

Lordi Vetinari valtakuntansa kuvana
Valta, hallitsijuus ja fantasiamaailma Terry Pratchettin *Discworld*-sarjassa

Jesse Saarinen
Kirjallisuuden maisteritutkielma
Musiikin, taiteen ja kulttuurin
tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto kevät 2018

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Jesse Joonas Saarinen	
Työn nimi – Title Lordi Vetinari valtakuntansa kuvana. Valta, hallitsijuus ja fantasiamaailma Terry Pratchettin <i>Discworld</i> -sarjassa	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2018	Sivumäärä – Number of pages 65
Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielma käsittelee huumoripitoisesta fantasiasta tunnetun englantilaisen Terry Pratchettin <i>Discworld</i>-sarjan (suom. Kiekkomaailma) henkilöahmoa lordi Havelock Vetinaria. Valittu tutkimuskysymys käsittelee Vetinarin suhdetta valtaan, hallitsijuuteen ja fantasiamaailmaan sekä selvittää, kuinka ne ilmenevät sarjan eri piirteissä. Tutkimuskysymys pyrkii täyttämään aiemmassa tutkimuksessa vallinnutta aukkoa. Tämän takia tutkielmassa on käytössä laaja teoriajoukko, jonka avulla kysymystä tutkitaan eri näkökulmista. Valitut teoriat käsittelevät fantasiaa satiirin välineenä, fantasiamaailman ja sen henkilöahmojen suhteita, huumoria, tarinoiden merkitystä ja interfiguraalisuutta. Tutkielmassa käytetty menetelmä on Vetinariin, valtaan ja hallitsijuuteen keskittyvä lähiluku. Valittu aineisto koostuu <i>Discworld</i>-sarjan teoksista, jossa edellä mainitut teemat ovat eniten läsnä.</p> <p>Tutkielma osoittaa, että Vetinarin ja Kiekkomaailmaan välillä on Stefan Ekmanin teorian mukainen erityissuhde, joka määrittää Vetinaria hallitsijana. Vetinari kuitenkin täydentää fantasiamaailmaa eikä toisinpäin. Hän on vallanpitäjä, joka mahdollistaa päähenkilöiden ja kaupunkinsa toiminnan jättämällä valtansa käyttämättä. Vetinari on interfiguraalinen viittaus Medici-sukuun ja Niccolò Machiavellin <i>Ruhtinaaseen</i>, ja hänellä on viittauksien mukainen diktaattorin maine. Vetinari on satiirinen hahmo, jonka julma maine on perätön. Vetinarin avulla huomio kiinnittyy yhteiskunnan valtarakenteisiin ja yksilöiden vallankäyttöön sekä molempien oikeutukseen liittyviin kysymyksiin.</p>	
Asiasanat – Keywords Terry Pratchett, Discworld, Kiekkomaailma, Vetinari, valta, hallitsijuus, fantasiamaailma, huumori, tarina, interfiguraalisuus, satiiri	
Säilytyspaikka – Depository JYX-julkaisuarkisto	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1.Johdanto	4
2.Aineiston ja teorian esittely	9
2.1 Aineiston esittely	9
2.2 Fantasia satiiri	11
2.3 Fantasiamaailmat ja niiden hallitsijat	14
2.4 Intertekstuaalisuus ja interfiguraalisuus	15
2.5 Psykologiset huumoriteoriat	16
2.6 Muita termejä ja nimiä lyhyesti	17
3. Hallitsija valtakuntansa kuvana	18
3.1 Vetinarin suhde valtaan ja hallitsijuuteen	18
3.2 Vetinari poikkeuksellisena hallitsijana	21
3.3 Kuninkuus Kiekkomaailmassa	23
4. Vetinari ja satiiri	28
4.1 Vetinari kritiikin välineenä	28
4.2 Tarinat hallitsemisen välineenä	31
4.3 Valta-asetelma huumorissa	35
5. Vetinarin interfiguraalisuus	43
5.1 Havelock Vetinari -nimen alkuperä	43
5.2 Vetinari machiavellimaisena hahmona	48
5.3 Cosmo Lavish Vetinarin vastakuvana	51
6. Päätäntä	54
6.1 Tulokset	55
6.2 Pohdintaa	57
Kirjallisuus	60

1. Johdanto

It was much better to imagine men in some smoky room somewhere made mad and cynical by privilege and power, plotting over the brandy. You had to cling to this sort of image, because if you didn't then you might have to face the fact that bad things happened because ordinary people, the kind who brushed the dog and told their children bedtime stories, were capable of then going out and doing horrible things to other ordinary people. (Pratchett 1998, 199.)

Huumorikirjailijaksi Terry Pratchettilla on paljon painavaa sanottavaa. Yllä olevassa katkelmassa ei ole mitään hauskaa. Katkelma voisi myös kuvata tosimaailmaa, mikä on harvinaista fantasiagenren unelmanomaisille maisemille. Fantasiagenressä hallitsija on yleensä joko itse päähenkilö tai aikaansaamaton hahmo, jonka sijaan todellista valtaa tapahtumien kulkuun käyttävät päähenkilö ja päähenkilön vastustaja, joiden ympärillä juoni pyörii. Pratchettin ylistetyssä *Discworld*-sarjassa (1983–2015) asiat ovat toisin. Vaikka kyseessä on fantasiasarja, sen yhteiskuntasatiirisen otteen ansioista sankarit eivät nouse valtaan ja ratko ongelmia yhdellä miekan iskulla. Mahdollinen piilee syvemmällä ihmisten mielissä. Sen sijaan sarjassa on monia todellisuudesta tuttuja yhteiskunnallisia ongelmia, joita ratkotaan tai aiheutetaan vallan avulla. Siksi on harmillista, että sarjan monien tutkittujen hahmojen joukossa ei ole sen huomattavin vallanpitäjä.

Korjatakseni edellä kuvaamaani tilannetta käsittelen tutkielmassani Pratchettin *Discworld*-sarjan (suom. *Kiekkomaailma*) henkilöahmoa lordi Havelock Vetinaria. Henkilöhahmolla tarkoitan fiktiivistä hahmoa, jonka ulkomuotoa, ajatuksia ja toimintaa kuvataan (Tieteen termipankki: *henkilöhahmo*). Viittaan tässä tutkielmassa sarjaan sen englanninkielisellä nimellä erotuksena sarjan samannimisestä fantasiamaailmasta, joka on suomennettuna Kiekkomaailma. Muuten käytän alkukielisiä nimiä sitaatteja. Pratchettin teksti nojaa sanaleikkeihin, kielikuviin ja intertekstuaalisiin viittauksiin enkä halua menettää tekstin alkuperäisiä merkityksiä.

Vetinari on Ankh-Morporkin, kosmopoliittisen ja kaoottisen kaupungin ja sarjan tärkeimmän miljööön, patriisi eli itsevaltainen diktaattori. Hän erottuu tavallisesta diktaattorista kaupunkiaan kohtaan osoittamansa pohjimmaisesta hyväntahtoisuudesta ja toisaalta passiivisen vallankäytön ansioista. AnkhMorporkin kansalaiset pelkäävät Vetinarin ironisia kommentteja ja julmaa mainetta, vaikka Vetinari ei huhuista huolimatta kiduta tai tapa ketään koko sarjan aikana. Vetinarin ulkonäkö on maineensa veroinen:

The current Patrician, head of the extremely rich and powerful Vetinari family, was thin, tall and apparently as cold-blooded as a dead penguin. Just by looking at him you could tell he was the sort of man you'd expect to keep a white cat, and caress it idly while sentencing people to death in a

piranha tank; and you'd hazard for good measure that he probably collected rare thin porcelain, turning it over and over in his blue-white fingers while distant screams echoed from the depths of the dungeons. You wouldn't put it past him to use the word 'exquisite' and have thin lips. He looked the kind of person who, when they blink, you mark it off on the calendar. (Pratchett 1989a, 96.)

Vetinari on selittämättömästi perillä kaikista valtakuntansa asioista, mitä hän hyödyntää jättämällä valtansa käyttämättä ja siten säilyttämällä kaupungin vakauden. Hän on sarjassa lattea sivuhenkilö, joka esiintyy suuressa osaa sen teoksia. Ensivaikutelmalta Vetinari vaikuttaa stereotyyppiseltä juonittelevalta diktaattorilta, mutta *Discworld*-sarjalle tyypillisesti vaikutelma on peittävä. Hän ei ole juuri koskaan fokalisoija, minkä takia Vetinarin ajatuksista ja motiiveista saadaan vain vähän tietoa. Useissa sarjan teoksissa on myös kehyskertomuksena pyrkimys muuttaa Ankh-Morporkin tai Kiekkomaailman valtarakennetta ja yhteiskunnallisia oloja, mikä kulminoituu yrityksinä syrjäyttää Vetinari. Pratchettin päähenkilöt tempautuvat mukaan tapahtumiin, mutta Vetinari itse toimii vain välillisesti tai ei ollenkaan. Hänellä on suuri merkitys agenttina vallanpitäjän roolissa ja maailman toiminnan kannalta.

Tutkimukset eivät ole aiemmin keskittyneet suoranaisesti Vetinariin, vaikka hänen viitataan useissa eriaiheisissa artikkeleissa. Toivon, että tutkielmani pystyy täyttämään tätä aukkoa. Pratchettin tuotantoa on tutkittu paljon eri näkökulmista, ja häneen on erityisesti keskittynyt Andrew Butler, joka on julkaissut yleisteoksen *Terry Pratchett* (2001). Kiekkomaailmaa käsittelevä hyödyllinen yleisteos, jonka tekemiseen Pratchett itse on osallistunut, on *The Science of Discworld* (Pratchett, Steward & Cohen 2002). Pratchettin *Discworld*-sarjasta on julkaistu kaksi erinomaista ja eri näkökulmia kattavaa kriittistä artikkelikokoelmaa, joista toista Butler on ollut toimittamassa, *Terry Pratchett: Guilty of Literature* (Butler, James & Mendlesohn [toim.] 2004) ja *Discworld and Disciplines: Critical Approaches to the Terry Pratchett Works* (Alton & Spruiell 2014).

Sarjan huumoria on tutkittu laajasti. Butlerin artikkeli ”Theories of Humour” (2004) on hyvä yleiskatsaus, jossa hän selvittää Pratchettin huumoria yleisimpien huumoriteoreetikkojen näkemysten avulla. Raisa Aromaa (2011) on tutkinut Pratchettin huumorin psykologisia ja kielellisiä rakenteita laajemmin seminaarityössään *Humour in Terry Pratchett's Discworld Series - Application of Psychological and Linguistic Theories of Humour*. Gideon Haberkorn on kirjoittanut artikkelin ”Debuggin the Mind: The Rhetoric of Humour and Poetics of Fantasy” (2014), jossa hän käsittelee fantasian ja huumorin suhdetta. Veera Pullinen on tutkinut intertekstuaalisuutta huumorin lähteenä inkongruenssiteorian näkökulmasta seminaarityössään *Intertextuality as a source of humor in Terry Pratchett's novels* (2016). *Discworld*-sarjan huumoria parodian tai satiirin näkökulmasta ovat tutkineet Caroline Duvezin-Caubet artikkelissaan ”Elephants and Light Fantasy: Humour in Terry

Pratchett's Discworld series" (2016), Terhi Pienimaa seminaarityössään *Nimet genreparodian välineenä Terry Pratchettin Kiekkomaailma-sarjassa* (2013), Amanda Cockrell artikkelissaan "Where the falling angel meets the rising ape: Terry Pratchett's Discworld" (2006) ja Daniel Lüthi artikkelissaan "Toying with fantasy: The postmodern playground of terry Pratchett's discworld novels" (2014). Lüthin artikkelissa hahmojen kehitys ja narratiivinen imperatiivi yhdistyvät huumorin kanssa.

Edward James on tutkinut kirjallisuusotantani keskiössä olevaa hahmojoukkoa, Ankh-Morporkin kaupungin Vartiostoa, artikkelissaan "The City Watch" (2004). Gideon Haberkorn analysoi omassa artikkelissaan "Cultural Palimpsests: Terry Pratchett's New Fantasy Heroes" (2007) sarjan sankarikuvaa ja sankarien valtaa toimijoina. Haberkornin artikkelit myös sivuavat Vetinaria omista näkökulmistaan. "Debuggin the Mind" -artikkelissa hän käyttää katkelmaa Vetinarista esimerkkinä, kuinka huumorin avulla lukija voi verraten miellyttävästi tarkastella mahdollisia virheitä omassa ajatuskuvioissaan (Haberkorn 2014, 171). "New Fantasy Heroes" -artikkelissa Vetinari esiintyy sarjan sankareista poikkeavana realistina, joka kuitenkin jakaa sankareiden uskon sivilisaatioon (Haberkorn 2007, 334). Sarjasta on tehty paljon hahmotutkimusta ja sen tärkeimmistä hahmoista, kuten Kuolemasta, Velhoista ja Noidista, jotka jäävät tutkielmani aiheen ulkopuolelle, on julkaistu runsaasti materiaalia.

Matthew Hills on tutkinut narratiivisia tiloja ja Kiekkomaailman omintakeista maantiedettä artikkelissaan "Mapping Narrative Spaces" (2004). Kiekkomaailman sääntöjä tarinan näkökulmasta Tolkienin tuotantoon verraten on tutkinut Margarida McMurry artikkelissaan "Story Matters, Story and its Concept in Tolkien and Pratchett" (2012). Stefan Ekman on tutkinut fantasiamaailmoja ja hallitsijuutta yleisesti teoksessaan *Here be dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings* (2013), joka käsittelee myös Kiekkomaailmaa. Sarjan politiikasta ja siten vallasta artikkelin "Civil disobedience or war, terrorism and unrest in Terry Pratchett's Discworld" (2012) on julkaissut Eve Smith.

Tutkimusaiheeni on tarpeellinen, koska Terry Pratchett on yksi luetuimmista ja myydyimmistä kirjailijoista 2000-luvulla (Butler 2001, 7). Hänen tuotantonsa käsittelee monia yhteiskunnallisesti ajankohtaisia aiheita, kuten valtaa, rasismia ja uskontoa, joten sarjan tutkiminen auttaa ymmärtämään populaarikulttuurin suhtautumista näihin ilmiöihin ja tarjoaa yhden kirjallisesti nerokkaan näkökulman niihin. Pratchettin kirjat ovat oppikirjaesimerkki siitä, kuinka viihteenhaluinen yleisö saadaan käsittelemään merkittäviä ongelmia ja näin aktivoitumaan ainakin ajatuksen tasolla yhteiskunnallisten asioiden käsittelyyn. Lordi Vetinarin tutkiminen on olennaista, koska hän liittyy

kahteen Pratchettin tärkeimmistä teemoista: valtaan ja yksilön vastuuseen, jotka ovat aina relevantteja aiheita demokraattisissa valtioissa.

Henkilökohtaisesti *Discworld*-sarja on minulle tärkeä, koska olen Pratchettin kirjoitustyylin ihailija ja aina kiinnostunut tiedonvälittämisestä taiteen ja etenkin fiktiivisen kirjallisuuden keinoin. Koen Pratchettin kyvyn saada lukija ajattelemaan itsestäänselvää ja arkista uudesta näkökulmasta arvokkaaksi. Mielestäni hyvällä huumorilla on mahdollista tuoda esille näkökulmia, jotka virallisissa ja asiallisissa teksteissä jäävät huomiotta. Hyvässä huumorissa piilee totuuden siemen, joka yllättävyydellään sekä naurattaa että saa miettimään.

Tutkin, mitä erilaisia merkityksiä sarjan keskiöstä sivussa olevalla ja silti säännöllisesti esiintyvällä henkilöahmolla on. Sarjassa on useita hahmoja, joilla on samankaltainen asema sivuhenkilöinä, mutta koin Vetinarin näistä hahmoista elinvoimaisimmaksi ja parhaimmaksi tutkimuskohteeksi. Tutkimuskysymykseni ovat: mikä on Vetinarin suhde valtaan, hallitsijuuteen ja Kiekkomaailmaan sekä kuinka ne ilmenevät *Discworld*-sarjan teosten eri piirteissä? Vetinari on hahmo, jonka ajatukset, motiivit ja teot suuressa osin salataan lukijalta. Siksi joudun lähestymään hahmoa epäsuorasti analysoimalla teosten juonia, Kiekkomaailman sääntöjä kuten tarinoiden voimaa, maailman satiirista luonnetta, huumoria ja intertekstuaalisuutta.

Discworld-sarjan teokset eivät muodosta yhtenäistä jatkuvaa kertomusta, vaikka sarja sisältää toistuvia elementtejä, hahmoja ja teemoja. Sarjan laajuuden vuoksi en voi tutkia kaikkia sen teoksia tämän tutkielman puitteissa. Aiheen rajaamiseksi olen valinnut teoskokonaisuuden, jossa lordi Vetinari eniten esiintyy. Kokonaisuus alkaa sarjan yhteiskunnalliseen eriarvoisuuteen keskittyvällä haaralla, joka tunnetaan epävirallisesti Vartiosto-osana. Lisäksi otan luentaan teokset, joissa sarjan hahmot Moist von Lipwig tai William de Worde ovat päähenkilöinä. Ne jatkavat Vartiosto-osan tapaa käsitellä yhteiskunnallisia teemoja ja kietoutuvat osan tapahtumiin, vaikka kaikki sarjan teokset ovat luettavissa itsenäisinä romaaneina. Valitsemani kokonaisuus käsittelee valtaa ja muita yhteiskunnallisia, eli tutkielmani ja Vetinarin kannalta relevantteja, aiheita. Muissa teoksissa Vetinari on lähinnä sivumaininta. Otanta on luettavissa helposti itsenäisenä kokonaisuutena eikä vaadi ymmärrystä muista sarjan romaaneista ja on siten luonnollinen rajaus.

Ainoat osan ulkopuoliset teokset, jotka sisällytän analyysiini, ovat faabeli *The Last Hero* (2001) ja romaani *Sourcery* (1989a). *The Last Hero* on tärkeä, koska siinä monet sarjan eri tarinalinjat kohtaavat. Se myös sisältää yhden Vetinarin puheenvuoron, jonka sivuuttaminen ei tule kysymykseen häntä käsittelevässä tutkielmassa. *Sourcery*-teoksesta löytyy varhaisin kattava kuvaus Vetinarin ulkonäöstä, mutta teos ei muuten liity tutkielmani aiheeseen. Otantaani kuuluvat seuraavat teokset ja

viitataan niihin tästä eteenpäin painovuoden vieressä olevilla lyhenteillä: *Guards! Guards!* (1989, GG), *Sourcery* (1989, SOU), *Feet of Clay* (1996, FOC), *Jingo* (1997, JIN), *The Fifth Elephant* (1999, THE), *The Truth* (2000, TT), *The Last Hero* (2001, TLH), *Night Watch* (2002, NW), *Going Postal* (2004, GP), *Thud!* (2005, THU), *Making Money* (2007, MM), *Snuff* (2011, SNU), *Men at Arms* (2013, MAA) ja *Raising Steam* (2013, RS). Viitataan pääasiassa näiden teosten juoneen yleisellä tasolla ja kohtiin, joissa Vetinari esiintyy.

Keskityn tutkielmassani Vetinarin ja Kiekkomaailman suhteeseen. Hyödynnän Stefan Ekmanin *Here Be dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings* (2013) tutkimusta, jossa hän kuvaa hallitsijan ja valtakunnan erityissuhdetta ja sen ilmenemistä, koska olen havainnut teorian olevan sovellettavissa Vetinarin ja fantasiamaailman suhteeseen. Lisäksi tutkin tarinoiden valtaa Kiekkomaailmassa ja niiden mahdollista merkitystä Vetinarille. Menetelmäni on valtaan ja Vetinariin keskittyvän aineiston lähiluku ja vertaan Vetinarin ja maailman suhdetta Ekmanin esimerkkeihin. Menetelmä on itsessään toimiva, mutta satiiri, huumori ja intertekstuaalisuus ovat olennainen osa Kiekkomaailman luonnetta. Ne ansaitsivat enemmän huomiota, joten aineiston toisella läpikäynnillä kiinnitän huomiota erityisesti näihin piirteisiin. Kentän monimuotoisuuden takia valitsen laajan seuraavassa luvussa esiteltävän teoriajoukon, joiden avulla pystyn tutkimaan edellä mainittuja alueita. Valitsemani teoriat ja aiempi tutkimus määrittävät ja monimutkaistavat menetelmäni. Seuraavaksi selvitän Kiekkomaailman ainutlaatuisia sääntöjä intertekstuaalisuuden, huumoriteorioiden, satiirin ja tarinoiden vallan näkökulmasta ja sovellan löytämäni analyysiin Vetinarista.

Rajaan tutkimani intertekstuaaliset viittaukset Vetinarin interfiguraalisuuteen keskittyäkseni olennaiseen ja pitääkseni aineiston koon hallittavana. Selvitän, mitä intertekstuaalisuus kertoo Vetinarista hallitsijana ja vaikuttaako se hänen ja maailman suhteeseen. Teen psykologisten huumoriteorioiden näkökulmasta vertailun Vetinarin huumorista Raisa Aromaan (2011) *Discworlds* sarjan yleistä huumoria samojen teorioiden kautta käsittelevän tutkielman kanssa etsien poikkeuksia yleisestä sarjan huumorista. En ota lingvistisiä teorioita mukaan tutkielmaani, koska psykologiset teoriat keskittyvät huumorin sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin piirteisiin. Ne auttavat ymmärtämään fantasiamaailman yhteiskuntaa ja hahmojen välistä vuorovaikutusta paremmin kuin lingvistiset teoriat, jotka toimivat kielen rakenteellisella tasolla. Mahdolliset poikkeavuudet huumorissa saattavat selittää erityissuhdetta tai avata hallitsijuutta. Tarinoiden ja satiirin merkityksistä sarjalle on kirjoitettu useita artikkeleita, joten sovellan niiden tuloksia analyysiini Vetinarista. Järjestän tutkielmani luvut näiden aiheiden mukaan. Hankin lisätietoa sekä Vetinarista että Kiekkomaailmasta, minkä pohjalta vastaan tutkimuskysymyksiin.

2. Aineiston ja teorian esittely

Esittelen tässä luvussa Pratchettin ja Kiekkomaailman kattavammin. Esittelen tärkeimmät käyttämäni tutkimusteoriat ja lähteet sekä määrittelen olennaisen termistön. Olen valinnut laajan teoriajoukon voidakseni analysoida Vetinariin liittyviä monia eri piirteitä. Tarkoitukseni on käyttää useita eri näkökulmia, joiden avulla on mahdollista saada kattavampia tuloksia kuin yksiulotteisemmalla teoriapatteristolla.

2.1 Aineiston esittely

Fantasiakirjallisuus on nykyään yksi suosituimmista genreistä etenkin nuorten ja niiden parissa, jotka eivät lue laajasti erilaista kirjallisuutta. Terry Pratchett (1948–2015) on yksi aikamme myydyimmistä fantasiakirjailijoista, jonka tuotanto leviää myös muiden medioiden kuin kirjojen kautta (Butler 2001, 7). Parhaiten hänet tunnetaan *Discworld*-sarjastaan. Pratchett syntyi ja eli elämänsä Britanniassa ja toimi journalistina ennen kirjallisuudelle omistautumistaan. Hän julkaisi kolme tieteiskirjallisuusromaanin ja sai huomioita parodisista kyvyistään, ennen kuin vaihtoi fantasiaan ensimmäisellä *Discworld*-sarjan romaanilla *The Colour of Magic* vuonna 1983. Pratchett jatkoi julkaisua, ja hänen teostensa myynti ja hänen fantasiamaailmansa kasvoivat tasaisesti kirja kirjalta. Hän kirjoitti aluksi puhdasta parodiaa, mutta alkoi pian kehittää omia hahmojaan, jolloin Kiekkomaailmasta kehkeytyi itsenäinen toinen maailma. Tosimaailman konseptien humoristinen käsittely pysyi maailmalle leimallisena loppuun saakka. (Butler 2001, 7–11.) Pratchett on saanut ritarin arvon ja voittanut lukuisia palkintoja kirjallisella työllään. Hänen menestystään selittää teosten monialaisuus. Ne käsittelevät kaikenlaisia elämän osa-alueita ja hyödyntävät eri kielten, genrejen, tieteiden ja alakulttuureiden antimia säilyen helposti lähestyttävänä. (Alton & Spruiell 2014, 1–5.) Ennen kaikkea Pratchett oli humaani kirjoittaja, jonka tekstit suhtautuvat ymmärtäväisesti ihmislunnon parempiin ja huonompiin puoliin.

Kiekkomaailma on fiktiivinen toinen maailma (secondary world), joka on kirjaimellisesti kiekko kilpikonnan selässä. Teknologisesti se muistuttaa myöhäiskeskiajan tai renessanssin aikakautta. Siinä on monia yksittäisiä piirteitä, jotka on lainattu todellisen maailman eri aikakausilta, ja omia fantastisia elementtejä. Pratchett loi maailmansa fantasiaparodiaksi, mutta ajan myötä sarja muuttui ainutlaatuiseksi satiiriksi, jonka tarinat, henkilöahmot ja paikat ovat itsenäisesti tarkasteltavissa. Suhde todelliseen ei missään vaiheessa katoa sarjan teoksista, joita erilaiset intertekstuaaliset viittaukset täplittävät, mutta tosimaailman materiaali esitetään uutena Kiekkomaailmassa.

Ankh-Morpork on Kiekkomaailman keskeisimpiä paikkoja ja useimpien sarjan kirjojen miljöö.

Guards Guards! alkaa lyhyellä kuvauksella kaupungista: ”Oldest and greatest and grubbiest of cities” (GG, 9). Hills (2004, 218) luonnehtii Ankh-Morporkia ”leikkaa ja liimaa” fantasiakaupungiksi ja liikkuvaksi juhlaaksi. Liikkuva juhla tarkoittaa juhlaa, joka ei ole vuosittain samana kalenteripäivänä. Ankh-Morpork on arvaamaton iso kaupunki. Se ei ole pelkästään Kiekkomaailman rotujen kuten peikkojen, ihmisten, elävien kuolleiden ja kääpiöiden monikulttuurinen sulatusuuni vaan myös muiden todellisen ja fiktiivisten maailmojen kohtaamispaikka.

Kiekkomaailman ainutlaatuisin piirre on narratiivinen imperatiivi (narrative imperative), joka virtaa taikuuttakin vahvempana ja saa maailman pyörät pyörimään. Siinä näkyy Pratchettin kirjallisuuden konventioiden tuntemus. Narratiivinen imperatiivi perustuu kirjallisuustutkimuksen vaiheeseen, joka tunnetaan kertomuksellisena käänteinä. Pekka Tammen mukaan kääntein sai aikaan ajatus, että kertomukset eivät vain kuvaa todellisuutta vaan myös tuottavat sitä. Ajatus poistaa selkeän rajanvedon fiktion ja todellisuuden väliltä. Tämä johti kertomuksen uudelleenmäärittelyyn. Yksi suosittu näkemys on, että kertomus on selviytymisstrategia, jonka avulla ihmismieli jäsentää ja hallitsee ajallisia prosesseja, peräkkäisyyttä, jatkuvuutta tai kausalisuutta. Tammi tulee oman analyysinsä jälkeen johtopäätökseen, että elämä ei ole pelkästään kerronnallisuutta eli kaikkea ei voi jäsentää kertomuksina (Tammi 2009, 140–146; 158–160). Hanna Meretojan mukaan, kiista siitä elämmekö vai kerrommeko kertomuksia, on ongelmallisesti aseteltu. Ei ole niin, että elämä luonnostaan noudattaisi kertomuksen rakennetta, mutta toisaalta emme myöskään muovaa eletystä kertomusta jälkeinpäin. Elämä ja kertominen ovat kietoutuneet yhteen erottamattomasti. (Meretoja 2009, 218.) En ota tässä kantaa kerronnan oikean määritelmän tai elämän sisällön puolesta.

Discworld-sarjassa kertomus on kuitenkin luonnonlaki.

Teoksessa *The Last Hero* todetaan, että taikuus pitää maailman kasassa (THL, 21). Lüthin mukaan kaiken ylläpitävään taikuuteen yhdistyy myös narratiivi, joka ilmenee omana fyysisenä aineena: narrativiumina. Se on elementti, jonka ansiosta Kiekkomaailmalla on johdonmukaiset säännöt. (Lüthi 2014, 135.) Käytännössä narrativium tarkoittaa narratiivisen imperatiivin toteutumista. Narratiivinen imperatiivi taas tarkoittaa tarinan kohtalonomaista voimaa vaikuttaa sarjan hahmoihin ja tapahtumiin. Pratchett on todennut, että ”ihmiset ajattelevat tarinoina” ja että Kiekkomaailma on maailma, jossa tarinat toteutuvat (Pratchett, Stewart & Cohen 2002, 10). Asiat tapahtuvat, koska maailman hahmot olettavat niiden tapahtuvan eikä narratiivista kausaliteettia voi rikkoa:

What runs Discworld is deeper than mere magic and more powerful than pallid science. It is narrative imperative, the power of story. [- - -] In the Discworld universe, then, there is narrativium. It is part of the spin of every atom, the drift of every cloud. It is what causes them to be what they are and continue to exist and take part in the ongoing story of the world. [- - -] Narrativium is powerful

stuff. We have always had a drive to paint stories onto the Universe. [- - -]. (Pratchett, Steward & Cohen 2003, 23–24).

Kysymys kuuluu: ovatko Kiekkomaailman hahmot tietoisia narratiivisesta imperatiivista, ja jos ovat, voivatko he uudelleentulkita tai hyödyntää sitä? Meretojan (2009, 222) mukaan tietoisuus kertomusten roolista tavallemme jäsentää todellisuutta ja kokemuksiimme mahdollistaa kulttuurissamme vaikuttavien kertomusten kriittisen reflektoinnin ja siten niiden merkityksen muuttamisen. Näin ollen maailmassa, jossa kertomukset ovat osa maailman fyysistä kudosta, kyky uudelleen tulkita kertomus tarkoittaa kykyä muuttaa maailmaa kirjaimellisesti. Tämä tuo mukanaan huomattavaa valtaa, joten selvitän luvussa viisi Vetinarin suhdetta narratiiviseen imperatiiviin.

2.2 Fantasiatasatiiri

Discworld-sarja on fantasia- ja satiirikirjallisuutta. Tämän takia aloitan teoriaosioni määrittelemällä nämä käsitteet, joiden kautta sovellan kaikkia muita teorioita tutkielmassani. Andrew Raymentin *Fantasy, Politics and Postmodernity* (2014) käsittelee muutamien fantasiakirjailijoiden, joista Pratchett on yksi, teoksiinsa sisällyttämiä poliittisia sanomia ja tapaa, jolla aiheet on teoksiin sisällytetty. Rayment (2014, 9–15) esittelee teoksensa alussa erilaisia määritelmiä fantasialle ja tulee lopputulokseen, ettei termille ole vallitsevaa määrittelyä. Hän jatkaa esittelemällä oman neljän kohdan määritelmänsä, jota käytän tässä tutkielmassa. Raymentin määritelmä sisältää määritelmän myös fantasiamaailmalle. Määritelmä kuuluu: 1. Fantasia on todorovilaisittain ymmärrettävä synkronisoituvana eli fantasia on niin kuin se ymmärretään tässä hetkessä lukijoiden keskuudessa. Näin voidaan välttää eri kategorioiden ja aikakausien väliset vertailut. 2. Fantasialle ominaisia ovat toiset maailmat (secondary or alternative worlds), jotka ovat olemassa tavallisesti ymmärretyn todellisen maailman ulkopuolella. Nämä maailmat voivat olla täysin irrallaan todellisesta maailmasta, rinnakkaismaailmoja tai todellisen maailman jatkeita. 3. Näiden maailmojen kudos koostuu fantasian pragmatigoksesta¹ ja alloksesta². 4. Fantasia katsoo aina taaksepäin ajassa, mikä tarkoittaa, että fantasiamaailma on teknologisesti jäljessä todellisen maailman tilannetta. Tässä on kuitenkin huomioitava Kimberly Smithin linja, jonka mukaan nostalgian ei tarvitse olla välttämättä konservatiivista. (Smith 2000, 505–527; Rayment 2014, 15–17.) Raymentin (2014, 17) teoksen yksi kantava teesi on, että fantasia kuten se on yllä määritelty, voi olla hyvinkin poliittista ja kanta-aottavaa, vaikka sitä usein syytetään eskapismista ja konservatiivisuudesta. Tämä on olennainen teesi tutkielmassani ja syy, jonka takia käytän Raymentin määritelmää. Vaikka Kiekkomaailma on

¹ Toisen maailman diegeettinen todellisuus eli asiat kuten paikat, ihmiset ja esineet, jotka muodostavat metafyyssisen johdonmukaisuuden, minkä takia maailma on rakenteeltaan pohjimmiltaan todellisuuden kaltainen.

² Toisen maailman fantastiset eli kuvitellut elementit, jotka eivät ole tai voisi olla osa todellista maailmaa, kuten taikuu, mutta ovat osa fantasiamaailman pragmatigosta.

itsenäinen maailma irrallaan todellisesta maailmasta, sillä on selkeä satiirinen suhde todelliseen maailmaan.

Raymentin mukaan fantasia toimii hyvänä alustana satiirille, koska satiirikon on mahdollista irrottaa tosimaailman asioita ja esitellä ne uusina ilmiöinä fantasiamaailman avulla. Metaforiset keinot kuten analogiat, allegoriat ja satiiri yhdistävät todellisen maailman ja fantasiamaailman. Rayment käyttää termiä domain map (tilan tai kentän kartoitus) kuvaamaan, kuinka mentaalinen lähde (source domain) eli todellisuus ja kohde (target domain) kartoitetaan ja projisoidaan toisiaan vasten. Tästä seuraa, että valtakunnat ovat tulkinnallisesti limittäin. Todellisen maailman materiaaliin ei suoraan viitata, mutta se on läsnä kognitiivisena metaforana. Toisin sanoen yleiselle toiminnalle tai ajattelulle annetaan uusi tausta. Todellisen maailman materiaalin tulkinta uudessa konseptissa tekee siitä vieraan ja avaa mahdollisuuden uusien merkitysten löytämiselle. (Päivärinta 2010, 8; Rayment 2014, 24–26; Turner 1996, 57.)

Rayment ottaa esimerkin teoksesta *Truth*, jossa journalismi saapuu Kiekkomaailmaan. Kääpiö Goodmountain, jonka nimi on käännöksen avulla tehty analogia todellisen maailman kirjapainonkeksijä Gutenbergin nimestä, keksii kirjapainon. Suhde tosimaailmaan on läsnä alusta asti Goodmountainin nimen kautta, mutta muuten teos ei viittaa tosimaailman tapahtumiin. (Rayment 2014, 25–27.) Raymentin mukaan kerronta kuvastaa huolta keksinnön vaikutuksista:

William stared down at the box of letters again. Of course, a quill pen potentially contained anything you wrote with it. He could understand that. But it did so in a clearly theoretical way, a safe way. Whereas these dull grey blocks looked threatening. He could understand why they worried people. Put us together in the right way, they seemed to say, and we can be anything you want. We could even be something you don't want. We can spell anything. We can certainly spell trouble. [- - -] An engraved page was an engraved page, complete and unique. But if you took the leaden letters that had previously been used to set the words of a god, and then used them to set a cookery book, what did that do to holy wisdom? For that matter, what would it do to the pie? (TT, 54–55.)

Rayment selvittää, että mikään ei silti viittaa todellisiin historiallisiin tahoihin, jotka olivat huolissaan, vaikka kappale henkii samaa epäluuloa. Paavi Leo X uskoi painettujen tekstien tekevän kirjoista epäpuhtaita ja kuningas Henrik VIII vaati kaiken painetun materiaalin tarkistettavaksi ennen julkaisua. Raymentille pahaenteisyys syntyy muutoksen tunteesta, jota kappale lupaa. (Rayment 2014, 25–27.)

Historiallisten henkilöiden vanhentunut huoli on todellisessa maailmassa merkityksetön, mutta Kiekkomaailmassa se on tulevaisuuteen kohdistuva uhkakuva. Sarjasta löytyy monia vastaavia esimerkkejä, mutta tutkielmani kannalta olennainen kysymys on: mikä on Vetinarin merkitys todellisen maailman asioiden uudelleentulkinnassa? Selvitän asiaa luvussa kolme.

Vetinarin tutkimisessa satiirin näkökulmasta hyödynnän Dustin Griffinin ajatuksia teoksesta *Satire: A Critical Reintroduction* (1994). Griffin hylkää 1960-luvulla kehitetyt satiirin määritelmät, joihin hän viittaa yhteisesti perinteisinä teorioina, mutta tuo ilmi myös, ettei uusista teorioista ole saatu vielä konsensusta. Selkeän sulkevan määritelmä sijaan Griffin tarjoaa listan asioista, mitä satiiri on: ongelmallinen, lopultaan avoin, epämääräinen suhteessaan historiaan, epävarma poliittisesta vaikuttavuudestaan, muodollista loppua vastustava, taipuvainen esittämään kysymyksiä vastausten tarjoamisen sijaan ja ristiriitainen tarjoamastaan nautinnosta. (Griffin 1994, 1–5.) Griffinin määritelmä on hyödyllinen, koska toisin kuin perinteisten satiirin määritelmien mukaan, satiirin ei tarvitse argumentoida ehdottoman moraalisen hyvän puolesta pahaa vastaan ja osoittaa hyvän oikeutusta kiistattomasti tai edes pyrkiä tähän (Griffin 1994, 36). Vanhan määritelmän mukaan *Discworld*-sarja ei olisi satiirinen, koska hyvä on sarjassa kyseenalainen asia. Griffinin määritelmä on myös niin epäkäytännöllinen, että käytän tutkielmassani toista selkeämpää määritelmää, johon Griffinin ajatukset kuitenkin sisältyvät. Satiiri on ”kirjallisuudenlaji tai esitystapa, jossa pyritään pilkkaamaan tai muuten tekemään naurunalaiseksi erilaisia ihmisten moraalisia heikkouksia ja usein sitä kautta kiinnittämään huomio yleisempiin yhteiskunnallisiin ongelmiin” (Tieteen termipankki: *satiiri*).

Lüthi toteaa sarjan satiirisesta huumorista, että sen jatkuvat alluusiot rikkovat lukijan uskon sarjan maailman todenmukaisuuteen. Hän tulkitsee sarjaa postmodernina kirjallisuutena, jossa tapahtumat ovat samaan aikaan absurdeja ja silti maailman pragmatigoksen mukaan järkeviä. (Lüthi 2014, 128–129.) Tästä takia oikean ja väärän selkeä erottaminen ei ole mahdollista. Vetinari sopii Lüthin näkemykseen hyvin. Väitän, että Vetinari on absurdi vallankäyttäjä, jonka politiikka toimii Kiekkomaailmassa. Hän on myös parodia juonittelevasta renessanssihallitsijasta, mutta myös osa laajempaa satiiria, mitä käsittelen luvussa neljä.

Griffin myös käsittelee tutkimuksessaan satiirin oikeaoppista lopetusta. Hän osoittaa, että satiirin perustelut ja väitteet vaativat yleensä lisää pohdintaa ja käsittelyä kuin, mitä tekstissä on mahdollista käsitellä järkevästi, minkä seurauksena lopettaminen kohtaan, jossa satiirikon kanta on osoitettu oikeaksi ja samaan aikaan kaikki ongelmat ovat kattavasti käsitelty, on hankalaa. Satiirikon omat psykologiset tarpeet, aiheesta keskusteleva ja vapaamuotoinen tyyli ja esteettiset sekä muodolliset vaatimukset ovat myös hankalat täyttää. (Griffin 1994, 95–96.) Näin ollen Griffin toteaa satiirien olevan yleensä tahtomattaan lopultaan avoimia tekstejä. Yleensä satiirikon tehtäväksi on perinteisesti nähty oman teesin hellittämätön puolustaminen ja vastustuksen kumoaminen, kunnes totuus on saatu selville. Avoimien loppujen yleisyyden takia Griffin argumentoi, että satiiri ensisijaisesti edistää keskustelua aiheesta. (Griffin 1994, 102; 113.) Tutkin *Vetinaria* luvussa kolme satiirisen lopetuksen

kannalta, koska suurin osa sarjan teoksista loppuu Vetinarin valtaan palauttamiseen. Selvitän tarkoittaako Vetinarin valtaannousu Griffinin kuvaaman avoimen lopun toteutumista vai onko sillä jokin muu merkitys.

2.3 Fantasiamaailmat ja niiden hallitsijat

Yhtenä pääasiallisena lähteenäni käytän Stefan Ekmanin tutkimusta *Here Be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings* (2013). Ekmanin hyödyntää tutkimuksessaan paikkakeskeistä lukutapaa (topofocal, place-focused) eli kiinnittää erityishuomiota miljööseen. Hänen mukaansa fantasiakirjallisuudessa ympäristöllä on korostetun suuri rooli ja se on tärkeydessä rinnastettavissa hahmoihin ja juoneen, koska hahmot ovat riippuvaisia ympäristöstä. (Ekman 2013, 9.) Ekmanin teoria liittyy ekokriittiseen tutkimussuuntaan, jonka määritelmän hän lainaa Cheryl Glotfeltylta ja Scott Slovicilta: ekokriittikki on kirjallisuuden ja fyysisen ympäristön suhteen tutkimusta (Glotfelty 1996, xviii–xix). Olennainen ekokriittikin kysymys tämän tutkielman kannalta on ympäristön suhde teosten juoniin.

Ekman (2013, 89–107) tutkii fantasiamaailmoja eri näkökulmista, mutta teoksensa viidennessä luvussa hän tutkii hallitsijoiden (ruler) suhdetta fantasiamaailmaan. Luvun teesinä on, että hallitsijalla ja valtakunnalla on selittämätön erityissuhde, jonka takia kuninkaan tila heijastuu valtakunnan olotilaan. Tämä käy erityisen selväksi mustien ruhtinaiden (dark lords) mailla kuten Tolkienin (2004) Mordorissa, mutta myös hyvien kansojen valtakunnissa. Ekman myös toteaa oikeutetun hallitsijan valtaan palauttamisen olevan tyypillinen motiivi fantasiakirjallisuudessa. Valtaan palauttamisen vaikutukset ovat selittämättömästi voimakkaampia kuin hallitsijan omien tekojen realistiset seuraukset. Hän käyttää esimerkkinä Pratchettin romaania *Wyrd Sisters* (1998b), jossa Lancren valtakunta alkaa kärsiä, koska sillä on kuningas, joka ei välitä siitä. Sen sijaan oikean hallitsijan valtaannousu saa maan paranemaan jo itsestään. (Ekman 2013, 89–91; 96–99.) Hallitsijan olemassaolo on siis Ekmanin mielestä tärkeää fantasiassa itsearvoisesti eikä vain hahmon toiminnan takia. Ekokriittisyys näkyy hallitsijan ja valtakunnan suhdetta usein symboloivassa luonnontilassa, joka heijastaa tapahtumia yleisen ilmapiirin lisäksi. Hyvän hallitsijan alla luonto kukoistaa ja ihmiset ovat positiivisia, kun taas pahan hallitsijan valtakunnassa luonto vääristyy tai kuolee ja epätoivo ja pelko ovat vallalla.

Käytän Ekmanin teoriaa tutkiakseni Lordi Vetinarin ja Ankh-Morporkin suhdetta. Vetinari ei ole kuningas eikä edusta absoluuttista hyvää tai pahaa, mikä on poikkeuksellista suurimpaan osaan fantasiasta verrattuna. Hypoteesini on, että hallitsijan ja valtakunnan erikoissuhde on silti teoksissa näkyvissä, koska hänen valtansa ja kaupungin tila korreloivat keskenään. Ekmanin mukaan miljöö on

täydentämässä hahmoja korostamalla näiden luonnetta, tilaa ja toimintaa. Esimerkiksi Ekman analysoi, että Mordorin tuhkaerämaat symboloivat Sauronin pahuutta Tolkienin *Taru sormusten herrasta* (Tolkien 2004). (Ekman 2013, 1.) Lordi Vetinarin tapauksessa tutkin mahdollisuutta, että hän on täydentämässä miljöötä, koska Vetinari on sivuhenkilönä loppujen lopuksi sivuhenkilö teoksissa. Sen sijaan kaupungin ominaisluonne korostuu toistuvasti.

2.4 Intertekstuaalisuus ja interfiguraalisuus

Analysoin tutkielmassani Vetinaria interfiguraalisena hahmona luvussa neljä, koska intertekstuaalisuus on *Discworld*-sarjassa niin yleistä, että se vaikuttaa kaikkeen sarjan maailmassa. Vetinarista saatavan vähäisen tiedon ansiosta interfiguraalisuus tarjoaa arvokasta tietoa hahmosta, mikä auttaa ymmärtämään tämän suhdetta valtaan ja Ankh-Morporkin valtakuntaan. Vetinarin yhteydessä interfiguraalisuus on myös huumorin lähde, mutta ennen kaikkea se on satiirinen keino, jonka avulla sarja liittyy itsensä tosimaailmaan.

Tässä tutkielmassa käytän Plettin, Müllerin ja Hebelin määritelmiä tekstistä, intertekstuaalisuudesta ja interfiguraalisuudesta. Plettin mukaan teksti on itsenäinen, rajoitettu ja koherentti merkkirakenne, jota alku, keskikohta ja loppu rajaavat ja sen tarkoituksellisesti toisiinsa liittyvät rakenneosat (constituents) muodostavat johdonmukaisen kokonaisuuden. Interteksti tarkoittaa tekstiä toisten tekstien välissä, joka on tekstin ylittävien piirteiden määrittämä, koska intertekstin rakenneosat viittaavat useiden muiden tekstien rakenneosiin. Intertekstillä on kaksi koherenssin tasoa: Intratekstuaalisuus takaa läsnä olevan tekstin yhtenäisyyden ja intertekstuaalisuus luo rakenteellisen yhteyden itsensä ja muiden tekstien välille. (Plett 1991, 5.) Interfiguraalisuus on intertekstuaalisuuden yksi tärkeimmistä ulottuvuuksista. Müllerin mukaan interfiguraalisuus tarkoittaa eri tekstien hahmojen välisiä keskinäisiä riippuvuuksia (interrelations) (Müller 1991, 102.) Intertekstuaalisuus ilmenee alluusiona. Hebel määrittelee alluusion olevan intertekstuaalisen suhteen herättävä manifestaatio (Hebel 1991, 135). Alluusion aktivoituminen riippuu tulkitsijan kyvystä tunnistaa se. Onnistunut alluusio herättää assosiaatiota ja konnotaatioita rikastuttaen tekstiä yli pelkän viittauksen. Alluusio voi myös kohdistua ohi tekstuaalisen materiaalin esimerkiksi paikkoihin tai ihmisiin. (Hebel 1991, 140–141.) Tästä seuraa, että interfiguraalisuus voi myös kohdistua kirjallisuuden ulkopuolelle alluusion avulla.

Alluusioiden tunnistaminen on keino todistaa ja analysoida Vetinarin interfiguraalisia suhteita. Suhteet kohdistuvat kirjallisuuden ja todellisen maailman hallitsijoihin. Koska ne rikastuttavat Vetinarin hahmoa, voin tutkia niiden avulla millainen hallitsija Vetinari on. Alluusioiden myös saattavat auttaa ymmärtämään Vetinarin suhdetta valtakuntaan.

2.5 Psykologiset huumoriteoriat

Huumorille kirjallisuudessa ei ole yhtä hallitsevaa teoriaa, luokittelujärjestelmää tai määritelmää, joten käytän tässä tutkielmassa Raskinin laajaa määritelmää, koska se on tarkoitukseni riittävä. Raskinille huumori on vähiten rajoitetussa mielessä vaihdettavissa (interchangeable) hauskan (funny) kanssa. (Raskin 1985, 8). Hyödynnän analyysissäni kolmea psykologista huumoriteorian luokkaa, jotka ovat ylemmyys (hostility), vapautus (release) ja ristiriita (incongruity). Koska teorioihin viitataan useilla eri nimillä, alla olevasta taulukosta käyvät ilmi yleisimmät englanninkieliset termit:

Hostility	Incongruity	Release
Aggression	Contrast	Sublimation
Superiority	Incongruity/resolution	Liberation
Triumph		Economy
Derision		
Disparagement		

(Attardo 2008, 103).

Ylemmyysteoriat juontavat juurensa Platonin ajatuksiin. Parhaiten ne kuitenkin tunnetaan filosofi Thomas Hobbesin teksteistä. Moderneja vihamielisyysteorioiden tutkijoita ovat Gruner ja Billig³. (Attardo 2008, 103.) Teorioiden peruseriaate on, että halu nauraa syntyy nautinnosta, joka seuraa oman etevyyden (eminence) tajuamisesta suhteessa toisten heikkouteen (infirmity) (Raskin 1985, 36). Ristiriitahuumorin alku voidaan jäljittää Aristoteleen teksteihin. Sen viimeaikaisimmat sovellukset ovat kognitiiviset sekoittumisteoriat (cognitive blending)⁴. (Attardo 2008, 103.) Ristiriitahuumorissa kaksi toisiinsa liittymätöntä elementtiä yhdistyvät yllättävällä tavalla eli ristiriita syntyy odotusten ja havaitun todellisuuden erosta (Raskin 1985, 31). Vapautusteorian peruseriaate on, että ”nauru antaa helpotusta henkiseen, hermostuneeseen ja/tai psyykkiseen energiaan” (Raskin 1985, 38). Teorian mukaan sosiaaliset säännöt ja odotukset rajoittavat meitä ja koemme helpotuksen tunteen vapautuessamme niistä (Raskin 1985, 38–39). Vapautusteorioiden⁵ kuuluisin edustaja on Sigmund Freud, vaikka hänen mallinsa on sittemmin joutunut epäilyksen alle (Attardo 2008, 103). Tutkielmani kannalta teorialuokkien yleinen ymmärtäminen on riittävä analyysin toteuttamiseksi enkä viittaa sateenvarjojen alle jääviin alateorioihin tekstissäni. Koska en sitoudu mihinkään alateorioista, kykenen säilyttämään vertailukelpoisuuden muun Pratchettin huumoria koskevan tutkimuksen kanssa.

³ Lisää ylemmyysteorioista: ks. Gruner 1978, 1997 ja Billig 2005

⁴ Lisää ristiriitateorioista: ks. Suls 1972, Hofstadter & Gabora 1989 ja Coulson 1996, 2001, 2005 ⁵

Lisää vapautusteorioista: ks. Fry 1963 ja Mindess 1971

2.6 Muita termejä ja nimiä lyhyesti

Tutkielmassani on muutama termi ja nimi, jotka eivät lankea minkään suuremman kategorian alle. Esittelen ne seuraavaksi. Eve Smith tulkitsee artikkelissaan eri Kiekkomaailman kriisejä Mikhail Bahtinin (1984) karnevaali-käsitteen avulla. Hyödynnän Smithin analyysia ja Bahtinin termiä selvittäessäni Vetinarin suhdetta kriiseihin. Smithin mukaan karnevaalilla tarkoitetaan tilaa, jossa vallitseva valtarakenne kumotaan väliaikaisesti. Karnevaalia seuraa säädetty paluu normaalitilaan ilman haittaa vallanpitäjän hegemonialle. Karnevaalin ajatukseen kuuluu silti utooppinen tulevaisuudenlupaus eli mahdollisuus karnevaalin jatkumisesta. (Smith 2012, 29–32.)

Teen luvussa viisi interfiguraalisen analyysin Vetinarin ja Machiavellin *Ruhtinaan* välillä. Machiavellismillä tarkoitetaan Niccolò Machiavellin (1469–1527) oppien mukaista häikäilemätöntä valtapolitiikkaa (Kielitoimiston sanakirja, 2018: *machiavellismi*). Machiavellin maine ja termin alkuperä lepää hänen yhden teoksensa, *Il Principe* (1532, suom. *Ruhtinas*), varassa. Viitataan teokseen jatkossa sen yleisesti tunnetulla suomennoksella. Gaussin kertoo, kuinka teoksesta tuli pahamaineinen Machiavellin kuoleman jälkeen sen valtakäsityksen takia, mutta se on myös saanut arvostusta valtafilosofisena tekstinä. Teoksen tunnuspiirre on käytännöllinen suhtautuminen vallankäyttöön ja -lisäämiseen tarvittaessa moraalisesti arveluttavin keinoin. Se on säilynyt merkittävänä valtapolitiikan käsikirjana nykypäivään asti. (Gauss 2018, vii–xxxiv.)

Tutkin myös Medicien ja Vetinarin suhdetta interfiguraalisesti. Medicit olivat muinaisen Firenzen pankkiirisuku, jota pidettiin renessanssin aikana rikkaimpana maailmassa (Hibbert 1987, 19). Heidän maineensa pankkiireina ei ole sittemmin muuttunut populaarikulttuurin silmissä. Vaikka osasta Mediceistä on säilynyt tarkkojakin persoonakuvauksia, ei kaukaisen historian ihmisistä ole pohjimmiltaan mahdollista kertoa, millaisia he olivat. Hibbert (1987, 30) kertoo, että nimi Medici tulee vanhan italian lääkäriä tai lääkettä tarkoittavasta sanasta ja juontuu suvun alkuperäisestä ammatista, lääkäristä tai apteekkarista. Medici-suku alkoi kerätä vaikutusvaltaa 1400-luvun alkupuolella, ja suvusta kehkeytyi Firenzen tasavallan itsevaltaisia hallitsijoita ja renessanssin ajan Italian yksi vahvimista poliittisista mahdeista. He pysyivät poliittisesti merkittävänä vuoteen 1737 asti, jolloin viimeinen Medici-herttua kuoli. (Hibbert 1987.)

3. Hallitsija valtakuntansa kuvana

Tässä luvussa etsin todisteita Lordi Vetinarin ja Ankh-Morporkin välillä vallitsevan erityissuhteen olemassaolosta ja luonteesta Ekmanin teorian perusteella. Erityisesti kiinnitän huomiota hallitsijuuteen Kiekkomaailmassa, sarjassa olevaan luontosymboliikkaan ja useiden teosten juonellisiin loppuratkaisuihin.

3.1 Vetinarin suhde valtaan ja hallitsijuuteen

Ekman toteaa, että fantasiakirjallisuudessa ympäristö usein täydentää henkilöitä näiden välillä olevan erityissuhteen kautta. Erityisesti hallitsijoilla ja heidän valtakunnillaan on yleensä selittämätön erityissuhde, joka saa valtakunnan tilan mukautumaan hallitsijan mukaan. (Ekman 2013, 89–90, 96–97.) Näin ollen selvitän seuraavaksi Vetinarin vallan oikeutta ja vääryyttä sekä näiden heijastumista ympäristöön, koska se antaa tietoa valtarakenteen luonteesta. Vaikka Ekman kirjoittaa hallitsijan ja valtakunnan suhteen erityismerkityksestä, hänen esimerkkinsä koostuvat kuninkaista ja keisareista, joilla on erityinen oikeus valtaan joko syntymän, kohtalon tai sankariteon kautta. (Ekman 2013, 89–90.) Hänen mukaansa oikea hallitsija saa valtakunnan kukoistamaan ja ratkaisee ongelmat eli toisin sanoen kuka tahansa vallanpitäjä ei kelpaa. Vastaavasti mustat ruhtinaat hallitsevat valtakuntaa, joista tulee heidän pahuuden kuvansa. (Ekman 2013, 89–90; 96–97.) Vaikka fantasiakirjallisuudessa nämä valitut hallitsijat ovat yleisiä, en näe mitään syytä, miksei hallitsijan ja valtakunnan erityissuhde pätsisi myös hallitsijoihin, jotka ovat harmaalla alueella hyvän ja pahan välissä. Mielestäni olennaisinta Ekmanin teoriassa on, että hallitsija on oikea valtakunnalle, jolloin Vetinarilla ja Ankh-Morporkilla voi olla kuvatus kaltainen erikoissuhde, vaikkei Vetinaria voida pitää kohtalon valitsemana kuninkaana tai mustana ruhtinaana.

Seuraavaksi erittelen seikkoja, jotka puoltavat Vetinarin ja Ankh-Morporkin erityissuhteen olemassaoloa. Pratchettin *Guards Guards!*, *Men at Arms*, *Feet of Clay*, *Jingo*, *The Truth*, *Making Money* ja *Raising Steam* -teoksien juonien kehyskertomuksena ovat erilaiset yritykset syrjäyttää Vetinari vallasta. Keinoina ovat murha, sota tai hiljainen vallasta syrjäyttäminen ja uudeksi vallaksi kaavaillaan niin paluuta monarkiaan, kiltojen nousua valtaan kuin vain tyrannin korvaamista toisella. Yhteistä kaikilla yrityksillä on vetoaminen Vetinarin tyranniuteen eli hänen valtansa oikeuttamattomuuteen kuten esimerkiksi Lordi De Worde tekee vedoten Vetinarin aatelisilta viemiin etuoikeuksiin:

Lord de Worde sighed. "The truth? I had the the best interests of the city at heart, you know. You'll understand one day. Vetinari is ruining this place."

”Yes... well... that’s where it all becomes difficult, doesn’t it” said William, amazed that his voice hadn’t even begun to shake yet. ”I mean, *everyone* says that sort of thing, don’t they? I did it for the best, the end justifies the means – the same words, every time.” (TT, 404.)

Vetinari ei kuitenkaan koskaan lopullisesti häviä vaan hänen syrjäyttämisenä epäonnistuu tai hän palaa valtaan.

Vetinarin syrjäyttämisestä puhuvien näkemykset paljastavat paljon hänen hallinnostaan. Suurin osa kaupunkilaisista on valmiita myöntämään, että pohjimmitaan Vetinarin hallinto toimii ja on onnistunut takaamaan vakaat olot kaupungissa: ”But he was popular, in a way. Under his hand, for a first time in a thousand years, Ankh-Morpork *operated*. It might not be fair or just or particularly democratic, but it worked” (GG, 102). Vetinarin syrjäyttämislle ei ole kannattavaa syytä. Sarjan päähenkilöiden vastustajat toimivat joko tyhmyyttään, julmuuttaan, ylimielisyyttään tai hulluuttaan vallitsevaa järjestystä vastaan. Esimerkiksi *Feet of Clayssa* moni kaupunkilainen toivoo hiljaa Vetinarin toipuvan valtataistelun ja uuden huonon hallitsijan pelossa, koska ilman Vetinaria: ”The guilds’d fight like cats in a sack” (FOC, 305).

Tässä valossa Vetinarin valta näyttää osin toteutuvan Ekmanin kuvaaman suhteen kaltaisesti, koska teosten yhtenä pohjavireenä on Vetinarin tarpeellisuus ja hänen valtansa toimivuus. Vetinarin valta ei ratkaise kaikkia ongelmia ja tee kaikkia onnelliseksi, kuten fantasiassa yleensä käy oikeutetun hallitsijan alla. Silti hahmojen ja etenkin teosten päähenkilöiden osin selittämätön perimmäinen tunne siitä, että Vetinarin valta on hyväksi, kertoo suhteen olemassaolosta. Tilanteelle on kuvaavaa, mitä Vimesistä, Vetinarin tärkeimmästä tukijasta, sanotaan: ”I think he’s got a sort of soft spot for the Patrician, in his way. He once said that if anyone was going to kill Vetinari he’d like it to be him” (FOC, 308). Vetinarin vallanmenetyks liittyy aina johonkin kriisiin, mutta ennen kaikkea Vetinarin vallan oikeuden puolesta puhuu se, että hän jää valtaan aina lopuksi konfliktin ratkettua ja onnellisen normaalitilan palauduttua eli Ekmanin mallin mukainen oikeus toteutuu.

Ekman (2013, 97) toteaa tutkimuksessaan luonnon usein heijastavan valtakunnan moraalista tilaa. Näin ollen tutkin tässä osiossa Vetinarin kaupungin Ankh-Morporkin luontoa ja sen paljastamaa symboliikkaa, jonka avulla pyrin tekemään tulkintoja Vetinarin vallasta ja testaamaan edellisen osion tulkinnat. Kaupunkimiljöön hankaloittaa tulkintojen tekemistä, joten en tulkitse luonnon kukoistusta automaattisesti positiiviseksi arvoksi vaan arvioin teosten henkilöiden ja kertojan näkemystä asiasta. Vaikka Ekmanin teoriassa luonnon vääristyneisyys on merkki huonosta hallitsijasta ja kukoistus on merkki positiivisesta vallasta, venytän teoriaa omassa tulkinnassa niin, että kaupunkimiljöönssä luonnon normaalius tai positiivinen suhtautuminen siihen tarkoittaa oikeaa valtaa.

Luontosymboliikka on sarjassa kaksijakoinen. Esimerkiksi teoksessa *Feet of Clay* Vetinarin valtaan ja hänen murhayrityksensä ratkeamiseen liittyy vahvaa positiivista symboliikkaa. Pian teoksen alussa murhayrityksen aikaan nousee sankka sumu, joka estää näkemästä kauas ja ympäristöä kuvataan märeksi ja harmaaksi (FOC, 11). Tarinan lopussa Vetinarin ja Vimesin keskustellessa tapauksen ratkaisemisesta ja elämän palaamisesta uomiinsa sää on kirkastunut (FOC, 401), mikä on selkeä metafora asioiden kääntymisestä parempaan ja juonen ratkaisemisesta. Näin selkeä luontosymboliikka on sarjassa kuitenkin poikkeus.

Ankh-Morporkin pysyvät luonnonelementit ovat ensisilmäyksellä negatiivisia. Etenkin kaupungin läpi kulkeva Ankh-joki kuvataan todella likaisena ja mutaisena, ja likaa voidaan pitää koko kaupungin ominaisena tunnuspiirteenä. Kauppiaiden killan turistioppaassa jokea kuvataan näin: ”The river Ankh, a waterway so muddy that it looks as if it is flowing upside down” (MAA, 18). Ankh on muinaisegyptiläinen elämän symboli, mistä voidaan päätellä, että Ankh-joki, kuten joet yleensäkin, symboloi elämää. Normaalisti joen likaisuus viittaisi asioiden huonoon tilaan ja turmellukseen. Hillsin mukaan sarja kuitenkin pyrkii kaivamaan maata generisen fantasian kaupungin idean alta keskittymällä materiaaliseen ja etenkin epäsankarillisten yksityiskohtien, kuten lian, kuvaukseen. Ankh-Morpork on narratiivinen tila, joka kääntää päälaelleen ja estää puhtaan ja abstraktin kulttuurin erottelun likaisesta ja fyysisestä luonnosta. (Hills 2004, 218.) Hillsin näkemys ilmenee sarjan hahmojen ylpeytenä saastuneesta joestaan. He kokevat lian osoituksena kaupungin elinvoimasta eli pitävät sitä eräänlaisena groteskina kauneutena. Erityisesti tämä ilmenee Harry Kingin mittavassa jäteyrityksessä, joka saa ihailua, koska tuottaa voittoa jätteillä. Edes jätteenhajua, joka työnkuvasta väistämättä seuraa, ei kuvata vastenmieliseksi vaan keisarilliseksi: ”It wasn’t a particularly bad smell, putting you in mind of old potatoes or abandoned tunnels; it was what you got when you started out with a severely foul stink and then scrubbed hard but ineffectively, and it surrounded King like an emperor’s cloak” (MM, 198). Kaupungin likaisuus sopii Vetinarin valtaan. Lika on hiukan epämiellyttävää, mutta se on seuraus eläväisesti ja toimivasta kaupungista eli kaiken kaikkiaan positiivinen asia.

Havaittavissa olevasta poikkeuksellisesta symboliikasta huolimatta luonnontilaan ei kiinnitetä huomiota poikkeavuutena vaan se esitetään normaalina olotilana. Ankh-Morpork on suurkaupunki ja koko Kiekkomaailman suurin kaupunki, joten saastuneisuus on odotettavissa. Kaupunki tunnetaan kauppamahtina, jonne virtaa onnenonkijoita eikä siellä noudateta sääntöjä kovin tarkasti. Siellä kauppiat eivät epäröi liioitella itseltään varastetun rahan määrää enempää kuin kaupungin lukemattomat varkaat harjoittaa avoimesti ammattiaan (MAA, 26–28). Materiaalisen kilvoittelun korostuessa ei ole tarpeellista tehdä tulkintoja hyvän ja pahan välillä, kuten seikkailufantasiassa on

tapana. Ankh-Morporkia voidaan pitää enemmän todellisen maailman suurkaupungin kaltaisena kuin ihanteellisena fantasiamiljöönä. Sen sijaan teoskohtainen sääsymboliikka ei ole sidoksissa maailman perusluonteeseen, joten sen voidaan katsoa liittyvän tarinan tapahtumiin etenkin, koska korrelaatio on näin selvä. Näennäisen negatiiviset elementit muuttuvat tarkemmin tarkasteltuna positiivisiksi tai neutraaleiksi, mistä on pääteltävissä, että Vetinari on pohjimmiltaan sopiva hallitsija kaupungille.

3.2 Vetinari poikkeuksellisen hallitsijana

Vetinari poikkeaa monista Ekmanin hallitsijoista muutenkin kuin jäämällä hyvän ja pahan ulkopuolelle. Vetinari on lattea sivuhenkilö, joka ei juurikaan kehity sarjan aikana. Hänen persoonansa on hämärän peitossa, koska hän vaikuttaa olevan vailla inhimillisiä motiiveja tai niitä ei paljasteta lukijalle. Hän kuitenkin aina ajaa hallitsemansa kaupungin parasta: ”It was said that he would tolerate absolutely anything apart from anything that threatened the city [- -]” (GG, 102). Ulkoisesti ja maineeltaan Vetinari on juonittelevan diktaattorin arkkityyppi, minkä hän myös itse tiedostaa, kuten esimerkiksi keskustellessaan nerokkaan huijarin ja finanssimies Moist von Lipwigin kanssa rautateiden rakentamisesta ilmenneistä ongelmista: ”I am a tyrant and, if I say so myself, good at it, but I understand the ways of people and the way of the world. Everything is mutable.” (RS, 234). Hän myös esiintyy useissa *Discworld*-sarjan teoksissa, mutta vain satunnaisesti fokalisoijana ja yleensä juonen kannalta toissijaisessa roolissa. Silti hänellä on suuri passiivinen vaikutus juoneen toiminnan kohteena.

Poikkeuksellisen Vetinarista tekee se, ettei hän itse hanki valtaansa takaisin. Vetinarin syrjäyttäminen aina joko epäonnistuu tai hän palaa valtaan jälkeensä teosten päähenkilöiden, kuten lahjomattoman poliisi Sam Vimesin ja hänen Vartiostonsa, edellä mainitun Moist von Lipwigin tai uutтерan lehtimies William de Worden itsekkään toiminnan, ansiosta. Ekmanin (2013, 89.) mallin mukaan oikea hallitsija teoillaan ja verenperimällään tai kohtalollaan ansaitsee vallan. Vetinari itse on passiivinen eikä pyri saamaan valtaansa takaisin. Esimerkiksi *Jingossa* hän luopuu käytännössä vallasta vapaaehtoisesti sallimalla aatelismiesten perustaa aseellisia rykmenttejä (JIN, 32–33; 165). *Guards guards* -teoksessa hän istuu, vallankaappaajan hallitessa, sellissä, jonka salvat ovat sisäpuolella eikä hän halua jättää vankilaansa (GG, 336; 363). Teoksessa *Feet of Clay* Vetinari joutuu myrkytysyrityksen kohteeksi, mutta keksittyään myrkytystavan olevan arsenikkia sisältävät kynttilät, hän päättää teeskennellä yhä nauttivansa myrkyä. Vetinari tekeytyy kyvyttömäksi hallita muistuttaakseen kaupunkia siitä, millainen maailma on ilman häntä vallan kahvassa:

Vetinari: ”It’s the candle from the other night.”

Drumknott: ”It’s not burned down, my lord? But I saw the candle end in the holder...”

”Oh, of course I cut off enough to make a stub and let the wick burn for a moment. I couldn’t let our gallant policeman know I’d worked it out for myself, could I? [- -]

”But, my lord, you could have sorted it out diplomatically! Instead he went around upsetting things and making a lot of people very angry and afraid—”

”Yes. Dear me. Tsk, tsk.” (FOC, 401–402.)

Näin Vetinari säilyttää teoksen alusta asti vallinneen tilan: rikollinen yrittää nousta valtaan vääryydellä ja poliisi yrittää estää sen ja saada rikollisen kiinni. Vetinari syrjäänjättyy siihen asti, että muut ratkaisevat asian. Silti Vetinari säilyy fyysisesti vallankeskiössä. Yhdessäkään teoksessa, jossa hänet yritetään syrjäyttää vallasta, Vetinari ei poistu palatsistaan. *Jingo* on ainut poikkeus, jossa hän, sodan sytyttyä Ankh-Moprporkin ja tämän naapurivaltio Klatchin välillä, matkaa armeijan perässä eli kirjaimellisesti väkivallan luona. Hän ei kuitenkaan toimi ennen kuin ratkaiseva taistelu on estetty ja hetkellinen tauko sodassa saatu aikaan eli häilyvä normaalitila on palautettu. Silloin Vetinari allekirjoittaa pysyvän rauhansopimuksen ja kaikki palaa ennalleen (JIN, 374). Näin Vetinarin vaikutus Kiekkomaailmassa ulottuu paljon laajemmalle kuin hänen teoksessa saamansa huomio ja kuvattu toiminta. Ekmanin erityissuhteen vaatimukset hän silti täyttää vain vallan saamisen ja pitämisen osalta. Vetinari ei demonstroi kykyä hyödyntää erityissuhdetta esimerkiksi yhdistämällä kaupunkinsa ihmiset yhden päämäärän taakse. Päinvastoin: sodan sytyessä ja yleisen sotainnon levitessä Vetinari jättyy sivuun ja alkaa tutkia ratkaisua konfliktiin yksityisesti. Tämä on poikkeuksellista ja on tulkittavissa erityissuhdetta vastaan.

Vetinari toimii muutamia kertoja sarjan aikana epävirallisesti tai hyödyntämällä valeasuja. Tilanteet ovat kuitenkin poikkeuksellisia eivätkä kumoa edellisen kappaleen tuloksia. Valeasut ovat nähtävissä merkinä hänen ymmärryksestään vakoilijoiden käytöstä vallan välineenä ja osoitus Vetinarin juonikkaasta politiikasta. Toisin kuin salamurhia ja kidutusta, jotka liitetään sarjassa Vetinarin maineeseen, hän käyttää valeasuja kahdessa teoksessa: *Night Watchissa* ja *Raising Steamissä*. *Night watch* sijoittuu aikaan ennen kuin Vetinarista tuli patriisi ja siinä kyseessä on pikemminkin ympäristöön sulautuva naamiointi (NW, 232–233). Toisessa teoksista Vetinari ottaa osaa tapahtumien kulkuun lainaamalla höyryveturinkuljettaja Stoker Blaken identiteettiä ja auttamalla valepukuisena omakätisesti poliittisesti ratkaisevalla ensimmäisellä junamatkalla matkalla poikki Kiekkomaailman (RS, 389; 444; 471). Yhteistä molemmissa tapauksissa on, ettei Vetinari toimi hallitsijan roolissa vaan valeidentiteetillä tai salaisesti. Esimerkit osoittavat, että Vetinarin passiivisuus koskee vain hallitsijan vallan käyttämistä ja poikkeuksellisissa oloissa hän saattaa toimia itsenäisesti. Vetinarin vallankäyttö säilyy poikkeuksista huolimatta yhdenmukaisena.

Vetinarilla olisi käytössään myös virallisia keinoja toimia eli *Jingon* ja *Raising Steamin* esimerkit ovat valintoja eivätkä pakon sanelemia seuraamuksia. Hän on aina poikkeuksellisen hyvin perillä

kaupunkinsa tapahtumista tuntemattomasta syystä. Kuitenkin kaupungissa huhutaan hänen käyttävän rottia käytyreinä, mikä paljastuu Vimesille osittain todeksi (GG, 332). Lisäksi Vetinari hallitsee mukailemalla ihmisten toimintaa ja ottamalla mahdollisimman vähän osaa kaupungin elämään, mistä kertovat hänen päätöksensä laillistaa ja verottaa varkaiden kiltta (GG, 57). Toiminta kiteytyy hänen sukunsa mottoon: ”Si non confectus, non reficiat” (FOC, 8) ’Jos se ei ole rikki, älä korjaa sitä’. Kaikki pelkäävät Vetinaria, joka kuulemma käyttää häikäilemättömiä ja julmia keinoja valtansa tukena: ”The Patrician didn’t believe in unnecessary cruelty.¹ [- - -] ¹While being bang alongside the idea of necessary cruelty, of course.” (GG, 112.) Tästä huolimatta yhdessäkään teoksessa ei kuvata Vetinarin aiheuttamaa julmuutta ja hänellä on muodollinen valta määrätä kaupunkilaistensa elämästä. Vetinarin käyttämättä jättämä valta ei kerro erityissuhteen puolesta tai vastaan, koska hänen passiivisuutensa tekee mahdottomaksi arvioida, onko valta erityissuhteentuotos vai normaalia valtaa.

Kaiken kaikkiaan Vetinarin tarkoituksena on vallan pitäminen eikä sen käyttäminen, mikä on ainut looginen selitys hänen passiivisuudelleen. Tästä voidaan tehdä päätelmä, että Kiekkomaailmassa vallan hankkiminen ja käyttäminen ovat päinvastoin kuin Ekmanin mallissa, jossa sankari ansaitsee vallan ja alkaa käyttää sitä. Kiekkomaailmassa valta tulee ensin. Vetinarin valtaannousun olosuhteita ei tunneta tarkasti, ja se näyttäytyy hahmon ensimmäisestä esiintymisestä asti normaalitilana. Valta on ansaittava olemalla käyttämättä sitä, koska vallankäyttäjä on tuomittu menettämään se, kuten käy sarjan antagonisteille. Vetinari on persoonaton valta, joka vahvistaa kaupungin säännöt. Hänen olemassaolonsa tuottama vaikutus ympäristöön on paljon suurempi kuin hänen toimintansa vaikutus teoksen tapahtumiin. Hänen passiivinen läsnäolonsa on välttämätöntä ympäristölle, jotta tarinan tapahtumien on mahdollista toteutua. Näin ollen on perusteltua väittää Vetinarin olevan ensisijaisesti olemassa ympäristöä täydentääkseen ja vasta toissijaisesti itsenäisenä henkilöhahmona. Hän on hahmo, jonka on oltava olemassa ja läsnä, mutta toimimatta ja vaikuttamatta, koska vallan on oltava jossain. Vetinari täydentää ympäristöä eli toimii Ekmanin teoriaan verraten päinvastoin.

3.3 Kuninkuus Kiekkomaailmassa

Tässä osassa käsittelen kuninkuutta Kiekkomaailmassa, koska se poikkeaa sarjassa ratkaisevasti hallitsijuudesta, ja selittää miksi Vetinari ei käytä valtaansa. Vertaan kuninkuutta Ekmanin teorian mukaiseen hallitsijuuteen ja tutkin kuninkuutta sarjan satiirisen luonteen näkökulmasta.

Kuninkuus on keskeinen tema kolmessa vanhemmassa *Discworld*-sarjan teoksessa: *Guards Guards!*, *Feet of Clay* ja *Men at Arms*. Kuninkuuden tavoittelu ja Vetinarin syrjäyttäminen on kaikissa teoksissa toistuva motiivi päähenkilöiden vastustajien toiminnalle. Teoksessa *Guards Guards!* salaseura loitsii lohikäärmeen kaupunkiin tarkoituksenaan syrjäyttää Vetinari kriisin varjolla.

Suunnitelman olennaisena osana on lavastaa lohikäärmeen surmaaminen Ankh-Morporkin kauan sitten syrjäytettyjen kuninkaiden perijää teeskentelevän näyttelijän avulla. Juonen onnistuessa salaseuran kontrolloimasta näyttelijästä tulisi hallitsija vanhan käytännön perusteella, jonka mukaan sankariteko on kuninkuuden merkki. (GG, 19–31; 140–142.) Oikeutetun hallitsijan, joka ratkaisee valtakunnan ongelmat, etsiminen on yksi fantasiakirjallisuuden kaikkialla läsnä oleva motiivi (Ekman 2013, 89–90). Tässä tapauksessa ongelma eli lohikäärme osoittautuu kuitenkin pitelemättömäksi ja nousee itse kuninkaaksi pelokkaiden kansalaisten alistuessa pedon edessä (GG, 212; 278–281). Lohikäärmeen toiminta paljastaa kuninkuuden pohjimmaisesta luonteesta: vahvin vain asettaa kruunun päähänsä. Lohikäärme alkaa vaatia kultaa ja neitsyitä itselleen eli hallitsee omaksi edukseen, mutta Vartiosto onnistuu pysäyttämään sen viime hetkellä.

Lohikäärmeen ollessa hetken voimaton Vartiosto yrittää pidättää sen lukuisista rikoksista. Pidätys epäonnistuu, kun kaupunkilaiset yrittävät tappaa lohikäärmeen, mutta Vartiosto suojelee sitä, koska vankeja ei saa pahoinpidellä. Lopulta lohikäärme poistuu paikalta. (GG, 369–379.) Tapahtuma kertoo sarjan sankarien suhtautumisesta lakiin. He eivät yritä surmata taltutettua lohikäärmettä vaan toimivat lain rajoissa. Tämä on perustavanlaatuisin sarjasta löytyvä kritiikki kuninkuutta kohtaan. Kukaan ei saa olla lain yläpuolella. Hallitsija ei voi olla samaan aikaan oikeutettu vallankäyttäjäksi ja käyttää valtaa, ja siten kuninkuus itsessään on väärin. Sääntöjen on koskettava kaikkia.

Kuninkuuden ja aateluuden käsittely jatkuu teoksessa *Feet of Clay*, jossa golemit tekevät itselleen kuninkaan hallitsemaan heitä. Golemit ovat eloon herätettyjä saviruumiita, jotka toimivat heidän päihinsä asetettujen käskylappujen mukaan. Kuninkaalleen golemit kirjoittavat useita käskyjä, joista katkelmia ovat: ”...create peace and justice for all..., ...rule as wisely..., ...teach us freedom..., ...lead us to...” (FOC, 374) eli asioita, joita kuninkaalta normaalisti odotetaan. Kuningas tulee ohjeista hulluksi, koska ei kykene niitä noudattamaan, ja alkaa väkivaltaiseksi. (FOC, 373–374.) Käskyjen mahdottomuus kertoo kohtuuttomista odotuksista, jotka kuninkaisiin kohdistuvat. Tapahtumat myös selittävät kuninkuuden syntyä. Kuten *Guards Guards!*:ssa, ihmisillä ja golemeilla on halu löytää oikeutettu hallitsija, jonka myötä kaikki ongelmat ratkeaisivat.

Tarve uskoa oikeaan hallitsijaan selittää myös, miksi Vetinari ei voi olla suosittu, vaikka onkin hyödyllinen hallitsija. *Guards Guards!*:ssa Vetinari istuu syrjäyttämisen jälkeä vankityrmässä, johon hänellä on avain, tekemättä mitään (GG, 334–336; 363–363). Hän ei pyri takaisin valtaan väkijoukon ollessa häntä vastaan ensin innostuessaan valekuninkaasta ja sitten pelätessään lohikäärmettä. Vetinari saa valtansa takaisin lohikäärmeen lähdettyä kaupungista, koska on hyödyllinen hallitsija ja paras palauttamaan normaalitilan kaupunkiin. Kummillakin kerroilla Vimes

on tuskaisen tietoinen, ettei Vetinarilla ole oikeutta hallita. Vetinari on vain saanut hankittua vallan itselleen ja hänen hallitessa hyvin ei syrjäyttämiseen ole syytä. Vetinari kuuluu palatsiin:

He stalked away through the ruined palace, Vimes trailing behind, until he reached Oblong office. It was quite tidy. It had escaped most of the devastation with nothing more than a layer of dust. The Patrician sat down, and suddenly it was as if he'd never left. Vimes wondered if he ever had. (GG, 391.)

Lainaus rinnastaa Vetinarin ja palatsin, mikä on tulkittavissa osoitukseksi erityissuhteesta. Palatsi on osa kaupunkia ja rakennus, joka symboloi valtaa. Se on lainauksessa Vetinaria tärkeämpi, koska valta ei seuraa Vetinaria palatsiin vaan on säilynyt toimistossa, ja Vetinari saa sen takaisin vasta istuttuaan työtuoliinsa.

Vetinari on Ankh-Morporkin itseoikeutettu patriisi, mutta *Discworld*-sarjassa on selkeitä vihjeitä, että Ankh-Morporkin menneisyyden kuninkaiden oikeutettu perijä yhä elää kaupungissa. Tästä seuraa vastakkainasettelu Vetinarin vallan ja perinteisen kuninkaanvallan välillä. Kruunaamaton kuningas on Carrot Ironfoundersson (suom. Porkkana), joka on kääpiöiden kasvattama naiivi ja täydellisen hyveellinen nuorukainen. Carrot liittyy kaupungin vartiostoon teoksessa *Guards Guards!* Tuoden mukanaan kuninkaiden perintömiekan sekä kaupungin vanhan ja pitkälti unohdetun lakikokoelman (GG, 41–46). Carrotin tarina noudattelee aluksi perinteistä fantasiakirjallisuuden juonta, jossa maanpaossa kasvanut oikeutettu hallitsija palaa valtakuntaansa tuoden kadonneen reliikin osoituksena oikeutuksestaan valtaan. Hänellä on myös erityinen kyky muistaa kaikkien tapaamiensa ihmisten nimet sekä selittämätön karisma saada kaikki tekemään hänelle mieliksi. Hän kykenee esimerkiksi yksin määräämään kääpiöiden ja peikkojen toisiaan vihaavat, väkivaltaiset ja aseistetut jengit hajaantumaan:

”And as for you” he said ”I shall definitely be patrolling around Quarry lane tonight, and I won't be seeing any trouble. Will I?” There was a shuffling of huge oversized feet, and general muttering. Carrot cupped his hand to his ear. ”I couldn't quite hear” he said. There was a louder mutter, a sort of toccata scored for one hundred reluctant voices on the theme of ”Yes, Corporal Carrot.” (MAA, 51.)

Carrot erityispiirteinen vastaa täysin Ekmanin kuvausta hallitsijasta, jolla on erityissuhde valtakuntansa kanssa. Hänen selittämättömät kykynsä toistuvat kaikkialla. Esimerkiksi Carrot ymmärtää valtakunnan asukkaita niin hyvin, että kykenee kääntämään orankia ja hänen kuvataan pitävän kaupungin maisemaa yllä kuin ihoa (MAA, 120; 260–261).

Kuninkuudesta huolimatta Carrot kohtaa ongelmia toimiessaan aina täysin hyveellisesti ja oppimiensa vanhojen lakien mukaan, koska yhteiskunta ei toimi hänen luulemallaan tavalla. Carrot

tekee turhia pidätyksiä ja saattaa itsensä ongelmiin, joista vähäisin ei ole sakkolapun kirjoittaminen viallisesta kärrynpyörästä Vetinarille itselleen. Tämä suhtautuu asiaan kuitenkin huumorilla:

To his Horror, Captain Vimes saw his newest recruit point politely to the Patrician's coach. [- - -] He heard Carrot say, "Excuse me, sir, is this your coach, sir?" And the Patrician looked him blankly up and down and said, "It is. Who are you young man?" [- - -] Lupin Wonse, who had been hovering behind him, whispered in the Patrician's ear. His face brightened. "Ah, the young thief-taker. A little error there, I think, but commendable. No person is above the law, eh?" "No, sir" said Carrot, "About your coach, sir," said Carrot doggedly, "I couldn't notice that front offside wheel, contrary to the-" He's going to arrest the Patrician, Vimes told himself, the thought trickling through his brain like an icy rivulet. [- - -] The boy doesn't know the meaning of the word fear. (GG, 105–106.)

Vartioston vanhemmat poliisit joutuvat opettamaan hänelle, kuinka toimia ja Carrot vähän kerrallaan luopuu vääristä luuloistaan säilyttäen perimmäisen oikeudentajunsa. Toisin sanoen Carrotin hyveellisyys ja oppimansa vanhat tavat joutuvat ristiriitaan, koska Carrot tajuaa, että järjestelmä toimii paremmin kuin vanhojen kuninkuuden aikaisten sääntöjen alla. *Men at Arms* teoksen lopussa suostuteltuaan Vetinarin nostamaan vartijoiden määrää, Carrot perustelee, miksi hän ei voi olla vartioston komentaja vaan ainoastaan kapteeni:

"But I will not command the Watch, if that's what you mean."

"Why not?"

"Because I *could* command the Watch. Because... people should do things because an officer tells them. They shouldn't do it just because Corporal Carrot says so. Just because

Corporal Carrot is... good at being obeyed." Carrot's face was carefully blank. (MAA, 409.)

Carrotin kohtaama dilemma summaa kuninkuuden Kiekkomaailmassa. Se on selittämätön oikeutus ja kyky hallita, mutta kuningas ei voi käyttää kykyä toimimatta väärin, koska oikeutus hallita vie ihmisiltä oikeuden elää vapaasti. Jos kuninkaan tehtävä on palvella kansaansa, ei hän voi olla hallitsija samaan aikaan. Carrot päättää luopua kruunusta ja salata juurensa, mistähän kertoo Vetinarille epäsuorasti:

"Tell me, captain... this business about there being a heir to the throne... What do you think about it?"

"I don't think about it, sir. That's all sword-in-a-stone nonsense. Kings don't come out of nowhere, waving a sword and putting everything right. Everyone knows that." [- - -]

"Perhaps the city does *need* a king, though. Have you considered that?"

"Like a fish needs a... er... a thing that does not work under water, sir."

“Yet a king can appeal to the emotions of his subjects, captain. In... very much the same way as you did recently, I understand.”

”Yes, sir. But what will he do next day? You can’t treat people like puppet dolls. No, sir. Mr. Vimes always said a man has got to know his limitations. If there was a king, then the best thing he could do would be to get on with a decent day’s work—”

”Indeed”

”*But* if there was some pressing need... then perhaps he’d think again.” Carrot brightened up. ”It’s a bit like being a guard, really. When you need us, you really need us. And when you don’t... well, best if we just walk around the streets and shout All’s Well.” (MAA, 411–412.)

Katkelma osoittaa, että Vetinari ja Carrot päätyvät jakamaan asiat, jotka Ekmanin mukaan muodostavat erityissuhteen hallitsijan ja valtakunnan välille. Vetinari pitää valta-aseman kaupungin sääntöjen yläpuolelle, mutta jättää valtansa käyttämättä; Carrot hyödyntää erityissuhteen selittämättömiä kykyjä häden hetkellä, mutta pysyttelee muuten alhaisessa asemassaan noudattaen yhteiskunnan sääntöjä.

Hillin mukaan Ankh-Morpork on tukittavissa yhdeksi sarjan henkilöistä tai jopa päähenkilöksi joissain teoksista, mistä kertoo hahmojen suhde kaupunkiin. Hän ei näe Carrotin erityissuhdetta osoituksena Carrotin vallasta vaan siitä, että Carrot itse on osa kaupunkia. (Hill 2004, 224.) Vaikka kaupunkia kuvataan Carrotin ihoksi, se ei välttämättä tarkoita, että kaupunki olisi alisteinen Carrotille vaan toisinpäin. Kokonaisuus, joka on kaupunki, on paljon yksittäisiä hahmoja tärkeämpi. Ympäristö ei tue hahmoja vaan hahmot ympäristöä. Vetinari ja Carrot palvelevat kaupunkia jakamalla valtansa. Hyveellisen Carrotin hyväksyntä Vetinarin vallalle on todiste Vetinarin vallankäytön toimivuudesta. Vetinari jatkaa passiivista vallanpitoaan, ja Carrotin alhainen asema antaa hänelle mahdollisuuden toimia Vartiostossa ja vaikuttaa tapahtumiin ympärillään. Sarjan lopputeoksiin jää Vetinarin oikeuttamaton, mutta toimiva hallinto. Sen osana palvelee oikeutettu kruunun kuningas, koska se on oikein. Kumpikaan ei suuresta vallastaan huolimatta hallitse kaupunkia vaan molemmat ovat osa sitä.

4. Vetinari ja satiiri

Tässä luvussa tutkin Vetinarin valta-aseman merkitystä satiirin näkökulmasta. Erityisesti kiinnitän huomiota satiiriseen lopetukseen, sankaruuteen ja tarinoiden uudelleentulkintaan. Selvitän, kuinka tarinat ja huumori liittyvät Vetinarin vallankäyttöön. Käsittelen niiden merkitystä Kiekkomaailmassa ja vertaan Vetinariin liittyvää huumoria ja hänen ymmärrystään tarinoista maailman yleiseen tilanteeseen saadakseni selville poikkeamia, jotka voisivat selittää Vetinarin hallitsijuutta.

4.1 Vetinari kritiikin välineenä

Suurin osa *Discworld*-sarjan teoksista on selkeän satiirisia. Raymentin (2014, 24–26) mukaan fantasia toimii hyvänä alustana satiirille, koska satiirikon on mahdollista irrottaa tosimaailman konsepteja ja esitellä ne uusina ilmiöinä fantasiamaailman avulla. Pratchett käyttää tätä metodia toistuvasti ja hyvin ilmeisesti. Hän usein esittelee yhden Kiekkomaailmassa uuden yhteiskunnallisen konseptin jokaisessa teoksessa, jonka ympärille juonen keskeinen konflikti rakentuu. Esimerkiksi *Going Postal*-teoksessa keksitään höyryvoima ja -veturi, minkä seurauksena maailman sisäinen yhteydenpito ja kulttuurinen vaihto lopullisesti helpottuvat, ja syntyy konflikti. Konfliktin osapuolena ovat gragsit, jotka ovat papiston kaltainen konservatiivisia ja pyhiä arvoja vartioivien kääpiöiden ryhmittymä, joka alkaa harjoittaa terrorismia estääkseen rautatien leviämisen (RS). Pratchett käsittelee tosimaailman ilmiötä ilman siihen liittyviä ennakkoluuloja. Esimerkiksi sarjaa lukeneille gragsit alun perin näyttäytyivät normaalin papiston kaltaisina konservatiiveina. Konservatiiviset kääpiöt yrittivät estää rauhallisin keinoin kauppasuhteen syvenemisen teoksessa *The Fifth Elephant* (1999), mutta muuttuva maailma saa gragsit lopullisesti kääntymään terroristeiksi teoksessa *Thud!* (2006). Kirjojen julkaisun välisenä kuuden vuoden aikana Pratchett julkaisi useita teoksia, joissa viitataan ryhmään. Koska kyseessä on joukko fiktiivisiä kääpiöitä, lukija saa rakentaa käsityksensä heistä vapaalle pohjalle, ilman länsimaissa vahvan kulttuurisen viholliskuvan vaikutusta, joka yleensä assosioidaan terroristiryhmiin.

Vastaavanlainen ongelmanasettelu on löydettävissä käsittelyssä olevasta aineistosta myös seuraavista teoksista: *Men at Arms*:ssa käsitellään valtaa ja rasismia, *Feet of Clay*:ssa koneellistumista sekä orjuutta, *Jingo*:ssa sotaa ja politiikkaa, *The Truth*:ssa painotaitoa sekä journalismia, *Going Postal*:ssa postilaitosta ja *Making Money*:ssa paperirahaa sekä vapaata markkinataloutta. Näin ollen on selvää, että Kiekkomaailma toimii eräänlaisena laboratoriona. Sen avulla on mahdollista tarkastella tosimaailman asioita kontrolloidussa ympäristössä ilman häiritsevien voimien ja muuttujien vaikutusta.

Griffin (1994, 95–96; 102; 113) argumentoi, että satiiri ensisijaisesti edistää keskustelua teoksen aiheesta, koska satiiri jää usein lopultaan avoimeksi. Avoimien loppujen yleisyydestä huolimatta satiiri on pohjimmiltaan aina vaikuttamaan pyrkivä laji, eikä näkemysten vastakkainasettelusta voida täysin luopua. Kaunokirjallisen teoksen on aina loputtava johonkin. *Discworld*-sarjan teosten toistuva loppuratkaisumalli on selitettävissä sarjan muutamilla pysyvillä sanomilla. Smith osoittaa artikkelissaan, kuinka Pratchettin yksilön sosiaalisen vastuun täyttäminen on arvo *Discworld*-sarjassa. Hän tulkitsee eri Kiekkomaailman kriisejä Bahtinin (1984) karnevaali-käsitteen avulla. Karnevaalilla tarkoitetaan tilaa, jossa vallitseva valtarakenne kumotaan ilman, että siitä seuraa pitkällistä haittaa vallanpitäjän hegemonialle. (Smith 2012, 30–32.) Karnevaalin luoma utopian mahdollisuus ja luonne paljastavat *Discworld*-sarjan arvopohjaa ja selittävät sen valtarakennetta ja etenkin Vetinarin osuutta tapahtumissa. Aiemmin mainittu esimerkki teoksesta *Guards Guards!* toimii myös tässä yhteydessä. Pelastettuaan kaupungin lohikäärmeeltä Vimes, Carrot tai kukaan vartiostossa ei silti kohoa sankarin asemaan yrittäessään pelastaa Ankh-Morporkin. He pysyvät omina itsenään ja poliiseina. Smith tulkitsee tämä olevan arvostuksen osoitus yksilöllisen velvollisuuden täyttämiseksi ja pitkäjänteiselle työntekemiselle sekä merkki utopian toteutumisen mahdottomuudesta (Smith 2012, 37–38). Vaikka lohikäärme on eräänlainen utopia kuninkuudesta, se on myös yksi sarjan antagonisteista. Vetinarin vallan pysyvyys on kuitenkin yhteensopiva karnevaalitalan kanssa. Vetinarin vallan jatkuva palautuminen ja sitä seuraava asioiden nopea normalisoituminen, mikä on karnevaalille tyypillistä, kertovat Vetinarin vallan vakaudesta.

Vallasta kieltäytyminen ilmenee toistuvasti Carrotin lisäksi Vimesin ja Vetinarin välisissä keskusteluissa aina kriisin ratkettua. Esimerkiksi teoksessa *Feet of Clay* Vetinari palkitsee Vimesin muodollisella palkankorotuksella ja uudella tikkataululla Vartiostolle (FOC, 398). Molemmat miehet tietävät korvauksen olevan nimellinen suhteessa tehtyyn palvelukseen, mutta suurta palkintoa ei voi antaa rikkomatta oikeaa valtarakennetta. Sarjan aikana Vimes kohoo kapteenista ensin komentajaksi ja sitten herttuaksi, mutta hänen tehtävänsä poliisipäällikkönä ei muutu. Vimes toistuvasti kieltäytyy ylentämästä itseään sankarin rooliin ja ottamaan itselleen etuoikeuksia, mistä edellä mainittu keskustelu myös kertoo. Ennen keskustelua Vimes kritisoi kaupungin neuvoston juonittelua iskemällä kirveen neuvoston kokouspöytään, mutta Vetinarille hän esittää aiheesta tietämätöntä, koska hän ei halua avoimesti ylittää valtuuksiaan (FOC, 398–399). Ilman Vetinaria eli valtaan palautettavan hallitsijan olemassaoloa sankarin olisi näytettävä tapahtumien uusi suunta ja noustava samalla asemansa yläpuolelle. Totutun vallanpitäjän läsnäolo mahdollistaa sankarin vallasta kieltäytymisen.

Ekmanin teesin mukainen vallan lunastaminen ja maailman parantaminen sankariteon myötä ei toteudu vaan asiat palaavat normaaliin olotilaan, koska teoksen henkilöt niin haluavat. Toisaalta normaaliuteen paluu johtuu myös sarjan satiirisesta luonteesta. Satiirin avulla palanen todellisuutta

siirtyy Kiekkomaailmaan ja tästä seuraavat ongelmat vaativat ratkaisun, joka myös toimii todellisuudessa, jotta ongelma säilyy rinnastettavissa tosimaailman tilanteeseen. Toisin sanoen tavallisen poliisin on kyettävä ratkaisemaan tarinan konflikti tai ainakin auttamaan siinä, koska tosimaailmassa ei ole kohtalon määräämiä usein kyvyiltään yli-inhimillisiä sankareita ratkomassa konflikteja. *Guards Guards!* -teoksen muodollinen pidätys ja lohikäärmeen poistuminen sankarien toimista riippumattomien tekijöiden takia kuvaa inhimillisen velvollisuuden ja sankaruuden välistä rajaa, joka jää ylittämättä. Tämä myös edellyttää tavallisen hahmon eli päähenkilön ja vallankäyttäjän erottamista, koska silkalla määräysvallalla tehty ratkaisu ei ole todellisessa maailmassa kestävä malli. Rayment (2014, 100–102) myös osoittaa Pratchettin teosten pohjimmiltaan sisältävän valistuksen ajan arvoja kriittisestä ajattelusta, kansanvallasta ja epävarmasta totuudesta. Arvot sopivat yhteen edellisen tulkinnan kanssa.

Satiirin taipumus avoimeen loppuun ja vapaan ajattelun arvo, joka sarjan teoksista löytyy, saavat avoimen lopun tuntumaan luonnolliselta ratkaisulta. Tämä on kuitenkin fantasian konventioiden vastaista. Pratchett oli fantasiakirjailija, eikä *Discworld*-sarjan viihteellistä arvoa voida myöskään ohittaa satiirisen sisällön perusteella. Juonella on oltava loppuratkaisu, jotta se olisi jännittävä, konflikti ratkeaisi ja hyvä päähenkilö täyttäisi tehtävänsä. Hyvän absoluuttinen voitto pahasta on fantasian tyypillisimpiä motiiveja. Se ei toteudu aina todellisen maailman konflikteissa, jos hyvä ja paha ovat edes tunnistettavissa. Lordi Vetinarin hahmo ratkaisee avoimen lopun ja hyvän voiton ristiriidan. Etäisenä ja moraaliltaan harmaalle alueelle asettuvana sivuhahmona, jonka motiivit ja toiminta ovat pimennossa, Vetinari ei vallallaan ota kantaa sarjan teosten keskeisiin ongelmiin. Passiivisena vallanpitäjänä hän ei tuo voittajan oikeutusta tapahtumille. Esimerkiksi teoksessa *Guards Guards!* rojalistisen vallankaappausyrityksen kuivuttua kokoon Vimesin toimesta Vetinari palauttaa normaalitilan kaupunkiin muodollisesti palkitsemalla ansainneet tahot ja päättämällä tapahtumaketjun:

A whole sequence of expressions drifted across them as the patrician spoke. It was, of course, vitally important that there be a ceremony like this. Then the whole thing could be neat and *settled*. And forgotten. Just another chapter in the long and exciting history of eckcetra, eckcetra. Ankh-Morpork was good at starting new chapters. (GG, 397.)

Sen sijaan perinteisessä fantasiassa sankari eli Vimes ottaisi vallan ja hänen monarkiavastaisuudestaan tulisi hyvän normi. Vetinarin normaalitila takaa Vimesin ja jäljelle jääneiden rojalistien verrattain tasapuoleisen selviytymisen eli kummankaan kannan voittoa ei teoksessa alleviivata ehdottomana hyvänä vaan molempien näkökulmien olemassa säilyminen osoittautuu luonnolliseksi olotilaksi. Vimesin toimiminen päähenkilönä saa hänen kantansa vaikuttamaan oikealta, mutta sarja tarjoaa kuitenkin ymmärrystä monarkialle. Merkkinä Vetinarin tasapainottavasta roolista on myös hänen jatkuva lievä epäsuosionsa, joka kumpuaa kaupungin

tietoisuudesta, ettei hänellä ole oikeutusta valtaan eli hän ei edusta mitään puolta. Vetinarin vallassa säilyminen läpi *Discworld*-sarjan lienee itsessään vahvin kannanotto vallankäyttöön liittyvien arvojen puolesta: kellekään ei ole pohjimmiltaan oikeutusta valtaan vaan valta hankitavasta riippumatta kuuluu sille, joka ei sitä käytä. Kyseessä on uudelleentulkinta monista fantasian sankaritarinoista, joka hylkää Ekmanin erityissuhteen, vaikka leikittelee sillä. Yleensä opetus on, että valta kuuluu sille, joka sitä kykenee käyttämään oikein. Mahdollisuus tulkita uudelleen tarina ja sankaruus tuo mukanaan huomattavaa valtaa, mitä käsittelem seuraavassa alaluvussa.

4.2 Tarinat hallitsemisen välineenä

Discworld-sarjassa tarinat ovat maailmaa pyörittävä voima. *The Science of Discworld* kertoo narratiivisesta imperatiivista (narrative imperative). Se tarkoittaa tarinan kohtalonomaista voimaa vaikuttaa sarjan hahmoihin ja tapahtumiin, koska ”ihmiset ajattelevat tarinoina”. (Pratchett, Stewart & Cohen 2002, 10.) Asiat tapahtuvat, koska ihmiset olettavat niiden tapahtuvan eikä narratiivista kausaalisuutta voida rikkoa.

McMurry (2012) käyttää narratiivisen imperatiivin käsitettä artikkelissaan, jossa hän arvio laajemmin tarinan merkitystä sarjalle. Mikään ei ole tarinan ulkopuolella Kiekkomaailmassa ja monet hahmot, kuten päättäväinen Granny Weatherwax (Muori Säävirkku), ovat suoraan tietoisia tarinoiden konventioista ja hyödyntävät niitä toiminnassaan (McMurry 2012, 226). Hahmot eivät tiedosta olevansa fiktiivisessä tarinassa vaan ajattelevat, ettei tarinalla ja todellisuudella ole merkittävää eroa. Vaikka tämä sarjan elementti on pienemmässä roolissa valitsemassani kaunokirjallisessa otannassa, on syytä selvittää, missä määrin Vetinari on tietoinen siitä tai hyödyntää imperatiivia. Tarinat ovat perustavanlaatuisia voimia Kiekkomaailmassa, joten niiden ymmärtäminen tai hyödyntäminen antavat suoraan valtaa ja liittyvät siten hallitsemiseen.

Paras Vetinariin liittyvä esimerkki tarinan voimasta *Discworld* -sarjassa on teos *The Last Hero* (2001). Siinä viimeinen vanhuuden kynsissä riutuva sankari Cohen the Barbarian (Cohen Barbaari) kerää joukon muita vanhuksiksi muuttuneita seikkailijoita ja lähtee viimeiselle matkalle palauttamaan tulen jumalille, joilta ensimmäinen sankari sen varasti (THL, 47). Tarina on faabeli ja siten poikkeaa kerronnaltaan sarjan muista romaaneista. Sarjan maailman lainalaisuudet kuitenkin pätevät ja ovat faabeliin sisältyvän moraalisen opetuksen ansiosta helposti havaittavissa. Vetinari osoittaa teoksessa poikkeuksellista aktiivisuutta tapahtumakulun alkuvaiheilla puuttumalla asioiden kulkuun suoraan ja välittömästi. Vaikka tämä rikkoor hänen tyyppillistä passiivisuuttaan, se on selitettävissä faabelin tiiviimmän kerronnan ja erilaisen juonen aiheuttamana poikkeuksena.

Cohenin motivaationa on halu luoda viimeinen saaga ja kuolla sankarin lailla eli Cohen ja kumppanit ovat tietoisia tarujen vaatimasta sankarillisesta kuolemasta. He ovat pettyneitä maailmaan, joka on antanut heidän kokea seikkailuita tarjoamatta kuitenkaan sopivaa loppua, joten he päättävät kostaa sen jumalille palauttamalla tulen suuren pommin muodossa ja välttymällä siten kuolemasta rauhallisesti sängyssä. Jottei väärinkäsityksiä pääsisi syntymään, joukkio kaappaa mukaansa bardin, jonka tehtäväksi he määräävät tarinan levityksen. Koomisuutta lisää se, että joukkio määrää bardin kirjoittamaan tarinasta sankareille mieleisen saagan. (THL, 42–43; 47; 74–75.) Joukkio ymmärtää, että tarinasta muodostuu totuus eikä todellisilla tapahtumilla ole ratkaisevaa merkitystä.

McMurry osoittaa, että Pratchettin hahmot voivat muuttaa tarinan kulkua hienovaraisesti. Tarinoiden konventiot eivät ole muuttumattomia, mistä esimerkki löytyy teoksesta *Witches Abroad* (1992), jossa Tuhkimo-hahmo ei saa naida prinssiä saadakseen onnellisen lopun. (McMurry 2012, 227–228.) *The Last Hero* teoksessa tapahtuu vastaava käänne Ankh-Morporkissa, kun käy ilmi, että Cohenin suunnitelma johtaa maailmanloppuun (THL, 21). Uhkaava maailmanloppu on toinen erityistekijä, joka selittää Vetinarin poikkeuksellista aktiivisuutta. Jumalavuori on taikuuden keskittymä, jossa räjähtävä pommi hajottaisi maailmaa koossa pitävät voimat (THL, 21). Suuri jumalia uhmaava sankari osoittautuu vihaiseksi vanhukseksi, joka ei sopeudu maailmaan, minkä Vetinari osoittaa Cohenin estämistä suunnitteleville kuulijoilleen:

”What exactly has Cohen the Barbarian done that is *heroic*?” he said [- -]

”Well... you know... heroic deeds... [- -] Fighting monsters, defeating tyrants, stealing rare treasures, rescuing maidens... that sort of thing” said Mr Betteridge vaguely. ”You know... heroic things.”

”And who, precisely, defines the monstrousness of monsters and the tyranny of the tyrants” said Lord Vetinari, his voice suddenly like a scalpel – Not vicious like a sword, but probing its edge into vulnerable places. Mr Betteridge shifted uneasily.

”Well... the hero, I suppose.”

”Ah. And the theft of these rare items... I think the word that interests me here is the term ‘theft’ an activity frowned on by most of the world’s major religions, is it not? The feeling stealing over me is that *all* these terms are defined by the hero. You could say: I am a hero, so when I kill you that makes you, *de facto*, the kind of person suitable to be killed by a hero. You could say that a hero, in short, is someone who indulges every whim that, within the rule of law, would have behind bard or swiftly dancing what I believe is known as hemp fandango. The words we might use are: murder, pillage, theft and rape”. (THL, 20.) Cohenin elämäntavan on oikeuttanut tarina, mutta maailman muuttuminen on johtanut tarinan uudelleentulkintaan, kuten Vetinari teki, eikä Cohenin kaltaisille sankareille ole enää tilaa maailmassa. Vetinari ja Ankh-Morporkin väki lähettävät raketilla Carrotin

ja pelkurivelho Rincwindin estämään joukkion aikeet. Carrot ilmoittaa pidättävänsä Cohenin joukkion pelastaakseen maailman ja Cohen ymmärtää aikansa tulleen: ”Without the Code, you weren’t a hero. You were just a thug in a loincloth.

The code was quite clear. One brave man against seven... won” (THL, 159). Cohenin joukkio hyväksyy tappionsa ja estää räjähdysten laskemalla kelkalla alas rotkoon pommin kanssa (THL, 159–161).

Cohen on interfiguraalinen viittaus ja samalla kritiikkiä Conan Barbaaria kohtaan, joka loi oman fantasiasankarityypinsä. Haberkorn tulkitsee *The Last Hero*:n olevan Cohenin viimeinen esiintyminen ja kriittinen hyvästijätö useissa sarjan aiemmissa teoksissa esiintyneelle väkivaltaiselle ja sivistystä karttavalle barbaarisankarille, jonka Pratchettin moderni sankari korvaa. (Haberkorn 2007, 327–329.) Teos antaa Cohenille ja kumppaneille sankarillisen lähdön, mutta tekee selväksi, että vanhat sankarit ovat itse ongelman aiheuttajia eikä heille ole enää tilaa Kiekkomaailmassa. Kyseessä ei ole pelkästään satiirista vaan Pratchett tarjoaa vaihtoehdoisen tarinan ja sankarit vanhan tilalle. Ankh-Morporkin Vartioston sankarit Carrot ja Vimes eivät ole lain tai yhteiskunnan ulko- tai yläpuolella toisin kuin Cohen Barbaari. (Haberkorn 2007, 330.) Haberkornin huomio on yhdenmukainen aiemmin käsiteltyjen esimerkkien kanssa, jossa Carrot ja Vimes jättävät vallan Vetinarille.

Haberkorn esittää Carrotin ja Vimesin uudenlaisten fantasiasankareiden tyyppinä: Carrot on naiivi idealisti, joka ei nosta itseään perimästään huolimatta lain yläpuolelle. Vimes on kyynikko, joka ei luota ihmisiin. Hän ei ole kyynistynyt ulkoisen uhan takia vaan omien sisäisten demoniensa vuoksi. Siinä missä Carrot vastustaa kuninkaan oikeutusta Vimes kritisoi myyttiä sankarista, joka oikeassa paikassa oikeaan aikaan kykenee yksin ratkaisemaan jopa globaaleja ongelmia. Hän on kirvestä käyttävän barbaarisankarin perijä, mutta pitää itsensä kurissa eikä aseta itseään sääntöjen yläpuolelle, vaikka voisi niin tehdä. Vetinaria Haberkorn kuvailee lyhyesti realistiksi, joka ei ole sankari, mutta lisää kolmannen perspektiivin sivilisaatioon uskoviin ihmisiin Carrotin ja Vimesin rinnalle. (Haberkorn 2007, 331–334.) Vetinari ei myöskään mielestäni ole sankari vaan tarpeellinen hahmo, joka mahdollistaa sankareiden toiminnan.

Haberkornin tapaan myös Lüthi kiinnittää huomiota artikkelissaan hahmojen tapaan vastustaa sankarin roolia. Hänelle hahmojen ymmärrys omasta paikastaan maailmassa ja usko maalaisjärkeen (common sense) omituisessa maailmassa ovat kaikkia hahmoja olennaisesti kuvaavia piirteitä. Ne erottavat sarjan muusta fantasiasta. Kaikesta absurdiudesta huolimatta sarjan maailmassa on toimiva logiikka, joka käyttää ironiaa ja paradoksia oikeutuksen välineenä. (Lüthi 2014, 139.) Se pätee myös sankaruuteen ja Kiekkomaailman sankarit ovat samaan aikaan myös naurettavia.

Haberkorn jättää toteamatta, että Carrot ja Vimes tarvitsevat Vetinaria, vaikka hänellä on kaikki tarvittavat argumentin perusteet näkyvissä. Carrot ja Vimes luovat tyhjiön kieltäytymällä perinteisen fantasiasankarin oikeutuksesta rikkoa sääntöjä ja toimia yhteiskunnan ulkopuolella. Haberkorn (2007, 334–335) toteaa Kiekkomaailman sankareiden olevan tärkeitä vain yhdelle osalle yhteiskuntaa koko maailman sijaan eikä heijastavan kaikkien ajatuksia tai ihanteita. Vetinari täyttää kyseisen tyhjiön eli sektorin ulkopuolisen tilan ja mahdollistaa sankarien toiminnan omassa tehtävässään. Vaikka ajatus oikeudentuntoisesta poliisista ja hyveellisestä kuninkaasta palvelemassa diktaattoria vaikuttaa absurdilta, on se samalla loogista.

Sarjasta ei käy ilmi, onko Vetinari suoraan tietoinen tarinoiden voimasta kuten Granny Weatherwax, mutta hän toimii samalla tavalla muuttamalla tarinan kulkua välillisesti. Cohen on sankari tarinan alussa, mutta Vetinari uudelleentulkitsi tarinan ja lähettää paikalle vaihtoehtoisen sankarin, mikä muuttaa tarinan merkityksen. Weatherwax ei ole hallitsija, vaikka käyttääkin huomattavaa valtaa, joten kyky ymmärtää tarinoita ei ole peräisin maailman ja hallitsijan erityissuhteesta.

The Last Hero ei ole ainutlaatuinen tarinan uudelleentulkinta. *Discworld*-sarja voidaan luonnehtia kokoelmaksi tarinoiden uudelleentulkintoja. Esimerkiksi *Jingo* on tarina sodan typeryydestä ja sen poliittisen hyödyntämisen pahuudesta (Cockrell 2006). *Jingosta* löytyy myös esimerkki, jossa Vetinari ohjaa Vimesin itsensä kurssia hienovaraisesti. Hän lähettää sodan sytyttyä Vimesille lapun, jossa lukee: ”Sir Samuel Vimes, Knight” (JIN, 180). Lapulla ei ole muuta tarkoitusta kuin muistuttaa, että silloisen arvonimensä sallimana Vimes voi perustaa oman rykmentin ja lähteä mukaan sotaretkelle eli hänellä on keino seurata konfliktia ja siten ehkä ratkaista se. Luvun alussa esitellyssä Vetinarin ja Lipwigin keskusteluissa toimii sama periaate. Vetinari myös palkitsee Vimesin rakentamalla patsaan tämän esi-isälle, joka tappoi Ankh-Morporkin viimeisen julman kuninkaan. Kansan puolta pitänyt esi-isä jäi historiankirjoihin petturina, vaikka kuninkaanvallan loppu toi muutoksen parempaan. (JIN, 404–405.) Tämä on ainut esimerkki julkisesta mielipiteenmuokkauksesta, jonka Vetinari sarjassa tekee. Vaikka tapaus on suuremmassa mittakaavassa lähes merkityksetön, se on osoitus Vetinarin hallintatavasta ja suunnasta, johon AnkhMorpork on Vetinarin vallan alla menossa.

Vetinarin kyky puhua monitulkintaisesti ja kyseenalaistaa tarinat eivät ole ainoat sanoihin liittyvät kyvyt, jotka hänellä on. Vetinarilla on yksi harrastus: ristisanatehtävät. Hän ratkoo tunnollisesti jokaisen päälehden ristikon ja pitää sanojen tuntemusta äärimmäisen tärkeänä (SNU, 11). Sanoilla on valtaa, mitä symboloivat velhojen yliopiston, Unseen Universityn, (Näkymättömän yliopiston) kirjaston kirjat, jotka ovat heränneet eloon taikuuden vuoksi ja jotka on täytynyt sitoa hyllyihin niiden

arvaamattoman käytöksen takia (Cockrell, 2006). Vetinari tuntee myös kansanomaiset sanonnat. Se käy ilmi hänen keksiessään oikeat osoitteet lähes siansaksalla kirjoitetuille kirjeille odotellessaan postitoimistossa Lipwigiä neuvotteluun:

”Wonderful stuff! Better than crossword! I like this one: Duzbuns Hopsit pfarmerrsc. I’ve put the correct address underneath”. [- - -] He had written: K. Whistler, Baker, 3 Pigsty Hill.

“There are three bakeries in the city that could be said to be opposite to a pharmacy, said Vetinari, but Whistler does those rather good curly buns that regrettably look as though a dog has just done his business on your plate and somehow managed to add a blob of icing.”

(MM, 95.)

Vetinarin ymmärrys sanoista ei ole sisäsyntyinen kuten Carrotin kyky tuntea kaikki kansalaiset. Ristisanat ovat harjoittelun muoto, ja kirjeen osoitteen selvittämiseen vaadittavat tiedot hän on saanut todennäköisesti vakoojiltaan. Toisaalta edellinen katkelma osoittaa, että Vetinarin yksityiskohtien tuntemus ja kyky muistaa ne ovat käytännössä yli-inhimilliset eli todistus erityissuhteesta valtakuntaan. Molemmat tuntevat kaikki kaupunkilaiset, mutta Vetinarilla on kyky ymmärtää sanoja ja tarinoita siinä missä Carrotia kaikki kunnioittavat. Tarinoiden uudelleentulkinnalle ei ole tekemistä sankaruuden kanssa, mutta Vetinarin kyky auttaa uusia sankareita saavuttamaan tavoitteensa ja siten muuttaa Kiekkomaailmaa välillisesti.

4.3 Valta-asetelma huumorissa

Discworld-sarjan huumoria on tutkittu laajasti. Kirjojen lukumäärän, ajallisen laajuuden ja Pratchettin monipuolisen tyylin ansioista sarjassa ilmenevä huumori on monipuolista. Huumori liittyy erottamattomasti kaikkeen Kiekkomaailmassa, joka oli alun perin vitsi itsessään (Cockrel 2006). Siten huumori on myös Vetinaria väistämättä määrittävä piirre, vaikka hahmo itse ei pyri olemaan hauska. Interfiguraalisena viittauksena Vetinari on luettavissa satiiriksi useista hahmoista, mitä selvitän tarkemmin seuraavassa luvussa. Pratchettin humoristinen satiiri ei kuitenkaan ole pelkästään hauskapitoa vaan tarjoaa vakavan tavan tarkastella sarjan hahmoja (Lüthi 2014, 130–131). Huumorin tyypit, jotka Vetinariin liittyvät, sekä erottavat että yhdistävät häntä sarjan tyyppilliseen huumoridiskurssiin.

Seuraavaksi selvitän, voidaanko Vetinariin liittyvää huumoria käyttää perusteena erityissuhteen todistamiseen maailman kanssa ja onko huumorilla merkitystä vallan ja hallitsijuuden kannalta. Toteutan tämän analysoimalla Vetinariin liittyvää huumoria kolmen psykologisen huumoriteorialuokan näkökulmasta, jotka ovat ylemmyys (hostility), vapautus (release) ja ristiriita (incongruity). Vertaan tuloksiani Aromaan (2011) *Discworld*-sarjan huumoria tutkivassa opinnäytetyössä saamiin tuloksiin. Aromaa pyrkii tutkielmassaan selvittämään, mikä tekee sarjan

huumorista hauskaa, mitä tekniikoita siinä on hyödynnetty ja kuinka hyvin teoriat soveltuvat kuvaamaan sarjan huumoria. Hän soveltaa teorioita onnistuneesti sarjan huumoriin (Aromaa 2011, 1, 108–109.) Vaikka teoriat ovat toimivia huumorin vaihtelevuuden takia yksikään niistä ei yksinään riitä selittämään tyhjentävästi sarjan huumoria. Kukin kolmesta psykologisesta teoriaryhmästä kuvastaa erilaista käsitystä huumorin olemuksesta ja on Aromaan mukaan läsnä vahvasti sarjassa. Teorioiden kyky selittää Vetinarin huumoria on verrattavissa Aromaan yleisiin tuloksiin erilaisen huumorin esiintymisestä ja siten paljastaa, poikkeako Vetinarin huumori sarjan yleisestä huumorista.

Vetinarin huumori liittyy etenkin ylemmyysteorioihin. Ne kuvaavat ihmisryhmien tai yksilöiden välisiä valtakonflikteja (Aromaa 2011, 12). Aromaan (2011, 61) tekemän selvityksen mukaan tyrannit ja vallanpitäjät ovat sarjassa yleinen huumorin aihe. Näin teoriat liittyvät Vetinariin, joka on ensisijaisesti hallitsija ja tyranni vähintään nimellisesti. Raskinin mukaan monet ylemmyysteoriat juontavat juurensa filosofi Thomas Hobbesin ajatukseen, että halu nauraa syntyy nautinnosta, joka seuraa oman etevyyden (eminence) tajuamisesta suhteessa toisten heikkouteen (infirmity) (Raskin 1985, 36). Vetinarin asema tyrannina on toistuva vitsien aihe, johon Vetinari itsessään myös viittaa. Esimerkiksi Vetinarin vallasta kerrotaan seuraavasti: ”He didn’t administer reign of terror, just the occasional light shower” (GG, 97). Vitsissä yhdistyy sarjalle kaikkialla esiintyvä sanojen ääntämykseen perustava sanaleikki. *Reign* (‘valta’) kuulostaa sanalta *rain* (‘sade’). Vetinarin valta rinnastuu säätilaan, joka on suotuista, koska hänen valtansa ei ole jatkuva terrorin sade vaan terroria on vain satunnaisena pienenä pisarointina. Säätila on jotain, mitä ei voi välttää ja se tapahtuu kaikille, joten valta tuntuu reilulta ja vitsin mukaan asiat voisivat olla pahemminkin. Rinnastus säähän liittyy Vetinarin vallan mielenkiintoisella tavalla maailmaan itseensä, jonka pieni ja luonnollinen osa sää on. Kyseessä on yksittäinen vitsi, jonka perusteella ei voi tehdä liian kattavia tulkintoja. Vitsin sisältö kuitenkin tukee tulkintaa Vetinarin ja maailman välisestä erityissuhteesta.

Sarja on täynnä vastaavan kaltaisia vitsejä Vetinarin vallasta, mutta sarjan hahmot ottavat ne tosissaan, jolloin ne ovat hauskoja vain lukijalle. Teoksessa *Thruth* William de Worden kuvailtua Vetinaria julmaksi despootiksi painokoneen keksijä Goodmountainille, minkä kääpiö heti toistaa Vetinarille päin kasvoja Vetinari hyödyntää muiden hahmojen suhtautumista ensin esiintymällä itseään vähätellen ja sitten vitsailemalla itsestään. Vetinari haluaa Worden ottavan vastuuta painokoneen mahdollisista seurauksista ja tämän yrittäessä protestoida Vetinari näpäyttää sarkastisesti: ”Ah. You feel that I am being unfair? Ruthlessly despotic, perhaps?” (TT, 60.) Lausahduksessa on kaksi viestiä. Koska Vetinari sallii painokonehankkeen jatkamisen, hän ei ole epäreilu ja on reilua, että laitteen kehittäjät ottavat vastuuta sen aiheuttamista seuraamuksista. Vetinari hiillostaa Wordea Goodmountainin sijaan, koska Worde on vastuussa painotuotteista, vaikkei ole itse konetta keksinytkään. Kyseessä on näpäytys Worden aiemmasta kommentista, jonka Vetinari on

teoillaan osoittamassa vääräksi. Toisaalta Vetinari käyttää Worden käsitystä hänestä julmana despoottina hyväksi ja lausahdus toimii muistutuksena, että Vetinarilla on valta pakottaa Worde toimimaan haluamallaan tavalla ja rangaista tätä, mikäli niin ei tapahdu. Joka tapauksessa huumori lankeaa selkeästi ylemmyyskategoriaan, koska sen lähtökohtana on epäsuhtainen yhteiskunnallinen valtaasetelma.

Ylemmyys ei kuitenkaan ole huumorin ydin *Discworld*-sarjan tapauksessa, vaikka hahmot näyttävät naurettavilta eli ovat helppoja maaleja alentavalle naurulle. Caroline Duvezin-Caubet (2016, 7) kirjoittaa artikkelissaan Henri Bergsonin (2007) näkökulmaa vastaan. Bergsonille nauru on ulkopuolelta nähtyä sosiaalista sensuuria toisten kustannuksella. Törmätessään todellisuuden realiteetteihin hahmot muuttuvat vain naurettavimmiksi ja vähemmän eläväisiksi pitäessään kiinni omista näkökulmistaan. (Bergson 2007, 10–13; Butler 2004, 73–76.) Duvezin-Caubet osoittaa, että Kiekkomaailmassa asiat ovat toisin, koska oudot ja selittämättömät tapahtumat ovat normaaleja. Määrätietoisuus, oli se kuinka naurettavaa tahansa, toimii ja on vahvempi voima kuin taikuus itse. (Duvezin-Caubet 2016, 7-8.)

Sarja kutsuu nauramaan naurettavien hahmojen kanssa päin todellisuuden naamaa eikä vahingoniloisesti hahmoille (Duvezin-Caubet 2016, 7). Vetinarin maine diktaattorina on yksi Duvezin-Caubetin argumenttiin soveltuva esimerkki, jolla sarja kutsuu lukijan nauramaan omille uskomuksillemme ja stereotypioillemme. Worden ja Vetinarin keskustelu, jossa leikitellään julman despoottin asemalla, ei voisi koskaan toteutua maailmassa, jossa julmat despoottit otetaan vakavasti. Kiekkomaailmassa keskustelu käydään ilman oikeaa pelkoa, häpeää tai negatiivisia seuraamuksia, mikä on naurettavaa. Naurettavampaa olisi kuitenkin, jos Vetinari olisi maineensa veroinen eli stereotypia despoottista olisi mahdollinen. Uskomukset ja stereotypiat toteutuvat näennäisesti täydellisesti, mutta eivät voi pitää paikkaansa, koska loppujen lopuksi Vetinari ei kohtele ketään julman despoottimaisesti. Naurun kohde vaihtuu toisesta itseen, joka uskoi stereotypiaan. Ajatus on vastakkainen ylemmyysteorioiden tarjoamalle mallille, mutta yhdyn tämän sarjan kohdalla Duvezin-Caubetin kantaan. Täydellinen idea on loppujen lopuksi naurettava: ei ole täydellisen paha tyrannia tai täydellisen hyvää kuningasta vaan jotain vakavaa harmaalta alueelta. Usko ideoihin ja niitä välittäviin stereotypioihin on naurettavaa, vaikka hahmojen maailmankuva samaan aikaan väistämättä perustuu niihin. Usko on Kiekkomaailmassa niin vahva voima, että se synnyttää jumalat eikä toisinpäin (Cockrell 2006). Tältä osin Vetinariin liittyvä huumori ei poikkea sarjan yleisestä huumorista vaan hän on yhtä naurettava kuin muutkin. Ylemmyysteorioiden mukaan on helppo kuvitella ihminen nauramaan naurettaville, mutta sarjan tulkinnan mukaan nauramme itsellemme. Ajatus kiteytyy Vetinarin kuvaukseen klovneista: ”They are tragic [- - -] and we laugh at their tragedy as we laugh at our own. The painted grin leers out at us from darkness, mocking our insane belief in

37

order, logic status, the reality of reality.” (MM, 446.) Ei ole mahdollista paeta naurettavuutta, on vain jatkettava eteenpäin ristiriitaisista tuntemuksista huolimatta.

Ristiriitahuumorissa kaksi toisiinsa liittymätöntä elementtiä yhdistyvät yllättävällä tavalla. Tilanne johdattelee ajatusta tiettyyn suuntaan, mutta vitsi suistaa ajatuksen raiteeltaan. (Raskin 1985, 31.) Ristiriitahuumoriin kuuluvat sanaleikit toteutuvat sarjassa monilla tapaa, joista yksi yleisimmistä sarjassa on väärinymmärretyt lausahdukset. Väärinymmärryksen yksi alaluokka on kieliopillinen virhe. (Aromaa 2011, 70–74). Virheestä seuraa, että hahmot eivät ymmärrä sanojen merkityksiä ja tulkitsevat saman lauseen eri lailla:

”Tell me, sergeant, are you of a nautical persuasion?” [- - -]

”Nossir! Happily married man, sir!”

”I meant, have you ploughed the ocean waves at all?”

”Ah, you can’t catch me with that one, sir. [- - -] Everyone knows the horses sink.” (JIN, 203.)

Leonardo da Quirmin kysyy kersantti Colonilta, onko tällä merenkulullisia taipumuksia, mihin Colon vastaa, että hän on onnellisesti naimisissa. Colon sekoittaa *nautical persuasion* (’merenkululliset taipumukset’) saman kuuluisen *naughty perversion* (’tuhma perversio’) kanssa. Toisin sanoen vitsi perustuu lukijan ymmärrykseen väärinymmärryksen aiheuttaneesta foneettisesta samankaltaisuudesta, jota ei avata tekstissä. Vitsi jatkuu Leonardon tarkentaessa kysymällä ’onko Colon kyntänyt meriä yhtään?’, johon Colon vastaa, että ’kaikki tietävät, että hevoset uppoavat.’ Colon ottaa kielikuvan laivasta seilaamassa merellä kirjaimellisena maanviljelykseen liittyvänä kyntämisenä, johon vaaditaan hevonen ja jatkaa perustelemalla, miksi merta ei voi siten kyntää. Hauskuus syntyy toistuvasta yksinkertaisesta merkityksellisestä väärinkäsityksestä, jota hahmot eivät saa selvitettyä. Vaikka esimerkki on melko kärjistetty sarjan mittapuulla, on tavallista, että älykkäitäkin hahmot eivät ymmärrä kaikkien sanojen merkityksiä ja tekevät virheitä. Erilaisten virheiden tekemistä pidetään Kiekkomaailmassa niin luonnollisena, että niille on velhojen yliopistossa jopa oma alansa Inadvisably Applied Magic (Epäviisaasti sovellettu taikuus) (THL, 14). Väärinymmärrykset ovat vitsejä ja hahmot poikkeuksetta ohittavat kömmähdykset ilman, että ne vaikuttavat tapahtumien kulkuun tai hahmojen suhteisiin eli hahmojen kustannuksella ei naureta. Colon osoittautuu epäpäteväksi, mutta hänellä on ei-niin-mairittelevia ”erikoisominaisuuksia”, jotka tekevät hänestä oikean miehen tehtävään ja jälkeensä takaavat Colonille tämän haluaman laiskanviran loppuelämäkseen (JIN, 203; 402–403).

Kielelliset väärinymmärrykset on vitsityyppi, joka silmiinpistävästi ei liity Vetinariin.

Kiekkomaailmassa on poikkeuksellista, että hahmo ymmärtää sanoja niin hyvin, ettei tee virheitä.

Päinvastoin Vetinari toistuvasti lausuu tietoisesti monitulkintaisia lausahduksia, mikä on vitsikästä. Kuvainnollisilla ja kirjaimellisilla merkityksillä leikkiminen on kuitenkin sarjassa yleistä (Aromaa 2011, 75). Vitsien toimivuus perustuu muiden hahmojen kykyyn tajuta monimerkityksisyys. Tämä ei sinänsä ole välttämätöntä vitsin sanaleikin toiminnalle, mutta niin käy sarjassa jatkuvasti. Esimerkiksi Vetinarin toistuvasti viljelemä ilmaus ”Do not let me detain you” (MM, 127) ’älä anna minun pidättää/pidätellä sinua’ on kaksimielinen lausahdus, joka toimii ystävämielisenä kehotuksena poistua. Se myös muistuttaa, että pidättäminen ja sen implikoimat seuraamukset eli oikeudenkäynti ja tuomio ovat mahdollinen tulevaisuus. Tärkein merkitys lausahduksella on teoksessa *Making money*, jossa se alkaa symboloida Vetinarin puhetyyliä Vetinarin kilpailijan Cosmon yrittäessä kopioida lausahdusta huonolla menestyksellä (MM, 169). Vetinari toistaa lausahdusta läpi sarjan. Duvezin-Caubetin mukaan kaikki hahmot toistavat omia vitsejään tylsistymiseen asti, mikä on määrätietoisuuden ilmentymä (Duvezin-Caubetin 2016, 4). Toiston kautta vitsi joutuu jatkuvan uudelleenarvioinnin kohteeksi. Pidättämisen tulkinta heikkenee ja muuttuu naurettavaksi, koska se ei toteudu jatkuvasta muistutuksesta huolimatta. Vitsi ohjaa näin huomion stereotypiaan, joka alkaa näyttää naurettavalta. Sarjan edetessä uhkaavat vitsit pehmenevät, koska niitä ei koskaan toteuteta eli vitsit liukuvat ylemmyyskategoriasta ristiriitakategoriaan, koska uhkauksen odotushorisonttia ei saavuteta.

Discworld-sarja menee niin pitkälle, että se vitsailee taipumuksellaan toistaa vitsejä. Vetinari käyttää toista uhkaavaa lausahdusta kahdesti keskustellessaan entisen varkaan ja huijarin Moist von Lipwigin kanssa, mutta tällä kertaa uhkaus muuttuu ironiseksi vitsiksi. Ensimmäinen tapahtuu, kun Lipwigin hahmo esitellään teoksessa *Going Postal* eikä hän ole vielä sovittanut rikollista taustaansa vaan joutuu valitsemaan postimestarin yllättävän vaaralliseksi osoittautuneen toimen tai kohtaamaan hirttotuomion rikoksistaan. Vetinari lupaa Lipwigille, että: “Behind you there is a door. If at any time during this interview you feel you wish to leave, you have only to step through it and you will never hear from me again.” (GP, 23.) Lausahduksen välitön merkitys on lupa poistua paikalta, mutta Lipwigin avattua oven sen takaa paljastuu syvä kuilu (Pratchett 2004, 25). Lupa lähteä on itsessään vitsi, mutta sillä ei olisi vaikutusta, ellei Lipwig tarkastaisi mahdollisuutta. Tarjous on liioitellun ystävällinen ja kuoppa tarpeettoman luova ja julma ratkaisu ollakseen vakava. Vitsin huumori kohdistuu Vetinarin asemaan diktaattorina ja voimaepäsuhtaan kuulijan välillä.

Vetinari tekee Lipwigille edellisen kaltaisen tarjouksen uudesta urasta lähes samoin sanoin teoksessa *Making money*, mutta tällä kertaa Lipwigin tarkistaessa saman oventauksen siellä on kiinteä lattia (MM, 24–25). Tilanne pyrkii alleviivaamaan Vetinarin uhkaa ja tapaus on Vetinarin itsensä viittaus asemaansa häikäilemättömänä tyrannina. Hän antaa menneen kohtaamisen kaavaa toistamalla ymmärtää, että väkivalta saattaisi olla yhä kyseessä. Koska uhkauksen paljastuminen on lähes

väistämätöntä Lipwigin ennakoitavasti alkaessa toistaa vanhaa rooliaan, Vetinarin vitsi saa itseironian piirteitä. Vetinari jatkaa tavaramerkkinsä mukaan toisella monitulkintaisella uhkauksella. Hän tekee tarjouksen myöhemmin uudelleen:

”Ahead of you, Mr. Lipwig, is a life of respectable quiet contentment, of civic dignity and, of course, in the fullness of time a pension. Not to mention the proud gold-ish chain.”

“And if I don’t do what you say?”

“Hmm? Oh, you misunderstand me, Mr. Lipwig. That is what happens to you if you decline my offer. If you accept it, you will survive on your wits against powerful and dangerous enemies, with everyday presenting fresh challenges. Some one may even try to kill you.”

(MM, 35.)

Lipwig luulee tarjouksen hyväksymisen johtavan yhteiskunnallisen arvostukseen, mutta Vetinari täsmentää, että kyseinen tie on edessä, mikäli Lipwig jatkaa vanhassa ja turvallisessa tehtävässään postimestarina. Uusi ja vaarallinen hanke on Ankh-Morporkin pankin johtajuuden vastaanottaminen (MM, 35–36). Lipwig voi valita joko vaarallisen tehtävän tai rangaistuksen, mutta tässä tapauksessa rangaistus on ”kultaisehko” ketju. Ketju on viittaus kahlitsemiseen, joten Vetinari rinnastaa kultaisen eli arvostetun päivätyön hoitamisen vankeuteen eli ketjuun. Tähän viittaa myös, ettei ketju ole todella kultainen vaan vain näyttää siltä. Sitä se on ainakin Lipwigille, joka postityön ongelmat ratkaistuaan tylsistyy päivätyössään ja kaipaa seikkailua niin paljon, että murtautui omaan toimistoonsa saadakseen vähän jännitystä (MM, 36–37). Huumori perustuu aiemmassa teoksessa samankaltaisesta tilanteesta seuranneen oletuksen rikkoutumiseen, kun vaara ja epävarmuus ovatkin parempi vaihtoehto kuin turva ja arvostus. Hallitsijuuden näkökulmasta tilanteessa kiteytyy Vetinarin nerokkuus ja ymmärrys siitä, mikä motivoi ketäkin. Hänen ei tarvitse lopulta toteuttaa uhkauksiaan, koska hän ymmärtää muiden haluavan toimia hyödyllisellä tavalla, koska se on parasta heille itselleenkin. Vetinari ei kerro Lipwigille, mitä tehdä uudessa virassa vaan luottaa tämän saavan jotain hyödyllistä aikaan, mikä on esimerkki hänen hallintatavastaan. Vetinari ei käske Lipwigille tehtävää vaan antaa mahdollisuuden. Yllättävien tilanteiden mahdollisuus on ristiriitahuumorin edellytys.

Toinen malliesimerkki Vetinarin ironisesta puhetyylistä on aiemmin esitelty kappale teoksesta *The Last Hero*, jossa Vetinari puhuu sankareista. Vetinari käyttää itseään vähättelevää ironiaa (selfdisparaging) kysellessään viattoman oloisia kysymyksiä muilta ennen kuin ironinen kysely tuo virheet vastaajan logiikassa esille. (Haberkorn 2006, 171.) Ironian tyyli on ratkaiseva, koska Vetinari voisi diktaattorina kirjaimellisesti sanella näkemyksensä muille, mutta hän jättää käyttämättä valtaansa suoraan, mikä sopii hänen yleiseen hallintotyyliinsä. Ironian käyttö on ymmärrettävää, jos pohditaan muita puhetyylin vaihtoehtoja, joita Vetinari voisi käyttää. Hän pidättäytyy määräyksistä eikä voi hallitsijana vain seurata muiden puheita tai osallistua niihin tasaveroisesti tai pyytää asioita ilman, että auktoriteetti ja siten koko kaupungin vakaus kärsisi. Ironinen puhe on vallankäyttöä, joka

jättää muille mahdollisuuden ajatella ja vastata vapaasti, mutta muistuttaa, että Vetinari arvioi tilannetta ja toista henkilöä koko ajan. Tästä seuraa usein tukat oltavat Vatinarin kuulijoille, koska he eivät tunne olevansa vapaita seuraamuksista, kuten kävi Mr. Betteridgelle mainitussa esimerkissä. Itseään vähättelevä ironia ei kuitenkaan ole Vatinarin uniikki ominaisuus vaan erilainen ironia on yleistä monien hahmojen puheessa. Kyseessä ei ole tarinoiden ymmärtämisen kaltainen erityiskyky.

Vapautusteorioiden peruseriaate on, että ”nauru on antaa helpotusta henkiseen, hermostuneeseen ja/tai psyykkiseen energiaan” (Raskin 1985, 38). Teorioiden mukaan sosiaaliset säännöt ja odotukset rajoittavat meitä ja koemme helpotuksen tunteen vapautuessamme niistä (Raskin 1985, 38–39). Edellisen kappaleiden esimerkit sopivat myös tähän kategoriaan, koska Vatinarin julkinen käsittely despoottina laukaisee jännitteen, joka tämän asemaan liittyy. Valta-aseman paljastaminen on normin rikkomista, mikä mahdollistaa huumorin. Toisaalta katkelmasta käy ilmi, kuinka Vatinarin läsnäolo kasaa painetta aivan kuin hänen läsnäolonsa vahvistaisi sääntöjä. Hahmot eivät pysty yleensä vapautumaan säännöistä Vatinarin läsnä ollessa, mistä on osoituksena *Making moneyn* loppu, jossa Vetinari saa aplodit purkamalla itse jännitteen, jonka pankista kadonnut kulta ja seonneen klovnin hyökkäys on aiheuttanut. Vallanpitäjien heitelyä syytöksiä ja klovnin piiraita jännityksestä henkeään pidättelevän yleisön edessä Vetinari maistaa päälleen lentänyttä piirakan kastiketta ja toteaa sen olevan omenaa (MM, 430.) Tilanne on koominen, mutta tarinamaailmassa yleisö reagoi helpottunein aplodein, koska heille se on kuolemanvakava. Vetinariin liittyvä huumori leikittelee vapautuksella, koska se perustuu korostettuun kyvyttömyyteen rentoutua ja antaa huumorin vapautua, mikä on itsessään naurettavaa. Edellinen esimerkki on poikkeus, jossa Vetinari itse vapauttaa tilanteen, mitä ei normaalisti tapahdu. Ainoastaan Vetinaria lähinnä olevat muutamat hahmot uskaltavat toimia vapaasti hänen läsnä ollessaan ja silloinkin vain luotettujen kesken. Esimerkiksi Lipwig, tässä vaiheessa entinen varas, varastaa toistuvasti Vatinarin sihteerin Drumknottin kynän, minkä Vetinari huomaa. Kaksikko nauttii pilasta sihteerin kustannuksella, koska Vetinari ei paljasta Lipwigiä Drumknottille ennen kuin tämä on poistunut tilasta (MM, 28; 98).

Discworld-sarjassa on paljon parodiaa, joka kehittyi sarjan aikana taidokkaaksi satiiriksi (Lüthi 2014, 129–132). Sarja on enemmän kuin satiiria, koska asiat irtautuvat lähdemateriaalistaan alkaen seistä omin jaloin (Cockrell 2006). Vetinari ei ole pelkkä parodia diktaattorista, koska sarjan huumori kyseenalaistaa roolin jatkuvasti. Vatinarin käyttämä sarkasmi ja ironia ovat vitsi itsessään. Miksi hahmot toistavat vitsejään loputtomasti eikä niiden sisältöä kyseenalaisteta sarjan sisällä? Koska ne kertovat maailmasta, niin kuin hahmot toivovat sen olevan. Loppujen lopuksi hahmot ovat mieluummin julman diktaattorin vallan alla näennäisesti vasten tahtoaan kuin kohtaavat todellisuuden, jossa kaivattua oikeutettua ja täydellistä kuningasta ei ole olemassa. Kyseessä on halu

uskoa hyvään ja pahaan, vaikka kumpikaan ei pitäisi paikkaansa. Palaan johdannossa esiteltyyn lainaukseen:

It was much better to imagine men in some smoky room somewhere made mad and cynical by privilege and power, plotting over the brandy. You had to cling to this sort of image, because if you didn't then you might have to face the fact that bad things happened because ordinary people, the kind who brushed the dog and told their children bedtime stories, were capable of then going out and doing horrible things to other ordinary people

(JIN, 199).

Vetinari on yllä kuvatun kuvitelman kohde. Vetinari ei tältä osin poikkea sarjan muista hahmoista mitenkään vaan sarkasmi ja ironia ovat tapoja käsitellä asiaa paljastamatta, kuinka asiat todella ovat. Vallanpitäjänä hän tietää paremmin, mutta yhtyy silti leikkiin. Sarkasmin ja ironian avulla Vetinari välttyy määräysten antamiselta ja alentuvalta esiintymiseltä samalla kertaa. Molemmat tulkintamallit pysyvät elossa, koska loppujen lopuksi on mahdotonta olla varma, kuinka tosissaan vitsit tulee ottaa. Sarjan hahmoille ne aiheuttavat pelkoa ja ovat vakavia, mutta lukija kykenee näkemään niistä läpi. Aromaa (2011, 50–52) tutkii huumoria vitsit yksittäin pieniin lokeroihin luokiteltuna ja vain yhden teoriaryhmän näkökulmasta kerrallaan. Tästä syystä hän ei huomioi kuinka teemoiltaan samanlaiset vitsit saattavat liukua teoriaryhmästä toiseen toiston seurauksena tai kuinka sarja tarjoaa ymmärrystä hahmoille, vaikka nämä ovat ylemmyysvitsien kohteina. Aromaa (2011, 108–109) tulee tulokseen, että kaikkia teorioita tarvitaan selittämään *Discworld*-sarjan huumoria. Omat havaintoni tukevat tätä tulkintaa, koska löysin Vetinariin liittyvää huumoria jokaisesta psykologisesta teoriaryhmästä. Näin ollen Vetinariin liittyvän huumorin mekaniikka ei poikkea sarjan yleisen huumorin mekaniikasta ratkaisevasti eli huumorin rakenteella ja hallitsijuudella ei ole yhteyttä. Sen sijaan Vetinaria koskevat vitsit kyllä liittyvät poikkeuksetta tämän asemaan diktaattorina, mikä korostaa hallitsijuutta hahmon muiden piirteiden kustannuksella.

5. Vetinarin interfiguraalisuus

Tässä luvussa tutkin Vetinari-nimen merkitystä ja Vetinarin interfiguraalisia suhteita. Selvitän erityisesti eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä Medici-suvun jäsenten ja Machiavellin *Ruhtinaan* kanssa, joihin Vetinari selkeinten rinnastuu. Tämän pohjalta teen tulkintoja Vetinarin hahmosta vallankäyttäjänä. Aiemmissa luvuissa olen tutkinut Vetinarin vaikutusta Kiekkomaailman sisällä, mutta pyrin selvittämään, vaikuttaako intertekstuaalinen tutkiminen aiempien lukujen tuloksiin tai tuottaako se uutta tietoa.

Käytän Müllerin interfiguraalisuuden teoriaa apuna saadakseni tietoa lordi Vetinarista, joka on hahmona selkeä onomastinen alluusi Machiavellistä ja Medici-suvusta. Müllerin (1991, 107–109) mukaan interfiguraalinen viittaus hahmoon tuo teokseen jännitettä suhteessa viitattuun tekstiin hahmon samankaltaisuuksien ja eroavaisuuksien takia, koska on mahdotonta uudelleen käyttää hahmoa sellaisenaan. Toisin sanoen jännitettä voi käyttää kritiikin tai satiirin välineenä. Toisaalta assosiaation avulla voidaan vahvistaa jotain hahmon piirrettä.

Machiavellismillä tarkoitetaan Niccolò Machiavellin oppien mukaista häikäilemätöntä valtopolitiikkaa (Kielitoimiston sanakirja: *machiavellismi*). Hänen maineensa perustuu *Il Principe* - teokseen (1532, *Ruhtinas*), joka on säilynyt merkittävänä valtopolitiikan käsikirjana nykypäivään asti. Machiavelli ja Medicit ovat ajan saatossa latistuneet lähelle kirjallisuuden hahmoja maineensa ansiosta. Heidät muistetaan muutaman piirteen perusteella, eikä historiantutkimus pysty lisäämään paljoa populaarikulttuurissa vallitsevaan kuvaan. Medicejä pidettiin aikanaan rikkaimpana sukuna maailmassa (Hibbert 1987, 19). Heidän maineensa pankkiireina ole sittemmin muuttunut populaarikulttuurin silmissä. Vaikka osasta Mediceistä on säilynyt tarkkojakin persoonakuvauksia, ei kaukaisen historian ihmisistä ole pohjimmiltaan mahdollista kertoa, millaisia he olivat. Katson alluusioiden olevan näissä tapauksissa ensisijaisesti viittaus populaarikulttuurissa elävään maineeseen. Machiavelli ja Medicit ovat kirjallisuudessa korostuneita ominaisuuksia kantavia ja samoin nimettyjä hahmoja enemmän kuin todellisia, osin unhoon painuneita ihmisiä.

5.1 Havelock Vetinari -nimen alkuperä

Havelock Vetinari nimenä paljastaa kantajastaan huomattavasti, minkä takia nimen alkuperän selvitys on erityisen hedelmällistä ottaen huomioon, ettei hahmon sisäiseen ajatusmaailmaan ole *Discworlds* sarjassa suoraa pääsyä. Etunimi Havelock tulee mahdollisesti englannin sanoista have lock,

joiden yleisin merkitys on olla lukossa tai omistaa lukko. Tämä on viittaus Vetinarin sulkeutuneeseen luonteeseen ja kuvaa erityisesti Vetinarin käyttäytymistä ja persoonaa. Vetinari on kuin lukko, jota muut eivät saa auki ja siten eivät tiedä hänen motiivejaan ja tunteitaan. Toisaalta lock-sanalla on englannissa useita merkityksiä, jotka on mahdollista liittää Vetinarin asemaan kaupungissaan. Sanakirjan mukaan se tarkoittaa sulkua kanavassa, kiharaa tai hiustuppoa, toisen ihmisen liikkumisen estävää otetta, auton renkaiden kääntösädettä, yhteen pisteeseen jumittumista tai lukkiutumista ja amerikanenglannissa varmuutta jostain tapahtuvasta (Cambridge dictionary: *Lock*). Nämä merkitykset tuovat vaihtoehtoisia tulkintoja nimelle. Tapahtuman varmuus ja paikoillaan pitäminen tai pysyminen voisivat olla viittauksia Vetinarin passiiviseen politiikkaan ja hänen kontrolliinsa tai sarjassa toistuvaan väistämättömään valtaanpaluuseen. Ihmisen pitäminen lukossa on väkivaltainen teko, mutta sitä käyttävät yleensä poliisit ja muut viranomaiset vähimmän mahdollisen väkivallan keinona, joka estää kohdetta satuttamasta itseään tai muita satuttamatta kohdetta paljoo. Lukko voisi viitata järjestyksenvalvontaan kaupungissa, mistä Vetinari on viime kädessä vastuussa.

Ankh-Morpork on kaupunki Ankh-joen varrella ja kanava on yleisesti joen käytön mahdollistava ja virtaa ohjaava rakennelma. Joki on keskeinen piirre kaupungissa, ja vaikka se on tunnettu enemmän likaisuudestaan kuin virrastaan eikä siinä tiedettävästi ole kanavaa, joki on se silti elämän symboli. Vetinari ohjaamassa ja auttamassa kaupungin elämää on todella kuvaava tulkinta. Toisaalta Vetinarilla ei ole kiharaa hiuksissaan tai parrassaan vaan ne ovat lyhyet ja siistityt ja autoa ei ole keksitty Kiekkomaailmassa, vaikka lock-sana liittyy myös tässä yhteydessä ohjaamiseen. Haberkorn (2014, 164) tulkitsee Havelockin tulevan foneettisesti melkein identtisistä sanoista *have a look*, mikä suomeksi tarkoittaa *katsoa* tai *katsoa huolella* ja viittaa Vetinarin tapaan kerätä informaatiota. Joka tapauksessa Havelock-nimen tulkinnoista suurin osa viittaa jonkinasteiseen vallankäyttöön. Vallan päämäärään nimi ei anna valaistusta eli Vetinarin merkitys vallanpitäjänä vailla päämäärää korostuu.

Kirjallisuudessa on toinen hyvin tunnettu Havelok-niminen hahmo. Havelok the Dane on hyveellinen viikinki myöhäiskeskiaikaisesta nimeään kantavasta anglonormannien ritarromaani (chivalric romance) (Eckert 2015, 139–140). Havelokin tarina noudattelee vanhan taruston myöhemmin fantasiakirjallisuuteen perittyä kaavaa, jossa nuori hyveellinen kruununperijä syrjäytetään vääryydellä, ja joka aikuistuttuaan palaa vaatimaan kruunua itselleen. Nimeä lukuun ottamatta interfiguraalisen suhteen toteamiseksi ei löydy muita alluusioita. Viittaus tukee tulkintaa Vetinarista hyveellisenä hallitsijana, jolla on erityissuhde valtakuntaansa. Hyveellisyys ja oikeus kruunuun ovat Havelok the Danen tunnuspiirteet: ”There was a king in days of old, Who in his time made good laws” (Eckert 2015, 141). Havelok oikeutettuna kuninkaana luo vastakkainasettelun hahmojen välillä, mikä liittyy ensimmäisessä luvussa esitettyyn kritiikkiin monarkiaa kohtaan. Viittaus kuningas Havelokiin

luo ristiriidan kuningasvastaisen Vetinarin kanssa, mutta ristiriita on pieni verrattuna aiempiin tuloksiin.

Havelock-nimi korostaa Vetinarin käytöstä, muttei paljasta paljoa uutta hahmosta itsestään. Kuitenkin muutama sarjan hahmoista käyttää nimeä tuttavallisesti, mikä kertoo heidän verraten läheisestä suhteestaan Vetinariin. Nimen painottaminen voidaan nähdä ymmärryksen osoituksena ja inhimillistävänä tekijänä erotuksena viralliseen nimitykseen lordi Vetinari. Esimerkiksi Sibyl Ramkin viittaa Vetinariin Havelockina puhuessaan ja on yksi harvoista hahmoista, jotka eivät pelkää Vetinarin mainetta ja uskaltavat vastustaa Vetinaria. Tästä on esimerkkinä hänen protestinsa Vetinarin Vimesin harteille asettamaa työmäärää kohtaan (THU, 178–179). Havelock viittaa Vetinariin itseensä toisin kuin hänen sukunimensä, joka korostaa Vetinarin roolia kaupungissa. Viitatessaan Vetinariin Havelockina Sibyl myös ohittaa Vetinarin valta-aseman ja antaa ymmärtää, että Vetinarin toiminta on peräisin hänen omasta persoonastaan ja yksilöllinen halu eikä kaupungin vaatimus. Tapaus on *Discworld*-sarjassa ainutlaatuinen osoitus, ettei Vetinariin suhtauduta maailman sisällä pelkästään hallitsijana. Näin ollen hahmoa on järkevää tutkia myös muun kuin hallitsijuuden näkökulmasta. Havelock-etunimen viittaus hyveelliseen hallitsijaan on ristiriidassa seuraavissa kappaleissa käsiteltävän sukunimen moraalisesti arveluttavimpien interfiguraalisten kytkösten kanssa. Tulkitsen tämän tarkoittavan, että Vetinari on salatusti tai yksityisesti parempi kuin hänen sukunimensä tai maineensa antaa ymmärtää.

Vetinari-sukunimi on sanaleikki englannin tai italian kielen eläinlääkäreitä tarkoittavista sanoista *veterinary* tai *veterinario* (James 2004, 209). Nimi on viittaus juuri häneen, koska Vetinarin sukua ei sarjassa esiinny *Night watch* -teoksessa pienessä roolissa olevaa tättä lukuun ottamatta (NW, 237). Vetinari-nimen yhdistyessä titteliin lordi tai patriisi, joilla Vetinariin yleensä sarjassa viitataan, syntyy erikoinen ja humoristinen vaikutelma. Eläinlääkäri on huolehtiva virka, jonka harjoittaja auttaa eläimiä selviämään vaivoistaan ja elämään pidempään sekä paremmin. Tämä antaa ymmärtää Vetinarin vallan olevan hyväksi Ankh-Morporkille ja sen ihmisille. Vetinari on lääkäri, joka pitää huolen kaupungin saamista taudeista ja vammoista. Lääkäri myös nimenomaan parantaa ja hoitaa eikä rakenna tai luo, mikä on linjassa Vetinarin passiivisen hallintatavan kanssa. Lääkəriin ei tarvitse mennä ennen kuin on ongelma, ja muuten saa elää elämäänsä kuten parhaaksi katsoo.

Ihmisten hallitsijan nimeäminen eläinlääkäriksi kertoo paljon valtakunnasta itsestään. Eläinlääkäri ihmisenä asettuu eläimen yläpuolelle hoitaessaan luontokappaleita, jotka eivät yleensä ymmärrä hoidon olevan heille hyväksi vaan pyristelevät lääkäriä vastaan tämän suorittaessa toimenpiteitään. Eläinlääkäriys oikeuttaa hallitsijan pakkovallan eli patriisin aseman, joka Vetinarilla on. Sarjan hahmojen usein pinnallinen Vetinarin vastustus muistuttaa juuri eläinlääkärin suhdetta eläimeen:

kova kohtelu osoittautuu lopulta hyväksi, vaikkei eläin sitä itse tajuaisikaan. Toisaalta kaupungin kohtelu eläimenä voidaan katsoa alentavaksi ja merkiksi Vetinarin sopimattomuudesta hallitsijaksi. Tulkinnan mukaan hän pakottaa ihmiset valtaansa ja kohtelee näitä eläiminä väittäen tekevänsä heille hyvää, mutta antamatta ihmisille heille kuuluvaa ihmisarvoa. Tulkitsen eläinlääkäriyden positiivisesti, koska teoksessa *Feet of Clay* kilpahevoslääkäri Doughnut Jimmy hoitaa Vetinarin kuntoon tämän tultua myrkytetyksi. Vimes päättää turvautua eläinlääkäriin, koska kilpahevokset, toisin kuin ihmiset, ovat arvokkaita:

When a human doctor, after much bleeding and cupping, finds that a patient has died out of sheer desperation, he can always say, "Dear me, will of gods, that will be thirty dollars please" and walk away a free man. (FOC, 89.)

Eläinlääkäri osoittautuu oikeaa lääkäriä paremmaksi, koska lääkäri saattaisi olla poliittinen vihollinen tai kyvytön toisin kuin hevoslääkäriin, jonka täytyy saada aikaan tuloksia.

Vetinari-nimi on myös alluusio renessanssin Firenzeä hallinneeseen Medici-sukuun. Nimi Medici tulee vanhan italian lääkäriä tai lääkettä tarkoittavasta sanasta (Hibbert 1987, 30). Nimen pieni muutos on Plettin mukaan tyypillinen interfiguraalisuuden väline (Plett 1986, 296). Myös Müllerin mukaan vieraskielisen nimen kääntäminen tai osin lainaaminen on yleinen merkki interfiguraalisuudesta (Müller 1991, 105). Lääkäreiden killan jäsenyys oli yhteiskunnallisesti korkeasti arvostettu renessanssin aikana (Hibbert 1987, 25) Lääkäriin taivuttaminen eläinlääkäriksi on arvoaseman riisuva muutos eli Medicin taipuminen Vetinariksi on parodiaa. Toinen yhtäläisyys Medici- ja Vetinari-nimien välillä on Medicien asema kaupunkinsa yksinvaltiaina, joka suuresti muistuttaa Vetinarin asemaa Ankh-Morporkin johdossa. *Discworld*-sarjan teknologinen taso ja yhteiskunnallinen järjestys muistuttavat keskiaikaa ja renessanssia ja Ankh-Morpork on luonteeltaan itsevaltainen kaupunka kaupunki, kuten renessanssin Firenzekin, vaikka eroavaisuuksia ja fantasiallisia poikkeuksia löytyykin.

Nimien yhtäläisyyksistä huolimatta Vetinarin teot tai piirteet eivät selkeästi rinnastu kenenkään Medicin suvun jäsenen tekoihin tai vastaa suvun yleistä mainetta. Tästä voidaan päätellä Vetinarin olevan yleisempi viittaus renessanssin Italian hallitsijoihin ja poliittiseen kulttuuriin. Myös Pienimaa (2013, 32–33) toteaa, että sarjan eri hahmojen nimet ovat usein interfiguraalinen viittaus aikakauteen ja vallinneeseen maailmankuvaan. Kun Medicin suvun nimekkäimpien hallitsijoiden tekoja katsotaan ja verrataan Vetinariin, niistä löytyy yhteneväisyyksiä, mutta Vetinari ei muistuta ketään yksittäistä Mediciä riittävästi interfiguraalisen suhteen toteamiseksi. Selkein yhtäläisyys Medicien kanssa löytyy Vetinarin kaupankäyntiä edistävästä politiikasta ja maineesta taitavana diplomaattina, mutta nämä ovat yleisen tason yhtäläisyyksiä enkä löytänyt johdonmukaisia viittauksia yksittäisten tekojen tasolta.

Medici-suvun ensimmäinen hallitsija Cosimo profiloituu ennen kaikkea pankkiiriksi (Hibbert 1987, 37–61). Vetinari myötävaikuttamastaan pankkiuudistuksesta huolimatta ei ole itse pankkiiri. Cosimo oli myös innokas humanisti, piti yksinkertaisesta elämästä ja oli kansanomainen mies (Hibbert 1987, 37–38). Osa Cosimon piirteistä on vastakkaisia Vetinarille, joka ei nauti kansan suosiota, mutta yksinkertainen elämäntapa yhdistää näitä kahta. Heidän hallintatapansa ovat myös samankaltaiset. Cosimo joutui hallitsemaan kulisseista, kuten väärentämään äänestystuloksia, Firenzen tasavaltalaisen tradition takia ja välttelemään avoimien muutoksien tekoa suosion menettämisen pelossa (Hibbert 1987, 59). Cosimo hallitsi Firenzen ja itsensä eduksi, muttei väärinkäyttänyt järjestelmää enempää kuin oli tarpeellista poliittisten vihollisten aisoissa pitämiseksi (Hibbert 1987, 60–61). Vetinari kuitenkin kykenee tekemään rutiinipäätöksiä valtaansa kätkemättä ja sivuuttaa oman etunsa hallitessaan.

Kuuluisin Medici Lorenzo ”Il Magnifico” taas muistetaan ovelana diplomaattina (Hibbert 1987, 103) kuten Vetinarikin. Hibbert argumentoi, että Lorenzon diplomaattinen maine on osin ansaitsematon hänen varomattoman ja lyhytnäköisen päätöksentekonsa takia (1987, 162–163). Ohitan argumentin, koska nojaan tutkielmassani populaariin mielikuvaan Lorenzosta. Hän oli myös iloinen ja ulospäinsuuntautunut persoona ja kiinnostunut taiteesta ja juhlista (Hibbert 1987, 116–119). Toisin sanoen persoonana hän ei muistuta Vetinaria. Lorenzo käytti avoimesti väkivaltaa hallitessaan, vaikkei se ollut hänen ensimmäinen keinonsa, ja hän ei myöskään ottanut itselleen virallista asemaa (Hibbert 1987, 127, 159). Vetinarin pidättäytyminen väkivallasta ja Lorenzon elämäntyyli asettaa Lorenzon Cosimoa kauemmaksi Vetinarista.

Herttua Cosimo I oli sulkeutunut, kylmä ja ovela persoona, jonka mielialat ja käytös vaihtelivat nopeasti (Hibbert 1987, 262, 268). Hänen salamyhkäiset tapansa ja kylmyytensä muistuttavat Vetinarista, mutta häneltä puuttuu Vetinarin tyyneys. Cosimon valtakausi muistetaan vakaudesta, vauraudesta ja poliittisesta elpymisestä, mutta maineeltaan hän jäi epäsuosituksi, koska hän oli vienyt Firenzeltä vapauden sekä vakoojien että vankiloiden käytön takia (Hibbert 1987, 273–274). Toisin sanoen herttuan maine vastaa lähes täysin Vetinarin mainetta. Yhteneväisyydet eivät kuitenkaan riitä perusteluksi interfiguraalisesta suhteesta, koska mitään konkreettisempaa todistetta suhteesta juuri tähän Mediciin ei ole. Herttua oli etäännyttänyt suvun alkuaikojen tasavaltalaisesta hengestä, kun taas Vetinarin suhtautuminen lakiin on selkeän tasavaltalainen. Hän myös profiloituu aikaisempia Medicejä heikommin kauppiiaaksi tai pankkiiriksi, ja siten ei noudata Vetinarin kauppapainotteisesta politiikkaa. Tein vertailevia tulkintoja kaikkiin suvun jäseniin löytämättä suurempia merkkejä yhtäläisyyksistä ja en avaa tuloksetonta prosessia enempää.

5.2 Vetinari machiavellimaisena hahmona

Edellisessä luvussa käsiteltyjen seikkojen lisäksi Vetinarin yhteneväisyydet Machiavellin *Ruhtinaaseen* ovat lukuisat. Tässä alaluvussa käsittelen eri hallitsijuuden piirteitä, jotka yhdistävät tai erottavat Vetinarin *Ruhtinaasta*.

Renessanssin ajan hallintatapa ja näkemykset hallitsijuudesta auttavat ymmärtämään Vetinarin hahmoa, koska en löytänyt suoraa interfiguraalista suhdetta kehenkään Mediceistä. Vertaan seuraavassa kappaleessa Vetinaria Italian renessanssin hallitsijan arkkityyppiin, jonka kulttuurihistoriallisesti parhaiten on määritellyt Machiavelli teoksessaan *Ruhtinas*. Machiavellin teoksessaan välittämä näkemys maailmasta vastaa Vetinarin katsantoa paremmin kuin Medicien teot, joiden pohjimmaiset motiivit ovat usein jääneet historian peittoon. Pratchett käsittelee tuotannossaan yhteiskunnallisesti relevantteja aiheita ja Medicit ovat nykyään historiallinen kuriositeetti siinä missä Machiavellin teesit herättävät yhä yhteiskunnallisesti relevanttia keskustelua. Esimerkiksi *Ruhtinaan* käsitys vallasta valtion ytimenä on hyvin moderni (Gauss 2008, xxvii-xxx) ja Machiavelli on siten todennäköisempi satiirin kohde. Vetinarilla on Kiekkomaailmassa machiavellistinen (machiavellian) maine, mutta kuten *Discworld*-sarja itsessään, Vetinari ei ole monine yhtäläisyyksineenkään kopio todellisesta vastineestaan vaan poikkeava satiirinen tulkinta.

Lordi Vetinaria voi, ainakin ensi silmäyksellä, kuvailla täydellisesti sanalla machiavellistinen. Valtio on voima, jota hallitsija ohjaa eikä sillä ole mitään tiettyä tarkoitusta (Gauss 2008, xvii-xviii). Vetinari pyrkii *Discworld*-sarjassa selkeästi säilyttämään vallan käsissään, joten sekä *Ruhtinaan* että Vetinarin näkemys on valtakeskeinen. Machiavelli ei teoksessaan erittele, mihin valtaa on tarkoitus käyttää oman tahdon läpisaamista tarkemmin. Sen sijaan hän kirjoittaa pitkällisesti vallan hankkimisesta ja säilyttämisestä ja asettaa siten käytännön sanelemat raamit vallan käytölle. Näkökulma muistuttaa Vetinarin tapaa ajatella, koska molemmat ovat tietoisia vallankäytön rajoituksista ja vallan menettämisen riskistä, joka tulee vääränlaisen vallankäytön mukana. Molempien näkemys on, että vallankäyttö tuo mukanaan riskin, koska muutos johtaa aina konfliktiin. *Ruhtinas* ei kuitenkaan kiellä vallankäyttämistä ja kehottaa harkitusti ja aktiivisesti hankkimaan lisää valtaa. *Ruhtinaan* mukaan konfliktin riski ja hinta ovat hyväksyttäviä ja väistämättömiä, koska epäjärjestys tarkoittaisi vallan heikkenemistä: ”One ought never to allow disorder to take place in order to avoid war” (Machiavelli 2008, 16). Vetinarin taipumuksesta luopua vallasta konfliktin hetkellä on johdettavissa päinvastainen sääntö: epäjärjestyksen syntymistä ei pidä estää syventämällä konfliktia. Jo esitellyssä esimerkissä *Jingosta* Vetinari luopuu vallasta sodan johtamisen sijaan ja siten asettuu sotivien osapuolien ulkopuolelle, mikä lopulta mahdollistaa hänen toteuttamansa rauhanneuvottelut (JIN, 373–376).

Toisaalta Machiavellin (2008, 108–112) itsensä toive, jonka hän teoksensa lopussa esittelee, on Italian yhdistyminen ja nostaminen sen historian oikeuttamaan suuruuteen. Hänen nationalistinen toiveensa näyttää myös olevan linjassa Vetinarin tapaan ajaa Ankh-Morporkin parasta, vaikka *Ruhtinas* on aggressiivisempi kannassaan. Machiavellille tämä on kuitenkin vain toive eikä hän velvoita hallitsijaa toimimaan minkään päämäärän eteen paitsi vallan itse, jottei valtaa voida käyttää itseä vastaan: ”From which we may be drawn a general rule, which never or very rarely fails, that whoever is the cause of another becoming powerful, is ruined himself” (Machiavelli 2008, 16). Machiavelli näkee vallan oikeutena, jota pohjimmiltaan lait, olivat ne ihmisen tai Jumalan, eivät kahlitse. Lakien hyveellisestä noudattamisesta seuraa, että ihminen joutuu kärsimään muiden keskellä. ”Therefore it is necessary for a prince, who wishes to maintain himself, to learn not to be good, and to use this knowledge and not to use it, according to the necessity of the case.” (Machiavelli 2008, 63.) Näkemys ei tarkoita, että aina tulisi tai saisi toimia väärin tai aggressiivisesti, mutta hallitsijan on siihen tarpeen tullen kyettävä tilanteessa, jossa muut keinot eivät toimi. Vetinari oli nuoruudessaan salamurhaajien killan jäsen ja on siten opiskellut virallisesti moraalisesti arveluttavien keinojen käyttöä (NW, 191–195). Hän hyödyntää ainakin vakoojia, jotka tunnetaan nimellä ”Clercs” (RS, 80), hallinnossaan eli Vetinari hyväksyy moraalisesti väärin keinojen käytön. Molemmat ovat siten samaa mieltä vallan perimmäisestä luonteesta oikeuttamattomana voimana, mutta *Ruhtinas* hyväksyy tämän vallankäytön perusteeksi eli itseoikeuttaa vallan vallalla. Vetinarin tapa olla käyttämättä valtaa kertoo, ettei hän hyväksy itseoikeutusta. *Ruhtinaan* ja Vetinarin maailmankuva on siten myös ratkaisevasti vastakkainen, vaikka molemmat pyörivätkin vallan hallinnan ympärillä. Vallan arvon tunnistamista lukuun ottamatta käsitys vallan käyttötarkoituksesta ei ole sama.

Ruhtinaalle ja Vetinarille on yhteistä valheellisesti ympärille luotu maine, jota tavallinen kansa pitää totena. *Ruhtinaan* mukaan hallitsijan on pyrittävä näyttämään hyveelliseltä ja välittävältä, koska se takaa kansan suosion ja vakaan aseman eli toisin sanoen auttaa vallan säilyttämisessä. *Ruhtinas* ei kuitenkaan saa kaihtaa paheellisten keinojen käyttöä vaan hänen on turvattava valtansa kaikin keinoin. *Ruhtinas* menee niin pitkälle, että arvioi pelon olevan rakkautta hyödyllisempi, vaikka ideaalitalanteessa hallitsijan tulisi saavuttaa molemmat ainakin osittain. (Machiavelli 2008, 68, 72–73.) *Ruhtinaan* opit ovat osittain yhtenevät Vetinarin toimintaan, mutta niissä on myös havaittavissa merkittäviä eroja. Merkittävin ero on Vetinarin välinpitämättömyys hyveellisen maineen suhteen. Vetinari ei peittele asemaansa diktaattorina tai tee mitään suuremman suosion saavuttamiseksi. Sen sijaan hän on pahamaineinen vakoojistaan ja hämäristä juonistaan. Harva myöskään avoimesti pitää Vetinarista. Jopa hänen suurin tukijansa komentaja Vimes suhtautuu patriisiin valtaan ajoittaisella nuivuudella, kuten kävi ilmi luvun kolme esimerkissä Vimesin vapaaehtoisuudesta tappaa Vetinari, mikäli kukaan sen saa tehdä (FOC, 308). Vimesin ja Vetinarin suhde on itsessään yksi pieni yhteneväisyys *Ruhtinaan* kanssa, koska teoksen mukaan älykkäät tukijat ovat välttämättömiä

hallinnon kannalta. *Ruhtinaan* mukaan hallitsijan tulee antaa tärkeille tukijoilleen hallinnon kannalta välttämättömiä etuoikeuksia kuten totuuden puhumisen (Machiavelli 2008, 97–99). Se on etuoikeus, jota Vimes käyttää säännöllisesti sarjan aikana muun muassa iskemällä kirveen valtaneuvoston pöytään (FOC, 398–399). Vetinarin saama maineestaan riippumaton katkeamaton tuki sarjan henkilöiltä on näin tulkittavissa arvostukseksi, joka perustuu Vetinarin hyveisiin hallitsijana.

Vetinarin aiheuttamalle pelolle ei kuitenkaan löydy sarjassa todellisia perusteita, koska yhtään hänen väkivallan tai vakavan epärehellisyyden tekoaan ei näydetä toteen. Näin ollen Vetinari levittää valheellista paheellisuutta siinä missä *Ruhtinas* kehottaa levittämään valheellista hyveellisyyttä. Vastaavasti Vetinari on aidosti jossain määrin pidetty siinä missä *Ruhtinaan* oppien mukaista hallitsijaa hänen läheisensä saattavat enemmän pelätä. Vetinarin järjestelmän vahvuus on, ettei hänen valtansa synnytä niin paljon todellisia vihollisia kuin *Ruhtinaan* kovemmat keinot, mutta vastaavasti *Ruhtinaan* hallitsijalla on laajempi kansansuosio.

Sekä *Ruhtinaalle* että Vetinarille on ominaista käytännöllisyys. Juuri käytännöllisen valtakäsityksensä takia Machiavelli on saanut nykyisen maineensa. Hän ei kirjoita maailmasta ja ihmisistä niin kuin niiden pitäisi olla, vaan kuinka ne ovat (Machiavelli 2008, 63). Todellisuuden raadollisuuden hyväksyminen johti Machiavellin törmäyskurssille historian eri aikakausina vallinneiden ideologisten normien kanssa eikä hänen suosionsa palautunut ennen nationalistista heräämistä (Gauss 2008, xivxxiii). *Ruhtinas* on kirjoittajan omiin kokemuksiin pohjautuva ohjekirja vallanpitäjille (Gauss 2008, viii). Kirjaa ei ollut tarkoitettu teoriaksi, joksi se myöhemmin muotoutui, vaan lahjaksi Pierro Medicille, jonka avulla Machiavelli pyrki nousemaan epäsuosioista ja palaamaan poliittiselle kentälle (Machiavelli 2008, 3–4). Vetinarin katsanto on tässä suhteessa lähes identtinen. Hän ei hallitse minkään ihanteellisen yhteiskuntajärjestyksen oikeuttamana tai puolesta vaan käytännöllisesti valtaa pitäen.

Kaiken kaikkiaan Vetinarilla ja *Ruhtinaalla* on suuri joukko yhtäläisyyksiä, mikä kertoo interfiguraalisesta suhteesta, mutta osa *Ruhtinaan* teeseistä kääntyy Vetinarin kohdalla pääläelleen. Ilmiö on leimallinen koko *Discworld*-sarjalle sen sisältämän parodian ja satiirin takia. Vetinari ei ole pelkästään satiiri *Ruhtinaasta* vaan hallitsijuudesta yleensä. Mikäli Vetinari on tulkittavissa hyväksi hallitsijaksi on hänen asemansa vastakkaisuus demokratioissa vallitsevaan malliin myös tulkittavissa yhteiskunnalliseksi satiiriksi. Vetinarin häilyminen hyvän ja pahan välimaastossa on kannanotto siitä, mikä hallitsijassa todella on tärkeää. Esimerkiksi Vetinarin valtaannousu on oikeuttamaton ja laitton, mikä luo kontrastin demokraattisesti valittuihin johtajiin. He nousevat valtaan oikeutetusti eli vaaleilla, jotka ilmentävät kansan suosiota. Ei voida olettaa, että demokraattisesti valittu johtaja olisi automaattisesti huono, mutta Vetinarin valta kritisoi vallanpitäjien tapaa hallita oman omaksi

edukseen. Vetinarin välinpitämättömyys omasta suosiostaan, machiavellimainen käytännöllisyys ilman sen itsekkyyttä ja julmuutta ja kyky luopua vallasta tarpeen tullen ovat poliittista satiiria. Se kritisoi populistisia poliitikkoja, jotka tavoittelevat suosiota jatkaakseen uraansa, hallitsevat omaa tai tukijaryhmänsä etuja ajaen, sekä peittelevät kokemaansa kilpailua ja päätöksiensä tarkoituksia.

Demokratiaan kuuluu oletuksena pyrkimys hallita kansan hyväksi, mutta silti yhteiskuntaa rikkovaa politiikkaa tapahtuu. *Ruhtinas* toteaa, että hallitsijan on oltava tarpeellinen: ”Therefore a wise prince will seek means by which his subjects will always and in every possible condition of things have need of his government, and then they will always be faithful to him” (Machiavelli 2008, 43). Vaikka toteamuksen pyrkimyksenä on vallan säilyttäminen, se tunnustaa hallinnon perimmäisen tarkoituksen. Hallinto on olemassa, koska kansa tarvitsee sitä ja toimivalle hallinnolle ollaan uskollisia. *Ruhtinaan* mukaan hallitsijan täytyy luoda hyvä ympäristö ja rohkaista kansalaisia seuraamaan ammatillista kutsumustaan ja siten tavoittelemaan omaa etuaan, koska myös se hyödyttää valtiota (Machiavelli 2008, 95). Vetinarin passiivinen vallankäyttö, joka antaa tilaa oma-aloitteisuudelle eikä pakota kansalaisiaan mihinkään suuntaan, muistuttaa vahvasti demokratian henkeä. James tulkitsee, että Vetinari on pieneltä osalta lähempänä pyhimys Augustinuksen periaatteita kuin Machiavellin näkemystä vapaasta vallankäytöstä. Augustinus ajatteli, että vallanpitäjän tehtävä on estää pahoja tekemästä vääryyttä. (James 2004, 210). Vetinarille vääryys tarkoittaa vallankäyttöä omaksi eduksi, ja hän estää sitä parhaiten olemalla itse vallassa. Vetinarin vallan hyödyllisyys ja kyky pitää rattaat pyörimässä toistuvat vähäisinä teemoina teoksesta toiseen. Hän on valistunut diktaattori eikä diktaattori tarkoita hyvää. Sarja kuitenkin muistuttaa, ettei demokratia ilman valistuneisuutta ole myöskään hyvä asia.

5.3 Cosmo Lavish Vetinarin vastakuvana

Tässä alaluvussa vertaan Vetinarin hahmoa Cosmo Lavishiin, joka esiintyy Discworld-sarjan teoksessa *Making Money*. Cosmo on rikkaan pankkiirisuvun häikäilemätön ja mielisairas vesa, joka haluaa lisää valtaa kaupungissa. Hän on hyödyllinen hahmo Vetinarin ominaisuuksien selvittämiseksi, koska Vetinari on hänelle pakkomielle. Cosmon suhde Vetinariin muistuttaa interfiguraalista suhdetta, sillä Cosmo pyrkii muuttumaan Vetinariksi kopioimalla Vetinarin pukeutumisen- ja käytöstyyliä vaihtelevalla menestyksellä, keräämällä Vetinariin liittyviä esineitä ja yrittämällä syrjäyttää Vetinarin kaupungin johdosta (MM 148–150). Esineet symboloivat kertomuksessa Vetinarin mainetta sekä todellista olemusta ja niitä tutkimalla on mahdollista saada tietoa Vetinarista itsestään.

Cosmon ja Vetinarin suhde rakentuu pitkälti esineiden varaan, koska hahmot kohtaavat suoranaisesti vasta teoksen lopussa, vaikka ovatkin hyvin tietoisia toistensa läsnäolosta. Vetinarin suhtautumista Cosmoon, kuten on tyypillistä sarjalle, ei paljasteta. Vetinarin henkilökohtaisista esineistä Cosmon kautta saadut kuvaukset ovat sarjassa lähes ainutkertainen katsaus Vetinarin yksityiselämään. Müller pitää yhtenä interfiguraalisuuden muotona hahmoja, jotka lukevat niin paljon, että pyrkivät käyttämään lukemaansa mallina elämässään ja saattavat menettävät todellisuuden tajunsa, mikä vaikuttaa teoksen juoneen (Müller 1991, 116). Müllerille esimerkki on erityinen, koska hahmot yleensä lukevat todellisuudessa olemassa olevia teoksia. *Making Money* -teoksessa jäljittely tapahtuu yhdessä teoksessa ja samalla tekstin tasolla olevien henkilöiden välillä eli kyseessä ei ole interfiguraalinen suhde. Cosmon toiminta ja lopputulos juonen kannalta on kuitenkin Müllerin kuvauksen kaltaista, vaikka lukemisen sijaan mediumina toimivat esineet ja tavat. Esimerkiksi Cosmo on lavastanut itsellään näkymän, joka jäljittelee näkymää Vetinarin työhuoneen ikkunasta (MM, 166). Vaikka kyseessä ei ole interfiguraalinen suhde, hahmojen välinen jännite on silti samanlainen.

Cosmo Lavish on itsessään internyminen viittaus renessanssin maailmaan. Cosmo on johdannainen nimestä Cosimo, joka oli yleinen Medicien keskuudessa (Hibbert 1987, 346–349). Hänen sukunimensä Lavish tarkoittaa rikasta, luksusmaista tai runsasta. Toisaalta suvun pankkiiri-tausta on myös viittaus Medici-sukuun. Koska sekä Vetinarin että Cosmon nimet molemmat ovat johdannaisia Mediceistä, on hahmojen kilpailun tulkitseminen hankalaa. Medicien historian aikana ei suvun sisällä ilmennyt merkittävää vihamielisyyttä. On mahdollista, että nimien on tarkoitus viitata vain renessanssihovien juonittelevaan politiikkaan ja ylelliseen elämään yleisesti. Joka tapauksessa Cosmon ollessa vahva viittaus Mediceihin, muuttuu Vetinarin Machiavelli-luenta vahvemerkiksi.

Kaikki Cosmon pyrkimykset *Making Money* -teoksessa epäonnistuvat surkeasti, mikä alleviivaa piirteitä, joita Vetinari ei ole. Tämä luo ymmärrystä Vetinarin ulkoisen ja sisäisen maailman välille, koska Cosmo keskittyy pakkomielteessään Vetinarin ulkoiisiin piirteisiin eikä politiikkaan tai järkeilyyn. Vetinarin esineet, jotka Cosmo kerää, ovat kaikki hänen hyväksikäyttävän palvelijansa Heretoforen teettämiä väärennöksiä. Ne heijastavat Cosmon käsitystä Vetinarista eivätkä Vetinaria itseään: "He'd got a fake ring, but he swore it had spirit of Vetinari flowing in it" (JIN, 155, 241). Räikein väärennys on Vetinarin miekka, joka on, Cosmon täysin uskoman huhun mukaan, taottu tuhannen miehen verestä erotetusta raudasta. Miekassa symboloituu Vetinarin raaka maine, vaikka todellisuudessa lukijalle ei paljastu, onko Vetinarilla miekkaa ollenkaan. Joka tapauksessa Vetinari kommentoi miekkaa ivallisesti von Lipwigille:

"Am I a "sword made of a blood of thousand men " kind of ruler?" [- - -]

"So it's a replica of a rumour?" [- - -]

”Indeed. A copy of something that does not exist.” (MM, 451.)

Cosmo ei missään vaiheessa ymmärrä tulleeensa huijatuksi, mutta hänen erehdyksensä paljastaa lukijalle eron Vetinarin maineessa ja toiminnassa. Vetinari-kokoelman muutamat esineet ovat niin ikään yhtä valaisevia. Cosmo saa käsiinsä Vetinarin kengät, jotka todellisuudessa kuuluivat tämän sihteerille Drumkotille. Kengät ovat Cosmolle liian pienet, mutta tämä ei välitä, ja pitää niitä siitä huolimatta. Cosmo saa käsiinsä Heretoforen avulla myös Vetinarin hatun, joka sattuman ansiosta on todella aito (MM, 154; 241). Hattu ei kuitenkaan osoittaudu tavallista hattua kummemmaksi eikä sillä ole suurempaa merkitystä tarinan kannalta, mikä on tulkittavissa Vetinarin demystifioinniksi. Todellisissakaan Vetinarin esineissä ei ole mitään erikoista tai Vetinarin erikoisuus ei ainakaan välity esineissä.

Cosmon usko Vetinarin erityisyyteen on tulkittavissa myös hallitsijuuden ihannoinnin kritisoinniksi. Taikamiekka-topos, johon myös Cosmo uskoo, kuuluu oikeutetun hallitsijan tai kuninkaan kuvaan. Se selittää, miksi perätön huhu Vetinarin miekasta on syntynyt. Cosmon mielisairaana logiikan mukaan

Vetinarissa on jotain erityistä, minkä takia häntä ei voi syrjäyttää ilman, että Cosmo ryhtyy itse Vetinariksi. Tästä kertoo Cosmon kielto muuttaa mitään Vetinarin esineissä, koska hän ajattelee sen pilaavan esineiden taian: ”Magic, and surely Vetinari had a magic all his own, would leak out” (MM, 150). Cosmolle Vetinari on Ekmanin teorian kaltainen oikeutettu hallitsija, jolla on todellisuutta suurempi kyky ja oikeutus hallita.

Cosmo pyrkii myös kopiomaan Vetinarin käytöstä, mutta kopiointi toistaa samaa kaavaa kuin esineiden kanssa. Erityisesti Cosmo haluaa oppia Vetinarin tavan lausua kätkeytyjä uhkauksia ja nostaa toisen silmänsä kulmakarvaa uhkausta korostaen, koska hän uskoo sen olevan Vetinarin menestyksen takana: How did Vetinari do it? It was what had got him the Patricianship, Cosmo was sure. Well, a couple of mysterioius murders had helped, admittedly, but it was the way the man could raise an eyebrow that kept him there. (MM, 148.) Tässä taidossa Cosmo kehittyi huomattavasti ja voittaa teoksen lopussa kolme muuta Vetinari-kopioijaa mielisairaalassa pidetyssä kulmakarvan kohotuskilpailussa (MM, 474), mikä on selkeä merkki ulkoisen muodon ja vaikutuksen epäyhtenäisyydestä.

Tilanne esineiden suhteen jää kaksijakoiseksi, koska symbolisesti kaikkein merkittävin esine on kuitenkin Vetinarin sinettisormus, josta Cosmo saa jälleen kerran aidoksi luulemansa kopion (MM, 155). Sormuksessa on kaksi merkittävää piirrettä. Ensimmäiseksi se on Cosmolle liian pieni, mutta hän pitää sitä sormessaan silti, mikä aiheuttaa sormeen hitaan kuolion, joka on tappaa Cosmon teoksen lopussa. Sormen kuolio symboloi fyysisesti Cosmon mielisairautta ja sen hänelle haittaa

tekevää vaikutusta. Toiseksi sormus, kuten aito kappalekin, on tehty stygiymistä, joka on erikoinen musta metalli, joka reagoi auringon valoon kiivaasti lämpenemällä hehkuvan kuumaksi. Toisin kuin muut Vetinarin tavallisiksi osoittautuneet esineet, hänen sinettisormuksensa on erityinen. Teoksessa paljastuu, että samasta metallista tehtyjä sormuksia on olemassa pääasiassa nuorien salamurhaajien keskuudessa, joita sen mukanaan tuoma vaaran elementti viehättää (MM, 240). Vetinarin V:llä koristeltu sinettisormus on kuitenkin ainutlaatuinen ja hänen henkilökohtainen tunnuksensa.

Cosmon mielisairauden paljastuessa teoksen päähenkilö Moist von Lipwig poistaa Cosmon kädestä sormusta valolta suojaavan hanskan ja vie Cosmon aurinkoon, jolloin sormus palaa ja amputoi kuolioon menneen sormen (MM, 437, 441). Cosmon sormuksen ja sormen paljastus on teoksen huippukohta, konfliktin ratkeaminen ja Cosmon lippu mielisairaalaan. Cosmo ei ole arvollinen pitämään lordi Vetinarin sinettisormusta ja se tuhoaa hänet. Teeskentelijän erottaminen hallitsijasta kahden, tässä tapauksessa poikkeuksellisesti ei-niin-identtisten henkilön, välillä on vanha motiivi kirjallisuudessa. Tapahtumasarja vakiinnuttaa käsitystä Vetinarista oikeana hallitsijana, koska teeskentelijän paljastamisen lisäksi teoksen päähenkilö Moist von Lipwig torjuu Vetinaria kohti heitetyn kermakakun pelastaen tämän arvokkuuden ja aseman. Lipwig säilyttää teollaan Vetinarin koskemattomuuden, joka on hallitsijan vallan konkreettinen symboli. Muiden esineiden tavallisuuden tulkitsen korostavan sanomaa hallitsijan vallankäytöstä. Ulkoiset seikat, kuten miekka ja kengät, liittyvät Cosmon uskoon oikeutetusta hallitsijasta ja siten kuninkuuteen, mitä *Discworld*-sarjan aiemmissa osissa on kritisoitu, kuten luvussa kolme kävi ilmi. Vetinarin hallitsijuus perustuu hänen päätöksiinsä, jotka sinettisormus vahvistaa.

Sormuksessa on Vetinarin vallan kannalta tärkeää symboliikkaa, koska sillä painetaan sinetti kaikkiin Vetinarin tekemiin päätöksiin. V-kirjain sormuksessa tarkoittaa Vetinarin nimeä ja siten sormus edustaa häntä itseään eikä pelkää hallitsijan tehtävää. Sormus ei saa kuitenkaan joutua valoon tai se tuhoutuu, minkä voidaan katsoa symboloivan myös Vetinarin päätöksiä ja valtaa. Vetinari pysyy vallassa pysymällä salassa paljastavalta valolta tai hänen päätöksensä toimivat, kun ne tai niiden motiivit ovat salassa. Sormuksen voi tulkita monella tapaa ja vallan salaamisen voi nähdä joko hyvänä tai pahana, mutta ainoastaan vallan mukana tuleva riski välittyy sormuksesta selvästi. Pimeys on perinteisesti pahalle varattu symboli ja valo taas liittyy hyvään. Cosmo saa rangaistuksensa valon kautta. Symboliikan mukaan Vetinari ei ole täysin hyvä, koska sormus on pimeyden kappale. Toisaalta sinettisormusta ei voi käyttää, jos sen säilyttää vain pimeässä hansikkaassa kuten Cosmo teki. Sinetöinnin itsensä hetkellä sormuksen on oltava esillä. Näin ollen sormus symboloi Vetinarin asemaa harmaalla alueella valon ja pimeyden välissä.

6. Päätäntä

Tämän tutkielman tarkoituksena oli tutkia Terry Pratchettin *Discworld*-sarjan henkilöahhmo lordi Havelock Vetinaria. Vetinari on sarjan fantasiamaailman, Kiekkomaailman, tärkeimmän miljööön Ankh-Morporkin patriisi eli diktaattori. Pratchett on 2000-luvun myydyimpiä fantasiakirjailijoita, jonka tekstit ovat huumoripitoisia, mutta käsittelevät yhteiskunnallisesti tärkeitä aiheita. Hänen kirjansa ovat malliesimerkki siitä, kuinka haastaviakin aiheita on mahdollista popularisoida. Tämän tutkielman keskiössä ollut valta on vain yksi esimerkki Pratchettin teemoista. Fantasiamaailman avulla Pratchett kykenee esittelemään tosimaailman ilmiöitä uudenkaltaisina ja konkretisoimaan abstrakteja ongelmia helpommin ymmärrettävään muotoon. Pratchettin luomukset ovat enemmän kuin pelkkää satiiria. Ne rakentavat uutta merkitystä satiirin päälle muodostaen itsenäisen ja ainutlaatuisen tarinamaailman. Tutkimuskysymykseni olivat: Tutkimuskysymykseni ovat: mikä on Vetinarin suhde valtaan, hallitsijuuteen ja Kiekkomaailmaan sekä kuinka ne ilmenevät *Discworld*-sarjan teosten eri piirteissä?

6.1 Tulokset

Käyn seuraavaksi läpi tutkielman tulokset. Käsittelem vastaukset tutkimuskysymyksiini yhdessä, koska ne vaikuttavat toisiinsa ratkaisevasti. Vetinarilla on, hänen hallitsijan asemansa huomioiden, poikkeuksellinen suhde valtaan. Vetinarilla on diktaattorina paljon valtaa, mutta hän ei käytä sitä. Vetinari keskittyy vallan säilyttämiseen eli hän on vallanpitäjä. Syy Vetinarin passiivisuudelle ei käy suoraan ilmi aineistosta, mutta se on johdettavissa sarjan kuninkuuskritiikistä ja sankarikuvasta. Sarjassa kritisoidaan kuninkuutta, koska siihen liittyy käsitys vallan oikeutuksesta. Kiekkomaailman kansalaisilla on tarve löytää oikeutettu hallitsija, joka olisi heidän yläpuolellaan ja ratkaisisi kaikki valtakunnan ongelmat, ja he ovat siksi valmiita uskomaan kuninkaaseen. Sellaista hallitsijaa ei ole olemassa. Hyveellinen kruununperijä Carrot osoittaa, että paras asia, jonka kuningas voi tehdä, on hankkia työ ja antaa elämän jatkua normaalisti. Sen sijaan sarjassa esiintyneet kuninkaas, kuten lohikäärme, joka yrittää käyttää valtaansa, aiheuttavat poikkeuksetta vahinkoa. Carrotin ja Vetinarin periaate on, että asiat ovat parhaiten, kun jokainen saa toimia vapaasti.

Sarjan sankareiden toiminta tukee edellistä tulkintaa. Vetinari on kieltänyt itseltään vallankäytön, vaikka se edesauttaa hänen syrjäyttämistään vallasta. Sen sijaan sarjan sankarit ratkovat Kiekkomaailman konfliktit ja palauttavat Vetinarin valtaan. Sankarit, kuten Vimes, Carrot ja Lipwig, ovat erilaisia tyyppillisiin fantasiasankareihin verrattuna, koska he eivät ylitä omia yhteiskunnallisen asemansa tuomia valtuuksiaan. Sankarit eivät edusta ehdotonta hyvää tai oikeaa vaan toimivat oman agendansa vuoksi, silti muun yhteiskunnan huomioiden. *Discworld*-sarjassa sankarit toimivat ja Vetinari hallitsijana luo edellytykset sankareiden toiminnalle. Vetinarilla on kyky nähdä tapahtumat laajassa mittakaavassa ja kyseenalaistaa tapahtumien eli tarinoiden kulku. Kyseessä on merkittävä

kyky Kiekkomaailmassa, jossa tarinat ovat luonnonlaki. tarinat johdattelevat tapahtumia. *Discworlds* sarjaa voidaan luonnehtia joukoksi tarinoiden uudelleentulkintoja. Uudelleentulkinnat tulevat voimaan sarjan päähenkilöiden tekojen myötä, mutta Vetinari auttaa päähenkilöitä uudella tiellä johdattelemalla näiden ajatuksia. Hän on olennainen juonen kannalta. Vetinari ja päähenkilöt siis täydentävät toisiaan. Sankaruus on oman osansa tekemistä eikä se vaadi kaikkien ongelmien ratkaisua. Myöskään hallitsija ei kykene vallastaan huolimatta ratkaisemaan kaikkia ongelmia. Hallitsija tai sankari toimii väärin yrittäessään pakottaa yksinkertaisen ratkaisun monimutkaiseen ongelmaan. Muuhun fantasiaan nähden realistinen suhtautuminen yhteiskunnan ongelmiin johtuu sarjan satiirisesta luonteesta. Koska ongelmat ovat yleensä lainattu tosimaailmasta, täytyy ratkaisu tai ongelman käsittely olla uskottavaa tosimaailman mittapuulla.

Valta yli muiden on pohjimmiltaan aina oikeuttamatonta, mikä on kirjoitettu sarjaan Vetinarin diktaattorin aseman muodossa. Vetinarin julma maine häikäilemättömänä diktaattorina ja sen kanssa ristiriidassa oleva käsitys hänestä hyödyllisenä hallitsijana, on seurausta vallan oikeuttamattomuudesta. Sarjan hahmot eivät hyväksy diktaattorisuutta, mutteivät keksi konkreettista valittamista Vetinarin päätöksistä. Tämän osoittaa Vetinaria kohtaan tunnettu pelko, vaikka Vetinari ei tee yhtään hirmutyötä sarjan aikana ja hallitsee hyvin. Vetinarin interfiguraalinen suhde Machiavellin *Ruhtinaaseen* tukee edellä mainittua tulkintaa. Vetinari-nimi juontuu Mediceistä, jotka olivat renessanssin aikainen hallitsijasuku. Nimi viittaa ennen kaikkea renessanssin epävakaaseen poliittiseen kulttuuriin, koska Vetinarin ja kenenkään yksittäisen Medicin välillä olevasta interfiguraalisesta suhteesta ei ole näyttöä. Sen sijaan Vetinarin maineella ja politiikalla on selkeitä yhteneväisyyksiä ja ratkaisevia eroavaisuuksia Machiavellin *Ruhtinaan* teesien kanssa. Machiavellin pahamaineisuus johtuu käsityksestä, jonka mukaan valta itseoikeuttaa vallan eli vallalle ei ole todellista oikeutusta. Hänen mukaansa valta ei ole hyvä tai paha eikä sillä ole mitään tiettyä tarkoitusta. Tämä muistuttaa Vetinarin suhtautumista, koska Vetinarilla ei myöskään ole käyttötarkoitusta vallalle, mutta Vetinari pidättäytyy käyttämästä valtaa sen oikeuttamattomuuden takia. Toisin sanoen Vetinarin hahmo on kritiikkiä omaksi eduksi vallankäyttöä kohtaan.

Vetinari ei ole hyvä tai paha hallitsija vaan hän on moraalisesti neutraali kuten valta itsekin. Hän on sivuhahmo ja hallitsija, jolla ei ole merkittäviä yksityisiä tai julkisia motiiveja vallanpitämisen lisäksi. Vetinari profiloituu ensisijaisesti hallitsijaksi. Havelock-nimen tutkiminen paljasti vain hallitsemiseen viittaavia tai epärelevantteja tulkintoja. Vetinariin liittyvän huumorin tutkiminen ei osoittanut poikkeavuuksia sarjan yleiseen huumoriin nähden, mutta huumori liittyi jälleen kerran Vetinarin asemaan hallitsijana. *Making Money*-teoksen hahmon Cosmo Lavishin tarjoama katsaus Vetinarin yksityiselämään ei muuttanut tätä käsitystä. Analyysi Cosmosta korosti eroa Vetinarin maineen ja tekojen välillä. Vetinarin maine tai negatiivinen suhtautuminen häneen ovat syy toimia

sarjan antagonisteille ja Vetinarin hallinnon toimivuus on syy päähenkilöille puolustaa vallitsevaa järjestystä. Näin ollen Vetinari on lähes pelkästään hallitsija ja siinä asemassa tärkeä Kiekkomaailman toiminnan kannalta.

Vetinarin suhde Kiekkomaailmaan on selitettävissä sarjan satiirisen luonteen ja Stefan Ekmanin teorian avulla. Satiiri-genrelle on tyypillistä herättää keskustelua teoksen aiheesta, ja *Discworld*sarjan arvopohjan mukaan tieto on tulkinnanvaraista. Ekmanin teoria on osin sovellettavissa Vetinariin. Vetinarilla on erityissuhde Ankh-Morporkiin, koska hän palaa aina valtaan konfliktin ratkettua ja palauttaa normaalitilan kaupunkiin. Vetinari sopii yhteen Kiekkomaailman satiirisuuden kanssa, koska neutraalina ja lähes motiivittomana hahmona hän ei johdattele juonen loppuratkaisun tulkintaa merkittävästi, vaikka onkin osa sitä. Mikäli sankari pelastaisi maailman ja nousisi valtaan, kuten fantasiassa usein käy, sankarin edustama arvomaailma näyttäytyisi oikeana. Kuten todettu, satiirisen *Discworld*-sarjan sankarit eivät niin tee, koska ongelmiin ei ole yksinkertaista ratkaisua. Koska Vetinari ei edusta vahvasti mitään tiettyä näkemystä, jää teoksien loppuun tilaa arvioida teemojen ja ratkaisujen eri puolia.

Monet muutkin seikat osoittavat Vetinarin erityissuhteen Ankh-Morporkiin. Kaupungin luonnonelementit, jotka yleensä kuvaavat erityissuhdetta, kuvastavat elinvoimaa liian kautta. Negatiivisten ja positiivisten piirteiden sekoittuminen sopii käsitykseen Vetinarista hallitsijana moraalisesti harmaalla alueella. Vetinarilla on myös selittämättömiä kykyjä, jotka ovat Ekmanin mukaan merkki erityissuhteesta, kuten käsittämätön kyky olla selvillä kaupungin tapahtumista ja ymmärtää sanoja ja tarinoita. Vaikka Vetinari harjoittaa vakoilua ja ristisanoja eli työstää kykyjään, ne ylittävät realistiset rajoitukset Kiekkomaailman itsensä standardeilla eli kyvyt ovat selittämättömiä. Väitän kuitenkin, että Vetinari täydentää Ankh-Morporkia eikä toisinpäin. Vetinarin lisäksi Carrotilla on erityissuhde kaupungin kanssa, mutta kumpikaan ei kontrolloi kaupunkia. Lisäksi Vetinarin asema sivuhenkilönä ja pieni merkitys tapahtumien kulun kannalta antavat ymmärtää, että kaupunki on hallitsijaansa merkittävämpi sarjan kannalta. Kaiken kaikkiaan Vetinarilla on merkitystä useiden sarjan eri osa-alueiden kannalta, mutta ennen kaikkea hahmo on olennainen osa Kiekkomaailmaa, mikä auttaa sen toimintaa useilla eri tasoilla.

6.2 Pohdintaa

Tutkielmani tulokset tukevat pääsääntöisesti aiempien tutkimusten tuloksia. Suurin yksittäinen poikkeus oli Aromaan (2011) näkemysten kanssa. Päädyin tulokseen, että vitsit saattavat liukua toiston myötä kategoriasta toiseen, mitä Aromaa ei ollut aihetta paremmin kattavassa tutkielmassaan havainnut. Tämä kuitenkin selittyy valitsemallani laajemmalla otannalla ja Aromaan jäykemmällä,

mutta kategorisoinnin kannalta paremmalla, tutkimusmenetelmällä. Ekmanin (2013) teoria oli vain kääntäen sovellettavissa Vetinariin, mikä selittyy Vetinarin asemalla sivuhahmona ja AnkhMorporkin itsensä vaikutuksella teoksiin. Ekmanin kuvaama erityissuhde kuitenkin toimii.

Toinen vähäinen, muutamissa lähteissä toistuva ero aiempaan tutkimukseen, oli erilaiset lyhyet ja epäyhtenäiset esittelyt tai maininnat Vetinarista. Esimerkiksi Butler toteaa lyhyesti, että ”Vetinarilla on todennäköisesti Machiavellin *Ruhtinas* petinsä vieressä kevyenä lukemisena” (2001, 16). Butler on selvästikin tehnyt huomion Vetinarin ja Machiavellin yhteneväisyyksistä, mutta hän ei lähde syventämään analyysiaan, mikä oli tutkielmani kannalta harmillista. Vakavamman dialogin perustaminen Butlerin kanssa oli hankalaa Vetinaria käsittelevien osien lyhyiden ja harvinaisuuden takia. Butler ei varmastikaan ole tarkoittanut tekstiään otettavan kirjaimellisesti, koska *Ruhtinasta* ei tiettävästi ole olemassa Kiekkomaailmassa. En pidä tätä suurena konfliktina aiemman tutkimuksen kanssa, mutta tutkielmani meni monissa Vetinaria koskevissa aiheissa syvemmälle kuin mitä nämä sivumaininnat tai esittelyt edustavat, ja siten myös eroavaisuuksia yksityiskohtien välillä syntyi. En lähde käymään läpi muita vastaavia esimerkkejä, jotka olivat samankaltaisia tässä esitellyn Butlerin kommentin kanssa. En löytänyt konfliktia omien tulosten ja aiempien tutkimusten pääteesiensä kanssa. Tulokseni sopivat yhteen aiemman tutkimuksen näkemyksen kanssa Kiekkomaailman säännöistä, satiirisuudesta, hahmoista ja muista alueista.

Valitsemastani menetelmän takia tulokseni ovat subjektiivisia eivätkä missään nimessä täydellisiä. Koska tein yleistutkimuksen Vetinarista, käytin laajaa teoriajoukkoa. Tämän takia en syventynyt kysymyksiin minkään yksittäisen teorian näkökulmasta niin syvällisesti kuin eri lailla asetellussa tutkimuksessa olisi ollut mahdollista. Toinen haasteelliseksi osoittautunut asia oli aineiston hallinta. Jouduin valitsemaan haluamaani laajemman otannan, koska Vetinari esiintyy monissa teoksissa, mutta vain pienessä roolissa. Siksi jouduin koostamaan analyysini useiden eri teosten katkelmista. Kiekkomaailman luonteen ja pitkäjänteisen kehityksen ymmärtämiseksi oli myös tarpeellista tuntea laaja joukko teoksia. Vaikka tutustuin aineistooni mahdollisimman kattavasti, en kyennyt saavuttamaan yhtä hyvää teoskohtaista tuntemusta kuin pienempi otanta olisi sallinut. Pidän tuloksiani, edelliset heikkoudet mielessä pitäen, kuitenkin pätevinä.

Taustatyötä tehdessäni tein huomion, että *Discworld*-sarjan tutkimus keskittyy pääasiassa sarjan yleisiin piirteisiin ja hahmotutkimus sen päähenkilöihin. Vetinarista itsestään ei ole aiemmin tehty suoranaista tutkimusta. Näkökulmani yhdistää monia aiempien tutkimusten havaintoja ja täyttää aukkoa, joka hahmon osalta on tutkimuksessa vallinnut. Pidän tuloksiani hyödyllisinä. En tuottanut paljoa suoranaisesti uutta tietoa vaan selvitin, että Vetinari käy yksin aikaisemman teoretisoinnin kanssa. Tutkielmani antaa suuntaa vallan merkityksestä ja luonteesta Kiekkomaailmassa, mutta

kattavamman valtakäsityksen saamiseksi tulisi sarjan muut hallitsijat ja vallankäyttäjät sisällyttää tutkimukseen. Maailman uskontoja, velhoja ja noitia on tutkittu aiemmin, ja näiden töiden pohjalta olisi mahdollista toteuttaa laajempi tutkimus vallasta ja hallitsijuudesta *Discworld*-sarjassa.

Kirjallisuus

Kaunokirjallisuus

Pratchett, T. (1989a). *Sourcery*. London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1988.

Pratchett, T. (1989b). *Wyrd Sisters*. London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1988.

Pratchett, T. (1990). *Guards Guards!* (=GG). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1989.

Pratchett, T. (1992). *Witches Abroad*. London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1991.

Pratchett, T. (1993). *The Colour of Magic*. London: Gorgi Books, Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1983.

Pratchett, T. (1997). *Feet of Clay* (=FOC). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1996.

Pratchett, T. (1998). *Jingo* (=JIN). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 1997.

Pratchett, T. (1999). *The Fifth Elephant* (=TFE). London: Doubleday Transworld Publisher.

Pratchett, T. (2001). *The Truth* (=TT). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2000.

Pratchett, T. (2007). *The Last hero* (=TLH). UK: Victor Gollancz Ltd. Alkuperäisjulkaisu 2001.

Pratchett, T. (2003). *Night Watch* (=NW). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2002.

Pratchett, T. (2005). *Going Postal* (=GP). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2004.

Pratchett, T. (2006). *Thud!* (=THU). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2005.

Pratchett, T. (2008). *Making Money* (=MM). London: Gorgi Books Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2007.

Pratchett, T. (2011). *Snuff* (=SNU). New York, New York: HarperCollins Publishers.

Pratchett, T. (2013). *Men at Arms* (=MAA). New York: HarperCollins Publishers. Alkuperäisjulkaisu 1993.

Pratchett, T. (2014). *Raising Steam* (=RS). London: Gorgi Books, Transworld Publisher. Alkuperäisjulkaisu 2013.

Tolkien, J.R.R (2004). *The Lord of the Rings*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Alkuperäisjulkaisu 1954.

Tutkimuskirjallisuus

Alton, A. & Spruiell, W. (2014). Introduction. Teoksessa Alton, A. & Spruiell, W. (toim.), *Discworld and Disciplines, Critical Approaches to the Terry Pratchett Works* (1–10). Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Aromaa, R. (2011). *Humour in Terry Pratchett's Discworld Series - Application of Psychological and Linguistic Theories of Humour*. Tampereen yliopisto. Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö. Pro gradu.

Attardo, S. (2008). A Primer for the Linguistics of Humor. Teoksessa Raskin, V. (toim.), *The Primer of Humor Research* (101–155). Berlin: De Gruyter Mouton.

Bahktin, M. (1984). *Rabelais and his World*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

Bergson, H. (2007). *Le rire: Éssai sur la signification du comique*, Paris: PUF.

Billig, M. (2005). *Laughter and Ridicule: Towards a Social Critique of Humour*. London: Sage.

Butler, A. (2001). *Terry Pratchett*. UK: Oldcastle Books.

Butler, A. (2004). Theories of Humour. Teoksessa Butler, A., James, E. & Mendlesohn, F. (toim.), *Terry Pratchett: Guilty of Literature* (67–88). Baltimore, Maryland: Old Earth Books.

Cockrell, A. (2006). Where the falling angel meets the rising ape: Terry Pratchett's "Discworld". *Hollins Critic* (43)1, 1–15.

Coulson, S. (1996). The Menendez brothers virus: Blended spaces and internet humor. Teoksessa Goldberg, A. (toim.), *Conceptual Structure, Discourse, and Language* (67–81). Palo Alto, California: Stanford University, The Center for the Study of Language and Information.

Coulson, S. (2001). *Semantic Leaps*. Cambridge: Cambridge University Press.

Coulson, S. (2005). What's so funny? Cognitive semantics and jokes. *Cognitive Psychopathology/Psicopatologia cognitiva* 2(3), 67–78.

Duvezin-Caubet, C. (2016). Elephants and Light Fantasy: Humour in Terry Pratchett's Discworld series. *Études britanniques contemporaines*, Iss. 51 (2016). Haettu 15.2.2018 osoitteesta <https://journals.openedition.org/ebc/3462>

Eckert, K. (2015). *Middle English Romances in Translation: Amis and Amiloun | Athelston | Floris and Blancheflor | Havelok the Dane | King Horn | Sir Degare*. Havertown: Sidestone Press.

Ekman, S. (2013). *Here Be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown, Connecticut: Wesleyan.

Fry, W. (1963). *Sweet Madness*. Palo Alto, California: Pacific Books.

Gauss, C. (2008). Introduction. Teoksessa Machiavelli, N., *The Prince* (käänt. Ricci, L.) (vii-xxxiv). New York, New York: Signet Classics. Alkuperäisjulkaisu 1532.

- Glotfelty, C. (1996). Introduction: Literary Studies in an Age of Environmental Crisis. Teoksessa Glotfelty, C. & Fromm, H. (toim.), *The Ecocriticism Reader. Land- marks in Literary Ecology* (xvxxxvii). Georgia, Athens: University of Georgia Press.
- Griffin, D. (1994). *Satire: A Critical Reintroduction*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky
- Gruner, C. (1978). *Understanding Laughter*. Chicago, Illinois: Nelson Hall.
- Gruner, C. (1997). *The Game of Humor*. New Brunswick, New Jersey: Transaction.
- Haberkorn, G. (2007). Cultural Palimpsests: Terry Pratchett's New Fantasy Heroes. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 18(3), 319–339.
- Haberkorn, G. (2014). Debuggin the Mind: The Rhetoric of Humour and Poetics of Fantasy. Teoksessa Alton, A. & Spruiell, W. (toim.), *Discworld and Disciplines. Critical Approaches to the Terry Pratchett Works* (60–88). Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.
- Hebel, U. (1991). Towards a Descriptive Poetics of *Allusion*. Teoksessa Plett, H. (toim.), *Intertextuality* (135–164). Berlin: De Gruyter.
- Hibbert, C. (1987). *The Rise and Fall of House Medici*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Hills, M. (2004). Mapping Fantasy's Narrative Places. Teoksessa Butler, A., James, E. & Mendlesohn, F. (toim.), *Terry Pratchett: Guilty of Literature* (217–238). Baltimore, Maryland: Old Earth Books.
- Hofstadter, D. & Liane, G. (1989). Synopsis of the workshop on humor and cognition. *International Journal of Humor Research*, 2(4), 417–440.
- James, E. (2004). The City Watch. Teoksessa Butler, A., James, E. & Mendlesohn, F. (toim.), *Terry Pratchett: Guilty of Literature* (193–216). Baltimore, Maryland: Old Earth Books.
- Lüthi, D. (2014). Toying with fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels. *Mythlore*, 33(1), 125 – 142.

- Machiavelli, N. (2008). *The Prince* (käänt. Ricci, L.). New York, New York: Signet Classics. Alkuperäisjulkaisu 1532.
- McMurry, M. (2012). Story Matters, Story and its Concept in Tolkien and Pratchett. Teoksessa Boger, A. & Schmeink, L. (toim.), *Collision of Realities: Establishing Research on the Fantastic in Europe* (219–231). Berlin: De Gruyter.
- Meretoja, H. (2009). Inhimillisen todellisuuden narratiivisuus ontologisena ja epistemologisena kysymyksenä. Teoksessa Hägg, S., Lehtimäki, M., & Steinby, L. (toim.), *Tietolipas 226. Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen* (207–237). Helsinki: SKS.
- Mindess, H. (1971). *Laughter and Liberation*. Los Angeles, California: Nash.
- Müllerin, W. (1991). Interfiguralität. A study on the Interdependence of Literary Figures. Teoksessa Plett, H. (toim.), *Intertextuality* (101–121). Berlin: De Gruyter.
- Pienimaa, T. (2013). *Nimet genreparodian välineenä Terry Pratchettin Kiekkomaailma-sarjassa*. Helsingin yliopisto. Suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos. Pro gradu.
- Plett, H. (1991). Intertextualities. Teoksessa Plett, H. (toim.), *Intertextuality* (3–29). Berlin: De Gruyter.
- Plett, H. (1986). The Poetics of Quotation. *Annales Universitatis Scientiarum Budapestinensis: Sectio Linguistica* (17), 293–313.
- Pratchett, T., Ian, S. & Jack C. (2002). *The Science of Discworld. Revised and updated edition*. London: Ebury.
- Pullinen, V. (2016). *Intertextuality as a Source of Humor in Terry Pratchett's Novels*. Jyväskylän yliopisto. Kielten laitos. Pro gradu.
- Päivärinta, A. (2010). Kognitiivinen metafora runoanalyysin selkäranganä? Dylan Thomasin ”After the funeral” -runon ruumiilliset kielikuvat ja koherentiuden haaste. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain*, (4), 5–23.

Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: D. Reidel.

Rayment, A. (2014). *Fantasy, Politics, Postmodernity*. Amsterdam: Editions Rodopi.

Smith, E. (2012). Civil Disobedience or War, Terrorism and Unrest in Terry Pratchett's Discworld. *Comedy Studies*, 3(1), 29–39.

Smith, K. (2000). Mere Nostalgia: Notes on a Progressive Paratheory. *Rhetoric and Public Affairs*, 3(4), 505–527.

Suls, J. (1972). A Two-stage Model for the Appreciation of Jokes and Cartoons. Teoksessa Goldstein, J. & McGhee, P. (toim.), *The Psychology of Humor* (81–100). New York, New York: Academic Press.

Tammi, P. (2009). Kertomusta vastaan ”Ikävä tarina”. Teoksessa Hägg, S., Lehtimäki, M., & Steinby, L. (toim.), *Tietolipas 226, Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: SKS.

Turner, M. (1996). *The Literary Mind*. Oxford: Oxford University Press.

Internetlähteet:

Cambridge Dictionary (2018). *Lock*. Haettu 15.3.2018 osoitteesta <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/lock>

Kielitoimiston sanakirja (2017). *Machiavellismi*. Haettu 13.2.2018 osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80>

Tieteen termipankki (2014). *Kirjallisuudentutkimus: henkilöahmo*. Haettu 18.2.2018 osoitteesta <http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:henkilöahmo>

Tieteen termipankki (2014). *Kirjallisuudentutkimus: satiiri*. Haettu 25.4.2018 osoitteesta <http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:satiiri>