajan: sammuneen liekin savu vetää Millan takaisin nykyisyyteen samanlaisena pyörteenä kuin siirtovaiheessa. Maaginen kynttilä on sijoitettu ruutujen väliin tarkoituksella: se on koko ajan ollut *tarinan ajan* ulkopuolella, se ei kuulunut menneisyyteen, vaan paloi nykyisyydessä pitäen yllä avointa porttia menneisyyteen. Ruutujen väliin valunut kynttilä on kuluttanut magiansa loppuun, joten porttikin sulkeutuu palauttaen Millan takaisin nykyisyyteen. Ainut portti, joka jää auki, on Millan kristallipallon yhteys Akun kotiin ja Roopen kertomaan tarinaan (Rosa 2007, 19).

Rosa itse kuvaa tarinansa synnystä kertovassa tekstissä aikamatkustukseen liittyviä asioita:

Kun Milla matkusti takaisin ajassa ja alkoi sormeilla historiaa niin kuin elokuvan [*Paluu tulevaisuuteen*] Marty McFly, hän loi vaihtoehdoisen aikajanan rinnakkaiseen todellisuuteen. Mutta kun Milla pani ensilantin Roopen käteen ja palasi nykyaikaan, rinnakkaistodellisuus sulautui takaisin historiaan ja vaihtoehtoinen tulevaisuus katosi ikään kuin sitä ei olisi ikinä ollutkaan. (Rosa 2007, 21.)

Aikamatkustus ja siihen liittyvät seikat ovat aina hankalia ymmärtää. Olisivatko asiat tapahtuneet menneisyydessä kuten ne tapahtuivat, ellei Milla olisi sekaantunut asioihin? Olisiko kolikko päätynt Roopelle ilman Millan avustusta? Tässä tapauksessa kysymys on aikamatkuksesta, joka vaikuttaa tulevaisuuden asioihin. Mikäli Milla olisi pitänyt kolikon itsellään kynttilän sammumiseen asti, vaihtoehtoinen tulevaisuus olisi toteutunut ja hän olisi muuttanut myös omaa historiaansa ja elämäänsä. Roopesta ei välttämättä olisi koskaan tullut rikkasta saati maailman rikkainta ankkaa ja samalla se olisi vienyt pohjan myös Millan omilta juonilta. Tällainen maailma, joka olisi ollut sekundaarinen fantasiamaailma eli vaihtoehtoinen tulevaisuus, ei olisi ollut Millan kannalta viisas ratkaisu, joten hän päätyy palauttamaan historian takaisin oikeille raiteilleen. Se, että hän tajuaa jo aiemmin, ettei voi muuttaa historian kulkua, on kuitenkin tärkeää: menneisyydessä asiat kulkevat eteenpäin niin kuin pitää, eikä Milla todellakaan voi muuttaa tapahtunutta – se muuttaisi häntä itseäänkin.

#### 4.4. Ulkoavaruus

Maapallon ulkopuolelle sijoittuvat fantasiatarinat lähenevät jo hyvin paljon science fiction – kirjallisuutta. Erona suoranaiseen sci-fiin on kuitenkin fantasialle ominainen vahva magian läsnäolo. Tällaisia avaruuteen tai eri planeetoille sijoittuvia fantasiakertomuksia kutsutaankin usein ”*science fantasyksi*”<sup>47</sup>. (Nikolajeva 1998, 44.) Don Rosa on tehnyt kolme sarjakuvaa, jotka käsittelevät avaruutta ja avaruusmatkailua. Näistä yksi on vain parin sivun mittainen vitsisarjakuva ”Avaruusnokosilla” (”*Rocket Reverie*”<sup>48</sup>), johon Rosa on tehnyt vain kuvituksen ja toinen hieman pidempi kertomus ”Avaruuden valloittajat” (”*The Duck Who Fell to Earth*”<sup>49</sup>), joka lähinnä pilailee Roopen liiallisuuksiin menevän säästäväisyyden kustannuksella. Kummastakaan näistä ei voida lukea elementtejä suoranaisestä fantasiasta saati sekundaarisista maailmoista.

---

<sup>47</sup> *Science fantasy* – kategoriaan voidaan lukea muun muassa George Lucasin luoma *Tähtien sota* – saga.

<sup>48</sup> Ilmestynyt ainoastaan Aku Ankka – lehden numerossa 23/03. Käsikirjoittajana Gary Leach.

<sup>49</sup> Löytyy mm. teoksesta *Kymmenen avataraan aarre ja muita Don Rosan parhaita*.

Rosan kolmas avaruusteemainen sarjakuva on kuitenkin eri asia. Kertomuksessa ”Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys” (”Attack of the Hideous Space Varmints” 2006)<sup>50</sup> ankat matkustavat avaruuteen, päätyvät vahingossa 300 miljoonan kilometrin päähän maapallolta ja kohtaavat siellä muukalaisia. Rosan mukaan tarinan idea perustuu 50-luvun B-luokan tieteiselokuviin (mikä onkin osuvaa, koska Rosa sijoittaa anka-tarinansa samalla vuosikymmenelle), joissa avaruusoliot hyökkäävät maapallolle. Rosa kääntää asiat tarinassaan parodiamaisesti pääläelleen: tällä kertaa *ankat* ovatkin muukalaisia vieraalta planeetalta. Rosa on sitä mieltä, että avaruusmatkailun pitäisi olla (jopa) ankoille hankalaa ja erikoista aivan kuten Barks sen esitti. Niinpä hän käyttää Barksin luomaa kuurakettia tarinassaan, eikä anna Pellen keksiä uutta laitetta, jolla ankat lentäisivät avaruuteen. (Rosa 2006a, 53.)

Vaikka ankat ovat fantastisia hahmoja, eivät heidän matkansa sekundaarisiin fantasiamaailmoihin ole koskaan helppoja, vaikka ovatkin paljon vaivattomampia kuin muille hahmoille. Avaruuteen matkaaminen vaatii kuitenkin aina teknologiaa, vaikka se fantasiakirjallisuudessa yhdistyykin magiaan. Avaruusmatkailu toisille planeetoille on vielä nykyaikanakin pelkkä haave, joten 1950-luvulla, jolloin kukaan ei ollut astunut vielä jalallaan edes Kuuhun, sen täytyi olla kaksin verroin hankalampaa – jopa *science fantasy* -tarinoissa. Rosa kiertääkin tämän ongelman: ankat eivät voi mitenkään matkustaa toiselle planeetalle yksinkertaisella kuuraketillaan, vaan he saavat siihen apua ulkoavaruuden muukalaisilta.

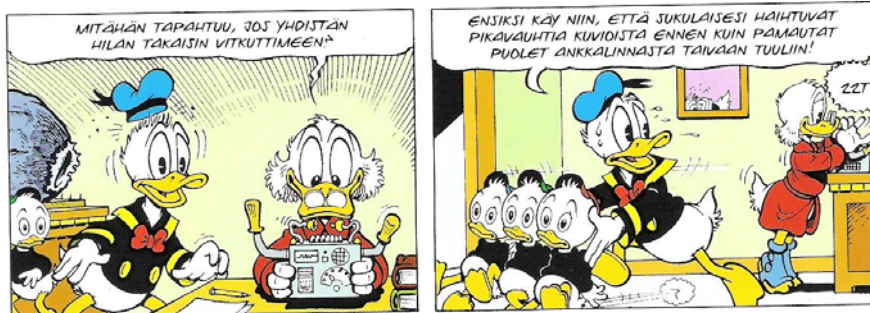
Roopen firma Antarktiksens Avaruusromu Oy kerää Etelämantereelta maahan pudonneita meteoriitteja ja etsii niistä arvometalleja. Roope kertoo Akulle valloittaneensa jo ”tämän maailman joka kolkan. Kaipaan uusia, käymättömiä korpimaita. [- -] Arvokkaiden taivaankappaleiden etsintä tarjoaa tuoreen haasteen.” Kertomuksen alkaessa firma onkin lähettänyt Roopelle löytämänsä omituisen meteoriitin (Rosa 2006a, 65):



<sup>50</sup> Julkaistu aiemmin Aku Anka – lehden numeroissa 33–35/97 nimellä ”Maa hyökkää”, joka viittaa Tim Burtonin vuonna 1996 ilmestyneeseen koomiseen avaruuselokuvaan nimeltä *Mars hyökkää!* (*Mars Attacks!*). Sarjakuvan albumipainokseen muutettu suomenkielinen nimi taas vastaa paremmin Rosan alkuperäistä otsikkoa.

(Rosa 2006a, 65.) © Disney

Tutkittuaan outoa ilmestystä tarkemmin, pojat huomaavat, etteivät metallisen meteoriitin sisältämät laitteet olekaan Maasta. Vaikuttaa myös siltä, että joku tai jokin on ampunut sen alas, koska sen kyljessä on iso reikä. Roope innostuu mahdollisuudesta myydä muukalaisten valmistamaa teknologiaa, alkaa tutkia meteorin muotoon valetun kiven sisältöä ja löytää sieltä hajonneen ”hilavitkuttimen”. (Rosa 2006a, 65–66.)



(Rosa 2006a, 66.) © Disney

Roope yhdistää toisiinsa laitteen päällä olevat johdot. Aku aavistaa vaaratilanteen, mutta rahan perässä oleva Roope on liian utelias jättääkseen ulkoavaruudesta tulleen laitteen rauhaan. Kuuluu vaimea ”zzt”, kun laite käynnistyy. (Rosa 2006a, 66.) Ääni on hiljainen, pienessä sahalaitaisessa kuplassa oleva fonttikoko ei ole normaalia ”puhetta” isompaa. Lisäksi kupla livahtaa hieman ruudun reunan yli: ääni ei ole ankkujen omasta maailmasta, se tulee jostain heidän käsityskykynsä *ulkopuolelta*. Laitteen käynnistyttyä ankat huomaavat maan tärisevän. Aluksi he luulevat sitä tavalliseksi maanjäristykseksi ja syöksyvät ulos Roopen rahasäiliöstä. Pian he kuitenkin ymmärtävät, että muukalaisten laite onkin kaiken syy. (Rosa 2006a, 66.)



(Rosa 2006a, 67.) © Disney

Säiliön ympärille on syntynyt keltaisena hehkuva voimakenttä, joka nostaa koko rakennuksen ilmaan ja lähtee kuljettamaan sitä yhä korkeammalle. Kuten ankat itsekin toteavat, tämä rikkoo selvästi maapallolla päteviä fysiikan lakeja. Se viimeistään tuo varmuuden, että metallinen meteoriitti ei ollut peräisin maapallolta, koska mikään tunnettu laite ei kykenisi sellaiseen.

Ankkalinnan väen suhtautuminen asiaan tuo tapahtumiin mielenkiintoisen vivahteen. Roopen ja muiden ankkujen seikkailujen aikaansaamat muutokset Ankkalinnan arjessa ovat jo niin tavallisia, ettei väki niistä pahemmin järkyty. Pormestari on vihainen ainoastaan siitä, että lentävä rahasäiliö pudottaa kaupungintalon katon. Vastaavasti ankkujen palatessa takaisin avaruuslennoltaan ja jysäytettyään valtavan asteroidin keskelle Roopen omistamaa kukkulaa, asukkaat kummastelevat tapausta vain hetken ja toteavat, että ”Pötkö anka vain rehvastelee taas jollakin löysäruuvisella tempullaan. Älä ole huomaavinasi!” Asukkaat ovat jo niin tottuneet ankkujen outoihin tekemisiin, etteivät enää jaksaa kiinnostua niistä.<sup>51</sup> (Rosa 2006a, 67; 87.)

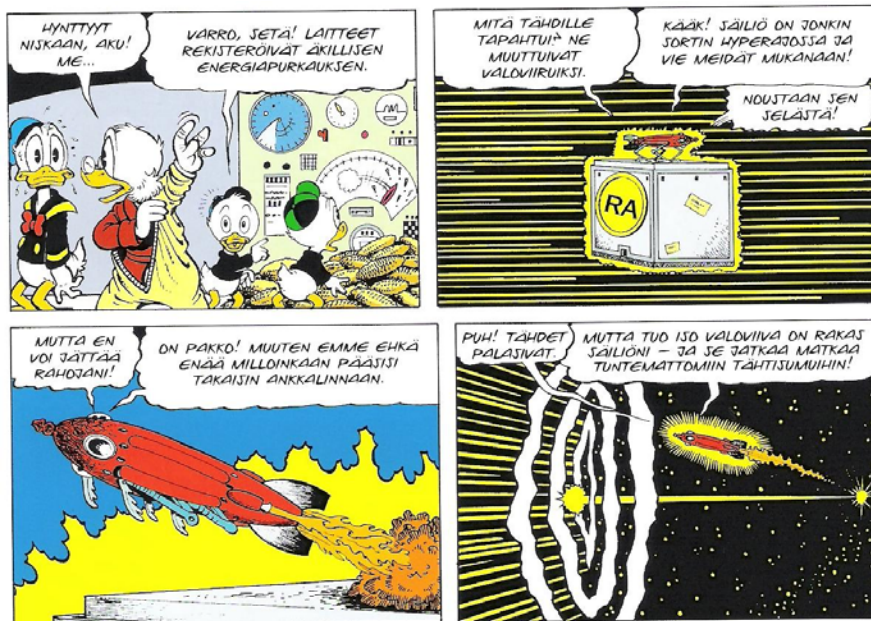
Kun säiliö alkaa nousta ilmakehän uloimpiin kerroksiin, Roope turvautuu viimeiseen keinoon pelastaa rahansa. Hän noutaa vanhasta viljasiilosta Pelle Pelottoman suunnitteleman kuuraketin ja sen kummemmin matkaa valmistelematta käynnistää laitteet ja suuntaa avaruuteen säiliönsä perään. (Rosa 2006a, 68–69.) On huomattava, miten helposti Roope ja muut ankat pääsevät lähtemään: Roopella on kokemusta kuuraketin käytöstä, koska hän on aikaisemmin lentänyt sillä, joten ilmakehän ulkopuolelle siirtyminen on vaivatonta. Huomio kiinnittyy kuitenkin radiohiljaisuuteen: ei NASA, ei ESA eikä mikään muukaan avaruusjärjestö kummastele rakettia, joka ampaisee avaruuteen Pohjois-Amerikan länsirannikolta. Kukaan ei kysele ankkujen perään, heidän lupaansa lähteä tai heidän aikeitaan maapallon ulkopuolella. Jos avaruuteen olisi lähtenyt kuka tahansa muu, lupien perään olisi kysely heti, saati sitten uhattu pysäyttää alus jopa voimakeinoin.

Ankat saavuttavat rahasäiliön, jota tuntematon voima vetää yhä kauemmas Maasta. Huolimatta säiliötä ympäröivästä kellertävästä voimakentästä he voivat laskeutua sen katolle. Roopen aikomus on pelastaa rahansa, joten hän pyrkii irrottamaan ”hilavitkuttimen” osat, jotka on liittännyt toisiinsa. (Rosa 2006a, 69–70.)

---

<sup>51</sup> Palaan tarkemmin Ankkalinnassa tapahtuviin fantastisiin asioihin ja ihmisten suhtautumiseen niihin viimeisessä luvussa.





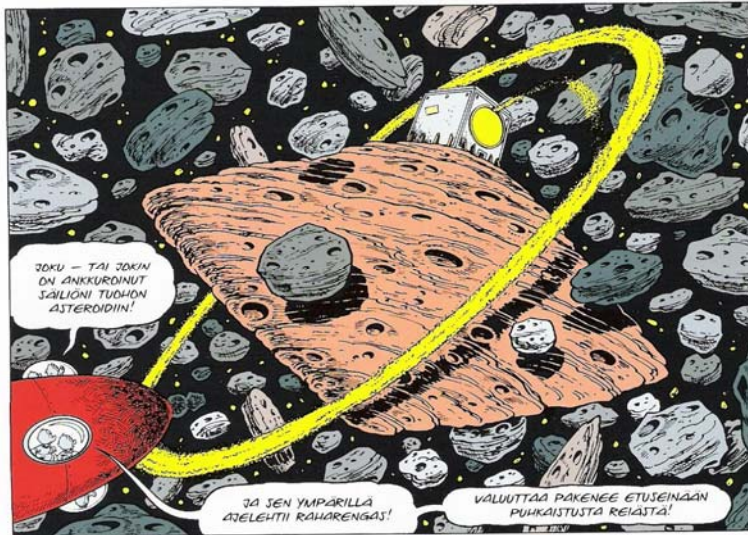
(Rosa 2006a, 70.) © Disney

Science fiction – elokuvissa<sup>52</sup> hyperavaruuteen siirtyminen ilmaistaan tavallisesti valoviiruksi muuttuneilla tähdillä. Se kuvaa siirtymistä niin suureen nopeuteen, ettei ihmissilmä kykene sitä käsittelemään, vaan paikallaan olevat objektit näyttävät muuttuvan epäselviksi viivoiksi. Tämän jälkeen hyperajoon siirtynyt alus ampuu valonnopeudella eteenpäin. Rosa käyttää ruuduissaan samaa kuvakieltä kertomaan valonnopeuteen siirtymisestä. Ankkujen avaruusalus on samalla hetkellä edelleen säiliön katolla ja näin ollen sitä ympäröivän voimakentän vallassa. Vaikka ankat lähtevätkin rahasäiliön kyydistä kesken kiihdytysvaiheen, he ovat matkanneet sen mukana tarpeeksi kauan ehtiäkseen noin 300 miljoonan kilometrin päähän maapallosta. (Rosa 2006a, 70.)

Sci-fissä primaari- ja sekundaarimaailmojen välisinä portteina esiintyvät tavallisesti muun muassa mustat aukot ja madonreiät (Nikolajeva 1008, 90). Tässä Rosan sarjakuvassa ankat eivät mene suoranaisesti kummankaan läpi, mutta avaruudesta peräisin oleva laite näyttää luovan jonkinlaisen portin, jonka läpi säiliö singahtaa esimerkkinä viimeisessä ruudussa. Valkeat, sisäkkäiset ympyrät kuvaavat eräänlaista porttaalia, johon viiruksi muuttuneet tähdet päättyvät. Kun säiliö on siis kiihdyttänyt tarpeeksi kauan, se syöksyy laitteen luoman portin läpi ja vie ankat mukanaan – kuten samasta ruudusta voi huomata, ankkujen avaruusraketin jättämä juova tulee portin toiselta puolelta, sieltä, minne rahasäiliö jatkaa matkaansa.

<sup>52</sup> ks. esimerkiksi *Tähtien sota* -saaga

Avaruusaluksen sensori havaitsee äkillisen energiapurkauksen lähistöllä, mikä tarkoittaa, ettei Roopen rahasäiliö ole pysähtynyt kauas. Koska matka kotiin veisi yli neljä vuotta ja ankoilla on happea ainoastaan neljäksi päiväksi, he päättävät jatkaa säiliön etsimistä. Kolmen ja puolen päivän kuluttua he päätyvät Marsin ja Jupiterin väliselle asteroidivyölle ja löytävät Roopen rahasäiliön ankkuroituneena erääseen isoimmista asteroideista. (Rosa 2006a, 70–72.)



(Rosa 2006a, 72.) © Disney

Isoa asteroidia voidaan verrata pieneksi planeetaksi, jota kiertää kolikoista muodostuva ”kehä”, aivan kuten kaasukehät Saturnusta ja Uranusta. Asteroidi ja sille ankkuroitu rahasäiliö muodostavat oman pienen sekundaarisen maailmansa Jupiterin ja Marsin välillä sijaitsevaan asteroidivyöhön. Tätä vertausta tukee myös se, että Roopen rahasäiliön ovat vallanneet avaruusoliot, jotka siivoavat paikkoja mieleisikseen. ”Planeetalla” on siis jo asukkeja. Ulkonäöltään oliot ovat melko samankaltaisia ankojen kanssa, hekin kulkevat pystyasennossa kahdella jalalla, omistavat kädet ja käyttävät puhetta kommunikointiin. Heillä on kuitenkin hyvin vähän hampaita, vain yksi silmä keskellä kasvoja sekä kolme sormea ja varvasta käsissä ja jaloissa.<sup>53</sup> Sen lisäksi heidän ihonsa väritys on hyvin erilaista ihmisiin ja ankkoihin nähden. (Rosa 2006a, 72.)

<sup>53</sup> Tässä kohtaa on muistutettava, että ankoillakin on käsissään neljä sormea verrattuna ihmisten viiteen.

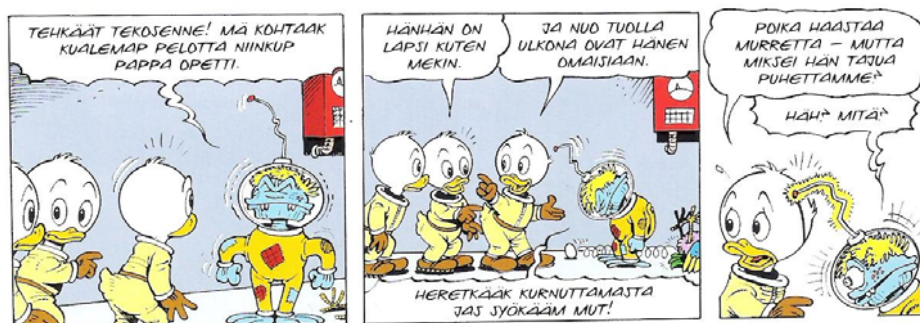




(Rosa 2006a, 74.) © Disney

”Avaruusoliot”, jotka pitävät itseään ainoina älyllisinä olentoina tässä osassa avaruutta, pelästyvät kovasti, kun huomaavat ankojen laskeutumisen asteroidille. Heidän tapansa ja uskomuksensa avaruuden muukalaisista ovat hyvin samankaltaiset kuin ihmisilläkin. Hekin puhuvat ”lentävistä lautasista” ja pitävät ankoja ”eläimellisinä” olentoina, jotka söisivät heidät päivälliseksi. Avaruusolennot pitävät itseään oikeina ”ihmisinä” aivan kuten ankatkin: ”Kivääri tepsii vaan ihmisen atomirakenteeseen! Mutta noi nähes o ihmisiä!” sanoo avaruusolentoperheen lapsi. (Rosa 2006a, 74–75.)

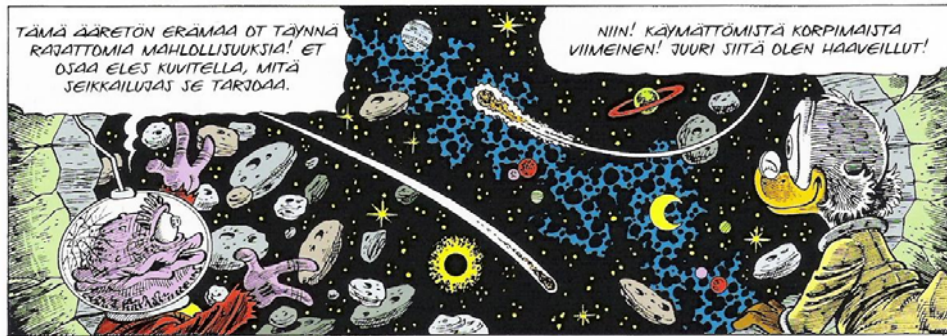
Science fiction – tarinoissa ihmisten ja erilaisten ulkoavaruuden olioiden keskinäinen ymmärtäminen esitetään mahdolliseksi tavallisesti telepatialla tai erilaisilla elektronisilla kääntäjillä (Nikolajeva 1998, 108). Vastaava tapaus esiintyy myös Rosan tarinassa. Ankojen ja yksisilmäisten olentojen välillä vallitsee kommunikaatio-ongelma, vaikka ankat huomaavat toisten puhuvan selvästi samaa kieltä kuin hekin – tosin vahvaa murretta (Rosa 2006a, 75). Ongelma poistuu kuitenkin ankanpoikien huomion avulla:



(Rosa 2006a, 77.) © Disney

Kun yksisilmäisen avaruuspojan antenni koskettaa yhtä ankanpojista, tapahtuu hetkellinen puheenymmärrys. Muukalaisten päässä oleva antenni on heille tavallinen ”universaalikäntäjä”. Niin tavallinen, etteivät he ymmärrä, miksei ankoilla ole sellaista.

Ankat saavat omat käännöslaitteet, väärinkäsitykset maailmanvalloituksesta oiotaan ja selviää, että Roopen rahasäiliön anastanut ”hilavitkutin” onkin hyperajoon pystyvä jäljityslaite. Avaruusolioiden isoisä kertoo varustaneensa sellaisilla malmiluotaimet ”pari tuhatta vuotta” sitten. (Rosa 2006a, 77; 79.)



(Rosa 2006a, 79.) © Disney

Tämä avaruuden kolkka, jossa ihmiset eivät ole koskaan pystyneet vierailemaan ennen ankkoja, muodostaa Roopelle unelmien täyttymyksen: koskemattoman sekundaarimaailman, joka on täynnä mahdollisuuksia ja rikkauksia. Roope kaipaa vanhoja kullankaivajan aikojaan Yukonissa ja nauttii päästyään täysin uuteen ympäristöön. Vanha avaruusolio esittelee hänelle maailmaansa: ”[- -] Kairaamme öljyä Altair-4:llä! Kaivamme nebuliittia Kenodonin Kristallivuorilla! Saat nählä maisemia, mistä et o eles uneksinu (Rosa 2006a, 81)!” Avaruusvaari vertautuu koko ajan Roopeen kokemuksillaan: hänkin on ollut nuoruudessaan melkoinen kullankaivaja.

Hyperajolaite toimi välittäjänä maapallon (primaarisen maailman) ja asteroidivyön (sekundaarisen maailman) välillä. Vaikka sitä voidaankin perustellusti pitää science fiction – tarinaan kuuluvana tulevaisuuteen viittaavana esineenä, on muistettava, että joskus myös fantasia käyttää reittien välillä moderneja laitteita (Nikolajeva 1998, 90). Hyperajolaitetta voidaan myös verrata Pellen keksimään temporaalikypärään: 1500 vuotta sitten eläneille Arthurille ja tämän joukoille tulevaisuudesta tullut kypärä oli niin uskomaton, että he kokivat sen maagisena välineenä. Vastaavasti ankkoja (kuten myös ihmisiä) huikeasti kehityksessä edellä oleva avaruusolioiden hyperajolaite voidaan nähdä ankkojen näkökulmasta maagisena esineenä: he eivät tunne sen toimintamekanismeja ja voisivat näin ollen hyvin olettaa sen sisältävän magiaa.

Roopen orastava avaruuskaivajan ura päättyy, kun muukalaisolennot huomaavat asteroidien joukkoon ilmestyneen hyperajopöimun. Sieltä ilmestyy olentojen oman hallituksen partioalus, joka on havainnut laittoman hyperajurin. Ankojen on paettava: ”Jos jätte kiikkiin, teitv vielääl laporatoriooj ja tutkitaah höyhen höyheneltä!”(Rosa 2006a, 81–82.) Ankoille kävisi aivan samalla tavalla kuin mille tahansa avaruudesta ilmestyvälle olenolla Maapallolla: sekin vietäisiin tutkittavaksi ja leikeltäväksi. Ankat pakenevat hyperajo-jäljityslaitteen avulla, portti avaruuden sekundaarisesta maailmasta avautuu ja siirtää ankat takaisin omalle kolkalleen Linnunradalla. (Rosa 2006a, 84.)

Mutta voidaanko ankojen matkaa avaruuden sekundaariseen maailmaan lopulta pitää fantasiana ollenkaan? Avaruus tapahtumapaikkana viittaa suoraan science fictioniin. Mikä erottaa Rosan sarjakuvan sci-fistä ja tekee siitä fantasiaa? Science fiction – kirjallisuus nojaa asioiden tieteelliseen perusteluun:

[It] examines worlds that do not correspond to present realities, but implies that such brave new worlds are possible some time in the future, given certain scientific inventions or societal evolutions. (Nikolajeva 1998, 13.)

Tärkeää tässä lainauksessa on huomata “maailmoja, jotka **eivät** vastaa tämän hetken todellisuutta”. Ankat kuitenkin matkustavat hyperajopöimun läpi maailmaan, joka on olemassa tällä hetkellä. He eivät matkusta tulevaisuuteen eivätkä menneisyyteen, vaan tähän hetkeen<sup>54</sup> – avaruusolioiden asuttama asteroidivyö on olemassa nyt. Marsissa tai sen lähiympäristössä ei pitäisi tutkimusten mukaan olla älyllistä elämää, mutta Rosan tarinassa asia on toisin: tieteelliset faktat syrjäytetään fantasian tieltä.

Huomioitavaa on lisäksi science fictionin pyrkimys rationaalisuuteen ja tieteellisiin perusteluihin. Rosa ei tarjoa selitystä, miksi ankat eivät imeydy avaruuteen, vaikka heidän aluksensa tuulilasi repeää irti asteroidin törmäyksessä (Rosa 2006a, 83). Hyperajolaitteen toimintamekanismeja ei kerrota, eikä minkään muidenkaan ulkoavaruuden välineiden, kuten Roopen ja avaruusvaarin ohjastamien ”rekien”, joita he käyttävät etsiessään arvometalleja asteroideista (Rosa 2006a, 80). Eivätkä painovoima tai painovoimattomuuskaan aina toimi niin kuin niiden pitäisi fysikaalisten lakien mukaan toimia.

Rosan sarjakuvaa ”Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys” voidaan siis pätevästi pitää fantasiana, tai vähintään ”*science fantasy*na”. Avaruusolioiden kehittynyt teknologia vie ankat

---

<sup>54</sup> Vaikkakin fyysikot kiistelevät niin tieteen kuin science fictionin puolella valonnopeudella liikkumisesta ja sen vaikutuksesta aikaan – olisiko aikaa kulunut maapallolla paljon enemmän kuin mitä ankat itse ovat tunteneet olleensa poissa? Tätä Rosa ei tarinassaan mainitse, eikä se lopulta ole oleellista tarinan kannalta.

hyperajopoimu-portin läpi kosmiseen sekundaarimaailmaan, jonne ihmisten laitteilla ei pääsisi. Hyperajurin teknillisesti yliveritaiset ominaisuudet vertautuvat jo lähes magiaan ”kehittymättömien” ankojen silmissä. Roope Ankan kukkulalle iskeytyvää lentävää objektia pidetään vain Roopen typeränä tempuna eikä huolestuta mahdollisesta ulkoavaruudesta tulevasta uhasta. Ankoillahan on lähetteinä erityinen oikeus toimia poikkeavalla tavalla maailmojen välissä – kuten myös Ankkalinnassa.

#### **4.5. Todentuneet myytit**

Alkuperäisessä merkityksessään myytti on vahvasti sidoksissa uskontoon. Myytin käsitteen rajat ovat kuitenkin laaventuneet, eikä se enää se tarkoita pelkästään klassista antiikin kreikkalaista tai roomalaista mytologiaa. Arkikielessä myytti kuvaa useimmiten uskomusta, jolle ei ole rationaalisia perusteita. Se on niin sanottu ”suuri kertomus”. Myytti voi myös tarkoittaa aiheeltaan merkittävää kertomusta, joka ei (enää) vastaa tosiasioita – esimerkiksi historiantutkimukseen verrattuna. Henkilöhahmokin voi olla myyttinen: tällöin hänen ympärillään on tietynlainen salaperäisyyden vivahde ja hän tuntuu kohoavan tavanomaisuuden yläpuolelle. Loppujen lopuksi arkipuheessa myytiksi voidaan ymmärtää mikä tahansa käsitys tai uskomus, joka ei ole ”todennettavan rajoissa”. (Saariluoma 2000, 8-10.)

Fantasian juuret ovat läheisesti myyteissä. Folkloreen kuuluvat legendat, kansaneepokset ja myytit ovat aina toimineet fantasiakirjoittajien inspiraatioiden lähteinä. Perinneaineistojen hyödyntäminen auttaa erilaisten sekundaarimaailmojen luomisessa ja tuo samalla niihin kulttuurista syvyyttä. Folklorelle ja fantasialle on yhteistä ”tuttuun maailmaan murtautuva epätodellinen toiseus” sekä suljetut tai vaihtoehtoiset maailmat ja näiden maailmojen väliin jäävät tilat. (Wienker-Piepho 2004, 33; 38; 42–43.)

Don Rosan Aku Anka – sarjakuvien yhteydessä ei voi olla puhumatta myyteistä. Lyhyiden huumorisarjojen lisäksi Rosa on erikoistunut pitkien seikkailukertomusten käsikirjoittamiseen ja piirtämiseen. Näille tarinoille on tyypillistä jonkinlainen myytti tai taru suuresta aarteesta, jota Roope, Aku ja ankanpojat lähtevät tavoittelemaan. Sudenpentujen käsikirja toimii jo itsessään myyttisten porttien avaajana, koska se tarjoaa aina sen tiedon, jota ei löydy tavallisista tietosanakirjoista ja josta asiaan perehtyneet tutkijat eivät ole koskaan kuulleetkaan.

Jo käsitellyistä sarjakuvista voidaan erottaa myyttejä ja myyttisiä piirteitä, kuten myytti onnellisesta Xanadusta ja taru kuningas Arthurista. Edellä mainitut tarinat edustavat kuitenkin myös muita fantasian piirteitä, joten olen sijoittanut omiin lukuihinsa. Tämän luvun puitteissa tulen käsittelemään erityisen tunnettuja myyttejä, joiden pohjalta Rosa on rakentanut sarjakuvansa. Olen erotellut eri alalukuunsa eräänlaiset toteen käyvät ennustukset, jotka nekin pohjautuvat myytteihin. Koska Rosan tuotanto on hyvin laaja ja näitä myyttisiä seikkailukertomuksia löytyisi useankin tutkimuksen tarpeisiin, olen karsinut materiaalia melko rankasti. Käsiteltäviksi myyteiksi valitsin kaikkien tuntemaan tarun Eldoradon kultaisesta kaupungista, legendan maailman rikkaimmasta miehestä, kuningas Kroisoksesta, ja suomalaisille tärkeän myytin Sammosta. Eldoradon valitsin tarun tuttuuden takia ja Sampo-myytin sen läheisyyden vuoksi. Kroisoksen legenda puolestaan koskettaa niin läheltä Roope Ankan persoonaa ja myös Milla Magiaa, joten koin sen tutkimuksen kannalta relevantiksi.

#### **4.5.1. Muinaiset myytit**

##### **4.5.1.1. Rikkautta tuova Sampo**

Elias Lönnrotin kokoama Suomen kansalliseepos *Kalevala* toimii inspiraation lähteenä Rosan sarjakuvalle ”Sammon salaisuus” (”The Quest for Kalevala” 2000). Kyseinen sarjakuva on erinomainen esimerkki siitä, miten Rosa yhdistää suoraan alkuperäislähteestä poimitun myyttisen tarinan moderniin kertomukseen käyttäen hyväkseen myytin aineksia, hahmoja ja jopa alkuperäistekstin tyyliä. Ankat vertautuvat suoraan *Kalevalan* hahmoihin ja maagiset esineet vastaavat hyvin jo vanhoissa runoissa annettua kuvausta. Juuri tämän takia olen ottanut kyseisen sarjakuvan hieman seikkaperäisempään tarkasteluun: miten Rosa yhdistää Ankkalinnan ankat ja Suomen kansalliseepoksen ja tuo näin esille erityisen fantasian tunnun?

Tarina alkaa, kun ankanpojat löytävät Roopen vanhan kengänkiillotuslaitteen sisältä velkakirjan, jonka on allekirjoittanut itse Elias Lönnrot. Roope tapasi Lönnrotin nuoruudessaan, kun tämä oli luennoimassa Glasgow’n yliopistolla suomalaisista kansanlaulajista. Lönnrotin muistiinpanoista revityssä velkakirjassa mainitaan jonkin paikan sijainti. Sudenpentujen käsikirja kertoo Lönnrotin koonneen suomalaisten kansalliseepoksen, *Kalevalan*, johon muun muassa kuuluu tarina Sammosta. Sampo ”[- -] oli nähtävästi eräänlainen **taikamyly**, joka synnytti **ikuista vaurautta**.” Roope innostuu ajatuksesta ja ankat suuntaavat Suomeen. (Rosa 2000, 8-11.)





(Rosa 2000, 12.) © Disney

Suomalaisen kirjallisuuden seuran talossa selviää Roopen velkakirjan kertovan, missä päin Suomea Lönnrot oletti *Kalevalassa* mainitun ”utuisen niemen” sijaitsevan. Se on eepoksen mukaan paikka, jonne Väinämöinen vei pirstoutuneen Sammon palaset. SKS:n johtaja tunnistaa heti kuvauksesta Suomen länsirannikolla sijaitsevan Mustasaaren. (Rosa 2000, 12.)



(Rosa 2000, 13.) © Disney

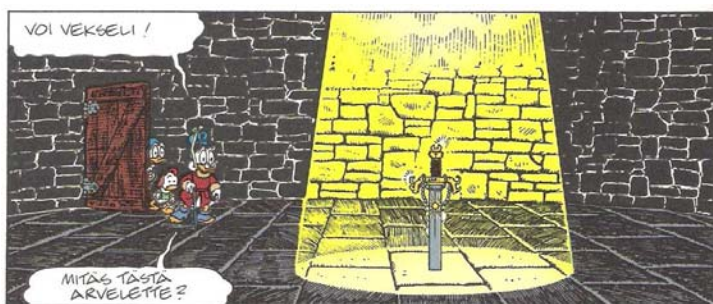
Mustasaarella ankat kohtaavat vanhan miehen, joka suostuu opastamaan heitä heti, kun hänelle selviää, että ankat etsivät Sampoa ja tietävät, että kyseinen paikka on ”utuinen niemi”. Vanha mies tietää itsekin paikan merkityksen, mikä luo kysymyksen hänen identiteetistään. Samalla mies näyttää tajuavan, että koska ankat ovat selvittäneet niemen sijainnin, he eivät ole keitä tahansa: heissä saattaa olla potentiaalia laittaa Sammon palaset jälleen yhteen. On myös tärkeää huomioida miehen ulkonäkö. Poikkeuksetta kaikki ihmiset, niin fiktiiviset kuin todellisetkin, kuvataan ankka-sarjakuussa hieman elämellisimpänä: heillä on vähintään mustat nappinenät, kuten Suomen kirjallisuuden seuran johtajalla ja Lönnrotilla. Mutta tämän

miehen profiili on ihmismäinen, hyvin epätavallinen ankkujen maailmaan nähden. Vihje vanhan miehen todellisesta identiteetistä saadaankin jo Rosan esipuheesta:

Heti kättelyssä minun piti ratkaista, miten kuvaisin Elias Lönnrotin ja kaikki Kalevalan sankarit ja konnat. [- -] Lopulta päädyin kompromissiin: Eliaksesta tulisi ankkamaailman hahmo nappinenineen pävineen, jolloin hän olisi sympaattisempi ja istuisi paremmin ankkujen yhteyteen. Mutta kalevalaiset piirtäisin ihmisiksi, jolloin he saisivat heille kuuluvan arvokkuuden, ja heidän osuutensa olisi paljon dramaattisempi. (Rosa 2000, 6.)

Rosa myöntää heti kättelyssä, että piirsi **vain** kalevalaiset hahmot ihmisiksi. Tämä tarkoittaa sitä, että kannelta soittava vanha mies on muuta kuin miltä päällepäin näyttää. Hän on itse eepoksen sankari, myyttinen Väinämöinen, joka ilmestyy omassa hahmossaan tarinaan myöhemmin. Tällöin hänen ja tämän vanhan miehen välinen yhdennäköisyys tulee ilmi vielä selkeämmin.

Lopuksi on pantava merkille kantele ja sen rooli. Kuten Roope kommentoi, Mustasaaren kärjessä ei selvästikään näy majakkaa. Ankkujen lähtiessä mies tarttuu kanteleeseen ja alkaa soittaa. Hetken kuluttua kirkkaalta taivaalta puhkeaa voimakas lumimyrsky, joka uhkaa haudata ankat alleen ja yllättäen he näkevätkin edessään majakan. (Rosa 2000, 13–14.) Majakka on niin suuri, ettei se olisi mitenkään voinut piiloutua katseilta. Se ei selvästikään ollut niemenkärjessä aiemmin. Mikä sitten sai sen ilmestymään? Vanhan miehen kanteleensoitto. Vaikka kyseessä ei olekaan *Kalevalassa* esiintyvä hauen leukaluusta tehty kantele, jolla Väinämöinen lumosi kaikki kuulijansa, tämäkin kantele pystyy aikaansaamaan maagisia tapahtumia, kun sitä soittaa itse Väinämöinen. Kanteleensoitto avaa siis portin sekundaariseen maailmaan, jossa tuo suuri majakka sijaitsee.



(Rosa 2000, 14.) © Disney

Majakka on tyhjä lukuun ottamatta lämmittävää, katosta tulevaa valokeilaa, jonka valossa ankat erottavat lattiaan isketyn miekan. Miekan ponsi on muotoiltu koiranpääksi ja väistimen molemmat päät valettu hevosten mallisiksi. Ankanpojat alkavatkin tutkia SKS:lta saamaansa



*Kalevalaa*, josta he päättävät kyseisen miekan kuuluneen itselleen Väinämöiselle. *Kalevala* kuvaa Väinämöisen miekkaa näin:

Olipa miekka miestä myöten, kalpa kantajan mukahan,  
 jonka kuu kärestä paistoi, päivä paistoi lappeasta,  
 tähet västistä välötti, hevonen terällä hirnui,  
 kasi naukui naulan päässä, penu putkessa puhusi. (Lönnrot 2002, 285.)



(Rosa 2000, 15.) © Disney

Kun Roope koskettaa miekkaa, kuuluu selvä ”Tsinngg”. Ääni tulee osittain ruudun ulkopuolelta, eli sitä voidaan pitää yliluonnollisena. Roopen silmänvalkuaiset muuttuvat kirkkaan keltaisiksi ja vaalea loiste ympäröi hänet kokonaan. Kun Roope avaa suunsa, hän ei puhu omalla äänellään, saati tyylillään. Puhekuplan reunat ovat aaltomaiset ja tekstin fonttikin erilainen. Koristeellinen alkukirjain korostaa lukijalle, että nyt puhutaan arkaaista kieltä, kalevalaista runomittaa. (Rosa 2000, 15.) Miekan kosketuksen välityksellä avautui eräänlainen portaali Roopen ja miekan omistajan välille. Seuraavan sivun ruudussa asia tulee selkeämmin esille:



(Rosa 2000, 16.) © Disney

Väinämöisen miekan kautta Roope on yhteydessä tähän *Kalevalan* sankariin, joka käyttää Roopea suunaan. Hänen hahmonsä näkyy haaleana heijastuksena Roopen takana, mutta kuitenkin sen verran näkyvänä, että ankanpojatkin huomaavat sen. Väinämöinen siis ilmaisee

sanansa Roopen avulla ja pyytää Akua etsimään mereen pudonnutta kanteletta. Sitä ei kuitenkaan löydy, vaan on keksittävä toinen keino Sammon uudelleen takomiseen. (Rosa 2000, 16.)



(Rosa 2000, 17.) © Disney

Väinämöinen loitsii Roopen suulla paikalle seppo Ilmarisen takomaan Sammon ehjäksi, mutta paikalle putoaakin Pelle Peloton. Roopen toimiminen maagisena välittäjänä saa aikaan muutoksen: vaikka Roope onkin Väinämöisen vaikutuksen alaisena, hän pysyy omana itsenään ja ainut ”takoja”, jonka hän tietää, on Ankkalinnan oma keksijä, Pelle Peloton. Huomion arvoista on myös se, mitä Väinämöinen sanoo Roopen suulla viimeisessä ruudussa: ”Terve tulos, rautiomme, takaisin **Kalevalahan!**” [oma lihavointini]. Viimeistään tässä tulee selkeästi ilmi, että ankat ovat päätyneet sekundaariseen fantasiamaailmaan. (Rosa 2000, 17.)

Nikolajevan termistön mukaan voidaan Kalevalan yhteydessä puhua paralleelista fantasiamaailmasta. Kyseessä on sekundaarimaailma, joka vaikuttaa samankaltaiselta kuin primaarikin, mutta siinä voi huomata joitain eroja esimerkiksi tilasuhteissa ja niiden muutoksissa. Siellä voi myös esiintyä outoja asukkeja ja magiaa. Lisäksi paralleelit sekundaarimaailmat muistuttavat läheisesti kansan- tai paikallislegendoja. (Nikolajeva 1998, 49.) Kalevalaa voidaan pitää tällaisena sekundaarimaailmana: se on tavallaan maantieteellinen osa Suomea. Majakka sijaitsee oikean niemen kärjessä, vaikka onkin itse asiassa fantasiamaailmassa. Niin Väinämöisellä, kuten myös myöhemmin tarinaan ilmestyvällä Louhilla on maagisia kykyjä. Myyttinen Kalevala vastaa Nikolajevan kuvausta myös kansanlegendana.



(Rosa 2000, 18.) © Disney

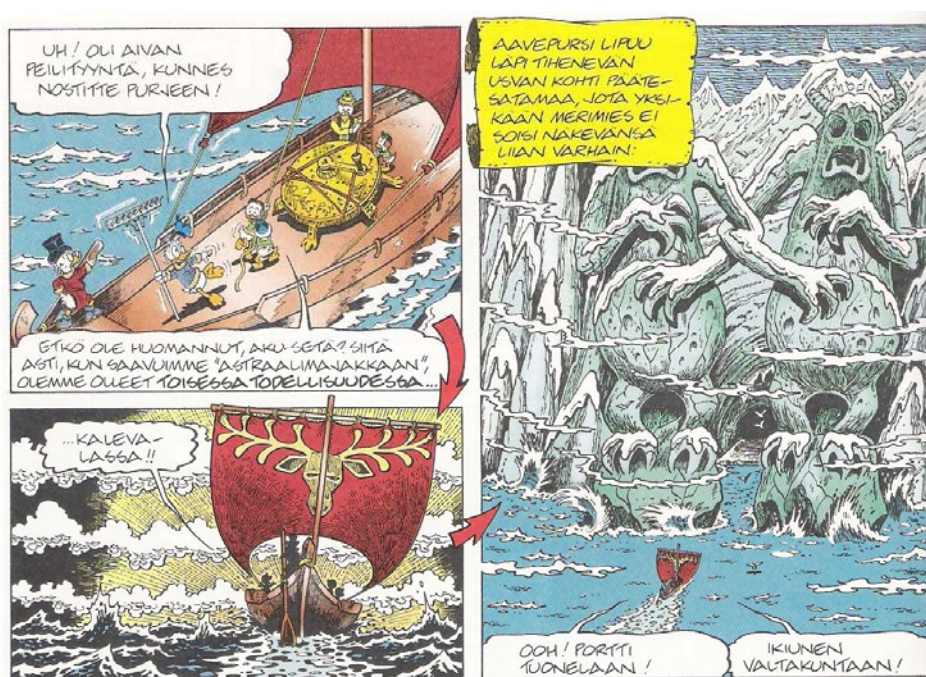
Vaikka majakka alun perin vaikutti tyhjältä miekkaa lukuun ottamatta, on seinien viereen ilmestynyt metallinpaloja. Kukaan ei ole kiinnittänyt niihin huomiota aiemmin, koska *ne eivät olleet* siinä. Väinämöisen puhe on loitsinut maagisen yhteyden avulla esille niin Sammon sirpaleet kuin haravan, jolla Aku yrittää pyydystää kannelta merestä. Ankat alkavat rakentaa rautakauden ahjoa ”[v]ieraan voiman ohjattessa Pelleä muinaisella viisaudellaan”. Tämä on miekasta saadun kellertävän hehkun vallassa ja alkaa työstää sampoa silmissään lasittunut katse. (Rosa 2000, 18.)

Rosa tuo ”Sammon salaisuuden” kuvamaailmaan lisää myyttisyyden tuntua kahdella erityisellä ruudulla, jotka ovat pastisseja Akseli Gallen-Kallelan kuuluisista *Kalevala*-maalauksista. Nämä maalaukset ovat suoranaisia ikoneja kansalliseepoksemme mystiikkaan ja mytologiaan, joten lisäämällä nämä kaksi ruutua tarinansa joukkoon Rosa yhdistää eepoksen mytologian vahvasti sarjakuvaansa ja lisää entisestään myyttisen sekundaarimaailman kosketusta. Ensimmäinen ruuduista mukailee Gallen-Kallelan maalausta ”Sammon taonta”:





Piirtämällä erään ruudun ”Sammon taontan” mallin mukaan Rosa yhdistää tarinansa *Kalevalan* kuvamaailmaan: Pelle, Roope, Aku ja pojat asettuvat samoihin asentoihin kuin Gallen-Kallelan maalauksessa – ja lisäävät näin pienellä yksityiskohdalla Barthesin toden tuntua sarjakuvaan. Pellen avustuksella Sampo siis taotaan uudelleen. Siitä puuttuu kuitenkin sokka, joka liittäisi kahvan myllyyn. Väinämöinen kertoo miekan välityksellä Louhin, Pohjan akan pihistäneen sokan. Hän lisää Louhin nukkuvan ”pitkää unta maanalaisilla majoilla, noilla Tuonelan tuvilla”. Ankkujen on siis matkattava Tuonelaan saadakseen Sammon toimimaan. (Rosa 2000, 19.)



Väinämöisen lausuttua loitsun rannasta löytyy vene, joka Akun mukaan ei taatusti ollut siellä vielä aikaisemmin, joten sekundaarimaailmassa tapahtuu jälleen muutos ainoastaan Väinämöisen sanan voimalla. Ankanpojatkin ovat kiinnittäneet jo huomion siihen, etteivät he enää ole Suomessa, vaan ”**toisessa todellisuudessa...** [- -]... Kalevalassa”. (Rosa 2000, 19–20.) Ankkujen määränpäänä on Tuonela, joka tarkoittaa kuolleitten olinpaikkaa, manalaa eli ”maan alla olevaa”. *Kalevalassa* Tuonelaan joutuvat kaikki kuolleet, se ei siis ole sama paikka

<sup>55</sup> Ateneumin taidemuseo. Kuva: Douglas Sivén. Kuva sivustolta <http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/TAITGallen-Kallela.htm>. Viitattu 22.9.2008.

kuin kristinuskon helvetti, jonne joutuvat vain syntiset<sup>56</sup>. Ja toisin kuin nykyisin tuliseksi pätsiksi kuvattu helvetti, Rosan kuvaama Tuonela on jäinen ”ikiunen valtakunta” (Rosa 2000, 20). *Kalevalassakin* mainitaan Väinämöisen matkasta Tuonelaan, jossa paikan emäntä ”[u]uvutti unehen miehen, pani maata matkalaisen / Tuonen taljavuotehelle. Siinä mies makaelevi, / uros unta ottelevi: mies makasi, vaate valvoi” (Lönnrot 2002, 112). Tuonelassa kuolleet pääsevät siis nukkumaan ikuista unta.

Tuonelan herra, jääpartainen luuranko, laskee Akun ja Roopen sisään Tuonelaan, kun hän löytää kirjastaan, ”Tuonen kansista”, Akun nimen. Hän kutsuukin Akua ”Torkkujaksi, iänikuisseksi” ja toivottaa näin ollen hänet tervetulleeksi. Tuonela onkin poikkeuksellinen sekundaarimaailma: Roope ei pääse sinne omin neuvoin, hän tarvitsee siihen Akun apua. On kuitenkin muistettava, että Aku ei vapaaehtoisesti pyrkisi Tuonelaan, vaan Roope pakottaa hänet mukaansa. Sen lisäksi Aku ei mainitse nimeään Tuonelan herralle, vaan sen tekee Roope. Roope toimii siis taas aloitteentekijänä sekundaariseen fantasiamaailmaan pyrkiessä. (Rosa 2000, 20–21.)

Ankat löytävät Louhen Tuonelasta ja huijaavat tältä Sammon kammen. Louhi onnistuu kuitenkin tarttumaan Roopen käteen ennen kuin tämä pakenee Akun kanssa: ”Koskin kelmin kyynärvarrtta, elonvoimaansa erotin sillä piian pyytääkseni!” Jäiseen vankilaan upotettu Louhi imee Roopesta itseensä elinvoimaa ja lausuu loitsun, joka tuo paikalle Milla Magian. (Rosa 2000, 22–23.)



(Rosa 2000, 23.) © Disney

Milla saapuu jostain kaukaa, kyseisen maailman ulkopuolelta. Hänen tuloaan säestää ”wuushhhh”-ääni, joka liikkuu hetken ajan ruudun yläpuolella. Milla ei siis siirry paikalle

<sup>56</sup> Toisaalta esimerkiksi Danten *Jumalaisessa näytelmässä* helvetiä edeltää limbo, joka on paikka mm. antiikin filosofeille ja kastamattomille lapsille: niille, jotka eivät tienneet kristinuskon hyvydestä elinaikanaan. On myös mainittava, että Danten helvetin keskimmäinen piiri, jossa Saatana kiduttaa Juudasta, Cassiusta ja Brutusta, on jäinen paikka, kuten Tuonela.

mistään kulman takaa, vaan kuten hän itse sanoo, työpajastaan Vesuviukselta – Kalevalan sekundaarimaailman ulkopuolelta. Louhi on vangittuna jäiseen hautaansa, eikä näin ollen pääse Roopen perään, joten hän tarvitsee apurin. Ja koska Louhi nappasi elinvoimaa juuri Roopelta, hänen loitsunsa tuo paikalle sen noidan, jota tämä pelkää eniten. Milla toimii Rosan sarjakuvassa Louhin vastineena, noitana, joka havittelee Sampoa takaisin itselleen. Sammon ”ryöstäjä” on Roope, joka vertautuu suoraan Väinämöiseen. Vaikka Roope ei suoranaisesti ryöstänytkään Sampoa, hän kuitenkin huijasi kammen Louhelta ja ilman kampea Sampo ei toimi.

Kun Pohjolan väki lähtee *Kalevalassa* Sammon perään, Louhi tekee itselleen sotisovan:

[ - ] Otti viisi viikatetta, kuusi kuokan kuoliaa;  
 nepä kynsiksi kyhäsi, kohenteli kouriksensa;  
 puolen purtta särkynyttä: senpä allensa asetti;  
 laiat siiviksi sivalti, peräpuikon purstoksensa[ - ]. (Lönnrot 2002, 312.)

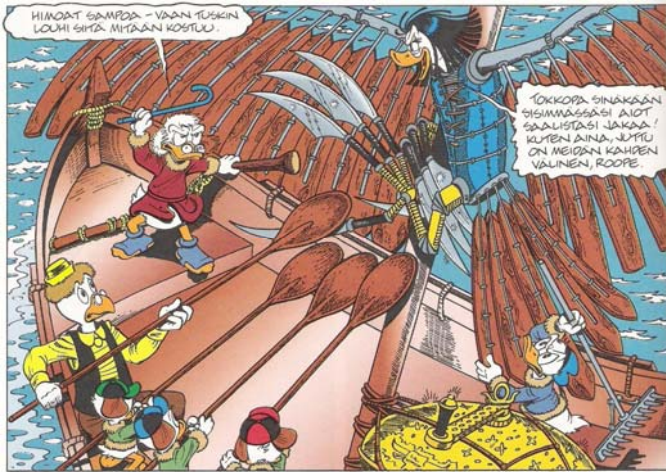
Kuten seuraavasta kuvaesimerkistä voi todeta, Rosa on poiminut juuri nämä runonsäkeet ja luonut omassa sarjakuvassaan olevalle Louhille *Kalevalan* tapahtumia vastaavan ”asun”:



(Rosa 2000, 24.) © Disney

Louhi siirtää saamaansa energiaa, eräänlaista magiaa Millaan, joka saa yllensä Louhin sotisovan. Tässä asussa hän syöksyy merelle ehtineiden ankkujen kimppuun aikomuksenaan saada Sampo takaisin (Rosa 2000, 24; 26.) Tämä on toinen ruutu, jonka pohjaksi Rosa on valinnut Akseli Gallen-Kallelan *Kalevala*-maalauksen, tällä kertaa ”Sammon puolustuksen”:





(Rosa 2000, 26.) © Disney

Akseli Gallen-Kallela, "Sammon puolustus" (1896).<sup>57</sup>

Kuvia vertaillen huomaa, että Roope on Rosan sarjakuvan "Väinämöinen" ja Milla puolestaan "Louhi". Hahmojen sijoittaminen kuvaan vastaa alkuperäistä maalausta ja jopa näiden asennot ovat täsmälleen samoja kuin Gallen-Kallelan teoksessa – tämän huomaa erityisesti, kun vertaa ankanpoikia Gallen-Kallelan maalauksen alareunassa oleviin miehiin. Pään asennot ja lippalakkien korvanlämmittimet on piirretty samalla tavalla kuin alkuperäisen maalauksen miesten hiukset. Tarinan kannalta näillä yksityiskohdilla ei ole merkitystä, mutta ne luovat yhteyden alkuperäiseen maalaukseen, kunnioittavat sitä ja lisäävät *Kalevalaa* tunteville lukijoille tuttuuden ja toden tuntua. Rosan Gallen-Kallela – pastisseja voisi pitää jopa parodioina, mutta silloin ne pitäisi erottaa asiayhteydestä. Rosa ei pilkkaa tai tee *Kalevalaa* naurunalaiseksi kuvaamalla sen tapahtumia ankkujen näkökulmasta, vaan hän luo siihen intertekstuaalisen yhteyden ja tuo lukijalle selväksi oman *Kalevala*-tuntemuksensa ja kunnioituksensa teosta kohtaan.



(Rosa 2000, 27.) © Disney

<sup>57</sup> Turun Taidemuseo. Kuva: Douglas Sivén. Kuva sivustolla <http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/TAITGallen-Kallela.htm> . Viitattu 24.9.2008.

Taistellessaan Louhia vastaan Aku onnistuu haravoimaan merestä Väinämöisen kanteleen. Roope koskettaa sen kieliä kävelykepillään ja saa aikaan jonkinlaisen soinnun, joka riittää tuomaan paikalle itsensä Väinämöisen. (Rosa 2000, 27.) Väinämöisen kantele kuvataan *Kalevalassa* näin: ”Kust’ on koppa kanteletta? Hauin suuren leukaluusta. / Kust’ on naulat kanteletta? Ne on hauin hampahista. / Kusta kielet kanteletta? Hivuksista Hiien ruunan.” (Lönnrot 2002, 294.) Lisäksi mainitaan, ettei kukaan muu kuin Väinämöinen osannut soittaa sitä kunnolla (Lönnrot 2002, 295). Väinämöisen soitin on kuitenkin maaginen esine. Vaikka sitä ei osaisikaan soittaa, sen tuottama musiikki tai pelkkä yksinkertainen sointu riittää maagiseen muutokseen. Roope toivoo apua Millaa vastaan ja Väinämöinen vastaa kutsuun. Väinämöisen persoona on niin suuri ja vaikuttava, että hänen ylävartalonsa kohoaa koko ruudun ohi ylemmän ruudun päälle ilmaisemaan ylikuonnollista hahmoa, jota normaalit rajat eivät pidätte. (Rosa 2000, 27.)

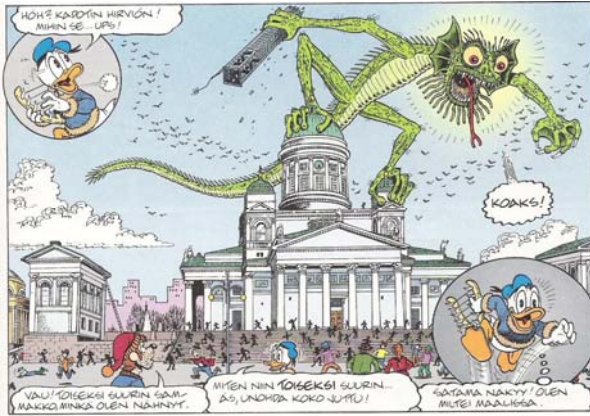
Milla sieppaa kanteleen ja kutsuu Louhin paikalle. Jälleen muutama sointu riittää toteuttamaan Millan toiveen: Tuonelaan vangittu Louhi ilmestyy ankkosten veneeseen maagisen kanteleen kutsumana. Louhi puolestaan kutsuu merestä Iku-Turson, Äijön pojan, jonka hän ottaa avukseen tuhoamaan Suomen maata. Suomi on kuitenkin muuttunut radikaalisti siitä, milloin Louhi oli viimeksi jalkeilla, mikä aiheuttaa suuren järkytyksen sekä Louhelle että jättimäistä sammakkoa muistuttavalle Iku-Tursolle, joka menee Helsingin liikenteen melusta sekaisin. (Rosa 2000, 28–31.)

Louhi käyttää kannelta apunaan liikkessaan sekundaarimaailmasta primaariin. Ankkosten vene merellä on edelleen sekundaarisessa fantasiamaailmassa, *Kalevalassa*, jossa Iku-Tursokin elää, mutta lumotessaan Äijön pojan kanteleen soitolla ja ohjatessaan sen Suomeen Louhi siirtyykin primaarimaailmaan. Helsinki kuvataan juuri sellaisena kuin se on oikeasti: rautatieasema, Kolmen sepän aukio ja Senaatintori esiintyvät Rosan sarjakuvissa suomalaisille tuttuina ja oikean näköisinä paikkoina. Enää ei siis olla Kalevalan muinaisessa fantasiamaailmassa, vaan on siirrytty nykypäivän Suomeen, primaariseen maailmaan.

Louhi hallitsee Iku-Tursoa kanteleen avulla, kunnes salamatkustajana mukaan tullut Aku sieppaa soittimen. Vaikka Aku ei ole velho<sup>58</sup> kuten Väinämöinen, eikä noita, kuten Louhi, hän saa kuitenkin kanteleesta irti jonkinlaista musiikkia. Näiden epämääräisten sointujen avulla Aku johdattaa Iku-Turson takaisin mereen, mutta sitä ennen se ehtii kuitenkin terrorisoida Helsingin: (Rosa 2000, 31–33.)

---

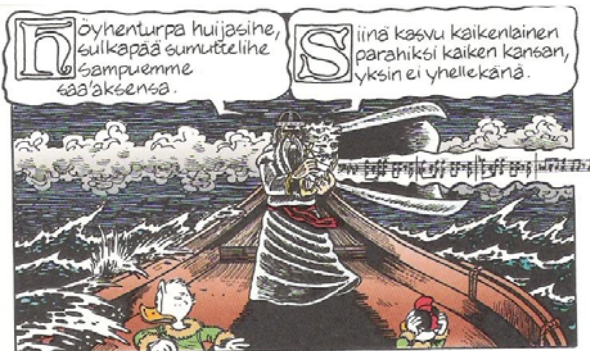
<sup>58</sup> Tai ehkä Väinämöisen yhteydessä pitäisi pikemminkin puhua tietäjästä tai shamaanista.



(Rosa 2000, 33.) © Disney

King Kong<sup>59</sup>:

Ruutu Tuomiokirkon katolla räähkävstä Iku-Tursosta muistuttaa häkellyttävästi kuvaa alkuperäisestä *King Kong* – elokuvasta (1933), jossa valtavan kokoinen gorilla on asettunut New Yorkiin korkean rakennuksen katolle ja pitää kädessään lentokonetta – aivan kuten Iku-Turso pitää kädessään maasta kiskomaansa tornitaloa. Tälläkin intertekstuaalisella viittauksella Rosa tukee sarjakuvansa fantasiaa: liittämällä kuvallisen viitteen *King Kongista* ”Sammon salaisuuteen” lukijat tunnistavat ruudun kunnianosoituksena 1900-luvun alun elokuvafantasialle. Molemmissa tapauksissa primaarimaailmaan kuulumaton olento järkyttää kaupungin tapahtumia.



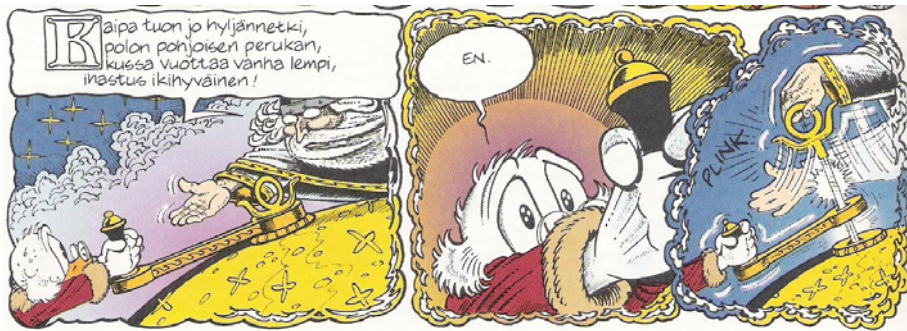
(Rosa 2000, 35.) © Disney

Roope on niin hullaantunut Sammon taikomista rahoista, että Väinämöisen on puututtava asiaan. Väinämöisen alkaessa soittaa kanneltaan ilma synkkenee hetkessä. Vaikka äsken taivas oli kirkas ja lähes pilvetön, soiton alettua taivas tummuu ja tuuli alkaa nostaa aallokkoa. Väinämöisen soittotaito erottuu selkeästi: kun muut yrittävät saada kanteleesta sointuja ulos,

<sup>59</sup> Kuva sivustolla [http://www.logoi.com/pastimages/img/king\\_kong\\_2.jpg](http://www.logoi.com/pastimages/img/king_kong_2.jpg) . Viitattu 24.9.2008.



kuplassa näkyy pari nuottia ääntä ilmaisemassa, mutta kun Väinämöinen alkaa soittaa, nuotit asettuvat viivastolle. Soittoa kuvaava nuottiviivasto tunkeutuu jopa ruudun ulkopuolelle – loitsumainen soitanta ei ole tästä maailmasta. (Rosa 2000, 35.) *Kalevalassa* sanotaankin, että kuullessaan Väinämöisen soittoa ”[e]i ollut sitä urosta eikä miestä urheata, / ollut ei miestä eikä naista eikä kassan kantajata, / kellen ei itkuksi käynyt, kenen syäntä ei sulannut. (Lönnrot 2002, 299)”.



(Rosa 2000, 36.) © Disney

Soitto koskettaa myös Roopea, joka tyhjästä syntyvien rahojen huumassa on upottaa koko veneen. Väinämöisen soitto alkaa toimia jälleen maagisena porttina: laiva nousee vedestä ja kohoaa ilmaan. Aku ja pojat hyppäävät kyydistä: ”Aivan kuin Kalevalan lopetuksessa – hän palaa ikuisuuteen!” Väinämöinen on siirtymässä tyystin erilaiseen sekundaarimaailmaan ja hän lupaa Roopelle ikuista vaurautta, mikäli tämä jättää kaiken taakseen ja lähtee hänen mukaansa. (Rosa 2000, 35–36.) Normaalit suorat ruudun reunat ovat muuttuneet pehmeiksi, pilvimäiseksi. Roope roikkuu vielä sinnikkäästi mukana, kun reunat alkavat muistuttaa yhä enemmän unimaista usvaa. Maailma on vaihtumassa toiseksi. Roopen on valittava Sammon ja ”vanhan lempensä”<sup>60</sup> välillä. Hän tekee valintansa ja Väinämöinen pudottaa hänet takaisin ikuisuudesta. (Rosa 2000, 36.)



<sup>60</sup> Kyseessä on tietysti Kultu Kimallus, Roopen kullankaivaja-aikojen ensirakkaus.

(Rosa 2000, 38.) © Disney

Roope oli jo pitkällä toisessa sekundaarimaailmassa, ennen kuin Väinämöinen irrotti sokan ja pudotti Roopen alas. Väinämöinen nousi veneellään taivaaseen, minkä voi käsittää miltei kristilliseksi vertaukseksi. Roope putoaa toisesta maailmasta, ruudun ulkopuolelta takaisin Suomeen, primaarimaailmaan. Aku ja pojat ovat olleet siellä jo tunteja, mutta Roopen mielestä aikaa oli kulunut vain sekunteja. (Rosa 2000, 38.) Myyteissä ja kansantaruissa esiintyy usein kuolemattomuuden maa tai saari, jossa sankari viettää muutaman päivän, mutta palatessaan takaisin huomaa usean tuhannen vuoden kuluneen. Tavallisesti fantasiakertomuksissa tämä suhde oikean ajan ja maagisen ajan välillä on päinvastainen, mutta ikuisuus, jonne Väinämöinen matkasi, voidaan käsittää tällaisena kuolemattomuuden paikkana – siellä aika kuluu hitaammin kuin primaarimaailmassa. (Nikolajeva 1998, 65.)



(Rosa 2000, 39.) © Disney

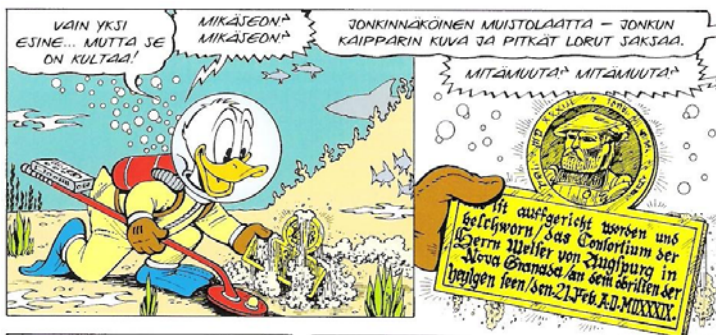
Vanha parrakas mies ilmestyy jälleen kertomukseen Väinämöisen poistuttua. Verratessa hänen profiiliaan Väinämöisen profiiliin on yhdennäköisyys ilmiselvä. Lisäksi hänen soittonsa vastaa Väinämöisen soittoa (nuottiviivastot), vaikka hänellä onkin käytössään vain tavallinen kantele. Sarjakuvan viimeinen ruutu poistaa lopulta epäilykset: vanha mies jopa *puhuu* kuin Väinämöinen: kalevalamitta ja tekstin koristeellinen alkukirjain vastaavat Väinämöisen puhekuplien tyyliä. (Rosa 2000, 39.) Väinämöinen siis elää tavallisen miehen hahmossa primaarimaailman Suomessa.

”Sammon salaisuudessa” yhdistyvät kolme eri maailmaa, primaarimaailman Suomi ja kaksi fantastista sekundaarimaailmaa: myyttinen Kalevala ja Tuonela, ikiunen valtakunta. Väinämöisen kanteleensoitto toimii portinavaajana liikuttaessa näiden maailmojen välillä. Porttina toimii myös kiveen isetty miekka, joka välittää Väinämöisen sanat miekkaa koskettavalle ja saa tämän puhumaan hänen suullaan. Matkasta näihin sekundaarisiin

maailmoihin Roopelle jää Sammon kampi, mikä todistaa, ettei kyseessä ollut uni, vaan kaikki tapahtui oikeasti.

#### 4.5.1.2. Kultainen Eldorado

Siitä lähtien, kun konkistadorit tunkeutuivat Etelä-Amerikkaan ja kuuluivat tarinan El Doradosta, ”kultaisesta kaupungista”, on kyseinen myytti kiehtonut ihmisiä. Jo Voltaire käsitteli aihetta romaanissaan *Candide* (1759)<sup>61</sup>. Myös Rosa tarkastelee kyseistä myyttiä Etelä-Amerikan intiaanien suunnattomista rikkauksista tarinassaan ”Eldoradon viimeinen valtias” (”The Last Lord of Eldorado” 2006). Tämä sarjakuva on tyypillinen esimerkki tarinasta, jossa ankat alun perin ovat etsimässä jotain muuta (aarretta) ja päätyvät sitten usean mutkan kautta itse kertomuksen nimeä käsittelevään paikkaan.<sup>62</sup> Tarinan liikkeelle panevana voimana toimii kultainen laatta, jonka Aku löytää Karibianmeren pohjasta ”Dukatenesel”-nimisen laivan hyllyn vierestä. Ankat ovat olleet etsimässä uponneita aarrelaivoja vanhan 1600-luvun kartan<sup>63</sup> avulla. (Rosa 2006a, 108.)



(Rosa 2006a, 108.) © Disney

Kultaisessa laatassa on sinetti, joka kuului löytöretkien aikaan toimineelle Augsburgin Welser-pankille. Saksankielinen teksti kertoo, että ”tällä paikalla on perustettu ja valalla vakuutettu Augsburgin Welserien konsortio Uudessa Granadassa, pyhistä järvistä korkeimmalla, ensimmäisenäkolmatta helmikuuta armon vuonna 1539”. Selvittääkseen mystisen laatan todellisen arvon ankat suuntaavat Saksaan, jossa Roope ostaa Welserin pankin Nürbergiläiseltä sijoitusyhtiöltä. Vuonna 1519 tämä pankki lainasi Espanjan kuningas

<sup>61</sup> Maailman parasta paikkaa etsimässä oleva Candide päätyy matkansa loppupuolella Eldoradoon, joka kuvataan täydellisenä utopiana, laiskureiden maana. Candide ei ole kuitenkaan sielläkään tyytyväinen, koska kaipaava rakastettuaan ja jättää Eldoradon taakseen.

<sup>62</sup> Vastaavia tarinoita ovat myös aiemmin käsittelemäni ”Takaisin Xanaduun”, ”Pako Kielletystä laaksosta” ja ”Windigojen mailla”.

<sup>63</sup> Tämän kartan he saivat Rosan tarinassa nimeltä ”Aarre lasimaljassa” (”Treasure under glass”), löytyy mm. teoksesta *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita*.

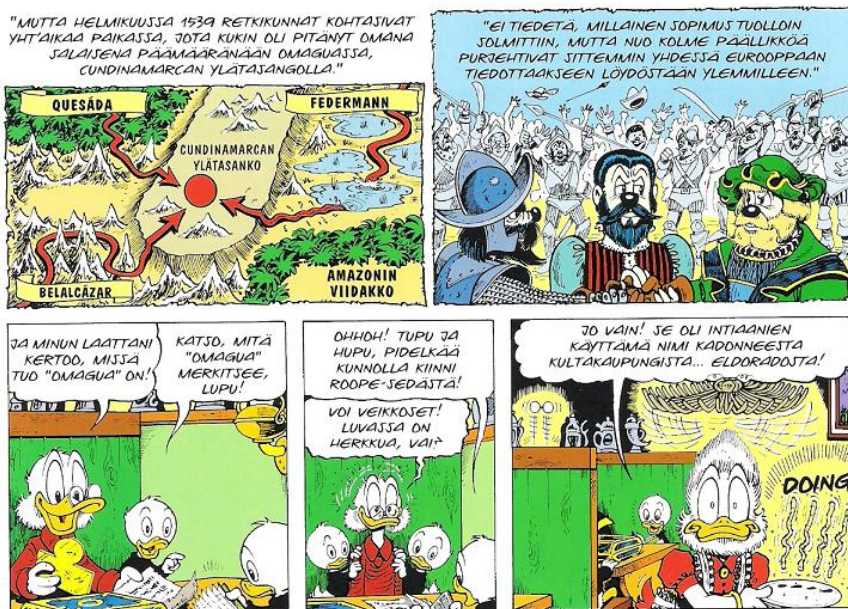


Kaarlelle rahaa lahjuksiin, jotta tämä voisi nousta Saksalais-roomalaisen valtakunnan keisariksi. Kaarle ei kuitenkin pystynyt maksamaan lainaansa, joten hän antoi Welsereille Guyanan, joka tuolloin tarkoitti koko koillista Etelä-Amerikkaa. (Rosa 2006a, 109–110.)



(Rosa 2006a, 111.) © Disney

Nämä ”Omaguan kolme valtiasta” ovat Uuden Granadan kenraalikuvernööri Jiménez de Quesáda, Guyanan Welserin pankin edustaja Nicolaus Federmann ja Sebastian de Belalcázar, Equadorin valloituksen lähetetty Pizarron valiokapteeni. Sudenpentujen käsikirja kertoo, että kukin näistä miehistä hylkäsi paikkansa ja lähti joukkoineen viidakkoon vuosien 1536–1537 aikoihin. (Rosa 2006a, 111–112.)



(Rosa 2006a, 112.) © Disney

Sudenpentujen käsikirja avaa jälleen keskiaukeamalla sijaitsevan porttinsa ja paljastaa uuden myytin: Eldoradon, Etelä-Amerikassa sijaitsevan kultaisen kaupungin. Roopen kultainen laatta kertoo, että Eldorado eli Omagua sijaitsee pyhistä järvistä korkeimmalla, karttojen

mukaan Kolumbian Teusacájärvellä, jonne ankat suuntaavat. Itse Eldoradon ”kultainen kaupunki” on oikeasti vain legendaa, ”mutta taru siitä perustuu tosikertomuksiin chibchaintiaanien uskonnollisista riiteistä”. (Rosa 2006a, 118–119; 125.)



(Rosa 2006a, 125.) © Disney

Chibcha-intiaanit eli muiscat<sup>64</sup>, kuten heitä myös kutsutaan useissa Eldoradoon viittaavissa lähteissä, saivat todella kultansa muualta. Heillä ei ollut kaivoksia, mutta heidän uuden päällikkönsä initiaatio-seremonia Guatavita-järvellä sai aikaan legendan El Doradosta, englanniksi ”The gilded man” – kullattu mies<sup>65</sup>. (Tairona Heritage Trust.)

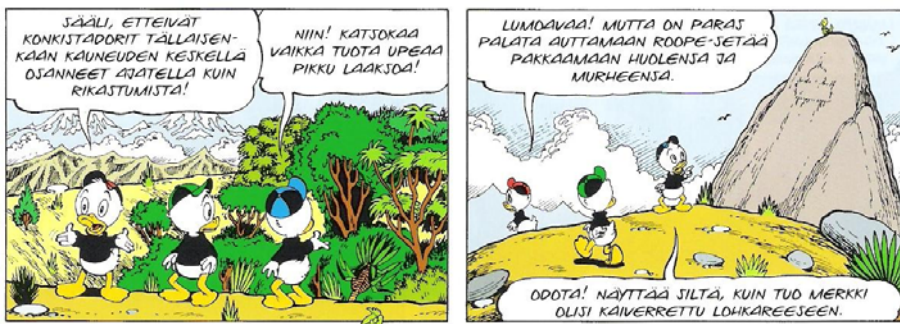
The ceremony took place on the appointment of a new ruler. [- -] The first journey he had to make was to go to the great lagoon of Guatavita, to make offerings and sacrifices to the demon which they worshipped as their god and lord. During the ceremony which took place a[t] the lagoon, [- -] they stripped the heir to his skin, and anointed him with a sticky earth on which they placed **gold dust** [oma lihavointini] so that he was completely covered with this metal. They placed him on the raft ... and at his feet they placed a great heap of gold and emeralds for him to offer to his god. [- - In] the centre of the lagoon, [- - t]he gilded Indian then ... (threw) out all the pile of gold into the middle of the lake. (Tairona Heritage Trust.)

El Doradosta muodostui myytti ja unelma, se nähtiin kaupunkina, persoonana tai kuningaskuntana, mutta aina se oli jossain kaukana, suurten rikkauksien utopiana. Guatavita-järveä on jopa yritetty kuivattaa, mutta mitään suuria rikkauksia sieltä ei kuitenkaan ole löytynyt. (Tairona Heritage Trust.) Rosan sarjakuvassa Roopella on täsmälleen samat aikomukset: hän aikoo kuivattaa Teusacájärven, joka hänen lähteensä mukaan on aito ja oikea pyhä järvi, jonne chibcha-intiaanit heittivät kultansa. (Rosa 2006a, 124.)

<sup>64</sup> Esim. sivulta <http://ipsnews.net/news.asp?idnews=40290> löytyy maininta, että nämä kaksi sanaa tarkoittivat samaa heimoa. Viitattu 7.10.2008.

<sup>65</sup> On mainittava, että Aku itse asiassa tapasi El Doradon, kullatun miehen Brittiläisessä Guyanassa. Tämä tapahtui Barksin tarinassa ”The Gilded Man”. El Dorado oli kultaisen kaupungin ensimmäinen hallitsija, mutta Barks ei kuitenkaan maininnut itse kaupunkia sarjakuvassaan. Lisäksi Barks sijoitti kullatun miehen edellä mainittuun Brittiläiseen Guyanaan, Etelä-Amerikan itärannikolle. Vaikka Eldoradon todella uskottiin sijainneen Guyanassa, 1500-luvulla Guyanaksi kutsuttiin kuitenkin lähes koko Etelä-Amerikan pohjoista kolmannesta. Tällöin itse oletettu kaupunki sijoittui jonnekin Kolumbian tienoille. (Rosa 2006a, 105.)

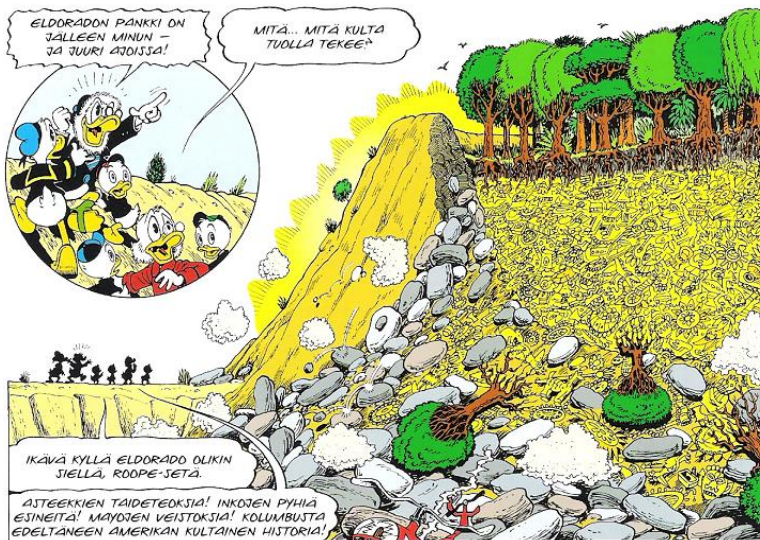
Kuivatukseen jälkeen järven mutaisesta pohjasta ei löydy mitään. Mutta Kultra-Into Pii, Roopen pankin entinen omistaja, joka on koko ajan yrittänyt sabotoida Roopen yrityksiä, tekee onnistuneen löydön aiheuttamansa maanvyöryn jälkeen: yhden kaatuneen puunrungon juuristo on täynnä kultaisia esineitä. (Rosa 2006a, 127–128.) Kultra-Into Pii onnistuu vahingossa raottamaan porttia Eldoradoon. Vahingossa, koska on syytä muistaa Piin hahmon rajoittuneisuus, joista mainitsin jo aiemmin. Pii ei siis koskaan pääse omin avuin sekundaariseen fantasiamaailmaan, vaan hän tarvitsee aina jonkun muun apua – tavallisesti Roopen. Tässä tapauksessa Roope auttoi Piitä ratkaisevasti: Pii ei ikinä olisi keksinyt Welserin pankin yhteyttä myyttiseen Eldoradoon. Vaikka hän nyt osuukin Eldoradon kultaarten todelliselle sijaintipaikalle, kyseessä on puhdas sattuma, jonka syynä voidaan pitää ainoastaan hänen puhdasta vihaansa Roopea kohtaan: ilman tätä vihaa Pii ei olisi yrittänyt aiheuttaa kivivyöryä ankojen päälle. Lisäksi on huomattava, että oikeastaan Tupu, Hupu ja Lupu löytävät todellisen El Doradon sijainnin:



(Rosa 2006a, 130.) © Disney

Ylätasankoa tutkimaan nousseet ankanpojat huomaavat Teusacájärven vieressä sijaitsevan vehmaan laakson. Tarkempi tarkastelu osoittaa, että laakson reunalla suuressa lohkaressa oleva merkki muistuttaa huomattavasti Roopen kultaista pankkilaattaa. Pojat päättävät, että metsäinen laakso ei olekaan aina ollut täynnä metsää, vaan Jiménez de Quesáda peitti Omaguan sijainnin juoksuttamalla veden pois ”pyhästä järvestä”, Eldoradosta. Ravinteikkaaseen pohjamutaan istutetut siemenet itivät nopeasti ja metsä peitti Eldoradon kullan olinpaikan. (Rosa 2006a, 129–130.) Rinteen sortuessa lopullisesti avautuu portti tarunhoitoiseen El Doradoon, myyttiseen sekundaarimaailmaan, joka on täynnä Etelä-Amerikan kultaisia aarteita:





(Rosa 2006a, 133.) © Disney

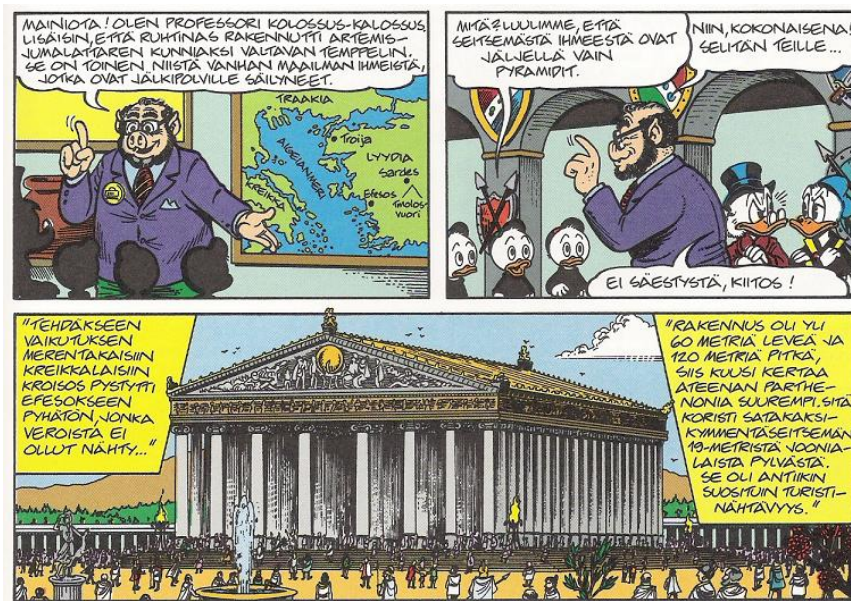
Jiménez de Quesáda piilotti Eldoradon – hän teki alun perin primaarimaailmaan kuuluneesta alueesta sekundaarisen maailman, erillisen myyttisen fantasiamaailman, jonne pääsy oli salattu kaikilta muilta paitsi häneltä. Kuten kadonneiden laakson konseptiin kuuluvia sekundaarisia maailmoja, myös Eldorado voidaan pitää eräänlaisena maailmana maailman sisällä: sinne ei ole selvää porttia ja laaksona se on tarkalleen rajattu. Samalla se on kuitenkin primaarimaailman sisäinen sekundaarinen fantasiamaailma, jonne ei pääse ilman tarkkaa tietoa paikan sijainnista. Maanvyörymä aukaisee kivien kätkemän aarteen ja paljastaa myytin todellisuuden: El Dorado onkin oikeasti olemassa. Vaikka kyseessä ei olekaan maagisella tavalla fantastinen maailma, Eldorado on kuitenkin myytti, jonka olemassaoloa ei ole tähän päivään mennessä todistettu. Myytin todentuminen tekee siitä fantasiaa.

#### 4.5.1.3. Kroisos – maailman rikkain mies?

Kroisos, muinaisen Lyydian valtakunnan viimeinen kuningas, hallitsi vuosina 560–546 eaa. Hän oli historiallinen henkilö, mutta häneen kohdistuu myös useita myyttisiä uskomuksia ja piirteitä. (Wallace & Wallechinsky 1975–1981.) ”Rikas kuin Kroisos<sup>66</sup>” – sanonta viittaa tähän muinaiseen hallitsijaan, jota Rosa käsittelee sarjakuvassaan ”Kroisosksen aarre” (”The Treasury of Croesus” 2001). Kroisosksen sanotaan lyöttäneen ensimmäiset kulta- ja

<sup>66</sup> Suomalaisille Aku Anka – harrastajille on tuttu myös Barksin luoma hahmo Kroisos Pennonen, jonka nimi tosin viittaa kyseiseen kuninkaaseen ainoastaan suomen kielellä. Englanniksi Pennonen on nimeltään John D. Rockerduck, mikä puolestaan viittaa kuuluisaan öljypohhatta John D. Rockefelleriin. Joillakin anka-piirtäjillä Pennonen on noussut Roopen pahimmaksi vastustajaksi Kulta-Into Piin tilalle, mutta esimerkiksi Rosan sarjakuvissa Kroisos esiintyy ainoastaan kerran tarinassa ”Kuparikukkulan kuningas” (”The King of the Copper Hill”, mm. *Roope Ankan elämä ja teot*).

hopeakolikot, olleen antiikin ajan rikkaimpia miehiä ja lisäksi avustaneen Efesoksen kuuluisan Artemiin temppelin rakennustöissä (Wallace & Wallechinsky 1975–1981). Sen lisäksi legendat väittävät hänen rikkautensa johtuneen kuningas Midaan Paktolus-jokeen jättämistä kultavaroista. Midashan muutti tarun mukaan kaiken koskemansa kullaksi. ("Croesus of Lydia. 10 points to Know About Croesus" 2008.) Midas ja myytti tämän kyvyistä liittyvät oleellisesti myös Rosan tarinaan, vaikka kyse onkin alun perin Kroisoksesta, joka on tarinan alkaessa Ankkalinnan Ankallismuseon erikoisnäyttelyn aiheena:



(Rosa 2001, 155.) © Disney

Vuonna 356 eaa. mies nimeltä Herostratos sytytti temppelin tuleen. Useat tahot tuhosivat temppeiliä vuosisatojen aikana ja lopulta vuonna 463 Bysantin keisari Leo I Suuri laitto Artemis-jumalattaren kunniaksi rakennetun temppelin pylväät palasiksi. Ne levisivät ympäri maailmaa ja päätyivät muun muassa niin Hagia Sofiaan kuin British Museumiinkin. (Rosa 2001, 155; 157–158.)



(Rosa 2001, 156.) © Disney

Sudenpentujen käsikirjan avulla ankanpojat suomentavat temppelein pylvään tekstin: ”Tämä temppele on vain puolet uhristani jumalille. Lahjoitan olympolaisille myös aarrekammioni rikkaudet.” Teksti kuitenkin jää kesken ja jatkuu ”seuraavassa pylväässä”. (Rosa 2001, 156.) Sudenpentujen käsikirja laittaa jälleen uuden aarrehahdin liikkeelle: se paljastaa kadonneen tiedon avulla aarteen, jonka olemassaolosta ei kukaan aikaisemmin tiennyt. Kaivattu tieto, eli tässä tapauksessa muinaisen lyydian sanakirja, ilmestyy Sudenpentujen käsikirjan keskiaukeamalle. Se avaa jo ensimmäisen portin, tiedon aarteesta tai ainakin sen mahdollisuudesta. Kun tieto tästä on saatu, päästään etsimään itse aarteen kätköpaikkaa.

Kerättyään Artemiin temppelein pylvää eri puolilta ankat saapuvat muinaisen Efesoksen lähistölle, jossa temppele, yksi antiikin aikojen seitsemästä ihmeestä, aikoinaan seiso. Useiden viikkojen rakentamisen jälkeen he saavat pystytettyä ”ihmeen”. (Rosa 2001, 159–160.) Pylväiden teksti käännetään ja selviää, että Kroisoksen aarrekammio on ”kätkeyty lähelle Zeusta”. Viimeisen pilarin kapiteelissa on lisäksi salalokero, josta paljastuu lyydialaisia kolikoita. (Rosa 2001, 164–165.)



(Rosa 2001, 165.) © Disney

Kolikossa alinna oleva sana ”Tmolus” viittaa vuoreen, jonka juurelta Kroisos sai kultansa. Vuoren nykyinen nimi on Boz Dagi ja sen vieressä virtaa Paktolus-joki. Tarun mukaan kuningas Midas kylpi kyseisessä joessa puhdistuakseen kultaisen kosketuksen kirouksestaan. Näin Kroisos olisi saanut osansa kullasta, jonka Midas jätti jokeen. (Rosa 2001, 165; 167.) Kuten Kroisos, myös kuningas Midas on todellinen hahmo, joka aikoinaan hallitsi Fryyagian valtakuntaa. Kuuluisa legenda kertoo, että Dionysos-jumala antoi Midaalle yhden toiveen ja tämä halusi kyetä muuttamaan kaiken ympärillään kullaksi. Toive toteutettiin, mutta Midas huomasi, ettei kyennyt enää syömään saati juomaan ja aneli jumalalta, että kyky otettaisiin häneltä pois. Dionysos käski häntä kylpemään Paktolus-joessa, joka muuttui kultaiseksi heti Midaan koskettua siihen. (Förlag & Parada 1997.)





(Rosa 2001, 167.) © Disney

Boz Dagi-vuoren huippu on täynnä soraa, jota pitää paikoillaan vanha kivimuuri. Sen voi erottaa kuvan alareunasta juuri Roopen puhekuplan vierestä. Kun muuri räjäytetään, sora lähtee vyörymään pois paljastaen kätöksä. (Rosa 2001, 167; 170–171.)



(Rosa 2001, 171.) © Disney

Boz Dagi-vuoren huipulle on haudattuna Kroisoksen rahasäiliö: pääsisäänkäynnin yläpuolella olevasta symbolista voidaan erottaa samat kirjaimet kuin temppelin pylvään salalokerosta löytyneestä kolikosta – zeta, omikron ja pi: ”Olympoon Zeulle Pallas Athenen huomassa”.(Rosa 2001, 171.) Sudenpentujen käsikirjan paljastama mahdollisuus aarteesta on tehnyt itse aarteen todelliseksi. Vuoren huipulle kätetty Kroisoksen temppelimäinen rahasäiliö ilmestyy räjäytyksen jälkeen näkyviin myyttisenä ihmeenä menneestä. Kuten El Dorado, senkin olemassaoloa ei ole todistettu. Primaarimaailman sisälle piilotettu säiliö on tavallaan irrallinen normaalimaailmasta, vaikka onkin osa sitä. El Doradon lailla se on pieni, rahasäiliön kokoinen maailma maailman sisällä.



(Rosa 2001, 174.) © Disney

Todellinen fantasian elementti ilmenee kuitenkin vasta säiliön sisällä olevassa kammiossa, jonne Kroisos on sinetöinyt ensimmäisen lyöttämänsä kolikon. (Rosa 2001, 174.) *Odyseia-*eepoksesta tuttu noita Kirke himoitsi Kroisoksen ensilanttia, koska sen avulla hän saisi mahtavan taikavoiman – Midaan kosketuksen. Peläten Kirken loitsuja Kroisos kätki aarteensa ja erityisesti ensimmäisen kolikkonsa. (Rosa 2001, 174.) Myytti Midaan kultaisesta kosketuksesta nousee esille tärkeänä ilmiönä, johon yhdistyy eepoksen noita, joka sarjakuvan mukaan olisi todella ollut olemassa. Tämän punomalla loitsulla kultainen kosketus olisi jälleen mahdollinen. Ankka-sarjakuvissa kyse on hyvin oleellisesta fantastisesta elementistä, koska Milla Magia jahtaa Roopen ensilattia vastaavasta syystä. Millan tavoitteleva kyky onkin peräisin menneisyyden myyteistä, jotka tulevat todeksi Kroisoksen rahasäiliön löytämisen myötä. Milla Magian omat maagiset kyvyt eivät loppujen lopuksi ole kovin suuret<sup>67</sup>, joten hän tarvitsee jotain muuta tullakseen maailman mahtavimmaksi velhottareksi.



(Rosa 2001, 175.) © Disney

Kirken luomaan loitsuun tarvitaan taikakalu, johon sulatetaan maailman rikkaimman miehen ensimmäinen killinki. Roope antaa Kroisoksen ensilantin Millalle, joka sulattaa siitä itselleen amuletin. Korussa oleva ”M” symboloi Midasta, jonka kosketuksen Milla toivoo saavansa.

<sup>67</sup> Esimerkiksi ”Sammon salaisuudessa” taistelllessaan Väinämöistä vastaan, Milla itse sanoo, ettei ole kuin ”amatööriloitsija” (Rosa 2000, 27).

Taika ei kuitenkaan toimi. Raha ei ole väärennös ja Kirken laatima loitsu toimisi varmasti – ainut selitys amuletin puutteellisuudelle on se, ettei Kroisos ollutkaan maailman rikkain mies.

”Kroisoksen aarre” vastaa aika pitkälti ”Eldoradon viimeistä valtiasta”. Molemmissa etsitään myyttistä aarretta, joka sijaitsee primaarimaailmaan kätkeytyneenä, ja molemmissa tapauksissa kyseinen aarre nostetaan sekundaarisesta fantasiamaailmasta takaisin osaksi primaaria maailmaa. ”Kroisoksen aarteen” tapauksessa tarinaan yhdistyy kuitenkin vielä selkeämmin fantastinen elementti: itsensä Kirken laatima loitsu, jolla on mahdollista saada Midaan kosketus. Vaikka Kroisoksen rahasäiliö jää primaarimaailmaan kenen tahansa ihasteltavaksi viitteeksi menneestä, todellinen fantasia pysyy kuitenkin tavallisten ihmisten ulottumattomissa.

#### 4.5.2. Ennustukset

Don Rosan tuotannosta voidaan erottaa kaksi sarjakuvaa, jotka käsittelevät myyttisiä aineksia erilaisten ennustusten valossa. Näistä ensimmäinen on Roopen nuoruusvuosiin sijoittuva tarina ”Uniajan urho<sup>68</sup>” (”The Dreamtime Duck of Never-Never” 2006), joka jo nimensä puolesta viittaa Australian aboriginaaleihin ja näiden käsitteeseen ”Uniaika” (Dreamtime eli Alchera):

Dreamtime refers to an experience and to beliefs that are largely peculiar to the Australian native people. There are at least four aspects to Dreamtime - The beginning of all things; the life and influence of the ancestors; the way of life and death; and sources of power in life. Dreamtime includes all of these four facets at the same time, being a condition beyond time and space as known in everyday life. The aborigines call it the ‘all-at-once’ time instead of the ‘one-thing-after-another’ time. (Crisp.)

Aboriginaalit uskoivat, että nykyhetki on seurausta menneistä teoista tai tapahtumista. Se, mitä nyt on olemassa tällä hetkellä, on peräisin menneisyydessä eläneiden suurten miesten ja naisten (sankarillisista) teoista. Tulevaisuus ei ole epävarma, koska joko unen tai rituaalin välityksellä Uniaikaan astunut henkilö kokee elämänsä eräänlaisen jatkumona, missä menneisyys ja tulevaisuus linkittyvät toisiinsa. Ajan ja tilan rajoituksia ei enää ole. (Crisp.) Koska aboriginaalit eivät koe aikaa lineaarisessa merkityksessä, heille *kaikki on olemassa koko ajan* – myös tulevaisuus. Näin ollen tulevien tapahtumien ennustaminen ei vaikuta mahdottomalta ajatukselta.

---

<sup>68</sup> Julkaistu aikaisemmin Suomessa Aku Ankka – lehden numerossa 24/93 nimellä ”Unten poluilla”. Nykyinen suomennos viittaa paremmin itse tarinaan sisältyvään myyttiin.

Rosa käsittelee sarjakuvassaan juuri tulevaisuuden ”ennustamista” Uniajan avulla. Matkatessaan nuoruusvuosinaan Australiassa Roope Anka kohtaa aboriginaalishamaanin, jonka pelastaa rosvolta. Kiitokseksi shamaani Jabiru Kapirigi antaa Roopen liittyä seuraansa matkallaan ”pyhiin luoliin lukemaan **unitarua**”. Aavikolla sijaitsevan luolan sijainti on hiekan peittämä, mutta shamaani löytää oikean paikan vuorikiteen avulla. Kide osoittaa, että he ovat ”Bindagbindagin” unen luolalla. (Rosa 2006b, 136–138.)

Aboriginaalien käsite ”*Dreaming*”<sup>69</sup> tarkoittaa niitä eri heimojen ja näiden jäsenten omistamia tarinoita, jotka selittävät maailman luonnin ja kaikki siellä elävät olennot (”*The Dreamtime*”). Kyseessä on siis kokoelma myyttejä, jotka heimon esi-isät ovat kertoneet jälkeläisilleen ja nämä tarinat ovat kulkeutuneet sukupolvelta toiselle. Voidaankin päätellä, että Rosan sarjakuvassa mainittu Bindagbindag on eräs näistä heimojen esi-isistä, jonka uni eli tarina on maalattu kyseisen luolan seiniin. Shamaani itse mainitsee loitsussaan olevansa Bindagbindagin heimolainen: ”Kuullos, oi Bindagbindag! Tulin lukemaan unitaruasi. Avaja luolasi heimolaisesi käydä!” (Rosa 2006b, 138).



(Rosa 2006b, 138.) © Disney

Roope saa tehtäväkseen puhaltaa didgeridoota<sup>70</sup> samalla, kun shamaani lausuu loitsun. Heti soiton alettua maa alkaa vajota Roopen alla. Didgeridoon soitto avaa portin Bindagbindagin luolaan, maanalaiseen sekundaarimaailmaan, jossa muinainen Unitaru odottaa. Puhallinsoitin esiintyy maagisena välineenä, joka mahdollistaa pääsyn toiseen maailmaan – kyseessä on niin mahtava objekti, että se jopa tunkeutuu ruudun reunan yli. (Rosa 2006b, 138.) Luola on tyypillinen myyteissä esiintyvä portti maagiseen sekundaarimaailmaan (Nikolajeva 1998, 76), vaikka tässä tapauksessa se esiintyykin itsenäisenä fantasiamaailmana. Luola myös ilmaisee aboriginaalien tyypillistä yhteyttä maahan ja maaperään:

<sup>69</sup> Suomeksi ehkä voidaan puhua ”unesta” tai ”unen näkemisestä”. Viittaan kyseiseen termiin jatkossa ”Unitaruna”.

<sup>70</sup> Aboriginaalien puhallussoitin



[ - ] The landscape is almost an externalisation of the individual's inner world. Each tribe had a traditional area of the land which was theirs alone, and it was believed that in the Dreamtime the ancestors shaped the flat landscape into its present features. Each feature was in some way an act of the ancestors, and therefore the tribe. (Crisp.)



(Rosa 2006b, 139.) © Disney

Bindagbindagin uni on kuvattuna luolan seinään. Alussa esiintyvät kädenjäljet kuvaavat kävijäluetteloa, johon shamaani lisää oman merkkinsä. Roope laskee, että ensimmäisestä jäljestä on yli 20 000 vuotta aikaa, mihin shamaani kommentoi, että ”Uniaika ei ollut eilen.” (Rosa 2006b, 140.) Tämä viittaa juuri aboriginaalien käsitykseen ajasta: aika on nyt, koko ajan – mennyttä, nykyisyyttä tai tulevaa ei eroteta toisistaan. Unitaru voikin kuvata mitä tahansa hetkeä, kuten seuraava kuvaesimerkki osoittaa:



(Rosa 2006b, 140.) © Disney

Shamaani itsekään ei tiedä, miten kyseisen pätkän Unitarusta voisi tulkita. Vasta sarjakuvan lopussa ilmenee, että kymmeniä tuhansia vuosia sitten maalattu Unitaru kuvaakin juuri näitä Rosan tarinan esittämiä hetkiä: dingokoira on shamaanin ja Roopen tapaama roisto, joka varastaa luolasta valtavan opaalin eli ”krokotiilinmunan”. Roope on puolestaan ”suuri nokkaeläin” ja ”vesihirviö Bunjip” kuvaa Australian erämaatulvaa. ”Esikoinen” viittaa Roopen ensikolikkoon, joka katoaa hetkeksi matkan aikana. (Rosa 2006b, 147–148.)



(Rosa 2006b, 142.) © Disney

Kun roisto jättää shamaanin ja Roopen luolaan ilman köyttä, Roope käyttää puhallinsoitinta avun kutsumiseen. Australian suurilla aavikoilla ei voida olettaa liikkuvan ihmisiä, joten avun huutaminen ei ole loogista. Mutta Roope puhalttaa didgeridoosta emun kutsuhuutoa, mikä tuo paikalle linnun, Roope lassoaa sen ja kaksikko pääsee pois luolasta. Voidaan todeta, että Bindagbindagin Unitarua kertova luola todella on sekundaarinen maailma: sinne ei pääse kuka tahansa ja sieltä poispääsykin voi olla hankalaa, ellei käytetä maagisen portin avaajaa, didgeridoota.

Bindagbindagin Unitaru jatkuu Suuren nokkaeläimen luolassa, jossa shamaani on pystynyt tulkitsemaan aiemman unen ja toteaa sen liittyvän Roopeen. Hän on siis Unen avulla pystynyt ennustamaan Roopen teot, ennen kuin tämä on ne tehnyt. Unessa sanotaan vielä, että ”[p]alkinnoksi hyvästä työstä nokkaeläin sai nähdä unensa kristallisilmästä, ja valo kutsui häntä.” Kiitokseksi kaikesta shamaani antaa Roopen nähdä oman, henkilökohtaisen unensa kristallikiteen läpi. (Rosa 2006b, 147–149.)



(Rosa 2006b, 149.) © Disney

Roope tulkitsee unessaan esiintyvät kuviot revontuliksi ja saa sysäyksen palata Pohjois-Amerikkaan, tällä kertaa Kalliovuorille. Kuten shamaani sanoo, ”jokainen tulkitsee unensa omalla tavallaan”. (Rosa 2006b, 149.) Jos kyseessä olisi ollut joku muu, ei hän olisi nähnyt



samoja asioita saati sitten tulkinnut kuvioita revontuliksi. Unen esittämä ennustus on siis yksi syistä, jotka ajavat Roopen Pohjois-Amerikkaan kaivamaan kultaa – ja rikastumaan, kuten tulevaisuudessa käykin.



(Rosa 2006b, 149.) © Disney

Roopen lähtiessä shamaani lukee Unitarun loppuun. Hän ei ymmärrä sen merkitystä, mutta Roopen henkilöhistorian tuntevat lukijat kyllä ymmärtävät. Nokkaeläin (eli Roope) löytää keltaisen munan (ns. hanhenmunahippu<sup>71</sup>) ja rakentaa ison pesän (rahasäiliön). Muut hahmot ovat tietenkin merimiesasuinen Aku sekä Tupu, Hupu ja Lupu. (Rosa 2006b, 149.) Muinainen Unitaru siis ennustaa yhden Roopen historian tärkeimmistä tapahtumista.

”Uniajan urhon” myyttinen sekundaarimaailma, Bindagbindagin Unitarun luola sisältää yli 20 000 vuotta sitten kiviseen seinään maalatuun tarinaan, joka kuvaa tapahtumasarjaa, joka käy toteen heti tarun lukemisen jälkeen. Ellei shamaani olisi kohdannut Roopea mennessään kyseiseen luolaan, olisivatko asiat tapahtuneet niin? Olisiko Roopen tulevaisuuteen vihjannut ennustus toteutunut? Mutta aboriginaalien aikakäsitys eroaa länsimaisesta aikakäsityksestä: kaikki ajat ovat läsnä tässä ja nyt, joten Unitarua maalattaessa esi-isät näkivät samaan aikaan tulevan, miten asiat tulevat oikeasti tapahtumaan. Joten ennustus toteutui, myyttinen taru tuli todeksi hyvinkin fantastisissa olosuhteissa.

Rosan toinen ennustamista käsittelevä sarjakuva on nimeltään ”Nokkadamuksen kirous” (”The Curse of Nostrildamus”<sup>72</sup> 2000). Nokkadamus on Rosan vastine kuuluisalle ranskalaiselle astrologille ja ennustajalle Michel de Nostredamelle eli Nostradamukselle. Nostradamukseen liittyy useita taruja, joista yhden mukaan hän on uhannut kuoleman

<sup>71</sup> Roope löytää hanhenmunahipun eli valtavan kultakimpaleen tarinassa ”Klondiken keisari” (”The King of the Klondike”), muun muassa teoksessa *Roope Ankan elämä ja teot* 2006.

<sup>72</sup> Nostril: sierain. Rosan kuvaama astrologi on isosieraiminen sika, joka sopii paremmin ankkalinnalaisten yhteyteen kuin ihmishahmo. Suomenoksessa on haettu sieraimen lähintä vastinetta, joka viittaisi edelleen kirjoitusasultaan tunnistettavasti Nostradamukseen, ja päädytty sanaan ”nokka”.

kirouksella hautarauhansa rikkojia. Toisen tarun mukaan se, joka juo Nostradamuksen ontosta kallosta, saa kyvyn ennustaa tähdistä. (Rosa 2000, 144.)

On May 17th 1791, the casket of Nostradamus was unearthed and opened by three grave robbers. It was said that whoever should drink wine from the skull of the great prophet would inherit his gift of future sight. But whoever should disturb his grave would die. The men [- -] opened the casket, 200 years after it was laid to rest, and found a plaque lying on the inhabitants chest inscribed with "May 1791". [- - O]ne of the men removed the skull poured wine into the empty shell and drank from it. Within moments a stray bullet from a nearby skirmish of the French Revolution found it's[!] way into the grave yard and killed the man. ("Michel de Nostredame. The Prophet" 1997–2008.)

Rosa käyttää ensimmäisenä mainittua tarua hyödykseen tarinassaan, mutta pehmentää sitä hieman Disney-sarjakuvaan sopivammaksi. Jotta saisi käyttöönsä ennustajan kyvyt, ei tarvitsekaan juoda Nokkadamuksen kallosta, riittää, kun ripustaa kaulaan hänen medaljonkinsa (Rosa 2000, 144):



(Rosa 2000, 146.) © Disney

Jälleen keskeltä avautuva Sudenpentujen käsikirja esittää myytin: Nokkadamuksen medaljonki antaa kantajalleen ennustajan kyvyt. Kuten olen jo esittänyt, käsikirja tuo ilmi aarteen tai aarteen mahdollisuuden: se konkretisoi myytin. Koska käsikirja ei koskaan valehtele, eikä kirjaan ole painettu asioita, joita ei koskaan ole tapahtunut, Roope innostuu ja suuntaa Akun kanssa Ranskaan.



(Rosa 2000, 146.) © Disney

Roope sattuu ”sopivasti” omistamaan viinitarhan, jolla Nokkadamuksen linnan rauniot sijaitsevat. He löytävät suvun kryptan helposti (ovathan lähettejä, joten heillä on kyky löytää fantastisia elementtejä ja portteja toisiin maailmoihin) ja murtautuvat sisään. (Rosa 2000, 147–148.)



(Rosa 2000, 148.) © Disney

Hautakammion yläpuolelle on kaiverrettu teksti: ”Kuolema kohtaa sitä, joka rikkoo Nokkadamein hautaholvin rauhan” (Rosa 2000, 148). Kyse on siis toisesta Nostradamukseen liittyvästä myytistä. Roope alkaa itsekin pohtia, että kaikki on liian hyvää ollakseen totta. Normaalisti sekundaarisiin fantasiamaailmoihin pääsy ei ole helppoa, mutta Nokkadamuksen hautaholvi on kuitenkin selkeästi esillä: sen päällä lukee isoin kirjaimin kenen hauta on kyseessä ja portin lukkokin on ruostunut. Kuka tahansa pääsee helposti astumaan kryptan sisään. Voidaankin päätellä, ettei 1500-luvulla eläneen ennustajan hautaholvi ole mikään sekundaarinen maailma, vaan se kuuluu osaksi normaalia primaarimaailmaa.



(Rosa 2000, 148.) © Disney

Roope poimii patsaan kaulasta medaljongin ja laittaa sen kaulaansa. Hänen silmänsä lasittuvat ja pään ympärille ilmestyy keltainen hohde, joka kuvaa maagista yhteyttä: laitettuaan korun ylleen Roope näkee tulevaisuuteen. (Rosa 2000, 148.)





(Rosa 2000, 149.) © Disney

Roope ei kuitenkaan saa vilahduksia tulevista osakekursseista, vaan näkee tulevaisuudessa odottavan vaaran, kivivyöryn, joka hetkeä myöhemmin jysähtää aivan Akun viereen. Sinnikkäästi Roope yrittää nähdä enteitä rahakkaasta tulevaisuudesta, mutta ne muuttuvat uhkaaviksi onnettomuuksiksi. Viimeinen pisara on pyörremyrskyn tempaama Notre Damen katedraalin kello, joka iskeytyy (jälleen) Akun lähelle. (Rosa 2000, 149; 152.) Vaikka Roopea ei kohdannut kuolema, kuten kryptan portin päällä ollut kirjoitus uhkasi, onnettomuudet olivat kuitenkin aina ”läheltä piti” -tilanteita. Roope näki tulevaisuuteen, joten osasi varautua onnettomuuksiin, mutta hänen varoituksensa olivat usein niin epäselviä, että Aku hädin tuskin selvisi pois alta.

Laittaessaan Nokkadamuksen medaljongin kaulaansa Roope avasi eräänlaisen portaalin tulevaan: hän näki, mitä tulisi tapahtumaan hetkeä myöhemmin. Mutta koska Nokkadamus oli kironnut hautansa ja näin ollen myös siellä olevan medaljongin, tulevaisuudessa näkyi vain onnettomuuksia. Roope *näki* tulevaisuuteen ja hänen näkynsä toteutuivat, mutta ne eivät kuitenkaan olleet sellaisia enteitä, joita hän olisi toivonut. Medaljonki avasi portin eräänlaiseen viitteelliseen sekundaarimaailmaan. Primaarimaailman tapahtumat menivät hetkeksi sekaisin oudoista ilmiöistä, kuten pyörremyrskystä Notre Damen katedraalin ympärillä ja brutopialaisen tekokuun putoamisesta (Rosa 2000, 152–153). Fantastinen portti tulevaisuuteen sulkeutui heti, kun Roope sai korun kaulastaan ja palautti sen paikalleen. Ennustamisen kyky katosi, mutta niin katosivat myös onnettomuudet. (Rosa 2000, 154.)

#### 4.6. Unitilat

Jotkut fantasiakertomukset päättyvät toteamukseen, että kaikki olikin vain unta. Selitystä käytetään tarinan lopussa tuomaan hahmo takaisin sekundaarisesta maailmasta – joskus syynä

on tarve ratkaista konflikti helpolla tavalla. Tällainen ratkaisu saattaa herättää lukijassa pettymyksen, koska se kyseenalaistaa kyvyn sekundaariseen uskoon. Kuten olen jo edellä maininnut, Tolkien tuomitsi unifantasian juuri tämän seikan takia. (Nikolajeva 1998, 80–81.) Lukijan on uskottava fantasiaan – häntä ei pidä pudottaa takaisin todellisuuteen kertomalla kaiken tapahtuneen vain päähenkilön mielessä.

Olen otsikoinut tämän luvun termillä ”unitilat”, koska tähän ryhmään kuuluvia sarjakuvia ei voi nimittää pelkiksi uniksi. Niissä jokaisessa esiintyy oma sekundaarimaailmansa, jota voi kutsua eräänlaiseksi unitilaksi. Unitilan maailma on tavallaan päähenkilön mielessä, mutta asiat kuitenkin tapahtuvat oikeasti. Jos ”unifantasia” hämmentää lukijan tarjoamalla selitykseksi kaiken olleen vain unta, nämä Rosan sarjakuvat puolestaan korostavat viimeisillä ruuduillaan, että asiat **todella** tapahtuivat oikeasti. Ensimmäinen tarina käsittelee tietynlaista välitilaa, paikkaa elämän ja kuoleman välissä, toisessa Aku siirtyy vaihtoehtoiseen todellisuuteen: entä jos hän ei olisi koskaan syntynytäkään? Ja kolmas käsittelee oikeaa unta, mutta tällä kertaa uni on selvästi erillinen sekundaarimaailma, johon muut hahmot tunkeutuvat ulkopuolelta.

#### 4.6.1. ”Välitila”

Roopen nuoruusvuosiin sijoittuvassa sarjakuvassa ”Ankkapurhan uusi valtias” (”The New Laird of Castle MacDuck” 2006) Roope palaa kotiseudulle Skotlantiin pelastamaan sukulinnansa pakkohuutokaupalta. MacAnkkojen naapurit, Vaskervillet<sup>73</sup>, aikovat lunastaa linnan itselleen ja Roope päätyy kaksintaisteluun pelastaakseen sukunsa kunnian. (Rosa 2006b, 100; 102–103.)

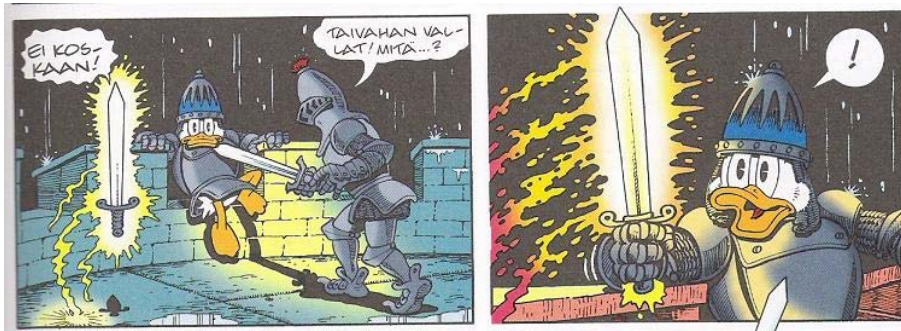


<sup>73</sup> Nimi on viittaus sir Arthur Conan Doylen *Baskervillen koiraan*. Barksin sarjakuvassa nimeltä ”Vaskervillen koira” Skotlannin nummilla kummitteli paholaiskoira aivan kuten Conan Doylen kertomuksessa. Barksin tarinassa koira oli kuitenkin Vaskerville-klaanin aikaansaama huijaus, jolla he pelottelivat MacAnkat pois sukulinnastaan, ei oikea koira.



(Rosa 2006b, 103.) © Disney

Linnassa ovat ainoastaan Argus ja Fenton Vaskerville sekä Roope isineen. Edellä olevassa kuvassa näkyy kuitenkin **kolmannen** ankan varjo. Roopen setä Jake on juuri vienyt Roopen äidin ja sisaret Hortensian ja Matildan linnasta, joten se ei voi olla kukaan heistä. Kuka tämä muukalainen siis on? (Rosa 2006b, 102–103.)



(Rosa 2006b, 105.) © Disney

Kesken kaksintaistelun Roope menettää miekkansa ja Argus Vaskerville ahdistaa hänet linnan sivutasanteelle. Mutta jostain kuuluu huuto: ”Ei koskaan!” ja Roopen miekka nousee valoa hehkuvana maasta. Puhekuplasta menee pieni nuoli miekkaan, joten vaikuttaa siltä kuin *miekka* puhuisi. Salaperäinen näkymätön olento ojentaa Roopelle miekan, joka hehkuu maagista valoa: magia saa miekan tunkeutumaan ruudun reunan yli. Roope toipuu ensin hämmennyksestään ja tyrmää Vaskervillen. Salama kuitenkin iskee suoraan Roopen pystyyn kohotettuun miekkaan ja pudottaa Roopen vallihautaan. Haarniska vetää Roopen pohjaan ja linnamuurista pudonnut tiili tyrmää hänet. (Rosa 2006b, 105–106.)



(Rosa 2006b, 106.) © Disney

Roope herää pimeydestä ja hänen edessään seisoo kilttipukuinen ankka. Molemmat ovat valoisassa paikassa, pilvien päällä. Kilttiasuinen ankka sanoo antaneensa Roopelle tämän

miekan takaisin. (Rosa 2006b, 106.) Kyseessä on Richard Ankanmieli, yksi Roopen esi-isistä, joka kummittelee Ankkapurhan linnassa, mikä ilmeni jo tarinassa ”Klaaninsa viimeinen”. Richard Ankanmieli oli siis ensimmäisessä esimerkkiruudussa varjona kuvastunut ankka-hahmo, joka ojensi näkymättömänä Roopen miekan takaisin, jotta tämä voittaisi Vaskervillen.



(Rosa 2006b, 107.) © Disney

Richard vie Roopen tapaamaan ”klaanin vanhimpia”, jotka pelaavat golfia pilvenreunalla. Ruudusta voidaan tunnistaa Ankanmielen lisäksi Sir Mahakas MacAnkka, Ritari Kananjalka, Malcolm MacAnkka ja Julius MacAnkka<sup>74</sup>. Kyseessä ovat jo edesmenneet henkilöt kaukaa historiasta. Tämä fakta yhdistettynä ympäristöön täynnä pilviä viittaa selvästi taivaaseen. Saatuaan iskun päähänsä Roope on joutunut eräänlaiseen välitilaan: hän ei ole kuollut, mutta ei täysin hengissäkään.

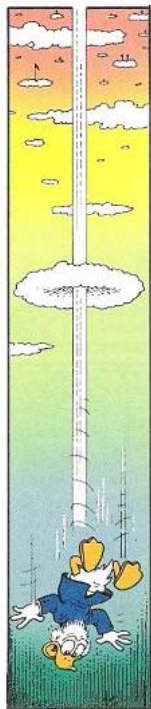
Richard selittää muille, ettei Roopen kuuluisi siirtyä tänne kymmeneen vuosiin ja vanhimmat päättävät varmistaa asian MacAnkkojen kirjasta. Tämä kirja on eräänlainen suvun historiikki, mutta se ei kerro pelkästään menneistä tapahtumista, vaan myös siitä, mitä tulee tai *tulisi* tapahtumaan. Jollei Richard olisi sekaantunut ”maapäällisiin asioihin [- -] salama olisi iskenyt **linna** – pökerryttäen Vaskervillen. Roope olisi riisunut vihollisensa aseista ja voittanut joka tapauksessa” (Rosa 2006b, 107). Kyse ei ollut Roopen virheestä, vaan Richard Ankanmielen, joka sekaantui näihin ”maapäällisiin asioihin”. Hän anelee muita klaanin vanhimpia auttamaan Roopen takaisin. Nämä katsovat kirjasta millainen Roopen tulevaisuus olisi, eivätkä tämän urotyöt, löytöretket tai muut seikkailut säväytä heitä. Vasta, kun Roope itse vilkaisee kirjaa ja huomaa tulevansa ”kaikkien aikojen kitsaimmaksi kitupiikiksi”, hänen esi-isänsä päättävät auttaa häntä saamaan toisen mahdollisuuden. (Rosa 2006b, 107–109.)

<sup>74</sup> Hahmot voidaan nimetä Aku Ankan sukupuun perusteella, joka löytyy muun muassa sivulta <http://www.perunamaa.net/donrosa/images/sukupuu.jpg>. Jostain syystä suomennoksessa ritari Kananjalkaa kutsutaan ”sir Rahakkaaksi”. Richard Ankanmieli on tietenkin viittaus 1100-luvulla hallinneeseen Englannin kuningas Richard Leijonamieleen.



(Rosa 2006b, 110.) © Disney

Richard Ankanmieli antaa Roopelle vihjeen, miten selvittää tukalasta tilanteesta. Sitten hän kirjaimellisesti vetää pilven Roopen räpylöiden alta. Richard pudottaa Roopen sekundaarisesta välitilasta takaisin normaaliin primaarimaailmaan. (Rosa 2006b, 110.) Roope putoaa korkealta pilvien tasalta alas. Ruudun taustaväri vaihtuu välitilan oranssiin vivahtavasta sävystä keltaisen kautta veden sinivihreään. Ruudun yläreunan pilvien päältä



voidaan vielä erottaa golf-kentän lippuja ja tummia hahmoja. Roope putoaa jostain korkealta – hänen putoamistaan kuvastavat vauhtiviivat tulevat suoraan ruudun ulkopuolelta – takaisin vallihautaan, jossa hän herää samasta paikasta, johon oli pudonnut. Roope luulee nähneensä vain unta, muttei kuitenkaan muista mistä. Vaikka Roope ei muistakaan Richard Ankanmieltä tai hänen neuvojaan, hän tajuaa, että voi irrottaa haarniskansa pultit ensilanttinsa avulla.



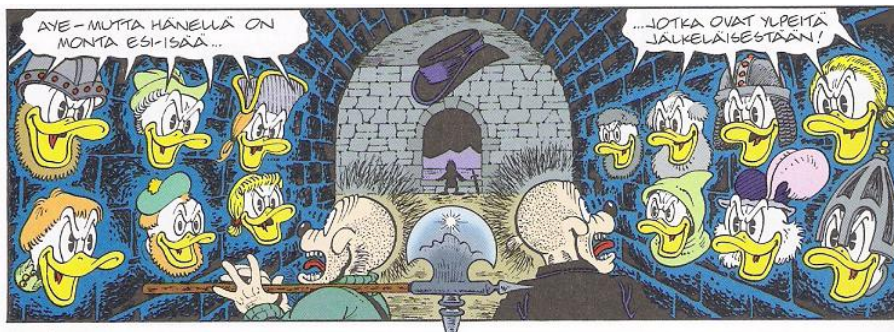
(Rosa 2006b, 110.) © Disney

Päästyään pois vallihaudasta Roope kohtaa lähdössä olevat Vaskervillet ja vaatii näitä luovuttamaan takaisin pankkivekselin, jolla tuli kuittaamaan linnan velat. Vastauksena isänsä kysymykseen, miten hän tiesi asiasta, Roope sanoo: "En tiennytkään, vaan aavistin..." (Rosa 2006b, 111.) Roope ei missään nimessä voinut tietää, että Vaskervillet varastivat vekselin, mutta oltuaan unenomaisessa välitilassa hän kuuli Julius MacAnkan mainitsevan, että



Vaskervillet veivät vekselin – tämä tieto luki MacAnkkojen kirjassa (Rosa 2006b, 109). Roopella ei ole kokemuksestaan mitään muistikuvaa, mutta jotain tarttui hänen alitajuntaansa ja nousi esille, kun hän kohtasi Vaskervillet.

Roopen pyörtymisen seurauksena ollutta välitilaa voisi pitää vain hänen mielikuvituksensa tuotteena ja näin ollen unena, ellei Richard Ankanmieli olisi näkynyt varjona linnassa ennen kaksintaistelua. Näkymättömän käden nostamaa miekkaakaan ei voi selittää pelkällä unella, ellei sitä panisi sekä Roopen että Argus Vaskervillen näkemäksi joukkohallusinaatioksi. Viimeisen todisteen tapahtumista antavat kuitenkin itse klaanin vanhimmat:



(Rosa 2006b, 112.) © Disney

Kun Vaskervillet uhkaavat hankkiutua Roopesta eroon lopullisesti, heidän ympäriltään linnan seinistä putkahtaa joukko ankanpäitä. Nämä ovat Roopen esi-isiä, jotka hän kohtasi ”välitilassa” ollessaan tajuttomana vallihaudan pohjalla. Roope ei siis nähnyt unta, vaan kaikki tapahtui oikeasti: klaanin vanhimmat tarkkailivat tilannetta kaukaa toisesta sekundaarimaailmasta, ja kun tilanne vaikutti uhkaavalta Roopen kannalta, he toimivat kuten Richard Ankanmieli ja puuttuivat maanpäällisiin tapahtumiin. (Rosa 2006b, 112.)

Kun Roope menetti tajuntansa hengenvaarallisessa tilanteessa, hänen mielensä siirtyi sekundaariseen fantasiamaailmaan, eräänlaiseen välitilaan. Tämä maailma sijaitsee jossain korkealla – ainakin päätellen kyseisessä maailmassa olevien pilvien määrästä ja siitä, että Roope putoaa (tai pudotetaan) sieltä alas. Putoaminen on hyvin tyypillinen elementti unissa ja tavallisesti juuri silloin uneksija herää, kuten käy myös Roopen tapauksessa. Roopen uni ei kuitenkaan ollut tavallinen uni. Vaikka hänen ruumiinsa pysyikin vallihaudan pohjalla, hänen mielensä vieraili toisessa maailmassa keskustelemassa klaanin vanhempien kanssa. Ehkä tämä ruumiista irtautumis-kokemus on mahdollistanut Roopen kyvyn liikkua erilaisissa fantastisissa sekundaarimaailmoissa.

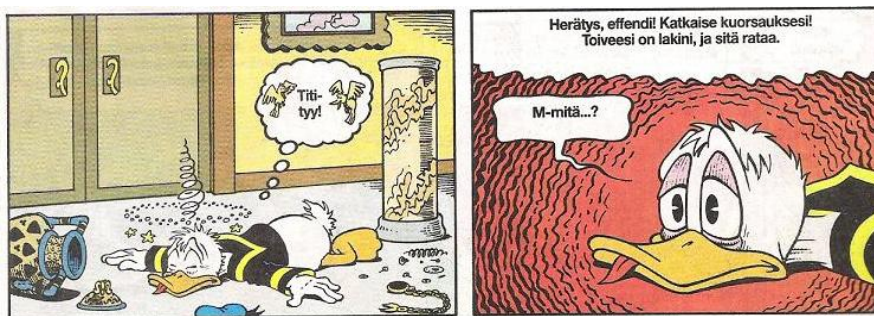
#### 4.6.2. Vaihtoehtoinen todellisuus

Vaihtoehtoista todellisuutta tai vaihtoehtoista maailmaa käytetään joskus sekundaarimaailman synonyymina, vaikka se tarkoittaa aivan omanlaistaan maailmaa. Vaihtoehtoiset maailmat

[ - ] have essentially the same characteristics as the primary world but still deviate in some details. They are not, unlike parallel worlds, projected on the primary world, but exist independently, with occasional (and always magical) contact. (Nikolajeva 1998, 50.)

Vaihtoehtoiseen todellisuuteen sijoittuvat fantasiatarinat ovat syntyneet vasta 1970-luvulla ja niihin on tullut vahvoja vaikutteita science fiction – kirjallisuudesta. On kuitenkin huomioitava, että Lewis Carrollin *Liisa peilimaassa* – kertomus voi tavallaan viitata vastaavaan vaihtoehtoiseen sekundaarimaailmaan. (Nikolajeva 1998, 50.)

Rosan ”Olla kuin ei olisikaan” (”The Duck Who Never Was” 1994) pohjautuu Frank Capran klassikkoelokuvaan *Elämä on ihanaa* (*It’s a wonderful life* 1946). Sarjakuvan idea seuraa elokuvan perusjuonta: päähenkilöllä menee huonosti ja hän toivoo, ettei olisi koskaan syntynytkään. Toive toteutuu, mutta hän huomaakin, että asiat menevät paljon huonommin ilman häntä. Capran elokuvassa enkeli Clarence näyttää itsemurhaa suunnittelevalle George Baileyille millainen maailma olisi ilman häntä, Rosan sarjakuvassa Akun toiveen toteuttaa huomattavasti enemmän fantasiaalle tyypillinen hahmo: ruukun henki.



(Rosa 1994, 5.) © Disney

Aku kolauttaa päänsä suureen ruukkuun poistuessaan Ankallismuseosta ja pyörtyy. Hän herää ääneen, joka kuuluu jostain läheltä. Akun päätä ympäröi punainen kehä ja hän vaikuttaa hyvin sekavalta, aivan kuin heräisi pitkästä unesta – tai astuisi sisään unen maailmaan.





(Rosa 1994, 6.) © Disney

Ruukusta ilmestyy turbaanipäinen henki käyräkärkisine tohveleineen ja korvarenkaineen. Ulkonäkönsä puolesta henki on kuin suoraan itämaisten kertomusten sivulta, mutta ei kuitenkaan vastaa Akun mielikuvaa pullonhengestä<sup>75</sup>. Aku sanookin, että ”Sinunhan kuuluisi asustaa lampussa ja täyttää kolme pyyntöä!” Henki selittää erikoistuneensa nuorena, siksi hän asuu ruukussa ja toimii syntymäpäivähenkenä: se, joka kutsuu häntä merkkipäivänään, saa esittää yhden toiveen. (Rosa 1994, 6.)



(Rosa 1994, 6.) © Disney

Aku luulee henkeä piilokamerapilaksi ja pettyy, kun tämä aikoo poistua. Aku pitää itseään täydellisenä epäonnistujana ja lausuu maagiset sanat: ”Joskus **toivon**, etten olisi ikinä

<sup>75</sup> Itämaisten tarinoiden tyypillinen pullonhenki esiintyy mm. *Tuhat ja yksi yö* – tarinakokoelman kertomuksessa *Aladdin ja taikalamppu*. Disney on tehnyt kyseisestä tarinasta oman versionsa, joka tunnetaan lyhyesti nimellä *Aladdin*.

syntyntykään” [oma lihavointini]. Sanan ”toivoa” käyttäminen on tärkeää, sillä esimerkiksi Disneyn *Aladdinissa* henki ei toteuta toivetta, ellei toivoja tee selväksi, että kyseessä todella on toive. Henki ilmoittaa Akulle, että tämän toive on toteutunut, mitä Aku ei tietenkään usko. Lukija kuitenkin näkee heti, että jotain on muuttunut. Kun vertaa oikean reunan päällekkäisiä ruutuja, huomaa heti, että museon sisustus on rapistunut hetkessä. Vitriinin lasit on rikottu ja seinien rappaukset putoilleet. Aku on kuitenkin niin vihainen sekä itselleen että hengelle, ettei huomaa mitään asiasta poikkeavaa. (Rosa 1994, 6.)

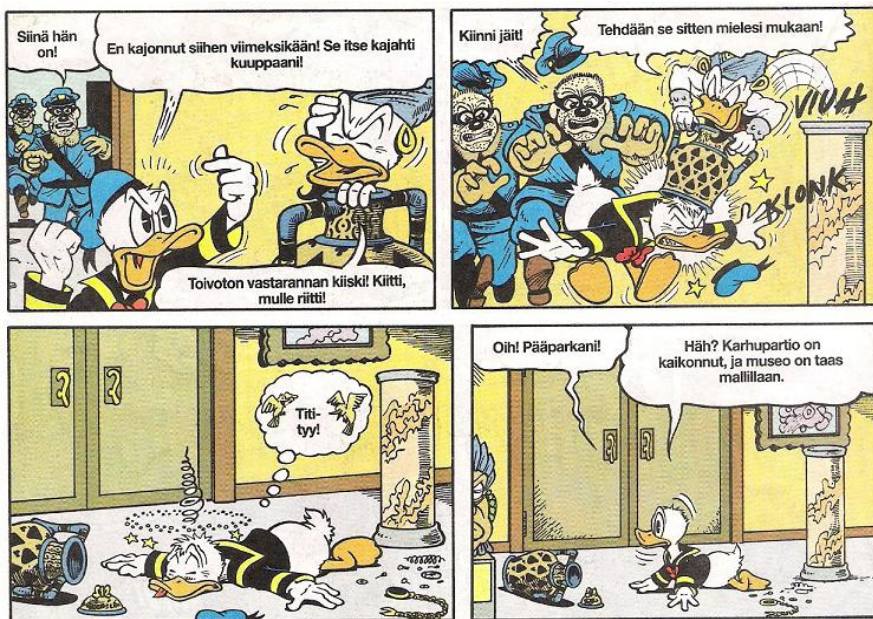
Kun henki lausuu sanat ”Niin olkoon!!!” (Rosa 1994, 6), hän avaa portin fantastiseen sekundaarimaailmaan, vaihtoehtoiseen todellisuuteen. Henki toimii lähettinä ja lähettää Akun toiseen maailmaan, vaikka tämä ei näytäkään liikkuvan mihinkään. Ympäristö kuitenkin muuttuu ja niin muuttuu koko Ankkallinna ja sen asukit. Vaihtoehtoinen maailma ilman Akua on synkkä paikka: Pelle menetti nerokkuutensa, koska Aku ei ollut pelastamassa häntä älykkyyttä siirtävältä keksinnöltä ja Mummo Anka tilansa, koska ei jaksanut hoitaa sitä yksin Roopen palkattua Hansun ykkösmiehekseen. Ines on rupsahtanut ikisinkku, joka kirjoittaa romanttisia romaaneja ja ankanpojat lihoneet muodottomiksi, koska Aku ei patistanut heitä liittymään Sudenpentuihin. Milla Magia onnistui huijaamaan Hansulta Roopen ensilantin, Roope meni asiasta sekaisin ja joutui puolestaan Kultra-Into Piin huijaamaksi. Ankkallinna autioitui, koska Pii siirsi kaikki Roopen yritykset Afrikkaan. Karhukopla valtasi kaupungin kadut ja toimii poliisivoimia vastaavana joukkona, joka kerää suojelurahoja asukkailta. Asiat ovat siis todella huonosti. Ainut, jolla pyyhkii edelleen hyvin, on Akun ylionnekas serkku Hannu Hanhi. (Rosa 1994, 7-14.)



(Rosa 1994, 15.) © Disney

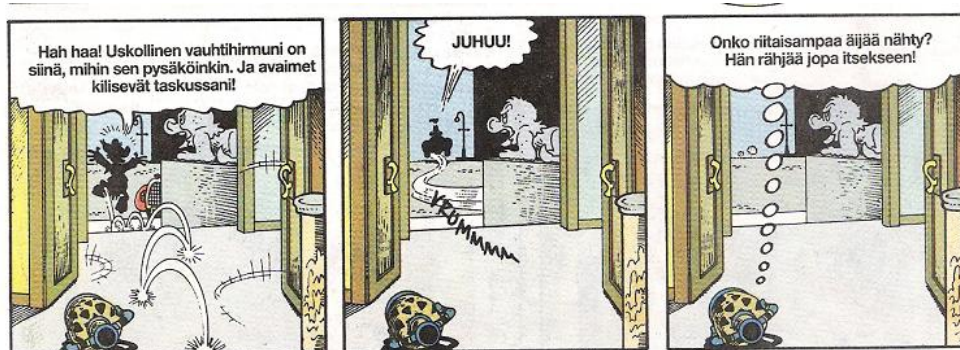
Epätoivoinen Aku palaa museoon, koska pelkää pilanneensa kaikkien elämän. Henki kuitenkin ilmestyy jälleen ruukusta ja ilmoittaa, että Aku saa esittää toiveen *joka* kerta, kun hieroo uurnaa syntymäpäivänään. (Rosa 1994, 15.)





(Rosa 1994, 16.) © Disney

Henki iskee lopulta itse ruukkunsa Akun päähän, kun tämä ei meinaa uskoa, että toive voidaan toteuttaa. Aku pyörtyy ja näkee jälleen sirkuttavia lintuja. Ruutu on täsmälleen samanlainen kuin tarinan alussa, jolloin ruukku ensimmäisen kerran putosi Akun päähän. Museo on jälleen normaalissa, siistissä kunnossa. (Rosa 1994, 16.) Kaikki tämä viittaisi siihen, että Aku onkin nähnyt unta: Omituiset tapahtumat alkavat Akun pyörtymisestä ja myös päättyvät siihen – kyseinen ruutu esiintyy tarinassa kaksi kertaa ja ikään kuin sulkee tapahtumat. Mutta oliko kaikki vain unta? Ensinnäkin kannattaa tarkastella outoja tapahtumia kuvaavien ruutujen reunoja. Sarjakuvalla on tyypillistä pyöristää ruutujen reunat pilvimäisiksi, jos sen esittämät tarinat ovat unta<sup>76</sup>. Tässä tarinassa näin ei kuitenkaan ole, vaan ruutujen rajat – silloin kun niitä esiintyy – ovat normaaleja laatikoita. Tapahtumien todellisuus paljastuu kuitenkin heti sivun alalaidassa:



<sup>76</sup> Tämä tulee ilmi erityisesti seuraavassa alaluvussa.

(Rosa 1994, 16.) © Disney

Kun Aku on jo poistunut paikalta, eikä näin ollen itse voi tietää tapahtumien oikeaa laitaa, ilmestyy viimeiseen ruutuun hengen ajatuskupla. Kupla tulee suoraan ruukusta ja paljastaa lukijoille, että henki **on** todellinen eikä pelkästään Akun sekavaa unta. (Rosa 1994, 16.) Voidaankin olettaa, että myös hengen suorittama teko oli totta: hän siirsi Akun vaihtoehtoiseen todellisuuteen ja palautti sitten takaisin normaaliin Ankkalinnaan. Maailmasta toiseen siirtyminen tapahtui Akun toiveesta ja toive myös siirsi hänet takaisin.



(Rosa 2001, 156.) © Disney

Hengen olemassaolo tulee ilmi myös toisessa sarjakuvassa, jo käsittelemässäni ”Kroisoksen aarteessa”: Kesken tarinaa, ikään kuin kuvallisena sivuhuomautuksena, Aku huomaa pylvään päällä olevasta ruukusta nousevan käden, joka nostaa ruukun kantta tervehtiäkseen häntä. Ruukku on täsmälleen sama kuin se, joka putosi Akun päähän. Käsi on tietenkin hengen, joka muistaa Akun ja tämän syntymäpäivätoiveen. Kukaan muu ei kuitenkaan huomaa mitään. Tapahtumat ovat myös selvästi pyyhkiytyneet hämmentyneeltä näyttävän Akun mielestä, mutta hengen ilmestyminen todistaa jälleen vaihtoehtoisen maailman olleen todellinen seikkailu.

### 4.6.3. Uni

”Unelmoiden läpi elämän” (”The Dream of a Lifetime” 2007) on poikkeuksellinen Rosan sarjakuva, koska sen idea on peräisin eräältä Rosan fanilta eikä tältä itseltään.<sup>77</sup> Tarinan idea on yksinkertaisuudessaan Pelle Pelottoman keksimä laite, jonka on määrä ”auttaa psykiatreja

<sup>77</sup> Tavallisesti Rosa ei halua ottaa vastaan ideoita faneiltaan, koska ei voi maksaa niistä mitään. Tämä idea oli kuitenkin poikkeuksellisen hyvä, joten Rosa suostui toteuttamaan sen. Ranskalainen anka-fani halusi pysyä nimettömänä, joten hän halusi ainoastaan nimikirjaimensa tarinan aloitusruutuun. (Rosa 2007, 223.)



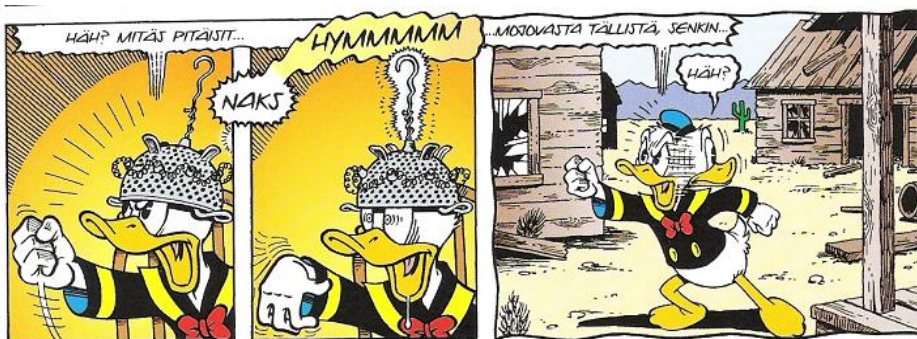
tutkimaan potilaidensa unia. Aivoluotaimen käyttäjä voi itse siirtyä niihin mukaan.”<sup>78</sup> (Rosa 2007, 196.)



(Rosa 2007, 196.) © Disney

Karhukopla on ymmärtänyt, että jos he kysyvät Roope unessa jotain, Roope joutuu väkisinkin ajattelemaan kyseistä asiaa ja se, mitä hän tuolloin ajattelee, on tietenkin uni, jonne kopla on tunkeutunut. Joten Roope **joutuu** vastaamaan – ääneen. (Rosa 2007, 200.) Roopeen päähän asetetaan metallinen antennilla varustettu kypärä ja neljä Karhukoplan jäsentä laittaa päähänsä samankaltaiset kypärät. Kun laite käynnistetään, se alkaa hyristä, antennien päät loistaa ja kypäräpäisten koplalaisten katse muuttuu tyhjäksi. (Rosa 2007, 196.)

Unimatkailussa on kuitenkin vaaransa kuten aina astuttaessa fantastisista porteista sisään. Jos Roope herää, kun tunkeilijat ovat hänen mielessään, nämä jäävät sinne pysyvästi. Tämä saisi Roopeen mielen täysin sekaisin. Karhukoplan jäseniä ei kuitenkaan voi herättää, kun näiden mieli on poissa. Pellen mukaan ainut keino pelastaa Roope on lähettää Aku koplan perään Roopeen uneen. Pelle kasaa nopeasti uuden aivokypärän ja Aku lähetetään matkaan. (Rosa 2007, 197–199.)



(Rosa 2007, 199.) © Disney

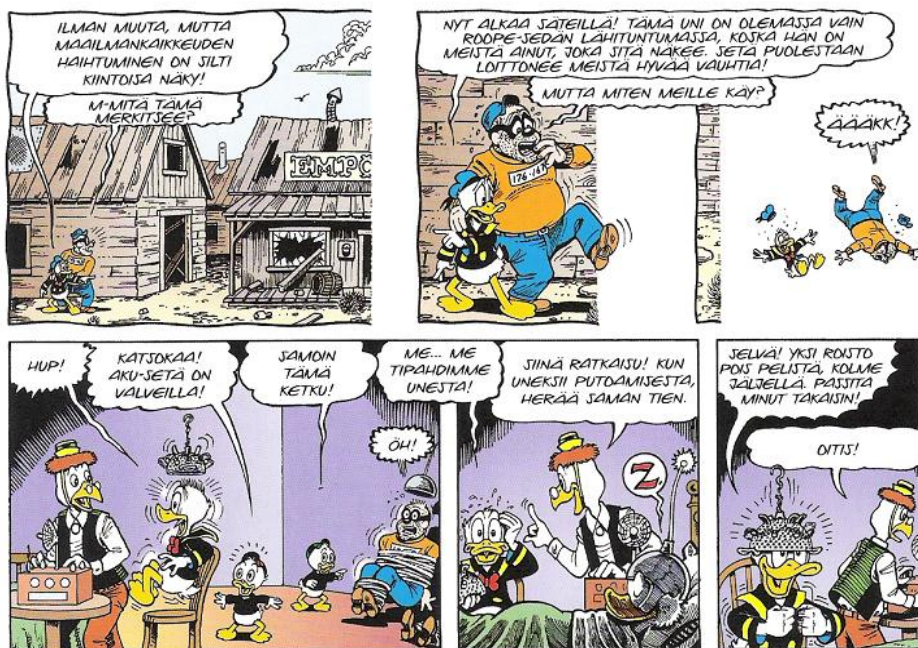
<sup>78</sup> Vastaava laite ja idea esiintyvät myös elokuvassa *The Cell* (2000).



Akun lause katkeaa kesken, kun kone käynnistetään hyminän saattelemana. Siivilästä tehdyn aivokypärän antenni alkaa hohtaa, Akun katse muuttuu tyhjäksi ja nyrkkiin puristunut käsi valahtaa rentona alas. Viimeisessä ruudussa hän on jo Roopen unessa jatkamassa lausettaan, kunnes tajuaa uuden ympäristönsä. Ruudun reunat muuttuvat aaltoileviksi, mikä kertoo lukijalle, ettei olla enää normaalissa maailmassa, vaan Roopen unessa. (Rosa 2007, 199.)

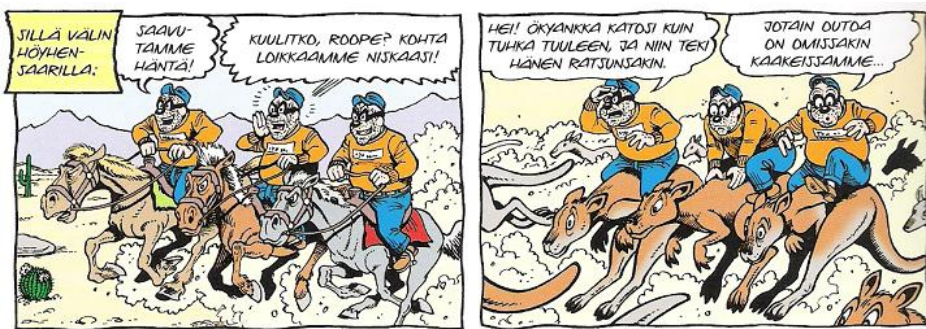
Unen fantasiamaailma on samankaltainen kuin jo käsittelemäni välitila. Molemmissa toiseen maailmaan siirtyminen tapahtuu ainoastaan mielen avulla – ruumis jää primaarimaailmaan, kun mieli siirtyy fantasiaan ja toimii siellä itsenäisesti. Porttina toimii maaginen esine, Pelle Pelottoman aivoluotain, joka pystyy siirtämään yhden tai useamman mielen kohteen – eli tässä tapauksessa Roopen – uniin. Laite tarvitsee yhdistävän tekijän, joka on kaikissa kypärissä oleva antenni. Kone ikään kuin ”imaisee” mielen mukanaan ja lähettää sen antennin avulla sähköisinä impulsseina kohteen uneen.

Unimaailma on kuitenkin poikkeuksellinen välitilaan verrattuna. Sitä hallitsee itse unen näkijä eli Roope. Se on olemassa itsenäisesti ainoastaan Roopen mielessä, tällä hetkellä ja se muuttuu koko ajan edetessään. Seuraavana yönä se voi olla tyystin erilainen. Se on todellinen fantasiamaailma, joka toimii unen irrationaalisen logiikan mukaan: pienet asiat saattavat muuttaa unen hetkessä aivan toisenlaiseksi ja uneen tunkeutuvat ulkopuoliset toimivat muutoksen katalysaattoreina teoillaan ja sanoillaan.



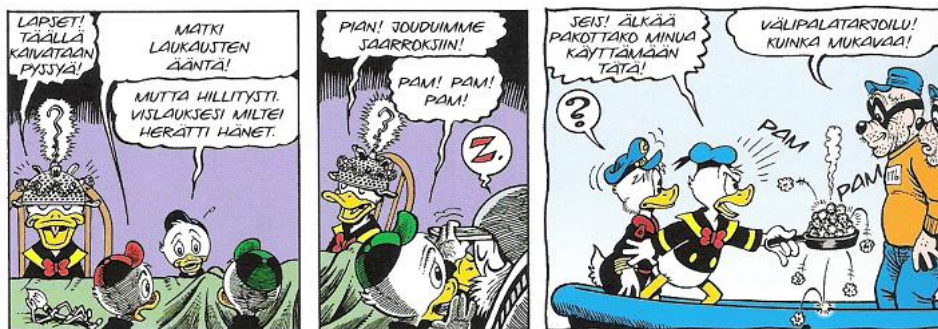
(Rosa 2007, 201.) © Disney

Kun Roope poistuu kauemmas, hän vie unensa mukanaan. Taakse jääneet Aku ja karhukoplan jäsen numero 176–167 näkevät ”maailmankaikkeuden haihtumisen”. Roope hallitsee unta, se on hänen luomansa sekundaarinen maailma. Joten missä on Roope, siellä on uni, ja kun Roope poistuu, myös uni seuraa hänen mukanaan. Unen katoaminen kuvataan valkoisella rajalla, joka tavallaan ”syö” ruutua yhä enemmän, mitä kauemmas Roope on ehtinyt. Ja kun uni katoaa, Aku ja karhukopplalainen kirjaimellisesti putoavat pois sen kyydistä – ja heräävät. (Rosa 2007, 201.)



(Rosa 2007, 202.) © Disney

Unen sekundaarinen fantasiamaailma muuttuu toisenlaiseksi erilaisin keinoin. Ensimmäinen näistä on tietenkin sitä hallitsevan Roopen mielenmuutos. Roopen unet liikkuvat samoissa kohteissa, joissa hän matkusti nuoruudessaan. Kesken villin lännen takaa-ajon Roopen ajatukset siirtyvät hänen matkaansa Australian aavikolla. Koko uni muuttuu Roopen lähistöllä: Karhukoplan hevoset katoavat ja hetkessä näiden tilalle ilmestyy lauma kenguruita. (Rosa 2007, 202.)



(Rosa 2007, 206.) © Disney

Toinen keino muuttaa unen maailmaa on normaalista maailmasta peräisin olevat vihjaukset. Kovasti keskittyessään Aku onnistuu lähettämään sekundaarimaailmasta viestin mielensä avulla, jolloin hänen Ankkalinnassa oleva ruumiinsa alkaa puhua. Ankanpojat antavat

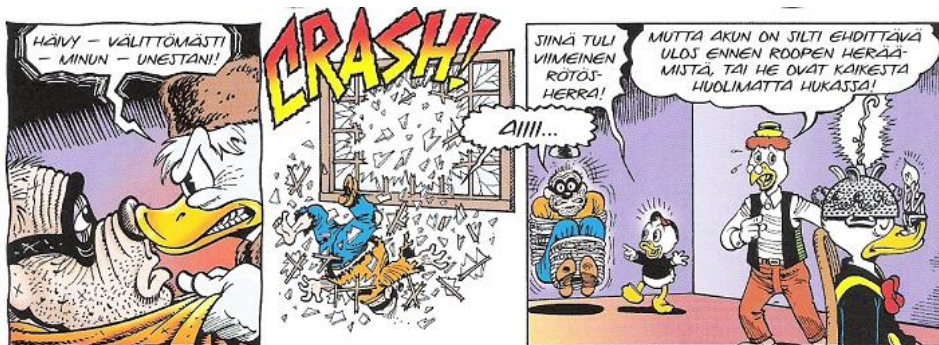


Roopelle käytettävää materiaalia uniin imitoimalla ääniä tai antamalla Roopelle muita vihjeitä. Uni on kuitenkin hankala sekundaarimaailma ja sitä hallitseva Roope voi tulkita vihjeet aivan eri tavalla kuin ne on tarkoitettu. Laukauksia kuvaavat pamaukset ilmestyvät uniin kypsytävän popcornin paukkeena ja konepistooliksi tarkoitettu ratatata-ääni muuttuukin rummuksi. (Rosa 2007, 206.)



(Rosa 2007, 211.) © Disney

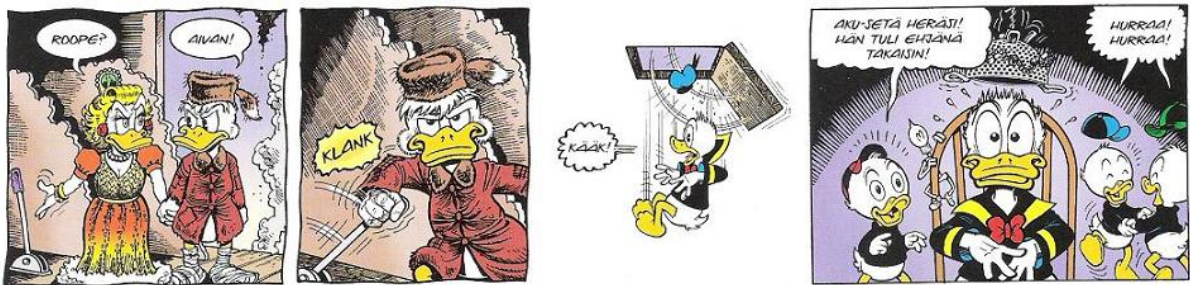
Myös sanat (tässä tapauksessa Roopen omat sanat) voivat muuttaa unen ympäristöä tai tapahtumia. Titanicin törmänteellä jäävuorella seistessään Roope toivoo, että olisi matkannut junalla. Junan maininta tuo hänen mieleensä muiston junamatkasta Yhdysvaltojen halki. Ja koska muisto on se, mitä Roope miettii, myös uni siirtyy sinne hetkessä. (Rosa 2007, 211.) Jokainen muutos on tavallaan oma, erillinen pieni maailmansa Roopen mielessä: tästä kertoo muun muassa se, että aina, kun Roopen mieli siirtyy uuteen uneen, hän ei muista mitään edellisen tapahtumista. Niinpä Akun on joka ikinen kerta kerrottava olevansa oikea Aku ja että Karhukopla on tunkeutunut Roopen mieleen. (esim. Rosa 2007, 199; 202; 205; 210; 211.)



(Rosa 2007, 220.) © Disney

Yleensä jos ihminen tajuaa uneksivansa, hän herää. Poikkeuksia kuitenkin on. Joskus uneksija tajuaa näkevänsä unta ja huomaa, että voikin hallita sitä. Roope on koko ajan tiedostanut

näkevänsä unta, mikä on tullut ilmi erityisesti hänen kommenteistaan Akulle. Hyvänä esimerkkinä toimii yllä oleva lainaus, jossa Roope käskää viimeistä Karhukoplan jäsentä häipymään hänen unestaan. Unen hallitsijana Roope voi tehdä mitä vaan, myös poistaa *oikean* karhukoplalalaisen unestaan ja samalla mielestään. Unen tapahtumapaikkana toimii tällä kertaa Saluuna Rivolli, jonka ikkunasta Roope heittää viimeisen vihollisensa. Ikkunan takana ei ole enää unta, joka keskittyy sisätiloihin, vaan pelkkää tyhjiyttä, joten Karhukoplan jäsen putoaa unesta ja herää. Hänen tuskanhuutonsa siirtyy takaisin Ankkalinnaan, jossa hänen ruumiinsa odottaa sidottuna. Aku on kuitenkin vielä saatava pois Roopen unesta, ettei tämän mieli vahingoitu. (Rosa 2007, 220.)



(Rosa 2007, 221.) © Disney

Ulkopuolisten toimijoiden aikaansaamat muutokset ovat muuttaneet Roopen viimeisen unen sellaiseksi, jota ei koskaan menneisyydessä tapahtunut. Hän on päässyt palavan saluuna Rivollin läpi Kultun luokse, mutta Akun läsnäolo häiritsee näitä tapahtumia. Roope muuttaa untaan itse, hänen mielensä toivoo Akun häipyvän, joten lattiaan ilmestyy vipu, Roope vetää vivusta ja poistaa Akun. Lattialuukun läpi putoava Aku putoaa pois unen sekundaarisesta maailmasta: hänen mielensä palaa takaisin ruumiiseen ja hän herää Ankkalinnassa. (Rosa 2007, 220–221.)

Vaikka ”Unelmoiden läpi elämän” kertookin unesta, se ei kuitenkaan ole unifantasia Tolkienin määrittämässä merkityksessä. Tarinan tapahtumat eivät olleet unta, ne tapahtuivat oikeasti. Aku ja Karhukopla todella matkustivat Roopen mieleen ja tämän uniin. Uni toimi itsenäisenä, muuttavana sekundaarisena maailmana, jonka tapahtumiin vaikuttivat monenlaiset asiat niin unen ulko- kuin sisäpuoleltakin. Vaikka Roope pitäisikin tapahtumia pelkkänä unena, niin Aku, Pelle ja ankanpojat sekä lukijat tietävät, että kyseessä oli oikea fantasiamaailma.

## 4.7. Ankkalinnan omat omituisuudet

Edellä olen käsitellyt lähinnä primaarimaailmasta avattuja portteja, joskin myös Ankkalinnasta käsin on avattu portteja fantasiamaailmoihin. On kuitenkin muistettava, että koska Ankkalinna on eräänlainen välitila normaalin primaarimaailman ja fantastisen sekundaarimaailman välillä, myös Ankkalinnassa itsessään tapahtuu yliluonnollisia asioita. Usein kyseessä on jonkinlainen portti, joka päästää sekundaarisen maailman fantasiaa Ankkalintaan, mutta on myös tiettyjen henkilöiden aikaansaamia yliluonnollisia tapahtumia, jotka muuttavat Ankkalinnassa fyysisiä lakeja. Vaikka primaarimaailman ja sekundaarimaailman välissä sijaitseva Ankkalinna on altis fantastisille tapahtumille pääosin Roopen ansiosta, on huomattava, että oikeastaan Ankkalinnassa tapahtuvat maagiset asiat ovat pääosin joko Pelle Pelottoman tai Milla Magian aikaansaannoksia. Vaikka Roope toi fantasian Ankkalintaan, sitä pitävät yllä suurimmaksi osaksi Pellen keksinnöt ja Millan noituus.

Ankkalinnan asema porttina kahden maailman välillä on totuttanut myös sen asukit hyvinkin kummallisiin tapahtumiin. Vaikka fantasia ja erilaiset maagiset elementit aiheuttaisivat primaarimaailman asukeissa hämmästyksiä, ihmetystä ja jopa pelkoa, ankkalinnalaiset suhtautuvat kotikaupunkinsa outoihin tapahtumiin jopa hieman lakonisesti.

### 4.7.1. Pelle Peloton

Pelle Peloton (Gyro Gearloose) on ankkalinnalainen keksijä ja eräänlainen nero jo kolmannessa sukupolvessa<sup>79</sup>. Hänen tunnetuimpiin keksintöihinsä kuuluu muun muassa Pikku Apulainen, kävelevä lamppu, jolle on muodostunut kokonaan oma persoonallisuus. Pikku Apulainen toimii nimensä mukaisesti Pellen apuna tämän työpajassa.<sup>80</sup>

Pellen keksinnöt tuovat Ankkalinnan fantastisiin tapahtumiin hieman science fictioniin vivahtavia elementtejä. Pelle on muun muassa rakentanut kuuraketin, jolla Roope, Aku ja ankanpojat matkasivat avaruuteen Roopen rahasäiliön perässä tarinassa ”Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys”. Pellen keksintöjä ei kuitenkaan voi pitää täysin sci-fiin viittaavina, vaan ne avaavat Kenneth J. Zahorskin ja Robert H. Boyerin termistön mukaan lähinnä tieteellisiä tai pseudotieteellisiä portaaleja. Kyseessä on siis tieteiskirjallisuuden

---

<sup>79</sup> Pellen isä Pietari Peloton (Fulton Gearloose) toimi Ankkalinnassa korjaajana. Tämän isä eli Pellen isoisa Petteri Peloton (Ratchet Gearloose) oli mekaanikko, jonka Roopekin tapasi nuoruudessaan. Ks. esim. ”Who is who in Duckburg” ja ”Gyro Gearloose” <http://duckman.pettho.com/characters/gyro.html> .

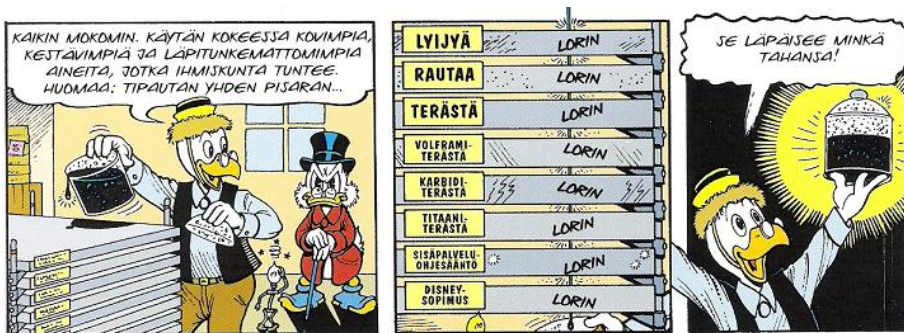
<sup>80</sup> Pikku Apulaisen synty kerrotaan Rosan tarinassa ”Ensimmäinen keksintö” (”Gyro’s First Invention”). Julkaistu Aku Ankka – lehden numeroissa 19–20/02.



tyyppinen keino, portti tai portaali, jolla sekundaariseen maailmaan päästään. Siirtymän jälkeen tieteellisyyden antaa tilaa magialle. (Zahorski & Boyer 1982, 69.)

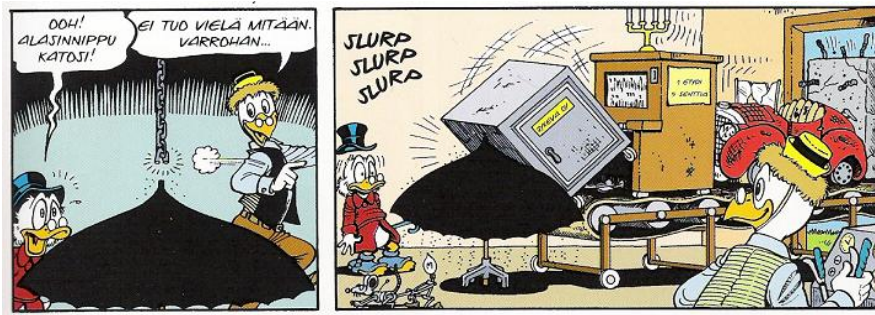
Vaikka Pellen yhteydessä ei voi käyttää termiä ”magia”, on muistettava, että jopa fysiikan lakeja rikkovista keksinnöistään huolimatta Pellen sekundaariset maailmat eivät noudata puhtaasti tieteellistä maailmankuvaa. Niissä on aina jotain, mikä ei ole realistista tai loogista ja mikä ei voisi tapahtua, jos kyseessä olisi science fiction – genren tarina. Science fiction nojaa vahvasti tieteellisyyteen, mutta Pellenkin keksimissä laitteissa esiintyy epäloogisuuksia, piirteitä, jotka sysäävät ne science fictionin puolelta *science fantasyksi*.

Pelle Pelottoman vaarallisin keksintö on yleisliuotin nimeltä Kertalaaki™ (Omnisolve™). Tämä Roopen sanojen mukaan lähinnä ”käytetyltä akseliöljyltä” näyttävä aine liuottaa itseensä **kaiken** materiaalin paitsi timantit. (Rosa 2003, 50–51.) Kertalaaki™ esiintyy ensimmäisen kerran Rosan tarinassa ”Matka Maan keskipisteeseen” (”The Universal Solvent” 2003), jonka suomenkielinen nimi viittaa Jules Vernen samannimiseen tieteistarinaan. Alkuperäiskertomuksessa tämä nimi ei esiinny, vaan se voidaan kääntää lyhykäisyydessään ”yleisliuotin”.



(Rosa 2003, 50.) © Disney

Edellisessä kuvaesimerkissä Pelle havainnollistaa Roopelle, joka on tilannut kyseistä ainetta, kuinka Kertalaaki™ läpäisee kovimmatkin ihmiskunnan tuntemat aineet. Yksi pisara riittää syövyttämään tiensä läpi lyijyn, raudan, teräksen ja muiden terässeosten. (Rosa 2003, 50.) Pisara tippuu ruudun ulkopuolelta – se ikään kuin syöpyy ruudun reunan läpi, tunkeutuu sen sisälle. Ellei Pelle nappaisi sitä kiireesti timanteilla vuoraamaansa purkkiin, Kertalaaki™ syöpyisi myös ruudun alareunasta läpi.



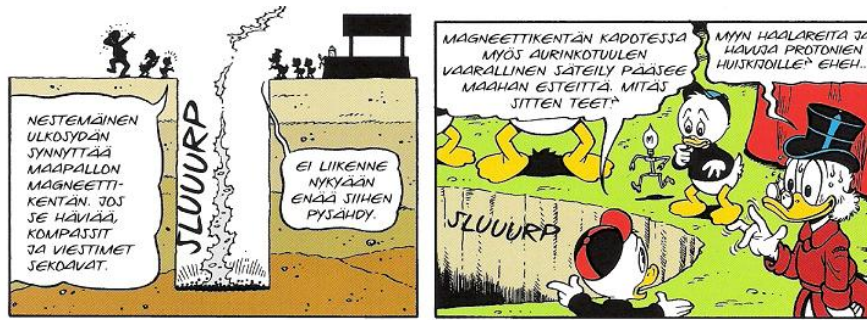
(Rosa 2003, 51.) © Disney

Pellen sanojen mukaan ”Liuos tiivistää kappaleiden atomirakenteen – toisin sanoen rutistaa hiukkaset lähes olemattomiin. Tähteet se ’sylkee’ pois.” Jäljelle jäänyt tomu on massaltaan suunnattoman raskasta. (Rosa 2003, 51.) Pelle havainnollistaa asiaa vielä vanhan rantavarjon avulla. Timanteilla ja Kertalaakilla™ päällystetty varjo muuttuu eräänlaiseksi mustaksi aukoksi: kokomusta, täysin ”pimeä” varjo imee sisäänsä kaiken sitä koskettavan materiaalin kuuluvan SLURP-äänien saattamana. Varjo ei siis itsessään toimi porttina – se ei siirrä tavaroita mihinkään, se vain tiivistää ne olemattoman pieneksi tomuksi.



(Rosa 2003, 53.) © Disney

Roope halusi alun perin käyttää Kertalaakia™ kaivosteollisuudessa, mutta ei ollut ottanut huomioon, miten vaarallista ainetta se on. Pellen estoyrityksistä huolimatta toimittajajoukolla vihainen Roope kaataa purkillisen Kertalaakia™ suoraan maahan demonstroidakseen näille yleisliuottimen todellisia kykyjä. (Rosa 2003, 53.) Roope ei vihoissaan tajua, että itseensä kaiken liuottama Kertalaaki™ syöpyy maankuoren läpi suoraan maapallon ytimeen aiheuttaen samalla katastrofaalisia seurauksia.



(Rosa 2003, 54.) © Disney

Kaadettuaan Kertalaakin™ maahan Roope avaa samalla portin sekundaariseen fantasiamaailmaan, maapallon ytimeen. Vaikka kyseinen paikka onkin todellinen ja oikeasti olemassa, sinne ei pääse millään ihmisten tuntemilla keinoilla. Maankuori on niin paksu, etteivät parhaimmakaan porat yllä ytimeen saakka. Kertalaakia™ voidaan kuitenkin pitää maagisena esineenä tai ainakin jonkinlaisena välittäjänä, joka avaa reitin pinnalta suoraan maapallon keskipisteeseen, umpinaiseen, kiinteään kivisydämeen. Mutta kun Kertalaaki™ vajoaa painovoiman vaikutuksesta niin alas kuin pystyy, se kovertaa sydämen sisään pyöreän luolan, eräänlaisen painottoman sekundaarisen maailman, jossa jokainen suunta vie ”ylöspäin”. (Rosa 2003, 61.) Luola on kuitenkin olemassa vain hetken, kun kapea kuilu romahtaa umpeen ja sinetöi pienen sekundaarisen maailman.

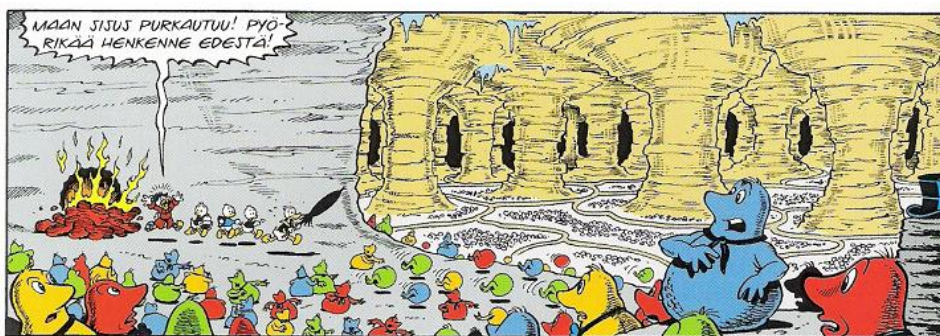


(Rosa 2003, 67.) © Disney

Kertalaakin™ lisäksi myös yleisliuottimella päällystetty rantavarjo toimii maagisten porttien avaajana. Kun maapallon keskipisteeseen avattu tunneli alkaa romahtaa molemmista suunnista, Aku ottaa varjon käteensä ja lähtee johdattamaan tovereitaan kirjaimellisesti läpi harmaan kiven. Kertalaakilla™ päällystetty varjo tiivistää itsensä kanssa kosketuksiin joutuvat materiaalit pieniksi hiukkasiksi ja samalla avaa ankoille reitin kauas sulasta kivimassasta. (Rosa 2003, 66–67.) Edellä oleva ruutu on myös hyvä esimerkki tarinan fantasianomaisuudesta: jos Rosa noudattaisi sci-fille ominaista jyrkän tieteellistä ja loogista



maailmankuvaa, ankat eivät mitenkään selviäisi tilanteesta. He tukehtuisivat kaasuihin ja kuumuuteen ja happikin loppuisi kesken. He kuitenkin selviytyvät tunnelista ongelmitta.



(Rosa 2003, 68.) © Disney

Paetessaan purkautuvaa maan sisusta ankat astuvat hetkeksi uuteen, maanalaiseen fantasiamaailmaan, jota asuttavat oudot, pyöreät olennot. Akun sanat kuitenkin viittaavat siihen, että ankat ovat tavanneet kyseiset hahmot aiemminkin: ”Nyt ei ole aikaa vaihtaa kuulumisia” (Rosa 2003, 67). Värikkäät olennot ovat Kamaraisia ja Tantereisia, jotka esiintyvät Barksin tarinassa ”Maanalainen maailma” (”Land Beneath the Ground!”)<sup>81</sup>. Barksin luomat hahmot asuvat maanalaisissa luolissa ja aiheuttavat pinnalle asti tuntuvat maanjäristykset.<sup>82</sup> Kamaraisien ja Tantereisten asuttama luolasto on sekundaarinen fantasiamaailma meidän maailmamme, maapallon sisällä. Matkallaan maapallon keskipisteeseen ja sieltä takaisin ankat päätyvät sinne maagisen esineen, Kertalaakilla™ päällystetyn rantavarjon avulla. Varjo toimii porttien avaajana niin Ankkalinnasta fantasiaan kuin fantasiasta fantasiaankin. Se myös sulkee portin eli tulivuorimaisesti purkautuvan tunnelinsuun: Pelle peittää sortuneen kuilun suuaukon varjolla, joka imaisee sulan kiviaineksen itseensä. (Rosa 2003, 71.)

Kertalaaki™ esiintyy myös Rosan sarjakuvassa ”Musta ritari” (”The Black Knight” 2006) ja tämän jatko-osassa ”Musta ritari slurppaa jälleen” (”The Black Knight GLORPS Again”<sup>83</sup>). Musta ritari eli herrasmiesvaras Arpin Luséne onnistuu varastamaan Roopelta tämän tarkoin vartioiman Kertalaakin™, pussillisen timanttipölyä ja vanhan metallihaarniskan. Näistä hän kokoaa itselleen kaiken syövyttävän ritarinasun, jonka avulla aikoo pyyhkiä Roopen koko omaisuuden olemattomiin. (Rosa 2006a, 15; 17; 27.)

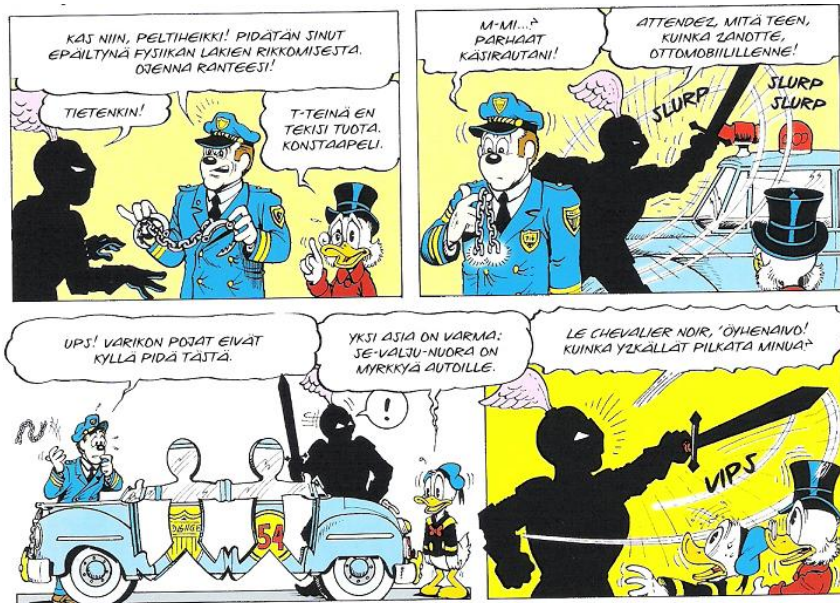
<sup>81</sup> Julkaistu myös nimellä ”Aku Anka ja maanjärisyttäjät”. Ks. esim. *Ankalliskirjasto* 5.

<sup>82</sup> Katso tarkemmin esimerkiksi <http://coa.inducks.org/story.php?c=W+US+++13-02>.

<sup>83</sup> Julkaistu Aku Anka – lehden numeroissa 39–40/04.



Kertalaaki™ toimii jälleen porttina sekundaariseen maailmaan. Se on väline, jolla Musta ritari päästää sekundaarimaailman fantastisia elementtejä osaksi Ankkalinnaa. Tämä tapahtuu esimerkiksi rikkomalla fysiikan lakeja, kuten ankkalinnalainen poliisi huomauttaa seuraavassa katkelmassa:



(Rosa 2006a, 20.) © Disney

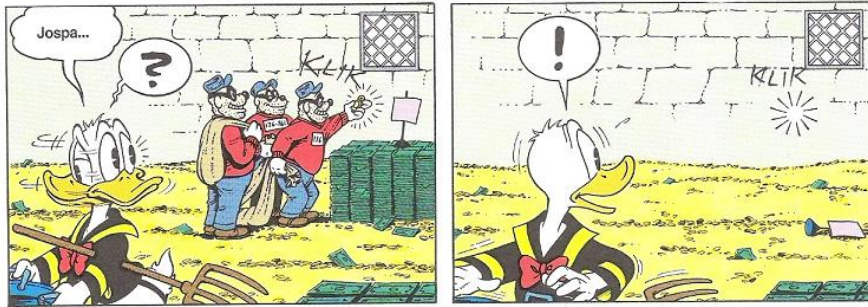
Tämä poliisi on hyvä esimerkki ankkalinnalaisten suhtautumisesta fantastisiin tapahtumiin. Ensinnäkin syytös, jonka hän esittää: ”Pidätän sinut epäiltynä fysiikan lakien rikkomisesta” (Rosa 2006a, 20). Ankkalinnassa on selvästi tapahtunut aiemminkin vastaavia asioita, koska voidaan esittää syyte kyseessä olevan lain rikkomisesta. Lisäksi poliisi sanoo sen täysin vakavalla naamalla. Kun Kertalaakilla™ päällystetyt ranteet syövyttävät poliisin käsiraudat rikki, hän näyttää lähinnä hämmentyneeltä. Poliisiautonkin tuhoaminen aiheuttaa vain kommentin ”[- -] Varikon pojat eivät kyllä pidä tästä.” (Rosa 2006a, 20.) Yliluonnollisten ja fantastisten elementtien esiintyminen Ankkalinnassa vaikuttaa olevan niin tiheää, etteivät sen asukkaat enää järkyty oikein mistään. Kun Hansu kuljettaa Akun, Roopen ja ankanpojat rahasäiliön kummulle sarjakuvassa ”Matka Maan keskipisteeseen”, koko Ankkalinna on maanjäristysten ja pienten tulivuorten purkauksien keskuksessa. Hansu ei kuitenkaan pienestä hämmenny, vaan tokaisee: ”[- -] Kyllä teillä täällä kaupungissa piisaa kaiken sortin hulinaa” (Rosa 2003, 70). Hengenvaarallinenkaan tilanne ei saa Hansua edes hätkähtämään.

Pellen on keksinyt myös toisen laitteen, joka rikkoo fysiikan lakeja. Se on tavallisen oloinen sekuntikello, joka esiintyy tarinassa ”Pysähtyneisyyden aika” (”On Stolen Time” 2004). Kellon toimintaperiaate on hyvin yksinkertainen:

Pelle: ”Kun viisarit pysähtyvät, kaikki muukin jähmettyy. Ennen uutta napinpainallusta mikään ei hievahda.”

Roope: ”Ahaa! Karhuveikot siis...”

Pelle: ”...seisauttavat kellon – ja vietyään rahasi he jälleen käynnistävät sen. [- -] Kello vaikuttaa 10 metrin säteellä.” (Rosa 2004a, 133.)



(Rosa 2004a, 131.) © Disney

Yksinkertaisesti ajateltuna sarjakuvan jokainen ruutu on hetki ajassa ja näiden ruutujen välillä aivot täydentävät hetket ajan ja liikkeen illuusioksi (McCloud 1993, 94). Vaikka todellisuudessa sarjakuvan aika on paljon monimutkaisempi käsite, tässä kyseisessä esimerkissä on kyse juuri pienistä hetkistä ajassa. Aku kuulee takaansa KLIK-äänien ja kääntyy. Jälkimmäinen ruutu on heti edellistä seuraava hetki, jolloin kuuluu toinen KLIK ja juuri ilmestynyt Karhukopla on poissa. (Rosa 2004a, 131.) Aku näkee ainoastaan pienen hetken ajan yhtäkkiä säiliöön ilmestyvät karhukoplalaiset. Koska kopla katoaa Akun silmien edessä, tapahtuma tuntuu yliluonnolliselta.

Sekuntikello pysäyttää ajan kaikkialta paitsi kymmenen metrin säteellä itse kellosta. Yksi klikkaus pysäyttää ajan ja toinen käynnistää sen uudelleen. Aika kuluu normaalisti kellon läheisyydessä, mutta kaikki muu on jähmettynyt paikoilleen. Kellon varastanut Karhukopla voi huoletta kahmia setelit säkkeihinsä ja antaa ajan jatkaa kulkuaan vasta, kun he ovat turvallisen välimatkan päässä.



(Rosa 2004a, 134.) © Disney

Painamalla sekuntikellon nappia Karhukopla luo muutoksen Ankkalinnan primaariaikaan. Primaariaika pysähtyy, mutta samalla syntyy toinen, sekundaarinen aika, jossa Karhukopla toimii. Tämä sekundaarinen aika on oma fantasiamaailmansa, joka lomittuu primaarisen ajan kanssa aina, kun sekuntikellon nappia painetaan. Päästäkseen osaksi sekundaarista aikaa on tiedettävä, mistä on kyse ja oltava kymmenen metrin säteellä sekuntikellon haltijasta. Kello on maaginen esine, välittäjä, joka avaa portin sekundaariseen aikaan ja pysäyttää primaarin ajan. Samalla se jähmettää kaiken liikkeen ympäristöstään. Tätä selventää seuraava esimerkki, jossa koplan jäsenet käyttävät puluja kiipeämiseen:



(Rosa 2004a, 139.) © Disney

Sarjakuva on liikkumaton ilmaisuväline, joten ilmaistakseen liikettä sen täytyy käyttää hyväkseen erilaisia vauhtiviivoja. Nämä viivat ilmaisevat liikkeen suuntaa. Karhukopla toimii sekundaarisessa ajassa, joten he voivat liikkua normaalisti muuten jähmettyneessä ympäristössä. Sekundaarimaailmasta käsin toimivina hahmoina he näkevät primaariajan liikkumattomana ja voivat käyttää sitä hyväkseen – vaikka kiipeämällä paikoilleen jähmettyneitä lintuja pitkin. Havainnollistaakseen primaari- ja sekundaariajan eroa kuvissa Rosa on piirtänyt Karhukoplan jäsenille vauhtiviivat (jälkimmäinen ruutu, jossa yksi heistä loikkaa pulun päälle), mutta lintuja ruokkiva mummo ensimmäisessä ruudussa on aivan

liikkumatta. Edes hänen kädestään lähteviin ruuanmurusiin ei ole liitetty viivoja ilmaisemaan liikettä.

Vaikka Pellen keksimää kelloa voisi pitää jo hyvinkin tieteellisenä keksintönä, koska se kumooa fysiikan lait, se ei kuitenkaan ole science fictionia. Rosa itse ilmaisee asian jo esipuheessaan: ”[- -] Ja jos kerran tarinassa kaikki pysähtyy ajan jäätyessä, niin miten selitän sen, että ankat pystyvät liikkumaan? Eikö sitä paitsi ilmakin hyydy?” (Rosa 2004a, 130). Täysin tieteellisesti ajateltuna Pellen keksimä sekuntikello on siis kaikkea muuta kuin tieteellinen. Siksi sitä voidaankin pitää fantastisena porttina sekundaariseen aikaan.

#### **4.7.2. Milla Magia**

Milla Magia (Magica de Spell) on Carl Barksin luoma italialainen noita-ankka, joka asuu Vesuviuksen rinteellä Sisiliassa. Millan elämäntehtävä on ryöstää Roopen ensilantti, josta hän pyrkii sulattamaan itselleen amuletin, jolla saisi Midaan kosketuksen. Tyypilliset Milla-tarinat ovat juonellisesti hyvin samankaltaisia. Milla on keksinyt jälleen uuden taikakeinon, jolla hän tavoittelee Roopen kolikkoa. Hetken ajan näyttää jo pahalta, kunnes ankat ratkaisevat kaiken omaksi edukseen ja Milla jää tyhjin käsin.

Kun Pelle toimi keksintöjensä avulla pseudotieteellisten porttien avaajana, on Milla puhtaasti fantastinen hahmo. Hän on noita, tai ”velhotar”, kuten hän itse sen ilmaisee<sup>84</sup>, ja käyttää hyväkseen jo nimensä mukaisesti magiaa ja taikuutta. Tämä voidaan yhdistää jo Tolkienin ajatteluun: magia luo tai teeskentelee luovansa muutoksen primaariseen maailmaan. Magia haluaa valtaa, se haluaa hallita asioita ja tahtoja – aivan kuten Millakin. (Tolkien 2002, 73.) Milla haluaa hallita rahaa. Midaan kosketuksella hänestä tulisi riippumaton: hänellä olisi pääomaa hankkia kaikkea maan ja taivaan väliltä. Milla myös luo voimillaan muutoksen primaariseen maailmaan tai Ankkalinnaan, ei koskaan sekundaariseen maailmaan, vaikka hän käyttääkin taikuutta matkustaakseen menneisyyteen tarinassa ”Ensilantin tarina”.

Rosan Milla-sarjakuvissa tyypillinen maaginen esine on taikasauva, joka esiintyy muun muassa tarinassa ”Paino-ongelmia” (”A Matter of Some Gravity” 2003).<sup>85</sup> Tämä taikasauva muuttaa kohteen henkilökohtaisen painovoiman suunnan:

---

<sup>84</sup> Esimerkiksi tarinassa ”Kaikkein mieluisin lahja” (Rosa 2006a, 40).

<sup>85</sup> Samankaltaisessa tarinassa ”Unohda koko juttu!” (”Forget it!”), Aku Anka -lehden numero 11/02) Millalla on taikasauva, jolla hän saa Akun ja Roopen unohtamaan sen asian, joka heille sanotaan heidän nimiensä jälkeen. Jos Akulle sanotaan, että ”Aku, avaa tuo ovi!”, hän ei ymmärrä sanan ”ovi” merkitystä saati sen käyttötarkoitusta.





(Rosa 2003, 162.) © Disney

Sauva tarvitsee toimiakseen oikeat taikasanat, käyttäjän omilla maagisilla kyvyillä ei ole niinkään merkitystä (Roope itse käyttää sauvaa myöhemmin Millaa vastaan). Millan lausuttua taikasanat sauvasta singahtaa salamankaltainen kirkas valokehä, joka ympäröi Akun ja Roopen (Rosa 2003, 162). Taian voi siis kohdentaa tiettyihin henkilöihin, jolloin vaikutus koskee siis vain heitä. Vastaavasti myös painovoiman suunnan voi taikasanojen avulla päättää itse. Aivan tarinan lopussa Milla kääntää Akun ja Roopen painovoiman ylösalaiseksi sanoilla ”Gravitatus opponere” (Rosa 2003, 172).



(Rosa 2003, 163.) © Disney

Millan taian todelliset seuraukset tulevat ilmi vasta seuraavalla sivulla, kun ruutujen näkökulma vaihtuu. Milla ei seisokaan seinällä, vaan ankkujen painovoima on muuttunut horisontaaliseksi. Lausumalla taikasanat ”Gravitatus horisontus” ja osoittamalla ankkuja taikasauvalla Milla loi muutoksen Ankkalinnan fysikaalisiin lakeihin. Tämä muutos osui kuitenkin vain Akuun ja Roopeen ja muutti heidän painovoimansa sivuttaissuuntaiseksi. Aku ja Roope siirtyivät samalla paralleeliin sekundaarimaailmaan, Ankkalinnaan, jossa painovoima kääntynyt normaalista poikkeavaksi. Tilanne on samankaltainen kuin Pelle Pelottoman sekuntikellon kanssa. Vaikka Karhukopla toimii sekundaarisessa ajassa, he kuitenkin pystyvät liikkumaan primaarimaailmassa eli tässä tapauksessa Ankkalinnassa. Joten

vaikka ankat käytännössä ovat sekundaarisessa fantasiamaailmassa, he kuitenkin liikkuvat ja vaikuttavat Ankkalinnassa. Heidän näkökulmansa on vain muuttunut toisenlaiseksi.



(Rosa 2003, 171.) © Disney

Vaikka Millan luoma muutos ei vaikuta tavallisten ankkalinnalaisten arkeen, he kuitenkin joutuvat siitä osallisiksi, kun Aku ja Roope jahtaavat kolikon kanssa pakenevaa Millaa ympäri kaupunkia. Ankkalinnalaisten lakonisesta suhtautumisesta hyvä esimerkki on edellä oleva bussikuski, joka vaatii ankoja noudattamaan sääntöjä ja pysymään keltaisen viivan takana. Se, että Roope ja Aku seisovat tuulilasilla, ei häntä paljoa hetkauta. (Rosa 2003, 171.)

Milla osaa käyttää hyväkseen myös kirjaimellisia portteja. Tarinassa ”Hopealautasella” (”On a Silver Platter” 2001) hän lähettää Roopelle lahjaksi hopeisen lautasen, joka on tarkoitettu tämän ensilantille. Kun Roope asettaa kolikkonsa lautaselle, se katoaa yhtäkkiä. Roope luulee pudottaneensa lanttinsa, mutta todellisuudessa se on siirtynyt lautasen välityksellä Millalle. (Rosa 2001, 141–142.) Lautanen on Millan omien sanojenkin mukaan ”maaginen portti”. Hänellä on täsmälleen samanlainen hopealautanen kotonaan ja näiden välillä on maaginen yhteys. (Rosa 2001, 143.) Kyse ei ole siis portista fantastiseen sekundaarimaailmaan, vaan portista primaarimaailmassa sijaitsevasta Sisiliasta Ankkalinnaan. Ja koska portti eli lautanen on pieni objekti, sen läpi eivät edes ihmiset (tai ankat) mahdu liikkumaan, vaan ainoastaan esineet. Science fiction – termein voisi puhua eräänlaisesta materiansiirtovälineestä, joka siirtää kerrallaan rajallisen määrän objekteja tiettyyn paikkaan.



(Rosa 2001, 144.) ©

Ankat huomaavat melko pian, että lautanen ei ole tavallinen ja keksivät, miten sitä voi käyttää hyödyksi. Koko perinteinen ”Roope ja Aku vastaan Milla” – kamppailu käydäänkin tällä kertaa maagisen esineen välityksellä, eikä kummankaan osapuolen tarvitse poistua kotoaan. Aina maaginen portti ei siis avaudukaan sekundaariseen fantasiamaailmaan, vaan se voi yhdistää primaarimaailman eri kolkat toisiinsa tai kuten tässä tilanteessa, myös primaarimaailman ja Ankkalinnan.

Milla käyttää myös toisenlaista maagista keinoa siirtyä paikasta toiseen, mutta tässä tapauksessa siirtyjänä on hän itse. Sarjakuvassa ”Kaikkein mieluisin lahja” (”A Little Something Special” 2006) hän ostaa Kairossa sijaitsevasta velhojen basaarista itselleen salamasiirtotomua (Rosa 2006a, 39).



(Rosa 2006a, 39.) © Disney



Milla lausuu ensin paikan, jonne hän haluaa siirtyä ja iskee sitten tomun maahan. Seuraa räjähdyskaltainen reaktio, joka hajottaa kaupan ja siirtää Millan paikkaan, jonne hän pyrkii. (Rosa 2006a, 39.) Vastaavasti J. K. Rowlingin *Harry Potter* – kirjoissa noidat ja velhot käyttävät hormipulveria liikkuaan paikasta toiseen. He astuvat takkaan tai vastaavaan ”hormiverkkoon” liitettyyn tulipesään ja siirtyvät siitä maagisen portin välityksellä toiseen samankaltaiseen. Kuten Millakin, he tarvitsevat avukseen pulveria, jonka he heittävät takan pohjalle ja ilmaisevat suullisesti paikan, jonne haluavat päätyä.<sup>86</sup>

Samassa Rosan tarinassa esiintyy myös anka-sarjakuvissa harvinainen muodonmuutoksen tematiikka. Muodonmuutosta (myös metamorfoosi) käsittelevistä teoksista tunnetuimpiin kuuluu Franz Kafkan samanniminen novelli *Muodonmuutos* (1915). Fiktiivisistä kirjallisuudesta löytyy useita muita esimerkkejä, joissa ihmiset muuttuvat eläimiksi. Näihin kuuluvat muun muassa maailmanlaajuiset tarinat ja legendat ihmisistä tai muista vastaavista ihmis-eläimistä<sup>87</sup>. Nuorille suunnattu K. A. Applegaten kirjoittama fantasiasarja *Animorphs* puolestaan kertoo joukosta nuoria, jotka saavat avaruusoliolta kyvyn ”morfata”: he voivat omaksua kulloinkin kosketetun eläimen dnan sen ihon läpi ja myöhemmin muuttua itse kyseiseksi eläimeksi.

Rosan sarjakuvassa ”Kaikkein mieluisin lahja” muodonmuutos on kuitenkin erilainen. Hahmot eivät muutu eläimiksi, vaan jo olemassa oleviksi henkilöiksi. Milla Magian muodonmuutossauvan avulla joukko Karhukoplan jäseniä ottaa tuttuun ankojen hahmot huijataksean Akua ja ryöstääkseen Roopen rahat. Myös Kulta-Into Pii on mukana juonessa vetämässä huomion pois rahasäiliöstä. Muodonmuutos toiseksi henkilöksi ei kuitenkaan hänen tapauksessaan ole täydellistä:



(Rosa 2006a, 40.) © Disney

<sup>86</sup> Ks. esimerkiksi J. K. Rowling, *Harry Potter ja Salaisuuksien kammio* (2000).

<sup>87</sup> Muualla maailmassa on taruja esimerkiksi ihmistiikereistä (Intia), ihmishyenoista (Afrikka) ja ihmisjaguaareista (Etelä- Amerikka). Ks. esim. <http://www.reference.com/browse/wiki/Lycanthropy>. Suomen tunnetuin ihmisusi-teemaa käsittelevä teos on Aino Kallaksen vuonna 1928 julkaistu *Sudenmorsian*.



Vaikka Kulta-Into Pii on loitsun ansioista muuttunut ulkoisesti aivan erinäköiseksi, hänen sisäinen, todellinen olemuksensa heijastuu kuitenkin varjona julki kaikkien nähtäväksi (Rosa 2006a, 44). Varjo on useimmiten liitetty pimeyden olentojen tai voimien läsnäoloon. Samalla sen on myös ajateltu olevan ihmisen salaperäinen seuralainen, joka joskus voidaan käsittää eräänlaiseksi sielun ilmentymäksi: useissa kielissä sama sana merkitsee sekä sielua että varjoa. (Biedermann 2003, 400.) Tämä tuleekin hyvin ilmi edellisessä ruudussa. Pii on ”pimeyden voimien” alainen, koska hänen päälleen on langetettu noidan loitsu. Mutta koska vain hänen ulkoinen olemuksensa on muutettu, hänen varjonsa ilmentää edelleen hänen todellista minäänsä, hänen sieluaan. Varjo esiintyy ratkaisevana motiivina myös muun muassa J. M. Barrien *Peter Panissa*, jossa päähenkilön varjo karkaa ja tutustuttaa lopulta Peter Panin ja tästä satuja kertovan Leenan toisiinsa.



(Rosa 2006a, 46.) © Disney

Muodonmuutosloitsu on sidoksissa Milla Magian omistamaan sauvaan. Kun Roope ryntää päin Millaa, hän samalla rikkoo tämän sauvan. Heti kun sauva hajoaa, loitsun vallassa olevat karhukoplalaiset alkavat muuttua takaisin omiksi itsekseen. Tämä ilmenee aluksi holtittoman näköisenä tärinä ja Hannuksi muuttuneen koplalaisen sanoin se ”tuntuu kummalliselta”. (Rosa 2006a, 45–46.)



(Rosa 2006a, 46.) © Disney

Koska loitsu ei purkaudu laatijansa tahdosta, vaan siksi, että siihen apuna käytetty sauva hajoaa, jotain menee pieleen. Karhukoplan jäsenet eivät palaudukaan itsekseen, vaan he jäävät ”jumiin” kahden eri hahmon väliin groteskin näköisiksi mutaatioiksi. Yhdellä on Mummo Ankan pää ja oma vartalo, toisella oma ylävartalo, mutta ankan jalat ja kolmas on pituussuunnassa jakaantunut omaksi itsekseen ja Pelle Pelottomaksi kuin omituinen Disney-universumin Kaksinaama<sup>88</sup>. Kun Milla korjaa hajonneen taikasauvan, Karhukopla palaa ennalleen. (Rosa 2006a, 46–47.)

Milla Magian loitsut vaikuttavat näennäisesti hyvinkin voimakkaalta magialta, koska ne pystyvät luomaan muutoksia Ankkalinnan todellisuuteen. Loitsuilla on kuitenkin aina heikko kohtansa, usein se on joko välineiden kesto tai itse loitsijan kyvyttömyys viimeistellä magiansa. Huolimatta kyvyistään velhottarena Milla Magia epäonnistuu joka kerran yrityksissään. Hänen taikuutensa on vain hetkellistä ja tuo Ankkalintaan fantasiaa vain pieninä määrinä kerrallaan.

#### **4.7.3. Muut vaikuttajat**

Pelle Pelottoman ja Milla Magian lisäksi Ankkalintaan tuovat fantastisia elementtejä satunnaiset henkilöt, jotka jäävät lähinnä nimettömiksi statisteiksi Anka-universumin kentällä. Tavallisimmin nämä henkilöt ovat keksijöitä kuten Pellekin, ja heidän keksintönsä aiheuttavat muutoksen ankkujen arkeen. Ensimmäinen huomionarvoinen fantastisten elementtien tuoja on nimettömäksi jääneiden keksijöiden suunnittelema atominhaihdutin. Tämä laite esiintyi ensimmäisen kerran Barksin sarjakuvassa ”Vaarallinen keksintö”<sup>89</sup> ja Rosa käyttää sitä tarinassaan ”Kutistuva kitupiikki” (”The Incredible Shrinking Tightwad” 2003). Roope käytti atominhaihdutinta sääsatelliittien kutistamiseen, kunnes hänen tutkijansa huomasivat, että säde muutti aineen epävakaaksi. Satelliitit alkoivat kutistua parin tunnin kuluttua uudelleen ja katosivat pian kokonaan. (Rosa 2003, 76–77.)

---

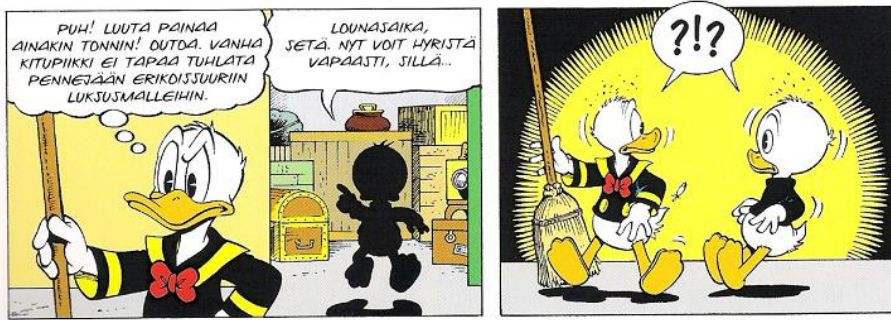
<sup>88</sup> Harvey Dent eli Kaksinaama (Harvey Two-Face) on yksi *Batman*-sarjakuvan rikollisista, jolla on kaksi puolta niin persoonassaan kuin ulkonäössäänkin. Ks. esimerkiksi <http://www.batmantas.com/cmp/twoface.htm>.

<sup>89</sup> Alkuteos ”Billions on the Hole”. Mm. *Aku Ankan juhlasarjat 2* (1992).



(Rosa 2003, 76.) © Disney

Aku onnistuu vahingossa painamaan atominhaiduttimen käynnistysnappulaa siivouksen yhteydessä. Laite lähettää vihertävään vivahtavan sädeannoksen, joka osuu suoraan Akuun ja Roopeen. Aluksi mitään ei vaikuta tapahtuvan. Roopekin on lähinnä hämmentynyt laitteen päästämästä äänestä – hän ei tunne, että mitään erityistä olisi sattunut. (Rosa 2003, 76.)



(Rosa 2003, 77.) © Disney

Atominhaiduttimen tehokkuus huomataan vasta jonkin ajan kuluttua: Aku on kutistunut ankanpoikien kokoiseksi. Pojat lähtevät hakemaan laitteen piirustuksia Roope-sedän laboratorion, jotta sen vaikutus voitaisiin kääntää päinvastaiseksi. Samaan aikaan kuitenkin sekä Aku että Roope kutistuvat yhä pienemmiksi. (Rosa 2003, 77–80.)



(Rosa 2003, 81.) © Disney



Kun fantasiakertomuksessa aika, tila tai mittasuhteet muuttuvat ja muutos on tarinan kannalta keskeisessä osassa, mukana on aina moraalinen tai sosiaalinen elementti. Kokosuhteet voivat muuttua joko suurempaan tai pienempään, mikä puolestaan nostaa esiin eettiset kysymykset vallasta ja vastuusta. (O’Keefe 2003, 85–86.) Kokosuhteiden muutos on tärkeässä osassa esimerkiksi Lewis Carrollin *Liisa Ihmemaassa* – kertomuksessa, jossa Liisa joko kasvaa tai kutistuu riippuen siitä, mitä hän syö tai juo. Rosan sarjakuvassa kyseessä voidaan ajatella olevan sosiaalisen elementin: Aku ja Roope jäävät avuttomiksi kutistuessaan koko ajan pienemmäksi. Heidän kohtalonsa lepää ankanpoikien varassa eivätkä nämä (fiksusteesta huolimatta) pärjäisi ilman huoltajaansa Akua ja isoenoaan Roopea.



(Rosa 2003, 96.) © Disney

Atomihaihdutin toimii pseudotieteellisenä välineenä, joka kutistaa ankojen fyysisen olemuksen koko ajan pienemmäksi. Kutistuessaan Aku ja Roope näkevät maailman uusin silmin. Karhukoplan jäsenen tasku muodostuu omaksi pieneksi fantasiamaailmakseen, jota asuttavat suoraan painajaisista nousseet olennot: erilaiset muotopuolet bakteerit ja muut alkueliöt. (Rosa 2003, 96.) Tasku ilmentää Nikolajevan termien mukaan toisenlaista maailmaa maailman sisällä (*“the world inside”*): tällainen sekundaarimaailma sijaitsee ihmisen tekemän objektin sisällä (Nikolajeva 1998, 47). Vaatteissa oleva tasku täynnä mikroskooppista elämää jää tavalliselle ihmiselle täysin tuntemattomaksi, mutta saatuaan annoksen kutistussädettä Roope ja Aku kohtaavat muuten näkymättömäksi jäävän fantastisen maailman.

Rosan tarinan tapauksessa ei voida puhua selkeästä moraalisesta motiivista, kuten esimerkiksi Selma Lagerlöfin kirjoittamassa tarinassa *Peukaloisen retket villihanhien seurassa*<sup>90</sup>, jossa kotitonttu kutistaa pahatapaisen Nils Holgerssonin, jotta tämä oppisi kunnioittamaan eläimiä. Aku ja Roope vain sattuvat olemaan lähettejä ja näin taipuvaisia pääsemään osaksi fantastisia

<sup>90</sup> Alkuteos *Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige* (1906–1907).



tapahtumia. Atominhahdutin palauttaa Akun ja Roopen takaisin normaalinkokoisiksi, kun ankanpojat ovat poistaneet ”diodien paineen” ja muuttaneet ”kahden potentiometrin polaarisuuden” (Rosa 2003, 95–96).

Toinen vastaava sarjakuva, jossa esiintyy nimetön keksijä, on ”Rahavirta” (”Cash Flow” 2000). Tässä tarinassa keksijä eli vanha professori esiintyy kuitenkin itse, vaikka hänen nimeään ei mainitakaan. Kaalia rakastava professori on peräisin Barksin kertomuksesta ”Kivettävä säde”<sup>91</sup>. Karhukopla ostaa häneltä kaksi ”pyssyä”, joista toinen poistaa esineistä (tai ihmisistä) kaiken kitkan:



(Rosa 2000, 99.) © Disney

Kun pyssyllä ammutaan, se lähettää säteen, joka neutraloi kohteestaan kitkan – kaikesta tulee siis todella liukasta. Esimerkiksi Karhukoplan jäsenen sukat ja kengät eivät pysy hänen jalassaan, koska pito eli kitka on poissa. Toinen ase on puolestaan ”antinertiasäde”. Se ”poistaa inertian eli kappaleen kyvyn vastustaa pysäyttämistä” (Rosa 2000, 99.):



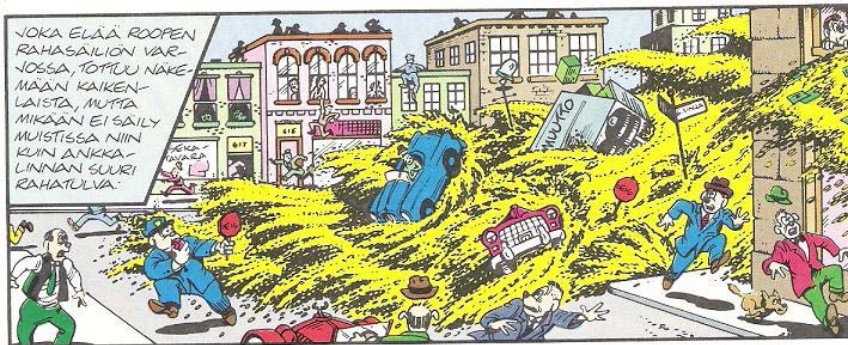
(Rosa 2000, 102.) © Disney

Inertia tarkoittaa yksinkertaisesti massan hitautta. Käytännössä se on ominaisuus, joka vastustaa massaan kohdistuvaa muutosta. Kun inertia poistetaan, massan nopeus tai

<sup>91</sup> ”The Mysterious Stone Ray”. Esiintyy mm. teoksessa *Carl Barksin kootut 13* (2007).

voimakkuus katoaa, koska mikään muutos ei enää kohdistu niihin. Näin ollen esimerkiksi luotien lähtönopeudella ei ole enää merkitystä, joten niillä ei ole mitään vaikutusta Karhukoplaan.

Kun Karhukopla käyttää näitä kahta sädettä hyväkseen Roopen rahasäiliön ryöstöryityksessä, syntyy kirjaimellinen rahavirta: neutrakitkasäteellä ammutuista kolikoista ja seteleistä tulee liukkaita, eikä mikään pidättele niitä. Rahasäiliön hajotessa Roopen omaisuus valuu alas kukkulalta suoraan Ankkalinnan kaduille ja kohti satamaa (Rosa 2000, 111–113):



(Rosa 2000, 112.) © Disney

Sädeaseet ovat siis atomihaihduttimen kaltaisia pseudotieteellisiä laitteita: ne muuttavat hetkellisesti fysikaalisia lakeja. Kuten ”Kutistuvan kitupiikin” tapauksessa, kyse on säteestä, joka vaikuttaa vain osumaansa kohteeseen. Vaikka sädeaseiden vaikutus ei suoranaisesti koske Ankkalinnaa, Roopen rahasäiliöstä valuva rahavirta kuitenkin vaikuttaa koko kaupunkiin ja näin ankkalinnalaiset joutuvat jälleen tahtomattaan osallisiksi fantastisiin tapahtumiin.

## 5. PÄÄTÄNTÖ

Fantasiakirjallisuus on genren synnystä asti vaatinut sisäistä koherenssia ja logiikkaa toimiakseen ja tuntuakseen lukijoiden silmissä uskottavalta. Vaikka saduissa kaikki olisikin mahdollista, fantasian sekundaarisessa maailmassa ihmeelliset tapahtumat vaativat syyn ja perusteen, miksi ja miten ne toimivat. Jos lukija ei pidä sekundaarista maailmaa uskottavana, sen ”lumous” haihtuu. Sisäisen logiikan lisäksi esimerkiksi Tolkien toi teoksiinsa uskottavuutta, Barthesin termiä käyttäen tietynlaista ”toden tuntua”, lisäämällä sinne jopa turhilta vaikuttavia pieniä yksityiskohtia. Nämä yksityiskohtat olivat juonen kannalta hyödyttömiä, mutta ne tekivät kyseisen maailman todellisuutta aidoksi ja samalla tekivät

Keski-Maasta realistisemmän paikan. Huolimatta siitä, että fantasian genre on hyvinkin kanoninen ja se että käyttää hyväkseen jo olemassa olevia piirteitä aiemmista teoksista, fantasiaa ja fantastisia elementtejä voi löytää myös odottamattomista paikoista.

Don Rosan *Aku Ankka* – sarjakuvat ovat muutakin kuin Disney-tarinoille tyypillistä humoristista seikkailua: niiden juonenkehittely on tarkkaa, faktat varmistettu useista lähteistä ja anka-hahmot huomattavan moniulotteisia. Mutta ennen kaikkea niissä esiintyy *Aku Ankkaan* harvoin yhdistetty fantasian elementti. Don Rosan sarjakuvissa *Aku*, *Roope* ja *ankanpojat* seikkailevat erilaisissa sekundaarisissa maailmoissa, joissa he kohtaavat kadonneita kansoja, dinosauruksia, menneisyyden henkilöitä ja myyttisiä olentoja. He liikkuvat primaari- ja sekundaarimaailmojen välillä lähetteinä, henkilöinä, joilla on kyky avata portteja fantasiamaailmoihin.

Rosa tekee hyvin tarkkaa tutkimustyötä aihepiiristään – erityisesti, jos kyse on olemassa olevasta paikasta, myyttistä tai henkilöstä. Ottamalla piirteitä näistä seikoista hän lisää sarjakuviinsa Barthesin mainitsemaa toden tuntua: ”Sammon salaisuudessa” esiintyvät pastissiruudut Akseli Gallen-Kallelan kuuluisista maalauksista yhdistävät Disney-sarjakuvan Suomen kansalliseepokseen, tuovat siihen myyttisen vivahteen, tuttuuden elementin ja toden tunnun – kuin *ankat* olisivat olleet eepoksen todellisia henkilöitä. Liittämällä myyttiset tarinat *Aku Ankka* – sarjakuvaan ja jopa yliluonnollisiin tapahtumiin Rosa tuo tarinoihinsa erityisen **fantasian tunnun**, joka määrittelee hänen kertomuksensa osaksi fantasiakirjallisuuden genreä.

On hämmentävää huomata, miten hyvin Rosan sarjakuvien aihepiirit sopivat Maria Nikolajevan *The Magic Code* – teoksen kuvaamiin käsitteisiin ja sen esittämiin erilaisiin fantasiamaailmoihin. Vaikka Nikolajevan teos keskittyykin lastenfantasiaan, se on pätevä yleiskatsaus koko fantasiakirjallisuuden genreen ja kuin tarkoitettu Rosan Disney-sarjakuvien fantastisten elementtien avaamiseen. Se esittelee erityyppiset sekundaariset maailmat ja kuvaa niille ominaisia piirteitä ja keinoja astua maailman sisään. Tolkienin luomiin primaari- ja sekundaarimaailman käsitteisiin teoriansa perustava teos laajentaa käsitteiden merkitystä, mutta se ei silti riitä todella määrittelemään Ankkalinnan olemusta.

Ankkalinna on muutakin kuin fiktiivinen kaupunki. Se on paikka kahden ulottuvuuden välissä, eräänlainen portti, joka yhdistää toisiinsa primaarimaailman ja sekundaarimaailman. Ankkalinna on välitila, maailmankartalle sijoitettu, mutta fiktiivinen paikka, jossa raja

fantasian puolelle on ohentunut. Sen asukkaat pääsevät helpommin osallisiksi fantastisista ja yliluonnollisista tapahtumista kuin primaarimaailmassa asuvat ihmiset. Ankkalinnan sisäisiin tapahtumiin muutoksia tuovat keksijä Pelle Peloton ja noita Milla Magia, jotka kahtena vastakkaisena voimana vievät Ankkalinnan asukkaat joko lähelle science fictioniin viittaavia keksintöjä tai silkkää fantastista magiaa, joka sekini voi kumota fysikaalisia lakeja.

Roope Anka loi Ankkalinnan. Roope teki siitä sellaisen, jona me lukijat sen tunnemme. Ilman Roopea Ankkalinna olisi pieni kylä Calisotan rannikolla. Skotlannissa syntynyt pohatta koki jo nuoruudessaan suvun vanhassa linnassa yliluonnollisia asioita: kummittelevia esi-isiä ja eräänlaisen rajatilakokemuksen, jossa hän kävi lähellä kuolemaa, mutta palasi takaisin, koska hänen aikansa ei ollut vielä. Nämä kokemukset tekivät Roopesta lähetin, ne mahdollistivat kyvyn liikkua fantasiamaailmoihin ja takaisin, taipumuksen päästä osallisiksi yliluonnollisia tapahtumia. Roope Anka on yhtä kuin Ankkalinna. Ellei Roopea olisi, ei olisi Ankkalinnaakaan. Roope pitää yllä Ankkalinnan asemaa kahden maailman välisenä porttina ja toimiessaan lähettinä eri maailmojen välillä pönkittää Ankkalinnan statusta.

Aku Anka – ja Disney-sarjakuvista puhuttaessa täytyy myös mainita huumorin ja komiikan aspekti. Koko Disney-imperiumi perustuu viihdyttämiseen, mikä näkyy sarjakuvien koomisissa tilanteissa ja huvittavissa hahmoissa. Puhuttaessa tutkimukseni kohteina olevista fantasiasta ja fantasianomaisuudesta Rosan sarjakuvissa huumori on kuitenkin sivuseikka. Hahmot ovat edelleen koomisia, mutta kuten olen esittänyt, ne nousevat stereotyyppisten karikatyyrien ohi. Rosan sarjakuvia voi lukea muutenkin kuin viihteenä. Ne näyttävät, miten Aku Anka – taiteilija voi tuntea kulttuuria, myyttejä ja kirjallisuutta ja yhdistää sitä aliarvostettuun marginaalitaiteeseen. Liittämällä sarjakuvansa intertekstuaalisin viittauksin olemassa olevaan perinteeseen Don Rosa nostaa teoksensa osaksi korkeakulttuuria ja kunnioittaa Carl Barksin aloittamaa ankkujen kaanonin.

Vaikka pyrinkin työssäni esittelemään Rosan sarjakuvien monipuolisen ilmaisun ja hänen luomansa fantasiamaailmat, paljon jäi vielä käsittelemättä. Supersankareita parodioivassa ”Sankari ylitse muiden” – sarjakuvassa Aku saa yliluonnollisia voimia oudosta juomasta, jonka tuntemattomat keksijät ovat valmistaneet. Onko Hannu Hanhen onni jotain oikeasti yliluonnollista ja miten se on saanut alkunsa? Entä Roopen nuoruudessa kohtaama zombi ja haitilaisten harjoittama voodoo? Ja mitä ovat Ankkalinnan rakennusten seinillä olevat taulut ja piirrookset, joissa esiintyvät hahmot reagoivat ilmeillään tarinan tapahtumiin? Myös useita



myyttejä jäi tutkimukseni ulkopuolelle lähinnä tilanpuutteen vuoksi. Jatkotutkimuksessa pyrin tuomaan esille kaikki nämä elementit ja syventämään niitä entisestään.

Pro gradu – työni on laaja kuvaus Don Rosan Disney-sarjakuvissa esiintyvistä erilaisista sekundaarimaailmoista, Ankkalinnan asemasta ja muista fantastisista elementeistä. Se paneutui myös Ankkalinnan kehitykseen sekä hahmojen persooniin ja niiden merkitykseen tarinoiden fantasian kannalta. Rosan erityisen tarkka tyyli käsikirjoittaa tarinansa nostaa hänet muiden tämän hetkisten Disney-piirtäjien ja – käsikirjoittajien ohi: sarjakuvien sisäinen loogisuus, pienet, toden ja fantasian tuntua lisäävät yksityiskohdat, ja ankkujen moniulotteisuus tekevät hänen töistään monipuolisen ja rikkaan tutkimuskohteen.

## 6. LÄHTEET

### 6.1. Primaarilähteet:

**Rosa, Don 1994:** ”Olla kuin ei olisikaan.” *Tarina Aku Ankka* – lehdessä nro 23/94.

**Rosa, Don 1999a:** ”Pako kielletystä laaksosta.” *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 44–45/99. Numero 44/99.

**Rosa, Don 1999b:** ”Pako Kielletystä laaksosta.” *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 44–45/99. Numero 45/99.

**Rosa, Don 2000:** *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita*. Norprint Artes Gráficas S.A., Portugali.

(”Sammon salaisuus”, ”Rahavirta”, ”Nokkadamuksen kirous”.)

**Rosa, Don 2001:** *Temppeliherrojen kätkeyty kruunu ja muita Don Rosan parhaita*. WS Bookwell Oy, Porvoo.

(”Temppeliherrojen kätkeyty kruunu”, ”Andien kutsu”, ”Hopealautasella”, ”Kroisoksen aarre”)

**Rosa, Don 2002:** ”Unohda koko juttu!” *Tarina Aku Ankka* – lehdessä 11/02.

**Rosa, Don 2003:** *Kymmenen avataran aarre ja muita Don Rosan parhaita*. Gummerus kirjapaino Oy, Jyväskylä.

(”Matka maan keskipisteeseen”, ”Kutistuva kitupiikki”, ”Ankka kuningas Arthurin hovissa”, ”Paino-ongelmia”)

**Rosa, Don 2004a:** *Kadonneen kirjaston vartijat ja muita Don Rosan parhaita*. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu.

(”Kadonneen kirjaston vartijat”, ”Windigojen mailla”, ”Nokanneulan tapaus”, ”Sankari ylitse muiden”, ”Pysähtyneisyyden aika”, ”Takaisin Xanaduun”.)

**Rosa, Don 2004b:** ”Kirje kotoa”. *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 9-11/04. Numero 9/04.

**Rosa, Don 2004c:** ”Kirje kotoa”. *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 9-11/04. Numero 10/04.

**Rosa, Don 2004d:** ”Kirje kotoa”. *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 9-11/04. Numero 11/04.

**Rosa, Don 2004e:** ”Musta ritari slurppaa jälleen.” *Tarina Aku Ankka* – lehdissä 39–40/04.

**Rosa, Don 2006a:** *Musta ritari ja muita Don Rosan parhaita*. Karisto Oy Kirjapaino, Hämeenlinna.

(”Musta ritari”, ”Kaikkein mieluisin lahja”, ”Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys”, ”Eldoradon viimeinen valtias”)

**Rosa, Don 2006b:** *Roope Ankan elämä ja teot*. Mohn media Mohndruck, Saksa.

( ”Klaaninsa viimeinen” ”Ankkapurhan uusi valtias”, ”Uniajan urho”, ”Ankkapalatsin erakko”.)

**Rosa, Don 2007:** *Roope Ankan elämä ja teot 2. Kaikki lisäseikkailut*. WS Bookwell Oy, Porvoo.

(”Ensiantin tarina”, ”Unelmoiden läpi elämän”)

## 6.2. Sekundaarilähteet:

**Barthes, Roland 1993:** *Tekijän kuolema, tekstin syntymä*. Vastapaino, Tampere.

**Biedermann, Hans 2003:** *Suuri symbolikirja*. Toim. Pentti Lempiäinen. WSOY, Juva.

**Hiltunen, Petri 2005:** ”Viattomien viettelijät: fantasia sarjakuvissa.” Artikkeliteoksessa *Totutun tuolla puolen*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

**Hunt, Peter 2001:** *Alternative worlds in fantasy fiction*. Creative Print and Design, Ebbow Vale, London.

**Lönnrot, Elias 2002:** *Kalevala*. Kustannusosakeyhtiö Like. Nørhaven Paperback a/s Viborg, Tanska.

**McCloud, Scott 1993:** *Sarjakuva – näkymätön taide*. Painatuskeskus Oy. Harpercollins Publishers Inc & Kitchen sink press.

**Nikolajeva, Maria 1998:** *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Graphic Systems, Göteborg.

**O’Keefe, Deborah 2003:** *Readers in Wonderland. The Liberating Worlds of Fantasy Fiction*. The Continuum International publishing Group New York/London.

**Saariluoma, Liisa 2000:** ”Johdanto: myytit klassisessa ja modernissa kirjallisuudessa.” Artikkeliteoksessa *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus. Myytit modernissa kirjallisuudessa*. Toim. Liisa Saariluoma. SKS, Helsinki.

**Sinisalo, Johanna 2004:** ”Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä. Näkemyksiä fantasiasta lajityyppinä.” Artikkeliteoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

**Sisättö, Vesa 2006:** ”Mitä on spekulatiivinen fiktio?” Artikkeliteoksessa *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiivisen fiktion kirjoittamiseen*. Toim. Anne Leinonen. Suomen Tieteiskirjoittajat ry. & Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.

**Todorov, Tzvetan 1993:** *Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell Paperpacks. Ithaca, New York.

**Tolkien, J. R. R. 2002:** ”Saduista.” Essee teoksessa *Puu ja lehti*. WS Bookwell Oy, Juva.

**Vashbinder, Samuel H. 1982:** ”Aspects of Fantasy in Literary Myths about Lost Civilizations.” Artikkeliteoksessa *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Toim. Roger C. Schlobin. University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana.

**Wienker-Piepho, Sabine 2004:** ”Kansantarinat ja folklore fantasian maaperänä.” Artikkeliteoksessa *Fantasian monet maailmat*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

**Ylimartimo, Sisko 2005:** ”Salikonin ruusut- satufantasia ja kuvan keinot.” Artikkeliteoksessa *Totutun tuolla puolen. Fantasian rooleista taiteissa ja kommunikaatiossa*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki.

**Zahorski, Kenneth J. & Boyer, Robert. H 1982:** ”The Secondary Worlds of High Fantasy.” Artikkeliteoksessa *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Toim. Roger C. Schlobin. University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana.

### 6.3. Internet-lähteet:

**Berg, Liisa 2007:** ”Shangri-La”. Artikkeliteoksessa <http://www.kaiku.com/shangrila.html>. Viitattu 14.8.2008.

**Crisp, Tony:** ”Australian Aborigine dream beliefs”. Artikkeliteoksessa <http://www.dreamhawk.com/oz.htm>. Ei tunnettua vuosilukua. Viitattu 20.10.2008.

”Croesus of Lydia. 10 Points to Know About Croesus” 2008. Artikkeliteoksessa About.com: Ancient / Classical History. A part of the New York Times Company. <http://ancienthistory.about.com/od/croesus/a/croesus.htm>. Viitattu 13.10.2008.



**Disney's HooZoo List:** artikkeli "Huey, Dewey & Louie, 'The Nephews'" sivustolla <http://users.cwnet.com/xephyr/rich/dzone/hoozoo/hdnl.html>. Viitattu 1.8.2008.

**Förlag, Maicar & Parada, Carlos 1997:** "Midas". Artikkelele sivustolla Greek Mythology Link. <http://homepage.mac.com/cparada/GML/Midas.html> . Viitattu 15.10.2008.

**Grøsfjeld jr, Sigvald a:** "The Lives and Times in Duckburg – the history of Duckburg based on the stories by Carl Barks and Don Rosa." Artikkelele sivustolla <http://duckman.pettho.com/history/history.html> . Viitattu 27.2.2008

**Grøsfjeld jr, Sigvald b:** "Huey, Dewey and Louie Duck". Artikkelele sivustolla Who is who in Duckburg. A guide to the most frequently used characters in Barks' and Rosa's works. <http://duckman.pettho.com/characters/hdl.html> Viitattu 1.8.2008

**Grøsfjeld jr, Sigvald c:** "Panchito Pistoles". Artikkelele sivustolla Who is who in Duckburg. A guide to the most frequently used characters in Barks' and Rosa's works. <http://duckman.pettho.com/characters/panchito.html>. Viitattu 27.2.2008.

"King Arthur Fact, Semi-legend or Myth? Chapter one. The Hard Evidence. " artikkeli sivustolla [http://www.mystical-www.co.uk/king\\_arthur/1.html](http://www.mystical-www.co.uk/king_arthur/1.html) . Viitattu 22.8.2008.

"King Arthur Fact, Semi-legend or Myth? Chapter Five. French Arthur." artikkeli sivustolla [http://www.mystical-www.co.uk/king\\_arthur/5.html](http://www.mystical-www.co.uk/king_arthur/5.html) . Viitattu 22.8.2008.

**McCullough V, Joseph A.:** "The Demarcation of Sword and Sorcery." Artikkelele sivustolla Black Gate, Adventures in Fantasy Literature. <http://www.blackgate.com/articles/S&S.htm> . Viitattu 25.2.2008.

"Michel de Nostredame. The Prophet" 1997–2008. Artikkelele sivustolla SpringWolf's Spiritual Education Network: The Pagan's Path. <http://www.paganspath.com/meta/nostrdm2.htm> . Viitattu 22.10.2008.

**Salminen, Arttu:** "Pitkä esittely". Ankkamestari. Don Rosan fanisivusto. [http://www.perunamaa.net/donrosa/esittelyt\\_pitka.shtml](http://www.perunamaa.net/donrosa/esittelyt_pitka.shtml) . Viitattu 16.1.2008.

"Shangri-La" 2005. Artikkelele sivustolla In Search of Myths and Heroes. [http://www.pbs.org/mythsandheroes/myths\\_four\\_shangrila.html](http://www.pbs.org/mythsandheroes/myths_four_shangrila.html) . © Educational Broadcasting Corporation. Viitattu 19.8.2008.

**Tairona Heritage Trust:** “The Legend of 'El Dorado'”. Artikkelel sivustolla Tairona Heritage Trust, <http://www.ereimte.demon.co.uk/Tairona/1pages/seca/a6eldor.html> . Viitattu 7.10.2008.

**Taylor, Troy 2002:** “The Wendigo of the North Woods of Minnesota”. Artikkelel sivustolla Ghosts of the Prairie. <http://www.prairieghosts.com/wendigo.html> . Viitattu 4.8.2008.

“The Dreamtime”. Artikkelel sivustolla AusEmade: The Dreamtime and the Dreaming – Aboriginal Tourism – Indigenous Australia. <http://www.ausemade.com.au/aboriginal/resources/dreamtime/index.htm> . Viitattu 21.10.2008.

**Wallace, Irving & Wallechinsky, David 1975-1981:** “Richest people in history. Croesus King of Lydia.” Artikkelel sivustolla Richest and Wealthiest people in History. <http://www.trivia-library.com/b/richest-people-in-history-croesus-king-of-lydia.htm> . Viitattu 13.10.2008.