

Katja Kontturi

Ankkalinna – portti kahden
maailman välillä

Don Rosan Disney-sarjakuvat
postmodernina fantasiana



JYVÄSKYLÄ STUDIES IN HUMANITIES 239

Katja Kontturi

Ankkalinna – portti kahden
maailman välillä

Don Rosan Disney-sarjakuvat
postmodernina fantasiana.

Esitetään Jyväskylän yliopiston humanistisen tiedekunnan suostumuksella
julkisesti tarkastettavaksi yliopiston Historica-rakennuksen salissa H320
joulukuun 12. päivänä 2014 kello 12.

Academic dissertation to be publicly discussed, by permission of
the Faculty of Humanities of the University of Jyväskylä,
in building Historica, hall H320, on December 12, 2014 at 12 o'clock noon.



UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

JYVÄSKYLÄ 2014

Ankkallinna – portti kahden maailman välillä

Don Rosan Disney-sarjakuvat
postmodernina fantasiana.

JYVÄSKYLÄ STUDIES IN HUMANITIES 239

Katja Kontturi

Ankkalinna – portti kahden
maailman välillä

Don Rosan Disney-sarjakuvat
postmodernina fantasiana.



UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

JYVÄSKYLÄ 2014

Editors

Urpo Kovala

Department of Communication, University of Jyväskylä

Pekka Olsbo, Timo Hautala

Publishing Unit, University Library of Jyväskylä

Jyväskylä Studies in Humanities

Editorial Board

Editor in Chief Heikki Hanka, Department of Art and Culture Studies, University of Jyväskylä

Petri Karonen, Department of History and Ethnology, University of Jyväskylä

Paula Kalaja, Department of Languages, University of Jyväskylä

Petri Toiviainen, Department of Music, University of Jyväskylä

Tarja Nikula, Centre for Applied Language Studies, University of Jyväskylä

Raimo Salokangas, Department of Communication, University of Jyväskylä

Cover photo by Niina Meriläinen.

URN:ISBN:978-951-39-5985-2

ISBN 978-951-39-5985-2(PDF)

ISSN 1459-4331

Copyright © 2014, by University of Jyväskylä

Jyväskylä University Printing House, Jyväskylä 2014

ABSTRACT

Kontturi, Katja

Duckburg – a Gate between Two Worlds. Don Rosa's Disney Comics as Postmodern Fantasy.

Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2014, 298 p.

(Jyväskylä Studies in Humanities,

ISSN 1459-4331; 239)

ISBN 978-951-39-5985-2

This doctoral dissertation deals with the Disney comics by Don Rosa and analyzes both their fantastic and postmodern features. Originally conventional Disney comics are combined with different fantasy worlds and references to genuine history in the hands of Rosa. The aim of this thesis is to examine how comics as a form depict the elements of fantasy genre both visually and textually. Transcending the frame borders and using intertextual references to different media are also essential for the research.

The study argues that Rosa has brought the concept of history and memory to Disney comics. Ducks remember their past and refer to previous events. Rosa's depiction shows Duckburg as a special place between the normal primary world and the fantastic secondary world which is one of the key arguments in the dissertation.

The research is based on the theoretical framework of literary theories of fantasy genre as well as theories of postmodernism. Furthermore, it applies the analytic tools of comics (Scott McCloud) and close reading in analyzing the form and contents of Rosa's comics.

The primary corpus of the study is Don Rosa's original comics published between the years 1987-2006 of which 48 relevant comics have been chosen based on their dealings with fantasy worlds, fantastic and historical events as well as postmodern features. The aim of this dissertation is to create a model for analyzing fantastic features in comics. With the help of familiar Disney comics the model offers concrete examples how visual and textual fantasy can be broken down and analyzed thoroughly.

Keywords: Carl Barks, Comics, Donald Duck, Don Rosa, fantasy, intertextuality, primary and secondary worlds, postmodernism, Walt Disney

Author's address MA Katja Kontturi
Contemporary culture
University of Jyväskylä
katja.j.kontturi@jyu.fi

Supervisors PhD, Senior Researcher Urpo Kovala
Department of Art and Culture Studies
University of Jyväskylä

PhD Irma Hirsjärvi
Department of Art and Culture Studies
University of Jyväskylä

Reviewers PhD, Dos. Karin Kukkonen
University of Turku

PhD, University lecturer Merja Polvinen
University of Helsinki

Opponent PhD Merja Polvinen
University of Helsinki

ESIPUHE

Olen viettänyt lähestulkoon koko yliopistoaikani, sen reilun kymmenen vuotta, toinen jalka Ankkalinnassa. Tällainen omistautuminen ja siihen liittyvät kokemukset (ja koettelemukset) eivät olisi olleet mahdollisia ilman tukea ja avustusta.

Niilo Helanderin säätiön puolen vuoden apuraha polkaisi tutkimukseni taoudellisesti käyntiin keväällä 2010. Myös Jyväskylän yliopiston humanistisen tiedekunnan tarjoamat apurahat kahtena peräkkäisenä vuotena (2013–2014) pitivät minut keskittyneenä tutkimukseeni ja mahdollistivat sen viimeistelyn. Lisäksi Alfred Kordelinin säätiö sekä Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos tarjosivat avustuksia lukuisiin kansainvälisiin ja kotimaisiin konferenssimatkoihini.

Muutamit erityiskiitokset ovat myös paikallaan.

Kiitän sarjakuvataiteilija Petri Hiltusta, jonka luennolta fuksivuoteni keväällä 2004 tämä tutkimus sai kipinänsä. Kiitän FT Kristian Blombergiä, jonka proseminaariryhmässä antama ohjaus ja innostavuus rohkaisivat minua jatkaamaan ankka-aiheeni parissa. Kristianille kuuluu myös kiitos pro graduni asian- tuntevasta kohtelusta.

Tie gradusta väitöskirjaksi olisi ollut huomattavasti kivikkoisempi, ellei professori emeritus Erkki Vainikkala olisi ottanut minua avosylin vastaan siir- tyessäni nykykulttuurin tutkimuksen oppiaineeseen tohtorikoulutettavaksi.

Valtavan iso kiitos asiantunteville ohjaajilleni FT Urpo Kovalalle ja FT Irma Hirsjärvelle. Ilman teidän kriittistä ja tarkkaa silmäännä väitöskirja olisi jo lähtö- kohtaisesti jäänyt teorialtaan (ja myös akateemiselta kieliasultaan!) vajaaksi.

Olen myös erittäin onnellinen, että sain esitarkastajikseni fantasian ja sar- jakuvan asiantuntijat, FT Merja Polvisen ja FT Karin Kukkosen, jotka pakottivat minut näkemään sekä tutkimukseni puutteet että sen ansiot, ja joiden lausunto- jen avulla väitöskirjastani tuli entistä parempi.

Osia tästä tutkimuksesta on julkaistu konferenssi- ja seminaaripapereina sekä artikkeleina. Näihin osioihin olen saanut runsaasti palautetta ja vertaistu- kea nykykulttuurin tutkijaseminaarista, FINFAR-tutkijatapaamisista, PPCS- tohtoriohjelman osallistuneilta sekä NNCOREn sarjakuvatutkijakollegoilta.

Tutkimuksen teko on rajoittanut sosiaalista elämääni ja tehnyt minusta vuo- ropäivin valtavan innostuneen ja hirvittävän kärtyisän. Tästä pahoittelut kuuluvat rakkaille ystävilleni ja perheelleni. Pahoittelen myös ruokapöytäluennointiani.

Kiitokset Ropeapinoille, sillä ilman teitä ei yliopistoaikani olisi ollut kummoinen, vaan sanity-pisteeni olisivat jo nollissa.

Kiitos Donille tarinoista, joiden parissa kasvoin. Olen etuoikeutettu, että olen päässyt tutustumaan sinuun.

Ja kiitos JiiPeelle, että olet jaksanut minua nämä yhteiset vuodet.

Tämä väitöskirja on omistettu iskälle, joka lähti liian aikaisin.

Rinta rottingilla, iskä.

Jyväskylässä 20.11.2014

Katja Kontturi

KAAVIOT

KAAVIO 1	© Katja Kontturi 2014.....	64
KAAVIO 2	© Katja Kontturi 2014.....	121

KUVAT

KUVA 1	© Disney ("The Black Knight Glorps Again", s. 2).....	36
KUVA 2	© Disney ("The Invader of Fort Duckburg", s. 193).....	61
KUVA 3	© Disney ("The Crown of the Crusader Kings, s. 3).....	67
KUVA 4	© Don Rosa (<i>The Pertwillaby Papers</i> , s. 37).....	76
KUVA 5	© Disney ("The Son of the Sun", s. 14).....	77
KUVA 6	© Disney ("Forget it!", s. 7).....	81
KUVA 7	© Disney ("The Last Lord of Eldorado", s. 12).....	83
KUVA 8	© Disney ("Attaaack!", s. 5).....	84
KUVA 9	© Disney ("Attack of the Hideous Space-Varmints", #615, s. 5)	
KUVA 10	© Disney ("A Matter of Some Gravity", s. 13).....	85
KUVA 11	© Disney ("A Matter of Some Gravity", s. 9)	
KUVA 12	© Disney ("The Black Knight Glorps Again", s. 3).....	86
KUVA 13	© Disney ("The Empire-builder from Calisota", s. 223).....	87
KUVA 14	© Disney ("The Beagle Boys vs. the Money Bin", s. 3)	
KUVA 15	© Disney ("The Beagle Boys vs. the Money Bin", s. 4).....	88
KUVA 16	© Disney ("Super Snooper Strikes Again", 75).....	90
KUVA 17	© Disney ("The Crown of the Crusader Kings", s. 18)	
KUVA 18	© Disney ("The Crown of the Crusader Kings", s. 19).....	91
KUVA 19	© Disney ("The Empire-builder from Calisota", s. 225).....	92
KUVA 20	© Disney ("The Black Knight", s. 24).....	93
KUVA 21	© Disney ("Incident at McDuck Tower", s. 66).....	94
KUVA 22	© Disney ("Return to Xanadu", #261, s. 6).....	106
KUVA 23	© Disney ("The Invader of Fort Duckburg", s. 204).....	113
KUVA 24	© Disney ("Dutchman's Secret", s. 22).....	115
KUVA 25	© Disney (<i>The Life and Times of Scrooge McDuck</i> , s. 7).....	117
KUVA 26	© Disney ("The Curse of Nostrildamus", s. 7).....	117
KUVA 27	© Disney ("The Invader of Fort Duckburg", s. 203).....	119
KUVA 28	© Disney ("The Richest Duck in the World", s. 249).....	125
KUVA 29	© Disney ("The King of the Klondike", s. 153).....	127
KUVA 30	© Disney ("The King of the Klondike", s. 153).....	128
KUVA 31	© Disney ("A Letter from Home", s. 33).....	131
KUVA 32	© Disney ("Return to Plain Awful", s. 92).....	134
KUVA 33	© Disney ("The Guardians of the Lost Library", s. 6)	
KUVA 34	© Disney ("The Once and Future Duck", #607, s. 8).....	135
KUVA 35	© Disney ("The Universal Solvent", #604, s. 1).....	138
KUVA 36	© Disney ("Gyros' First Invention", s. 7).....	139

KUVA 37 © Disney ("Gyro's First Invention", s. 9)	139
KUVA 38 © Disney ("A Matter of Some Gravity", s. 2).....	140
KUVA 39 © Disney ("A Little Something Special", s. 22)	142
KUVA 40 © Disney ("The Black Knight Glorps Again", s. 4)	
KUVA 41 © Disney ("The Black Knight", s. 15)	143
KUVA 42 © Disney ("The Black Knight", s. 15).....	144
KUVA 43 © Disney ("Return to Plain Awful", s. 90)	150
KUVA 44 © Disney ("Return to Plain Awful", s. 107)	151
KUVA 45 © Disney ("War of the Wendigo", s. 11)	152
KUVA 46 © Disney ("War of the Wendigo", s. 11)	
KUVA 47 © Disney ("War of the Wendigo", s. 13)	153
KUVA 48 © Disney ("War of the Wendigo", s. 5)	154
KUVA 49 © Disney ("War of the Wendigo, s. 27)	154
KUVA 50 © Disney ("Return to Xanadu", #261, s. 10)	157
KUVA 51 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 1).....	160
KUVA 52 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 12).....	161
KUVA 53 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 7).....	162
KUVA 54 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 16).....	163
KUVA 55 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 20).....	165
KUVA 56 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 4).....	166
KUVA 57 © Disney ("Escape from Forbidden Valley", s. 18).....	167
KUVA 58 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #614, s. 3)	170
KUVA 59 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #614 s. 7)	171
KUVA 60 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #615, s. 2)	172
KUVA 61 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #616, s. 3)	174
KUVA 62 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #615, s. 5)	175
KUVA 63 © Disney ("Attack of the Hideous Space Varmints!", #615, s. 8)	176
KUVA 64 © Disney ("The Universal Solvent", #604, s. 1).....	179
KUVA 65 © Disney ("The Universal Solvent", #606, s. 2).....	180
KUVA 66 © Disney ("The Universal Solvent", #605, s. 4).....	181
KUVA 67 © Disney ("The Universal Solvent", #606, s. 4).....	182
KUVA 68 © Disney ("The Black Knight", s. 16).....	184
KUVA 69 © Disney ("On Stolen Time", s. 31).....	185
KUVA 70 © Disney ("On Stolen Time", s. 34).....	185
KUVA 71 © Disney ("On Stolen Time", s. 39).....	186
KUVA 72 © Disney ("A Matter of Some Gravity", s. 2).....	188
KUVA 73 © Disney ("A Matter of Some Gravity", s. 3).....	188
KUVA 74 © Disney ("Forget it!", s. 4)	189
KUVA 75 © Disney ("Forget it!", s. 3)	189
KUVA 76 © Disney ("A Little Something Special", s. 11)	190
KUVA 77 © Disney ("A Little Something Special, s. 13)	191
KUVA 78 © Disney ("On a Silver Platter", s. 4).....	192
KUVA 79 © Disney ("The Incredible Shrinking Tightwad", #612, s. 2).....	193
KUVA 80 © Disney ("The Incredible Shrinking Tightwad", #612, s. 7).....	194
KUVA 81 © Disney ("The Incredible Shrinking Tightwad", #613, s. 12).....	195

KUVA 82 © Disney ("Cash Flow", s. 7).....	196
KUVA 83 © Disney ("Cash Flow", s. 10).....	196
KUVA 84 © Disney ("Cash Flow", s. 20).....	197
KUVA 85 © Disney ("Super Snooper Strikes Again", s. 71)	198
KUVA 86 © Disney ("Super Snooper Strikes Again", s. 75)	199
KUVA 87 © Disney ("Super Snooper Strikes Again", s. 79)	200
KUVA 88 © Disney ("The Once and Future Duck", #607, s. 5).....	202
KUVA 89 © Disney ("The Once and Future Duck", #607, s. 8).....	204
KUVA 90 © Disney ("The Once and Future Duck", #609, s. 5).....	205
KUVA 91 © Disney ("The Once and Future Duck", #608, s. 5).....	206
KUVA 92 © Disney ("The Once and Future Duck", #608, s. 8).....	207
KUVA 93 © Disney ("Of Ducks and Dimes and Destinies", s. 8)	209
KUVA 94 © Disney ("Of Ducks and Dimes and Destinies", s. 11)	209
KUVA 95 © Disney ("Of Ducks and Dimes and Destinies", s. 18)	211
KUVA 96 © Disney ("Of Ducks and Dimes and Destinies", s. 19)	212
KUVA 97 © Disney ("The Last of the Clan McDuck", s. 14).....	215
KUVA 98 © Disney ("The Last of the Clan McDuck", s. 20).....	216
KUVA 99 © Disney ("The New Laird of Castle McDuck", s. 99).....	217
KUVA 100 © Disney ("The New Laird of Castle McDuck", s. 101).....	218
KUVA 101 © Disney ("The New Laird of Castle McDuck", s. 106).....	219
KUVA 102 © Disney ("The Billionaire of the Dismal Downs", s. 187)	220
KUVA 103 © Disney ("The Billionaire of the Dismal Downs", s. 187)	221
KUVA 104 © Disney ("The Billionaire of the Dismal Downs", s. 187)	221
KUVA 105 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 96)	
KUVA 106 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 96).....	224
KUVA 107 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 98).....	225
KUVA 108 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 95).....	226
KUVA 109 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 106).....	226
KUVA 110 © Disney ("The Duck Who Never Was", s. 106).....	227
KUVA 111 © Disney ("The Treasury of Croesus", s. 4)	228
KUVA 112 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 180)	230
KUVA 113 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 183)	231
KUVA 114 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 186)	232
KUVA 115 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 190)	232
KUVA 116 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 195)	233
KUVA 117 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 185)	234
KUVA 118 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 204)	235
KUVA 119 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 205)	235
KUVA 120 © Disney ("Hearts of Yukon", s. 135)	236
KUVA 121 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 203)	237
KUVA 122 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 5)	
KUVA 123 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 26).....	239
KUVA 124 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 7).....	240
KUVA 125 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 3)	
KUVA 126 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 33).....	240

KUVA 127 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 14).....	242
KUVA 128 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 14).....	243
KUVA 129 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 14).....	244
KUVA 130 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 29).....	245
KUVA 131 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 21)	
KUVA 132 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 21).....	246
KUVA 133 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 29).....	247
KUVA 134 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 30).....	248
KUVA 135 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 32).....	249
KUVA 136 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 9).....	250
KUVA 137 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 10).....	250
KUVA 138 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 12).....	251
KUVA 139 Valokuva © Seppo Ilpo (<i>Suomalainen taidegalleria</i> , s. 57).....	252
KUVA 140 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 20).....	253
KUVA 141 Valokuva © Seppo Ilpo (<i>Suomalainen taidegalleria</i> , s. 73).....	253
KUVA 142 © Disney ("The Dreamtime Duck of the Never Never", s. 130)	256
KUVA 143 © Disney ("Dreamtime Duck of the Never Never", s. 131).....	257
KUVA 144 © Disney ("Dreamtime Duck of the Never Never", s. 132).....	257
KUVA 145 © Disney ("Dreamtime Duck of the Never Never", s. 141).....	258
KUVA 146 © Disney ("The Curse of Nostrildamus", s. 2)	260
KUVA 147 © Disney ("The Curse of Nostrildamus", s. 4)	260
KUVA 148 © Disney ("The Curse of Nostrildamus", s. 4)	261
KUVA 149 © Disney ("The Empire-builder from Calisota", s. 224)	265
KUVA 150 © Disney ("The Empire-builder from Calisota", s. 228)	266
KUVA 151 © Disney ("The Dream of a Lifetime", s. 195)	267
KUVA 152 © Disney ("The Crown of the Crusader Kings", s. 16).....	268
KUVA 153 © Disney ("The Crown of the Crusader Kings", s. 18).....	269
KUVA 154 © Disney ("A Letter from Home", s. 1)	271
KUVA 155 © Disney ("A Letter from Home", s. 29)	272
KUVA 156 © Disney ("A Letter from Home", s. 28)	273
KUVA 157 © Disney ("The Quest for Kalevala", s. 22).....	277

SISÄLLYS

ABSTRACT

ESIPUHE

KUVIOT JA TAULUKOT

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	13
1.1	Tutkimuskysymykset ja työn merkitys	13
1.2	Aiempi ankkatutkimus	22
1.3	Walt Disney ja Aku Ankan synty	25
1.4	Carl Barksin ankkauiversumi	28
1.5	Don Rosa Barksin maailman jatkajana	33
2	FANTASIAN PÄÄPIIRTEET	38
2.1	Fantasia kirjallisuuden genrenä.....	38
2.2	Tolkienin fantasia ja Todorovin <i>fantastique</i>	50
2.3	Fantasian primaari- ja sekundaarimaailmat	52
2.4	Fantastinen Ankkallinna.....	58
3	KUVAN JA SANAN YHDISTYESSÄ.....	70
3.1	Stripeistä sarjakuvaromaaniin	70
3.2	Disney-sarjakuvan muoto ja merkit.....	78
3.3	Kuvan ja sanan fantastinen kerronta	88
4	FAKTAN JA FIKTION YHTEISTYÖ.....	97
4.1	Postmodernismin erityispiirteet	97
4.2	Intertekstuaalisuus ja paratekstit.....	104
4.3	Historiallisten henkilöiden representaatiot	110
4.4	Sarjakuva fiktion rajalla	116
5	DON ROSAN ANKKAMAAILMAN HAHMOGALLERIA	123
5.1	Päähenkilöankat lähetteinä	123
5.1.1	Roope Anka - Ankkalinnan Indiana Jones	124
5.1.2	Aku Anka - antisankari	130
5.1.3	Ankanpojat ja maaginen Sudenpentujen käsikirja.....	133
5.2	Muut henkilöahmot	136
5.2.1	Pelle Peloton.....	136
5.2.2	Pikku Apulainen	138
5.2.3	Milla Magia	140
5.2.4	Arpin Lusène	142
6	ANKKOJEN FANTASIAMAAILMAT	146
6.1	Maailmat tilassa	147

6.1.1	Kadonneet laaksot.....	147
6.1.2	Ulkoavaruus.....	168
6.1.3	Ankkalinnan fantasia.....	177
6.2	Maailmat ajassa	201
6.2.1	Arthurin keskiaika	201
6.2.2	Roopen lapsuuden Skotlanti	208
6.3	Tilan ja ajan rajalla	213
6.3.1	Väli-tilan kummittelevat esi-isät	213
6.3.2	Vaihtoehtoinen todellisuus.....	223
6.3.3	Uni.....	229
6.4	Myytit.....	237
6.4.1	Rikkautta tuova Sampo.....	238
6.4.2	Ennustukset.....	255
6.4.3	Voodooon voima	263
6.4.4	Kristillinen symboliikka.....	270
7	PÄÄTÄNTÖ.....	275
	YHTEENVETO (SUMMARY).....	283
	LÄHTEET	285

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuskysymykset ja työn merkitys

Amerikkalainen Disney-taiteilija Don Rosa (1951–) piirsi ensimmäisen Disney-hahmoja käyttäneen sarjakuvansa jo 1970-luvulla ystävänsä Ray Fousheen kanssa. Yliopistopiireissä muotiin noussut underground-sarjakuvatyö toimi mallina parodiselle sarjakuvalle ”Return to Duckburg Place”, jonka tarkoituksena oli kuvata Disney-sarjakuvien romahtanutta tasoa Yhdysvalloissa arvostetun sarjakuvataiteilija Carl Barksin (1901–2000) jäätyä eläkkeelle. ”Return to Duckburg Place” kertoi, mitä Ankkalinnan asukkaille oli tapahtunut 1950-luvun Disney-sarjakuvien kulta-ajan jälkeen. 9-sivuista sarjakuvaa, joka sisälsi muun muassa seniilin Mummo Ankan paistamassa apupoikaansa Hansua ja Hannu Hanhen kuoleman venäläisessä ruletissa, ei raa’an sisältönsä takia kuitenkaan koskaan suostuttu julkaisemaan underground-piirien radikaaleista aiheisällöistä huolimatta.¹ (Rosa 2011f, 18–19.)

Rosa jatkoi sarjakuvien piirtämistä opiskelujensa ohessa ja kehitti yliopistonsa lehteen päivittäisen strippisarjan nimeltä *The Pertwillaby Papers*. Yliopiston kampuksella seikkailevat hupaisat hahmot, kuten Rosan alter ego Lancelot Pertwillaby, tähdittivät *Kentucky Kernel* -lehteä kaksi lukukautta. Alun perin käsikirjoittajaksi valittu Ron Weinberg jätti sarjakuvan tekemisen Don Rosan haltuun ensimmäisen lukukauden lopussa. Tämän takia Rosa pystyi suuntaamaan sarjakuvan suuresti ihailemansa Carl Barksin tarinoita mukailevan seikkailukomedian suuntaan. ”Lost in (an Alternate Section of) the Andes” (1973) viittasi nimellään Barksin sarjakuvaan kulmikkaista munista ja Rosa itse mielsi sen aina Roope-seikkailuksi – ainoastaan eri henkilöillä kerrottuna. (Rosa 2011f, 20.)

¹ Sarjakuva on julkaistu vasta nyt Disneyn myöntämällä poikkeusluvalla vuosina 2011–2012 ilmestyneen 9-osaisen *Don Rosan Kootut* -sarjan ensimmäisessä osassa. Koska sarjaa myytiin vain ennakkotilaaajille Suomessa, Ruotsissa, Norjassa ja Saksassa, sen levikki on huomattavasti pienempi kuin esimerkiksi *Aku Ankka* -lehden.

Lapsesta saakka Disney-sarjakuvia lukenut ja Barksin jälkeä ihailnut Rosa lopetti työnsä rakennusalan perheyrietyksessä ja päätyi täysipäiväiseksi sarjakuvapiirtäjäksi vuonna 1987, kun hänen ensimmäinen Disney-sarjakuvansa "Son of the Sun" julkaistiin *Walt Disney's Uncle Scrooge* -lehden numerossa 219. Kyseessä oli itse asiassa versio sarjasta "Lost in (an Alternate Section of) the Andes", jonka Rosa oli päässyt muokkaamaan ankkasarjakuvaksi ja toteuttamaan näin omien sanojensa mukaan "kohtalonsa piirtää ankkvoja". (Rosa 2011g, 34–35.) Vaikka sarjakuvan piirrosjälki ankkvojen osalta mukaili vielä voimakkaasti Barksin kynänjälkeä, underground-henkisten yliopistosarjakuvien vaikutus näkyi jo Rosan ensimmäisessä Disney-sarjakuvassa. Myöhemmin, Rosan oman tyylin kehittyttyä, hänen Disney-sarjakuvansa voidaan erottaa muiden taiteilijoiden töistä nimenomaan yksityiskohtaisen piirrosjäljen, ruutujen taustalle sijoitettujen kuvallisten vitsien ja Aku Ankka -sarjoille epätyypillisten varjostusten perusteella.

Rosan oma fanipositio on vaikuttanut voimakkaasti sekä hänen tuotantonsa että hänen näkemykseensä, millainen sarjakuvataiteilijan täytyy olla. Hän korostaa haastatteluissa olevansa ensisijaisesti fani, joka piirtää toisille faneille. Hän on myös maininnut piirtävänsä nimenomaan Barksin ankkvoja – ei Disney-sarjakuvia (mm. Rosa 2011b, 35). Lapsuudessa syntynyt tärkeä side Barksin hahmoihin on siirtynyt faniuden kautta merkillepantavaksi osaksi Rosan uraa sarjakuvataiteilijana: hän ei halua kehittää uutta, omaa hahmoa, vaan piirtää mieluummin Barksin ankkvoja. Rosa kertoo, että ei kykenisi luomaan uuteen hahmoon samanlaista suhdetta kuin Akuun ja Roopeen, joiden parissa on kasvanut. (Kontturi 2013, 5.)

Rosan halu korostaa Carl Barksin merkitystä Disneyn kustannuksella kertoo sekä hänen omasta faniudestaan että tarpeesta tuoda esille kasvottoman yhtiön sisällä työskentelevät taiteilijat, jotka pidettiin pitkään pimennossa sarjakuvien lukijoilta. Walt Disney ei itse koskaan ollut tekemisissä sarjakuvien kanssa, joten nimitys "Disney-sarjakuva" on varsin harhaanjohtava. Disney-sarjakuvat perustuvat Walt Disneyn luomien animaatiohahmojen, Akun ja Mikin suosioon, joka haluttiin siirtää myös toiseen nousevaan mediaan – sarjakuvaan. Don Rosan tarve erottautua muista Disney-sarjakuvataiteilijoista, hänen fanipositionsa ja undergroundista saamansa vaikutteet ovat kaikki osatekijöitä hänen konventioista poikkeavissa Disney-sarjakuvissaan.

Väitöskirjatutkimukseni lähestyy Don Rosan piirtämiä ja käsikirjoittamia Aku Ankka -sarjakuvia anglosaksisen fantasian genren ominaispiirteiden ja postmodernismin näkökulmista. J. R. R. Tolkienin (1892–1973) tuotannosta lähtöisin olevalle fantasian genrelle ominaisesti Rosa yhdistää alun perin varsin konventionaalisiin Disney-sarjakuviin erilaisia fantasiamaailmoja. Postmoderni sarjakuvista tekee tapa, jolla Rosa viittaa todelliseen historiaan ja käyttää populaaria sarjakuvaa parodioimaan klassikkoelokuvia ja -kirjallisuutta. Ankat seikkailevat kadonneissa laaksoissa, menneisyydessä ja myyttisissä maailmoissa, mutta myös kohtaavat todellisia henkilöitä, vierailevat olemassa olevissa valtioissa ja osallistuvat maailmanhistoriallisiin tapahtumiin.

Väitöskirjani tutkimuskysymykset ovat: Miten sarjakuva esittää fantasiaa kuvan ja tekstin tasolla? Miten Rosa muokkaa (konventionaalisia) Disney-sarjakuvia yhdistämällä toisiinsa fantasiaa ja postmodernia historiankuvausta? Mitä funktioita erilaisten maailmojen kuvaamisella on Don Rosan tuotannossa?

Työssäni tutkin Don Rosan toteuttamaa sarjakuvakerrontaa. Rosa valikoitui tutkimuskohteeksi johtuen sekä henkilökohtaisesta mielenkiinnosta että Rosan poikkeuksellisesta sarjakuvakerronnasta, jossa viittaukset aktuaalisen maailman historiallisiin tapahtumiin yhdistyvät kuvauksiin sekundaarisissa fantasiamaailmoissa tapahtuvista humoristisista seikkailuista. Rosa kuvaa maailmanhistoriallisia tapahtumia Roope Ankan elämän kautta niin, että ne toimivat kehyeinä tämän fiktiivisen hahmon elämäkerralle. Rosa muuttaa sarjakuvissaan postmodernismille ominaisesti historiallisten tapahtumien syitä perustelemalla, miten Roopen ja muiden ankkujen läsnäolo on vaikuttanut tapahtumiin. Esimerkiksi Akun, Pellen ja ankanpoikien matka menneisyyteen synnytti myytin graalin maljasta. Rosa sijoittaa suurimman osan tarinoistaan 1950-luvulle, mikä osallaan vaikuttaa historiasta lainattuihin aineksiin.

Tarkastelen analyysissäni erityisesti visuaalista kerrontaa ja siinä Don Rosan käyttämiä tehokeinoja. Rosa rikkoo sarjakuvaruutujen reunoja, mikä kuvaa tarinassa tapahtuvaa (fantastista) muutosta tai fiktiivisten maailmojen välisiä siirtymiä. Välillä ankat kommentoivat tapahtumia myös metatasolla: he puhuvat sarjakuville ominaisista tavoista kuvata asioita, kohdistavat katseen lukijaan tai keskeyttävät kertojan. Toisin kuin muut Disney-taiteilijat Rosa luo ankkujen elämään fiktion sisäisen historiallisen jatkumon. Ankat eivät ainoastaan viittaa sanoillaan meidän kulttuuriimme, vaan he viittaavat myös omaan menneisyyteensä. Rosa luo Barksin sarjakuvista ja omasta tuotannostaan jatkumon, jossa ankat tuntevat historiansa ja muistavat, mitä aiemmin on tapahtunut. Tämä on poikkeuksellista, sillä Disney-sarjakuvien konventioihin kuuluu tarinoiden episodimaisuus: kaikki aiemmin tapahtuneet seikat kumotaan seuraavassa tarinassa. Esimerkiksi Barks ei koskaan pyrkinyt luomaan ankoille tai Ankkalinnalle yhtenäistä taustaa.

Tuon työssäni esille, millä tavoin Rosan kuvaama Ankkalinna sijoittuu kahden maailman väliin: se on fiktiivisenä kaupunkina osa fantasiaa, mutta samalla Yhdysvaltain kartalle sijoitettuna osa aktuaalista maailmaa jäljittelevää primaarimaailmaa. Primaarimaailman tapahtumat noudattavat todellista historiaa, johon ankat – erityisesti Roope – saattavat tuoda fantastisia elementtejä avaamalla genrelle tyypillisiä *portteja* erilaisiin maailmoihin. Esimerkiksi sarjakuvassa ”Quest for Kalevala” (”Sammon salaisuus”) ankat vierailevat Suomessa ja avaavat Väinämöisen maagisen soiton avulla portin Kalevalaan, jossa he kokoavat Sammon ehjäksi ja taistelevat Väinämöisen rinnalla Louhea vastaan. Lisäämällä tarinaan ankkaversioita Akseli Gallen-Kallelan tunnetuista maalausista Rosa yhdistää populaarikulttuuriin kuuluvat hahmot Suomen myyttiseen kansanperinteeseen postmodernilla tavalla. Samalla hän tekee Kalevalasta fantasiamaailman Disney-sarjakuvaan. Näkemykseni Ankkalinnan sijainnista primaarin ja sekundaarisen maailman välissä asettaa fantasian genreteoriassa esiintyvän kahden maailman vastakkaisasettelun uuteen valoon.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys ja termistö

Sarjakuvan fantasiaa on tutkittu varsin vähän. Fantasian genretutkimus painottuu kirjallisuuteen, kuvataiteeseen ja elokuvaan. Sarjakuva on kuitenkin oma, tekstiä ja kuvaa yhdistävä taiteenlajinsa, joten esimerkiksi kuvataiteen fantasian tulkintoja ei voida suoraan siirtää sarjakuvatutkimukseen, vaan on otettava huomioon sekä tekstin merkitys että sarjakuvan omat kerrontakeinot. Käytän tutkimuksessani kirjallisuudentutkimuksen fantasiateorioita nimenomaan tarinan ja juonen tarkastelussa. Tutkimukseni perustuu J. R. R. Tolkienin luomiin primaari- ja sekundaarimaailmojen käsitteisiin, jotka hän esittelee esseessään ”On Fairy-Stories” (1937). Useat tutkijat ovat laajentaneet Tolkienin konseptia kattamaan modernin fantasian laajennutta kenttää, joten käytän hänen esseetään viitteellisesti taustoittamaan fantasian genren teoriaa. Yksi tärkeimpiä teoreettisia lähtökohtiani on Maria Nikolajevan väitöskirja *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children* (1988), jota olen käyttänyt apuna määrittelyssä Rosan sarjakuvissa olevia fantasiamaailmoja. Vaikka kyseinen teos paneutuukin lähinnä lastenfantasiaan, sen perustavat teoriat sopivat koko fantasian genreen.

Tutkimuksessani *fantasia*-sanan yhteydessä esiintyy myös termi *fantastinen*, jota käytän fantasian adjektiivimuotona. Se ei siis tarkoita samaa kuin romaani- sen koulukunnan fantasiatutkija Tzvetan Todorovin käyttämä ”*fantastique*”, jonka erotan erilliseksi termikseen. Vaikka tietyissä Rosan sarjakuvissa esiintyykin eräänlainen todorovmainen epäily yliluonnollisten tapahtumien todellisuudesta, lukijalle esitetään kuitenkin aina selvä viittaus siitä, että asiat tapahtuivat tarinan sisällä oikeasti, toisin kuin Carl Barksin sarjakuvissa, joissa yliluonnollisiksi epäillyt tapahtumat paljastuvat luonnollisiksi ilmiöiksi ja asiat selitetään loogisesti.² Erityisesti puhun fantastisista elementeistä ja tapahtumisista silloin, kun kyseessä ovat Ankkalinnassa tapahtuvat yliluonnolliset seikat, joita aikaansaavat tavallisesti joko keksijä Pelle Peloton tai noita Milla Magia.

Käytän termejä *fantasia* ja *fantastinen* kuvaamaan Rosan sarjakuvissa ilmenviä fantasian genrelle ominaisia piirteitä. *Fantasian genrestä* puhun teoriaosuudessa erityisesti kirjallisuuden yhteydessä ja rajaan genren määrittelynsä lähisukulaisten eli *sadun* ja *science fictionin* avulla. *Fantasiasarjakuva* on sarjakuvan alalaji, joksi luen myös Rosan Disney-sarjakuvat. Tärkeimpiin termeihin kuuluvat myös *primaari-* eli *normaali maailma*, *sekundaari-* eli *toissijainen fantasiamaailma* sekä *portti*, jonka läpi siirrytään maailmoista toiseen.

Postmodernismi valikoitui tutkimuksen toiseksi näkökulmaksi tukemaan Don Rosan sarjakuvien analyysia, koska se kattaa kaikki Rosan sarjakuvien erityispiirteet. Postmodernismin keskeiset piirteet eivät rajoitu korkeakulttuuriin, kuten kuvataiteeseen, arkkitehtuuriin tai romaaneihin, vaan niitä voi löytää myös lapsille suunnatuksi koetusta sarjakuvasta. Rosan sarjakuvista voidaan poimia lukuisia ominaisuuksia, jotka perustelevat postmodernistisen lähtökohdan: Rosa sekoittaa tarinoissaan faktaa ja fiktiota, parodioi sankareiden rooleja

² Hyvä esimerkki tästä on Barksin ”The Old Castle’s Secret” (”Vanhan linnan salaisuus”, 1948), jossa esiintyvä kummitus paljastuu huijaukseksi.

ja viittaa romaaneihin, elokuvaan, kuvataiteeseen ja jopa musiikkiin. Nostan esille tutkimukseni kannalta postmodernismin keskeisistä erityispiirteistä *historian ja fiktion yhdistämisen, genren rajojen hämärtämisen, parodian sekä populaarin ja korkean taiteen sekoittamisen*. Tärkeimpiä lähteitäni ovat Linda Hutcheonin *The Politics of Postmodernism* (1989) ja Brian McHalen *Postmodernist Fiction* (1994), jotka esittelevät kattavasti edellä mainittuja seikkoja.

Postmodernismin yhteydessä puhun myös *intertekstuaalisuuden* käsitteestä. Määrittelen intertekstuaalisuuden erityisesti Gérard Genetten teosten kautta, sillä sekä *Palimpsests: Literature in the Second Degree* (*Palimpsestes: La littérature au second degré*, 1982) että *Paratexts. Thresholds of Interpretation* (*Seuils*, 1987) tarjoavat tärkeitä työkaluja avaamaan Don Rosan sarjakuville tyypillisiä viittaussuhteita. Tärkeää on myös ottaa huomioon *metalepsiksen* käsite sarjakuvan kontekstissa. Metalepsis tarkoittaa fiktiivisen maailman rajojen rikkomista, muuntelua tai siirtämistä kerronnan hierarkkisten tasojen välillä. Fiktion sisällä oleva hahmo voi myös tiedostaa rajojen olemassaolon. Sarjakuvassa metalepsis avaa erityisesti ruutujen reunojen ja muiden sarjakuvakonventioiden rikkomisen merkityksiä.

Historian ja fiktion sekoittuessa on huomioitava tiettyjen termien erot. *Aktuaalisella* eli *todellisella maailmalla* tarkoitan fiktion ulkopuolella olevaa meidän maailmaamme, jossa lukija pitelee sarjakuvaa käsissään. *Todelliset* eli *historialliset henkilöt* puolestaan viittaavat olemassa olleisiin henkilöihin. Rosa on käyttänyt todellisten henkilöiden *representaatioita* sarjakuvissaan liittäkseen ankkujen universumin tapahtumia todellisen maailman tapahtumiin.

Tutkimuksen metodit ja primaarilähteet

Tutkimuksessani lähdän liikkeelle Will Eisnerin esittämästä sarjakuvan analyysimallista, jota Scott McCloud on kehittänyt eteenpäin teoksessaan *Understanding Comics. The Invisible Art* (1993). Tähän malliin kuuluu sarjakuvaruutujen analysointi esimerkiksi muodon, hahmojen sommittelun ja ruudun perspektiivin osalta, sarjakuvalla ominaisen merkkikielen huomiointi ja tavat kuvata sekä liikettä että ääntä. Eisnerin ja McCloudin analyysimallit toimivat oman analyysini perustana. Syvennän niitä kuitenkin kattamaan sarjakuvien fantastisia sisältöjä, jotka perustuvat fantasian genren ominaispiirteisiin.

Hyödynnän tutkimuksessani myös muita sarjakuvateoreetikkoja, kuten Thierry Groensteenia (2007), Roger Sabinia (1993) sekä Karin Kukkosta (2010, 2011, 2013) tukemaan argumentointiani. Karin Kukkoson väitöskirja *Storytelling Beyond Postmodernism. Fables and the Fairy Tale* (2010) ja sen pohjalta kirjoitettu monografia *Contemporary Comics Storytelling* (2013) analysoivat sarjakuvia postmodernismin ja kognitiivisen kirjallisuusteorian kautta, joten hänen tutkimuksestaan voi löytää yhtymäkohtia omaani.

Lisäksi metodinani on tarkka lähiluku, eli pyrin lukemaan jokaisen sarjakuvaruudun sisältämät tekstit (puhekuplat, kertojanlaatikot sekä esimerkiksi sarjakuvan maailmaan kuuluvat kyltit, mainokset ja seinäkirjoitukset) mahdollisimman tarkkaan ja tulkitsemaan niiden sisältämiä merkityksiä tai viittaussuhteita.

suhteita muihin teoksiin. Lähilukuni tukena käytän Rosan kirjoittamia esipuheita, jotka taustoittavat tarinoita ja paljastavat niissä käytettyjä lähteitä. En kuitenkaan tule nojaamaan intertekstuaalisia viittauksia käsittelevää analyysia yksinomaan esipuheiden varaan, sillä niiden tila on rajattu eikä kaikkia intertekstuaalisia viittauksia välttämättä mainita. Don Rosan sarjakuvien lähiluvussa nousevat esille erityisesti sekä kuvan että sanan tasolla tapahtuvat intertekstuaaliset viittaussuhteet, historiallinen kuvasto ja sarjakuvakerronnan kannalta olennainen ruudun reunojen muoto sekä niiden rikkominen, joka yleensä ilmentää muutosta tarinan tasolla tai fantastisen tapahtuman läsnäoloa.

Primaarilähteinä käytän Don Rosan alkuperäistä sarjakuvatuotantoa hänen vuodet 1987–2006 kattaneelta uraltaan Disney-taiteilijana. Tuotannosta olen valinnut tutkimukseni kannalta 48 relevanteinta sarjakuvaa sillä perusteella, miten selvästi niissä esiintyy erilaisia fantasiamaailmoja, fantastisia elementtejä sekä olennaisia historiallisia tapahtumia ja postmodernistisia piirteitä.³ Suurin osa analysoitavista teoksista on laajoja seikkailukertomuksia, jotka tyypillisesti mukailevat klassisia löytöretkitarinoita. Lyhyitä, 10-sivuisia vitsisarjoja käsittelevän tarpeen vaatiessa. Esimerkiksi Milla Magian yhden taikasauvan ympärillä pyörivät sarjakuvat tai tarinat, joissa Karhukopla yrittää jonkin uuden vekottimen avulla varastaa Roopen omaisuuden, kuuluvat näihin vitsisarjoihin. Tutkimuksen ulkopuolelle jäi paljon seikkailusarjakuvia, joita en käsitellyt joko niiden samankaltaisuuden ("The Last Lord of Eldorado") tai puutteellisesti fantasiaan viittaavan sisällön ("The Treasury of Croesus") vuoksi.⁴

Osa Rosan englanninkielisestä tuotannosta on julkaistu albumeissa, mutta suuri osa sarjakuvista on saatavilla ainoastaan vuosien 1987–2006 välillä julkaistuissa *Uncle Scrooge* - ja *Walt Disney's Comics and Stories* -sarjakuvalehdissä.⁵ Viittaan sarjakuvalehtiin vuosilukujen lisäksi lehtien numeroilla. Amerikkalaisissa sarjakuvalehdissä ei aina ole lainkaan sivunumeroita, mikä muodostaa ongelman tieteellisen viittauskäytännön suhteen. Näissä tapauksissa olen merkinnyt sarjakuvat lähdeluetteloon "sivunumeroimattomiksi" ja

³ Kaikissa historiaan viittaavissa sarjakuvissa ei välttämättä ole fantastisia piirteitä (esim. "The Sharpie of the Culebra Cut", 2001), eivätkä kaikki fantasiasarjakuvat aina viittaa mihinkään historialliseen tapahtumaan.

⁴ Käytän sarjakuvista alkuperäisiä englanninkielisiä nimiä, minkä lisäksi suomennos on lisättyä suluisa alkuperäisen julkaisuvuoden kanssa. Esimerkiksi *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjassa kahden sarjakuvan englanninkielisissä nimissä esiintyy vaihtelua: Luku 11 on julkaistu sekä nimellä "The Empire-builder from Calisota" että "The Richest Duck in the World". Sarjan viimeinen luku 12 on puolestaan kulkenut nimillä "The Richest Duck in the World" ja "The Recluse of McDuck Manor". Jälkimmäiset nimet on tulkittu uusiksi, virallisiksi nimiksi, mutta tulen käyttämään ensin mainittuja nimiä, koska ne esiintyvät omassa *The Life and Times of Scrooge McDuck* -painoksessani vuodelta 2005. Lisäksi täytyy muistaa, että vuonna 1990 julkaistusta "Master Landscapist" -sarjakuvasta ("Mestari puutarhuri") alkaen Rosa työskenteli tanskalaiselle Egmontille, mikä tarkoitti sitä, että hänen sarjakuvansa julkaistiin ensimmäisen kerran tanskaksi. Englanninkielinen sarjakuva saattoi saada julkaisunsa vasta vuosia myöhemmin.

⁵ Sarjakuvakustantamo Fantagraphics Books alkaa julkaista Don Rosan Disney-tuotantoa englanninkielisinä albumeina kronologisessa järjestyksessä vuoden 2014 aikana.

laskenut viitattavat sivunumerot *tarinan* – en sarjakuvalehden – alusta eteenpäin.

Alkuperäisten englanninkielisten julkaisujen ohessa viitataan myös uusiin, tarkennettuihin suomennoksiin yhdeksänosaisessa *Don Rosan Kootut* -sarjassa.⁶ On hyvä ottaa huomioon, että joitakin Yhdysvalloissa julkaistuja englanninkielisiä versioita on sensuroitu ainakin kuvituksen osalta, mikä saattaa muuttaa kuvakerronnan tulkintaa.⁷ Joissain tapauksissa myös *Aku Ankka* -lehdissä tai Rosan albumeissa esiintynyt sarjakuvan nimen suomennos luo aivan erilaisen intertekstuaalisen viittauksen kuin alkuperäinen nimi, mihin tulen kiinnittämään huomiota, mikäli asia liittyy olennaisesti tarinan fantasia-ainekseen.

Väitöskirjani sisältää runsaasti kuvamateriaalia Don Rosan alkuperäisestä tuotannosta. Tavoitteena on mahdollisimman tarkan kuvallisen analyysin esittäminen, jotta lukija voi seurata argumentointiani ja siitä tehtyjä johtopäätöksiä. Ruudut toimivat olennaisina lähteinä näyttämässä Rosan käyttämiä erilaisia fantastisia tai postmodernistisia kuvakeinoja. Tässä yhteydessä on muistettava, ettei Rosa omista sarjakuviansa oikeuksia, koska on piirtänyt ne Disney-lisenssin alaisena. Koko Don Rosan Disney-tuotannon omistusoikeudet kuuluvat Walt Disney Companylle. Tähän liittyy tutkijan eettinen vastuu sarjakuvien tekijänoikeuksien tunnustamisesta niihin viitattaessa. Sarjakuviin pätee samanlainen sitaattioikeus kuin muihinkin teksteihin ja jokaisen kuvan alla oleva merkintä "© Disney" kertoo kuvien tekijänoikeuksien haltijan.

Viitataan myös tiettyihin Carl Barksin sarjakuviin ja hänen näkemyksiinsä ankauniversumista tutkimuksessani. Tämä on perusteltua, sillä Don Rosan sarjakuvat eivät ole syntyneet tyhjiössä. Hänen on Disneyn lisenssinhaltijana käytettävä Disney-sarjakuvien konventioita, mutta hän viittaa myös omasta tahdostaan Barksin tuotantoon ja tekee tämän sarjakuviin jatko-osia. Barksin alkuperäisen näkemyksen mainitseminen on hedelmällistä siinä mielessä, jotta voidaan tarkastella, miten Rosa on muuttanut Disney-sarjojen kerronnallisia konventioita, laajentanut hahmojen persoonallisuutta tai yhtenäistänyt ankoille historiaa Barks-viittausten pohjalta.

Aiempiä versioita tähän väitöskirjaan sisälletystä tekstistä on ilmestynyt artikkeleina erilaisissa konferenssi- ja muissa julkaisuissa. Arthur-myytistä ja aikamatkailusta (ks. luku 6.2.1.) olen kirjoittanut populaarin artikkelin "Aku, Arthur ja aikakone. Arthur-myytti Don Rosan sarjakuvassa 'The Once and Future Duck'", joka julkaistiin *Portti*-lehdessä (2012). Disney-sarjakuvien zombikuvaa (luku 6.4.3.) käsittelevän puolestaan konferenssiesitelmän pohjalta kirjoit-

⁶ Tutkimuksessani viitataan siis englanniksi ainoastaan Rosan alkuteksteihin ja käytän muiden teosten kohdalla joko olemassa olevaa käännöstä tai omaani. Yhtenäisyyden vuoksi käytän Rosan yhteydessä tekstin sisällä alkuperäisiä englanninkielisiä sitaatteja, jotka esiintyvät myös esimerkkeinä käyttämässäni sarjakuvaruuduissa. Lainaus-ten suomennokset olen merkinnyt alaviitteisiin ja ne on lainattu suoraan *Kootut*-sarjasta.

⁷ Tämä sensurointi koskee muun muassa ruutuihin piilotettuja Mikki Hiiri -hahmoja, joista Rosa usein tekee pilaa. Amerikkalaiset lukijat suosivat Mikki Hiirtä Akun kustannuksella, joten sarjakuvien toimittajat ovat todennäköisesti sensuroineet huonossa valossa kuvatut Mikit pois kuvista. Myös satunnaiset värityserot amerikkalais-ten julkaisujen ja *Don Rosan Kootujen* välillä voivat olla merkityksellisiä.

tamassani artikkelissa "Not Brains, Just Voodoo: A Zombie in Disney's Donald Duck Comics", joka julkaistiin e-kirjassa *(Re)Presenting Magic, (Un)Doing Evil* (2012).

Rosan näkemystä *Kalevalasta* ja Sammon tarinasta (ks. luku 6.4.1.) olen käsitellyt kahteen otteeseen. Aluksi konferenssiesitelmän pohjalta kirjoittamassani artikkelissa "Donald Duck – a fantasy comic? Fantasy in Don Rosa's 'The Quest for Kalevala'" (2012), joka julkaistiin *teoksessa Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie*. Toinen, lyhennetty artikkeli julkaistiin *Don Rosan Kootut* -sarjan osassa 8 (2012), joka toimitettiin sarjan ennakkotilaaajille Suomessa, Ruotsissa, Norjassa ja Saksassa. Artikkelin nimi on "Fantasia ja Ankka-sarjakuvat".⁸

Kummituksista ja kummittelusta Rosan Disney-sarjakuvissa (ks. luku 6.3.1.) olen myös kirjoittanut kaksi artikkelia. Ensimmäinen näistä, "Ancestor Haunts. Ghosts in Don Rosa's Donald Duck Comics.", julkaistiin e-kirjassa *Live Evil: Of Magic and Men* (2011). Jälkimmäinen on tiivistetty, *Ankkalinnan Pamauksessa* (2012) julkaistu populaarimpi "Ankkapurhassa kummittelee. Esi-isät ja kuoleman konsepti Don Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjassa."⁹

Viimeisin artikkelini käsittelee herrasmiesvaras Arpin Lusènea. Se julkaistiin *Portti*-lehden numerossa 4/13 (2014) nimellä "'Arpin Lusène – todellinen mez-tahri-vahraz!' Musta ritari vastavoimana Don Rosan Disney-sarjakuvissa." Kyseisen artikkelin osia on sisällytetty väitöskirjan Lusènen hahmoa käsittelevään lukuun 5.2.4. ja Ankkalinnan fantastisia tapahtumia esittelevään osioon 6.1.3.

Tutkijan (fani)positio ja tutkimuksen merkitys

Akateemisissa piireissä tutkijan omaa faniutta ei useimmiten kommentoida tai se sivuutetaan täysin. Termi "fani" sisältää edelleen paljon negatiivisia konnotaatioita ja fanius voi ehkä tuottaa tietynlaisia epistemologisia ongelmia objektiivisuuden suhteen. Jo yli 25 vuoden ajan Aku Ankka -sarjakuvia lukeneena, niiden parissa kasvaneena ja Don Rosan sarjakuvien fanista tutkijaksi siirtyneenä väitöskirjantekijänä on kuitenkin mahdotonta sivuuttaa fanipositiota. Ei ole sinänsä haitaksi, että tutkijalla on läheinen suhde tutkimuksensa kohteeseen, sillä se auttaa sekä motivaatiossa että kohteen lähelle pääsemisessä, mutta pyrin poistamaan tutkimuksestani henkilökohtaiseen faniuteeni viittaavat ilmaisut ja pitämään kielen neutraalina. Pyrkimyksenäni on erottaa tutkijaminäni selvästi faniminästäni sarjakuvien luennan osalta.¹⁰ Vaikka tämä väitöskirja ei olekaan

⁸ Suomalaisen version on toimittanut Riku Perälä ym. Bookwell Oy, Porvoo, s. 49–52.

⁹ Ankistit ry, Laserpaja Oy, s. 10–15.

¹⁰ Erityisesti tulen kiinnittämään huomiota tekstini sävyyn ja tulkintaan, kun puhun Rosan käyttämästä, Barksilta peräisin olevasta vanhasta Disney-kuvastosta, josta voi paikoitellen lukea imperialistisia ja jopa rasistisia piirteitä. Näissä yhteyksissä on huomioitava erilainen ajankuva ja konteksti, jossa Barks käsikirjoitti ja piirsi sarjakuvansa. Jatko-osia kirjoittaessaan Rosa joutuu viittaamaan Barksin käyttämään kuvastoon esimerkiksi piirtämällä tietyistä nykyaikana poliittisesti epäkorrekteiksi katsotuista henkilöhahmoista yhdennäköisiä alkuperäisen version kanssa. Hyviä esimerkkejä rasistiseksi koetusta kuvastosta ovat "The Empire-builder of Calisota" -sarjakuvan Bombi-zombi (Bombie the zombie) ja noitatorin Foola Zoola sekä "War of the Wendigo" -sarjakuvan kääpiöintiaanin.

fanitutkimus, on lukijan kuitenkin kiinnostavaa huomioida, miten fani tutkii fania ja miten faneille tyypillinen omistautuneisuus näkyy sekä sarjakuvantekijän tuotannossa että tutkijan analyysissä ja luennassa.

Disney-sarjakuvien tieteellisten tutkimusten vähäisyys kertoo omaa karua kieltään myös sarjakuvan sisällä vallitsevasta dikotomiasta. Sarjakuvaromaani (graphic novel) on noussut arvostetuksi tutkimuskohteeksi, mutta humoristisia strippisarjakuvia sekä lapsille suunnattuja eläinsarjoja, kuten Disney-yhtiön tuotteita ei ole oikeastaan analysoitu väitöskirjatasolla. Tutkimukseni on tarkoitus osoittaa, etteivät Aku Ankka -sarjakuvat ole ainoastaan lapsille suunnattuja, viattomia ja todellisuuspakoisia tarinoita, vaan ne voivat vaatia myös medialukutaitoa ja erityisesti kulttuurista kielitaitoa.

Väitöskirjani pyrkii nostamaan Disney-sarjakuvat voimakkaammin sarjakuvatutkimuksen kentälle näyttämällä Don Rosan sarjakuvien ilmaisun monipuolisuuden niin tarinankerronnan kuin postmodernististen piirteiden osalta. Tutkimukseni jatkaa Karin Kukkoson tutkimuksen viitoittamalla tiellä, mutta siirtyy kognitiivisista teorioista merkitysten etsimiseen ja kerronnan keinojen tutkimiseen fantasian genren valossa. Väitöskirjani ei siis pyri selvittämään, miten lukija muodostaa merkityksiä, vaan millaisia merkityksiä sarjakuvia analysoimalla voi löytää. Väitöskirjani sijoittuu sarjakuvatutkimuksen kentällä genretutkimuksen ja semioottiseen eli merkkejä ja merkityksiä tutkivaan haaraan ja pyrkii ottamaan osaa keskusteluun sarjakuvan kerronnallisista keinoista fantasian genren ilmentämisessä.

Tutkimukseni anti sarjakuvatutkimukselle tulee olemaan fantasiaa käsittelevä analyysimetodi, joka ei sovi ainoastaan Disney-sarjakuvien käsittelyyn, vaan jota voi käyttää myös muiden sarjakuvien avaamiseen aina strippisarjakuvista sarjakuvaromaaneihin. Mallin tarkoitus on tarjota konkreettisin kuvaesimerkein tapoja, joilla sarjakuvan fantastisia piirteitä voidaan lähteä purkamaan ja analysoimaan. Mallin selkeys mahdollistaa sen käyttämisen esimerkiksi kouluopetuksessa. Aiemmin sarjakuvia ei ole suoranaisesti tutkittu fantastisina teoksina, vaikka esimerkiksi kaikki supersankarisarjakuvat edustavat tyypillisesti fantasiaa. Supersankaritutkimus on kuitenkin lähestulkoon oma lajinsa, eikä fantasiasarjakuvaa ole oikeastaan tutkittu nimenomaan genrenäkökulmasta. Analyysini pohjaa tekstin ja kuvan yhteismerkityksiin ja siihen, ettei toista voi erottaa toisesta: sarjakuvan funktiot tulevat ilmi juuri tekstin ja kuvan yhteistyön kautta.

Väitän myös, että fantasian genretutkimuksen esittämän kahden maailman jaottelun voi kyseenalaistaa ja että Maria Nikolajevan esittämä jaottelu erilaisista sekundaarimaailmoista kaipaa täydennystä erityisesti sellaisten maailmojen osalta, jotka ovat saavutettavissa ainoastaan mieleen ja ruumiin eron avulla, kuten esimerkiksi Karhukoplan ja Akun siirtyminen Roope Ankan uneen.

1.2 Aiempi ankkatutkimus

Vuoden 1951 lopussa Suomessa ensijulkaisunsa saaneen *Aku Ankka* -lehden suosion salaisuutta on ihmetelty vuosien mittaan aina ulkomaita myöten. *Aku Ankka* on ollut jo 1970-luvulta saakka Suomen tilatuin aikakauslehti. Kansallisen mediatutkimuksen teettämän lukijatutkimuksen mukaan *Aku Ankan* vuoden 2012 lukijamäärä ylitti jopa *Helsingin Sanomien* lukijamäärän yli sadallatuhannella.¹¹ *Aku Ankka* -sarjakuvista ei tästä huolimatta ole tehty tieteellistä tutkimusta Suomessa. Ainut Suomen suosituimmasta sarjakuvasta tehty väitöskirja on käänöstutkimus, joka ei käsittele tarinoiden sisältöjä tai merkityksiä. Jopa Carl Barksin sarjakuvien tutkimus on ollut varsin minimaalista myös ulkomailta. Ankkalinnan luoja ja useiden vakiohahmojen keksijän yli 500 sarjakuvaa käsittävän tuotannon luulisi herättäneen laajempaakin akateemista kiinnostusta.

Aiempi Disney-tutkimus on keskittynyt lähinnä Disneyn ”klassikoiksi” kutsuttuihin pitkiin animaatioelokuviin sekä Disney-yhtiön kuluttajilleen esittämiin arvoihin ja malleihin. Erityisesti Euroopassa suurta suosiota nauttivat Disney-sarjakuvat ovat jostain syystä jääneet yliopistotutkimuksen tasolla marginaaliin. Toisin kuin Euroopassa, kotimaassaan Yhdysvalloissa uusien Disney-sarjakuvien tuotanto on laskenut koko ajan ja tällä hetkellä sarjakuvalehdissä julkaistaan lähestulkoon poikkeuksetta ainoastaan vanhaa materiaalia. Amerikkalaisia kiinnostavat enemmän supersankarit, kun taas kustannusyhtiöt ympäri Etelä-Amerikkaa ja Eurooppaa (esimerkiksi Euroopan suurin kustannusyhtiö, tanskalainen Egmont) tuottavat jatkuvasti uusia sarjakuvia Disneyn lisenssin alaisina. Ankkujen suosiosta huolimatta Disney-sarjakuvien tutkimus koostuu pääosin yksittäisistä artikkeleista, joista moni keskittyy analysoimaan sarjakuvien kääntämistä esimerkiksi huumorin tai kulttuurin kannalta.¹²

Tunnetuin Disney-tutkimuksista on Ariel Dorfmanin ja Armand Mattelartin *Kuinka Aku Ankkaa luetaan? Imperialistinen ideologia Disneyn sarjakuvissa* (alkuteos *Para leer al pato Donald*), joka julkaistiin Chilessä vuonna 1971. Se analysoi imperialistisia ja kapitalistisia arvoja, joita Disney-sarjakuvat esittävät kirjoittajien mukaan ”viattomille” kuluttajille. Dorfmanin ja Mattelartin teos ilmestyi Chilen kulttuurisen kansannousun aikana, kun amerikkalaiset suuryhtiöt olivat jo pitkään dominoineet maan teollisuutta. Mattelart sanoo ranskalaiseen käännökseen kirjoitetussa esipuheessa, että kirjan tarkoitus oli ”asettaa Yhdysvaltojen sarjakuvatuotannon mekanismin tarkoitukselliset ja niiden luokkalogiikka kyseenalaisiksi, jotta voitaisiin valmistaa maaperää toisenlaiselle lastenlehd-

¹¹ *Helsingin Sanomien* lukijamäärä vuonna 2012: 859 000, *Aku Ankan* 983 000. Ks. http://www.levikintarkastus.fi/mediatutkimus/KMT_Lukija_2012_perustaustat.pdf. Luettu 20.4.2013.

¹² Esimerkiksi Jehan Zitawi on kirjoittanut kaksikin artikkelia Disney-sarjakuvien kääntämisestä ja kontekstualisoimisesta arabikulttuuriin, ks. esim. ”Contextualizing Disney Comics within the Arab Culture”. *Journal des Traducteurs (Meta)* 2008, Mar. 53 (1). Issy Yuliasri on puolestaan tutkinut Disney-sarjakuvien huumorin kääntämistä indonesiaksi. Artikkelin ”A Study of English-Indonesian Translation of Humor in Walt Disney’s Donald Duck Comics from a Pragmatic perspective” on julkaistu *New Voices in Translation Studies* -lehdessä (2011, 7).

tölle” (Dorfman & Mattelart 1980, 15). Kirja syntyi hetkellä, jolloin Chile yritti vapauttaa itsensä Yhdysvaltojen taloudellisesta ja kulttuurisesta hallinnosta. Se myös pyrkii osoittamaan, miten kulttuuri voi tukea imperialistisia ja kapitalistisia arvoja. (emt, 19.)

Dorfmanin ja Mattelartin esittämä sarjakuva-analyysi ja luenta ovat aiheensa ja lähestymistapansa puolesta varsin kiinnostavia ja historialliselta kannalta merkittäviä. Varteenotettavaksi ja kriittiseksi tutkimukseksi teosta ei kuitenkaan voi määritellä. Pääsyynä tähän on puutteellinen lähdeviitekäytäntö. Dorfmanin ja Mattelartin tutkimuksen kriittisyys kärsii, koska he eivät esitä käyttamiään sarjakuvia lähdeluettelossa eivätkä perustele argumenttejaan, joiden perusteella tulkinnat on tehty. Erityisesti on huomioitava teoksen funktio eräänlaisena pamflettina Yhdysvaltojen kulttuuri-imperialismia vastaan. Dorfman ja Mattelart näkevät Walt Disneyyn populaarikulttuurin ilmentymänä ja jokainen heidän esittämänsä näkemys Disney-sarjakuvien imperialismista perustellaan Walt Disneyyn henkilökohtaisilla arvoilla, vaikka Disney ei itse ollut lainkaan tekemisissä sarjakuvien sisältöjen kanssa (1980, 21). Lisäksi kirjoittajat ovat tehneet tutkimuksensa niiden käännösten perusteella, joita Chiessä oli saatavilla 1960- ja 1970-luvuilla, joten käännösten sisällölliset merkitykset ovat voineet erota alkuperäisestä huomattavasti.

Martin Barker on analysoinut Dorfmanin ja Mattelartin näkemyksiä teoksessaan *Comics: Ideology, Power and the Critics*. Viimeisessä luvussaan ”Deconstructing Donald” Barker kommentoi Dorfmanin ja Mattelartin analyysia alkuun hyvin perusteltuna, mutta antaa teokselle ansaittua kritiikkiä. Barker nostaa esille Carl Barksin ja kommentoi, miten pääasiassa Barksin ansiosta Disneyn sarjakuvista puuttui animaatioiden ”viattomuus”, joka tässä yhteydessä määritellään negatiiviseksi piirteeksi. Barkerin mukaan Disney-sarjakuvat ovat liian monipuolisia ja monimutkaisia ollakseen perinteisen viattomia, mikä on Barkerin mielestä perusteltu syy aiheen lisätutkimukselle. (Barker 1990, 298–299.)

Sarjakuvatutkija David Kunzle on myös lähestynyt Disney-sarjakuvia imperialismiin ja kapitalismiin lähtökohdista artikkeleissaan ”Dispossession by Ducks: The Imperialist Treasure Hunt in Southeast Asia” (1990) ja ”Uncle Scrooge’s Money Bin: Carl Barks’ Satire on the Capitalist Ethic in the Disney Comic” (1995). Molemmat käsittelevät Barksin sarjakuvia ja näiden kuvausta aikansa yhteiskunnallisessa ja historiallisessa kontekstissa.

Carl Barksista on tehty joitakin laajempiakin tutkimuksia, joista on mainittava Michael Barrierin lähinnä biografinen teos nimeltä *Carl Barks and the Art of the Comic Book* (1981). Sarjakuva-analyysin kannalta Thomas Andraen *Carl Barks and the Disney Comic Book. Unmasking the Myth of Modernity* (2006) voidaan jo määritellä tieteelliseksi tutkimukseksi. Andraen teos sekä keskittyy Barksin elämäkerrallisiin vaiheisiin että tutkii Barksin tuotantoa erilaisista näkökulmista. Se, että Barks käsitteli useita kustannusyhtiön ”kieltämistä” asioista, on Andraen mukaan yksi todiste siitä, miten vapaa hän oli työskentelemään ilman muiden painostusta verrattuna Disney-studioiden animaattoreihin. (2006, 12, 233.)

Andraen teos analysoi Barksin tärkeimpiä tarinoita ja kommentoi, kuinka tämän arvot näkyvät Disneyn sarjakuvissa. Toisin kuin *Kuinka Aku Ankkaa lue-*

taan, Andraen Barks-teos esitellään kustantajan toimesta kriittisenä tutkimuksena. Sen analyysi on yksityiskohtaista ja se ottaa myös huomioon sarjakuvan julkaisukontekstin: millainen oli Barksin ajan Yhdysvaltojen yhteiskunta. Barksin näkemys 1950-luvun Amerikan sosiaalisesta elämästä ja hänen inhonsa teollistumista ja modernia aikakautta kohtaan voidaan Andraen mukaan nähdä hänen sarjakuvistaan (2006, 20).

Barksin sarjakuvien "tieteellisyyttä" on myös pohdittu omassa luvussaan Lois Greshin ja Robert Weinbergin teoksessa *The Science of Superheroes* (2002), joka käsittelee supersankarisarjakuvien uskottavuutta tieteellisestä näkökulmasta. Gresh ja Weinberg muun muassa huomioivat Barksin sarjakuvan "The Sunken Yacht" ("Pöytätennispallot", 1949), jossa Aku ja ankanpojat keksivät nostaa uponneita aluksia pöytätennispallojen avulla. Tämä metodi testattiin myöhemmin toimivaksi myös sarjakuvan ulkopuolella.

Italiassa toimii laaja ympäri Eurooppaa Disney-lisenssillä sarjakuvia tuottava kustannushaara. Sen lisäksi maassa on suuri Disney-sarjakuvien fanipohja. Tästä huolimatta italialainen yliopistotason ankkasarjakuvien tutkimus on ollut varsin vähäistä. Disney-sarjakuvien esittämistä stereotyyppioista¹³ sekä Carl Barksin idealismista¹⁴ on ainakin tehty opinnäytetöitä, mutta sarjakuvien tieteellinen tutkimus jää siihen. Muita tutkimukseeni liittyviä ja mainitsemisen arvoisia teoksia ovat Disney-tutkija Alberto Becattinin Don Rosan epävirallinen elämäkertä *Don Rosa e il rinascimento Disneyano* (1997), jota ei ole käännetty muille kielille¹⁵ sekä puoliksi italiaksi, puoliksi englanniksi kirjoitettu *Don Rosa - A Little Something Special* (2011). Jälkimmäinen on laaja kokoelma esseitä, artikkeleita sekä omistuskirjoituksia Don Rosan faneilta sekä italialaisen ankkafoorumin www.papersera.netin jäseniltä. Tekijöiden joukossa on sekä tutkijoita, kuten edellä mainittu Alberto Becattini, että tavallisia faneja, joten esseiden ja artikkeleiden tasot vaihtelevat huomattavasti. Kirjan tarkoitus on tarkastella Don Rosaa ja hänen tuotantoaan kunnioittavien fanien silmin.

Saksassa on myös varsin aktiivinen ankistien (eng. *Donaldist*) eli ankkafanien seura D.O.N.A.L.D., ja seuran yhteydessä on julkaistu ainakin yksi Disneyn sarjakuvia analysoiva teos *Ehapa durchleuchtet. Manipulative Eingriffe in die deutschen Disney-comics* (1996), jonka on kirjoittanut Boemund von Hunoltstein. Tämä suhteellisen harvinainen teos käsittelee Disney-sarjakuvien sensuuria ja analysoi sitä sekä kuvan että tekstin tasolla. Vertailua tehdään erikielisten ruutujen välillä. Tämän lisäksi saksalainen toimittaja Andreas Platthaus on kirjoittanut Ankkalinnua käsittelevän artikkelin "Calisota or Bust: Duckburg vs. En-

¹³ Francesco Fiaschi: *Viaggio nel mondo Disney-percorso di traduzione fumettistica*, 2011. (Diploma di Laurea.)

¹⁴ Massimiliano Lucarelli: *Nell'ombra di Paperino. Idealismo e scetticismo nei fumetti di Carl Barks*, 2004. (Tesi di Laurea.)

¹⁵ Rosan elämään on paneuduttu myös Tanskassa, jossa ilmestyi vuonna 2011 dokumentti nimeltä *Life and Times of Don Rosa*. Rosa itse on todennut, että tanskalainen dokumentti on leikattu niin, että siinä korostuu tarpeettomasti masentunut ilmapiiri, jollaiseksi hän itse ei haastattelutilannetta kokenut. Tästä hän mainitsee mm. haastattelussaan Motor City Comic Conissa 2014: <http://www.collectedcomicslibrary.com/ccl-podcast-383-interviews-don-rosa-gerry-conway-motor-city-comic-con-2014/>. (Viitattu 11.6.2014.)

tenhausen in the Comics of Carl Barks”, joka löytyy Jorn Ahrensin ja Arno Mellingin toimittamasta teoksesta *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence* (2010).

Euroopassa eri maiden ankistien seurat toimittavat usein paikallisella kielellä kirjoitettua lehteä faniyhteisöille.¹⁶ Näissä julkaisuissa voi olla sekä taiteilijoiden haastatteluja että varsin päteviä artikkeleita valituista aiheista, mutta julkaisut eivät ole vertaisarvioituja.¹⁷ Kokonaisuudessaan Disneyn sarjakuvatutkimuksen määrä on siis melko minimaalinen. Esimerkiksi Ruotsissa Disneyn suosiota tutkineen Margareta Rönbergin elokuvatutkimuksen väitöskirja *Why is Disney so Popular?* (2001) keskittyy animaatioiden suosioon.

Huolimatta siitä, että Suomessa luetaan edelleen eniten Aku Ankka -sarjakuvia väkilukuun suhteutettuna, niitä on analysoitu lähinnä pro graduissa. *Ankkalinnan Pamaus* (nro 27 / 2012) listasi aiheesta tehtyjä graduja 1980-luvun alusta alkaen ja niiden aihepiireihin on kuulunut muun muassa kieli, moraalikäsitykset, kääntäminen, naiskuva ja urheilu. Ainut Aku Ankka -sarjakuvia käsittelevä väitöskirja on Pia Toivosen *En serietidning på fyra språk* (Vaasan yliopisto, 2001), jonka aiheena on sarjakuvan kääntäminen eri kielille. Tutkimus ei paneudu sarjakuvien tarkempaan sisällön- ja merkitysten analyysiin. Pelkäämään Don Rosan tuotannosta on tehty seitsemän pro gradu -työtä omani mukaan lukien¹⁸ sekä yksi sivulaudaturtyö, joka käsitteli Rosaa tekijänä.¹⁹ Disney-sarjakuvien tieteelliselle tutkimukselle on siis tilaa erityisesti sisältöjen ja merkitysten analysoinnin osalta.

1.3 Walt Disney ja Aku Ankan synty

Walter Elias Disneyn (1901–1966) persoonaa ja liiketoimintaa on tutkittu ja kritisoitu useissa eri teoksissa hänen kuolemansa jälkeen. Disneyn rakentaman

¹⁶ Julkaisuja ilmestyy ainakin Saksassa (*D.O.N.A.L.D.*), Ruotsissa (*NAFS[K]*), Norjassa (*Donaldisten*), Tanskassa (*DDF[R]jappet*) ja Suomessa (*Ankkalinnan Pamaus*).

¹⁷ Suomen *Ankkalinnan Pamauksessa* on esimerkiksi julkaistu artikkelini ”Ankkapurhas kummittelee. Esi-isät ja kuoleman konsepti Don Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjassa” (2012).

¹⁸ Marja Ritola, 2000: *Ankkojen aika: intertekstuaalisuus ja lukija Don Rosan Disney-sarjakuvissa*. (Yleinen kirjallisuustiede, Tampereen yliopisto), Marika Rantala, 2001: *Humour in Don Rosa's Comics and Their Finnish Translations*. (Englannin kieli, Vaasan yliopisto), Katja Kontturi 2009: *Ankkalinn - portti kahden ulottuvuuden välillä. Fantastisten maailmojen ilmeneminen Don Rosan Disney-sarjakuvissa*. (Yleinen kirjallisuus, Jyväskylän yliopisto), Heini Pellinen 2009: *Comics and Their Translation: Translating Culture-bound Elements in Don Rosa's Donald Duck Comics*. (Englannin kielen kääntäminen, Turun yliopisto), Teresa Kullström 2009: *Jakten efter Kalevala: monumentens roll i Helsingfors i den teknade Disney-serien av Don Rosa*. (Taidehistoria, Åbo Akademi), Petra Kotro 2011: *Unca Don and Unca Scrooge's Guide to History. Representations of the Past in the Disney Comics of Don Rosa*. (Digitaalinen media ja informaatioyhteiskunta, Turun yliopisto), Sirja Timoskainen 2011: *“Not ‘thif’, you iddy-ott! Thif!”*. *Translating Non-standard Language in the Black Knight Comics by Don Rosa*. (Englannin kielen kääntäminen, Itä-Suomen yliopisto).

¹⁹ Kai Saarto, 2006: *Tähteyden ongelma ja sarjakuvantekijä: Don Rosa tekijänä ja fanina*. (Kulttuurihistoria, Turun yliopisto.)

viihdeimperiumin tuotteet on nähty viattomina ja miellyttävinä, mutta samalla myös yksiuolotteisina ja konservatiivisina fantasiaina maailmasta. Disney kirjoitti sadut uusiksi, amerikkalaisiksi ja yleensä ”kilteiksi” versioiksi alkuperäisistä tarinoista. (Wasko 2011, 3, 113, 224.) Walt Disney loi itsestään kuvan miehenä, joka oli menestynyt kovan työn ja sinnikkyuden tuloksena. Hän oli liikemies, jolla oli kyky myydä sekä tuotettaan että itseään ilmiönä. Kolikon kääntöpuolella ”Walt-setä” oli kuitenkin kontrolloiva ja pakkomieltainen, minkä useat elämäkertakirjoittajat ovat huomioineet. (emt, 13, 83.)

Esimerkkinä Walt Disneyn tarpeesta kontrolloida yhtiönsä työntekijöitä Disneyn tuoreimman elämäkerran kirjoittaja Neal Gabler kertoo, miten nuori animaattoriksi haaveileva Ken Anderson tuli Disneylle töihin. Walt Disney oli sanonut tälle: ”Täällä myydään vain yhtä asiaa, ja se on Walt Disneyn nimi. Jos hyväksyt sen ja teet töitä sen eteen, olet minun mieheni.” (Gabler 2008, 228.) Animaattoreiden nimet alettiin mainita piirrosfilmien lopputeksteissä vasta vuosia myöhemmin ja sarjakuvien tekijöiden nimet pidettiin salassa vieläkin kauemmin. Kun *Aku Ankka* -lehti julkaisi 1970-luvun alussa Carl Barksin nimen, Disney-yhtiö nosti asiasta metelin. Heidän mukaansa lehdellä ei ollut oikeutta mainita piirtäjien nimiä (Tuliara 2007, 60).

Walt Disney tunnetaan ennen kaikkea animaation uudistajana. 1920-luvun lopusta alkaen Disney toimi perustamansa yhtiön visionäärinä, jonka ideat muuttivat animaation luonnetta. Aiemmin viivaan ja hahmojen elastisuuteen nojanneista lyhytanimaatioista syntyi oma taiteenlajinsa, joka pyrki korostamaan luonnetta, kerrontaa ja tunnetta. Samalla saivat myös alkunsa Disneyn animaatioille tyypilliset pehmeät, pyöreät ja värikkäät muodot. (Gabler 2008, 12.)

Walt Disneyn mukaan taiteiden tärkein tehtävä oli ”herättää katsojassa puhtaasti tunteellinen reaktio”. Aiemmin piirrosanimaatiot olivat olleet toisiinsa liitettyjä slapstick-vitsejä, joiden hahmoista puuttui sisältö. Monimutkaisemmat tarinat vaativat monimutkaisempia hahmoja. Katsojien pitäisi pystyä samaistumaan hahmoihin, joten niiden tuli olla uskottavia: oikeita persoonia, jotka erottuivat toisistaan. Tämän näkemyksen myötä syntyi niin sanottu ”persoonan animointi”, jonka tarkoitus oli synnyttää tunneside katsojaan. Samalla kehittyi myös piirrosten realismi, kun esimerkiksi painovoiman vaikutus alettiin ottaa huomioon hahmojen animoinnissa. (Gabler 2008, 193–195.)

Mikki Hiiri (Mickey Mouse) oli Disneyn läpimurto. Mikin ensiesiintymisen tapahtui piirretyssä nimeltä *Steamboat Willie* (*Höyrylaiva-Ville*, 1928), joka yhdisti ensimmäistä kertaa äänen animaatioon. Walt Disney antoi itse äänensä Mikille, jonka ensimmäinen versio muistutti luojaansa myös ulkoisesti eleiden ja ilmeiden perusteella. Alkuperäinen Mikki oli myös varsin anarkistinen: “[-] Mikin tulisi olla röyhkeä, häpeämätön pikku kaveri, kiltti vanhoille naisille, mutta ilkikurinen niille, jotka kykenivät huolehtimaan itsestään, ja hänen pitäisi pystyä kaikkensorttisiin temppuihin.” (Mosley 1986, 100.)²⁰

²⁰ “[-] Mickey should be a brash, impudent little chap, kind to old ladies but mischievous with those who should look after themselves, and up for all sorts of tricks.” (Mosley 1986, 100.)

Kun Mikkiä alettiin ”ihmismäistä” vuodesta 1932, hahmon särmät hioutuivat pois ja sekä sen nenäkyvyys että nokkeluus katosivat. Walt Disneyn muuttuneen näkemyksen mukaan Mikki ”[- -] ei koskaan valehtelee, huijaa eikä varasta. Se on siisti, iloinen pikkuveikko, joka rakastaa elämää ja ihmisiä. Se ei koskaan käytä heikkoja hyväkseen.” Muutoksen myötä Disneyn yhtiö tarvitsi uuden tähden, joka ottaisi Mikin entisen paikan julkeana, humoristisena hahmona, jonka käytöksessä olisi toivomisen varaa. (Gabler 2008, 148, 222.)

Aku Ankka (Donald Duck) esiintyi ensimmäisen kerran *Silly Symphonies* -sarjaan kuuluvassa animaatiossa *The Wise Little Hen* (*Viisas Kana Kananen*, 1934). Animoidun ankan olemus rakentui pitkälti Clarence Nashin tunnistettavan ääninäyttelyn ympärille. Myöhemmin Akuksi nimetty ankka oli itsekäs, kiukkuihin, alapainoinen, pitkänokkainen ja -kaulainen hahmo, jolla oli sininen merimiesasu ja -lakki. ”Se pitää vedestä, koska se on ankka. Merimies ja vesi sopivat hyvin yhteen,” Walt Disney perusteli asuvalintaansa. Disneyn uudesta hahmosta tuli Mikin vastinpari: ”sen laimean egon kahlitsematon id. [- -] Se edusti Mikin vastakohtaa, tai pikemminkin kaikkea sitä mitä Mikki oli ollut, ja enemmänkin.” (Gabler 2008, 223.)

Aku Ankka tuntui tarjoavan yleisölle ihastuttavan vapautuksen peruskäytöksestä ja -moraalista, johon se joutui elämässään sopeutumaan ja jonka ankka selvästi hylkäsi, ja koska ankka sai yleensä nenilleen, yleisö sai myös kokea, että teeskentely, epämiellyttävyys ja ilkeys sai kostonsa. [- -] Mikistä oli tullut hymyilevä kiiltokuva, mutta tanakka ankka oli [- -] kaikenlaisen huonon käytöksen ja epämiellyttävyuden kiteytymä. (Gabler 2008, 224.)

Akun persoona viehätti niin kriitikkoja kuin lapsiakin ja se alkoi jättää Mikkiä varjoonsa jo vuonna 1935. Lapset pitivät Akusta, koska hahmo oli jännittävä ja pysyvä, mikä tuotti psykologista turvallisuutta ja mielihyvää. Aikuiset näkivät Akun hahmossa paluun Aisopoksen tarinoihin, joissa esiintyi eläinsankareita ja toteemieläimiä. Mikki piti edelleen pintaansa Akun rinnalla, mikä näkyi samana vuonna perustetussa ensimmäisessä Disneyn sarjakuvia sisältävässä *Mickey Mouse Magazines*ssa. Mutta jo vuonna 1938 Bob Karp ja Al Taliaferro piirsivät ensimmäisen mustavalkostripin Aku Ankasta. (Andrae 2006, 6, Gabler 2008, 224, O’Brien 1984, 72.)

1930-luvun Yhdysvaltojen yhteiskunnallinen tilanne voidaan nähdä syynä Akun suosioon Mikin rinnalla. Väestön vaihtelun ja kaupungistumisen myötä arvot muuttuivat: maaseudulta siirryttiin urbaaniin ympäristöön. Esimerkiksi irrallisuuden kokemus, useat eri työpaikat ja lama aiheuttivat ihmisissä tyytymättömyyttä. Aku oli lama-ankka: se suuttui ja halveksi töitä, ja tuntui siirtyvän helposti työpaikasta toiseen. Kaikesta äkkipikaisuudesta huolimatta Akussa eli taisteluhenki, johon ihmiset samaistuivat. Aku oli aikakautensa tuote, hahmo, jota sen ajan ihmiset tarvitsivat. (O’Brien 1984, 23.)

Kannatuksestaan huolimatta Aku ei kuitenkaan koskaan yltänyt Yhdysvalloissa Mikin suosioon, mikä näkyy erityisesti oheistuotteissa. Akun karisma oli vaikeampi muuntaa staattisiin tuotteisiin, kun taas Mikin charmi perustui visuaaliseen ja symboliseen ulkonäköön. (O’Brien 1984, 86, 88.) Don Rosa sanoikin Helsingin kirjamesuilla 29.10.2011 pidetyssä haastattelussa, että toden-

näköinen selitys Mikin ja Akun suosioille eri maanosissa on se, että amerikkalaiset ovat aina pitäneet enemmän muodosta kuin sisällöstä, joten he pitävät pallokorvaisesta Mikistä t-paidoissa ja muissa oheistuotteissa, kun taas euroopalaiset arvostavat sisältöä, joten täällä Aku nauttii suurta suosiota.

Walt Disney oli tuottaja, editoija ja suunnittelija, jolla oli vahva tarinan, ajoituksen ja hahmojen taju. Hänen oma kädenjälkensä näkyy loppujen lopuksi hyvin vähän missään Disneyn tuotannossa: Walt Disney ei ollut erityisen hyvä taiteilija, eikä hän tehnyt ainoatakaan piirustusta animaatioihinsa vuoden 1926 jälkeen. Hänellä oli jopa vaikeuksia jäljentää kuuluisaa nimikirjoitustaan. (Wasko 2007, 120.) Koska sarjakuvajaosto ei tuottanut yhtä paljon kuin animaatiot, Disney ei ollut kiinnostunut yhtiönsä tuottamista sarjakuvista. Tämä oli Disney-ilmiota tutkineen Janet Waskon mielestä merkittävää, sillä

[- -] taiteilijoiden, jotka olivat vastuussa sarjakuvista, sanottiin pystyneen työskentelemään vapaana Waltin kontrollista, mikä saattaa selittää sen, miksi Disneyn sarjakuvat joskus poikkeavat klassisesta Disneystä (Wasko 2007, 145).²¹

Termillä ”klassinen Disney” (”Classic Disney”) Wasko tarkoittaa tietynlaista tarinaa (yleensä animaatioissa), jonka juoni on ennalta arvattava ja hahmot varsin kaavamaisia. Tarinoiden teemat korostavat yhtiön amerikkalaisia arvoja ja ideologiaa, joihin kuuluivat muun muassa individualismi, omin avuin eteneminen, työetiikka ja optimismi. Samalla klassiset Disney-tarinat edustivat eräänlaista pakoa fantasiaan, magiaan ja mielikuvituksen romanttiseen ja viatomaan maailmaan, jossa hyvä voittaa aina pahan. (2007, 112, 117–119.)

Disneyn sarjakuvatutkimuksen yhteydessä onkin harhaanjohtavaa puhua Walt Disneystä, joka ei oikeastaan ollut sarjakuvien kanssa missään tekemisissä. Onkin tärkeämpää ottaa huomioon ne sarjakuvataiteilijat, jotka muokkasivat animaatioissa esiintyneitä tuttuja Disney-hahmoja sarjakuviin sopiviksi ja kehittivät niitä eteenpäin.

1.4 Carl Barksin ankauniversumi

Supersankarisarjakuvien suosion kohotessa huippuunsa 1930-luvun lopulla Walt Disney halusi päästä osalliseksi uutta aaltoa ja perusti Disney Companyn lisenssinhaltijan Western Publishingin alaisen Dell-yhtiön hoitamaan sarjakuvatuotantoa. Dell Color Comicsiksi nimensä muuttanut yhtiö julkaisi ensimmäisen Aku-sarjakuvansa vuonna 1940, kun *Walt Disney's Comics and Stories* -lehden ensimmäinen numero ilmestyi. Sen kannessa komeili Aku Anka - ei Mikki Hiiri. Kaksi vuotta myöhemmin Carl Barks (1901–2000) siirtyi Disneyn

²¹ “Thus, the artists who were responsible for the comics were said to have been able to work outside of Walt’s control, which may explain why the Disney comics sometimes represent something of a departure from Classic Disney” (Wasko 2007, 145).

animaattoriosastolta sarjakuvien pariin ja aloitti tuotteliaan uransa. (O'Brien 1984, 75.)

Uransa ensimmäiset parikymmentä vuotta Barks pysyi tuntemattomana suurelle yleisölle. 1960-luvulle asti Western Publishingin käytäntönä oli pitää taiteilijoidensa identiteetit salassa. Tarkoituksena oli pitää yllä illuusiota Walt Disneyn monipuolisuudesta ja siitä, että tämä oli vastuussa kaikesta. Tästä huolimatta lukijat oppivat pian tunnistamaan eri taiteilijoiden tyyliä ja erottivat Barksin muiden piirtäjien joukosta viitaten tähän nimellä "the good artist". Kun Barksin nimi paljastettiin ensimmäisen kerran fanille, hänen suosionsa nousi entisestään. (Andrae 2006, 4–5.) Walt Disney kuitenkin piti edelleen nimensä lehdissä eikä pitänyt taiteilijoiden nimien mainitsemista tärkeänä. Suomen *Aku Ankka* -lehdessäkin sarjakuvataiteilijan nimi mainittiin ensimmäistä kertaa vasta 1980-luvun lopulla Markku Kivekkään tultua päätoimittajaksi. Ensimmäinen nimetty taiteilija oli Carl Barks. (Tuliara 2007, 162.) Käytäntö tästä muodostui kuitenkin vasta 1990-luvun puolivälissä, kun sekä Barksin että Don Rosan sarjakuvien yhteydessä alettiin mainita tekijän nimet näiden suosion takia.²²

Barks kirjoitti ja piirsi uransa aikana yli 500 tarinaa, jotka olivat pääasiassa kahta tyyppiä: ensimmäinen oli kymmensivuinen, vitseihin nojaava Aku-tarina, ja toinen laajempi, pitkä seikkailutarina aarteenetsinnästä ja kadonneista kulttuureista. Barksin ensimmäinen *Aku Ankka* -sarjakuva "Donald Duck Finds Pirate Gold" ("Aku Ankka ja merirosvon kulta", 1942) aloitti aarteenetsintätarinat. Supersankaritarinoihin verrattuna Barksin työt olivat realistisempia ja vaativat monipuolisempaa moraalista ja sosiaalista näkemystä: hän vältti tietoisesti yksinkertaisia vastakkainasetteluja tekemällä ankoista moraalisesti monitulkintaisia hahmoja, joilla oli ihmisten heikkoudet ja harhaluulot. Barksin viehäytys perustui siihen, että hänen sarjakuviaan pystyi lukemaan monilla eri tasoilla, minkä takia sekä lapset että aikuiset pystyivät nauttimaan niistä tasapuolisesti. Tämä rikkoi pitkään vallalla olleen myytin, että vain lapset lukevat sarjakuvia. (Andrae 2006, 4–8.)

Barksin teokset käyttävät hyväkseen hassujen eläinhahmojen genreä, joka pohjautuu eläinfaabeleihin: opettavaisiin tarinoihin, jotka ovat peräisin Aisopokselta (ja varhaisemmilta ajoilta). Ne parodioivat ihmisten hullutuksia esittämällä eri ihmistyyppit eläiminä. (Andrae 2006, 18–19.)²³

Barksin suurin saavutus oli kokonaisen ankauniversumin luominen. Hän kehitti Ankkalinnan kaupungin, mikä mahdollisti monien erilaisten tarinoiden ja juonikuvioiden käyttämisen. Sarjakuvissa ja animaatioissa esiintyneiden Akun, Iineksen ja ankanpoikien lisäksi Barks täydensi hahmogalleriaa luomalla joukon muita sivuhahmoja: keksijä Pelle Peloton, Akun onnekas serkku Hannu Hanhi, varasjoukko Karhukopla ja italialainen velhotar Milla Magia ovat kaikki Barksin luomuksia, mutta hänen tärkein ja suosituin hahmonsa on maailman rikkain

²² Nykyinen käytäntö mainita sarjakuvan käsikirjoittajan ja piirtäjän nimet tarinan ensimmäisen sivun alalaidassa tuli *Aku Ankkiaan* vasta vuoden 1998 alussa.

²³ "Bark's work operates within the funny-animal genre that derives from the beast fable, a type of didactic tale going back to Aesop (and earlier) that parodies human folly by representing types of people as animals." (Andrae 2006, 18–19.)

mies Roope Anka. Roopen suosio johtui tavasta, jolla hahmo selviytyi amerikkalaisen unelman ja sodanjälkeisen aikakauden jännitteistä. (Andrae 2006, 104, 188.)

1800-luvun lopulla vanha amerikkalainen unelma sitoutumisesta vapaan yrityksen, yksin pärjäämisen ja protestanttisen etiikan individualismin periaatteista alkoi käydä tarpeettomaksi. Modernissa Amerikassa luokkatausta, perintö ja yhteydet ovat tärkeämpiä vaurauden hankkimisessa kuin taito tai menestyminen eettisesti ahkeruudella, säästäväisyydellä ja kovalla työllä. (Andrae 2006, 188.) Barks nosti Roopen hahmolla vanhan unelman esille: Roopella ei ollut rikasta sukua, joka olisi tarjonnut pohjan mukavaan elämään. Hän oli niin äreä, että mahdolliset rikastumismielessä luodut yhteydet katkesivat ennen aikojaan. Roope Ankan puheista Barksin tarinoissa pystyi päättämään, että hän oli luonut itse uransa, uurastanut jokaisen pennin eteen ja tehnyt sen omien kykyjensä ansiosta, mikä viehätti lukijoita, jotka elivät muutoksen kourissa olevassa maailmassa ja haaveilivat paluusta vanhaan hyvään Amerikkaan.²⁴

Barks ei kuitenkaan pitänyt ajatuksesta, että hänen hahmoillaan olisi selkeä tausta ja historia. Hän ei koskaan pyrkinyt luomaan tarinoihinsa yhtenäistä maailmankuvaa, vaan käsittelemään monia erilaisia näkemyksiä ja kulttuurisia diskursseja. Esimerkiksi Ankkalinnan kaupunki elää ja muuttuu Barksin sarjakuvissa: sen sijainti vaihtelee ja siellä olevat maamerkit siirtyvät eri paikkoihin tarinoista riippuen. (Andrae 2006, 104, 106.) Barks totesi tarinassaan "The Gilded Man" ("Punainen postimerkki", 1952) Ankkalinnan sijaitsevan myyttisessä osavaltiossa nimeltä "Calisota", mutta ei tämän jälkeen palannut aiheeseen tuotantonsa aikana. Nimi on sulautuma Minnesotan ja Kalifornian osavaltioista, mikä selittäisi Ankkalinnan vaihtelevan sään lämpimistä kesistä kylmiin talviin. (Platthaus 2010, 251, 259.)

Barksille ankat ja muut hahmot olivat sadunomaisia hahmoja, jotka pysyivät muuttumaan tarinasta toiseen juonen niin vaatiessa. Hän on esimerkiksi antanut Roopen rikkauden perustalle useita eri syitä sarjakuvissaan, ja kieltäytynyt pitäytymästä yhdessä ainoassa hahmokonseptissa, joka olisi muodostanut hahmoille tarkan biografian. Ankkujen inhimillistäminen siihen pisteeseen, että näiden vanhempien syntyperä nostettaisiin esille, olisi vähentänyt heidän mystiikkaansa.²⁵ Barks halusi pitää luomansa maailman epävarmana: tällä tavoin lukijat pysyisivät jännityksessä ja hänellä olisi vapaat kädet luovalle ja joustavalle tarinankerronnalle. Näin jokainen Barksin sarjakuva on oma itsenäinen

²⁴ Barksin luoma Kroisos Pennonen (John D. Rockerduck) on yksi Roopen antagonisteista. Don Rosa kuvaa *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjan osassa "The Raider of the Copper Hill" Kroisosin syntyneen rikkaaseen perheeseen. Rosa todentaa Barksin aikakauden ristiriitoja Kroisosin ja Roopen välisellä suhteella, jossa Roope on tehnyt töitä omaisuutensa eteen ja Kroisos on saanut aina kaiken haluamansa. Harvoin Barksin ja Rosan sarjakuvissa esiintyvä Kroisos on nykyisin siirtynyt lähinnä italialaisiin ankkasarjakuviin.

²⁵ Barksin suhtautumisesta Don Rosan haluun luoda ankoille tarkka sukupuu ja historia on paljon ristiriitaista tietoa. Thomas Andrae (2006, 107) väittää, ettei Barks pitänyt ajatuksesta. Toisaalta Rosa itse kertoo, miten oli lähettänyt *The Life and Times of Scrooge McDuckin* varhaiset käsikirjoitusversiot sekä sukupuusuunnitelmansa Barksille ja tämä oli antanut niille hyväksyntänsä (Rosa 2011m, 13).

teoksensa eikä niissä esiinny johdonmukaista jatkuvuutta. (Andrae 2006, 105, 107–108.)

Vahvasta näkemyksestään huolimatta Barks pyrki voimakkaasti kehittämään Disneyn jo olemassa olevia hahmoja, erityisesti Akua ja ankanpoikia, eteenpäin:

Barksin seikkailukertomuksissa Aku pysyi animaatioista tuttuna impulsiivisena, kuumapäisenä ankkana, mutta muuttui monimutkaisemmaksi hahmoksi Barksin antamien inhimillisten vahvuuksien ja heikkouksien avulla. Aku pystyi olemaan urhea ja sankarillinen, aikomuksiltaan hyvä tai aivan hullu – kaikki samassa tarinassa. Aku oli hullunrohkeutensa ja omien harhaluulojensa uhri, ja kohosi yksinkertaistavien sarjakuvien vastakkainasettelujen yläpuolelle. (Andrae 2006, 111.)²⁶

Myös Tupu, Hupu ja Lupu kehittyivät kiusaa tekevästä vintiöistä avustaviksi sukulaispojiksi, jotka yleensä päätyvät pelastamaan Akun pulasta (Andrae 2006, 111). Samalla Barks loi partiolaisia parodioivat Sudenpennot ja näiden käsikirjan, joka sisältää kaiken olemassa olevan tiedon. Tämä nosti ankanpojat Akua henkisesti korkeammalle tasolle: se teki lapsista holhoojaansa viisaampia, mikä viehätti lapsilukijoita, jotka halusivat nähdä aikuisten saavan nenilleen.

Barks oli sikäli poikkeuksellinen Disney-taiteilija, että hänellä oli melko vapaat kädet kirjoittaa ja piirtää sarjakuviaan (Andrae 2006, 12–13). Mutta Barksinkin oli otettava huomioon yhtiön näkemykset. Yhdysvalloissa vuonna 1954 alkaneen Comics Code -säännösten aikoihin Barksille selvisi, että Dell-yhtiöllä oli lista nimeltä ”Hints on Writing for Dell Comics”. Sen mukaan Disney-sarjakuvissa piti vältellä liian aikuisia ja sofistikoituneita teemoja. Sarjakuvataiteilija ei saanut näyttää mitään, mikä käsitteli vähemmistörotuja, politiikkaa, uskontoa, itsemurhia, kuolemaa, kärsimyksiä, kidutusta, vammaisia, kidnappauksia, kiristystä, käärmeitä, seksiä, rakkautta, naisia roistoina ja kieroja lainvalvojia. Hänen piti myös vältellä kansainvälisten asioiden käsittelyä, ydinpommia ja kommunisteja. Sanaa ”kill” ei saanut käyttää, eikä asetta saanut käsitellä vaaralliseen tapaan. Lainvalvojen kustannuksella ei saanut pilaila, eikä heitä saanut esittää tyhminä. (emt, 233.)

Barks onnistui käyttämään suurinta osaa listassa mainituista esimerkeistä ilman suurempia ongelmia. Tarinansa ”Dangerous Disguise” (”Aku Anka ja atomivakoojat”, 1951) jälkeen hän sai palautetta Westerniltä, joka kielsi vastaavat aiheet sarjakuvan sensurointiliikkeen paineesta. Kyseisessä sarjakuvassa Barks oli rikkonut kuoleman tabua ja esittänyt vihjatun itsemurhan, minkä katsottiin olevan liian rankkaa nuorille lukijoille. (Andrae 2006, 132.) Myös Barksin arvostettu ”Back to Klondike” (”Takaisin Klondikeen”, 1953) joutui sensuurin kouriin ja siitä poistettiin useita ruutuja, joissa kuvattiin takauma Roopesta kidnappaamassa Kultu Kimallus valtauksilleen. Syynä oli vaatimus siitä, ettei Roopella saanut olla menneisyyttä eikä hän saanut olla väkivaltainen. (Tuliara

²⁶ ”In Barks’s adventure tales, Donald remained the impulsive, hotheaded duck of the cartoons but became a more complex character as Barks endowed him with human strengths and weaknesses. Donald could be brave or heroic, well intentioned or power mad, all in the same story. He was a victim of his recklessness and self-delusions, transcending the simplistic good guy / bad guy formulas of most comic books.” (Andrae 2006, 111.)

2007, 56.) Sensuurista huolimatta Barksin töiden satiiriset elementit nousivat esille ja huomattiin, kuinka hän kritisoi modernia aikakautta ja teollistumista, purki median antamaa kuvaa sankaruudesta ja glamourista sekä tutki amerikkalaista unelmaa ja tarvetta vaurauteen, voimaan ja teknologiseen hallintaan. (Andrae 2006, 19–20.)

Barksin tarinat herättivät maalaismaisen ideaalin kaipuun. Hänen tarinansa keijumaisista pikku ihmisistä ja utopistisista, sivilisaatioista erossa olevista kylistä vertasivat menneisyyden tiiviiden yhteisöjen anteliaisuutta, rauhallisuutta ja veljeyttä urbaanin Amerikan omistushaluisuuteen, stressiin ja vieraantumiseen. (Andrae 2006, 21.)²⁷

Modernin maailman kritiikki oli Barksin sarjakuvien ominaispiirre. Kuvitteelliset maailmat, kadonneet kansat ja yhteisöt edustivat hänen kaipaustaan utopiaan. Syrjäisissä laaksoissa asuvat olennot olivat urbaanin sivilisaation satiirisia potetteja tai pasifisteja, jotka elivät sopusoinnussa luonnon kanssa kaipaamatta mitään rahan kaltaista. Näillä myyttisillä yhteisöillä oli yleensä symbolinen tai psykologinen merkitys tarinan teeman kannalta. (Andrae 2006, 159.) Esimerkiksi tarinassa "Tralla La" ("Onnellinen laakso", 1954) Roopen ja muiden ankojen tunkeutuminen eristäytyneeseen laaksoon luo kaaoksen, kun vaihtotaloudessa elävät asukkaat pääsevät ensimmäistä kertaa kosketuksiin rahaan vertautuvien pullonkorkkien kanssa.

Disneyn ankojen ja myyttisten paikkojen lisäksi Barks halusi liittää kuviteltuihin maailmoihinsa realismin auran ja lisää uskottavuutta. Hän päätyi piirtämään tiettyihin tarinoihinsa taustoja autenttisten valokuvien pohjalta, mikä sarjakuvatutkija Thomas Andraen mukaan teki Barksin sarjakuvista ainutlaatuisia hybridejä: "Realistiset taustat ja sarjakuvien ilmapiiri kutsuivat lukijat samaistumaan ankkoihin näennäisihmisinä, jotka kokivat samankaltaisia ahdinkoja kuin lukijatkin."²⁸ Samalla ankojen asema piirroshenkilöinä, jotka puhuivat ja käyttäytyivät kuin ihmiset, teki heistä ihmisten heikkouksien ja hullujen tekojen parodioita. (Andrae 2006, 113, 159.)

Vuonna 1991 Carl Barks sai Disney Legends Awardin. Hän on ainut Disneyn sarjakuvataiteilija, joka on saanut kyseisen palkinnon, mikä kertoo hänen merkityksestään niin Disneyn työntekijänä kuin itsenäisenä taiteilijana.²⁹ (Andrae 2006, 275.)

²⁷ "Barks's stories invoke [- -] pastoral ideal. His tales of elfin little people and utopian villages cut off from civilization contrast the generosity, tranquility, and fraternity of the close-knit communities of the past with the acquisitiveness, stress and alienation of urban America." (Andrae 2006, 21.)

²⁸ "The realistic backgrounds and ambience of his stories invited readers to fully identify with the ducks' plight as quasi-human figures undergoing the same travails readers might experience" (Andrae 2006, 113).

²⁹ Barksin vaikutus on levinnyt myös Japaniin saakka. Useat tahot ovat esittäneet, että Barksin sarjakuvat vaikuttivat voimakkaasti "mangan isänä" pidetyn Osamu Tezukan (1928–1989) piirtojalkeen ja tarinankerrontaan. Ks. esim. http://www.wired.com/wired/archive/9.09/topten_pr.html, kohta 6: Comics. Vaikutus on ollut myös päinvastainen, sillä Tezukan manga *Jungle Taitei* (Viidakko-keisari, 1950) siirtyi 1960-luvulla amerikkalaiseksi animaatioksi *Kimba the White Lion*, mikä puolestaan on nähty Disneyn *The Lion Kingin* (*Leijonakuningas*, 1994) esikuvana. (Gravett 2005, 28.)

1.5 Don Rosa Barksin maailman jatkajana

Italialaissyntyinen Keno Don Hugo Rosa (1951-), tutummin Don Rosa, aloitti uransa ankkujen parissa vuonna 1986, jolloin hän näki sarjakuvakaupassa Gladstone Publishing -nimisen kustannusyhtiön *Uncle Scrooge* -lehden. Kyseinen lehti sisälsi ensimmäisenä uutena sarjakuvalehtenä Disney-tarinoita sitten 1970-luvun. Rosa, joka oli kasvanut erilaisten hirviö-, science fiction-, seikkailu- ja elokuvalehtien sekä siskonsa Disney-sarjakuvien parissa, soitti päätoimittaja Byron Ericksonille ja kertoi olevansa syntynyt piirtämään ankoja. Seuraavana vuonna hänen ensimmäisen tarinansa "Son of the Sun" näki päivänvalon. (Rosa 2011f, 12, Rosa 2011g, 34–35.) Rosa ei ollut koskaan opiskellut piirtämistä, mutta oli aiemmin piirtänyt *The Pertwillaby Papers* -nimisiä underground-henkisiä sarjakuvia collegensa lehteen. "Son of the Sun" pohjautuikin Rosan aiempaan sarjakuvaan "Lost in (an Alternate Section of) the Andes" (1973). Uusi ankkasarjakuva keräsi paljon huomiota ja nimettiin ehdolle Harvey Awardin³⁰ saajaksi parhaasta tarinasta.

Rosan lapsuuden ja nuoruuden suosikkeihin kuuluivat *MAD*-lehtien lisäksi "sen hyvän piirtäjän" ankkasarjakuvat. Rosa on sanonut useissa haastattelussa olevansa ennen kaikkea fani ja nimenomaan Carl Barks -fani, mikä sai hänet lopettamaan työnsä perheyrittäjänsä ja toteuttamaan lapsuutensa haaveen piirtää ankoja. Rosan ura Gladstonella loppui kuitenkin jo vuonna 1989, koska Disney-yhtiö ei enää suostunut palauttamaan sarjakuvien originaalivideoita taiteilijoille. Freelancerina Rosa ei voinut hyväksyä tällaista käytäntöä, sillä hän sai osan tuloistaan myymällä originaalejaan. Seuraavan vuoden hän teki sekalaisia hommia Disneyn eri osastoilla, kunnes siirtyi tanskalaiselle Egmont-yhtiölle, jolle piirsi sarjakuvia lopettamiseksi saakka. (Rosa 2011f, 11, Rosa 2011g, 35, Rosa 2011h, 10–11, 14–16.)

Rosan kuuluisin ja arvostetuin työ on 12-osainen sarja *The Life and Times of Scrooge McDuck* (1991–1993, suomennettu nimellä *Roope Ankan elämä ja teot*). Se on kokoelma tarinoita, jotka kertovat Roope Ankan historian pienestä ankanpojasta maailman rikkaimmaksi mieheksi. Disney Comics oli halunnut tehdä sarjoistaan supersankarimaisia ja päättänyt tuottaa "12-osaisen jättisarjan" Roope Ankan elämästä. Rosa oli asiasta kuullessaan huolestunut hahmon oikeasta ja asiantuntevasta käsittelystä ja ehdottanut, että Egmont ottaisi sarjan teon vastuulleen. Kun päätoimittaja pyysi Rosaa piirtämään sarjan, tämä otti omistautuneena työn vastaan. (Rosa 2011i, 10.) Sarjan yksityiskohdat Roopen eri elämänvaiheista on poimittu Barksin sarjakuvissaan antamien viitteiden perusteella. Rosa kertoo, että

[- -] kelpo fanin tavoin halusin ottaa haasteekseni saada mukaan jokainen Carl Barksin klassikkosarjoissa paljastettu 'fakta' Roope Ankan varhaisista vuosista, oli tiedonhyvänen sitten kuinka pieni tai epämääräisesti ilmaistu hyvänsä. [- -] Aikomuk-

³⁰ Harvey Award on amerikkalainen sarjakuva-alan palkinto, joita jaetaan useassa eri kategoriassa. Se on nimetty *MAD*-lehden perustajan, Harvey Kurtzmanin mukaan.

senani oli [- -] vahvistaa kaikki osaset kaikista niistä upeista Roope-tarinoista, joiden parissa niin moni planeettamme asukas oli varttunut. (Rosa 2011m, 12.)

Rosa haluaa kuitenkin korostaa, että *The Life and Times of Scrooge McDuck* on vain hänen oma tulkintansa Roopen elämästä (Rosa 2011m, 12).³¹ Rosa voitti sarjakuvien Oscareina pidetyn Will Eisner -palkinnon Roope-kokoelmallaan parhaasta sarjamoitosesta tarinasta (Best Serialized Story) vuonna 1995.³² Tämnäkalainen kunnia on hyvin harvinainen Disney-taiteilijalle.

Kuuluisin Rosan yksittäinen piirros on hänen koostamansa ankkosten sukupuu. Rosa otti lähtökohdakseen Carl Barksin karkean luonnoksen, jossa kuvataan, miten ankkosten suku on järjestäytynyt Akun, ankanpoikien, Hannu Hanhen ja Roopen osalta.³³ (Rosa 2012f, 259.)

Don Rosan Aku Anka -sarjakuvat erottaa helposti muiden ankkataiteilijoiden töiden joukosta. Hänen varsin pikkutarkka ja yksityiskohtia täynnä oleva piirrostyylinsä on saanut vaikutteita *MAD*-lehdistä ja underground-sarjakuvataiteilijoiden, kuten Robert Crumbin töistä. Lisäksi Rosan insinööri-koulutus on vaikuttanut hänen tyylinsä kehitykseen. (Rosa 2011f, 18–19.) Rosalle ominainen visuaalinen huumori syntyy usein juoneen liittyvien asioiden tapahtuessa sarjakuvaruudun etuosassa, kun taas ruudun taustalla saattaa tapahtua jotain aivan muuta. Hänen lakoninen huumorinsa on saanut vaikutteita Barksin satiirin lisäksi brittiläisistä elokuvista ja TV-sarjoista (Rosa 2012q, 10–11).

Piirrostyylinsä lisäksi Rosalla on kaksi muuta erikoispiirrettä. Näistä ensimmäinen on D.U.C.K. -omistus, jonka hän piilottaa sarjakuviansa ensimmäisiin ruutuihin sekä isoihin sivun kokoiisiin keräilykuviin. D.U.C.K. on lyhenne sanoista ”Dedicated to Unca Carl from Keno”, eli omistettu Carl-sedälle Kenolta, joka on Rosan oikea etunimi. Carl-setä viittaa tietenkin Barsiin. Omistus on Rosan tapa ilmaista kunnioitusta esikuvaansa kohtaan ja kertoa, etteivät hänen sarjakuvansa olisi olemassa ilman Barksin vaikutusta. Koska Disney-sarjoja ei saa signeerata kukaan muu kuin Walt Disney, Rosan omistus on vanhimmista

³¹ Esimerkiksi tieteiskirjailija Jack Chalker oli kehittänyt oman versionsa Roope Ankan elämästä *Uncle Scrooge* -lehden 70 ensimmäisen Barks-numeron perusteella. Vuonna 1974 hän julkaisi tutkimuksestaan omakustanteen nimeltä *An Informal Biography of Scrooge McDuck*. (Rosa 2011m, 12–13.)

³² Rosa teki metatason viittauksen palkintoonsa piirtämällä sen Roopen kartanon seinälle tarinaan ”The Recluse of McDuck Manor” (Julkaistu myös nimellä ”The Richest Duck in the World”). Aku kommentoi palkinnon nähdessään, että kyseessä on selvä väärennös. (Rosa 2005j, 246.) Lisäksi Rosa on voittanut toisen Eisner-palkinnon parhaana huumorisarjakuvan käsikirjoittajana / piirtäjänä vuonna 1997.

³³ Tämä luonnos on esitelty *Roope Ankan elämä ja teot* -teoksen sukupuun ohessa sivulla 220 (2006, 4. painos) sekä *Don Rosan Koottujen* osassa 4 (2012f, 260). Ennen kuin ankkosten sukupuu julkaistiin Suomessa ensimmäisen kerran *Aku Ankan taskukirjojen* numeroiden 168–169 mukana, ankkosten keskinäiset perhesuhteet oli tulkittu setien ja veljenpoikien välisiksi englannin kielen uncle-sanana kaksoismerkityksen vuoksi. Rosan piirtämästä sukupuusta selvisi, että Roope on Akun äidin eikä isän veli, kuten myös Aku on ankanpoikien äidin veli. Suomen kieleen iskostuneet setä-nimitykset ovat kuitenkin jääneet elämään muuttuneesta tiedosta huolimatta. Pyrin tutkimuksessani välttämään setä-sanana käyttöä ja viittaa aina Tupuun, Hupuun ja Lupuun ankanpoikina veljenpoikien sijaan.

sarjoista poistettu. Tästä syystä Rosa piilottaa kirjaimet, joiden etsiminen on Rosa-fanien parissa suurta hupia. (Rosa 2011g, 37–38.)

Toinen erikoispiirre on ruutuihin satunnaisesti piilotetut Mikki Hiiri - hahmot. Rosa on sanonut, ettei erityisemmin pidä Mikistä, koska Mikki on yksiulotteinen ja tylsä hahmo:

Olen todella välinpitämätön sellaista hahmoa kohtaan, joka on vain sievä asetelma viivoja. Ei mitään persoonallisuutta. Tietysti toisen Barksin käsittelyssä Mikistä voisi tulla upea hahmo. Katsokaa, mitä hän teki Akulle... hän sai Disneyltä ainoastaan slapstick-komedian kuumakallen, joka heitteli pähkinöitä Tikun ja Takun päälle. Mitä Dell / Barks tekivät hahmolle, oli ihme. (Grøsfeld jr 1999–2003, viitattu 20.2.2014.)³⁴

Rosa tekee Mikistä pilaa piilottamalla pieniä Mikki-viittauksia ruutuihinsa. Yleensä Mikki esiintyy koomisissa tai muuten huvittavissa tilanteissa joko kokonaan (Ks. esim. KUVAT 105 ja 106) tai pelkkänä ikonisena muotona esimerkiksi kaktuksessa.³⁵

Erikoislaatuiseksi Rosan sarjakuvat tekee kuitenkin se, että hänen tarinoiltaan on jatkumo. Barksin sarjakuvat ovat Disney-sarjakuville tyypillisiä episodimaisia kertomuksia ankojen elämästä. Mitä tahansa seikkailussa tapahtuukin, kaikki alkaa alusta seuraavassa tarinassa. Kuten Marja Ritola totesi pro gradusaan, tälle voidaan nähdä kaksi perustelua: lukijan on helpompi lähestyä sarjakuvia, koska hänen ei tarvitse tietää, mitä aiemmissa tarinoissa on tapahtunut. Toisaalta sarjakuvien keskinäinen irrallisuus tekee niistä ajattomia, mikä mahdollistaa uusien tarinoiden rajattoman tuottamisen. (Ritola 2000, 82.) Mutta Rosan ankoilla on historia. He muistavat, mitä aiemmin on tapahtunut ja viittaavat siihen. Koska Rosa käyttää Barksin sarjakuvia viittauskohteenaan, hän sijoittaa sarjakuvansa Roope Ankan nuoruusvuosia lukuun ottamatta 1950-luvulle. Syynä tähän on osittain se, että suurin osa Barksin parhaista sarjakuvista ilmestyi sillä vuosikymmenellä. Pääsyy on kuitenkin historiallinen jatkumo ja ankojen aikajana. Jos ankat eläisivät 2000-luvulla, Roope olisi yli 130-vuotias. Rosan mukaan ankat eivät ole satumaailmassa eläviä kuolemattomia hahmoja, eikä hän halua kirjoittaa sellaisia tarinoita, koska se ”heikentää Carl Barksin hahmojen realistisen luonteen ja ympäristön vetovoimaa”. (Rosa 2011g, 37.) Rosan mukaan Roope kuoli vuonna 1967 elettyään satavuotiaaksi.³⁶ Vaikka Rosa rikkoo Disney-sarjakuville ominaista episodimaista luonnetta, hän kuitenkin pitää sarjakuvissaan yllä tietynlaista ajallisesti jähmettynyttä tilaa. Vaikka ankat

³⁴ “I am totally apathetic toward the character as being simply a cute configuration of lines. There’s no personality. Sure, in the hands of another Barks, Mickey would become a wonderful character. Look at what he did with Donald... all he got from Disney was a slapstick hothead who threw walnuts at Chip n’ Dale. What Dell/Barks did with the character is a miracle.” (Grøsfeld jr 1999–2003, viitattu 20.2.2014.)

³⁵ Rosa ei myöskään käytä sarjakuvissaan esimerkiksi Hessu Hopoa ja poliisi Simo Siusa, jotka esiintyvät muiden sarjakuvataiteilijoiden Disney-tarinoissa. Ainoa Rosan sarjakuva, jossa Mikki esiintyy, oli uuden Disneylandin mainokseksi tarkoitettu tilaustyö ”Starstruck Duck”, joka ei koskaan päässyt luonnosvaihetta pidemmälle. Kyseinen sarjakuva on myöhemmin julkaistu Don Rosan *Koottujen* osassa 2.

³⁶ Rosa on piirtänyt kuvan Akusta, Iineksestä ja ankanpojista Roopen haudalla. Ankanpojat ovat teini-iässä ja Aku ja Iines sormuksista päätellen naimisissa: http://duckman.pettho.com/history/hd1991_a.gif

muistavat aiemmin tapahtuneet asiat, heidän aikajanansa on pysähtynyt 1950-luvulle eikä liiku sieltä eteenpäin.



KUVA 1 © Disney

Rosan fanius ja kunnioitus esikuvaansa Barksia kohtaan näkyy myös hänen sarjakuviansa fiktiivisessä maailmassa. Sarjakuvassa "The Black Knight Glorps Again" ("Musta ritari slurppaa jälleen", 2004) Roope on antanut seikkailujensa muistoesineet museon näyttelyä varten. Klondikesta löydetty hanhenmunahippu on sijoitettu erikoisvartioituun saliin, jonka seinille on ripustettu Roopen lempitaiteilijan "mittaamattoman arvokkaita" maalauksia Roopen ajoista Yukonissa. Maalaukset ovat Carl Barksin kuuluisia öljyvärimaalauksia, jotka hän teki päätettyään uransa sarjakuvien parissa. Rosa sisällyttää maalaukset ankkujen fiktiiviseen maailmaan öljyvärimaalauksen kaltaisina – ei piirrettyinä representaatioina. Näin Rosa antaa lukijalla mahdollisuuden tunnistaa Barksin työt ja samalla osoittaa kunnioitustaan esikuvaansa kohtaan. Akun kommentti "Looks like scenes out of a kid's comic book!" luo metatason viittauksen Barksiin, joka teki maalaukset omien sarjakuviansa tapahtumien pohjalta.³⁷

Disney-maailman sisäisen logiikan lisäksi Rosa pitää yllä sarjakuvissaan historiallisesti yhtenäistä kuvaa maailmasta. Hän pyrkii piirtämään historialliset maamerkit ja maisemat valokuvien pohjalta vastaamaan sekä todellista paikkaa että tarinan tapahtuma-aikaa. Rosa myös tarkastaa historialliset faktansa useista lähteistä, jotta ne pitävät paikkansa. Hän kuitenkin muokkaa satunnaisia faktoja vastaamaan paremmin Barksin alkuperäistä viittausta esimerkiksi Roopen seikkailun ajankohdasta, mikä tekee hänen sarjakuvistaan postmoderneja: faktat ja fiktio sekoittuvat keskenään yhtenäiseksi kertomukseksi. Rosan sarjakuvista löytyy myös niin visuaalisia kuin tekstuaalisia viittauksia sekä hänen omiinsa että Barksin kirjoittamiin sarjakuviin. Lisäksi Rosa luo kulttuurisia yhteyksiä eri elokuvaan, kirjallisiin teoksiin, taiteeseen ja jopa musiikkiin.

³⁷ Ensimmäisen kerran Suomessa julkaistussa "Musta ritari slurppaa jälleen" -sarjakuvassa (*Aku Anka* nro 39–40, 2004) Barksin taulut on korvattu Salvador Dalín surrealistiseen henkeen piirretyillä rahamaalauksilla. Don Rosan Koottujen osassa 9 taulut ovat alkuperäisessä muodossaan. Barksin Disney-maalaukset on julkaistu yksissä kansissa teoksessa *Carl Barksin maalaukset ja piirrookset* (2013).

Don Rosan sarjakuvat voidaan nähdä Barksin teosten tavoin uniikkina hybridinä: ne yhdistävät Disneyn perinteiseen ankauniversumiin erilaisia fantasiamaailmoja ja todellisia, historiallisia paikkoja, tapahtumia ja henkilöitä. Ankat etsivät myyttistä Eldoradon kultaista kaupunkia ja kävelevät Helsingin kaduilla. Aku matkustaa menneisyyteen kuningas Arthurin aikaan ja käy Rio de Janeirossa. Roope poimii mukaansa dinosauruksen munan Kielleystä laaksoista ja tekee kauppoja Titanicin neitsytmatkalla. Rosankin sarjakuvissa historialliset henkilöt on siirretty ankauniversumiin elämellisiksi representaatioiksi, mutta Rosa on säilyttänyt heidän nimensä ennallaan, eikä muuttanut niitä yleiseen Disney-tapaan anagrammeiksi. Rosan nappinenäinen Jesse James on edelleen Jesse James eikä esimerkiksi Jasse Jemes.

Rosa lopetti uransa Disney-piirtäjänä vuonna 2006 ilmestyneeseen ”The Prisoner of White Agony Creek” -sarjakuvaan (”White Agony Creekin vanki”). Syyksi hän kertoi näköongelmansa ja silmälääkityksensä, mikä vaikeutti hänen työtään pikkutarkkojen piirrosten parissa. Suurin syy oli kuitenkin hänen pettymyksensä Disney-yhtiön käytäntöön olla maksamatta sarjakuvataiteilijoille tekijänoikeuspalkkioita kertakorvauksen lisäksi.³⁸ (Rosa 2013, viitattu 20.2.2014.) Vaikka ura sarjakuvien parissa päättyikin, Rosa on piirtänyt huhtikuussa 2014 ilmestyneen Tuomas Holopaisen sooloalbumin *Life and Times of Scrooge* -kansitaiteen. Albumi on Nightwish-kosketinsoittajan säveltämä soundtrack, jonka kappaleet perustuvat Don Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* ja *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion* -kokoelmien tarinoihin.

³⁸ Rosa kertoo varsin laajasti useista lopettamisensa johtaneista syistä epilogissaan, jonka oli tarkoitus ilmestyä Don Rosan *Kootut – osa 9:ssä*, mutta minkä Disney-yhtiö myöhemmin kielsi. Epilogi päättyi nettiin fanien luettavaksi, vaikka Rosa ei toivonutkaan sen leviävän *Koottujen* ostajia pidemmälle. Epilogi on luettavissa eri kielillä sivustolla <http://career-end.donrosa.de/>. Suomennos on omani.

2 FANTASIAN PÄÄPIIRTEET

2.1 Fantasia kirjallisuuden genrenä

Fantasian syntyjuuret ovat uskonnollisissa mytologioissa, kansantaruiissa ja sankarillisissa lauluissa, joista fantasia on kehittynyt erilaisiin muotoihin kirjallisuushistorian aikana. Fantastiset ominaispiirteet ovatkin aina olleet läsnä ihmiskunnan kirjoituksissa. Muinaisesta Egyptistä ja Babyloniasta (*Gilgameš*-eepos, n. 1500 eaa.³⁹) on löydetty tekstejä kuvitelluista matkoista ja runoilija Homeroksen nimiin liitetyt eepokset *Ilias* (750–650 eaa.) ja *Odyссеia* (750–650 eaa.) kuvaavat sankarillisia taisteluita ja kuolevaisten ja jumalten kohtaamia antiikin Kreikassa. Fantastiset ominaispiirteet laajimmassa muodossaan ovatkin olleet lähes dominoivassa roolissa suurimmassa osassa maailmankirjallisuutta vuosisatoja ennen romaanin syntyä. Moderni fantasiakirjallisuus omana genrenään sai kuitenkin alkunsa vasta 1900-luvulla Lord Dunsanyn, E. R. Eddisonin, C. S. Lewisin ja J. R. R. Tolkienin myötä. (Pringle 2006, 9–11, Wolfe 2012, 11.) Sen alkuperä voidaan johtaa romantiikan ajalle ominaiseen kiinnostukseen kansanperinnettä kohtaan, aiemman valistusajan rationaalisen maailmankuvan torjuntaan ja lapsen idealisointiin (Nikolajeva 2003, 139).

Fantasian genren ongelma on sen kattavuus: jokaisella tutkijalla ja kirjailijalla on oma tapansa määrittellä, mikä on fantasiaa ja mikä ei. Genren rajojen määrittely on hankalaa, sillä fantasialla on yhtymäkohtansa niin satuun, kansantaruun kuin esimerkiksi science fictioniin (sf). Nykyisin puhutaankin yleisesti spekulatiivisesta fiktiosta, joka kattaa kaikki yliluonnollisia elementtejä sisältävät alagenret, kuten fantasian, sf:n, maagisen realismin⁴⁰, uusikumman⁴¹

³⁹ Eepoksen kokoamisajasta ei ole tarkkaa arviota, vaan se vaihtelee eri lähteissä 1500–1250-lukujen välillä eaa.

⁴⁰ Osin realismin muoto, jossa pääpaino on tavallisessa, meitä ympäröivässä arjessa, mutta jossa on hiukan maagisia elementtejä (Pringle 2006, 8). Esim. eteläamerikkalaiset kirjailijat, kuten Jorge Luis Borges ja Gabriel García Márquez edustavat tätä alagenreä.

⁴¹ Suomalainen käännös englannin termille ”New Weird”, joka pyrkii ”korkeampaan kaunokirjalliseen ilmaisuun” ja hämärtämään spekulatiivisen fiktion lajityyppien ra-

ja kauhun. Tutkimukseni kannalta on olennaista määritellä sekä fantasia genrenä että sen tyypillisimmät ominaispiirteet, jotta Don Rosan Disney-sarjakuvia voidaan analysoida niiden pohjalta. Tarkoitukseni on aluksi luoda yleiskatsaus fantasian historiaan ja sen ominaispiirteisiin, jonka jälkeen vertaan fantasiaa sen sisarlajeihin satuun ja science fictioniin, sekä puhun hieman eläinfantasiasta. Lopuksi pyrin tiivistämään olennaisimmat seikat useiden tutkijoiden näkemyksistä ja esittämään oman kantani fantasiasta nimenomaan genrenä.

Vaikka yleensä J. R. R. Tolkienin teoksia *The Hobbit* (*Hobitti*, 1937) ja *Lord of the Rings* (*Taru sormusten herrasta*, 1954–1955) pidetään modernin fantasiagenren esikoisteoksina, esimerkkejä fantasiasta voidaan löytää jo aiemmilta vuosisadoilta (Swinfen 1984, 4). Esimerkiksi fantasiaa tutkinut Kathleen Spencer kutsuu viktoriaanisen ajan ”urban gothic” -kirjallisuutta ensimmäiseksi moderniksi fantasiakirjallisuudeksi. Urban gothic eli perinteisen goottilaisen romaanin urbaani muunnos on 1880-luvulla syntynyt kirjallisuuden suuntaus, jossa tapahtumat sijoittuvat moderniin kaupunkiympäristöön. Kaupungissa alkaa tapahtua yliluonnollisia asioita, joita ei voi selittää luonnonlakien puitteissa. Spencer lukee genren fantasian ja science fictionin välimaastoon. (Spencer 1987, 91–92.) Urban gothicin piiriin voidaan sijoittaa esimerkiksi H. G. Wellsin *The Invisible Man* (*Näkymätön mies*, 1897) ja Robert Louis Stevensonin *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (*Tohtori Jekyll ja herra Hyde*, 1886) On kuitenkin huomattava, että nykyfantasian tavalliset kerronnalliset piirteet, kuten epälineaarinen aika ja monien erilaisten maailmojen mahdollisuus, ovat riippuvaisia kvanttifysiikassa kehitetyistä ideoista. Tämän perusteella voidaan todeta, että fantasia on 1900-luvulla syntynyt ilmiö. Se heijastaa postmodernia, jakautunutta ihmiskäsitystä sekä ristiriitaista kuvaa maailmankaikkeudesta. (Nikolajeva 2003, 140.)

Fantasian ominaispiirteet

Tolkien oli ensimmäinen tutkija, joka puhui fantasiakirjallisuudesta esitelmänsä pohjalta kirjoittamassaan esseessä ”On Fairy-Stories” (1947). Esseessä ei kuitenkaan vielä vakiintunut termi ”fantasia” kuvaamaan uutta genreä, vaan Tolkien puhui saduista. Tolkienin määritelmän mukaan sadut ovat tarinoita ”[- -] Satumaasta (Faërie), maasta tai valtakunnasta, jossa he [haltiat ja keijut] asuvat” (Tolkien 2002, 25). Tolkienille fantasia ei ollut genre, vaan tyyli tai taidemuoto. Hänen mukaansa niin sanottu alempi luoja käyttää apunaan mielikuvitustaan sekä taidetta luodakseen toissijaisen maailman. Tämä on sadun olennainen osa: taide, siihen yhdistetty outous ja ihme, jotka muodostavat Tolkienin kuvaaman fantasian. Fantasia ilmenee normaalimaailmasta poikkeavana yliluonnollisuutena, joka kuitenkin tarvitsee primaarimaailman loogisuutta tuekseen, sillä kun epäusko tarinan tapahtumiin herää, myös fantasia katoaa. Tolkienille fantasia

joja. Uuskumma on tuoretta fantasiaa, jota yhdistää vapaus kliseistä, poliittisuus ja pyrkimys uuden luomiseen. Tunnetuimpia edustajia mm. China Miéville, joka itse sanoi kirjoittavansa uuskummaa fantasiaa. (Halme 2006, 10.) Suomalaisista kirjailijoista Johanna Sinisalo ja Pasi Ilmari Jääskeläistä voidaan pitää uuskumman kirjoittajina. Joskus käytetään myös samankaltaista termiä *realifantasia*.

oli toisten maailmojen luomista tai niiden näyttämistä vilaukselta. (Tolkien 2002, 55, 60, 65–67.)

Tolkien toi modernin fantasian genreen sen olennaisimman piirteen: kahden maailman rinnakkaiselon: normaalin primaarimaailman ja maagisen sekundaarimaailman. Vaikka Tolkien on välillä esittänyt, että Keski-Maa kuvaisi meidän maailmamme esihistoriaa, se on kuitenkin tyypillinen, itsenäinen sekundaarinen fantasiamaailma. (James 2012, 65.) Tolkienin fantasiakäsitys eroaa nykypäivän fantasiamaailmojen kahtiajaosta, sillä hänen primaarimaailmansa edustaa lukijan omaa maailmaa – ei tekstissä esiintyvää fiktiivistä maailmaa. Eri tutkijat ovat laajentaneet Tolkienin käsitteitä ja näkemyksiä primaarimaailman ja sekundaarisen maailman välisestä suhteesta, ja nykyisin primaarimaailma käsitetään tekstin *sisällä* olevaksi normaaliksi maailmaksi. Tähän palaan tarkemmin luvussa 2.3.

Sekundaarisen maailman lisäksi Tolkien loi genrefantasiaan monia vaikiintuneita käsitteitä, kuten etsintämatkan (*the quest*)⁴², jossa hahmot tunnistavat roolinsa muuttuneen maailman ”parantamisessa”. Myös useat juonelliset keinot, kuten maailmankartta osana teosta, matkustaminen tyypillisesti jalan, kumppanusten eroaminen sekä houkutus hyvän ja pahan välillä ovat peräisin Tolkienilta. (James 2012, 64–65.)

Lastenfantasiaa väitöskirjassaan tutkineen Maria Nikolajevan mukaan fantasian tärkeimpiin piirteisiin kuuluvat magian läsnäolo (jolla viitataan sekä maagisiin olentoihin että yliluonnollisiin tapahtumiin) muuten realistisessa maailmassa, selittämättömyyden ja ihmeen tuntu sekä luonnonlakien rikkominen. Rinnakkain olemassa olevat primaarimaailma ja maaginen sekundaarimaailma voivat yhdistyä toisiinsa eri tavoin. Sekundaarimaailmassa tapahtuvat yliluonnolliset asiat koetaan normaaleiksi ja hyväksyttäviksi, mutta suhteutettuna primaarimaailman lakeihin ne kuitenkin aiheuttavat aina ihmetystä. (Nikolajeva 1988, 12–13.) Odotusten rikkominen tuomalla tarinaan mahdottomia tai yliluonnollisia elementtejä on myös tyypillistä fantasialle (Attebery 1992, 54).

Fantasiatutkija C. N. Manloven määritelmä pyrkii kattamaan lähes kaikki fantasian ominaispiirteet:

Fiktio, joka herättää ihmetystä ja joka sisältää huomattavana ja pelkistymättömänä elementtinä yliluonnollisuutta tai mahdottomia maailmoja, olentoja tai esineitä, joihin tarinan kuolevaiset hahmot tai lukija tutustuvat ainakin osittain (Manlove 1982, 16–17).⁴³

Manloven määritelmä puhuu mahdottomista maailmoista ja yliluonnollisista elementeistä. Se ei erittele siirtymää normaalista primaarimaailmasta fantasiaan, mutta sisältää mahdollisuuden kahden maailman rinnakkaiselosta tai primaa-

⁴² ”Quest” voi kuvata sekä henkisen kasvun matkaa että fyysistä matkaa, jonka päähenkilö suorittaa tavoitteenaan yleensä joko oma selviytymisensä tai kotimaansa pelastaminen. Matkaan liittyy myös tavallisesti joukko testejä tai kokeita, joilla päähenkilön kyvykkyyttä koetellaan. (Clute 1997b, 796.)

⁴³ ”A fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of supernatural or impossible worlds, beings or objects which the mortal characters in the story or the readers become on at least partly familiar terms” (Manlove 1982, 16–17).

rimaailmasta, jossa itsessään tapahtuu omituisia asioita. Myös fantasiakarttoja tutkinut Stefan Ekman puhuu mahdottomuudesta fantasian määrittelyssään. Luonnonlakeja jollain tavalla rikkovat tapahtumat, esineet, olennot tai ilmiöt ovat mahdottomuudessaan fantastisia. (Ekman 2013, 5.)

Fantasiakirjallisuudessa magia ei voi olla kaikkivoipaa ja rajoittamatonta. Fantasiamaailma rakentuukin *meidän* maailmamme lakien ja periaatteiden mukaan, eikä sen sisäisen logiikan tule murtua. (Nikolajeva 1988, 25–26.) Fantasialla on omat sääntönsä: jotta luotu maailma pysyy lukijan silmissä uskottavana, on sen noudatettava logiikkaa ja määrättyjä lakeja. Ennen kuin voi olla fantasiaa, on oltava realismia (Hunt & Lenz 2001, 15): kirjailijan on luotava fantasiamaailma, joka on kaikkine ylliluonnollisine ominaisuuksineen yhtenäinen. Magialakin täytyy olla omat sääntönsä siitä, miten se toimii. Kuten jo Tolkienin totesi, fantasia vaatii seurakseen realismia ja tietynlaista logiikkaa, jonka mukaan se voi toimia. Mahdottomat asiat ja magia seuraavat tiettyjä periaatteita samaan tapaan kuin luonnonlait. Magia ilmenee eräänlaisena koodina, aivan kuten kieli. (Attebery 1992, 55.) Esimerkiksi fantasian genrelle ominainen maaginen hahmo Milla Magia tarvitsee Rosan sarjakuvissa aina välineitä taikoakseen. Millankin toimilla on selvät säännöt: hänen taikuutensa ei siis ole sisäsyntyistä ja jos hänen käyttämänsä taikasauva hajoaa, sen vaikutus lakkaa.

Fantasia voi keskittyä myös vaihtoehtoihin maailmoihin, mikä mahdollistaa erilaisten mahdollisuuksien tutkimisen ja spekuloinnin: millaisia olisivat asiat, joita ei voi olla (Hunt & Lenz 2001, 2)? Fantasian eri alagenret, kuten maaginen realismi, uuskumma ja steampunk⁴⁴ tutkivat näitä kysymyksiä. Fantasia myös kommentoi toisten maailmojen avulla aktuaalisen maailman tilaa ja nykyhetken ongelmia sekä kritisoi yhteiskuntaa (Swinfen 1984, 2). Fantasian erilaiset alagenret perustavat maailmansa ja inspiraationsa keskiaikaan, myytteihin, legendoihin, kansantaruihin, romansseihin, ja ammentavat ideoita jopa uskonnosta sekä okkultismista (Hunt & Lenz 2001, 4–5, Swinfen 1984, 2).

Sekundaariset maailmat eivät kuitenkaan ole pelkkää iloa ja ihmetystä, vaan jossain on aina uhka. Hyvän ja pahan polarisointi kuuluu fantasian keskeisiin teemoihin. (Hunt & Lenz 2001, 8.) Sankari kutsutaan pelastamaan fantasiamaailma tuholta tai primaarimaailmaan tunkeutuu väistämätön paha. Fantasiassa vallitsee aina ennakko-oletus hyvän voitosta, sillä on oltava keino päihittää pahuus. Oletus liittyy usein päähenkilön henkisen kasvun matkaan, eli mainittuun ”questiin”. (Nikolajeva 1988, 34.) Fantasiasta kirjoittanut tutkija Farah Mendlesohn toteaa, että toisin kuin science fiction, fantasia nojaa *moraaliseen* maailmankaikkeuteen. Oikeaa tietä seuraava sankari saa lopussa palkkion. (Mendlesohn 2008, 5.) Mendlesohnin näkemys perustuu varsin voimakkaasti aiempaan tutkimukseen: Tolkienin käytti termiä ”eukatastrophe” viittaamaan tarinan lopussa odottavaan täyttymykseen eli onnelliseen loppuun. Hänen mu-

⁴⁴ Steampunk eli höyrypunk yhdistyy useimmiten enemmän science fictioniin kuin fantasiaan, mutta saattaa myös ylittää genrerajoja. Se kuvaa tyypillisimmin romanti-soitua, vaihtoehtoista viktoriaanisen ajan Englantia, jossa sähkön sijaan energianlähteenä toimii höyry. Termi tuli käyttöön 1980-luvulla. (McAuley & Clute 1997, 895.) Alan Mooren käsikirjoittamat *The League of Extraordinary Gentlemen* -sarjakuvat (*Kerrassaan merkillisten herrasmiesten liiga*, 1999-) luetaan yleensä steampunkiksi.

kaansa se oli satujen korkein funktio. (Tolkien 2002, 90–91.) Myös fantasiatutkija Brian Attebery tunnistaa fantasian piirteiksi nimenomaan Tolkienilta peräisin olevan ihmeen, ilon ja täyttymyksen (wonder) ja huomioi fantasialle tyypilliseksi rakenteelliseksi piirteeksi komedian (Attebery 1992, 15–16). Komedialla hän ei tarkoita koomista, vaan klassista näytelmäjakoa: fantasiakertomukset esittävät ongelmat ja tuovat siihen ratkaisun. Ne rakentuvat ilon ja hyvän voittamisen ympärille tragedian sijaan.

Rosan sarjakuvissa voidaan nähdä fantasialle ominaisia moraaliteemoja ja komedian piirteitä sanan molemmissa merkityksissä. Koska kyseessä on (edelleen pääosin nuorille lukijoille suunnattu) Disney-sarjakuva, useissa tarinoissa voidaan nähdä moraalisia kannanottoja. Akun ilkeät suunnitelmat Hannu-serkun päänmenoksi kostautuvat, Roopen pyrkimykset saada aarre haltuunsa epäonnistuvat ja aarre meneekin köyhälle alkuperäiskansalle. Kaikissa tapauksissa asiat kuitenkin järjestyvät parhain päin, eikä tarinoiden päätös ole koskaan surumielinen. Suurin ero tavallisen genrefantasian ja Rosan sarjakuvien välillä on se, että ankoja ei koskaan kutsuta pelastamaan maailmaa tai auttamaan jotain tiettyä kansaa pulasta. Yleensä ankat sotkevat itse tilanteen, joka heidän on selvitettävä. Perinteistä hyveellistä sankaria Rosan Disney-sarjakuvista onkin vaikea löytää.

Se, onko fantasia oma genrensä, vai kirjallisuudessa usein esiintyvä tyyli-laji, on nykytutkijoiden kesken ratkaistu useimmiten esittämällä fantasia eräänlaiseksi yläkäsitteeksi ja jakamalla se useisiin eri alakäsitteisiin. Fantasiaa on jaettu esimerkiksi aikuis- ja lastenfantasiaan. Aikuisfantasiaan luettiin muun muassa kummitustarinat, goottilaiset romaanit sekä mystiset ja okkultiset kokemukset. Siihen kuuluu myös hieman kliseisenä fantasiana pidetty *miekka & magia (sword & sorcery)* -fantasia.⁴⁵ Lastenfantasiaa pidetään melko myöhäisenä ilmiönä, jonka ensimmäiseksi edustajaksi Nikolajeva määrittelee E. T. A. Hoffmannin teoksen *Nußknacker und Mausekönig (Pähkinänsärkijä ja hiirikuningas, 1816)*. Erona aikuisfantasiaan lastenfantasiolla on yksi kriteeri: päähenkilön on oltava lapsi. (Nicolajeva 1988, 14.) Toisaalta myös eläinhahmoinen päähenkilö viittaa yleensä lapsille suunnattuun fantasiaan. Huomioitavaa ovat lisäksi aikuisfantasian synkemmät teemat.

Fantasiaa voidaan myös jaotella sen perusteella, millainen sekundaarisen fantasiamaailman suhde on primaariin maailmaan. Tyypillisin ja näkemykseni mukaan hieman jo vanhentunut jaottelu on niin sanottu ”high fantasy” ja ”low fantasy”. High fantasy tarkoittaa itsenäistä universumia, joka on täysin autonominen primaarista maailmasta, eli sinne ei ole yhteyttä meidän maailmamme. Low fantasy puolestaan sijoittuu primaariin maailmaan, jossa tapahtuu yliluonnollisia ja outoja asioita. Termien ongelma on Nikolajevan mukaan nii-

⁴⁵ Termin ”miekka & magia” keksi 1960-luvun alussa Fritz Leiber, mutta fiktiona se oli ollut olemassa jo useamman vuosikymmenen. Se yhdistetään tavallisimmin kirjailija Robert E. Howardin hurjapäisiin tarinoihin Conan-barbaarista (*Conan the Barbarian*), joka esiintyi ensimmäisen kerran 1930-luvun *Weird Tales* -lehdessä. Nimensä mukaisesti termi viittaa teoksiin, joissa esiintyy runsaasti sekä taistelua että magiaa. (Pringle 2006, 33.) Termi saattaa joskus olla hieman halventava genren kliseisten piirteiden vuoksi.

den arvottava konnotaatio, joka vihjaa, että tarina itsenäisestä fantasiamaailmasta olisi laadullisesti parempaa fantasiaa kuin primaarimaailmassa tapahtuvat outoudet. (Nikolajeva 1988, 36.) Nikolajevan näkemys arvottamisesta voi viitata Tolkienin näkemykseen siitä, että erillisen sekundaarimaailman (high fantasy) keksiminen vaatii kirjailijalta paljon enemmän työtä kuin fantasian sijoittaminen primaarimaailmaan (Tolkien 2002, 72–73). Palaan maailmojen suhteisiin tarkemmin luvussa 2.3.

Satu, fantasia ja science fiction

Fantasian genren ohessa on luotava katsaus myös sen lähisukulaisiin. Fantasiialla on osittain sama perimä *sadun* kanssa, mutta niiden alkuperissä on kuitenkin eroja. Sadun juuret ovat arkaaisessa yhteiskunnassa ja sen ajan ajattelutavassa, joka seuraa myyttistä näkemystä. Mutta toisin kuin myytit, jotka ovat sidoksissa kantajaansa ja esimerkiksi tiettyyn kansaan, suulliset sadut ja kansantarinat ovat irrallaan ajasta ja tilasta. (Nikolajeva 2003, 138.) Sekä satu että fantasia ulottuvat arkitodellisuuden ulkopuolelle ja kuvaavat normaalille maailmalle tuntemattomia miljöitä, tapahtumia ja olentoja. Saduissa hahmot eivät kuitenkaan ole persoonia, vaan tietynlaisia *tyyppejä*, joiden nimet yleensä kuvaavat hahmojen yhtä, korostuvaa persoonallisuuden piirrettä. (Sinisalo 2004, 13.) Sinisalo viittaa tällä E. M. Forsterin kahden henkilötyypin klassiseen jakoon: litteät henkilöahmot ovat karikatyyreja, jotka rakentuvat yksittäisen idean tai luonteenpiirteen ympärille (Kantokorpi 2000, 122). Sadut siis kuvaavat yksilöllisen sankarin sijaan tietyn ryhmän identiteettiä tällä tyypittelyllään, mikä näkyy myös siinä, että minämuotoista kerrontaa ei perinteisissä saduissa esiinny (Attebery 1992, 71, Nikolajeva 2003, 147). Vaikka tyypillisissä Disney-sarjakuvien hahmoissa on paljon sadun kaltaisia piirteitä (esim. Roopen stereotyyppisten piirteiden rakentuminen hahmon nimen ”Scrooge” ympärille), Rosan sarjakuvissa hahmojen persoonat ovat monipuolisempia ja syvällisempiä.

Kun fantasiassa hyvä ja paha ovat ambivalentteja käsitteitä, satujen yksiselitteinen etiikka ja maailmankuva eivät salli ominaisuuksilla leikittelyä tai pieniä merkitysvivahteita. Satuhahmot ovat joko läpeensä hyviä tai pahoja, eikä niille sallita epävarmuutta tai empimistä missään eettisissä valinnoissa. Satuhahmot eivät myöskään koe ihmetystä outoja tapahtumia tai olentoja kohdattaessaan, vaan pitävät niitä itsestään selvinä. Fantasiateoksen hahmot puolestaan on ”ankkuroitu” todelliseen maailmaan, eivätkä normaalissa elämässään koe ihmeitä. Tällainen tavallisen ja ihmeellisen kohtaaminen on fantasiakirjallisuuden ydin. (Nikolajeva 2003, 145, 153–154.)

Vaikka fantasia onkin perinyt Vladimir Proppin kehittämän satujen hahmotyypittelyn, satuhahmojen ja fantasian sankareiden välillä on selvä ero: fantasiassa päähenkilöllä ei välttämättä ole lainkaan sankarillisia piirteitä, tämä voi olla peloissaan, haluton suorittamaan annettua tehtävää tai jopa epäonnistua siinä. Toisin kuin saduissa, fantasiakertomuksissa tarina ei pääty häihin tai kruunaukseen. Lisäksi fantasiassa perinteisiä sukupuolirooleja rikotaan paljon enemmän ja modernisoidaan saduista peräisin olevia pinnallisia ominaispiirtei-

tä, kuten satuolentoja (noidat, henget, lohikäärmeet, taikasauvat, miekat jne.), vaikka näiden funktiot tarinan sisällä ovat yleensä samankaltaisia. (Nikolajeva 2003, 140.)

Satu on perinteinen, joskus nimetön teksti, jossa on maagisia elementtejä, esimerkiksi sankari päätyy *usein* magian avulla tuntemattomalle alueelle etsiesseen vihollista tai esinettä. Fantasiassa puolestaan yhteys primaarin ja sekundaarisen maailman välillä on *aina* maaginen. Satu tapahtuu *yhdessä* maailmassa, jossa (genren rajojen sisällä) *kaikki* on mahdollista: esimerkiksi eläimet osaavat puhua, ihmiset lentää ja magia toteuttaa kaikki toiveet. (Nikolajeva 1988, 12–13, 35.) Satujen lukijan tai kuuntelijan ei ole tarkoitus uskoa tarinan tapahtumiin, sillä hän sijaitsee tekstin ulkopuolella, kun taas jo Tolkien korosti, että fantasian lukijan tulee uskoa sekundaarisen maailman olemassaoloon (Nikolajeva 2003, 153).

Maria Nikolajeva tarkentaa näkemystään satumaailman ja fantasiamaailman eroista korostamalla satujen aloitusfraaseissa ilmeneviä ajallisia ja paikallisia viittauksia. Fraasi ”olipa kerran kauan sitten eräässä kuningaskunnassa” ei konkretisoi sadun tapahtumapaikkaa tai aikaa mihinkään. Sadut sijoittuvat siis yhteen maagiseen maailmaan, joka eroaa meidän maailmastamme sekä ajassa että tilassa, sillä sadun kuuntelijalla ei ole mahdollisuutta tavoittaa tarinan aikaa. Fantasiassa puolestaan tarinan hahmot siirtyvät väliaikaisesti pois modernista lineaarisesta ajasta, mutta palaavat takaisin tarinan lopussa. (Nikolajeva 2003, 141.) Myös tässä Don Rosan ankat seuraavat fantasian piirteitä: Rosa sijoittaa Ankkalinnan Yhdysvaltojen kartalle eli määrittää tarinoiden tapahtumapaikan. Ankat liikkuvat normaalista maailmasta fantasian maailmaan. Lisäksi Rosa on piirtänyt esimerkiksi kalenterin Roopen nuoruusvuosien sarjakuviin konkretisoimaan tiettyä tapahtuma-aikaa ja -paikkaa.

Sadun ja fantasian aikakäsityksessä on muitakin eroja. Tyypillisessä kansantarussa sankari voi viettää maagisessa maassa yhden päivän ja palatessaan omaan maailmaansa huomaa, että on kulunut satoja tai jopa tuhansia vuosia. Fantasiakirjallisuudessa hahmot voivat viettää useita vuosia tai lähes koko elämänsä fantasiamaailmassa, mutta heidän omassa maailmassaan aika ei ole kulunut lainkaan. (Nikolajeva 2003, 143.) Tyypillisin esimerkki vastaavasta aikakäsityksestä ovat C. S. Lewisin *Narnia*-seikkailut. Rosalla selkein esimerkki ajan kulumattomuudesta ilmenee sarjakuvassa ”The Quest for Kalevala”, jossa ankat seikkailevat myyttisen Kalevalan ja primaarimaailman Suomen välillä ilman lineaarisen ajan kulumista.

Satuja tutkinut psykoanalytikko Bruno Bettelheim vertaa satuja ja myyttejä toisiinsa tavalla, jossa voidaan nähdä yhtäläisyyksiä Nikolajevan näkemysseen sadun ja fantasian eroista. Sadun epätavalliset tapahtumat esitetään aina tavallisina, ikään kuin ne voisivat tapahtua kenelle tahansa, kun taas myytin tapahtumat kuvataan poikkeuksellisina, eivätkä ne koskaan voisi tapahtua kenellekään muulle missään muualla (Bettelheim 1984, 47). Myyttien päähenkilö on sankari tai puolijumala, fantasiassa päähenkilö paljastuu ”valituksi” joko syntyperänsä tai kykyjensä vuoksi. Vaikka Nikolajeva korostaa, että fantasian hahmot ovat tavallisia henkilöitä, ”aivan kuten sinä” (2003, 153), ”valitut” fan-

tasiasankarit ovat varsin tyypillisiä miekka ja magia -alagenrelle sekä Tolkienin teoksista ammentavalle itsenäisen sekundaarisen maailman fantasialle.⁴⁶ Tämä ”valitun” merkityksellisyys näkyy myös Rosan sarjakuvissa, sillä ainoastaan ankat kykenevät löytämään reitin fantasiamaailmaan, mikä tekee heistä poikkeuksellisia suhteessa muihin.

Tärkein ero sadun ja fantasian välillä on tapahtumien sijaintipaikka. Saduissa esiintyvien paikkojen (valtakuntien, maiden yms.) sijaintia ei koskaan määritellä tarkkaan, kun taas fantasialle on tullut (jo kliseiseksi) ominaispiirteeksi tarjota lukijalle yksityiskohtaisia karttoja kuvatuista maailmoista. (Nikolajeva 1988, 36.) Satujen tarkkojen sijaintien puuttumisen syynä on niiden yleispätevyys: aiemmin sadut ovat olleet suullista perinnettä, joten niiden on pitänyt sopia useiden eri paikoissa elävien ihmisten elämään ja tilanteisiin. Tarkkoja nimeämisiä välttävään satuun onkin helpompi samaistua. Rosa puolestaan näyttää sarjakuviansa lukijalle, missä todellisessa valtiossa liikutaan, mahdollisesti myös minä vuonna ja sitoo ne todellisen maailman historialliseen kontekstiin.

Perinteinen satu pyrkii säilyttämään tarinan mahdollisimman samankaltaisena alkuperäiseen nähden, mutta fantasiateos on kirjailijan tietoinen luomus, jonka muoto tukee haluttua tarkoitusta. Kun satu on jo täysin kehittynyt ja valmis genre, fantasia elää jatkuvassa, monivivahteisessa muutoksen tilassa. Se lainaa ominaisuuksia muilta genreiltä ja kehittyy koko ajan eteenpäin. (Nikolajeva 2003, 139.)

Toinen fantasialle läheinen genre, jota joskus pidetään fantasian alalajina, on *science fiction* eli *sf*. Termi ”science fiction” on peräisin Hugo Gernsbackiltä, joka yhdisti toisiinsa tieteen ja fiktion ja kehitti uuden termin julkaisemiinsa lehtiin 1920-luvulla (Attebery 2013, 5). Sf ja fantasia jakavat yhteisen esihistorian perinteisten tarinamuotojen kautta, mutta sf erosi fantasiasta, ”kun tiede alkoi toteuttaa alkemistien ja taikureiden lupauksia”, mikä näkyy esimerkiksi Mary Shelley'n *Frankensteinissa* (1818) (Attebery 1992, 106). Tosin myös fantasialla on läheinen yhteys oman julkaisuaikansa yhteiskunnalliseen kontekstiin, sillä esimerkiksi Edith Nesbitin ajanmuutoksia käsittelevät lastenfantasiat ovat saaneet vaikutteita aikansa luonnontieteistä (Nikolajeva 2003, 139).

Science fiction -tietosanakirjan toimittaneen George Mannin mukaan sf-kirjallisuus on fantasiakirjallisuuden muoto. Se pyrkii käsittelemään rationaalisesti ja realistisesti tulevia aikoja ja ympäristöjä, jotka eroavat meidän maailmastamme. Sf tiedostaa oman kontekstinsa aikaansa ja kommentoi nyky-yhteiskuntaa tutkimalla materiaalisia ja psykologisia vaikutuksia, joita uudella teknologialla voisi olla. (Mann 2001, 6.)

Brian Atteberyn mukaan science fiction eroaa fantasiasta myös kielen ja diskurssin tasolla. Sf ei puhu magiasta, vaan telepatiasta. Tiede toimii science fictionin pohjana kielellisissä ilmauksissa ja vaikka tietyt ”tieteelliset viittaukset” eivät olisikaan totta, diskurssi tuo kuitenkin tieteen tarinan taustalle. Science fiction vaikuttaa tunteiden sijaan järkeen ja näyttää lukijalle, miten maailma

⁴⁶ Hyviä esimerkkejä ”valitusta päähenkilöstä” ovat erityisesti David Eddingsin kirjoittamat fantasiasarjat, mutta myös J. K. Rowlingin Harry Potter -sarja.

voidaan nähdä. Se katsoo "ulos- ja eteenpäin" toisin kuin fantasia, joka katsoo sisäänpäin ja menneisyyteen. (Attebery 1992, 107, 109.)

Nikolajevan mukaan merkittävänä erona fantasiaan nähden on se, että science fiction tarjoaa lähes aina rationaalisen selityksen järjettömiltä vaikuttaville tapahtumille (Nikolajeva 1988, 13). Science fiction pyrkii siis yleensä nojaamaan perinteisiin luonnonlakeihin, kun taas fantasian ei tarvitse pohjustaa juonielementtejä fysiikan lakien mukaan (Miller 1987, 25). Fantasiakirjallisuudessa lohikäärmeitä on. Science fiction selittää, miksi niitä on. Science fiction pyrkii esittämään oudoille tapahtumille ylikuulollisen sijaan sellaisen tieteellisen selityksen, mikä olisi kyseiselle ajalle mahdollista. Myös Rosa pyrkii tieteellisemmässä sarjakuvissaan käyttämään realistisia kuvauksia luonnonlaeista, mutta samalla taivuttaa sääntöjä juonen ja tarinan viihdyttävyyden mukaan (ks. esim. luku 6.1.3. ja "The Universal Solvent"). Teknologia ei kuitenkaan Rosan sarjakuvissa koskaan ole pääosassa, eikä Pelle Pelottoman keksintöjä käytetä esimerkiksi kommentoimaan teknologian ongelmia tai vaikutusta nyky-yhteiskuntaan.

Rosan yhteydessä voitaisiinkin puhua myös science fantasysta, joka sekoittaa fantasian ja sf:n ja samalla kykenee tekemään niistä pilkkaa. Liiallinen genreille ominaisten kliseiden toisto voi tehdä tarinasta jäykän ja esimerkiksi fantasian omat, perinteiset kuvastot, ovat varsin rajattuja. Science fantasy tuo hybridimuodossaan jotain uutta klassisiin kerrontamalleihin ja koskettaa huumorillaan sekä kielellisiä ilmauksia että genrelle ominaisia uskomuksia. (Attebery 1992, 117–118.) Rosan sarjakuvaa "Attack of the Hideous Space-Varmints" (1997, ks. luku 6.1.2) voidaan pitää sf:n tyyliä mukailevana, mutta samalla sitä parodioivana tarinana, jossa on myös science fantasyn piirteitä.

Eläinfantasia

Tutkimuksen kannalta on olennaista mainita fantasian alalajeihin kuuluva eläinfantasia. Tutkija Ann Swinfenin mukaan eläinfantasiassa on pitkä perinne alkaen aina Aisopoksen saduista ja La Fontainen faabeleista, joissa olivat vahvasti läsnä myös didaktiset ja moraaliset tarkoitukset. Eläinfantasia keskittyy tarkastelemaan ihmisen identiteettiä ja suhdetta luontoon sekä (muihin) eläimiin. Eläinfantasian avulla voidaan tutkia yhteiskuntaa eläimen näkökulmasta tai havainnoida yksilöä, joka kokee metamorfoosin eläimeksi. Tämä lähestymistapa mahdollistaa todellisuuden näkemisen uudella tavalla. (Swinfen 1984, 12.)

Faabeleiden ja eläinsatujen rajoittavana puolena oli niiden tapa kuvata eläimet eri ihmistyyppien ilmentyminä tai yhtä persoonallisuuden piirrettä kuvaavina hahmoina. 1800–1900-lukujen taitteessa syntynyt moderni eläinfantasia hylkäsi tämän näkemyksen ja pyrki kuvaamaan eläinten piirteiden ja luonnollisen käytöksen avulla ihmisen tai yhteiskunnan moraalialueita. Esimerkiksi Kenneth Grahamin *Wind in the Willows* (*Kaislikossa suhisee*, 1908) on hyvä esimerkki modernista eläinfantasiasta Richard Adamsin *Watership downin* (*Ruohometsän kansa*, 1972) lisäksi. (Swinfen 1984, 12, 16–17, 22.) Eläinyhteisö toimii keinona ilmaista yhteiskuntakritiikkiä fantasian avulla: eläinten kyky ajatella ja puhua kuin ih-

miset tekee tarinasta fantastisen. Vaikka suora symboliikka onkin poistunut modernista eläinfantasiasta, se kuitenkin käyttää hyväkseen eläinhahmoja tarkastellakseen ihmisluontoa. Tämä perinteinen tapa voi toimia myös välineenä kuvata (ihmis)päähenkilön kasvua ja matkaa, kuten esimerkiksi T. H. Whiten *Sword in the Stonessa* (1938) tapahtuvat metamorfoosit ilmentävät. Swinfenin mukaan parhaat eläinfantasiat toimivat kahdella tasolla: eläimet peilaavat ihmisten käytöstä, mutta samalla ovat myös puhtaasti eläimiä. (Swinfen 1984, 20, 28, 30, 43.)

David Pringle esittää *Ultimate Encyclopedia of Fantasy* -teoksessa, että moderneja eläintarinoita on kahta tyyppiä, realistista ja fantastista. Fantastisissa eläintarinoissa eläimet puhuvat ihmisäänillä, pukeutuvat kuin ihmiset ja osallistuvat yliluonnollisiin seikkailuihin. Realistisissa eläintarinoissa puolestaan pyritään esittämään eläimet sellaisena kuin ne ovat. (Pringle 2001, 22.) Eläinfantasiainkin suhteen on kahta koulukuntaa. Esimerkiksi Beatrix Potterin kuvitettuja tarinoita pukeutuvista eläimistä, kuten Petteri Kaniinista (*The Tales of the Peter Rabbit*, 1901) voidaan pitää lapsille suunnattuina satuina (myös Pringle näkee ne yksinkertaisina "lastenkamaritarinoina", 2001, 22), kun taas Richard Adamsin *Watership Downissa* villikaniinit elävät eläiminä omassa yhteisössään. Niillä on oma kielensä ja mytologiansa, mutta ne eivät esimerkiksi kykene kommunikoidaan ihmisten kanssa. Tolkienin puhui *eläinsaduista* (*beast fable*), joissa oli mukana vahva moraalinen ja opettavainen elementti, ja erotti ne fantasiasta (Tolkien 2002, 31–32). Mielestäni eläinsadut ja -fantasiat voisi erottaa toisistaan nimenomaan Pringlen esittämällä jälkimmäisellä mallilla, jossa tarinat pukeutuvista eläimistä ovat satuja eivätkä fantasiaa, kun taas realistinen eläinfantasia kuvaa oman mytologian omaavat eläimet omassa yhteisössään.

Tämä keskustelu on siinä mielessä olennaista tutkimukseni kannalta, että Don Rosan Disney-sarjakuvien päähenkilöt ovat ankoja. Rosa itse totesi, hän näkee ankat ihmisinä Barksin antaman kuvan perusteella (2011g, 37), vaikka Barksin oman näkemyksen mukaan ankat ovat enemmänkin satuhahmoja. Ankat eivät käyttäydy eläinten lailla kuten Adamsin villikaniinit: he pukeutuvat, asuvat taloissa, käyvät töissä ja omistavat asioita. Verrattuna puolestaan Beatrix Potterin pukeutuviin eläinhahmoihin Rosan ankat ovat tasavertaisessa suhteessa ankauniversumin muiden hahmojen kanssa, toisin kuin Petteri Kaniini, joka on selvästi eläin, koska pakenee ihmisiä ja pelkää kettuja. Pukeutuminen ja puhuminen eivät tee Potterin eläimistä ihmisiä. Rosan Disney-ankoista on vielä huomioitava heidän varsin tyypilliset (ihmisten) ongelmansa: rahan puute, velkojen ja verojen maksaminen, yritysten omistaminen ja moraaliset huolenaiheet. Vaikka hahmoissa voidaan nähdä stereotyyppisiä piirteitä (Akun laiskuus ja epäonnisuus, Roopen saituus ja ahneus), ankat saavat Rosan sarjakuvissa monipuolisempia ulottuvuuksia.

Genre, impulssi vai tyylikeino?

Jokainen tutkija ja kirjailija määrittelee fantasian hieman eri tavalla. Käyttämieni teorialähteiden perusteella fantasia nähdään useimmiten omana genrenään,

jolla on tietyt ominaispiirteet. Genren laajuus ja sisällöllinen moninaisuus on johtanut useiden alagenrejen muodostumiseen⁴⁷, mutta on samalla tuonut esille genren olemassaolon kyseenalaistamisen. J. R. R. Tolkienin kanta fantasiasta tyylikeinona voidaan nähdä perusteltuna siksi, että genren laajimmat ominaispiirteet on muodostettu hänen tuotantonsa perusteella. Itse fantasiaharrastajana ja -tutkijana koen hankalaksi ajatukseksi kieltää täysin modernin fantasian genren olemassaolo, joka perustuu nimenomaan tolkienilaiseen kahden maailman rinnakkaiseloon. Useat muiden genrejen teokset käyttävät hyväkseen fantasian erityispiirteitä, kuten magiaa tai yliluonnollisia olentoja sopimatta kuitenkaan täysin fantasian genren tyypillisiin konventioihin. Fantasiatutkijoidenkin kesken esiintyy siis selviä mielipide-eroja siinä, onko fantasia itse asiassa genre, eräänlainen impulssi vai tyylikeino.

Fantasiatutkija Kathryn Hume näkee fantasian impulssina kokonaisen genren sijaan. Hän kokee, että kirjallisuus on mimesiksen ja fantasian tuotetta: mimesis jäljittelee todellisuutta ja luo yhteenkuuluvuuden ja ymmärtämisen tunteen, kun taas fantasiassa ilmenee halu muuttaa annettua todellisuutta. Fantasia on siis siirtymä todellisuudesta, kirjallisuudelle tyypillinen impulssi, joka ilmenee lukuisina variaatioina hirviöistä metaforiin. (Hume 1984, 20–21.) Hume myös huomauttaa, että maailmankaikkeudesta keskusteleminen ilman fantasian käsitettä on käytännössä mahdotonta (emt, 121).

Hume ei erottele modernia fantasiaa omaksi genrekseen, vaan näkee sen osana mielikuvituksellisten matkojen perinnettä muinaisista eepoksista saakka. Hän ei koe edellä mainittua fantasian erityislaatuista piirrettä, kahden maailman rinnakkaiseloa merkittäväksi genren määrittäjäksi. Hänen mukaansa fantasia ilmenee muutoksena todellisuudessa. Nancy H. Traill on Humeen kanssa samaa mieltä siinä, että fantasia ei itsessään ole genre, vaan tyylikeino (*mode*), joka leikkaa useiden eri genrejen läpi. Traill kuitenkin näkee fantasian olennaisena piirteenä yliluonnollisen maailman olemassaolon: ”luonnollinen alue on fyysisesti *mahdollinen maailma*, johon pätee ’samat luonnonlait kuin todelliseen maailmaan’. [- -] Yliluonnollinen alue on puolestaan fyysisesti *mahdoton* maailma.” (Traill 1996, 9.)⁴⁸ Tässä suhteessa Rosan fantasioissa voidaan nähdä impulssin tai tyylikeinon kaltaisia piirteitä. Rosa käyttää mimesistä kuvatessaan todellisia paikkoja, tapahtumia ja historiallisia henkilöitä. Valokuvien pohjalta piirretyt maisemat jäljittelevät todellisuutta ja saavat lukijassa aikaan tuttuuden tunteen. Sen lisäksi Rosan sarjakuvissa erityisesti Ankkalinnassa tapahtuvat fantastiset seikat luovat Humeen näkemyksen mukaisen muutoksen todellisuuteen. Ei voida kuitenkaan unohtaa sitä seikkaa, että Rosan tarinoissa liikutaan myös erilaisiin fantasiamaailmoihin ja takaisin.

Brian Atteberyn mukaan fantasia voi ilmetä sekä kaavana (*formula*) että tyylinä (*mode*). Hän näkee fantasian itsessään genrenä ja käyttää termiä ”fantastinen” kuvaamaan tyyliä, jota muidenkin genrejen edustajat voivat hyödyntää.

⁴⁷ Välillä tämä tarve on peräisin kustantamoilta ja kirjakaupoilta, jotka haluavat luokitella myyntiin tulevat teokset saadakseen ne paremmin kaupaksi.

⁴⁸ ”The natural domain is a *physically possible* world having ’the same natural laws as does the actual world’. [- -] The supernatural domain, in contrast, is a physically *impossible* world.” (Traill 1996, 9.)

Atteberyn mukaan genre itsessään on kuitenkin niin sanottu ”epämääräinen ryhmä” (*“fuzzy set”*). Genreä ei hänen mukaansa pitäisi määritellä rajojen, vaan keskuksen kautta, sillä yksi tietty ominaisuus ei välttämättä yhdistä koko ryhmää toisiinsa. Fantasiaharrastajien keskuudessa tekemänsä pienen kyselyn perusteella Attebery huomasi, että Tolkien nähdään fantasian genren keskuksena suurilta osin tämän teoksissa esiintyvän mielikuvituksen takia, sekä tekijän paneutuneisuuden ja suosion myötä. (Attebery 1992, 1, 11–14.) Genren rajoilla on usein selvää häilyvyyttä, mutta voimakkaimmin fantasiana pidettyjä teoksia, kuten *Tarua sormusten herrasta*, ei oikeastaan kyseenalaisteta.

Saija Isomaa on Atteberyn kanssa samoilla linjoilla esitellessään näkemystään genrestä Alastair Fowlerin lajirepertuaarin (*generic repertoire*) kautta. Teos määriteltäisiinkin niiden potentiaalisten piirteiden kirjon kautta, joita tietty genre voi sisältää. Sen lisäksi huomioitaisiin myös tekstien kontekstualisointi sekä historiaan että muihin tekstiyhteyksiin – miten teos suhteutuu aiempiin genren perustaviin teoksiin ja miten lukija itse tunnistaa genren? (Isomaa 2010, 125–126.) Teoksen genre määriteltäisiin suhteessa genren aiempiin merkkiteoksiin, mikä vastaa Atteberyn näkemystä siitä, että genren keskelle sijoittuisivat ne lajia määrittävät teokset, kun taas reunamalla olisi enemmän hajontaa.

Attebery jatkaa samalla linjalla myös science fictionia käsittelevissä artikkeleissaan, joissa puhuu Philippe Hamonin kehittämästä termistä *megateksti* (*megatext*), jonka sf-tutkijat ovat ottaneet käyttöönsä. Science fictionin megateksti tarkoittaa jatkuvasti laajenevaa jaettujen kuvien, tilanteiden, juonien, hahmojen, tapahtumapaikkojen ja teemojen arkistoa, joka on kehittynyt median monimuotoisuuden myötä.⁴⁹ Se sisältää lajityypin säännöt ja koodit sekä kulttuuriset koodit, joita teoksen ymmärtäminen vaatii. Megateksti kehittyy ja laajenee uusien teosten myötä ja mitä enemmän lukija tuntee aiempia teoksia, sitä paremmin hän ymmärtää lukemansa ja pääsee sisälle erilaisiin megateksteihin. (Attebery 2013, 7, Attebery & Hollinger 2013, vii.) Megatekstillä on yhteyksiä Atteberyn käyttämään ”fuzzy set” -näkemykseen sekä Fowlerin lajirepertuaariin, sillä kaikki termit mahdollistavat genren sisältämän laajentumisen ja valtaavan sisällöllisen kirjon.

Itse näen fantasian omana genrenään, jonka rajat ovat hieman epäselvät ja jonka ominaispiirteitä voidaan siirtää tai lainata muihinkin genreihin. Isomaan esittelemä Fowlerin lajirepertuaari-näkemys genrestä mahdollistaa myös genren jatkuvan muuttumisen ja liikkeellä olon, mikä antaa tilaa teosten yksilöllisyydelle samalla kun ne kuitenkin ovat osa samaa lajiperhettä (2010, 133). Sekä Brian Attebery että Maria Nikolajeva ovat asiasta samaa mieltä, sillä jokainen fantasiakirjailija sekä lainaa olemassa olevaa materiaalia että tuo genreen oman lisänsä. Uudet teokset muokkaavat ja kehittävät genreä, joka on näin jatkuvassa muutoksen tilassa. (Attebery 1992, 126, Nikolajeva 2003, 139.)

Näen fantasian omana genrenään, ja keskityn erityisesti Maria Nikolajevan näkemyskirjoihin fantasian piirteistä ja erilaisista fantasiamaailmoista muita

⁴⁹ “[-] a kind of continually expanding archive of shared images, situations, plots, characters, settings and themes generated across a multiplicity of media” (Attebery & Hollinger 2013, vii).

tutkijoita tarpeen vaatiessa sivuten. Nikolajevan esittämät fantasiamaailmojen jaottelut ovat hyödyllisiä Don Rosan sarjakuvien analysoinnissa. Analyysin yhteydessä on huomioitava fantasian ominaispiirteistä yliluonnolliset elementit, erilaiset fantasiamaailmat ja mahdottomat esineet. Olennaista on ankkujen siirtyminen maailmoista toisiin ja ne fantastiset tapahtumat, joita Ankkalinnassa tapahtuu. Tarinoissa tapahtuva ihmetys herää yleensä niin ankoissa itsessään kuin Ankkalinnan asukeissa, jotka joutuvat osallisiksi yliluonnollisia tapahtumia.

2.2 Tolkienin fantasia ja Todorovin *fantastique*

Ennen kuin paneudun tarkemmin erilaisiin fantasiamaailmihin, on tärkeää erotella tietyt termit ja niiden merkitykset ja argumentoida, miksi käytän tutkimukseni teoriapohjana nimenomaan anglosaksista fantasiateoriaa. Fantasiakirjallisuudessa ja sen tutkimuksessa on esiintynyt kaksi koulukuntaa, anglosaksinen ja romaaninen. J. R. R. Tolkien edustaa sekä tutkijana että kirjailijana anglosaksista suuntausta, joka on tyypillisesti englanninkielistä populaaria fantasiata. Romaanisen koulukunnan edustajiin kuuluu bulgarialaissyntyinen kirjallisuudentutkija Tzvetan Todorov (1939-). Teoksessaan *Introduction à la littérature fantastique (The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre, 1970)* Todorov esittää fantasiasta oman näkemyksensä, joka poikkeaa varsin merkittävästi anglosaksisen koulukunnan määritelmästä. Käytän selkeyden vuoksi alkuperäiskielistä termiä *fantastique* viittaamaan Todorovin käsitykseen fantasiasta, ja termiä *fantastinen*, kun puhun Tolkienin näkemyksestä fantasiasta ja fantasianomaisuudesta.

Todorov tarkoittaa *fantastique*-termillään fiktiivisessä maailmassa tapahtuvia selittämättömiä asioita, jotka rikkovat tuntemamme maailman lakeja. Todorovin mukaan on olemassa kaksi vaihtoehtoa: joko kyseessä on pelkkä aistiharha, eli tapahtunut on täysin päähenkilön mielikuvituksen tuotetta, tai sitten asia on oikeasti tapahtunut, jolloin todellisuutta hallitsevat tuntemattomat lait. Todorovin teorian mukaan *fantastique* on *epävarmuutta* siitä, onko jokin tapahtunut totta vai ei. Tärkeää on myös huomata, että *fantastique*-genre vaatii *sekä implisiittisen lukijan että tarinan päähenkilöiden epäuskon*.⁵⁰ (Todorov 1993, 25, 31.)

Tutkimukseni kannalta on tärkeää panna merkille Don Rosan sarjakuvissa esiintyvien yliluonnollisten tapahtumien todellisuus. Vaikka epäuskoa esiintyy aina jonkin verran, ankkujen maailmassa asiat tapahtuvat *aina* oikeasti. Mahdol-

⁵⁰ Mikäli epävarmuuden sijaan muodostetaan käsitys siitä, olivatko tapahtumat totta vai ei, siirrytään *fantastique*stä genrenä joko *outoon (l'étrange)* tai *ihmeelliseen (merveilleux)*. Oudossa kertomuksessa yliluonnolliselle annetaan luonnonlakien puitteissa luonnollinen selitys. Siihen kuuluvat tapahtumat ovat järjenmukaisia, mutta uskomattomia ja epätavallisia, ja joissain tilanteissa myös järkyttäviä. Ihmeellisessä tarinassa puolestaan asiat tapahtuvat oikeasti, koska luonnonlait ovat muuttuneet. Tapahtumat eivät kuitenkaan herätä lukijassa tai hahmoissa erityistä ihmeen reaktiota. (Todorov 1993, 41, 45, 54.) Todorovin esittämä jälkimmäinen tyyppi tulisi lähimmäs Tolkienilaista fantasiata.

linen epäusko tapahtumien todenperäisyyteen rajoittuu tarinan hahmoihin, sillä lukijalle on lopussa selvää, että kaikki yliluonnolliset tapahtumat ovat oikeasti tapahtuneet.

Olennaista on erityisesti se, että Todorovin fantastique ilmentää *primaarimaailman* fantasiaa. Todorovin teos keskittyykin analysoimaan maagista realismia sekä kauhufantasiaa, eikä populaaria fantasiaa erilaisine sekundaarisine maailmoineen. Todorovin käsitteet eivät näin ollen sovellu Rosan töiden tutkimiseen, koska Rosan sarjakuvissa esiintyy selkeitä sekundaarimaailmoja, eikä niissä ole selittämättömiksi ilmiöiksi jääviä kauhuelementtejä.⁵¹

Modernille fantasiatutkimukselle pohjan luoneen J. R. R. Tolkienin mukaan fantasia syntyy, kun tarinankertoja eli niin sanottu alempi luoja (*sub-creator*) luo lukijalle sekundaarisen maailman. Tämän maailman sisällä kerrottavat asiat ovat totta, koska ne ovat sopusoinnussa kyseisen maailman lakien kanssa. Kun epäusko herää, luodun maailman taika raukeaa. (Tolkien 2002, 55.) Tolkienin mukaan epäily tai suoranainen epäusko *rikkoo* tarinan tärkeän yhtenäisyyden ja samalla kumoaa fantasian olemassaolon.

Tolkienin fantasia on primaarimaailman asioihin verrattuna epätodellista ja poikkeaa havaituista tosiasioista. Fantasia saatetaan myös sekoittaa uniin tai harhakuvitelmiin ja aistiharhoihin, mutta se ei ole sama asia. (Tolkien 2002, 66–67.) Tolkien ei hyväksy uni-tyyppiä osaksi fantasian genreä, koska se kyseenalaistaa kyvyn sekundaariseen uskoon ja samalla uskon tarinan fantasiaan (2002, 30). Unifantasiolla Tolkien tarkoittaa tapahtumia, joiden yliluonnollisuus selitetään tarinan lopussa olleen pelkkää unta. Tolkienille fantasia on aina totta ja se tapahtuu tarinan sisällä.⁵²

Tolkien kuvaa kaksi erilaista tapaa tuoda kertomukseen fantastisia elementtejä. Tolkienin itsensä suosittama on *lumouksen* (*enchantment*) käyttö. Lumous luo sekundaarisen maailman, johon sekä tekijä että lukija voivat astua sisään. Lumous on kaipuuta ja päämääriltään taiteellista. Sen vastakohta on *magia* (*magic*), joka luo tai teeskentelee luovansa muutoksen primaariseen maailmaan. Magia ei Tolkienin mukaan ole niinkään taidetta vaan tekniikkaa. Magian käyttäjä haluaa hallita asioita ja tahtoja vallan avulla. Puhtaan fantasian pitäisi pyrkiä kohti lumousta. (Tolkien 2002, 73.) Tolkienin jaottelu kertoo siitä, että hän piti parempana kirjailijan kykyä luoda kokonainen itsenäinen maailma. Se vaatii hänen mukaansa paljon enemmän taitoa, kuin se, että käyttää lähtökohtanaan primaarimaailmaa, johon tekee muutoksia muutamilla yliluonnollisilla elementeillä.

Tolkienin primaarimaailman konsepti on muuttunut modernin fantasian kehittyessä. Seuraavassa luvussa paneudun tarkemmin siihen, mitä primaari-

⁵¹ Roope Ankan nuoruusvuosista kertovissa tarinoissa "The Last of the Clan McDuck" ja "The New Laird of Castle McDuck" ilmenee kummittelua, mutta ilmiön todenperäisyys tulee aina lukijalle selväksi. Kummitteluun palaan myöhemmin omassa analyysiluvussa.

⁵² Tolkien kuvaa uskottavuuden kuvausta tarinassaan *Leaf by Niggle* (*Niukun Lehti*, 1945), jossa Niggle-niminen taidemaalari maalaa kauniin puun ja lopulta astuu maalauksen maisemaan. Ks. *Tree and Leaf*-teos.

maailmalla nykyisin tarkoitetaan ja miten erilaisia sekundaarimaailmoja voidaan kategorisoida.

2.3 Fantasian primaari- ja sekundaarimaailmat

Toisin kuin Tolkien, moderni fantasiakirjallisuus on sisällyttänyt primaarimaailman konseptin osaksi fiktion maailmaa. Tämä oli seurausta siitä, että tolkienlaisen itsenäisen sekundaarimaailman rinnalle alettiin tuoda fiktion le ”normaali” luonnollinen maailma, josta päähenkilöt siirtyivät fantasiamaailman puolelle. Tässä tutkimuksessa aktuaalinen maailma viittaa nimenomaan todelliseen maailmaan, jossa lukija lukee teosta, kun taas primaarimaailma on teoksessa esiintyvä, meidän todellisuutemme kaltainen maailma. Fantasiassa voi yhden teoksen piirissä esiintyä useita erilaisia sekundaarisia maailmoja, mutta ainoastaan yksi primaarimaailma, eikä teoksen sisällä koskaan aktuaalista maailmaa. (Ekman 2013, 10.) Tässä alaluvussa erittelen eri tutkijoiden näkemyksiä siitä, millaisia primaarimaailman ja sekundaarimaailman suhteet toisiinsa voivat olla sekä tuon esille tyypillisiä sekundaarisia maailmoja konkreettisin esimerkein. Lopuksi lomitan mukaan myös oman jaotteluni Rosan sarjakuvissa esiintyvistä fantasiamaailmoista.

Fantasiaa tutkineen Ann Swinfenin mukaan erillisten sekundaaristen maailmojen konsepti on peräisin perinteisistä keijumaailmoista, jotka ilmaisevat outoutta ja ihmetystä.⁵³ Tieteen ja tutkimusmatkojen vaikutus on poistanut sekundaarisista maailmoista sadunkaltaisuuden ja lisännyt niihin maantieteen, mikä ilmenee taipumuksena tehdä maailmoista tarkkoja karttoja. Sekundaarimaailmojen kulttuurit perustuvat yleensä myytteihin, legendoihin ja historiaan, niillä on omat kielensä ja kirjallisuutensa ja jopa uskonnot voivat nousta tarinoissa eksplisiittisiksi. Olennaista on sisäinen realismi: maailman on oltava yhtenäinen. Yliluonnollisuus voi ihmetyttää, mutta yleisimmin se kuvataan osana maailman omia luonnonlakeja. (Swinfen 1984, 75.)

Fantasian genressä voi esiintyä hyvinkin erilaisia sekundaarimaailmoja, joiden perusteella sitä voi jakaa erilaisiin alalajeihin, kuten edellä mainitut high ja low fantasy. Maria Nikolajeva esittelee omat terminsä, jotka hänen mukaansa kuvaavat eri maailmoja paremmin. *Suljettu maailma (closed world)* on itsenäinen sekundaarimaailma, josta ei ole yhteyttä primaarimaailmaan. Primaarimaailma voi silti olla olemassa, mutta se esiintyy siinä tapauksessa ainoastaan tekstin ulkopuolella. Suljettuihin maailmoihin voidaan lukea Tolkienin Keski-Maa ja

⁵³ Kuitenkin jo antiikin aikana kerrottiin tarinoita kaukaisista maista, joissa asui omituisia kansoja, joten pelkästään myyttisten keijumaailmojen pohjaan sekundaarimaailmojen laskeminen tuntuu yksinkertaistavalta. Ks. esim. Plinius vanhemman *Naturalis Historia* (77 jaa.). Myös saksalaisen Sebastien Münsterin *Cosmographia* (1544) kuvaa maapallon outoja kolkkia: sen mukaan esimerkiksi Intiassa asui yksijalkaisia, päättömiä, kaksipäisiä ja sudenpäisiä olentoja: http://www.columbia.edu/itc/mealc/pritchett/00generallinks/munster/india/aa_india.html. Toisaalta nämä kaukaiset maat kuviteltiin osaksi meidän maailmaamme, eivätkä ne olleet eristyksissä olevia sekundaarimaailmoja.

Ursula K. Le Guinin *Earthsea*-sarja. (Nikolajeva 1988, 36.) Myös George R. R. Martinin *Song of Ice and Fire* (*Tulen ja jään laulu*, 1996-) sijoittuu itsenäiseen fantasiamaailmaan.

Brittiläinen fantasiatutkija Farah Mendlesohn käyttää suljetusta maailmas- ta termiä *upottava fantasia* (*immersive fantasy*). Kyseessä on itsenäinen, oma fantasiamaailmansa, jolla ei ole yhteyttä primaariin maailmaan, ja joka näin ollen ei saa sieltä vaikutteita. Upottava fantasia tulee Mendlesohnin mukaan kaikista lähimmäksi science fictionia, sillä se on niin sanottua järkeistettyä fantasiaa. Fantasia tulee tekstissä ilmi puolihuolimattomin ilmauksin, kun taas tavalliset asiat tehdään oudoiksi ja kaaos ja epäjärjestys kuuluvat osaksi tarinan tapahtu- mia. Tarkoitus ei ole löytää uutta, vaan nähdä vanhan maailman rapistuminen sen uudelleen rakentamisen sijaan. (Mendlesohn 2008, 59–62, 112–113.) Mendle- sohnin kuvaus muistuttaa erillisen fantasiamaailman sijaan enemmän vaihtoeh- toisia maailmoja ja tulee lähelle sf:n kuvaamia dystopioita siitä, millainen mei- dän maailmamme voisi olla. Esimerkiksi Suzanne Collinsin *Hunger Games* - trilogia (*Nälkäpeli*, 2008–2010) näyttää tulevaisuuden Yhdysvallat, joka on jakau- tunut eri alueisiin, ja jossa toisilla alueilla asiat ovat paremmin kuin toisilla. Tässä maailmassa on normaalia, että vuosittain joka alueelta arvotaan yksi lapsi tai nuori osallistumaan televisioitavaan peliin, jossa pelaajan tavoitteena on olla pelin viimeinen eloonjäänyt. Meidän näkökulmastamme outoja konventioita ei kyseenalaisteta, vaan ne kuuluvat asiaan. Lukijoille tutut vapaus ja itsemää- räämisoiikeus muuttuvat fantastisiksi käsitteiksi.

Avoimessa maailmassa (*open world*) sekä primaari- että sekundaarimaailma ovat läsnä itse tekstissä (Nikolajeva 1988, 36). Tästä klassisin esimerkki lienee C. S. Lewisin *Narnia*-sarja, jossa henkilöhahmot liikkuvat maailmasta toiseen. Myös irlantilaisen fantasiakirjailija Eoin Colferin *Artemis Fowl* -sarja voidaan nähdä Nikolajevan termien mukaan avoimen maailman fantasiana, sillä siinä yhdistyvät primaarimaailma (maan päällinen ihmisten asujaimisto) ja sekun- daarimaailma (maapallon uumenissa oleva Turva, keijujen kaupunki). Don Ro- san sarjakuvat noudattavat avoimen maailman fantasiaa, sillä ankat liikkuvat normaalissa primaarimaailmassa, mutta siirtyvät sieltä erilaisiin fantasiamaail- moihiin, kuten menneisyyteen, avaruuteen tai myyttisiin maailmoihin.

Nikolajevan kolmas kategoria on *vihjattu maailma* (*implied world*), jossa se- kundaarisen maailman fantasia tunkeutuu jotenkin primaariin aiheuttaen hämmennystä (1988, 36). Mendlesohnin termi on *tunkeutuva fantasia* (*intrusion*), jossa normaali maailma säröilee sinne tunkeutuvan fantasian johdosta: tunkeu- tuva fantasia vaatii uskoa tietynlaiseen pinnanalaisuuteen; tunteeseen, että jo- kin vaanii aina jossain. Tunkeutuvasta fantasiasta on selvittävä jotenkin: tun- keutuja on voitettava, lähetettävä takaisin tai saatava hallintaan. Olennaista on se, että primaarimaailman asukkaiden tietämys asioista on väärä, mikä paljas- tuu outojen ilmiöiden työntyessä arkiympäristöön. (Mendlesohn 2008, 115–116, 181.)

Vihjatun maailman fantasia vaikuttaa olevan varsin tyypillinen kau- huelementtejä sisältävässä fantasiakirjallisuudessa. Koska sekundaarinen maa- ilma ei ole teoksessa läsnä, vaan normaaliin maailmaan tunkeutuu jotain yli-

luonnollista ulkopuolelta, uhan elementin on mahdollista korostua voimakkaasti. Esimerkiksi kauhukirjallisuuden tunnetuimpiin vaikuttajiin kuuluvan H. P. Lovecraftin (1890–1937) teoksissa on elementtejä myös fantasiasta ja science fictionista. Usein näennäisesti normaaliin primaarimaailmaan tunkeutuu toisesta ulottuvuudesta demoneja, muinaisia jumalia ja muita olentoja, joiden olemassaoloa ei voi selittää rationaalisesti. Nikolajevan termien mukaan Lovecraftin teokset voidaan nähdä edustavan vihjatun maailman fantasiaa. Myös Mendlesohn lukee tämän alatyypin edustajaksi Lovecraftin. Lisäksi myös Edgar Allan Poe ja Bram Stoker kauhuelementteineen ovat tyypillisiä tunkeutuvan fantasian edustajia. (Medlesohn 2008, 133–135.)

Nikolajevan esittelemä fantasiamaailmojen tyypittely pohjaa pitkälti fantasiaa tutkineiden Kenneth J. Zahorskin ja Robert H. Boyerin näkemyksiin erilaisista sekundaarisista fantasiamaailmoista, jotka he esittelevät artikkelissaan ”The Secondary Worlds of High Fantasy” (1982). Zahorski ja Boyer jakavat maailmojen ominaisuudet tarkemmin kuin Nikolajeva. Nikolajevan suljettu sekundaarimaailma on peräisin termistä *remote secondary world*. Tällaisesta maailmasta ei ole yhteyttä (fyysistä tai maantieteellistä) primaariin maailmaan, jota ei käytännössä ole olemassa. Teoriassa on olemassa mahdollisuus fantasiamaailman suhteesta esimerkiksi primaarimaailman historiaan. Vihje edellä mainitusta seikasta voi tapahtua tarinan aloitustavassa: ”A long time ago in a far away kingdom...” Konkreettiseksi esimerkiksi Zahorski ja Boyer esittävät Le Guinin *Maameri*-saagan. (1982, 59.)

Kaksikko jakaa muut sekundaarimaailmat primaarimaailman menneisyyteen sijoittuviin sekundaarimaailmoihin (vrt. myytit), primaarimaailman tulevaisuuteen sijoittuviin sekundaarisiin maailmoihin (vrt. sf) ja pseudokeskiaikaisiin sekundaarimaailmoihin, kuten legendat kuningas Arthurista (Zahorski & Boyer 1982, 60–61). Rosa käyttää Arthur-myyttiä sarjakuvassa ”The Once and Future Duck”, mutta kyseessä on aikamatkustukseen perustuva tarina eikä kokonaan keskiaikaan sijoittuva kertomus.

Kun Zahorski ja Boyer lajittelevat sekundaarimaailmat hyvin tarkkaan sen mukaan, missä fantasia tapahtuu (aika tai paikka), Farah Mendlesohn keskittyy enemmän siihen, *miten* fantasia tulee kerrottuun maailmaan. Hän jakaa fantasiatarinat neljään kategoriaan: jo mainittuihin upottavaan ja tunkeutuvaan fantasiaan, *porttifantasiaan*, johon liittyy matka (*portal-quest*), ja *liminaalifantasiaan* (*liminal fantasy*)⁵⁴ (Mendlesohn 2008, xiv). Mendlesohn käyttää pitkälti samoja määritelmiä kuin aiemmat fantasiatutkijat, hän on vain nimennyt erilaiset fantasian muodot uudelleen.

Mendlesohnin porttifantasiassa tai Nikolajevan termien mukaan avoimessa sekundaarimaailmassa henkilöt liikkuvat *portin* läpi tutusta primaarimaail-

⁵⁴ Tämä tyyppi tulee hyvin lähelle Todorovin fantastique-käsitettä, sillä se etäännyttää lukijan päähenkilön näkemästä ja kuvailemasta fantasiasta. Lukija kokee erilaisen tulkinnan tapahtumista kuin tarinan hahmo, mikä aiheuttaa hetkellisen epäilyksen. Liminaalifantasia tarjoaa eri tulkintojen mahdollisuuden eikä sillä ole aina selviä rajoja. (Mendlesohn 2008, 182–183.) Koska tämä Mendlesohnin esittämä malli on samankaltainen Todorovin esittämän näkemyksen kanssa, en paneudu siihen sen tarkemmin, sillä se ei ole merkityksellinen tutkimukseni kannalta.

masta tuntemattomaan fantasiamaailmaan. Rinnakkain asetettujen maailmojen välille muodostuu yhteys, jonka välillä olevan portin läpi on kuljettava. Yleensä maailmoissa esiintyy lisäksi erilainen aikakäsitys, mikä edellyttää niiden välissä olevaa rajaa, porttia tai portaalia. (Zahorski & Boyer 1982, 63–64.) Yhteyden primaarin ja sekundaarisen maailman välillä on oltava aina maaginen, eikä sitä voi saavuttaa tieteellisin keinoin, toisin kuin science fictionissa, vaikka jotkut sf:n keinot, kuten hyperavaruus, saattavat vaikuttaakin magialta kehittymättömän hahmon silmissä. (Nikolajeva 1988, 35.) Rosa käyttää sarjakuvissaan paljon erimuotoisia portteja, joiden läpi ankat joutuvat kulkemaan siirtyessään primaarimaailmasta sekundaariseen maailmaan. Joskus portti voi olla piilotettu, kuten ankojen siirtyessä Suomesta Kalevalaan ("The Quest for Kalevala", 1999), joskus se erottaa fantastisen maailman selvästi primaarista, kuten Kielten laakson suuaukolla seisova portti ("Escape from Fordibben Valley", 1999).

Mendlesohnin mukaan porttifantasiassa fantasia tapahtuu aina sekundaarisessa maailmassa, eikä se voi "vuotaa" toiselle puolelle primaariin maailmaan. Tarinassa tapahtuva siirtymä on aina ihmisten, ei magian siirtymä. Porttifantasia sisältää lähes poikkeuksetta matkan ja tehtävän, jonka sankari joutuu suorittamaan. Tällaiset fantasiat ovat yleensä suunnattu enemmän lapsille kuin aikuisille. Porttifantasiaan kuuluu myös yleisesti konsepti fantasiamaailman vaarantuneesta vakaudesta, jonka sankari joutuu teoillaan palauttamaan. (Mendlesohn 2008, xix, 1–3.) Mendlesohnin ja Nikolajevan näkemykset maailmojen välisestä siirtymästä eroavat siinä, että Mendlesohnin mukaan taikuus *ei voi* vahingossa siirtyä maailmasta toiseen, kun taas Nikolajevan mielestä se on aina riskinä matkustettaessa kahden maailman välillä (1988, 76). Mendlesohn lukee myös poikkeuksellisesti Tolkienin fantasian porttifantasiaksi sillä perusteella, että teoksessa esiintyy hobittien siirtymä tutusta ja turvallisesta Konnusta outoon maailmaan (2008, 2). Hänen näkemyksensä Tolkienista porttifantasian edustajana on kaukaa haettu, sillä Kontu sijaitsee Keski-Maassa kuten Mordor, joten siirtymää primaarista maailmasta sekundaarisen maailmaan portin läpi ei tapahdu.

Maailmoja yhdistävänä porttina voi toimia niin *esine, henkilö* kuin *väyläkin*. J. K. Rowlingin Harry Potter -kirjoissa esiintyy *porttiavaimia*, jotka siirtävät avainta koskettavan henkilön ennalta määrättyyn paikkaan. Vastaavasti hormipulverin avulla velhot voivat matkustaa takasta toiseen, kunhan tulisija on liitetty hormiverkkoon. Portin ei tarvitse myöskään olla konkreettinen portti tai ovi, se voi olla myös puhtaasti symbolinen. Nikolajeva näkee, että maaginen portti *voi* päästä läpi ei-toivottuja elementtejä sekundaarisesta maailmasta primaariin tai toisinpäin.⁵⁵ Se voi myös sulkeutua yllättäen ja jättää sankarin vangiksi. Portti ei myöskään ole selkeästi merkitty, saati sitten aina auki ja kellen tahansa. (Nikolajeva 1988, 76–79.) Rosakin käyttää sarjakuvissaan esineitä portinavaajina, kuten esimerkiksi Väinämöisen kannelta tarinassa "The Quest for Kalevala" (1999).

⁵⁵ Mikäli fantasia alkaa "vuotaa" primaarimaailman puolelle, siirrytään Mendlesohnin mukaan porttifantasiasta tunkeutuvaan fantasiaan. Hän antaa esimerkiksi Harry Potter -sarjan.

Maria Nikolajevan mukaan fantasiakirjallisuudessa sekundaarisesta maailmasta tuodut fantastiset esineet eivät yleensä toimi normaalissa maailmassa, sillä ne "sopivat" paremmin fantasiamaailmaan. Usein tarinoiden juonet on rakennettu niin, että on mahdotonta tuoda mukanaan mitään fantasiamaailmaan kuuluvaa portin läpi sankarin omaan maailmaan. (2003, 142.) Tässä Rosan Disney-sarjakuvat eroavat Nikolajevan fantasianäkemyksestä, sillä Roopen ja ankkujen seikkailukertomuksen ydin on se, että Roope saa aartenmetsästysmatkalta itselleen jonkinlaisen muistoesineen. Esineet ovat kuitenkin yleensä osa laajempaa aarretta, eivätkä näin ollen maagisia, mikä sinänsä toteuttaa Nikolajevan ajatusta. Suurimpana poikkeuksena voidaan kuitenkin pitää sarjakuvaa "Escape from Forbidden Valley", jossa Roope onnistuu Akun avustuksella tuomaan Kielletystä laaksosta pienen dinosauruksen poikasen Ankkalinnaan. Vaikka dinosaurus ei sinänsä ole maaginen olento, se voidaan nähdä primaariin maailmaan poikkeuksellisen kuulumattomana esihistoriallisuutensa vuoksi.

Primaari- ja sekundaarimaailmaa yhdistävää henkilöä kutsutaan useimmiten *lähetiksi* (*messenger / intermediator*). Lähetti ei ole sama asia kuin portti, vaikka käsitteet usein yhdistetään toisiinsa. Joskus lähettiä kuvataan termillä "alien children", jollainen on esimerkiksi Antoine de Saint-Exupéryn tarinan Pikku Prinssi. Nikolajevan mukaan kyseinen termi tarkoittaa iästä riippumatta kaikkia ihmisiä, joilla on maagisia kykyjä, ja jotka tulevat sekundaarisesta maailmasta primaariin. Lähetti saapuu usein kutsumaan sankarin apuun, kun sekundaarista maailmaa uhkaa jokin. Hän voi tarjota päähenkilölle *maagisen esineen*, joka mahdollistaa matkan. Tyypillisiä maagisia esineitä ovat esimerkiksi *Narnian* tarinoissa esiintyvät sormukset. Lähetti voi myös antaa hahmoille maagisia ominaisuuksia, esimerkiksi kyvyn lentää, kuten Peter Pan J. M. Barrien teoksessa. (Nikolajeva 1988, 82–83, 87, 92.) Läheteistä puhun lisää ankkujen yhteydessä luvun 5.1 alussa.

Zahorski ja Boyer jakavat maailmojen välillä olevat erilaiset portit vielä neljään ryhmään: *tavanomaiset portit* (*conventional portals*), *maagiset tai yliluonnolliset välittäjät* (*magical and supernatural conveyors*), *platonilaiset varjomaailmat* (*platonian shadow worlds*) ja *tieteelliset tai pseudotieteelliset portit* (*scientific or pseudoscientific portals*) (Zahorski & Boyer 1982, 64). Tavanomaisia portteja ovat esimerkiksi mainittu Kielletyn laakson kirjaimellinen portti, mutta myös C. S. Lewisin *Narnia*-tarinoissa esiintyvä vaatekaappi. Nämä ovat konkreettisia portteja, joiden läpi kuljetaan toiseen maailmaan kuin tavallisesta ovesta. Yliluonnollisiin välittäjiin puolestaan kuuluvat *Narniassa* olleet taikasormukset, tai torveen puhaltaminen, mikä tuo lapset primaarimaailmasta Narniaan. Vastaavasti myös yliluonnolliset olennot voivat toimia porttien avaajina. (Zahorski & Boyer 1982, 65–66.) Näihin porttityypppeihin liittyy siis vahvasti magian ja yliluonnollisen elementti. Disney-sarjakuvissa Milla Magia on yleensä tällaisten porttien avaaja.

Kolmatta ryhmää, platonilaista varjomaailmaa ei Rosan tarinoissa esiinny ja se on muutenkin fantasian piirissä melko harvinainen. Siinä primaarimaailma on pelkkä imitaatio todellisesta maailmasta ja paljastuu tarinan edetessä sekundaariseksi. Hahmoille selviää tarinan edetessä, että heidän maailmansa onkin kopio todellisesta maailmasta. Tieteellinen tai pseudotieteellinen portti puoles-

taan kuvaa sitä, että sekundaarimaailmaan päästään hieman science fictioniin vivahtavilla futuristisilla laitteilla. (Zahorski & Boyer 1982, 67, 69.) Nikolajeva kumoaa tällaisen mahdollisuuden myöhemmässä tutkimuksessaan ja kommentoi, että yhteyden sekundaariseen maailmaan voi saavuttaa ainoastaan magian avulla (1988, 35). Zahorskin ja Boyerin mielestä myös tieteelliset tai pseudotieteelliset portit ovat fantasian piirissä mahdollisia. Nämä portit toimivat vain välineinä ja sekundaarimaailmassa tieteellisyys antaa tietä magialle. (1982, 69.) Näin Pelle Pelottoman keksimät laitteet voidaan perustellusti määritellä osaksi fantasiaa.

Zahorskin ja Boyerin esittävät myös termin ”*inner world*”. Kyse on ”maailmasta maailman sisällä”, jonne ei ole varsinaista porttia. Tämä sekundaarimaailma on osa primaaria maailmaa, mutta alueena erillinen ja hyvin rajattu, eivätkä primaarin maailman asukkaat välttämättä tiedosta sen olemassaoloa. Tämänkaltaisia sekundaarimaailmoja esiintyy useita erilaisia alaryhmiä, joista Zahorski ja Boyer esittävät kolme merkittävintä: 1) *lumottu metsä*, 2) *maaginen tai yliluonnollinen puutarha* ja 3) *primaarimaailma, jossa vielä uinuu jäännös Faëriesta*. (1982, 71, 73.)

Zahorskin ja Boyerin termi vastaa eräänlaista taskumaailmaa (”pocket universe”)⁵⁶, joka voi tarkoittaa kahta asiaa. Laajasti ajateltuna se kuvaa mitä tahansa minikokoista maailmaa, joka on osa suurempaa universumia. Tähän kategoriaan kuuluvat maapallon eristäytyneissä kolkissa olevat kadonneet laaksot, joita Don Rosa käyttää seikkailusarjakuvissaan varsin runsaasti. Suppeamman määritelmän mukaan taskumaailman olennaisin piirre on se, että sen asukkaat näkevät pienen asuinpaikkansa kokonaisuena maailmankaikkeutena sen sijaan, että ymmärtäisivät maailmansa olevan osa laajempaa universumia. Tyypillisesti yhteisössä on sääntöjä ja tabuja, joiden avulla pidetään yllä yhteisön kuvitelmaa.⁵⁷ (Clute & Langford 2012, viitattu 3.4.2014.) Tämän tutkimuksen puitteissa puhun taskumaailmoista niiden laajassa merkityksessä ja tarkoitin sillä primaarimaailman sisällä olevia pieniä, eristäytyneitä maailmoja.

Kuten aiemmin totesin, Don Rosan ankkasarjakuvat noudattavat fantasian genressä esiintyvää Nikolajevan esittämää avoimen sekundaarimaailman alatyyppejä. Ankat siirtyvät maailmasta toiseen portin tai maagisen esineen avulla. Siirtymä voi tapahtua sekä primaarimaailmasta että Ankkalinnasta, jolloin sen aikaansaajina yleensä ovat joko Pelle Peloton tai Milla Magia. Tähän palaan tarkemmin sekä seuraavassa alaluvussa 2.4 että analyysissäni, jossa esittelen sekundaarimaailmoja laajemmin.

Maria Nikolajevalla on myös runsaasti esimerkkejä erilaisista maailmoista, jotka hän on jakanut maailmat erityisesti sijainnin perusteella kymmeneen ala-

⁵⁶ Termiä käytti ensimmäisen kerran pseudonyymillä Murray Leinster science fictionia kirjoittanut William Fitzgerald Jenkins novellissaan ”Pocket universes” (1946), jossa kyse oli lähinnä keksinnöstä eikä niinkään oikeasta ”maailmasta” (Clute & Langford 2012, viitattu 3.4.2014).

⁵⁷ Esimerkiksi ensimmäisten *Men in Black* -elokuvien (1997, 2002) loppukohtauksissa viitataan siihen, että meidän maailmamme onkin vain pieni osa laajempaa universumia: joko koko galaksimme onkin jättiläismäisen olennon marmorikuulassa tai siten tuntemamme universumi sijaitsee suurten olentojen säilytyslokerossa.

tyyppiin: *maa toisella puolella* (the Land Beyond), *planeetta*, *saari*, *maanalainen maa*, *vedenalainen maa*, *maailma (ihmisen tekemän objektin) sisällä*, *kuva*, *paralleeli maailma* ja *vaihtoehtoinen maailma* (1988, 43–50). Sen lisäksi hän kategorisoi erilaisia fantasiamaailmoja myös niiden kuvailun perusteella kysyen, millainen maailma on ja miten se kuvataan tekstissä erityisesti sekundaarimaailman asukkaiden kautta? Nämä seitsemän kategoriaa ovat *haltioiden myyttinen maa* (Fairyländ), *kansantarujen hahmot* primaarimaailmassa, *homogeeninen haltioiden maa*, *puhuvat eläimet*, *lelut*, *opettavat maat* sekä *historia sekundaarisena maailmana* (Nikolajeva 1988, 52, 56, 59, 61–62.) Nikolajevan esimerkit ovat selvästi peräisin lapsille suunnatuista fantasiateoksista aihepiiriensä takia. Vaikka kategorioita voi soveltaa laajemmin fantasian genren tutkimukseen, niitä kuitenkin joutuu täydentämään aikuisille suunnatun fantasian tapahtumapaikoilla ja sisällöillä.

Useat tutkijat erottavat fantasiamaailmat niiden kuvaaman *ajan* ja *tilan* pohjalta, eli miten tarinoissa esitetään joko siirtymä ajassa (aikamatkat ja -vääristymät) tai tilassa (siirtymä primaarista maailmasta sekundaariseen maailmaan). Toisaalta molemmissa tapauksissa esiintyy sekä portin vaatima siirtymä että ajallinen vääristymä, joten tämäkään jako ei ole täysin selkeä. (Nikolajeva 2003, 143.) Perustan analyysiosiossa esiintyvän fantasiamaailmojen jakoni pääosin tähän siirtymäjakoon ja Nikolajevan määritelmiin, koska havaitsin, että Rosan sarjakuvien kohdalla siirtymät olivat tavallisia ja että ne asettuivat suhteellisen hyvin Nikolajevan jaotteluun. *Myytteihin* perustuvat sekundaarimaailmat kuten Kalevala esiintyvät myös Nikolajevan toisessa jaottelussa, mikä on Rosan sarjakuvissa erittäin olennainen kategoria. Lisäksi Rosan sarjakuvista voi erotella myös muita olennaisia sekundaarimaailmoja, jotka täydentävät Nikolajevan jakoa. Näistä olennaisimmat ovat eräänlaiset *tilan ja ajan rajalla* olevat maailmat, joihin siirtymä tapahtuu mielen välityksellä (vaihtoehtoinen todellisuus, rajatila ja uni). Palaan tarkemmin jaotteluperusteisiin analyysiosion alussa.

2.4 Fantastinen Ankkalinn

Disney-sarjakuvat ovat hyödyntäneet fantastista kuvastoa ja aiheita alusta saakka. Carl Barks käsikirjoitti useita sarjakuvia, joissa ankat matkustaessaan ympäri maapalloa kohtaavat eristyksissä eläviä, omituisia kansoja tai mytologisia olentoja. Barksilta löytyy jopa avaruuteen sijoitettavia tarinoita.⁵⁸ Barks ei määritellyt sarjakuvissaan Ankkalinnan sijaintia ja hänen tarinoissaan ankat seikkailevat pääosin primaarimaailmassa. Barksin kuvaamat fantasiamaailmat edustavat tyypillisesti maapallon sisällä olevia taskumaailmoja: kadonneita laaksoja kuten Kielletty laakso ("Forbidden Valley", 1957), merenalaisia maail-

⁵⁸ "Gyro's Imagination Invention" -sarjakuvassa ("Pelle Pelottoman mielikuvituskone", 1957) avaruusmatka tapahtui vain unenkaltaisessa tilassa, mutta tarinassa "Interplanetary Postman" ("Avaruuden posteljooni", 1964) ankat matkaavat muun muassa Venukseen ja Jupiteriin toimittaessaan kirjeitä perille.

moja kuten Atlantis ("Secret of Atlantis", 1954) tai maanalaisia maailmoja ("Land Beneath the Ground", 1956).⁵⁹

Italialaisissa ankkasarjakuvissa sen sijaan esiintyy lukuisia tarinoita sekundaarisista maailmoista, joihin Aku ja ankanpojat päätyvät matkustaessaan eräänlaisten portaalien läpi⁶⁰, sekä viittauksia tunnettuihin paikkoihin. Italia-laisten Disney-käsikirjoittajien sarjakuvissa on kuitenkin omana piirteensä vahva vaihtoehdoisen maailman konsepti, jossa klassikkokertomukset kuten *Nuoren Wertherin kärsimykset* tai *Taru sormusten herrasta* kerrotaan ankkaversiona.⁶¹ Tällöin ankojen nimet on muutettu, vaikka näiden stereotyyppiset persoonallisuudenpiirteet pysyvät samoina. Rosan fantasia eroaa Barksin ja italialaisten ankkapiirtäjien fantasiasta pääosin Ankkalinnan sijainnin ja Rosan historiallisen aikajanan perusteella.

Koska Ankkalinnan (Duckburg⁶²) kaupunki on Carl Barksin luoma, analyyssissa on perusteltua lähteä liikkeelle ensin Barksin näkemyksestä, jotta voidaan nähdä Rosan siihen tekemät muutokset ja tarkennukset. Barks viittasi sarjakuvissaan oikeisiin paikkoihin ja valtioihin, kuten Egyptiin, Skotlantiin, ja Yhdysvaltoihin, minkä lisäksi hän aloitti Disneyn sarjakuville ominaisen sanojen vääntelyn: tutuista paikoista ja maamerkeistä syntyi kirjaimien tai tavujen paikkoja vaihtamalla fiktiivisiä osia Disney-universumiin. Näillä kuvitteellisilla paikoilla oli aina todellinen alkuperä, jota Barks ei maininnut nimeltä todennäköisesti välttääkseen poliittisia kannanottoja Disney-sarjakuvien sääntöjen takia. Kuuluisimpiin esimerkkeihin kuuluu Ankkalinnan vihollisvaltio Brutopia, eräänlainen brutaali dystopia, jonka Barks loi parodioimaan entistä Neuvostoliittoa. (Platthaus 2010, 259.)

Myös Rosa käyttää Brutopiaa sarjakuvissaan, mutta muita sanojen väänteilyllä syntyneitä kuvitteellisia paikkoja hän ei koskaan käsittele. Andreas Platthaus toteaaakin, että Barks edusti aikanaan omaa sarjakuvakulttuuriaan: "Kun eurooppalaiset sarjakuvat pyrkivät sijoittamaan tapahtumat arkipäivän tuttuihin ympäristöihin, amerikkalaiset suosivat vaihtoehtoisia maailmoja. Todelli-

⁵⁹ Timo Ronkainen on käsitellyt Barksin käyttämiä taskumaailmoja ja niiden satiirisia merkityksiä artikkelissaan "Kaukomaiden kummajaiset. Outoja maita ja kansoja Barksin tarinoissa" (*Ankkalinnan Pamaus* nro 22, 2009).

⁶⁰ Taskarin teemanumero 5: *Velhojen valtakunta* sisältää kaksi tällaista tarinaa: Carlo Chendin käsikirjoittamat "Ruritaniaan kolme kuningasta" (piirroset Alessandro Perina) ja "Marttaniaan kuningatar" (piirroset Claudio Sciarrone). *Velhojen valtakunnan* päätrilogia on kuitenkin Massimo De Vitan piirtämä ja käsikirjoittama *Pohjola*-saaga, jossa Mikki ja Hessu siirtyvät maagisen esineen avulla sekundaariseen Pohjolaan autamaan sen asukkaita. Trilogia on julkaistu myös AA:n taskukirjassa 129. Osvaldo Pavesen käsikirjoittama ja Guido Scalan piirtämä "Nuoren Akun kärsimykset" (Alkuteos "Paperino e i dolori di un giovane papero", julkaistu myös nimellä "Nuoren Agüntherin kärsimykset", 1992) julkaistiin AA:n taskukirjassa 169. Giorgio Pezzin ja piirtäjä Franco Valussin "Pannun herra" (julkaistu AA:n taskukirjassa 196 sekä Taskarin teemanumerossa 5: *Velhojen valtakunta*, 2003). Vaihtoehdoisen maailman konsepti on siirtynyt myös suomalaiseseen tuotantoon: Kari Korhonen on tehnyt ankkaversioon *Nummisuutareista* nimeltä "Nummisuutarin Aku" (2009).

⁶² Rosan luoman Ankkalinnan historian mukaan kaupungin nimi syntyi Sir Francis Draken perustaman Drakeborough'n linnoituksen muututtua Duckburgiksi. Nimi laajeni kattamaan koko kylän, joka Roopen myötä muuttui kaupungiksi. (Grøsfjeld jr 1997-2007a, b, c, viitattu 19.11.2013.) "Borough" on aluehallintoyksikkö ja sen suomenkielinen merkitys kattaa kaupungin, kaupunginosan, kylän ja hallintopiirin.

suudessa ei ole olemassa Metropolista, Gotham Cityä tai Central Cityä, vaikka New York olikin kaikkien kolmen inspiraation lähteenä.”⁶³ (Platthaus 2010, 261.) Don Rosan on Disney-taiteilijana seurattava sarjakuvien kaavaa ja Barksin perinteen jatkajana Ankkalinnan käyttäminen on loogista. Rosan sarjakuvalliset vaikutteet tulevat kuitenkin underground-sarjakuvista. Hän kertoo myös tutustuneensa nuoruutensa historiankurssilla muun muassa *Asterix*-sarjakuviin (Rosa 2011f, 19). *Asterixilla* ja Rosan sarjakuvilla onkin paljon yhteistä: ikoniset hahmot, karikatyyrimäinen ja tarkka piirrosjälki sekä erityisesti historian ja fiktion sekoittuminen. Don Rosan sarjakuvissa voidaankin nähdä eurooppalaisen sarjakuvan tapa käyttää taustanaan lukijoille tuttuja paikkoja ja maisemia.

Rosan Ankkalinnan fiktiivisessä historiassa ensimmäiset merkit Ankkalinnan asutuksesta sijoitetaan vuoteen 1579, jolloin englantilainen kapteeni ja seikkailija Sir Francis Drake purjehti Calisotan rannikolle ja perusti Drakeborough'n linnakkeen läheiselle kukkulalle (Grøsfjeld jr 1997-2007a, viitattu 19.11.2013). Sir Francis Drake oli todellinen historiallinen henkilö, jonka tiedetään purjehtineen pitkin Pohjois-Amerikan rannikkoa kyseisenä vuonna. Rosa on kuvannut espanjalaisia aluksia ryöstelleen merikapteenin ankaksi tämän sukunimeen viitaten⁶⁴ ja liittänyt Draken osaksi Ankkalinnan historiaa, joka kerrotaan sarjakuvassa "His Majesty, McDuck" ("Hänen majesteettinsa Roope Anka", 1989).

Don Rosan historiikissa vuonna 1818 Drakeborough'n linnake siirtyi Julle Ankanpään omistukseen taistelussa espanjalaisia vastaan. Ankanpää perusti linnakkeen ympärille kylän nimeltä Ankkalinna (Duckburg), joka paisui kaupungiksi Roope Ankan ostettua Ankkalinnakkeeksi nimetyn linnoituksen Julle Ankanpään pojanpojalta. Roopen saapumisen myötä Ankkalinnakkeen paikalle nousi koko kaupungin tunnetuin maamerkki, Roope Ankan rahasäiliö. (Grøsfjeld jr 1997-2007b & c, viitattu 19.11.2013.) Don Rosan sarjakuvissa Roope Anka *teki* Ankkalinnasta kaupungin. Aiempi pieni kyläpahanen muuttui kukoistavaksi kaupungiksi Roopen tuoman omaisuuden ja tämän tarjoamien työpaikkojen myötä. Ennen Roopen tuloa Ankkalinnassa ei Don Rosan mukaan esiintynyt minkäänlaisia fantastisia tapahtumia.

Carl Barksin Ankkalinna oli idealisoitu amerikkalainen 1950-luvun kaupunki, jonka sijainti ja topografia vaihtelevat sen mukaan, mitä sarjakuvan tarina milloinkin vaatii (Andrae 2006, 106).⁶⁵

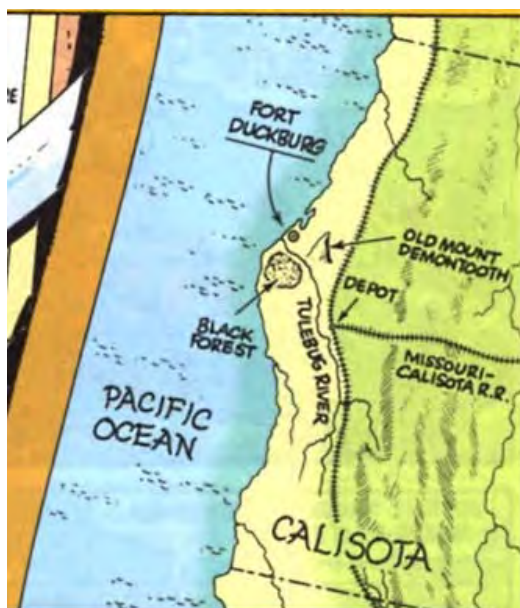
⁶³ "While European comics seek to place the action in settings known from everyday experience, American ones prefer parallel worlds. There is no Metropolis or Gotham City or Central City in real life, even if New York City was the inspiration for all three of them." (Platthaus 2010, 261.)

⁶⁴ Drake: 'urossorsa', 'urosankka'.

⁶⁵ Yksi kiinnostavimpia ajallisia "epäloogisuuksia" on Barksin sarjakuvassa "Phantom of Notre Duck" ("Kirkontornin huilunsoittaja", myös "Notre Ankan huilunsoittaja", 1965) esiintyvä Notre Ankan katedraali, joka nimensä puolesta viittaa Pariisin Notre Dameen, mutta ulkoisesti muistuttaa Kölnin tuomiokirkkoa. Molemmat kirkot edustavat 1200-luvun goottilaista arkkitehtuuria. 1200-luvun Pohjois-Amerikassa ei eri intiaaniheimoiilla ollut kaupunkeja saati sitten goottilaista arkkitehtuuria, joten Notre Ankan katedraali saati Ankkalinnan kaupunkikaan ei olisi Barksin kuvauksen perusteella voinut vielä tuolloin olla olemassa.

[- -] Ankkallinna on todellinen aikansa kuva, joka ilmentää lyhytaikaisia ilmiöitä kuten hippikulttuuria, 1950-luvun puoliväriin Davy Crockett -hysteriaa ja television voittoa siirtymistä yksityiskoteihin. Mutta Ankkallinna tarjoaa meille myös väläyksiä slummeista ja rikkaiden taloista, kaikkea, mikä on osa sen kaupunkielämää. (Platthaus 2010, 258.)⁶⁶

Rosa jatkaa sarjakuvillaan Barksin perinnettä, mikä näkyy myös Rosan sarjakuvien 1950-luvulle jäähmettyneessä aikakaudessa. Rosan tarinoissa Ankkallinna on kuitenkin saanut kiinteän sijainnin, eivätkä rakennukset ja maamerkit muuta paikkaansa kaupungin sisällä. Barksin fantastinen tapa muuttaa Ankkalinnan topografiaa on muuttunut Rosalla pyrkimykseksi kuvata kaupunkia realistisella tavalla.



KUVA 2 © Disney

Rosa tarkensi Ankkalinnan paikkaa sijoittamalla sen Barksin nimeämään Calisotan osavaltioon. Rosan Calisota sijaitsee Kalifornian pohjoisosassa Oregonin alapuolella. Sarjakuvan "The Invader of Fort Duckburg" ensimmäisessä ruudussa sijaitseva kartta (KUVA 2) kuvaa Ankkalinnan seutua ennen kuin Roope osti Ankkalinnakkeen ja rakensi sen paikalle rahasäiliönsä. Ankkalinnan kaupunki ei vielä tällöin ollut syntynyt. Tästä huolimatta kartta antaa selvän viitteen kaupungin sijainnista: kyseessä on Yhdysvaltojen länsirannikon kaupunki, josta lähtee rautatielinja Missouriin. Missourin osavaltio sijaitsee suurin piirtein Yhdysvaltojen keskivaiheilla ja sieltä lähtevän rautatien voisi olettaa menevän

⁶⁶ "[-] Duckburg is a true image of its time, depicting such short-termed phenomena as hippie culture, the Davy Crockett hysteria of the mid-50s and the triumph of television set in private homes. But Duckburg also offers us glimpses of slums and houses of the rich. All this is part of its city life." (Platthaus 2010, 258.)

suoraan länsirannikolle useiden osavaltioiden läpi – päätyen Kalifornian pohjoisosiin.⁶⁷

Fantasiaa tutkineiden Peter Huntin ja Millicent Lenzin mukaan fantasiatarinoille on tyypillistä paikkojen tarkka kuvailu ja karttojen piirtäminen, mikä luo kuilun todellisen ja epätodellisen maailman välille (Hunt & Lenz 2001, 11). Hunt ja Lenz tarkoittavat, että fantasian kirjoittaja erottaa sekundaarisen maailman meidän maailmastamme kartoittamalla kuvitteellisen paikan. Kyseessä on tällöin selkeästi erillinen ja oma alueensa, sillä fantasiamaailman kartta ei vastaa mitään meidän maapallollamme sijaitsevaa paikkaa. Fantasiakarttoja tutkineen Stefan Ekmanin mukaan fantasiakartta nostaakin esille kysymykset esittämisestä ja representaatiosta, tekstistä ja kuvasta sekä faktan ja fiktion välisestä suhteesta. Ekman huomauttaa, että fantasiamaailman kartta itse asiassa rikkoo kartan määritelmää, koska se ei vastaa ”maantieteellistä totuutta”. Toisaalta hän mainitsee karttatutkija Denis Woodin (*The Power of Maps*, 1992) näkemyksen siitä, että myös fiktiiviset ja fantastiset kartat ovat mahdollisia. Olenainen ero aktuaalisen maailman kartalla suhteessa fantasiamaailman karttaan on se, että kartta representoi olemassa olevaa paikkaa, kun taas fantasiamaailman kartta yleensä edeltää fiktiivisen maailman luomista, eli kartan suunnittelu toimii maailman luomisen pohjana. (Ekman 2013, 11, 19–20.)

Ekmanin mukaan kartat ovat tyypillisimpiä erilliseen sekundaariseen maailmaan sijoittuvassa fantasiassa. Niiden tarkoitus on auttaa kirjailijaa rakentamaan sisäisesti yhtenäinen maailma, mutta ne myös tukevat lukijan ymmärrystä monimutkaisten tilasuhteiden ja välimatkojen hahmottamisessa. Ne pyrkivät tekemään maailmaa tutuksi lukijalle sen sijaan, että kutsuisivat matkalle tuntemattomaan. Ekman huomioi, että kartat voivat toimia Gérard Genetten termistön mukaan lukijoille tarkoitettuina parateksteinä (aiheesta laajemmin luvussa 4.2) laajentamassa fantasiatekstiä ja tuomassa siihen uutta sisältöä. Kartat häivyttävät representaation ja mielikuvituksen välistä eroa väittämällä, että kuvatut paikat ovatkin itse asiassa todellisten paikkojen representaatioita. (Ekman 2013, 14, 21–22, 24, 43.)

Kartan toinen funktio voi olla toimiminen niin sanottuna *docemena*. Termi ”doceme” tarkoittaa Stefan Ekmanin mukaan osaa laajemmasta dokumentista. Esimerkiksi lehtiartikkelissa oleva kuva on osa laajempaa kokonaisuutta eikä yksinään kontekstista irrotettuna välttämättä tarkoita mitään. Myös fantasiakartta voi olla doceme, jolloin sitä ei suoranaisesti ole tarkoitettu lukijan tueksi, vaan se on osa fantasian maailmaa ja toimii sen sisällä merkityksellisenä osana. Ilman fantasiatekstiä kartalla ei kuitenkaan ole samaa merkitystä. (Ekman 2013, 21, 25, 31.)

Sekä Ekman että Hunt ja Lenz puhuvat nimenomaan sekundaarisista fantasiamaailmoista ja näiden kirjaimellisesta kartoittamisesta lukijan ymmärryksen tueksi. Ekman huomauttaa, että hänen tutkimuksensa keskittyi fantasian epämääräisen ryhmän, eli Brian Atteberyn termein ”fuzzy setin” (ks. s. 49) kes-

⁶⁷ Tuntematon italialainen taiteilija on piirtänyt kartat sekä Barksin että Rosan näkemyksistä, missä Ankkalinnassa sijaitsee. Molemmat kartat löytyvät sivustolta <http://www.salimbeti.com/paperinik/en/city.htm>.

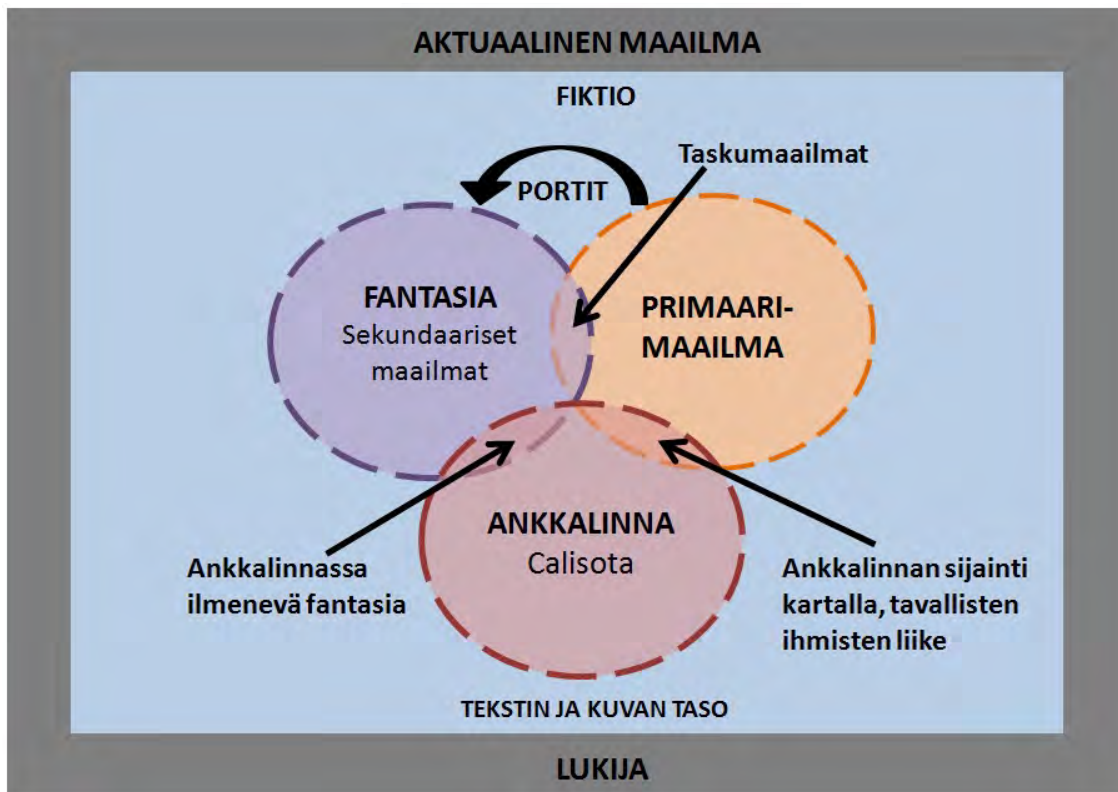
kiössä oleviin teoksiin (2013, 219), eli sellaisten teosten analysointiin, joiden fantastiset piirteet ovat kaikkein selvimmät. Fantasiasteosten kartat eivät kuitenkaan aina nosta esille meidän maailmastamme radikaalisti poikkeavaa fantasiamaailmaa, vaan ne voivat myös näyttää vaihtoehtoisia maailmoja. Esimerkiksi suomalaisen lastenfantasiakirjailija Magdalena Hain *Gigi ja Henry* -sarja (2012–) kertoo vaihtoehtoisesta maailmasta, jossa Golf-virta on kääntynyt ja Grönlannin saareen on muodostunut asutusta, koska saaren ilmaston lämpiäminen on tehnyt viljelystä mahdollista. Sarjan ensimmäisen osan, *Kerjäläisprinsessan* (2012), sisäkannessa on kartta Grönlannista ja sitä ympäröivistä pohjoisista alueista. Suomi ja Norja on nimetty karttaan ja topografia vastaa tunnistettavasti meidän maapalloamme. Muutoksena ovat ainoastaan Grönlantiin syntyneet fiktiiviset kaupungit, jotka tekevät Grönlannista vaihtoehtoisen maailman.

Don Rosan Ankkalinnan sijaintia kuvaava kartta on myös ristiriidassa Huntin ja Lenzin väittämän kanssa, että kuvitteellisen maailman kartoittaminen loisi kuilun todellisen ja epätodellisen maailman välille. Rosan sekundaarinen maailma ei eroa meidän maailmastamme, sillä Ankkalinnalla ei sijaitsekaan omassa fantasiamaailmassaan, vaan on osa todellisen maailman fiktiivistä representaatiota. Rosan fiktiivinen kartta (KUVA 2) on osa meidän tuntemaamme Yhdysvaltoja. Kaikki muut paikannimet ovat keksittyjä, mutta kartan vasemmassa reunassa oleva Pacific Ocean eli Tyyni valtameri sekä Missouri-osavaltio yhdistävät kartan Yhdysvaltoihin. Rosa korostaa sarjakuviansa yhtäläisyyksiä todellisiin paikkoihin myös muissa kaksitoistaosaisen *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjan tarinoissa. Seitsemässä sarjakuvassa tarinan ensimmäinen ruutu sisältää kartan.⁶⁸ Kartta kertoo lukijalle, missä Rooopen seikkailut sillä kertaa tapahtuvat: ovatko ne Skotlannin nummilla, Australian aavikoilla vai Yhdysvaltojen Kalliovuorten itäpuolella olevassa Badlandsin kansallispuistossa. Rosa sekä sijoittaa kartat osaksi tarinaa että näyttää niiden avulla lukijalle tarinoidensa olennaiset tapahtumapaikat. Hän myös sekoittaa toisiinsa faktaa ja fiktiota lisäämällä fiktiivisen Ankkalinnan Yhdysvaltain kartalle.

Sijoittamalla Ankkalinnan olemassa olevaan osavaltioon Rosa määrittelee Ankkalinnan osaksi fiktion *primaaria* maailmaa, jossa sekä maailman valtioiden sijainnit että historialliset tapahtumat vastaavat aktuaalista maailmaa. Rosan ankat elävät meidän maapallollamme, mistä kertoo heidän kulttuurinen tietämyksensä ja Rosan käyttämät historialliset viittaukset: Roope on seilannut nuoruudessaan Titanicilla, ystäväystynyt USA:n entisen presidentin, Theodore Rooseveltin kanssa ja nähnyt Krakatau-saaren räjähdysten. Mutta hän on myös tavannut ulkoavaruuden olentoja, seikkaillut Amazonilla dinosaurusten laaksossa, ja käynyt Kalevalassa. Rosan sarjakuvissa Roope kulkee sekä primaarin että erilaisten sekundaaristen maailmojen halki. Ankkalinnalla toimii tavallaan porttina näiden maailmojen välillä, koska se on osa molempia: se yhdistää fantasian ja primaarimaailman toisiinsa. Astuessaan Ankkalinnan kaupunkiin ih-

⁶⁸ Nämä sarjakuvat ovat "The Last of the Clan McDuck", "The Master of Mississippi", "The Buckaroo of the Badlands", "The Terror of the Transvaal", "Dreamtime Duck of the Never-Never", "King of the Klondike" ja "The Invader of Fort Duckburg".

miset pystyvät siis liikkumaan sekä fantasiassa että primaarimaailmassa: Pelle Pelottoman keksintö saattaa aiheuttaa Ankkalinnassa normaalista poikkeavia maanjärjestyksiä, mutta hetken kuluttua kaikki palautuu ennalleen. Ankkalinnan status portinkaltaisena välitilana mahdollistaa jatkuvan liikkeen maailmasta toiseen kaupungin sisällä.



KAAVIO 1 © Katja Kontturi 2014

Oheisen kaavioni (KAAVIO 1) tarkoitus on kuvata Ankkalinnan asemaa suhteessa fantasian genreen kuuluviin käsitteisiin. Kaavio ei ole absoluuttinen, vaan se on tehty tietyistä näkökulmasta havainnollistamaan Ankkalinnan suhdetta muihin maailmoin nimenomaan siirtymien kautta. Esimerkiksi Ankkalinnaa kuvaava pallo ei kokonsa puolesta olisi täysin samanarvoinen fantasian ja primaarimaailman kanssa, mutta koska Ankkalinnna on tutkimukseni tarkastelun kohteena, olen kuvannut sen yhtä isona muiden maailmojen kanssa. Pallojen yhtenäiset koot auttavat myös hahmottamaan maailmojen välisiä suhteita lomittumisen kautta.

Kaavion uloin kehä edustaa aktuaalista eli todellista maailmaa, jossa lukija lukee sarjakuvaa. Sisempi kehä edustaa fiktiota sekä tekstin että kuvan tasolla. Primaarimaailma ja fantastiset sekundaarimaailmat sekä Ankkalinnna kuuluvat fiktion maailmaan. Päähenkilöiden siirtymä primaarista maailmasta sekundaariseen ja päinvastoin tapahtuu porttien avulla. Myös Rosan sarjakuvissa ankat avaavat portteja primaarista maailmasta fantasian puolelle. Aku, Pelle ja ankanpojat esimerkiksi siirtyvät Englannin Stonehengestä menneisyyteen porttina toimivan Pellen keksinnön avulla sarjakuvassa "The Once and Future Duck".

Porttisäännön poikkeuksena ovat primaarimaailmassa sijaitsevat fantastiset taskumaailmat, esimerkiksi kadonneet laaksot, joissa elää eristäytyneitä, yhteiskunnan ulkopuolisia olentoja. Näihin paikkoihin ei Kenneth J. Zahorskin ja Robert H. Boyerin mukaan ole selvää, erillistä porttia, koska ne ovat osa primaarimaailmaa (1982, 71). Taskumaailmat lomittuvat primaarin ja sekundaarisen maailman kanssa, koska vaikka ne sijaitsevat normaalissa maailmassa, niissä tapahtuu fantasialle ominaisia asioita. Toisaalta myös ne ovat tarkkaan rajattuja, eikä niihin pääse kuka tahansa, mikä on tyypillistä fantasialle. Rosan sarjakuvissa rajattuihin taskumaailmoihin saattaa päästä myös konkreettisen portin kautta, kuten Kielletyn laakson tapauksessa.

Modernissa fantasiakirjallisuudessa primaarimaailma toimii meidän aktuaalisen maailmamme fiktiivisenä representaationa: se on kaikin tavoin normaali ja luonnonlakien mukainen toisin kuin fantasia, jonka piirissä tapahtuu outoja asioita. Fantasian peruspiirre, kahden maailman rinnakkaisuus, nousee esille myös omassa kaaviossani. Ankkalinnan asema eräänlaisena välitilana muuttaa kuitenkin näiden kahden maailman välistä dynamiikkaa.

Don Rosan Ankkalinna on osa primaaria maailmaa, koska se on Rosan kuvaamana osa fiktiivisiä Yhdysvaltoja. Ankkalinnan sijainti Kalifornian pohjoispuolella sijaitsevana yhdysvaltalaisena pikkukaupunkina liittää sen primaarimaailmaan ja samalla mahdollistaa primaarimaailmasta kotoisin olevien tavallisten ihmisten liikkeen Ankkalintaan ja takaisin. Vastaavasti myös ankkalinnalaiset voivat kulkea ongelmitta oman kotikaupunkinsa ulkopuolella sijaitsevaan primaarimaailmaan, mikä tulee kaaviossa ilmi Ankkalinnan ja primaarimaailman lomittumisella. Mikäli Ankkalinna olisi täysin oma, erillinen fantasiamaailmansa, tavalliset ihmiset eivät pääsisi sinne, koska Maria Nikolajevan (1988, 77) mukaan portti fantasian puolelle ei ole avoinna kenelle tahansa. Tämä näkyy esimerkiksi C. S. Lewisin Narnia-sarjan *The Lion, the Witch and the Wardrobe* -tarinassa (*Velho ja leijona*, 1950), kun Lucy yrittää näyttää sisaruksilleen, että vaatekaapista pääsee toiseen maailmaan, mutta kaappi onkin pelkkä kaappi.⁶⁹ Toisaalta Ankkalinna ei voi kuulua täysin normaaliin primaarimaailmaan, koska siellä tapahtuu outoja ja yliluonnollisia asioita, mitä muualla primaarimaailmassa ei tapahdu ilman ankkosten läsnäoloa.

Primaarimaailma on aktuaalisen maailmamme representaatio, jossa historialliset tapahtumat ja kulttuuriset erikoispiirteet vastaavat pääosin meidän maailmamme tapahtumia ja kulttuuria. Ankkalinna puolestaan on fiktiivinen, keksitty kaupunki. Vaikka ankat tuntevat historiamme ja kulttuuriset merkkiteokset, he eivät asu fiktiivisessä New Yorkissa tai Los Angelesissa, vaan Ankkalinnassa. Tässä yhteydessä voidaankin pohtia urbaanin fantasian alagenren soveltamista Rosan Ankkalintaan. Alexander C. Irvine esittää, että urbaanissa fantasiassa pastoraali tai seikkailullinen fantasia tuodaan urbaaniin ympäristöön, jolloin kaksi erilaista ympäristöä asetetaan vastakkain: kaupunki ja maaginen maailma, jotka yhdistyvät toisiinsa (esimerkiksi Neil Gaimanin *Neverwhere*, 1996). Kaupunki luo omat sääntönsä kansantarujen ulkopuolelta, jolloin tarinan sisältämät fantastiset elementit nousevat kaupungin luonteesta ja historias-

⁶⁹ Samasta syystä Ankkalinnaa ei voida pitää erillisenä taskumaailmana.

ta. Irvine lukee urbaaniksi fantasiaksi myös ylluonnollisuutta sisältävät historialliset romaanit ja uusikumman. (Irvine 2012, 200–201.) Irvinen näkemyksen tärkein seikka on fantastisten elementtien nouseminen kaupungin omasta historiasta, mikä pätee myös Rosan Ankkalinnaan. Rosan kuvaama Ankkalinnan historiallinen synty liittyy voimakkaasti Roopen tarjoamiin työpaikkoihin ja yhteiskunnallinen muutos kylästä kaupungiksi on Roopen ansiota. Kuten aiemmin argumentoin, Rosa käyttää Roopea juonikuvioiden motiivina ja selittää Ankkalinnan oudot tapahtumat hänen läheisyydellään.

Don Rosan Ankkalinna on siis kosketuksissa myös sekundaariseen fantasian maailmaan, mikä näkyy kaavioni lomittuneissa kuvioissa. Vaikka Ankkalinnassa pätevät normaalit luonnonlait eikä siellä asu maagisia olentoja, kaupungissa tapahtuu fantasiamaailmalle ominaisia asioita. Ankkalinnasta käsin myös primaarimaailman asukeilla on mahdollisuus päästä osallisiksi fantastisia tapahtumia, mikä on poikkeuksellista fantasian genressä, jossa kuka tahansa ei voi astua sisään fantasiamaailmaan. Esimerkiksi Rosan sarjakuvassa ”The Universal Solvent” (”Matka maan keskipisteeseen”, 1995) Pelle Pelottoman keksimä yleisliuotin Kertalaaki™ avaa Ankkalinnasta valtavan reiän maapallon keskipisteeseen. Reiän sortuminen aiheuttaa mullistuksia Ankkalinnassa ja uhkaa samalla koko maapallon turvallisuutta.

Primaarimaailmasta avautuvat portit ovat yleensä ankkujen avaamia. Ankkalinnassa fantastisia tapahtumia aiheuttavat tyypillisesti edellä mainittu Pelle Peloton sekä noita Milla Magia. Rosa ei kuvaa Ankkalinnaa itsessään maagiseksi paikaksi, mutta esittää, että siellä magia ja science fictioniin viittaavat keksinnöt ovat huomattavasti todennäköisempiä kuin muualla maailmassa, mikä on nimenomaan hahmoista johtuvaa. Useimmiten sarjakuvissa esiintyvät maagiset ym. vaikutukset jäävät kaupungin sisälle.

Tässä yhteydessä voisikin argumentoida Ankkalinnan asemaa hahmolähtöisestä perspektiivistä. Koska Roope Anka käytännössä teki Ankkalinnan Rosan sarjakuvamaailmassa, hänen vaikutuksensa Ankkalinnan tulevaisuuteen ja sen fantastisiin tapahtumiin on selvä. Jo ankkujen asuminen Ankkalinnassa tekee kaupungista fantastisen. Ja kun ankat siirtyvät primaarimaailmaan, he vievät Nikolajevan termein lähetteinä fantasiaa mukanaan. Toisaalta ankkujen poistuminen Ankkalinnasta ei sinänsä tee kaupungista vähemmän fantastista, sillä on muistettava Pelle Pelottoman (ja satunnaisesti vierailevan Milla Magian) vaikutus. Sinänsä nämä hahmot ovat kuitenkin sivuroolissa, sillä Roope ja / tai Aku ovat yleensä tarinan pääosassa, joten sivuhahmojenkin fantasiaa sivuavat ja aiheuttavat toimet liittyvät juonellisesti aina heihin. Näin ollen voisi esittää, että Ankkalinna on fantastinen kaupunki siksi, että ankat asuvat siellä. Don Rosan tapaa luoda Ankkalinnassa tapahtuvia fantastisia seikkoja käsittelen tarkemmin luvussa 6.1.3.



KUVA 3 © Disney

Ankkalinnan asemaa voidaan verrata myös toiseen nimettyyn fiktiiviseen paikkaan, Barksin luomaan sotaisaan parodiavaltio Brutopiaan. Rosa sijoittaa Brutopian sarjakuvissaan Itä-Venäjälle, Siperian alueelle. Sarjakuvassa "The Crown of the Crusader Kings" ("Temppelikerrojen kätkeyty kruunu", 2001) esiintyvä kartta (KUVA 3) antaa viitteen Brutopian sijoittumisesta suhteessa primaarimaailmaan. Teoriassa Brutopia olisi samassa asemassa Ankkalinnan kanssa: sekin on mielikuvituksen luoma paikka, joka sijaitsee sekä kartalla että fantasian maailmassa. On kuitenkin muutamia seikkoja, jotka erottavat Brutopian Ankkalinnasta. Ensimmäkin Brutopian sijaintia ei ole tarkalleen määritetty. Rosan piirtämässä ruudussa Roope osoittaa karttaa, jossa ei lue nimeä "Brutopia". Sen sijaan sieltä voidaan poimia aktuaalisesta maailmasta tuttuja paikkoja, kuten Siberia, Arctic Ocean ja Kolyuchin Bay. Brutopian rajoja ei siis ole piirretty kartalle Venäjän rajojen sisäpuolelle. Toisekseen, vaikka ankat liikkuvatkin kyseisessä tarinassa Brutopian alueelle, heidän ei koskaan mainita varmasti olevan Brutopiassa. Rosan ruudussa puhutaan vaan Brutopian aluevesistä. Samanlaista liikettä kuin Ankkalinnan ja primaarimaailman välillä ei esiinny vastaavassa mittakaavassa. Lisäksi Brutopia on Rosan tarinoissa statistin roolissa. Siellä ei tapahdu mitään fantasiaan viittaavaa, vaan kaikki perustuu samanlaisille laeille kuin primaarimaailmassakin.

Disney-sarjakuvien yhteydessä termin "primaarimaailma" käyttö on tiettyllä tavalla ongelmallista. Primaarimaailma kuvataan tyypillisesti aktuaalisen maailman representaatioksi, mutta Disney-sarjakuvien kaikki ihmiset ovat eläimellisiä ulkoisilta piirteiltään. Olisiko Rosan sarjakuvamaailma sittenkin kokonaisuudessaan vaihtoehtoinen todellisuus tai vaihtoehtoinen maailma? John Cluten mukaan vaihtoehtoinen maailma on täysin erillinen meidän maailmastamme. Se voi esimerkiksi näyttää, miten Hitler voitti toisen maailmansodan maailmassa, jossa ei ole olemassa tietoutta "oikeasta" historiasta. Vaihtoehtoinen todellisuus puolestaan viittaa John Grantin mukaan fantasiatarinoihin, joissa primaarimaailman ja vaihtoehtoisen todellisuuden välillä vallitsee yhteys esimerkiksi portin avulla. (Grant 1997a, 20–21, Clute 1997a, 21–22.)

Grantin ja Cluten esimerkkien valossa Rosan kuvaama Ankkalinnasta ei oikeastaan sovi kumpaakaan kategoriaan. Vaihtoehtoiset maailmat ovat tyypillisesti kuvaukseltaan hieman dystopistisia (esim. Collins, *Hunger Games*). Vaihtoehtoiseen maailmaan sijoittuvat tarinat keskittyvät kuvaamaan kyseistä maailmaa, eikä niissä liikuta porttien avulla erilaisiin sekundaarimaailmoihin, kuten Rosan Disney-sarjakuvissa. Vaihtoehtoisen todellisuuden konseptissa pitäisi puolestaan ilmetä selvä siirtyminen primaarimaailmasta sekundaariseen maailmaan eli vaihtoehtoiseen todellisuuteen. Ankkalinnasta ei edusta vaihtoehtoista todellisuutta, sillä tavallisetkin ihmiset pääsevät sinne ilman portteja.

Onko Ankkalinnasta sittenkin primaarimaailma? Ajatusta puoltaa se, että Rosan sarjakuvissaan kuvaama maailma vastaa historiallisilta tapahtumiltaan ja paikkojen sijainniltaan aktuaalista maailmaa. Samalla tavalla toimii myös perinteinen historiallinen fiktio, joka pyrkii esittämään historialliset henkilöt, paikat, objektit ja muut seikat niin, etteivät ne ole ristiriidassa "virallisen" historian kanssa. Se luo aktuaalisen maailman historiasta fiktiivisen primaarimaailman. Kirjailijan improvisaatiovapaus koskee vain niitä "pimeitä alueita", joista ei ole kirjoitettua historiaa. Lisäksi kirjailijan on noudatettava fiktiivisessä kuvatussa aikakauden tyyliä, asuja ja ajattelutapaa. (McHale 1994, 87–88.) Rosa tekee sarjakuvissaan juuri näin, vaikka laajentaakin historiankuvaustaan postmoderniin suuntaan. Hän pyrkii pitämään historialliset faktat sekä paikkojen että aikojen suhteen aktuaalista maailmaa vastaavana, vaikka välillä muokkaakin sarjakuviansa tapahtuma-aikoja juonen kannalta sopivammiksi. Rosan sarjakuvissa esiintyy siis selkeä primaarimaailma, joka vastaa historian osalta fiktion ulkopuolista aktuaalista maailmaa.

Näistä syistä koen perustelluksi käyttäen Don Rosan sarjakuvien yhteydessä primaarimaailman käsitettä etenkin siksi, että Don Rosan mukaan Disney-sarjakuvien hahmot ovat eläinominaisuuksin tyypiteltyjä tai karrikoituja ihmisiä (2011g, 37). Kuten aiemmin argumentoin, sekä ankat että muut eläimellisiä piirteitä omaavat ihmishahmot asuvat taloissa, käyvät töissä ja omistavat asioita. Heidän ongelmansa ovat inhimillisiä. Disney-sarjakuvien hahmot edustavat ihmisiä ulkonäöstään huolimatta.⁷⁰

Esittämäni havainnollistavaa kaaviota fantasian ja primaarimaailman suhteesta poikkeukselliseen fiktiiviseen kaupunkiin voisi soveltaa sarjakuvatutkimuksessa laajemminkin. Onko esimerkiksi *Batman*-sarjakuvien Gotham City vastaavanlainen välitila normaalin ja fantasiamaailman välissä? Miten Gotham Cityn historia suhteutuu Yhdysvaltojen historiaan? Onko sillä saman-

⁷⁰ Vrt. Art Spiegelmanin elämäkerrallinen *Maus*, jossa juutalaiset kuvataan allegorisesti hiirinä, natsit kissoina ja puolalaiset sikoina, mutta sarjakuvan tapahtumat sijoittuvat varsin normaaliin maailmaan. Toisin on esimerkiksi suomalaisen sarjakuvataiteilija Juha Tuomolan eli Juban *Viivi ja Wagner* -sarjakuvissa, joissa Wagner on sika. Juban tapa käsitellä Wagnerin sian ja ihmisenkaltaista "välitilaa" ansaitsisi laajemman analyysin, mutta Wagner on esimerkiksi puhunut sukulaistensa päätyemisestä makkara-tehtaalle. Vastaavasti Tuuli Hypénin *Nanna*-sarjakuvassa citykettu Nanna on suorittanut yhteiskuntakelpoisuuskurssin. Nanna on antropomorfinen hahmo, jolla on keuhkot korvat ja häntä. Ihmismäisestä olomuodostaan huolimatta Nanna taantuu satunnaisesti kettujen tapoihin, eikä aina esimerkiksi muista käyttää vessaa. Lisäksi Nannan äiti ja sisarukset kuvataan kettuina. (Ks. esim. *Nanna*, 2010.)

lainen historiallinen jatkumo, joka liittää kaupungin aktuaalisen maailman historiaan? Urbaanin fantasian alagenre toimisi myös hyvänä lähtökohtana kaavion soveltamisen yhteydessä.

3 KUVAN JA SANAN YHDISTYESSÄ

3.1 Stripeistä sarjakuvaromaaniin

Tämän luvun tarkoitus on luoda lyhyt katsaus sarjakuvan syntyhistoriaan. Koska tutkimukseni puitteissa ei ole perusteltua kartoittaa sarjakuvan elämäkerran koko kaarta, keskityn erityisesti hauskoja eläinsarjakuvia (funny animal comics) edustaviin Disney-sarjakuviin ja underground-sarjakuviin, sillä niiden tunteminen on Don Rosan sarjakuvien analysoinnin kannalta kaikkein olennaisinta.

Vaikka ihmiskunta on aina piirtänyt kuvia jonkinlaisissa sarjamuodoissa, modernin sarjakuvan synty ajoitetaan yleensä 1800-luvulle, jolloin keksittiin taidemuodon tunnetuimmat piirteet: välipalkki ja puhekuplat. Alkuajan sarjakuva mediana oli tyypillisesti halpa ja kertakäyttöinen. (Duncan & Smith 2009, 23.) Toisaalta jo 1700-luvulta lähtien oli sanomalehdissä nähty poliittisia ja humoristisia pilapiirroksia, jotka kommentoivat kulttuuria ja vallitsevaa yhteiskuntaa. Aluksi nämä kuvitetut vitsit toimivat ilman kuvia, mutta myöhemmin kuvista muodostui sarjoja ja vitsien merkitys tuli esille vasta kuvan ja tekstin yhteistyönä. (Harvey 2009, 27–29.) Näistä pilapiirroksista tuli modernin strippisarjakuvan edelläkävijöitä.

Muutaman ruudun strippisarjakuvan synty ajoittuu 1800–1900-lukujen vaihteen Yhdysvaltoihin, jossa sellaiset sarjakuvat kuin *Little Nemo in Slumberland* (1905–1926), *The Katzenjammer Kids* (myös *The Captain and the Kids*, 1897–) ja *The Yellow Kid* (1895–1898) nousivat lukijoiden suosikeiksi. *The Yellow Kid*, jossa esiintyi keltaiseen pitkään puseroon pukeutuva nuori poika, ei ollut ensimmäinen strippisarjakuva, mutta se oli ensimmäinen sarjakuva, joka lisäsi lehden myyntiä huomattavasti. (Duncan & Smith 2009, 27.) Sanomalehtien potentiaalinen oman hahmonsä levittämisessä huomasi myös Walt Disney, joka teki sopimuksen sanomalehtisyndikaatti King Featuresin kanssa vuonna 1929. Ensimmäiset Walt Disneyn lanseeraamat strippisarjakuvat Mikki Hiirestä ilmestyivät sanomalehtiin tammikuussa vuonna 1930. Aluksi Disney itse keksi tarinat, hänen kollegansa Ub Iwerks piirsi ne, ja taiteilija Win Smith tussasi materiaalin. Smit-

hin otettua lopputilin Disney siirsi animaattori Floyd Gottredsonin tämän tilalle.⁷¹ Mikin suosio kasvoi sarjakuvan myötä ja jo kesällä 1930 ”sarjakuvaa julkaistiin neljässäkymmenessä sanomalehdessä ja kahdessakymmenessä kahdessa maassa”. (Gabler 2006, 160.)

Sarjakuvalehdet syntyivät Yhdysvalloissa niin kutsuttujen pulp-lehtien⁷² myötä 1900-luvun alussa, jolloin muun muassa Tarzan (ensiesiintyminen 1912) ja Zorro (1919) siirtyivät kirjallisuudesta sarjakuvalehtiin. Näiden hahmojen sekä muiden tarinoiden suosiot edesauttoivat amerikkalaisen sarjakuvateollisuuden syntyä 1920-luvun lopulla, jolloin saivat alkunsa muun muassa kuuluisat *Famous Funnies* -sarjakuvalehdet. (Duncan & Smith 2009, 28–29.) Pulp-lehtien aihekaala oli laaja, mutta erityisesti suosittuja olivat fantasia- ja science fiction -tarinat. Lehtien tarkoitus oli viihdyttää hetkellisesti, minkä jälkeen ne heitettiin pois ja tilalle ostettiin uusia. (Gresh & Weinberg 2002, xii.)

Sarjakuvan ensimmäisiksi ikonisiksi hahmoiksi nousivat supersankarit. *Action Comics* -lehden ensimmäisessä numerossa (1938) esiintynyt Jerry Siegelin ja Joe Shusterin luoma Superman (Teräsmies) lupasi lukijoilleen jotain aivan uutta lehden kansikuvalla, jossa viittaaan pukeutunut mies nostaa auton käsivarsilleen. *Action Comicsin* neljännen numeron ilmestymisen aikaan myyntiluvut alkoivat olla poikkeuksellisen suuria ja myyntikioskeilla tehdystä kyselytutkimuksesta selvisi, että lapset halusivat nimenomaan niitä sarjakuvalehtiä, joissa Superman esiintyi.⁷³ *Action Comicsin* ensimmäisen numeron sanotaan aloittaneen sarjakuvien ”kultaisen aikakauden”. (Gresh & Weinberg 2002, xiv–xv, Duncan & Smith 2009, 32.) Teräsmiehen suosiota seurasi useita eri jäljittelijöitä, muun muassa Lepakkomies Batman heti seuraavana vuonna.

Walt Disney Companyn alainen Dell Comics oli vuonna 1935 alkanut julkaista *Mickey Mouse Magazinea*, joka sisälsi pelejä, vitsejä ja sanomalehdissä aiemmin julkaistuja Mikki- ja Aku -strippejä. Supersankarisarjakuvien suosion myötä alkuperäisestä tabloid-kokoisesta lehdestä siirryttiin perinteisen sarjakuva-albumin kokoiseksi ja sisällöstä karsittiin kaikki muut paitsi sarjakuvat. Supersankarien suosion hiipuessä hauskat eläinsarjakuvat nousivat kukoistukseensa. Vuonna 1940 *Mickey Mouse Magazine* lopetettiin ja tilalle tuli *Walt Disney's Comics and Stories*. (Andrae 2006, 6.) Barksin luoma Roope Anka sai suosionsa takia myös oman nimikkolehtensä *Uncle Scrooge* vuonna 1954.

Eläinsarjakuvien olennaisin piirre on eläimen inhimillistäminen, mikä mahdollistaa ihmisluonteen epämiellyttävien piirteiden heijastamisen takaisin lukijaan (Duncan & Smith 2009, 206). Hauskat eläimet toimivat mielikuvituksen välineinä, joiden avulla siirrytään pois normaalin elämän ”rajoituksista”. Ne edustavat kuvallisessa ilmaisussa pilapiirroksista tuttua karikatyyrin perinnettä.

⁷¹ Gottfredson päätyi lopulta viralliseksi Mikki-sarjakuvien piirtäjäksi vuoteen 1975, jolloin hän jäi eläkkeelle.

⁷² Pulp-nimitys on peräisin huonolaatuisesta puumassapaperista, mikä teki lehdistä halpoja ja luonteeltaan kertakäyttöisiä.

⁷³ Teräsmiehen suosio oli sarjakuvateollisuudelle ristiriitainen. Toisaalta se nosti myyntiluvut yli miljoonaan kappaleeseen kuukaudessa ja turvasi sarjakuvateollisuuden taloudellisen tilanteen. Toisaalta se myös assosioi sarjakuvat vahvasti nuorille suunnatuiksi voimafantasioiksi lihaksikkaista trikoopukuisista miehistä. (Duncan & Smith 2009, 32.)

Kun realistiset sarjakuvat pyrkivät kuvaamaan meidän maailmaamme pienin muutoksin, huumorisarjakuvat riisuvat ylimääräiset fyysisen maailman piirteet ja kuvaavat karikatyyrien avulla pinnan alla olevaa maailmaa ja totuutta. Huumorisarjakuvien kuvat edustavat usein konsepteja ja niiden kerrontastrategioita ei käytetä pelkästään kuvaamaan toimintaa, vaan ilmentämään käsitteellisiä suhteita. (Witek 2012, 33–34.)

Sarjakuvatutkija Joseph Witekin mukaan *pilakuvatyyli* (cartoon mode) sarjakuvakerronnassa on ominainen karikatyyrisille hahmoille. Pääasiassa ääri-voista muodostuneet hahmot ovat yksinkertaisia ja liioiteltuja. Ruudun taustat ja fyysinen tapahtumapaikka ovat yleensä minimaalisesti esillä. Myös varjotuksen käyttö on niukkaa, joten kolmiulotteisen tilan luominen jää vähälle huomiolle. Pilakuvatyyliin ruudut ovat tavallisen muotoisia ja tyypillisiin konventioihin kuuluu sarjakuvan ikoninen merkkikieli, johon palaan tarkemmin seuraavassa luvussa. Witekin pilakuvatyyli viittaa edellä mainittuun hauskojen eläinhahmojen genreen, sillä ihmismäiset eläinhahmot ovat tämän kategorian tyypillisimpiä hahmoja. Eläinten inhimillisuus vaihtelee muun muassa vaatteiden käytön osalta ja joissakin tarinoissa on säilytetty myös lajienvälisten konfliktien mahdollisuus esimerkiksi takaa-ajojen muodossa. (Witek 2012, 29–30.)

Huumorisarjakuvassa on tyypillistä, että hahmot venyvät outoihin mittoihin ja heidän ruumiinsa muoto ilmentää sen hetkistä tunnetilaa. Luonnonlakien muuttaminen voi myös toimia vitsin perusideana: tällöin huumori menee tärkeysjärjestyksessä selityksen ja kausaliteetin ohi. (Witek 2012, 32.)

Tyypillisesti pilakuvatyylin tarinat käyttävät epävakaata ja muuttuvaa todellisuutta, jossa sekä hahmot että esineet voivat liikkua ja muuttua fysiikan lakien sijasta assosiativisen tai tunteisiin perustuvan logiikan mukaan. Vartalon muoto ja mittasuhteet voivat yllättäen muuttua väliaikaisesti ilmaisemaan tunnetiloja tai kerronnan olosuhteita. (Witek 2012, 30.)⁷⁴

Walt Disneyn sarjakuvat seuraavat pilakuvamaista hauskojen eläinhahmojen sarjakuvagenreä. Piirrostyylillä on yksinkertainen ja hahmot karikatyyrejä, jotka tunnistetaan ikonisista asuista: Akulla on merimieslakkinsa ja -puseronsa, Roopeella silinterihattu, takki ja keppi.⁷⁵ Hahmot kuvataan yleensä sivusta, joko kokovartalokuvassa tai vyötäröstä ylöspäin. Ruutujen muoto on tyypillinen neli-

⁷⁴ “In general, stories in the cartoon mode often assume a fundamentally unstable and infinitely mutable physical reality, where characters and even objects can move and be transformed according to an associative or emotive logic rather than the laws of physics. Bodies can change suddenly and temporarily in shape and proportion to depict emotional states or narrative circumstances.” (Witek 2012, 30.)

⁷⁵ Asujen ikonisuus auttaa lukijaa tunnistamaan hahmot. Vastaava seikka on tyypillinen myös supersankareiden värikkäissä tyyleissä. Akun ja Roopen ikonisten asujen suhteen on huomioitava myös se, että Akun merimiesasu ja Roopen silinteri ovat Disneyn yhtiöiden suojattua omaisuutta tekijänoikeuslakien mukaan. Kukaan ei saa kuvata näitä ankoja klassisissa asuissa ilman Disneyn lupaa tai © -merkkiä. Tämän takia esimerkiksi Tuomas Holopaisen Roope Ankasta kertovan konseptialbumin nimi on *The Life and Times of Scrooge* (ilman Roopen sukunimeä) ja Don Rosan piirtämässä kansikuvassa Roope on selin katsojaan yllään kullankaivajan asunsa.

kulmio, joita mahtuu kaksi tai kolme yhdelle riville. Myös taustat ovat yksinkertaisia, jos niitä on, eikä varjostusta tai kolmiulotteisuutta näe lainkaan.

Mutta jo Carl Barks käytti satunnaisesti sarjakuviansa taustalla autenttisten valokuvien pohjalta piirrettyjä kuvia ja Don Rosa on vienyt taustojen käytön vielä pidemmälle, mikä poikkeaa tavallisten huumorisarjakuvien minimalismista. Karikatyyrisistä piirteistään huolimatta Rosan Disney-sarjakuvat eivät noudata täysin annettuja esimerkkejä. Sarjakuvatutkija Juha Herkmanin mukaan tällainen näkemys karikatyyrisestä ja realistisesta ilmaisusta on nykysarjakuvassa varsin stereotyyppinen (1998, 33). Todellisuudessa tyylejä sekoitetaan keskenään ja sarjakuvat ilmentävät harvoin vain yhtä kuvallisen ilmaisun perinnettä. Useat sarjakuvataiteilijat kokeilevat erilaisia tyylejä saman sarjakuvan sisällä ja esimerkiksi japanilaisessa mangassa hahmot voidaan piirtää sekä lapsen kaltaisina pikku hahmoina eli *chibeinä*⁷⁶ sekä varsin realistisina jopa samalla sivulla.

Herkmanin mukaan Ankkalinnasta on ”kuvattu realismin perinteiden mukaisesti [inhimilliseksi yhteisöksi]”. Myös hahmot nähdään ihmisinä. Hän kommentoikin, että ”sarjakuvahahmot ovat lähes aina eräänlaisia realismin ja fantasian hybridejä.” (Herkman 1998, 34.) Herkman puhuu kirjassaan pääasiassa Carl Barksin ankoista ja Ankkalinnasta, koska teoksen kirjoitusvaiheessa Don Rosa ei ollut vielä kovin tunnettu. Kuten totesin aiemmin, Rosa itse pitää hahmoja ihmisinä eikä eläiminä, sillä Barks ”esitti heidän luonteensa ja taustansa niin realistisesti”. Verrattuna toisiinsa erittäin tunnettuihin hauskojen eläinhahmojen edustajiin eli Warner Brosin hahmoin, kuten Väiski Vemmelsääreen ja Repe Sorsaan, jotka asuvat ”alasti” metsässä, ankat ovat varsin inhimillisiä: Aku etsii töitä ja Roope johtaa yrityksiä. (Rosa 2011g, 37.)

Suurimpana kukoistuskautenaan 1940–1950-luvuilla Disney-sarjakuvat olivat Yhdysvalloissa erittäin suosittuja. *Walt Disney Comics and Stories* oli kasvattanut levikkinsä kahdessa vuodessa ensimmäisen numeron 252 000:sta yli miljoonaan. Huippu tuli vuonna 1953, jolloin lehti myi yli 3 miljoonaa kappaletta kuukaudessa, mikä teki siitä yhden kaikkien aikojen suosituimmasta sarjakuvalehdestä. (Andrae 2006, 6.) Lehden suosio perustui Thomas Andraen mukaan nimenomaan Carl Barksin sarjakuviin. Barks ei aliarvioinut lukijoitaan ja hänen sarjakuvansa olivat siitä ainutlaatuisia, että ne rikkoivat sarjakuvaan liitettyjä ikä- ja sukupuolierotteluita: 1950-luvulla tehdyn lukijatutkimuksen mukaan *Aku Anka* mainittiin useimmiten kaikissa ikäryhmissä ja molemmissa sukupuolissa. Barksin ankat ylittivät iän, sukupuolen ja kansallisuuden rajat. (Andrae 2006, 6–7.)

Disney-sarjakuvia on kritisoitu sisältöjensä puolesta varsin laajasti. Aiempaa ankkatutkimusta käsitelleessä luvussa mainittu Ariel Dorfmanin ja Armand Mattelartin *Kuinka Aku Ankaa luetaan* nostaa esille faktan, että Disney-sarjakuvissa ei ole lainkaan vanhempia: isien ja äitien sijaan on muita sukulaisia

⁷⁶ ”Chibi” on japania ja tarkoittaa ’pieni’ tai ’lapsi’. Termiä käytetään yleisesti mangassa ja animessa kuvaamaan piirrostyylisiä, jossa hahmon mittasuhteet muutetaan lapsenomaiseksi. Hahmon ulkonäön muutos viestii yleensä huumoria, syviä tunnetiloja tai söpöyttä. Piirrostyylistä voidaan käyttää myös lyhennettä SD (Super deformed). Ks. esim. <http://chibiland.windy-goddess.net/aboutchibis.html>.

ja huoltajia sekä serkkuja. (Dorfman & Mattelart 1980, 38.) Thomas Andrae kuitenkin huomauttaa, että lapsen kapinointi vanhemman valta-asemaa vastaan olisi sarjakuvien varhaisessa vaiheessa saatettu nähdä liian kumouksellisena. Disney-sarjakuvien konventioiksi muodostui näin muissakin sarjakuvissa kuvattu lasten ja aikuisten valtataistelu, jossa oikean isän sijaan tilalle laitettiin isähahmo (sama ilmiö esiintyi myös sarjakuvassa *Katzenjammer Kids*).⁷⁷ Antisankarina näyttäytyvän Akun epäpätevyys johtaa ankat usein tilanteeseen, joka ankanpoikien on ratkaistava. (Andrae 2006, 38–39.) Tämänkaltainen lapsen ja aikuisen välinen suhde viehätti lapsilukijoita: se, että lapsi päihitti aikuisen älykkyydessä, aiheutti heille tyydytystä (emt., 67). Rosa noudattaa tätä Barksin aloittamaa mallia siinä, että ankanpojat ovat tyypillisesti fiksumpia kuin huoltajansa, mutta Rosa ei kuitenkaan pidä Akun antisankariutta pilkkanaan, vaan tekee tästä sarjakuvien toiminnallisen sankarin.⁷⁸

Toinen kritiikin kohde on tyypillisesti ollut naishahmojen puute. Esimerkiksi Carl Barks käytti yhdessä kollegansa Harry Reevesin kanssa luomaansa lines Ankkaa vain kerran. Syynä tähän Andrae mainitsee Barksin vaikeuden sovittaa naishahmoja huumoria sisältäviin (sankarillisiin) seikkailutarinoihin. Barks ei pitänyt linestä eikä liiemmin Minni Hiirtä erityisen hauskana hahmona. (Andrae 2006, 46.) Barksin näkökanta heijastelee aikansa kuvaa naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta ja siitä, millainen ”toimija” nainen pystyi tarinoissa olemaan. Vaikka Barks loi myöhemmin Roopen nuoruudenrakastetun Kultu Kimalluksen (jota käytti vain kerran) sekä italialaisen noidan Milla Magian⁷⁹, Disneyn naiskuva on ollut varsin yksipuoleinen. Rosa on ottanut molemmat Barksin luomat naishahmot käyttöönsä ja tehnyt näistä voimakkaita, itsenäisiä ja yksin pärjääviä.

Hauskojen eläinsarjakuvien suosion myötä myös muut genret alkoivat siirtyä sarjakuvaruutuuihin. Rikossarjakuvat ja 1950-luvulla ensijulkaisunsa saaneet kauhu- ja jännityssarjakuvat (mm. *Tales from the Crypt*), herättivät ensimmäistä kertaa pelkoa siitä, millainen vaikutus niiden sisällöllä oli lapsiin ja nuoriin. Vuonna 1954 psykiatri Fredric Wertham julkaisi kuuluisan teoksensa *Seduction of the Innocent*, joka syytti sarjakuvia nuorisoriikollisuudesta. Nuorisoriikollisuutta tutkiva senaatin alakomitea (Senate Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency) käsitteli sarjakuvien vaikutusta kuulusteluissaan Wertham todistajanaan ja päätti, että sarjakuvat näyttivät lapsille liikaa rikoksia, kauhua ja väkivaltaa. Media nosti asian tavan kansan tietoisuuteen ja sarjakuvakustantamojen oli pakko reagoida syntyneeseen kohuun. Kustantamot perustivat Code of the Comics Magazine Association of American säätelemään sarjakuviansa sisältöjä. (Duncan & Smith 2009, 36–39, 208.)

⁷⁷ Don Rosalta on usein kysytty, kuka ankanpoikien isä on ja piirtäisikö hän sarjakuvan, jossa asia paljastuu. Rosa itse on ollut vastahakoinen puhumaan asiasta, sillä se herättäisi paljon kiusallisia kysymyksiä siitä, missä ankanpoikien vanhemmat olisivat olleet koko tämän ajan. Sellainen tarina ei voisi päättyä kuin ikävästi (vanhemmat eivät välitä tai ovat kuolleet). Lisäksi asiaan liittyy Disney-yhtiöiden lisenssin alainen Egmont, joka ei halua asiaa käsiteltävän sarjakuvissa. (Kontturi 2013, 7, Maurice 2001, viitattu 17.11.2014.)

⁷⁸ Akun antisankaruudesta ja sankaruudesta puhun luvussa 5.1.2.

⁷⁹ Millaan palaan tarkemmin omassa alaluvussa 5.2.3.

Yhdistyksen myötä syntyi myös Comics Code (Comics Code Authority), joka arvioi sarjakuvien sisällön ennen julkaisua. Code kielsi sarjakuvista kauhun, liiallisen verenvuodatuksen, kammottavat rikokset, sekä turmeltuneisuuden, himon, sadismin ja masokismin kuvaukset. Niiltä kustannusalan yrityksiltä, jotka eivät suostuneet arviointiin, evättiin julkaisukanavat. Sarjakuvakustantamojen oli pakko harjoittaa itsesensuuria, mikäli ne halusivat tuotoksiaan julkaistavan. Sisällöltään harmittomat lehdet saivat CCA:n sinetin ja niitä voitiin myydä kioskeissa. Disney-sarjakuvia julkaissut Dell Comics ei koskaan liittynyt Comics Codeen, koska ei kyseisenä aikana julkaissut arveluttavaa materiaalia. Lisäksi Dellillä oli tarinoidensa sisällöstä aivan omat säädöksensä, joista se piti tiukasti kiinni, kuten mainitsin Barksin uran yhteydessä. 1950-luvulla Dell Comics olikin maailman suurin sarjakuvajulkaisija ja Disneyn ankat nauttivat suurta suosiota. (Duncan & Smith 2009, 40–41, Sabin 1993, 161–163.)

Vaikka Dell Comics jäikin Comics Coden ulkopuolelle, Carl Barksin sarjakuvia sensuroitiin ja muokattiin Disneyn konventioita vastaaviksi. Hänen piirtojalkeään arvosteltiin ja toivottiin, että se vastaisi enemmän sanomalehtistriipejä piirtävän Al Taliaferron tyyliä. Barksin sarjakuvien sisältöjä, kuten Akua vankilassa, Roopea riehumassa tavernassa ja kidnappaamassa Kultu Kimalluksen, sarjakuvaan piirrettyä vihjattua itsemurhaa ja liian seksikkäitä naishahmoja kritisoitiin ja jopa sensuroitiin kokonaan. Andrae huomauttaakin, että Dellin oma sensuuri oli itse asiassa jopa tiukempi kuin itse Comics Code – se ei säädellyt kyseenalaista materiaalia, vaan poisti sen kokonaan. (Andrae 2006, 107, 117, 131, 203, 234.)

Muiden sarjakuvien tekijät reagoivat voimakkaasti Comics Coden rajoituksiin. Syntyi pienelle yleisölle suunnattu, usein omakustanteina julkaistu underground-sarjakuva, joka tavallisesti erotettiin kirjoitusasultaan valtavirtasarjakuvasta.⁸⁰ Comix-lehdet syntyivät virallisesti 1960-luvulla, mutta niiden juuret ovat peräisin amerikkalaisten yliopistojen huumorilehdistä 1930-luvulta saakka. Underground-sarjakuva kapinoi sensuroituja sisältöjä vastaan näyttämällä, että sarjakuvat eivät olleet tarkoitettu pelkästään lapsilukijoille. Comix-lehdet kuvasivat runsaasti väkivaltaa ja seksiä, mutta esimerkiksi jo 1950-luvulla ensijulkaisunsa saanut *MAD*-lehti sisälsi paljon perustajansa Harvey Kurtzmanin yhteiskunnallista satiiria, mikä vaikutti myös undergroundiin. (Duncan & Smith 2009, 52–53, Sabin 1993, 36–37.)

Tunnetuimpiin underground-tyylin edustajiin kuuluva Robert Crumb (1943–) julkaisi ensimmäisen *Zap*-lehdensä vuonna 1967. Se sisälsi ajankuvaan sopivaa rakkaussukupolven satiiria ja yhdisti ”disneymäisen” piirrostyleihin kiellettyihin aiheisiin kuten politiikkaan, seksiin ja huumeisiin. (Sabin 1993, 37.) Underground-sarjakuvat olivat useimmiten mustavalkoisia ja taiteilijalähtöisiä. Niiden vastakulttuurisuus näkyi erityisesti siinä, miten ne pyrkivät rikkomaan mahdollisimman paljon sääntöjä. (Wolk 2007, 39.) Underground-taiteilijat eivät olleet ammattilaisia, vaan piirrosjäljessä näkyi tietynlainen ”amatöörimäinen” kädenjälki. He olivat kiinnostuneita itseilmaisusta, tekivät vanhahtavasta, pe-

⁸⁰ Nimen ”comix” (joskus myös komix) päätte ”x” sekä erottui että toi ilmi alaikäisille soveltumattoman sisällön (x-rated) (Sabin 1993, 36).

rinteisestä tyylistä uusia tulkintoja ja kokeilivat erilaisia visuaalisia ja graafisia ilmaisukeinoja sarjakuvissaan. Vaikutteensa he ottivat muun muassa avant garde -taiteesta ja psykedeelisistä julisteista. (Witek 2012, 37, Wolk 2007, 39.)

Varhaiset underground-sarjakuvat rikkoivat sarjakuvien perinteitä olemalla tahallisesti rumia sarjakuvia. Niiden huvittelu karkeiden yksityiskohtien ja vastenmielisten aiheiden parissa oli peräisin nimenomaan *MAD*-lehdestä sekä varhaisista EC-sarjakuvista, mutta samalla ne korostivat eristäytymistään valtavirrasta. Underground-taiteilijat pyrkivät korostamaan teoksiaan omien persooniensa jatkeena: he jopa rehentelivät omalaatuisella piirrostyylillään ja ilmensivät taiteellista vapauttaan esimerkiksi piirtämällä ruutujen reunat käsi-varalla, jolloin viivanjälki jäi huolimattoman näköiseksi. (Wolk 2007, 40.)

Don Rosa ei ole koskaan määritellyt itseään underground-taiteilijaksi, vaikka aloittikin uransa yliopistonsa lehdessä piirtämällä sekä poliittisia pilapiirroksia että myöhemmin esimerkiksi supersankariparodia *Captain Kentucky*.⁸¹ Rosa on kuitenkin saanut tyyllisesti vaikutteita muun muassa Crumbin töistä ja on useasti todennut olevansa vain amatöörimäinen piirtäjä, mikä on myös tyypillistä comix-taiteilijoille. (Rosa 2011f, 18, 22, Rosa 2011g, 35.) Undergroundin vaikutusta Don Rosan Disney-sarjakuvien piirrosjälkeen on hankala kieltää jo Rosan taiteilijahistorian takia: hän on käyttänyt useita underground-vaikutteisia sarjakuviaan *Pertwillaby Papers*ia ja *Captain Kentucky* uusien ankasarjojensa pohjana. Esimerkiksi hänen ensimmäinen virallinen Disney-sarjakuvansa ”The Son of the Sun” (”Auringon poika”, 1987) perustui *Pertwillaby Papers* -sarjan tarinaan ”Lost in (an Alternate Section of) the Andes” (1973), mistä mainitsin tutkimukseni johdantoluvussa. Sen lisäksi, että juonet noudattavat samanlaista kaavaa, Rosa on myös piirtänyt joitakin ruutuja lähes suoraan aiemman sarjakuvansa pohjalta. Kummassakin sarjakuvassa seikkailijat löytävät kadonneen Manco Capacin tempppelin, jonka sisällä on inkojen kadonnut aarre:



KUVA 4 © Don Rosa

⁸¹ Erilaisiin fanzine-lehtiin kirjoittanut Rosa on käyttänyt myös underground-henkisiä Disney-hahmoja pilapiirroksissaan. Esimerkkejä kuvista on julkaistu *Don Rosan Kootut* -sarjassa. Ks. esim. osa 1, sivut 38–39.



KUVA 5 © Disney

Vertailtaessa edellä olevia ruutuja voidaan huomata niiden väliset sisällölliset yhtäläisyydet. Pylväät, jotka kohoavat aarrekkamion kattoon, ruudun keskivaiheilla ovat laamapatsaat ja oksalla istuva lintu. Myös piirrosjäljessä on edelleen samoja piirteitä, kuten Rosan tapa käyttää valoa ja varjoa Disney-sarjakuville poikkeuksellisella tavalla. Yksityiskohtien määrä hänen Disney-sarjakuvaruutujensa taustalla on peräisin näistä aiemmista mustavalkoisista strippisarjoista. Jo näiden kahden esimerkin valossa voidaan todeta Don Rosan poikkeavuus Disney-taiteilijana, mitä argumentoin lisää myös seuraavassa alaluvussa.

1970-luvun alkupuolella vastakulttuuria heijastaneet ja välittäneet underground-sarjakuvat levisivät myös suurempiin kustantamoihin ja vaikuttivat valtavirtasarjakuvaan erityisesti tyyllisesti, mutta myös sisällöllisesti, kun tarinoihin alettiin kirjoittaa paljon poliittisia ja yhteiskunnallisia teemoja. Underground-sarjakuvilla oli kuitenkin eri lukijakunta kuin esimerkiksi supersankarisarjakuvia julkaisevilla DC:llä ja Marvelilla, joten ne onnistuivat välttämään Comics Coden. 1970-luvun alussa CCA:n koodistot alkoivat pehmetä, eikä sensurointi ollut enää voimassa samassa mittakaavassa kuin 1950- ja 1960-luvuilla. (Duncan & Smith 2009, 58–60, Sabin 1993, 41.)⁸²

1970-luvun puolivälissä sarjakuva-ala koki paljon muutoksia: itsenäisen kustannusalan synty tarkoitti sitä, ettei sarjakuva ollut enää riippuvainen muista tuotteista, vaan sitä pystyttiin myymään omana tuotteenaan. Yleisen myyntisysteemin kehittyminen mahdollisti tuotteiden paremman saatavuuden kuluttajille. Sarjakuvan sisällä fantasian genre nousi myös valtavaan suosioon, osasyynä tähän oli J. R. R. Tolkienin *Tarun sormusten herrasta* (1954–1955) ilmestyminen Yhdysvalloissa 1960-luvulla. Lisäksi sarjakuvaromaani näki päivänvalon, kun Will Eisnerin *A Contract with God (Talo Bronxissa)* julkaistiin vuonna 1978. Sarjakuvaromaanin kultakausi alkoi kuitenkin vasta seuraavalla vuosikymmenellä, kun Art Spiegelmanin *Maus*⁸³, Frank Millerin *Batman: The Dark*

⁸² Comics Code hiipui pikku hiljaa näkymättömiin ja nyt 2000-luvulla DC Comics ja Marvel ovat ilmoittaneet virallisesti, etteivät enää noudata Comics Codea.

⁸³ *Maus* sai myös Pulitzer-palkinnon vuonna 1992, mikä merkiksi sarjakuvan siirtymistä suosituksi, mutta vakavasti otettavaksi ilmaisumuodoksi.

Knight Returns (Yön ritarin paluu) ja Alan Mooren *Watchmen* (Vartijat) ilmestyivät vuonna 1986. Tästä alkoi sarjakuvan uusi nousu. Spiegelmanin allegorinen kerrontamuoto näytti, että sarjakuva voi toimia ilman supersankareita. Millerin Batman oli uusi, synkkä ja väkivaltainen antisankari, mikä uudisti supersankarisarjakuvaa aivan kuten *Watchmen*, jonka päähenkilöt ja kerroksellinen kerronta paljastivat supersankareiden inhimillisyyden ja rosoisuuden. (Duncan & Smith 2009, 64–71.) Don Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -kokoelmaa voitaisiin laajuutensa ja kunnianhimoisen sisältönsä puolesta tituleerata sarjakuvanromaaniksi. Disney-sarjakuvien matka sanomalehtistripeistä onkin päätynyt jo laajoiksi romaaneiksi saakka.

Muutos on tapahtunut myös laajemmin sarjakuvan kentällä. Aiemmin kertakäyttöinen sarjakuva on siirtynyt kirjastoihin lasten ja aikuisten osastoille sekä opetuskäyttöön.⁸⁴ Sarjakuvia lukevat lapset ja aikuiset sukupuolesta riippumatta niin Euroopassa, Yhdysvalloissa kuin Japanissa. Supersankarielokuvat ovat lisänneet sarjakuvien suosiota, mikä näkyy menestyselokuvien, kuten *The Avengersin* (2012) yli 200 miljoonan dollarin ensi-iltaviikon tuloissa. Teknologian kehittyminen on myös siirtänyt sarjakuvan verkkoon. Kokonaan tietokoneella luettaviksi tarkoitettujen digitaalisten sarjakuvien määrä on voimakkaasti lisääntymässä ja niistä voi löytää yhtymäkohtia esimerkiksi tietokonepeleihin.⁸⁵

3.2 Disney-sarjakuvan muoto ja merkit

Sarjakuvan tutkimus on lisääntynyt 1980-luvulta lähtien, mikä on siivittänyt tarvetta määritellä ja nimetä sarjakuvaa omana ilmaisumuotonaan. Sivuan aluksi lyhyesti englannin kielen termiongelmia ja luon katsauksen siihen, miten sarjakuva nykyisin määritellään. Tämän luvun painopiste on kuitenkin esitellä nimenomaan Disney-sarjakuvan tyypillistä muotoa ja merkkikieltä, jota sivusin jo hieman edellisessä luvussa, ja tarjota konkreettisia esimerkkejä siitä, miten Don Rosa käyttää ja uudistaa näitä konventioita.

Englanninkielinen termi "comic" on peräisin sarjakuvan alkuaikojen hauskoista strippisarjoista, joita julkaistiin sanomalehdissä (Duncan & Smith 2009, 4). Strippisarjat ovat lyhyitä, noin 3–4 ruudun mittaisia sarjakuvia, joiden pääpaino on tavallisesti kuvien ja tekstin avulla kerrotussa vitsissä. Vaikka nykyisin tutkijat puhuvatkin lähes poikkeuksetta sarjakuvista englanniksi monik-

⁸⁴ Sarjakuvien siirtymisestä opetukseen Suomessa kertoo se, miten jo kahtena peräkkäisenä vuonna äidinkielen tekstitaidon yo-kokeissa tehtävävaihtoehtona on ollut sarjakuva-analyysi. Keväällä 2013 yksi annetuista tehtävistä oli vertailla Molièren *Saiturikatkelmaa* ja Don Rosan *Roope Ankan elämä ja teot* -kokoelman ensimmäistä sivua. Keväällä 2014 abiturientit saivat yhdeksi vaihtoehdoksi analysoida Juban *Viivi ja Wagner* -sarjakuvassa esiintyviä sukupuolten välisiä kommunikaatioeroja. Aikaisempien vuosien yo-kokeisiin voi tutustua Internetissä osoitteessa <http://oppiminen.yle.fi/abitreenit/aidinkieli-kirjallisuus/yo-kokeet>.

⁸⁵ Esim. Emily Carrollin (1983–) digitaaliset sarjakuvat antavat lukijalle mahdollisuuden valita lukemisen aloittamiskohdan. Hiiren cursorilla kuvasta etsitään klikattavaa kohdetta, joka vie sarjakuvan seuraavalle sivulle. Ks. esim. *Margot's Room*: <http://emcarroll.com/comics/margot/index.html>

komuotoisella termillä ”comics”, sanalla voidaan edelleen nähdä hauskuuden ja vitsikkyyden konnotaatio. Englannissa ”comics”-sanalla rinnalle onkin nousut muita termejä, joiden tarkoitus on erottaa niin sanotusti vakavasti otettavat teokset halvoista massatuotteista.⁸⁶

1980-luvulla alettiin puhua *sarjakuvaromaaneista* (graphic novel), joka ei kuitenkaan tullut korvaavaksi termiksi, vaan uudenlaiseksi sarjakuvan alalajiksi, joka käsittelee useimmiten vakavia aiheita ja on yksissä kansissa oleva, laajuudessaan romaaniin verrattava teos.⁸⁷ Suomessa termillä ”sarjakuva” ei kuitenkaan ole samanlaisia negatiivisia konnotaatioita, vaan ”sarjakuva” ilmaisee konkreettisesti muotoa ilman sisällöllisiä piirteitä. Myös esimerkiksi sekä ruotsiksi (*en serie*) että ranskaksi (*bande dessinée*) termissä näkyy sarjakuvan muoto kuvasarjana.⁸⁸

Scott McCloudin *Understanding Comics. The Invisible Art* (alkuteos 1993) on yksi sarjakuva-analyysin tunnetuimmista teoksista. Itse sarjakuvamuotoon kirjoitettu teos keskittyy lähinnä sarjakuvan muotokieleeseen. McCloud määrittelee sarjakuvan seuraavasti: ”1. Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvalisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (McCloud 1994, 9). McCloudin mukaan olennaisin seikka sarjakuvassa on tiettyyn järjestykseen asetettu joukko kuvia, jotka välittävät tietoa tai tuottavat lukijassa esteettisen kokemuksen. Pelkkä kuvan ja tekstin yhteiselo ei hänen mukaansa riitä sarjakuvan määritelmäksi. (McCloud 1994, 21.)

Useat sarjakuvatutkijat, kuten muun muassa Roger Sabin ja Robert C. Harvey, ovat kritisoineet McCloudin määritelmää liian laajaksi, koska tämä hakee sarjakuville yhtymäkohtia jopa Bayeux’n seinävaatteesta, joka kuvaa normannien Englannin valloitusta vuonna 1066. Sabinin mukaan tällaisella juurien hakemisella on pyritty oikeuttamaan sarjakuvien kulttuurinen olemassaolo (1993, 13). Harveyn mielestä sarjakuvan olennaisin osa on sen kerronnallinen sisältö ja tekstin läsnäolo tukemassa kuvia. Toisin kuin McCloud, jonka mukaan sarjakuva on nimenomaisesti sarja kuvia, Harvey lukee myös pilakuvat sarjakuviksi. Samaa mieltä ovat myös Randy Duncan ja Matthew J. Smith. (Harvey

⁸⁶ Sarjakuvan kerrontaa jo 1940-luvulla *Spirit*-sarjallaan uudistanut Will Eisner (1917–2005) käytti termiä *sequential art*, sarjallinen taide. Hänen mukaansa yksittäin kuvat ovat vain kuvia, mutta osana sarjaa (eli vähintään kahden kuvan jatkumona) kuvista muodostuu sarjakuva. (McCloud 1993, 5.) Termi on säilynyt lähinnä Eisnerin tekeissä sarjakuva-analyysiteoksissa.

⁸⁷ Esimerkiksi Art Spiegelmanin *Maus* (1986), Craig Thompsonin *Habibi* (2011) ja Ville Tietäväisen *Näkymättömät kädet* (2011) ovat hyviä esimerkkejä laajoista, vakavia aiheita käsittelevistä sarjakuvaromaaneista.

⁸⁸ Lisäksi sarjakuvaa tutkinut Kai Mikkonen puhuu *Kuva ja sana* -teoksessaan (2005) Peter Wagnerin kehittämästä termistä *ikonoteksti*, joka yhdistää kuvaa ja sanaa elimellisiksi kokonaisuuksiksi. Termillä voidaan viitata sekä kuvakirjoihin että sarjakuvaromaaneihin. Kummassakin tapauksessa kuva ja sana toimivat yhdessä niin tiiviisti, ettei niitä voi erottaa toisistaan. Kyseessä on samaan aikaan jakautunut ja yhtenäinen esitys. (Mikkonen 2005, 8.) Sarjakuvan näkökulmasta jakautuneisuus voidaan käsitellä kuvan ja sanan jaon lisäksi myös ruutujaon kautta. Mikkosen käyttämä termi on kuitenkin sarjakuvaa laajempi käsite, koska se sisältää monia muitakin kuvan ja sanan yhteistyötä käyttäviä medioita, joten sarjakuvatutkimuksessa sen käyttö ei ole tavanomaista.

2009, 26, Duncan & Smith 2009, 4.) Näin esimerkiksi Gary Larsonin *The Far Side*-sarjan (*Kaukana poissa*) yksiruutuiset teokset ovat heidän mukaansa sarjakuvia, sillä niissä esiintyy selvä narratiivi, joka ilmaisee, mitä on tapahtunut *ennen* ruutua, mitä tapahtuu *nyt* ja mitä on mahdollisesti luvassa ruudun tapahtumien *jälkeen*.

Sarjakuvatutkija Thierry Groensteen näkee sarjakuvan täysin omana kielensä, joka pohjautuu vahvasti semiotiikkaan. Hänen mukaansa sarjakuvat ovat "sekoitus tekstiä ja kuvia, erityinen yhdistelmä lingvistisiä ja visuaalisia koodeja, kahden 'ilmaisun kohteen' kohtaamispaikka".⁸⁹ Sarjakuva on täynnä visuaalisia ja diskursiivisia koodeja, joista mikään ei kuitenkaan täysin kuulu sarjakuvaan itseensä. Sarjakuva koostuu sekä näistä koodeista että teoksen ilmaisemasta aiheesta, joka Groensteenin mukaan muodostaa oman systeeminsä. (Groensteen 2007, 2–6.) Groensteenin lähestymistapa on hyvin teoreettinen ja keskittynyt semiotiikkaan: kuvien ja tekstin ilmaisemiin merkityksiin ja koodeihin, ei niinkään sarjakuvan kerronnallisuuteen.

Vaikka sarjakuvalla onkin hankalaa antaa tarkkaa määritelmää, tutkijat ovat kuitenkin suurin piirtein yhtä mieltä sarjakuvan muodosta. Itse olen Roger Sabinin kannalla, jonka mukaan sarjakuva on ruutujen muotoon asetettu kerronnallinen teksti, joka voi sisältää puhe- ja ajatuskuplissa esiintyvää tekstiä (esim. dialogia), erilaisia graafisia symboleja ja ääniefektejä. (Sabin 1993, 5.) Tärkeintä sarjakuvan muodossa on kuitenkin se, että se vaatii lukijan aktiivista osallistumista. Lukijan tehtävänä on täydentää ruutujen väliin jäävä tila, niin sanottu välipalkki ("*gutter*"), jolloin peräkkäisistä ruuduista muodostuu looginen ja jatkuva yhtenäinen kertomus. (Mm. McCloud 1994, 63, 66.)

Sarjakuvan kerronta nojaa vahvasti lukijan aktiiviseen osallistumiseen, mikä näkyy erityisesti sarjakuvissa ilmenevien erilaisten *ikonien* tunnistamisessa. McCloudin mukaan ikoni on mikä tahansa kuva, jota käytetään esittämään henkilöä, paikkaa, asiaa tai ideaa. Kuvallisten ikonien merkitys vaihtelee niiden ulkonäön mukaan, kun taas ei-kuvallisten ikonien merkitys on rajattu ja absoluuttinen: ulkonäkö ei vaikuta tulkintaan, koska ne esittävät ideoita. (McCloud 1994, 27–28.)

Ikonin käsite sarjakuvan tutkimuksessa on olennainen, koska sarjakuva perustuu perinteisesti yksinkertaistettujen pilakuvien (cartoon) käyttöön. Pilakuvien avulla keskitytään realistisen piirroksen sijaan tiettyihin yksityiskohtiin, jotka korostavat keskeisiä merkityksiä. McCloud sanookin: "Kun taiteilija **karsii** kuvasta esiin sen perimmäisen '**merkityksen**', hän voi **voimistaa** merkitystä tavalla, johon realistinen taide **ei pysty**." Pilakuvat siis keskittävät huomion kuvan (kuten ikonin) tarkoitukseen, sen ideaan – mitä yksinkertaisempi kuva on, sitä useampaa henkilöä se voisi esittää. Tämänkaltainen universaalius lisää sarjakuvan henkilöihin samastumisen mahdollisuutta. (McCloud 1994, 30–36.)

Edellisessä luvussa erittelin karikatyyrisille hahmoille tyypillistä pilakuvatyylä, joita perinteiset Disney-sarjakuvat edustavat. McCloudin ikonin käsite sopii varsin hyvin Disney-hahmoihin, jotka koostuvat pääosin viivoista ja vä-

⁸⁹ "[-] a mixture of text and images, a specific combination of linguistic and visual codes, a meeting place between two 'subjects of expression'" (Groensteen 2007, 3).

reistä ja ovat muodoltaan yksinkertaistettuja. Tutut asut helpottavat hahmojen identifioimista, jolloin hahmoista itsestään muodostuu tunnistettavia ikoneita. Erityisen hyvin tämä pätee Mikki Hiireen, jonka päänmuoto on helppo kopioida kaupallisiin tuotteisiin ja logoihin. Mutta myös Roopen silinteri ja Akun merimiesasu voidaan nähdä universaaleina ikoneina. Tavallisesti ruuduissa vyötäröstä ylöspäin tai sivusta päin kokovartalokuvassa kuvatut ankat on helppo tunnistaa, koska hahmoja korostetaan taustojen kustannuksella.



KUVA 6 © Disney

Myös Rosa käyttää klassisia Disneyn sarjakuville ominaisia tapoja kuvata ankoja erityisesti silloin, kun näiden toiminta on tapahtumien keskipisteessä. Tällöin Rosa korostaa sitä, mitä tehdään tai sitä, mitä ankat sanovat, jolloin tapahtumien taustoilla ei ole niinkään merkitystä. Perinteisestä pilakuvatyylisestä poikkeavasti Rosa kuitenkin kuvaa ankoja suhteellisen usein myös suoraan edestäpäin, kuten edellä olevassa esimerkikiruudussa (KUVA 6). Rosa käytti samaa kuvakulmaa jo ensimmäisessä Suomessa julkaistussa (1990) sarjakuvassaan "Mythological Menagerie" ("Jos metsään haluat mennä nyt...", 1987), mikä erotti hänet muista taiteilijoista.

Ruutu (panel) on sarjakuvan tärkein ikoni. Tavanomaisessa asettelussa ruutu esitetään kehysten rajaamana tilana, jota ympäröivät valkoiset välipalkit (Groensteen 2007, 25). Ruutu ottaa osaa sarjalliseen jatkumoon ja ilmaisee reunoillaan, että aikaa ja tilaa jaetaan ja rajataan erilaisiin osiin. Ruudun sisältö kertoo ajan keston ja sisällön ulottuvuuden. McCloudin mukaan ruudun koko ja muoto vaikuttavat vaihtelullaan lukukokemukseen ja voivat ilmentää hyvinkin erilaisia asioita, sillä sarjakuvassa aika ja tila ovat sama asia. Monta pientä ruutua voivat kuvata nopeaa toimintaa ja laajat, koko sivun mittaiset panoraamakuvat rauhallisuutta ja hidasta tempoa. (McCloud 1994, 98–100.) Myös ruudussa olevan tekstin määrä vaikuttaa lukukokemukseen. Paljon tekstiä sisältävä ruutu hidastaa kerronnan tempoa, kun lukija joutuu pysähtymään lukeakseen tekstin kokonaisuudessaan. Toiminnallisissa ruuduissa on puolestaan usein hyvin vähän tekstiä. Isot, koko sivun kokoiset ruudut (*splash page*) kiinnittävät

lukijan huomion pitkäksi aikaa, mutta ovat harvoin käännekohtia tai tarinan kliimakseja. (Duncan & Smith 2009, 138–139.)

Disney-sarjakuvien ruudut ovat perinteisesti suorakulmioita, joiden koko vaihtelee lähinnä sivuttaissuunnassa ja tällöinkin hyvin vähän. Syynä tähän on sarjakuvalehtiformaatti, jossa sivulle mahtuu tyypillisesti kahdeksan ruutua, kaksi rinnakkain ja neljä allekkain. Satunnaisesti näkee myös reunattomia ruutuja ja koko sivun levyisiä laajoja ruutuja, jossa esimerkiksi taustalla oleva maisema nousee esille. Don Rosa käyttää huomattavan monipuolisempaa ruutusuunnittelua ja kahden ruudun sijaan hän sijoittaa parhaimmillaan jopa kolme ruutua rinnakkain. Myös kahden ruudun korkuiset suuret ruudut ovat tyypillisiä hänen kerronnalleen. Esimerkiksi sarjakuvassa ”A Matter of Some Gravity” (Paino-ongelmia, 1996), jossa Rosa leikkii painovoiman kumoamisen avulla sarjakuvakerronnalla, ruutujen koko on normaalia korkeampi, vaikka ne itse asiassa kuvaavat tarinan maailmaa väärästä perspektiivistä (Rosa 1997, #610, 3–11). Rosan sarjakuvista voi myös löytää vinoja ruutuja (esim. ”The Crown of the Crusader Kings”) sekä Disney-sarjakuvassa harvinaisen koko sivun kokoisien ”splash-pagen”, joka päättää *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjan viimeisen osan, ”The Richest Duck in the World” -sarjakuvan.

Ruudun reunat ovat osa sarjakuvan nonverbaalista kieltä. Normaalit, suorat reunat kertovat nykyhetkessä tapahtuvasta tarinasta, kun taas aaltoilevat ”pilvireunat” voivat viitata menneisyyteen tai uneen. Reunattomuus kuvaa yleensä ajattomuutta. Ruudun reunojen ylitykselläkin on oma merkityksensä ja se voi tarinasta riippuen viitata esimerkiksi voimaan tai uhkaan. Sarjakuvantekijän sommittelema ruutukokonaisuus niin muodon kuin sisällönkin perusteella voi asettaa lukijan näkökulman tiettyyn asemaan perspektiivien avulla – samalla tavalla kuin elokuvissa. (Eisner 2008, 44, 48, 90.) Ruutujen reunat ja niiden rikkominen ovat yksi Don Rosan tuotannon erityispiirteistä. Hänen sarjakuvistaan voi löytää lukuisia esimerkkejä siitä, miten jokin hahmo tai tapahtuma liukuu ruudun reunan yli. Näihin esimerkkeihin palaan tarkemmin metalepsiksen yhteydessä (ks. luku 4.4) sekä analyysiosiossa ja erittelen niiden merkityksiä tarinan kontekstissa.

Yleensä ruutujen välissä on valkoinen palkki, englanniksi niin tu ”gutter” (’katuoja’). Myös välipalkin koko voi vaihdella ja joskus se jää kokonaan pois. Yhdessä ruutujen kanssa välipalkki luo sarjakuvan tunnistettavan muodon ja kerronnan erityispiirteet. McCloudin kokemuksen mukaan ruutujen välissä tulisi olla jotain, joten harjaantuneen lukijan⁹⁰ mieli rakentaa mentaalisesti ruutujen sarjasta jatkuvan, yhtenäisen todellisuuden, ja täydentää (*closure*) sarjakuvan tekijän luoman kerronnan kokonaiseksi tarinaksi. (McCloud 1994, 66–67.) Groensteenin mukaan välipalkki on eräänlainen sisäinen valkokangas, johon jokainen lukija heijastaa puuttuvan kuvan (2007, qwqwqwqwqq1113.)=

⁹⁰ Puhun harjaantuneesta lukijasta, koska sarjakuvan lukeminen vaatii tietynlaista (kulttuurista) tietoa, kokemusta ja tarkkaavaisuutta (Eisner 2008, 20). Jos sarjakuvan konventiot eivät ole tuttuja, mieli ei välttämättä (yhdistämistaidostaan huolimatta) kykene luomaan ruutujen pohjalta yhtenevää tarinaa. Esimerkiksi Don Rosa itse kertoi haastattelussaan Angoulêmen sarjakuvafestivaaleilla, ettei hänen isänsä koskaan oppinut lukemaan sarjakuvia (Kontturi 2013, 7).

113). Lukijan merkityksenanto perustuukin useimpien sarjakuvatutkijoiden mukaan välipalkin aikana tapahtuvaan täydennykseen. Myös Randy Duncan ja Matthew J. Smith sanovat sarjakuvien olevan luomisvaiheessa pelkistettyjä, mutta luettaessa lisääviä (2009, 133).⁹¹ Tällä he viittaavat siihen, että tekijän on valittava tarinastaan ne palat, jotka hän tahtoo näyttää, ja typistettävä tarina tiettyyn määrään ruutuja. Lukija taas vuorostaan lisää mielessään ne puuttuvat osat ja täydentää tarinan kokonaiseksi.



KUVA 7 © Disney

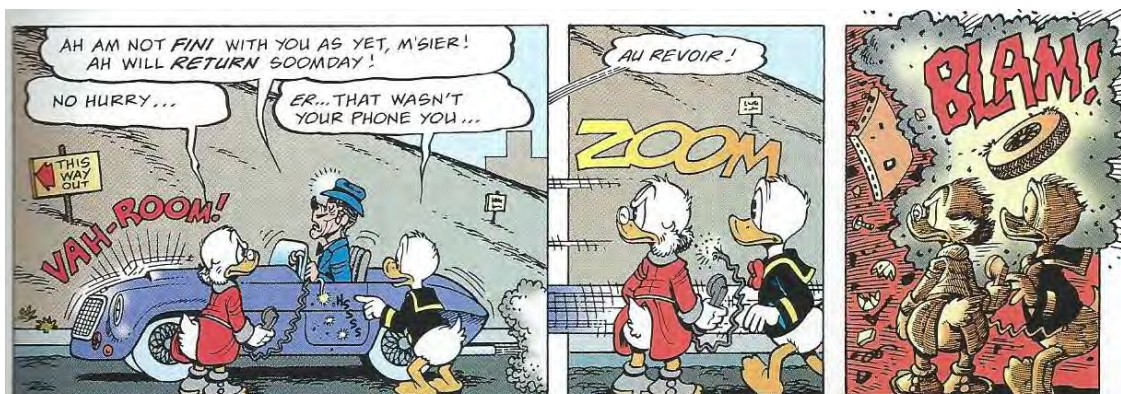
Edellä oleva esimerkkikuva (KUVA 7) on skannattu poikkeuksellisen laajasti, jotta voidaan nähdä, miten Rosa käyttää ruutujen välissä olevaa tilaa hyväkseen. Tarinassa "The Last Lord of Eldorado" ("Eldoradon viimeinen valtias", 1998) oleva "ruutu", jossa Aku on jäänyt jumiin hajonneen riippusillan keskelle, on koko sivun levyinen. Sillä ei ole reunoja, kuten kuvan ylä- ja alareunoissa näkyvistä ruuduista voi päätellä. Lisäksi varsin erikoisena piirteenä rotkon reunat eivät sijaitse normaalin ruututilan "sisällä", vaan ne ovat levittäytyneet sarjakuvalehden sivujen reunojen valkoiseen välitilaan ja ikään kuin liukuvat ruudun reunojen ulkopuolelle. Tämänkaltainen kuvakerronta on erittäin harvinaista Disney-sarjakuvissa.

Sarjakuvateoreetikot ovat esittäneet erilaisia malleja, joiden avulla sarjakuvia voidaan tyypitellä kerronnan kautta. Esimerkiksi Scott McCloud on listannut joukon siirtymiä ruudusta ruutuun ja jakanut ne kuuteen tyyppiin sen perusteella, miten paljon täydennystä ne vaativat.⁹² Juha Herkmanin mukaan McCloudin siirtymätyypit ovat yleensä sekoituksia, eivätkä ne ilmene puhtaina yksittäin. Esimerkiksi yksiruutuinen strippi on erikoistapaus, jonka kerronnallisuus riippuu lukijasta ja merkkijärjestelmästä. (Herkman 1998, 99.) Disney-sarjakuvat etenevät varsin tyypillisesti kuvaamalla toiminnan tai paikan muutosta.

Rosan kerronnallinen erityispiirre on McCloudin kuvaaman hetkestä hetkeen -siirtymätyypin käyttäminen, mikä on varsin poikkeuksellista Disney-sarjakuvassa. Hetkestä hetkeen -tyypissä ruutujen välillä tapahtuu vain pieni muutos, yksittäinen liike tai siirtymä. Rosan sarjakuvissa siirtymä ilmenee tarinassa pienenä, yleensä humoristisena muutoksena, jossa hahmot reagoivat sanottuun asiaan tai tapahtuneeseen hyvin minimaalisesti.

⁹¹ "reductive in creation and additive in reading" (2009, 133).

⁹² Nämä tyypit ovat *hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan* sekä harvinaisen tapaus, jossa ei ilmene loogista seuraussuhdetta (McCloud 1994, 70–73, 79.)



Kuva 8 © Disney

Edellä oleva esimerkki (KUVA 8) havainnollistaa Rosan tapaa rikkoa ruudun reunoja sekä käyttää hetkestä hetkeen -siirtymätyyppiä sarjakuvissaan. Ranskalainen mestarivaras Arpin Lusène lähtee autollaan liikkeelle niin nopeasti, että vauhtiviivat karkaavat ruudun reunan yli. Hetken kuluttua hänen autossaan oleva dynamiitti räjähtää. Hetkellisyys tulee ilmi Akun ja Roopen asennoista, jotka pysyvät lähes samana. Roope ei liiku lainkaan, ainoastaan räjähdyspaineaalto muuttaa hänen asentoaan. Akun liike pysähtyy ja hänen ilmeensä muuttuu, kun räjähdys paistaa Lusènen auton osia hänen ohitseensa. Räjähdysvoima on niin valtava, että ääniaalto ja pölypilvi ulottuvat ruudun reunan yli.

Sarjakuvan kerronnan kannalta on olennaista huomioida, että se näyttää lukijalle yhtä aikaa sekä menneen, nykyisyyden että tulevan. Lukijan silmä voi vaellella edestakaisin ilman että sarjakuvan tekijä voi sitä kontrolloida. (McCloud 1994, 104.) Sivujen asettelu sekä ruutujen sommittelu ja muoto vaikuttavat lukijan huomiokykyyn ja sarjakuvantekijät ottavatkin tämän seikan huomioon suunnitteleamalla esimerkiksi aukeaman tapahtumat niin, että sivun loppuun jää pieni jännitys seuraavista tapahtumista (Duncan & Smith 2009, 131). Esimerkiksi Carl Barks sijoitti draamallisia ”koukkuja” ankkatarinoidensa sivujen taitekohtiin (Herkman 1998, 110).

Sarjakuvassa eniten käytetty ja monimuotoisin ikoni on *puhekupla* (balloon), joka on suljettu, kompakti tila, ja joka Thierry Groensteenin mukaan vaatii aina ruudun (Groensteen 2007, 67–68). Groensteenin näkemys on rajallinen, sillä puhekupla vaatii käytännössä ainoastaan tilan esimerkiksi sarjakuvalehden sivulta. Pelkkä puhekupla tyhjällä, ruuduttomalla valkoisella sivulla olisi sarjakuvakerronnan kannalta täysin mahdollinen. Toisaalta Groensteenin määritelmä ottaisi huomioon ruudun mahdollisen reunattomuuden. Groensteen korostaa, että puhekupla ilmaisee puhujan olemassaoloa, vaikka puhuja itse ei näkyisikään ruudussa. Se myös vie osan ruudun tilasta ja sen sijainti puhujaan nähden voi tavoitella tiettyä efektiä. (emt, 70–77.)

Puhekuplan muoto vaihtelee repliikin tunteen, äänensävyn, laadun ja voimakkuuden ilmentäjänä. Ääntä visualisoidaan erilaisin efektein, jotka tulevat ilmi muun muassa graafisen ulkoasun perusteella. (Herkman 1998, 43–44.) Sahalaitainen puhekupla voi ilmaista vihaisuutta tai huutamista, tai mekaani-

sesta laitteesta, kuten radiosta tai televisiosta, tulevaa ääntä. Ajatuskupla on pilvimäinen ja se yhdistyy puhujaan pienten pallojen avulla. Puhujalla voi myös olla vaikutus puhekuplan muotoon.⁹³ Puhekuplaan on myös helppo sisällyttää erilaisia fontteja tai symboleita kuvaamaan nonverbaalisia viestejä. Myös fonttivalinta voi riippua puhujasta, tästä tyypillisin esimerkki on Asterix-sarjakuva, jossa eri kansalaisuudet puhuvat eri fontilla. Symboleista tavallisimpia on Z-merkki ilmentämässä unen näkemistä, tai erilaiset näppäimistön erikoismerkit, jotka toimivat sensuurina hahmojen kiroillessa (KUVA 9). Hahmon pään päälle syttynyt lamppu (KUVA 10) puolestaan viittaa idean saamiseen. Myös pelkkien huuto- tai kysymysmerkkien käyttäminen puhe- ja ajatuskuplissa riittää ilmaisemaan hahmon tuntemuksia. Tällainen perinteinen merkkikieli on varsin ominainen Disney-sarjakuville ja myös Rosa käyttää sitä konventionaaliseen tapaan.



KUVA 9 © Disney



KUVA 10 © Disney

Sarjakuvan haasteena on ollut kuvata liikettä staattisessa mediassa. Scott McCloud on esitellyt joukon tapoja, joilla liikkeen tuntu saadaan ruutuihin. Tyypillisin keino on lisätä tarkkaan piirretyn liikkuvan objektin ja taustan päälle *vauhtiviivoja* osoittamaan suuntaa. Joskus taiteilijat käyttävät myös monistettuja hahmoja, jotka on piirretty osin päällekkäin. Tämä ilmenee esimerkiksi monistettuina käsinä hahmojen huitoessa apua. Rasteroidut viivahahmot ovat paljon harvinaisempia liikkeen kuvaajina, kun taas sumentumisen käyttöä näkee useammin. Joskus sarjakuvantekijä voi leikitellä tarkkuudella: liikkuuko kohde vai tausta? Elokuvan keinoista tuttu ilmiö vaikuttaa niin, että lukija miettii itsensä "kamerana". (McCloud 1994, 110–113.)

⁹³ Esimerkiksi Neil Gaimanin *Sandman*-sarjakuvissa jokainen kuolemattomista Endless-hahmoista puhuu omanlaisella äänellään, mikä näkyy hahmolle räätälöidyssä, yksilöllisessä puhekuplassa. Puhujan tunnistaa nimenomaan puhekuplan perusteella huolimatta Sandmania piirtävien lukuisten taiteilijoiden piirrosjäljestä ja hahmoille annetuista ulkoasuista. Rosalla tämä näkyy erittäin hyvin "The Quest for Kalevala" -sarjakuvassa.



KUVA 11 © Disney



KUVA 12 © Disney

Puhekuplien lisäksi ääni ilmenee sarjakuvissa erilaisin äänitehostein. Vauhtiviivojen lisäksi yllä olevassa kuvassa (KUVA 11) Rosa käyttää erilaisilla väreillä ja fonteilla kirjoitettuja ääntä ilmaisevia sanoja kuvaamaan tarinan liikettä ja siitä koituvia onomatopoeettisia ääniä. Milla Magia on taikonut Akun ja Roopen painovoiman sivuttaissuuntaiseksi, joten he kykenevät vetämään ankanpoikien kärkeä perässään. ZOW! ilmaisee nopeaa liikettä eteenpäin, kun Akun ja Roopen painovoima alkaa vetää heitä sivuttaissuunnassa katua pitkin. TWANG! kuvaa ääntä, joka lähtee äärimmilleen kiristyneestä köydestä ja Akun kiljaisema WAK! kertoo hänen hädästään, kun hän "putoaa" katua pitkin "alaspäin". Vauhtiviivat lähtevät Akusta, joka vetää jonoa ja ne myös ylittävät ankanpoikien karrin kuvaten liikkeen nopeutta. Nämä tavat kuvata liikettä ovat varsin tyypillisiä Disney-sarjakuville yleisestikin. Rosalle ominainen liikkeen kuvaus ilmenee puolestaan kuvassa 12, jossa Roopen järkytys nähdään tärinäna, jonka Rosa kuvaa lisäämällä hahmolle moninkertaiset ääriwiivat.

Sarjakuvassa kaikilla viivoilla on ekspressiivistä potentiaalia. Vauhtiviivojen lisäksi ne muodostavat visuaalisia metaforia eli symboleja. Kaarevat viivat voivat ilmaista savua tai roskiksesta tulvivaa hajua. Näkyvistä kuvista muodostuu näkymättömän maailman symboleita, jotka eivät välttämättä ole tarinan sisällä konkreettisia, vaan ilmaisevat lukijalle hahmojen sisäistä tunnetilaa. (McCloud 1994, 121–130.) Esimerkiksi hikihelmet eivät välttämättä tarkoita hahmon olevan kuumissaan, vaan useimmiten kyseessä on jännitys- tai pelkotila.

Myös ruutujen taustat voivat ilmentää hahmon tunnetilaa, jolloin kyseessä ei ole tarinan maailman kuvaaminen, vaan hermeneuttinen kuva, joka kommentoi sitä. Se voi olla joko psykologinen, jolloin tekijä kommentoi hahmojen persoonaa tai mielentilaa; visuaalinen metafora, joka tarvitsee laajempaa kontekstia ymmärryksen muodostumiseen; tai intertekstuaalinen kuva, joka vaatii lukijalta taustatietoa merkityksen hahmottamiseen. (Duncan & Smith 2009, 159–161.) Kokonaan musta tausta voi ilmentää hahmon tunnetilaa, esimerkiksi suurta pettymystä. Taustalle ilmestynyt kuva voi viitata hahmon menneisyyteen tai vaikka luoda intertekstuaalisen viittaussuhteen johonkin toiseen kertomukseen. Rosa esimerkiksi ilmentää Roopen sisäistä kamppailua moraalisten kysymysten äärellä näyttämällä ruudun taustalla Roopen 10-vuotiaan minän, joka lupasi

itselleen ansaita omaisuutensa rehellisellä työllä (KUVA 13). Nuori Roope kengänkiillottajan salkkuna kanssa on Rosan intertekstuaalinen viittaus omaan sarjakuvaansa "The Last of Clan McDuck".



KUVA 13 © Disney

Sarjakuvan merkkijärjestelmä on vakiintunut niin, että harjaantuneen lukijan on helppo tunnistaa symbolit ja niiden merkitys tarinan yhteydessä. On kuitenkin huomattava, että esimerkiksi länsimaalainen ja japanilainen sarjakuva kehittyivät samoihin aikoihin ja kummankin merkkijärjestelmä kehittyi yhteisistä piirteistä huolimatta eri suuntiin. Mangaa tuntemattoman onkin hankala lähteä analysoimaan hahmojen tunnetilaa, jos ei tiedä, että esimerkiksi seksuaalinen kiihottuminen ilmenee veren purkautumisena nenästä, tai että nukkuva hahmo ei uneksikaan Z-kirjaimia.⁹⁴

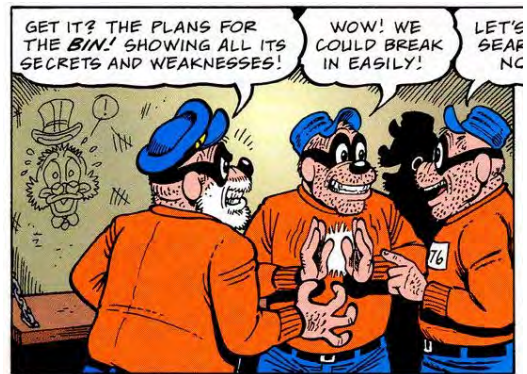
Kuten todettua, Don Rosan Disney-sarjakuvien merkkijärjestelmä noudattaa varsin pitkälti perinteisiä, länsimaiselle lukijalle tuttuja konventioita. Symbolit ja ikonit on helposti tunnistettavia ja vauhtiviivat selventävät liikkeen suuntaa. Lukuisat ääniefektit lisäävät tarinaan taustääniä. Rosa käyttää myös paljon taustalla olevia tekstikylttejä ilmaisemaan paikannimiä. Erityisesti kylttejä näkyy Roope Ankan rahasäiliön ympärillä ja ne ovat usein jopa humoristisen vihamielisiä tunkeutujia kohtaan.

Lopuksi on mainittava eräs Rosan erityispiirre, joka ilmenee sisätiloissa tapahtuvien tarinoiden taustalla. Seinillä roikkuvat staattisena pidetyt kuvat, taulut ja piirrokset reagoivat tarinan tapahtumiin. Hyvä esimerkki tästä on Karhukoplan isoisän, Kivisyömmi Karhulan (Blackheart Beagle) vankiselli, jonka seinään piirretty Roope Ankan kuva reagoi Karhukoplan suunnitelmaan ryöstää rahasäiliö aivan kuin kyseessä olisi oikea Roope, joka salakuuntelee tapahtumia (KUVAT 14 ja 15). (Rosa 2004, #325, 3–4.)

⁹⁴ Naismangakat eli mangataiteilijat kehittivät mangan ruutujakoa ja merkkikieltä runsaasti 1970-luvulla ilmentämään hahmojen erilaisia tunnetiloja (Gravett 2005, 79). Ks. esim. sivusto <http://www.tofugu.com/2013/03/07/manga-tropes/>, jolta löytyy esimerkkejä mangan poikkeavasta merkkikielestä.



KUVA 14 © Disney



KUVA 15 © Disney

3.3 Kuvan ja sanan fantastinen kertonta

Sarjakuvalla on varsin moninaisia keinoja kuvata käsittelemäänsä asiaa ja kuljettua tarinaa eteenpäin. Mutta voidaanko eritellä poikkeuksellisia keinoja, joilla sarjakuva ilmentää fantasiaa? Esimerkiksi J. R. R. Tolkien oli sitä mieltä, että fantasia on parhaimmillaan edustettuna ”oikeassa kirjallisuudessa”. Tällä hän tarkoitti sitä, että kirjallisuus mahdollistaa ideoiden välittämisen laajemmalla tasolla eikä esimerkiksi maalaustaiteen tavoin rajaa tietyllä kuvavalinnalla lukijan mielikuvitusta. (Tolkien 2002, 69, 103.) Tolkien viittasi kuitenkin maalaustaiteeseen sekä kuvitettuihin teoksiin, sillä hän tuskin osasi aikanaan kuvitella oman satufantasiansa käyttöä sarjakuvissa.

Karin Kukkonen huomauttaa, että sarjakuvat eivät itsessään ole välttämättä fantastisia tai liioittelevia esittämistyyliltään, kuten perinteinen supersankarisarjakuva ja hauskojen eläinhahmojen traditio antaa ymmärtää. Toisaalta kuitenkin myös vaihtoehtoisten taiteilijoiden, kuten Robert Crumbin ja muiden tekijöiden, joiden töissä ilmenee historiallisia yhteyksiä karikatyyreihin ja pilakuviin, sarjakuvista voi löytää fantastisia piirteitä. Sarjakuvassa on kuitenkin noussut voimakas suuntaus tuottaa myös todellisuuspohjaisia reportaaseja (esim. Joe Saccon teokset) ja omaelämäkertoja (Alison Bechdel). (Kukkonen 2013, 89.) Sarjakuvien fantasiaa analysoidessa onkin huomattava, mikä on fantasiaa tarinan sisällä ja mikä on sarjakuvalle ominainen (ehkä fantastisen kaltainen) keino kuvata jotain symbolista.

Tämän luvun tarkoituksena on esitellä tapoja, joilla sarjakuvataiteilija visualisoi fantastisen, tekstissä kuvatun ihmeen, tai luo siihen mahdollista fantasiaa tukevaa lisäarvoa, jota teksti ei välttämättä ilmennä. Teoreettisena lähtökohthanani käytän kuvien fantasiaa tutkineen Sisko Ylimartimon artikkelia ”Salikonin ruusut – satufantasia ja kuvan keinot” (2005), joka käsittelee kuvittajan työtä fantasian luoja ja vertaan kuvakirjojen käyttämiä keinoja sarjakuville

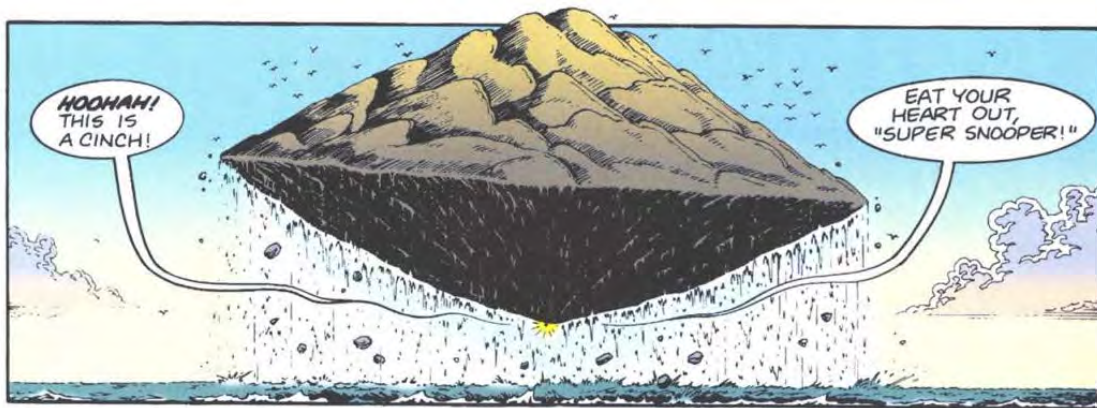
ominaiseen kerrontaan.⁹⁵ Voidaanko kuvien fantasiaa soveltaa suoraan sarjakuva-analyysiin ja millä painoarvolla?

Ylimartimon mukaan tyypillisin tapa luoda kuviin fantastisia elementtejä on poiketa normaaliudesta, eli niin sanotusta ”valokuvarealismista”, tai tavanomaisesta havainnosta. Tämä tapa vieraannuttaa katsojan reaali maailmasta ja lisää fantasian mukanaoloa. Vieraannuttaminen voi tapahtua esimerkiksi tekstuurin käytön avulla: vaihtamalla *viivan, värin tai muodon tyyliä* tavanomaisesta poikkeavaksi. Viiva on näistä ilmaisuvoimaisimpia ja luovana elementtinä ehdoton. Tyyli ja kuvittajat tunnistetaan useimmiten heidän tavastaan käyttä viivaa. (Ylimartimo 2005, 178.) Viiva ja sen käyttö on olennaisimpia seikkoja myös sarjakuvassa. Kaikilla viivoilla on ekspressiivistä potentiaalia, mikä mahdollistaa erilaisten symbolien muodostumisen (McCloud 1994, 124, 128). Esimerkiksi David Mazzucchelli muuttaa päähenkilö Asterioksen ja tämän vaimon Hanan ääri viivoja ja väritystä näiden vaihtelevien tunnetilojen mukaan sarjakuvaromaanissaan *Asterios Polyp* (2009). Suomalaisista taiteilijoista Tove Jansson tunnetaan poikkeuksellisen taitavasta ja ilmeikkästä viivankäytöstään.

Vaikka Disney-sarjakuvat yleensä nähdään tyyleitään varsin samankaltaisina, tekijöiden viivankäytöissä on eroa. Carl Barks oli selkeän viivan piirtäjä, jonka töissä hahmot saivat ilmaisuvoimaa taustojen kustannuksella. Don Rosan tunnistaa erittäin tarkasta ja yksityiskohtaisesta piirrosjäljestä, mikä ilmenee Roopen tarkkaan piirretyistä poskihöyhenistä, mallin avulla piirretyistä rahasäiliön kolikoista sekä ruudun taustalla tapahtuvista juonen kannalta toissijaisista asioista.

Väri tuo kuvitukseen fantasiaa erityisesti itselleen epäluonnollisessa yhteydessä. Ei-luonnollisilla väreillä, kuten kullalla, on oma ilmaisutehtävänsä esimerkiksi uskonnollisessa symboliikassa ilmentämässä henkilön sisäistä, karismaattista valoa. Sekä viiva että väri ovat erinomaisia keinoja ilmaista fantasian tunnetiloja. Niiden rooli korostuu, mikäli lukija ei saa kaikkea informaatiota itse tekstistä, vaan joutuu lukemaan rivien välistä. (Ylimartimo 2005, 179, 181.) Sarjakuvassa viivan ja värin rooli korostuu entisestään, koska sarjakuvan tarina tapahtuu osin ruutujen välissä ja lukijan mielikuvituksessa. Väri voi toimia myös shokeeraavana elementtinä muuten mustavalkoisessa sarjakuvassa, mikä on Frank Millerin tyylikeino *Sin City* -sarjakuvissa. Verenpunainen huulipuna, kirkkaan siniset silmät, tai oudoksi mutatoitunut keltainen äpärä nousevat voimakkaina esille muuten mustavalkoisista sarjakuvaruuduista. Poikkeavalla värillä voidaan myös kiinnittää lukijan huomio johonkin tiettyyn, varsin pie-
neenkin yksityiskohtaan tarinassa.

⁹⁵ Vaikka sarjakuva onkin mediana erilainen kuin kuvakirja, näillä kahdella on huomattavia yhtäläisyyksiä, jotka tulevat esille eritoten kokeellisten sarjakuvataiteilijoiden työssä. Esimerkiksi Neil Gaimanin käsikirjoittamien sarjakuvataiteilijat käyttävät tyyliä, jotka vaihtelevat varsin taiteellisesta perinteiseen sarjakuvatyyliin. Ks. esim. teos *The Books of Magic* (1993), jossa mukana olivat taiteilijat John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess ja Paul Johnson.



KUVA 16 © Disney

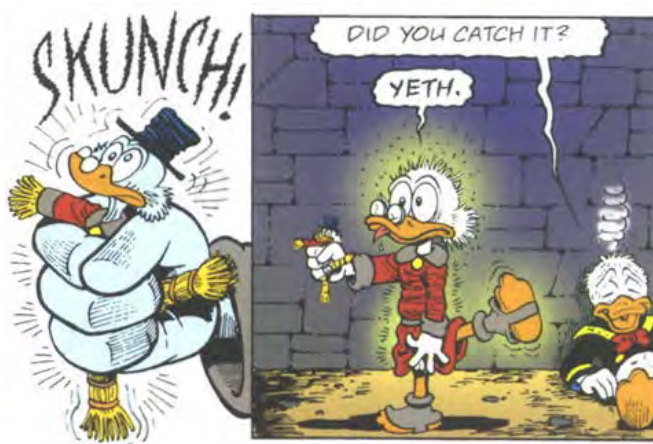
Tarinassa "Super Snooper Strikes Again" ("Vahva-Jussin paluu", 1992) Aku on saanut supervoimat ja pyrkii todistamaan epäileville ankanpojille kykynsä nostamalla valtavan kalliosaaren merestä (KUVA 16). Tapahtuma itsessään on jo fantastinen, ja lukijoille tehdään selväksi tilanteen poikkeavuus korostamalla keltaisella värillä, että saaren alla todella on Aku, joka nostaa murenevaa kalliota ilmaan. Puhekuplien suunta varmentaa Akun sijainnin.

Muoto on viivan ja värin yhdistelmä. Muoto ilmentää fantasiaa silloin, kun se on normaaliin verrattuna enemmän tai vähemmän groteskia. Hahmot ovat esimerkiksi venyneitä, litistyneitä tai pullistuneita. (Ylimartimo 2005, 181.) Disneyn animaatioita tutkinut Sergei Eisenstein käyttää ilmiöstä nimeä "plasmaattisuus", mikä viittaa erityisesti vanhojen animaatiohahmojen vapautteen muuttua, puristua kasaan ja venyä pituutta stabiilin muodon säilyttämisen sijaan (Eisenstein 1989, 92, 112). Sarjakuvatutkija Joseph Witek huomioi, että plasmaattisuuden kaltainen muodolla leikkiminen on tyypillistä pilakuvamaiselle sarjakuvatyyliille: sekä hahmot että esineet voivat muuttua assosiativisen tai tunteisiin perustuvan logiikan mukaan. Vartalon muoto ja mittasuhteet voivat ilmentää tunnetiloja tai kerronnan olosuhteita. (Witek 2012, 30.)

Rosa käyttää harvemmin hahmojensa muodoilla leikkimistä tai plasmaattisuutta, koska hän pyrkii ankkujenkin suhteen noudattamaan tietynlaista "realismia". Yksi esimerkki löytyy kuitenkin tarinasta "Crown of the Crusader Kings", jossa Akusta ja Roopesta tehdään voodoo-nuket. Kun Aku-nukke putoaa lattialle ja sen nokka vääntyy, vääntyy Akunkin nokka. Roope puolestaan litistyy sivuttaissuunnassa, kun hän epähuomiossa puristaa oman nukkensa kasaan (KUVAT 17 ja 18). (Rosa 2005, #339, 18-19.)



KUVA 17 © Disney



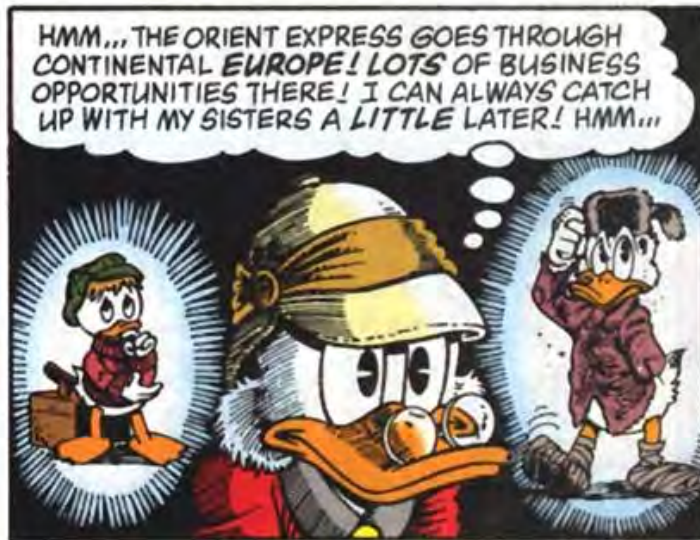
KUVA 18 © Disney

Hahmojen plasmaattisuus edellä olevissa esimerkeissä näyttää kuvan keinoin fantastista tapaa muokata hahmojen muotoa, mutta samalla se ilmentää fantasiaa myös tarinan tasolla: Roope- ja Aku-nuket on kyllästetty voodoo*taialla*, mikä on varsin fantastinen ominaisuus. Tarinan juoneen kirjoitettu fantasian piirre aiheuttaa muutoksen hahmojen ruumiillisissa muodoissa.

Edellä mainitut Ylimartimon esimerkit kuvaavat kuvien pintarakenteessa ilmenevää fantasiaa. Fantasiaa voi piillä myös kuvien syvärakenteissa, joiden keinoilla on tarkoitus rikkoa ajan, paikan ja tapahtumien ykseys. Samalla rikotaan luontoon ja havaintoon perustuva renessanssin taidekäsitys, jonka myötä oli noussut määräävä periaate, ettei voi kuvata sitä, mitä ei havaita.⁹⁶ Syvärakenteeseen kuuluvat *sommittelu*, erilaiset *perspektiivi-* ja *kehysratkaisut* sekä *kuva kuvassa* -tyyli. Sommittelu kertoo kuvan sisäisistä ominaisuuksista ja samalla tukee niitä. Se viimeistelee kuvan täyteen merkityksiä, joihin teksti viittaa tai joista se vaikenee. Samalla se antaa kuvalle eräänlaista lisäarvoa, jota teksti ei välttämättä tuo esiin. (Ylimartimo 2005, 182.) Sommitteluun kuuluvat myös sarjakuvaruutujen taustat, jotka voivat ilmentää sarjakuvan tarinaa konkreettisesti tai kuvata hahmojen sisäistä todellisuutta: ajatuksia, tunteita ja asenteita. Randy Duncan on tutkinut hermeneuttisia kuvia, jotka ilmentävät hahmojen sisäistä maailmaa, joka muuten on aistien ulottumattomissa. Ne eivät ole osa tavallista kerrontaa, vaan tekijän kommentaari, joka tuo tarinaan lukijalle osoitettuja piilomerkityksiä.⁹⁷ Kun jokin hermeneuttinen kuva toistuu tarpeeksi usein, siitä muodostuu visuaalinen motiivi, joka yleensä on yhteydessä tarinan teemaan. (Duncan 2012, 45–47.)

⁹⁶ Esimerkiksi keskiajan taiteelle ominaiset moni- ja käänteisperspektiivit muuttuivat optisen havainnon mukaiseksi keskeisperspektiiviksi (Ylimartimo 2005, 182).

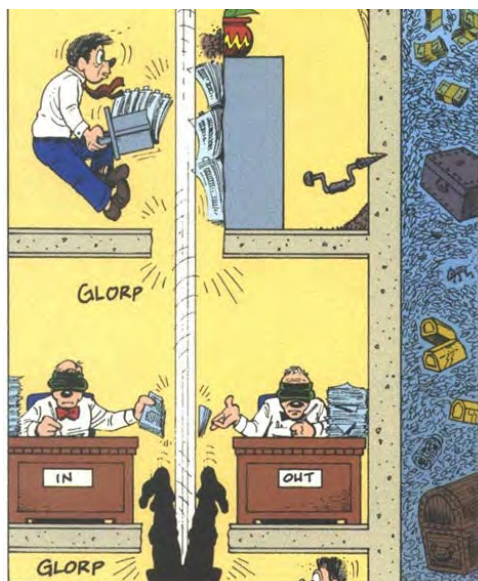
⁹⁷ Randy Duncan puhuu nimenomaan tekijästä tässä yhteydessä. Joidenkin sarjakuvien tapauksessa kertojanääni saattaa olla hankala erottaa tekijän äänestä. Don Rosa ei käytä kertojaa kovin usein kuvaamaan tapahtumia, mutta näin tehdessään kertojan tehtävänä on nimenomaan täydentää lukijalle tapahtumiin liittyviä asioita eikä kommentoida ankkujen pääsisäisiä pohdintoja. Duncanin esittämät hermeneuttiset kuvat edustavat hahmojen sisäistä maailmaa, jota Rosan kertojanääni ei tavallisesti kommentoi. Tämä tutkimus ei kuitenkaan keskity sarjakuvan kertojaan, mikä laajuudessaan olisi jo oma tutkimuksensa.



KUVA 19 © Disney

Rosa käyttää taustalle ilmestyviä ankkahahmoja ilmentämään Roopeen sisäistä väittelyä tarinassa "The Empire-builder from Calisota" (KUVA 19). Hahmot eivät ole fyysisesti läsnä tarinassa, vaan kuvaavat Roopea itseään eri ikävuosina. Roope tuntee syyllisyyttä tavasta, jolla kohteli sisariaan, ja pyrkii korjaamaan virheensä. Roopeen 10-vuotias minä ilmentää hänen lapsuudessa nousutta elämänohjetta tienata omaisuutensa rehellisellä työllä. Ruudun oikeassa reunassa oleva kullankaivaja-minä vaatii Roopea tekemään kovaa työtä matkallaan menestykseen. Hahmot ilmestyvät tarinan taustalle useissa ruuduissa, mikä on Rosan keino kuvata Roopeen sisäistä yksinpuhelua ja moraalin vaikeita hetkiä, kun tämä kyseenalaistaa rikastumisen rehellisellä työllä.

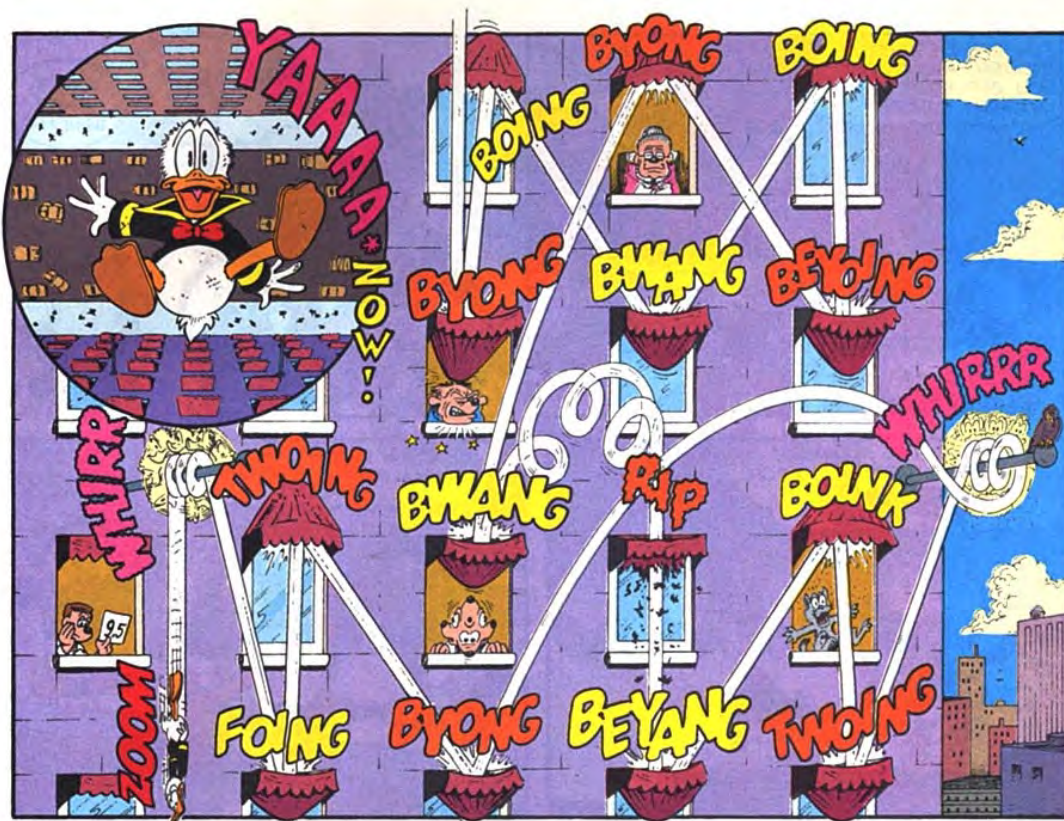
Perspektiiviä voidaan rikkoa niin sanotulla "nukkekotinäkyksellä", jossa kuvan poikittaisleikkaus näytetään ikään kuin nukkekotimaisesti: katsoja näkee useampaan paikkaan samanaikaisesti esimerkiksi talon sisällä (Ylimartimo 2005, 183). Seuraava ruudun osa (KUVA 20) on Don Rosan "The Black Knight" -sarjakuvassa esiintyvä poikkileikkaus Roope Ankan rahasäiliöstä, jossa kaiken syövyttävää yleisliuotinta Kertalaakia™ haarniskaansa sivelletyt Musta ritari putoaa säiliön kerrosten läpi. Lukijat näkevät hänen liikkeensä nukkekotimaisessa tilassa, jonka halki ritari putoaa. (Rosa 1998, #324, 24.)



KUVA 20 © Disney

Kuva kuvassa -ratkaisu on erittäin käyttökelpoinen kuvaamaan personifikaatioita ja erilaisia metaforia. Se voi ilmetä esimerkiksi kuvassa olevalla taululla, joka saattaa viitata tarinan hahmoihin. (Ylimartimo 2005, 186.) Sarjakuvassa kuva kuvassa -tyyppi on varsin yleinen niin sanotuissa koko sivun kokoisissa "splash page" -ruuduissa. Supersankarisarjakuville tyypillinen iso ruutu pysäyttää katsojan, mutta sen lisäksi ruutu voi sisältää pieniä, täydentäviä tai lisätietoa antavia ruutuja. Myös Rosa on käyttänyt vastaavaa koko sivun kokoista ruutua tarinansa "The Richest Duck in the World" viimeisellä sivulla. Myös sarjakuvassa "A Letter from Home" esiintyy viimeisellä sivulla normaalia isompi ruutu, joka sisältää pienempiä ruutuja. Rosalle tyypillisin tapa käyttää kuva kuvassa -tekniikkaa on talojen seinillä olevat taulut tai piirroksot, jotka reagoivat hahmojen toimiin, mistä puhuin sarjakuvan merkkikielen yhteydessä.

Kuva kuvassa -tyypin alalaji on *simultaanikuva* (*continuous narrative*), joka tarkoittaa yhtä tilaa tai kuvaa, jossa sama henkilö esiintyy useissa eri tilanteissa tai useina eri hetkinä. Tällainen jatkumo rikkoo ajan ja tapahtumien ykseyden, vaikka paikka onkin käytännössä sama. Simultaanikuvaa voidaan käyttää esimerkiksi metamorfoosin kuvaamiseen. (Ylimartimo 2005, 187.) Sarjakuvan kerroksessa koko sivun levyinen simultaanikuva on varsin tavallinen visuaalinen keino. Sitä ei yleensä käytetä tuomaan tekstin yhteyteen fantasiaa, vaan se ilmentää aikaa ja liikettä tilassa. Välipalkit rajaisivat kuvat sarjaksi, mutta samalla ne rikkoisivat samanaikaisuuden illuusion, millä haetaan joko pitkäkestoisen tilanteen tai asioiden nopeuden ilmentämistä. Erityisesti liikkeen ilmaisussa voidaan käyttää sarjakuvan henkilön kopioimista useaksi, väritykseltään hila-kaksi hahmoksi ja lisäämällä tehosteeksi vauhtiviivoja. Näin lukijalle tulee kuva nopeasti liikkuvasta henkilöstä, joka vain vilahtaa ohi. (McCloud 1994, 95-97, 112.)



KUVA 21 © Disney

Edeltävä kuva (KUVA 21) on Rosan tarinasta "Incident at McDuck Tower" ("Nokanneulan tapaus", 1991) ja se esittää sarjakuvalle tyypillistä simultaanikuvaa. Vauhtiviivojen ja epäselvien hahmojen avulla saadaan aikaan vaikutelma, että Aku on useammassa paikassa yhtä aikaa. Vaikuttaa siltä, että asiat tapahtuvat samanaikaisesti, vaikka niissä on havaittavissa liike paikasta toiseen.

Struktuuriin ja lisäarvon luojiin kuuluu myös *kehys*. Se toimii rajana kuvan ja tekstin välillä ja samalla luo osan kuvan esittävyttä. Kehykset tekevät kuvan rajat selkeiksi: kuva alkaa jostain ja päättyy johonkin. Kehykset ovat myös tavallaan portti kuvan ilmentämään fantasiaan. (Ylimartimo 2005, 189.) Sarjakuvaa kehukset kuuluvat luonnostaan. Ruutu on kehystetty kuva, joka osoittaa, että aikaa ja tilaa jaetaan. Ruutujen reunoja myös rikotaan, jolloin liike siirtyy kehysten yli. Tämä viittaa usein siihen, että on tapahtunut jotain niin merkittävää, ettei tilanne mahdu enää annettuun tilaan. (McCloud 1994, 98–102.) Edellä kuvattu ruutu (KUVA 21) on myös esimerkki siitä, miten Rosan ilmaisulle tyypillisesti tapahtumat liikkuvat ruudun reunojen yli: Akun ensimmäinen putoaminen näyttää tulevan ruudun ulkopuolelta ja sekä alhaalla että ylhäällä olevat ikkunakatokset kohoavat ja painuvat ruutujen yli: Akun liikkeen voimakkuus saa aikaan reunojen rikkomisen. Lopulta jopa Akun nokka painuu ruudun alareunan yli matkalla alaspäin. Myös kuvat 8 ja 16 ovat hyviä esimerkkejä siitä, miten Rosa rikkoo sarjakuvakerronnassaan ruudun reunoja.

Olen koonnut Ylimartimon esittämät kuvan fantastiset keinot seuraavaan taulukkoon ja liittänyt niiden rinnalle samat keinot sarjakuvan kerronnan kautta katsottuna (TAULUKKO 1):

KUVAN FANTASTISET KEINOT (Ylimartimo)	SARJAKUVAN KUVALLISET KEINOT
Poikkeava viivan ja tekstuurin käyttö vieraannuttamisen keinona	Viivan värin ja rakenteen muuttaminen ilmentämässä hahmon tunnetilaa
Väri epäluonnollisessa yhteydessä	Väri shokeeraavana elementtinä, huomion kiinnittäminen
Muodon groteskius, "plasmaattisuus"	Pilakuvamaisuus, "plasmaattisuus" esimerkiksi tunnetilan kuvaajana
Kuvan sommittelu	Ruutujen hermeneuttiset taustat esim. tunnetilojen tai menneisyyden kuvaajina
Perspektiivin rikkominen: nukkekotinäkö	Nukkekotinäkö kuvaamassa ajallista samanaikaisuutta
Kuva kuvassa: personifikaatio ja metaforat	Kuva kuvassa: esim. koko sivun kokoinen ruutu, ns. "splash-page" laajan maiseman tai useiden eri sisältöjen kuvaajana
Simultaanikuva: ajan ja tapahtumien ykseyden rikkominen	Simultaanikuva kuvaamassa ajallista samanaikaisuutta ja liikettä
Kehys kuvan rajaajana, "porttina" fantasiaan	Kehys ruudun rajana, osa sarjakuvan muotokieltä. Kehysten rikkominen ilmentää muutosta sarjakuvan todellisuudessa.

TAULUKKO 1 © Katja Kontturi 2014

Sekä taulukon että esittämieni sarjakuvaruutujen perusteella nähdään yhtäläisyyksiä Ylimartimon kuvaaman maalausten käyttämän satufantasian sekä sarjakuvien kuvallisten keinojen välillä. Samalla niistä voidaan havaita varsin tärkeä ongelma kuvafantasian käytöstä sarjakuvatutkimuksessa. Sarjakuva ilmaissumuotona tukee fantastisten kuvakeinojen käyttämistä tilanteissa, jotka eivät sijoitu fantasiamaailmoihin. Ylimartimon esittämät maalauksissa fantasiaa ilmentävät keinot ovat sarjakuvissa osa normaalia kerrontaa, eikä sarjakuvan ei tarvitse olla fantasiasarjakuva käyttääkseen näitä keinoja. Esimerkiksi simultaanikuva on sarjakuvalla ominainen tapa kuvata liikettä. Kuva putoavasta Akusta (KUVA 21) ei sisällä tarinallista fantasiaa. Erilaisia nukkekotikuvakulmia voidaan puolestaan käyttää kuvaamaan, mitä talon eri osissa tapahtuu samaan aikaan, kuten sarjakuvataiteilija Alison Bechdelin arvostetun *Fun Homen* suomalaisen käännöksen (*Hautuukoti*, 2009) kansikuvassa. Kuvataiteen tutkimuksessa olisikin välillä syytä puhua teoksissa esiintyvistä sarjakuvan kerronnallisista piirteistä fantasian sijaan. Toisaalta kuvataiteen teoksetkin on ai-

na analysoitava yksilöllisesti, jotta voidaan perustella, onko kyseessä fantastinen aihe vai esimerkiksi samanaikaisuutta ilmentävä simultaanikuva.

Fantasia-sarjakuvissa ei riitä, että ruutu sisältää jotain Ylimartimon esittelemiä fantastisia kuvakeinoja, vaan on huomioitava sarjakuvan aihe ja teema. Jotta sarjakuva voidaan nähdä fantasiana, täytyy sen tarinan sisältää fantastisia elementtejä tai sijoittua erilaisiin fantasiamaailmoihin. Esimerkkiruuduista voidaan tietenkin huomata fantastista sisältöä: Aku on lentävä supersankari, Roo-phen ja Akun vartaloiden muoto muuttuu voodoo-taian seurauksena ja Musta ritari putoaa lattian läpi, koska hänen haarniskansa on päällystetty kaiken syövyttävällä yleisliuottimella. Mutta koska nämä fantastiset seikat ilmenevät nimenomaan tarinan puitteissa eivätkä yksittäisinä kuvina, on varsin perusteltua käyttää Rosan sarjakuvien analyysin tukena kirjallisuuden fantasiateoriaa Ylimartimon esimerkkien lisäksi.

Tutkimukseni tarkoitus onkin esitellä lukuisten kuvaesimerkkien ja konkreettisen kuva-analyysin avulla *metodi*, jolla sarjakuvien fantasiaa voidaan lähestyä. Vaikka kohteenani ovat Don Rosan Disney-sarjakuvat, analyysimallin soveltaminen kaikenlaisiin sarjakuviin on mahdollista. Metodini noudattaa tarkkaa lähilukua ja yhdistää siihen kuva-analyysia, jossa huomio kiinnitetään seuraaviin seikkoihin: sarjakuvan kuvaamaan *tarinaan* (kirjallisuustieteellinen genrenäkökulma: mistä sarjakuva kertoo, onko se tyypillinen fantasiakertomus esimerkiksi matkasta normaalista poikkeavaan fantasiamaailmaan?), sarjakuvan *kuvakerrontaan* (kuvataiteellinen ja sarjakuvallinen lähtökohta: mitä fantasialle ominaisia asioita kuvissa ilmenee ja millä tavoin?), *tekijän* antamiin taustoihin (biografiset huomiot: kertooko tekijä esimerkiksi esipuheessaan, että parodioi sarjakuvallaan jotain genren merkkiteosta?) ja *lukijan* omaan kulttuuriseen tietouteen (mahdollisen koulutuksen ja harrastuneisuuden vaikutus: tunnistaa-ko lukija genren ominaispiirteet tai olennaiset intertekstuaaliset viittaukset?).

Sarjakuvan kuvakerronnan analyysini pohjaa Will Eisnerin kehittämään malliin (*Comics and Sequential Art*, 1985), jota Scott McCloud on jalostanut eteenpäin. McCloudin esimerkin tavoin analyysini ottaa huomioon ruutujen koot, muodot ja niiden sommittelun sivulle. Lisäksi tulee huomioida sarjakuvan merkkikieli symboleista vauhtiviivoihin. Kuva-analyysini alkaa kuitenkin aina itsestänselvyyksien huomaamisesta. Mitä ruudussa on tai mitä siinä mahdollisesti ei ole? Miten ruudun sisältö suhteutuu viereiseen? Millainen värimaailma ruudussa on? Miten hahmot sijoittuvat toisiinsa nähden? Mistä perspektiivistä tapahtumat kuvataan? Kaikki nämä edellä mainitut seikat on purettava osiin, jotta voidaan argumentoida sarjakuvan ilmentävän fantastisia piirteitä. Ainoastaan kuvallisen fantasian huomiointi ei riitä, sillä sarjakuvan omat konventiot voivat olla kuvataiteen kannalta hyvinkin fantastisia.

4 FAKTAN JA FIKTION YHTEISTYÖ

4.1 Postmodernismin erityispiirteet

Don Rosan sarjakuvien kerronnan avaamisen kannalta hyödyllistä on lukea niitä myös postmodernismin näkökulmasta. Rosan sarjakuvien useat piirteet voidaan tulkita postmodernismille tyypillisiksi, mikä auttaa analysoimaan sarjakuvia laajemmin. Erityisesti Brian McHalen näkemys postmodernismin ja science fictionin yhtäläisyyksistä sekä hänen käsitteensä *vyöhyke* ovat tutkimukseni kannalta tärkeitä ottaa huomioon.

Termi ”postmodernismi” esiintyi ensimmäisen kerran taiteellisissa piireissä jo 1960-luvulla. Postmodernismia tutkinut kirjallisuudentutkija Linda Hutcheon (1989) määrittelee sen (kirjallisuuden) suuntaukseksi, joka sijoittuu modernismin jälkeiseen aikaan. Postmodernista kirjallisuudesta laajan teoksen kirjoittanut kirjallisuudentutkija Pekka Vartiainen puolestaan määrittää postmodernin historialliseksi aikakaudeksi, siirtymäksi teollisesta maailmasta jälkiteolliseen eli ajaksi toisen maailmansodan jälkeen. Postmodernismia hän kuvaa esteettiseksi kategoriaksi, ”jonka puitteissa määritetään postmodernin ajan taiteellisia tuotteita.” (Vartiainen 2013, 21.) Postmodernismia väitöskirjassaan sivuava kirjallisuudentutkija Mika Hallila huomauttaa, että postmodernia ja postmodernismia ei oikeastaan voida erottaa toisistaan: sekä kirjallisuuden ja taiteen tutkijat että yhteiskuntatieteilijät ja sosiologit käyttävät niitä rinnakkain synonyymeina, mikä tekee käsitteistä vaikeasti määriteltäviä (Hallila 2006, 45–46.)

Vaikka Vartiaisen teos on nimeltään *Postmoderni kirjallisuus*, se sitoo postmodernismin osaksi yhteiskunnallista ajankuvaa ja käy läpi kirjallisuutta laajalta skaalalta eri kielten ja maiden mukaan jaoteltuna. Hänen mukaansa postmodernille aikakaudelle on ominaista radikaalit taiteelliset suuntaukset, valtavirtaa myötäilevä kulttuuri, kuten 1950–1960-luvuilla Yhdysvalloissa ja Brittein saarilla noussut pop-taide, sekä pop-musiikki ja viihde. Vartiainen huomioi erityisesti myös lasten ja nuorten kulttuurin ja kirjallisuuden nousun postmoder-

nina aikana ja lisäksi mainitsee sarjakuvien suosion.⁹⁸ Kyseessä oli siis voimakas yhteiskunnallinen ilmiö, ei ainoastaan kirjallisuuden suuntaus. Massatuotannon syntymisellä oli myös vaikutus taiteeseen, jonka funktio muuttui. Taide ei enää ollut vain todellisuuden kommentoinnin väline, vaan se muuttui keinoksi vaikuttaa tietoisuuteen ja uusiin kokemistapoihin. (Vartiainen 2013, 22, 36, 38.)

Kuten Mika Hallila, myös kirjallisuudentutkija Anna Helle huomauttaa, että Suomessa postmodernismi-termin käyttö on ollut sekavaa. Helteen mukaan käsitteen määrittelyssä on useita ongelmia ja hän sanoo postmodernismin olevan terminä negatiivisesti latautunut. (Helle 2005, 6–7.) Helteen väittämästä negatiivisesta konnotaatiosta ei kuitenkaan näy esimerkkejä Hallilan eikä Vartiaisen tutkimuksissa. Myöskään Liisa Saariluoma ei postmodernismista puhuvassa teoksessaan *Postindividualistinen romaani* (1992) viittaa termiin negatiivisena käsitteenä. Kaikki tutkijat kuitenkin huomioivat postmodernismin laajuuden, hankalasti määriteltävän sisällön ja sen sisäiset ristiriidat, mitkä vaikeuttavat ilmiön määriteltävyyttä.

Koska postmodernismia on hankala määritellä kattavasti ja kaikkia tyydyttäväksi, hyödynnän tutkimuksessani postmodernismin käsitettä sen tiettyjen ominaispiirteiden kautta. Ne on valittu sillä perusteella, miten niiden avulla voi purkaa Don Rosan sarjakuvissa esiintyviä kerronnallisia tehokeinoja. Postmodernismin olennaisimmat piirteet oman työni kannalta ovat *historian ja fiktion sekoittuminen, vastakohdilla leikittely* (esimerkiksi korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin välillä), taidemuotojen välisten *rajojen rikkominen* ja *parodiset* tavat kuvata esitettävää asiaa. (Hutcheon 1989, 2, 5, 9–10, 15, 28.) *Intertekstuaalisuus* on myös postmodernismin tyypillinen piirre, mutta sen laajuuden takia keskityn siihen omassa alaluvussaan.

Hutcheonin mukaan sekoittamalla historiaa ja fiktiota keskenään postmodernismin tarkoituksena on esittää fiktion maailma yleisen kokemuksen maailman diskurssina. Tällä hän tarkoittaa sitä, että fiktion maailma kommentoi meidän historiallista maailmaamme. Mitä menneestä ylipäätään muistetaan? Minkälaisia diskursseja historiallisissa teksteissä esiintyy? Postmodernismi haluaa kyseenalaistaa historiankirjoituksen ”virallisena totuutena”. Ei siis ole olemassa yhtä ainoaa totuutta tai tulkintaa, vaan kaikki on suhteellista. Mutta vaikka tosi ja fiktio sekoittuvatkin, Hutcheonin mukaan niiden rajojen pitäisi pysyä selvinä lukijoille. Postmodernismin tavoitteena on ymmärtää nykyistä kulttuuria edellisten *representaatioiden* tuotteena (Hutcheon 1989, 35–37, 58). Postmodernismi siis opettaa, että kaikilla kulttuurisilla tuotteilla on ideologinen pohjateksti, joka vaikuttaa niiden tuottamiin merkityksiin (Hutcheon 1988, xii–xiii).

Samaan asiaan viittaa myös filosofi Jean-François Lyotard, joka puhuu niin sanotuista ”suurista kertomuksista”, tai metakertomuksista (*grand récit*). Hänen mukaansa tiede on tyypillisesti asettunut vastustamaan kertomuksia,

⁹⁸ Esimerkiksi nimenomaan *Aku Ankka* -sarjakuvat rikkoivat eroa lasten ja aikuisten kulttuurin väliä, koska Yhdysvalloissa 1950-luvulla tehdyn lukutottumustutkimuksen mukaan sitä lukivat kaikenikäiset (Andrae 2006, 7).

joiden totuusarvo on kyseenalainen. Moderni tieto on kuitenkin totuusarvoa etsiessään hakeutunut kertomusten muotoon: näin tieto on tavallaan legitimoitu metakertomusten avulla. Postmodernismi puolestaan suhtautuu suuriin kertomuksiin kriittisesti. (Lyotard 1985, 7.) Lyotardin näkemyksen mukaan nämä suuret kertomukset ovat ideologioita, paradigmoja, teorioita ja filosofioita, jotka rakentavat maailmaa ja joita voidaan pitää totuuksina. Postmodernismi kyseenalaistaa tietyn näkemyksen ja sen sijaan väittää yhteiskunnan olevan monimuotoinen ja vaihteleva. (Sim 2011, 86–87.)

Karin Kukkonen tulkitsee Lyotardin metakertomuksen eräänlaisena annettuna mallina, peruskaavana tai -juonena, ja esittää esimerkiksi Alan Mooren ja Dave Gibbonsin sarjakuvan *Tom Strongin* seuraavan supersankarisarjakuvien suurta kertomusmallia (2013, 111, 113). Kukkonen ja myös Linda Hutcheonin näkemystä seuraten kaikki historialliset suuret kertomukset voidaan nähdä Lyotardin termin metakertomuksina, jotka postmodernismi kyseenalaistaa. Don Rosa esimerkiksi sekoittaa sarjakuvissaan historiaa ja fiktiota keskenään ja muun muassa muokkaa *Titanicin* uppoamisen syytä, mikä voidaan nähdä myös suuren kertomuksen muokkaamisena.

Niin ikään postmodernismia tutkineen kirjallisuudentutkijan Brian McHalen (1994) mukaan postmodernistit kirjoittavat historiasta fiktiivisesti ja tekeillä niin he vihjaavat, että historia itsessään voi olla fiktion muoto. Kun historia ja fiktio sekoittuvat vaihtaessaan paikkaa, mikä on totta ja mihin verrattuna? (McHale 1994, 96.) Historian kirjoitus on aina osa ihmisen luomaa rakennetta tai diskurssia, ja postmodernismi pyrkii kyseenalaistamaan historian kirjoituksen totuusarvon.

Jotta oikea maailma voisi heijastua kirjallisen mimesiksen peilistä, imitaation tulisi erottua imitoinnin kohteesta. Taiteen peilin pitää erottua vastakohtana peilatusta luonnosta. Mimeettinen suhde tarkoittaa samankaltaisuutta, ei samuutta, ja samankaltaisuus viittaa eroon – eroon alkuperäisen objektin ja sen heijastuksen, ja todellisen maailman ja fiktiivisen heterocosmin⁹⁹ välillä. (McHale 1994, 28.)¹⁰⁰

Brian McHale tarkoittaa, että postmodernistinen fiktio imitoi olemassa olevaa maailmaa ja tiedostaa olevansa siihen mimeettisessä suhteessa: teos ei voi olla kuvaamansa maailman kanssa identtinen, ainoastaan samankaltainen, jolloin näkyviin tulevat erot edustetun maailman ja fiktiivisen tuotoksen välillä (emt, 28). Postmodernismiin kuuluukin olennaisena se, että maailma nähdään erilaisen kerronnallisten keinojen kautta tuotettuna fiktiona. Jotta tämän voi ymmärtää, on tunnistettava mekanismit, joilla postmoderni kerronta rakentuu. Niihin kuuluvat muun muassa leikki, ironia, pastissit ja muut vastaavat tekniikat. (Vartiainen 2013, 37.)

⁹⁹ Termi tarkoittaa fiktiivistä tai vaihtoehtoista maailmaa, eikä sille ole olemassa hyvää suomennosta.

¹⁰⁰ “For the real world to be reflected in the mirror of literary mimesis, the imitation must be distinguishable from the imitated: the mirror of art must stand apart from and opposite to the nature to be mirrored. A mimetic relation is one of similarity, not identity, and similarity implies difference – the difference between the original object and its reflection, between the real world and the fictional heterocosm”. (McHale 1994, 28.)

Sekä McHalen että Vartiaisen näkemykset pätevät hyvin sarjakuvatutkimukseen, koska sarjakuva kuvaa maailmaa piirrosten ja tekstien avulla. Ankkalinnua kaupunkina tutkinut Andreas Platthaus kommentoikin, että toisin kuin esimerkiksi elokuva tai valokuva, sarjakuvan fiktiivinen luonne on aina läsnä (Platthaus 2010, 249, 251). Platthaus viittaa sanoillaan siihen, että piirros on aina taiteilijan tekemä jäljennös, kun taas valokuvan tai elokuvan ajatellaan kuvaavan todellisuutta autenttisemmin. Tämä johtuu siitä, että ne näyttävät asiat tavalla, jolla katsoja olisi ne voinut nähdä oikeana hetkenä oikeassa paikassa. (esim. Wolk 2007, 119.) Tästä huolimatta kumpikin, sekä esimerkiksi omaelämäkertasarjakuvan ruutu että valokuva, ovat representaatioita todellisuudesta. Kummassakin tapauksessa taiteilija ja valokuvaaja tekevät subjektiivisen valinnan: mitä näyttää, mitä rajata pois. Piirroskaan ei aina ole fiktiivinen, sillä esimerkiksi oikeussalipiirroksiset pyrkivät vastaamaan todellisuutta.¹⁰¹

Postmodernismi ylittää rajat korkean taiteen ja populaarikulttuurin välillä ja pyrkii välttämään luonnollisia hierarkioita (Hutcheon 1988, 13 & 1989, 35). Sarjakuvan tekijät käyttävät hyväkseen näitä postmoderneja piirteitä: Korkeakulttuurisista kirjallisista teoksista tehdään varsin usein sarjakuva-adaptaatioita. Niin Shakespearea, Dickensiä kuin *Kalevalaa* on käännetty sarjakuvamuotoon. Don Rosan sarjakuvissa tämä piirre näkyy tavassa, jolla Rosa viittaa klassikkoina pidettyihin elokuvaan ja kirjallisuuteen. Yhdistämällä Disney-sarjakuvaan, populaarikulttuurin tyypilliseen edustajaan, esimerkiksi *Kalevalan* mytologiaa Rosa luo postmoderniksi tulkittavan sarjakuvan, joka kommentoi korkean taiteen rajoja suhteessa populaarikulttuuriin.¹⁰²

Taiteen arvottamisen ja sen kritisoinnin yhteydessä on puhuttava myös parodiasta, joka on postmodernismin keskeinen osa-alue. Hutcheon ehdottaa, että parodia tulisi määritellä uudelleen *toistoksi*, jolla on kohteeseensa *kriittinen* etäisyys. Etäisyys mahdollistaa ironisen lähestymistavan kommentoida samankaltaisuuksien sisältämiä eroavaisuuksia. (Hutcheon 1988, 26.) Parodia sekä ylläpitää että ironisoi kuvaamaansa asiaa ja näyttää minkälaisia ideologisia seurauksia nousee jatkuvuudesta ja erosta (Hutcheon 1989, 93). Parodian käsite yhdistyy postmodernismin tavoitteeseen kyseenalaistaa historiankirjoituksen totuusarvo ja näkemykseen siitä, että tämänhetkinen kulttuurimme on menneisyyden representaatioiden tuotos, johon ovat vaikuttaneet erilaiset diskurssit. Lisäksi parodia haastaa oletukset taiteellisesta alkuperästä ja ainutlaatuisuudesta sekä kapitalistiset käsitykset omistusoikeudesta ja omaisuudesta. Korkean taiteen arvo kyseenalaistetaan, mutta se ei menetä tarkoitustaan, vaan saa uuden merkityksen. (Hutcheon 1989, 93–94.)

Vaikka parodialla on edelleen vahva naurunalaiseksi saattamisen konnotaatio, se sisältää paljon muita muotoja ja tarkoituksia. Verrattuna pastissiin,

¹⁰¹ Tietylnainen pyrkimys autenttisuuteen näkyy myös omaelämäkertasarjakuvissa: esimerkiksi Alison Bechdel käyttää *Fun Home* -teoksessaan perhevalokuviaan piirrosten pohjana, jolloin hän tavallaan piirtää yhdestä representaatiosta uuden representaation.

¹⁰² Toisaalta on muistettava, että suullisena kansanperinteenä kulkeneet runot, joista *Kalevala* on koottu, ovat alun perin olleet aikansa "populaarikulttuuria", nimenomaan tavalliselle kansalle suunnattua viihdettä.

jonka on sanottu jättävän kontekstin ja menneisyyden jatkumon huomiotta, postmoderni parodia käyttää ironiaa tiedostamaan, että olemme erillään menneisyydestä. Se on perusteellisen ironinen ja kriittinen, ja tekee tiettäväksi sekä representaation rajat että sen voimat. Postmoderni parodia haastaa näkemään tai lukemaan menneisyyden uudella tavalla, mutta myös paradoksaalisesti sekä vahvistaa että heikentää historian representaatioiden voimaa viittaamalla niihin. (Hutcheon 1989, 94–95, 98.)

Don Rosan tapa käyttää viittauskohteenaan populaarikulttuurin klassisia kertomuksia, esimerkiksi *King Kong* -elokuva (1933), kommentoi sekä alkuperäisen elokuvan aikakautta että sen esittämiä stereotyyppisiä ajatusmalleja voimakkaasta sankarimiehestä, joka pelastaa heikon, pulassa olevan naisen. Rosan Disney-sarjakuvan tarina kääntää *King Kongin* kuvaamat perinteiset roolit ympäri, jolloin pelastettavana onkin aikuinen mies. Tekemällä tällaisen muutoksen Rosa tunnistaa menneisyyden tarjoamat mallit ja representaatiot ja kyseenalaistaa ne.¹⁰³ Parodian paradoksaalisuus piilee siinä, että tunnistaessaan genrejen traditiot ja konventiot se sekä sisältää ne että haastaa niiden olemassaolon (Hutcheon 1988, 11).

Karin Kukkonen tutkii sarjakuvan postmodernistisistä piirteistä esittäen, että Bill Willinghamin käsikirjoittama sarja *Fables* (2002–) käyttää klassisia satujen hahmoja ja tarinoita, mutta kuvaa ne realistisen romaanin konventioiden kautta korvaten saduille ominaisen tarinankerronnan muilla kerrontamuodoilla. *Fablesin* postmoderneihin piirteisiin Kukkonen lukee faktan ja fiktion sekoittamisen, kumouksellisuuden (subversion) ja itseensä viittaamisen (self-reflexivity). Willinghamin sarjakuvat ovat myös parodisia, sillä ne kääntävät rooleja päinvastaisiksi ja viittaavat intertekstuaalisesti muihin teoksiin. Esimerkiksi *Fables 2: Animal Farm* näyttää aikuisen Kultakutrin, joka suunnittelee kolmen karhun kanssa George Orwellin teokseen viittaavaa eläinten vallankumousta. (Kukkonen 2010, 65, 106, 216.) Kukkonen tutkii sarjakuva-analyysimallin, jossa lukijan kognitiiviset prosessit lukemisen aikana nousevat olennaiseksi osaksi. *Fablesin* tapa käyttää erilaisia genrejä tarinoiden kehyksinä tukee lukijan kulttuurista muistia. (emt, 106, 145–146.)

Modernismista ja postmodernismista fantasiassa kirjoittanut Jim Casey esittää, että fantasia on lähes aina nähty populaarina kirjallisuutena ja näin ”alempana” taiteenmuotona, joka käsittelee leikkiä ja halua. Tästä syystä fantasia itsessään on postmodernia kirjallisuutta.¹⁰⁴ (Casey 2012, 115.)¹⁰⁵ Toisaalta Casey mukaan fantasiasta voidaan löytää myös Lyotardin määrittelemiä postmoderneja piirteitä: Kun postmodernismi tyypillisesti rohkaisee kumoa-

¹⁰³ Rosan mm. *King Kongia* parodioivaan sarjakuvaan ”Escape from Forbidden valley” palaan tarkemmin analyysissäni luvussa 6.1.1.

¹⁰⁴ “[-] fantasy has almost always been considered popular literature, a ‘low’ art form concerned with play and desire. In this way, fantasy is itself postmodern.” (Casey 2012, 115.)

¹⁰⁵ Casey väittää viittaa siihen, että vaikka fantasialla on paljon modernismiin viittaavia piirteitä, kuten realismia torjuvia sekä symboleihin, hierarkiaan ja muodollisiin yhdistelmiin perustavia kerronnan rakenteita, se kuitenkin on nähty postmodernismille ominaisesti ehkä lapsellisena populaarikulttuurina modernismin korkeakulttuurin sijaan (2012, 115).

maan suuret kertomukset ja miettimään historian ja todellisuuden suhdetta uudelleen, se samalla pyrkii korvaamaan annetut näkemykset erilaisilla mikroker-
tomuksilla ja useilla eri näkökulmilla. Postmoderni fantasia ottaa aiemmin an-
netun näkökulman ja kirjoittaa sen uudelleen tai mahdollisesti laajentaa sitä.
Näin esimerkiksi marginalisoidut kertojaryhmät pääsevät laajemmin esille. (Ca-
sey 2012, 117–118.) Casey'n näkemys korostuu Karin Kukkonen tutkimassa *Fab-*
les-sarjassa, jossa vakiintuneet sadut ja hahmojen roolitukset kumotaan ja laa-
jentunut tarina kerrotaan uudelleen eri näkökulmista.¹⁰⁶

Casey'n näkemys tulee esille myös suomalaisessa postmodernismitutki-
muksessa, sillä sekä Liisa Saariluoma että Pekka Vartiainen lukevat fantasian
postmoderniksi piirteeksi. Saariluoman mukaan postmodernille romaanille on
ominaista sekoittaa realismia ja fantasiaa (Saariluoma 1992, 41) ja Vartiainen
puolestaan omistaa teoksessaan kokonaisen alaluvun tieteiskirjallisuudelle, jo-
hon hän lukee kuuluvaksi niin fantasian, science fictionin kuin kauhunkin (Var-
tiainen 2013, 883.) Brian McHale liittyy vastaavasti science fictionin maailmat
postmodernismin esittämien maailmojen rinnalle. Kumpikin genre käsittelee
ontologisia kysymyksiä olevan maailman luonteesta. Millaisia maailmoja on
olemassa? Miten ne rakentuvat ja miten ne eroavat toisistaan? Ja mitä tapahtuu,
kun maailmat asetetaan rinnakkain ja niiden rajoja rikotaan? (McHale 1994, 10,
60–61.) McHale näkee fantasian sf:n alalajina (1992, 245) ja puhuu postmoder-
nismin yhteydessä myös Todorovin fantastique-käsitteestä, eli miten epäily
vaikuttaa kuvatun maailman todellisuuteen (1994, 74). Huolimatta siitä, että
McHalen näkemys fantasian genrejaosta eroaa useiden fantasiatutkijoiden nä-
kemyksistä, hänen huomionsa postmodernismin yhteydestä fantasiaan on var-
teenotettava:

Postmodernilla fiktiolla on läheinen suhde fantastisen genreen, aivan kuten sillä on
yhtäläisyyksiä science fictioniin, ja se ammentaa motiiveja ja aiheita (*topoi*) fantasti-
sista yhtä paljon kuin science fictionista [- -], koska fantastista genreä kuten science
fictionia sekä itse postmodernia fiktiota hallitsee ontologinen dominantti (McHale
1994, 74).¹⁰⁷

Postmoderni fiktio käsittelee kysymyksiä fiktiivisen maailman olemassaolosta,
siellä elävien asukkaiden olemassaolosta ja erilaisten fiktiivisten maailmojen
monimuotoisuudesta, olivat ne sitten ”oikeita”, mahdollisia, fiktiivisiä tai ”mitä
jos”-maailmoja (McHale 1992, 147). Tämä ei ole ristiriidassa Hutcheonin näke-
mysten kanssa, sillä postmodernismi käsittelee faktan ja fiktion sekoittumista ja
tietoisuutta siitä, että historiallinenkin teksti on vain aikansa diskurssi ja ihmi-

¹⁰⁶ Nykyisin on noussut lähes muoti-ilmiöksi, että Hollywood kertoo perinteisiä klas-
sikkosatuja uusista näkökulmista, erityisesti tarinan pahan hahmon näkökulmasta,
kuten esimerkiksi *Maleficent* (*Pahatar*, 2014). Gregory Maguire teki saman vuonna
1995 julkaistessaan teoksensa *Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West*
(*Noita: Lännen ilkeän noidan elämä ja teot*), jossa kertoo L. Frank Baumian Ozista noidan
näkökulmasta.

¹⁰⁷ “Postmodernist fiction has close affinities with the genre of the fantastic, much as it
has affinities with the science-fiction genre, and it draws upon the fantastic for motifs
and topoi much as it draws upon science fiction [- -] because the fantastic genre, like
science fiction and like postmodernist fiction itself, is governed by the ontological
dominant” (McHale 1994, 74).

sen luoma rakenne. Samalla tavalla myös kuvitteellinen maailma on ihmisen luoma rakenne. Todorovin näkemys fantastique-genrestä saa kuitenkin McHalelta kritiikkiä. Hänen mukaansa fantastique on postmodernismin kontekstissa omaksuttu yhdeksi ontologisen poetiikan strategiaksi. McHalen mukaan fantastique ei ole oma genrensä, vaan kerronnan strategia, joka "monistaa" toden ja tekee näin sen kuvaamisen ongelmalliseksi. (McHale 1994, 75.) Postmoderni teos esittää lukijalle useita erilaisia vaihtoehtoja siitä, mikä on "totta", kyseenalaistaa vain yhden ainoan tulkintamallin tai totuuden, ja tuo näin esille erilaisien kerrontakeinojen tavat kuvata ontologisia mahdollisuuksia.

McHale näkee, että science fictionille on ominaista kaksoisontologia: kahden maailman, paranormaalin ja normaalin olemassaolo, joiden keskinäiset erot korostuvat rinnakkain asetettuina. Sille ovat myös tyypillisiä siirtymät ajan, tilan tai "toisen ulottuvuuden" halki. Sf:n siirtymille on kaksi konventiota: joko meidän maailmamme edustaja kuljetetaan toiseen maailmaan tai toinen maailma tunkeutuu meidän maailmaamme. Yksi McHalen nimeämistä tärkeistä yhtäläisyyksistä postmodernismin ja science fictionin välillä on tapa käsitellä mahdollisia (tulevaisuuden) maailmoja. Postmoderni kirjoitus on kuitenkin mieluummin käsitellyt sf:n motiivia aikakauden muuttamisesta kuin tilassa siirtymisestä. Fokus on myös ollut sosiaalisissa keksinnöissä eikä teknologiassa. (1994, 60, 62, 66, 73.) McHalen näkemys science fictionista tulee varsin lähelle fantasian genrelle ominaista kahden maailman rinnakkaisuutta. Tämän tutkimuksen kannalta kiinnostavinta on McHalen käsite nimeltä *vyöhyke* (*zone*).

McHalen pohjaa vyöhykkeen käsitteen Michel Foucault'n *heterotopialle*¹⁰⁸, joka kuvaa niin sanottua "mahdottomuuksien maailmaa", epäloogista paikkaa, joka ei ole sisäisesti yhtenäinen ja pystyy sisältämään samaan aikaan useita toisensa poissulkevia maailmoja. McHale yrittää välttää *maailmoista* puhumista, joten hän käyttää ilmiöstä käsitettä *vyöhyke*. Hänen mukaansa postmoderni fiktio käyttää erilaisia strategioita rakentamaan ja purkamaan tilaa. Kirjailijat pyrkivät muuttamaan ja rikkomaan lukijoiden automaattisia assosiaatioita ja olemassa olevaa tietoa muokkaamalla fiktion maailman sisäistä topografiaa. Uusien alueiden luominen, olemassa olevien paikkojen poikkeuksellinen yhdistäminen toisiinsa tai niiden kuvaaminen väärillä ominaispiirteillä tekee tilasta vyöhykkeen. Postmodernit kirjailijat luovat erilaisia vyöhykkeitä *vastakkainasettelulla* (*juxtaposition*), *lisäyksellä* (*interpolation*), *päällekkäiskuvalla* (*superimposition*) ja *vääränlaisella kuvauksella* (*misattribution*). (McHale 1994, 44–48.)

Vastakkainasettelussa oikeassa maailmankartassa kaukana toisista sijaitsevat paikat, joilla ei ole suhdetta toisiinsa, asetetaan rinnakkain (McHale 1994, 45). Helsingistä pääseekin yllättäen junalla New Yorkiin, tai Peking sijoitetaan Rio de Janeiron naapurikaupungiksi. Päällekkäiskuvassa kaksi tuttua tilaa asetetaan päällekkäin, mikä luo uudenlaisen vyöhykkeen, joka ei esitä kumpakaan alkuperäisestä tilasta. McHalen mukaan science fictionin paraleelit maailmat ovat tällaisia. Vyöhyke voidaan luoda myös vääränlaisella kuvauksella, missä tuttuihin paikkoihin aletaan liittää poikkeuksellisia ominaispiirteitä. (1994, 46–47.) Suomesta puhutaan trooppisena maana tai tiettyihin amerikkalai-

¹⁰⁸ Ks. Michel Foucault 1970: *The Order of Things*, s. xviii.

siin osavaltioihin yhdistetään normaalista poikkeavia attribuutteja. Tärkein näistä strategioista on kuitenkin lisäys, jossa tutun ympäristön keskelle tai kahden vierekkäisen alueen väliin luodaan uusi tila, poikkeama kartasta (emt. 46). McHalen näkemyksen perusteella Ankkalinnaksi olisi juuri tällainen lisätty vyöhyke; fiktiivinen paikka, joka on sijoitettu kartalla tilaan, jossa sitä ei normaalisti ole.

McHale esittää, että vyöhykkeillä on yleensä erilaiset postmodernismiin liittyvät historiallis-kulttuuriset selitykset sijaintinsa taustalla. Hän antaa tyypilliseksi esimerkiksi Yhdysvaltojen jakautumisen kahdenlaiseen maailmaan: sivilisaatioon ja rajaseutuun, mikä McHalen mukaan on prototyyppinen vyöhyke. Rajaseudun katoaminen ja erämaan tehokas sulautuminen sivilisaatioon pakotti amerikkalaiset kirjailijat muodostamaan uusia käsitteitä ja rakentamaan maansa kekseliäästi uudelleen. Näin syntyi esimerkiksi L. Frank Baum'n *The Wizard of Oz* (suom. mm. *Ozin velho*, 1900), jossa Oz on eräänlainen rajaseutu-vyöhyke, erillinen fantasiamaailma jossain päin Kansasia. (McHale 1994, 49.)

McHalen kuvaamat vyöhykkeet näyttävät aluksi vastaavan fantasian genren taskumaailmoja (Clute & Langford 2012, viitattu 3.4.2014). Baum'n Oz sijaitsee Kansasissa, mutta kuten maailmat maailman sisällä, sen rajoja ei ole tarkkaan määritelty, eikä sinne näytä pääsevän kuka tahansa. Postmodernissa kirjallisuudessa voidaan kuitenkin käyttää erilaisia kuviteltuja tapahtumapaikkoja (vyöhykkeitä), joissa ei välttämättä tapahdu mitään fantasialle ominaista, kuten esimerkiksi Gabriel García Márquezin *Rakkautta koleran aikaan* (1985) -teoksessa. Postmoderni vyöhyke ei siis ole sama asia kuin primaarin maailman sisällä oleva fantasiamaailma. Jos vyöhykkeeksi luotu fiktiivinen kaupunki on normaalin maailman lakien alainen, se on kenen tahansa saavutettavissa. Fantastiset taskumaailmat puolestaan ovat tyypillisesti eristettyjä, vaikeasti saavutettavissa, eikä niihin voi löytää kuka tahansa. McHalen termien mukaan Ankkalinnaksi voidaan nähdä eräänlaisena postmodernina vyöhykkeenä: se on *lisätty* kartalle sijaitsevien olemassa olevien paikkojen väliin ja noudattaa pääosin normaalin maailman lakeja toisin kuin esimerkiksi taskumaailmaksi luettava Ihmemaa Oz.

4.2 Intertekstuaalisuus ja paratekstit

Postmodernille taiteelle onkin tyypillistä kierrättää aikojen saatossa laadittuja tekstejä, materiaalia, tyylejä, joiden ilmaantuminen nykyhetkeen toimii [- -] kriittisenä komponenttina aikamme keinotekoisuudesta [- -]. (Vartiainen 2013, 36.)

Sarjakuvan intertekstuaalisuutta analysoinut Ana Merino korostaa, että tutkijan on kiinnitettävä huomiota sarjakuvan tekijään ja tämän antamiin haastatteluihin sekä liitettävä analysoitava teksti sen ilmestymisajan kulttuurisiin konteksteihin, sillä niillä saattaa olla merkitystä teoksen analysoinnissa (Merino 2012, 253–254). Don Rosa on tutkijalle hedelmällinen kohde, sillä hän antaa mielellään haastatteluja ja avaa sarjakuviansa taustoja lukuisissa esipuheissaan. Intertekstuaali-

suuden ja paratekstien käsitteet tarjoavatkin tärkeitä työkaluja avaamaan Rosan sarjakuville tyypillisiä viittaussuhteita. Rosa viittaa sekä omaan tuotantoonsa että Barksin sarjakuviin ja luo näillä kytköksillä ankkujen universumiin historiallisen jatkumon. Lisäksi Rosa viittaa myös kulttuurimme tunnettuihin teoksiin. Rosan kirjoittamat paratekstuaaliset esipuheet puolestaan tarjoavat analyysin kannalta olennaista taustamateriaalia, jonka valossa sarjakuvia voidaan tarkastella.

Intertekstuaalisen kirjallisuudentutkimuksen perusajatus on, että kaunokirjalliset tekstit saavat merkityksensä vasta, kun nähdään niiden paikka kirjallisuuden (ja laajemmin vielä – kulttuurin) kentässä eli suhteessa toisiin teksteihin ja erilaisiin merkijärjestelmiin. (Lyytikäinen 1991, 145.)

Termi *intertekstuaalisuus* on peräisin Julia Kristevalta, jonka mukaan teksti ei ole suljettu järjestelmä. Se ei voi olla olemassa tyhjiössä, koska jokainen kirjailija on myös lukija, joten vaikutteet siirtyvät lukemisen kautta kirjoittajalta toiselle. Teksti voi olla olemassa vain silloin, kun sitä luetaan ja kun lukija yhdistää siihen oman maailmankuvansa ja aiemmin lukemansa tekstit. (Still & Worton 1990, 1–2.) Erityisesti Gérard Genetten intertekstuaalisuutta tutkinut Graham Allen esittää, että Kristevan mukaan teksti on kokoelma kulttuurista tekstuaalisuutta, ja että se ei ainoastaan käytä aiempia tekstiyksiköitä, vaan muuttaa niitä ja antaa niille uusia teemallisia asemia (Allen 2000, 36, 53).

Linda Hutcheonin mukaan postmoderni intertekstuaalisuus ilmentää halua sekä sulkea lukijan menneisyyden ja nykyisyyden välinen kuilu että kirjoittaa menneisyys uuteen kontekstiin. Kaikella aiemmin kirjoitetulla ja omalla kulttuurisella perspektiivillämme on vaikutuksensa myöhempisiin teksteihin. Jokainen teksti on osa laajempaa tekstikokoelmaa ja yhdistyy niihin usein eri tavoin. Intertekstuaalisuus korvaa tekijän ja teoksen välisen suhteen lukijan ja teoksen välisellä suhteella, jossa lukija etsii merkityksiä tekstin ulkopuolisesta, laajemmasta diskurssista (Hutcheon 1988, 118, 126). Intertekstuaalisuuden analysointi vaatii siis laajempaa kulttuurista tietoutta kuin pelkkä viittausten tunnistaminen annetusta tekstistä. Toisaalta myös taiteilijaa ei voi täysin unohtaa: Don Rosan sarjakuvien tapauksessa on huomioitava hänen taustansa itseoppi-neena sarjakuvataiteilijana, hänen elokuvaharrastuneisuutensa ja fanipositionsa suhteessa Carl Barksin.

Intertekstuaalisuutta on tutkittu paljon ja eri tutkijoiden piirissä siitä on esitetty lukuisia näkemyksiä ja jaotteluja. Esimerkiksi Pekka Tammi on tutkinut Kiril Taranovskin käyttämää analyysimallia, jonka olennainen käsite on *subteksti*. Subteksti tarkoittaa tekstin primaarimerkityksen alla olevaa kätkettyä merkitystä, joka kuitenkin on lukijan havaittavissa. Subteksti luo kytkennän tekstin ulkopuolella oleviin muihin teksteihin esimerkiksi tekstin tematiikan kautta ja lisää kokonaistulkinnan laajuutta. (Tammi 1991, 60, 65.) Taranovskin mallin ongelmana on tekijän intension laajuus, johon Taranovski ei ole itse ottanut selvää kantaa. Yleensä kuitenkin analyysi ottaa huomioon vain tekijän aikomat kytkennät muihin teksteihin. Myös Tammi huomioi lukijan oman taustan merkityksen: "[-] subtekstin tulkinta edellyttää aina määrätynlaista kulttuurista

valmiutta, jonka joudumme tekstin antamista ohjeista opettelemaan.” (Tammi 1991, 90–92.)

Gérard Genetten näkemys intertekstuaalisuuden kirjosta on varsin laaja ja jakaantuu useisiin alatyyppeihin. Vaikka Genetten jaottelua on kritisoitu sekavaksi ja termien nähty menevän ristikkäin, koen Genetten esittämät intertekstuaalisuuden tyypit hyödyllisiksi Don Rosan sarjakuvien analysoinnissa erityisesti paratekstien osalta, mutta myös muut alatyypit tulevat Rosan töissä esille. Genette kiinnittää huomionsa tekstien kerrostuneisuuteen eli siihen, miten tekstiin vaikuttanut edeltävä teksti näkyy sen läpi. Hän ei luokittele intertekstuaalisuuden tyyppejä eri kategorioihin poissulkevasti, vaan hänen määrittelyssään on kyse tarkastelun eri näkökulmista. (Lyytikäinen 1991, 146–147.)

Genette ei käytä tuttua termiä ”intertekstuaalisuus” kattamaan kaikkia tekstiviitetyyppejä, vaan hänen kattoterminsä on nimeltään *transtekstuaalisuus*. Genetten mukaan transtekstuaalisuus tarkoittaa kaikkea, mikä asettaa tekstin suhteeseen, joko ilmiselvään tai peitettyyn, toisten tekstien kanssa. Käytännössä kyseessä on intertekstuaalisuus laajimmassa merkityksessään, Genette on vain ottanut käyttöön toisen nimityksen. *Intertekstuaalisuus* on Genetten mukaan yksi transtekstuaalisuuden alatyypeistä ja tarkoittaa toisen tekstin kirjaimellista läsnäoloa analysoitavassa tekstissä, mikä pitää sisällään lainaukset, viittaukset ja jopa plagioinnin. (Genette 1997a, 1–2.) Rosa käyttää sarjakuvissaan jonkin verran suoria lainauksia, jotka ilmenevät niin tekstin kuin kuvankin tasolla. Esimerkiksi Samuel Taylor Coleridgen runo Kublai-kaanista sarjakuvassa ”Return to Xanadu” on kopioitu suoraan alkuperäisessä muodossaan. Ankanpojat lukevat sen Sudenpentujen käsikirjasta (KUVA 22). Kuvan tasolla suorat lainaukset ovat yleensä peräisin Barksin tarinoista, joita Rosa käyttää pohjatekstinään esimerkiksi muistelukohtauksissa (ks. KUVA 56), mutta Rosa viittaa myös omiin aiempiin sarjakuviinsa ja käyttää niistä valikoituja ruutuja uusien ruutujen pohjana.¹⁰⁹



KUVA 22 © Disney

¹⁰⁹ Esimerkiksi Roope Ankan nuoruusvuosiin sijoittuva sarjakuva ”The Last of the Clan McDuck” lainaa ruutuja tarinasta ”Of Ducks and Dimes and Destinies”. Joissain tapauksissa ruudut ovat lähestulkoon samoja, joissain tapauksissa esimerkiksi kuvakulmaa on muutettu.

Hypertekstuaalisuus on myös yksi Genetten transtekstuaalisuuden alalajeista. Hypertekstuaalisuus tarkoittaa mitä tahansa suhdetta, joka yhdistää tekstin B (*hyperteksti*) aiempaan tekstiin A (*hypoteksti*). Tämä sisältää muun muassa imitaatioita, koska kirjoittajalla on oltava selvä vaikutelma siitä, millainen alkuperäinen teksti on. Hänen on myös kyettävä kirjoittamaan imitaationsa mukailemalla sekä tekstin tyyliä että sen laatua. Parodiat, pastissit ja kaikenlaiset ivamukaelmat ovat Genetten mukaan hypertekstuaalisuutta. (Genette 1997a, 5–6, 9.) Tekstin merkitys riippuu täysin lukijan tietämyksestä alkuperäisestä tekstistä ja siitä, näkeekö hän miten hyperteksti on muunnellut tai imitoinut alkuperäistä hypotekstiä (Allen 2000, 109).

Genetten intertekstuaalisuutta tutkinut Pirjo Lyytikäinen toteaa, että hypertekstuaalisuudessa etsitään ”yksityisten tekstien välisiä polveutumissuhteita ja -suhdetyyppjä” ja korostetaan semioottisia ja intentionaalisia suhteita. Hypertekstuaalisuus vaatii kiistattomuutta, eli kyseessä ei voi olla pelkästään lukijan tulkinta, vaan tekstien suhde on peräisin tekijän suunnitelmallisuudesta – sen tulee ”olla osa tekstiin koodattua merkitystä”. Hyperteksti määrittää itse suhteensa hypotekstiin tulkiten ja käyttäen sitä omiin tarkoituseriinsä. Samalla on otettava huomioon myös se, että hypertekstuaalisuus tuottaa vuorovaikutusta: myös aiempi hypoteksti saa hypertekstin myötä uusia merkityksiä. Lyytikäinen huomauttaa myös, että hypertekstuaalisuuden merkitys teoksen tulkinnan kannalta on osittain sidoksissa alkuperäisen hypotekstin merkitykseen. (Lyytikäinen 1991, 156–157, 161.) Lyytikäisen huomion perusteella Genetten hypertekstuaalisuuden käsite sopii varsin hyvin Don Rosan sarjakuvien avaamiseen, sillä Rosa mainitsee lukuisissa esipuheissaan käyttämänsä viittaukset toisiin teoksiin. Nämä mainitut viittaukset ovat siis selvästi tekijänsä suunnitelmia.

Vaikka Genetten näkemys parodiasta eroaa postmodernista parodian määrittelystä¹¹⁰, parodian intertekstuaalisen suhteen toiseen tekstiin on oltava selvä. Kuten aiemmin esitin, parodian tarkoitus on kommentoida aiempaa tekstiä ironiseen sävyyn, mutta pitää siihen samaan aikaan kriittinen etäisyys (Hutcheon 1988, 26 & 1989, 93). Jotta parodia voidaan tunnistaa parodiaksi, on tunnettava teksti, johon se viittaa parodisesti. Don Rosa viittaa usein käyttämiinsä alkuperäisiin teoksiin parodisin keinoin: hän muuttaa ja mukauttaa alkuperäistä tekstiä omiin tarkoituksiinsa ja samalla kommentoi esimerkiksi sen esittämiä sukupuolirooleja. Hypertekstuaalisuus tulee Rosalla esille myös siinä, että hänen on noudatettava aiempia Disney-sarjakuvien konventioita esimerkiksi imitoimalla ankojen ulkonäköä tiettyjen raamien sisällä.

Karin Kukkonen on kiinnostunut siitä, miten sarjakuva luo ja synnyttää merkityksiä. Teoksessa *Contemporary Comics Storytelling* (2013) Kukkonen tuo uusia esimerkkejä siitä, miten sarjakuva tarjoaa lukijalle *vihjeitä* (*clue*), kuinka

¹¹⁰ Lyytikäisen mukaan Genette käyttää termiä sankarillis-koominen pastissi, millä hän tarkoittaa toisen tekstin satiirista kommentointia. Parodia ankarassa mielessä kuvaa tapauksia, joissa teksti siirretään ”sana sanalta toiseen, laadultaan vastakkaiseen yhteyteen, niin että syntyy koominen vastakohtaeffekti.” Koska tällaisia tekstejä ei ole, parodiaakaan ei oikeastaan ole hypertekstuaalisuuden piirissä. (Lyytikäinen 1991, 157.)

tulkita sen kerrontatapoja tai intertekstuaalisia viittauksia. Lukijan kulttuurinen muisti nousee teoksessa korostetusti esille. Lukiessaan sarjakuvaa ja analysoidessaan sen kerrontamalleja lukija nojaa kulttuuriseen muistiin, mikä edustaa ymmärryksen makrotasoa yksilöä laajemmalla tasolla. Se sisältää yhteisön jäsenten jaetun symbolisen muistireservin eli sen perussymboliikan ja kertomukset, johon lukija tukeutuu yrittäessään ymmärtää kulttuurisia rakennelmia. (Kukkonen 2013, 3, 5, 58.) Myös Kukkonen korostaa sitä, miten lukijan oma kulttuurinen tausta ja lukeneisuus vaikuttavat vahvasti sarjakuvan antamien vihjeiden pohjalta tehtyihin tulkintoihin.

Rosan sarjakuvien analysoinnin kannalta erittäin käytännöllinen on myös Genetten käsite *parateksti*. Paratekstit viittaavat niihin kirjallisiin konventioihin sekä kirjan sisällä (jolloin kyseessä on *periteksti*) että ulkopuolella (*epiteksti*), jotka välittävät kirjan tietoja lukijoille (Genette 1997b, xviii). Parateksteihin kuuluvat otsikot, alaotsikot, esipuheet ja johdannot, jälkinäytökset, yhteenvedot, saatesanat, mainokset ja muut vastaavat lisäykset. Nämä tekstit ympäröivät alkuperäistä tekstiä, kommentoivat ja selittävät sitä lukijalle. (Genette 1997a, 3.) Tekstin ulkopuolisiin parateksteihin kuuluvat muun muassa haastattelut, arvostelut, yksityiset kirjeet ja pääkirjoitukset (Allen 2000, 103).

Paratekstit voivat olla myös varsin postmoderneja intertekstuaalisia lisäyksiä esimerkiksi historiallisista tapahtumista sanomalehtileikkeiden tai valokuvien muodossa (Hutcheon 1989, 92).¹¹¹ Kuten totesin aiemmin (luku 2.4), Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjakuvien ensimmäisessä ruudussa olevia karttoja voitaisiin pitää parateksteinä. Toisaalta kartat on selvästi sisällytetty osaksi sarjakuvaa, koska ne sijaitsevat tarinan ensimmäisessä ruudussa. Nämä ruudut kuitenkin ovat eräänlaisia lukijalle osoitettuja koosteita, jotka sisältävät karttojen lisäksi myös valokuvia ja esineitä, jotka liittyvät kulloinkin käsiteltävään osioon Roopen nuoruudesta. Lisäksi niihin sisältyy myös sarjakuvan otsikko, mikä on selvä parateksti jo itsessään. Näin perusteltuna sarjakuvan ensimmäisiä ruutuja voidaan pitää tarinaa täydentävinä parateksteinä.

Parateksti on merkittävä Rosan sarjakuvien analysoinnissa, koska Rosalle on tyypillistä kirjoittaa sarjakuviansa yhteyteen esipuheita, joissa hän avaa käyttämiään intertekstuaalisia viittauksia ja historiallisia lähteitä.¹¹² Genette huomioikin, että esipuheen yksi erikoispiirre on esitellä käytetyt lähteet. Tämä käytäntö on tyypillistä fiktiivisille teoksille, jotka pohjautuvat historiaan tai legendoihin. Tekijän kirjoittaman esipuheen on myös tarkoitus varmistaa, että teksti luetaan ”oikein” ja että sille annetaan arvoa. (Genette 1997b, 198, 211.) Rosan esipuheissa on nähtävissä tarkennuksia erityisesti Barks-viittauksiin.

¹¹¹ Esimerkiksi Neil Gaimanin Sir Arthur Conan Doyleen Sherlock-tarinaa ”A Study in Scarlet” parodioiva ”A Study in Emerald” (2003) on kirjoitettu lehti uutisen muotoon. Novellin sisältöä ja genreä tukevat paratekstuaaliset mainokset, joita tekstin oheen on lisätty. Ks. www.neilgaiman.com/mediafiles/exclusive/shortstories/emerald.pdf.

¹¹² Esimerkiksi *Don Rosan Kootut* -kirjasarjaan on jokaisen sarjakuvan alkuun listattu lähestulkoon kaikki kyseisessä tarinassa käytetyt intertekstuaaliset viittaukset kuvan ja tekstin tasolla.

Näillä Rosa varmistaa, että lukija tiedostaa Rosan Barks-tuntemuksen ja tekee selväksi, ettei hän ole plagioinut alkuperäistä teosta.¹¹³

Olen tutkimuksessani hyödyntänyt Rosan esipuheita analyysseissäni, mutta niiden rajatun pituuden vuoksi moni sarjakuvan viittauksista jää mainitsematta. Lisäksi esipuheiden intertekstuaaliset viittaukset jäävät usein listauksen tasolle, eikä viittaustapaa analysoida sen tarkemmin. Mikäli lukija ei ole perehtynyt viittauskohteena olevaan tekstiin, Rosan käyttämän intertekstuaalisen viittauksen taso saattaa jäädä hyvin pintapuoliseksi. Tutkijana teen sarjakuvista omat tulkintani ja vertaan alkuperäistä teosta Rosan sarjakuvaan, jotta voin analysoida, onko viittaus lähinnä tekstin vai kuvan tasolla ja miten olennaisesti se liittyy esimerkiksi tarinan aikakauteen tai kulttuuriseen kontekstiin.

Pirjo Lyytikäinen huomioi Genetten paratekstien eli omien sanojensa mukaan ”kynnystekstien” ongelmat. Genette ei problematisoi paratekstuaalisuuden laajaa heterogeenisyyttä, mikä tekee termistä osittain epäjohdonmukaisen. Lyytikäisen mukaan Genette ei esimerkiksi tee selvää eroa teokseen liittyvien fiktiivisten esipuheiden ja kirjailijan omana itsenään kirjoittamien, teoksen taustoja kertovien esipuheiden välillä. Jälkimmäisessä tapauksessa esipuhe ei ole fiktion osa, vaan taustoittaa sitä tekijän taholta. Genetten termejä käytettäessä on myös otettava huomioon myös se, että hänen näkemyksensä hypertekstuaalisuudesta koskee kertovaa kirjallisuutta ja draamaa. (Lyytikäinen 1991, 147–148, 154, 159.) Genetten hypertekstuaalisuuden soveltaminen sarjakuviin ei sinänsä ole ongelma ja Rosan esipuheet ovat johdonmukaisesti kirjailijan itsensä kirjoittamia ja sarjakuvaa taustoittavia, joten niiden hyödyntäminen tukee sarjakuvan intertekstuaalisuuden analysointia.

Karin Kukkonen puhuu väitöskirjassaan sarjakuvien *intermediaalisuudesta*, jota hän avaa mediaa tutkineen professori Klaus Bruhn Jensenin mallin mukaan. Eri mediat ovat sidoksissa toisiinsa: samalla tavalla kuin teksti viittaa toiseen tekstiin, se voi hakea viittauskohteensa eri lähdemediasta ja käyttää hyväkseen eri medioiden semioottisia kanavia. (Kukkonen 2010, 148.) Intermediaalisuus tarkoittaa siis sitä, miten viittaussuhde voi sisältyä kahden eri median, kuten esimerkiksi elokuvan ja sarjakuvan välille. Kukkonen tarkentaa, että koska sarjakuva on mediana multimodaalinen, voidaan intertekstuaalisuuden sijaan puhua intermediaalisuudesta. Sarjakuva ei ole pelkkä teksti, vaan myös kuva, joka hyödyntää erilaisia visuaalisia kirjoituksen muotoja. Näillä puolestaan luodaan viittauksia muihin medioihin. (Kukkonen 2013, 85.) Esimerkiksi Rosan ”Escape from Forbidden Valley” -sarjakuvassa muistoja kuvaavat mustavalkoiset ruudut luovat intermediaalisen viittauksen vanhoihin elokuviin (ks. KUVA 56).

Sarjakuvan yhteydessä on luontevaa puhua intermediaalisuudesta, sillä termi intertekstuaalisuus on peräisin kirjallisuusteoriasta.¹¹⁴ Toisaalta, jos ter-

¹¹³ Rosan ”Super Snooper Strikes Again” -sarjakuvan (1992) ilmestyessä joidenkin maiden toimittajat muuttivat Rosan käsikirjoitusta poistamalla siitä kaikki viittaukset Barksin alkuperäiseen ”Super Snooper” -tarinaan (1949), mikä sai lukijoissa aikaan negatiivisia reaktioita. He luulivat, että Rosa oli vain plagioinut Barksin sarjakuvaa, koska eivät tienneet, että kyseessä oli jatko-osa. (Rosa 2011m, 12.)

¹¹⁴ Toisaalta Karin Kukkonen itse lukee tutkimansa sarjakuvat (Bill Willinghamin *Fables* 2002-, Alan Mooren ja Chris Sprousen *Tom Strong* 1999–2006 ja Brian Azzarellon ja

mi ”teksti” ymmärretään sen laajassa merkityksessä ja sisällytetään siihen kirjallisuuden lisäksi niin sarjakuvia, televisio-ohjelmia, maalaustaidetta kuin elokuviakin, voidaan intertekstuaalisuuden käsitettä käyttää kattamaan myös sarjakuvien erilaisia viittaustapoja ja kytkentöjä. Esimerkiksi Juha Herkman sisällyttää sarjakuvan intertekstuaalisiin viittauksiin niin generiset konventiot kuin viittaukset henkilöihin, paikkoihin ja asioihin (Herkman 1998, 186–188). Don Rosan sarjakuvien intertekstuaalisuutta ja lukijaa pro gradussaan tutkinut Marja Ritola puhuu niin ikään intertekstuaalisuudesta. Hänen opinnäytetyönsä tosin rajaa aiheensa Barksin ja Rosan sarjakuvien välisiin kytköksiin. Ritola soveltaa tutkimuksessaan myös Brian T. Filchin käyttämää käsitettä *intra-intertekstuaalisuus*, mikä tarkoittaa tekijän luomia viittaussuhteita omaan tuotantonsa (Ritola 2000, 16).

Olen tässä tutkimuksessa päätenyt käyttämään intertekstuaalisuutta sen laajassa merkityksessä kattamaan niitä useiden eri medioiden välisiä kytköksiä, joita Rosa luo sarjakuviinsa. Genetten termit, kuten parateksti, toimivat määrittelyjeni taustalla, mutta hypotekstin sijaan voin selkeyden vuoksi puhua myös viittauksen kohteena olevasta *pohjatekstistä*. Olen sen sijaan jättänyt intra-intertekstuaalisuuden sivuun, koska sillä ei ole tutkimukseni kannalta niin suurta merkitystä. Tärkeämpää on analysoida Don Rosan keinoja liittää Disney-sarjakuvansa laajempaan kontekstiin ja pohtia, millä tavalla intertekstuaaliset viittaukset ilmenevät sarjakuvassa.

4.3 Historiallisten henkilöiden representaatiot

Termi ”representaatio” viittaa kahdentumiseen ja uudelleen esittämiseen. Normaalisti representaatio on liitetty mimesiksen piiriin, mutta postmodernismi haastaa oletukset mimesiksen läpinäkyvyydestä ja luonnollisuudesta. (Hutcheon 1989, 32.) Don Rosan sarjakuvissa historiallisten henkilöiden representaatiot ovat piirrettyjä versioita todellisista henkilöistä. Vaikka yhdennäköisyys pyrkiikin olemaan mimeettinen eli jäljittelemään henkilöiden fyysistä ulkonäköä tunnistamisen vuoksi, Rosa piirtää Disney-sarjakuvia, joilla on omat konventionensa hahmojen visuaalisesta olemuksesta.

Postmodernismille ominaisen historian ja fiktion sekoittumisen yksi huomattavista piirteistä on todellisten henkilöiden käyttäminen fiktiivisissä teksteissä. Tämä voidaan jakaa kahteen tyyppiin: joko historiallisen henkilön representaatio kuuluu osaksi historiaa jäljittelevän tekstin fiktiivistä maailmaa tai siirtyy fiktiivisen teoksen sisällä yhdestä maailmasta toisen maailman hahmojen joukkoon. Jälkimmäisestä tapauksesta käytetään termiä *metalepsis*, jolloin fiktiossa ilmenee kerroksellisuutta: fiktiossa siirrytään *syvemmälle* kerronnan tasolle eli fiktion sisäiseen fiktion. Esimerkiksi Michael Enden lastenfantasiassa *Die*

Eduardo Risson *100 Bullets* 1999–2009) kirjallisuudeksi niiden monimuotoisen kerronnan vuoksi. Teokset osallistuvat tämän päivän kulttuurisiin keskusteluihin monin erilaisin kerronnallisoin keinoihin. (Kukkonen 2013, 177.)

unendliche Geschichte (*Tarina vailla loppua*, 1979) päähenkilö Bastian varastaa antikvariaatista kirjan nimeltä *Tarina vailla loppua* ja siirtyy kirjan kuvaamaan Fantasiaan maailmaan. Don Rosan sarjakuvissa esiintyy erityisesti historiallisten henkilöiden representaatioita, mutta niistä voidaan löytää myös tietynlainen kerroksellinen siirtymä. Tällaiseen metaleptiseen piirteeseen palaan tarkemmin seuraavassa alaluvussa.

Fiktiivisessä maailmassa esiintyvät henkilöt, paikat tai ideat, jotka ovat tai ovat olleet olemassa myös todellisessa maailmassa, eivät Brian McHalen mukaan ole todellisuuden heijastumia vaan sisällytetty fiktion. Tällaiset henkilöt, paikat tai ideat muodostavat eräänlaisen *ontologisen erilaisuuden saarekkeen* (*enclave of ontological difference*) muuten homogeeniseen fiktiomaailmaan. McHale näkee, että tarvitaan teoria muokatusta maailmasta, joka on jonkinlaisessa päällekkäisessä suhteessa todelliseen maailmaan, tai että tunkeutuminen fiktiosta todellisuuteen ja päinvastoin olisi mahdollista. (McHale 1994, 28.) Päällekkäisyydellä McHale todennäköisesti tarkoittaa sitä, että fiktiivisen maailman on jollain tavalla muistutettava aktuaalista maailmaa, jotta todellisen henkilön siirtäminen fiktion tai läsnäolo siellä voidaan perustella lukijalle uskottavalla tavalla.

Todellisten henkilöiden sijoittaminen fiktion on siis aina representaatio: kirjoittaja voi kuvata henkilöä historiallisten lähteiden pohjalta paikkansapitävästi, mutta kyseessä on silti aina kirjoittajan luoma hahmo, ei todellinen henkilö. Kiinnostavaa on myös McHalen sanavalinta: termi *tunkeutuminen* (*interpenetration*). Konkreettisesta tunkeutumisesta tuskin puhutaan siinä mielessä, että historiallinen henkilö siirtyisi omasta maailmastaan fiktion ja tiedostaisi olevansa fiktiossa.¹¹⁵ Vaikka McHalen metaforinen ”erilaisuuden saareke” kuulostaa terminä hieman voimakkaalta, fiktion maailman on oltava jossain päällekkäisessä samankaltaisuuden suhteessa todelliseen maailmaan. Samankaltaisuus maailmojen välillä esimerkiksi historian ja kulttuuristen yhtymäkohtien kautta antaisi perusteen historiallisten henkilöiden läsnäololle fiktiossa.

Koska puhutaan piirretystä taidemuodosta, mikä voidaan ajatella muotonsa takia automaattisesti fiktioksi, on nostettava esille, miten Rosa käyttää historiallisia henkilöitä sarjakuvissaan. Sen lisäksi, että Disney-sarjakuvissa historialliset hahmot esiintyvät piirrettyinä representaatioina, niitä on muunneltu sopimaan sarjakuvan maailmaan. Theodore Rooseveltillä, Elias Lönnrotilla ja Venäjän tsaari Nikolai II:lla on kaikilla mustat nappinenät ja hieman koiramaiset korvat. Don Rosan sarjakuvissa historialliset hahmot esiintyvät fiktion sisällä olevassa maailmassa, joka vastaa kulttuurisesti ja historiallisesti meidän maailmaamme. Hahmot vaikuttavat paikoissa, joihin he kuuluvat ja toimivat luonteelleen ominaisesti: Theodore Roosevelt siirtyy karjapaimenesta poliitikoksi, Jesse James on junia ryöstävä lainsuojaton ja P. T. Barnum pitää Villin lännen show'ta. Rosa ei muuntele historiallisia henkilöitä persoonina eikä pahemmin

¹¹⁵ Esimerkiksi televisiosarjassa *Lost in Austen* (*Jane Austenin maailmassa*, 2008) päähenkilö Amanda siirtyy lempikirjaansa Elizabeth Bennetin tilalle ja tiedostaa, että sekoittaa teoksen fiktiiviset tapahtumat läsnäolollaan. Tv-sarjassa on siis läsnä kaksi erilaista fiktiivisyyden tasoa kuten Enden *Tarina vailla loppua* -kirjassa.

siirtele heidän olinpaikkaansa fyysisesti. Poikkeavan ulkonäön lisäksi Rosan suurin muutos historiallisten henkilöiden elämään on heidän kohtaamisensa Roope Ankan kanssa.

Kuten jo aiemmin argumentoin termin ”primaarimaailma” käytön yhteydessä, Brian McHale tähdentää eroa historiaa ja fiktiota sekoittavan postmodernismin ja klassisen historiallisen fiktion välillä: historialliset henkilöt, paikat ja objektit esitellään historiallisessa fiktiossa niin, etteivät niihin liitettävät ominaisuudet ja teot ole ristiriidassa ”virallisen” historian kanssa. Improvisointivapaus liittyy vain niihin kohtiin, joista ei ole kirjoitettu virallista historiaa. Historiallisen fiktion on oltava realistinen; fantastinen historiallinen fiktio on poikkeama. Juuri tässä kohtaa postmodernismi rikkoo historiallisen fiktion sääntöjä. (McHale 1994, 87–89.) Don Rosan tapa yhdistää faktaa ja fiktiota on varsin tyypillinen postmodernismin keino. Faktan ja fiktion sekoittuminen on ominaista myös useille eurooppalaisille sarjakuvataiteilijoille, kuten *Asterix*-sarjakuvien tekijä Albert Uderzolle (1927–) ja *Lucky Luken* luoja Maurice de Beverelle eli Morrikelle (1923–2001). Rosa käyttää sarjakuvissaan historiallisia paikkoja, henkilöitä ja tapahtumia, jotka kytkevät hänen tarinansa tiettyyn aikaan ja paikkaan.¹¹⁶

Rosan tapa käyttää historiallisia henkilöitä ja tapahtumia poikkeaa muista Disney-taiteilijoista. Don Rosan sarjakuvien menneisyyden representaatioista pro gradunsa tehnyt Petra Kotro vertaa Rosan tapaa käsitellä historiallisia tapahtumia *Forrest Gump* -elokuvaan (1997), jossa 1900-luvun tärkeimmät tapahtumat amerikkalaisessa historiassa nähdään yksinkertaisen päähenkilön silmin. Tunnistettavat poliittiset tapahtumat ja kulttuurisesti merkittävät ilmiöt ovat osa päähenkilö Forrestin elämää, mutta eivät sen keskiössä. (Kotro 2011, 35.) Vastaavasti Rosan sarjakuvissa Roope Anka tekee kauppaa tsaari Nikolai II:n kanssa Fabergén munista Venäjän vallankumouksen alla¹¹⁷ ja on ostanut pienen maapalan Panaman kanavan rakennustöiden tieltä¹¹⁸. Rosa näyttää, miten Roope näkee lähietäisyydeltä (meille) merkittävien historiallisten tapahtumien kulun, mutta lukija näkee ne ainoastaan Roopen henkilökohtaisen historian taustana.

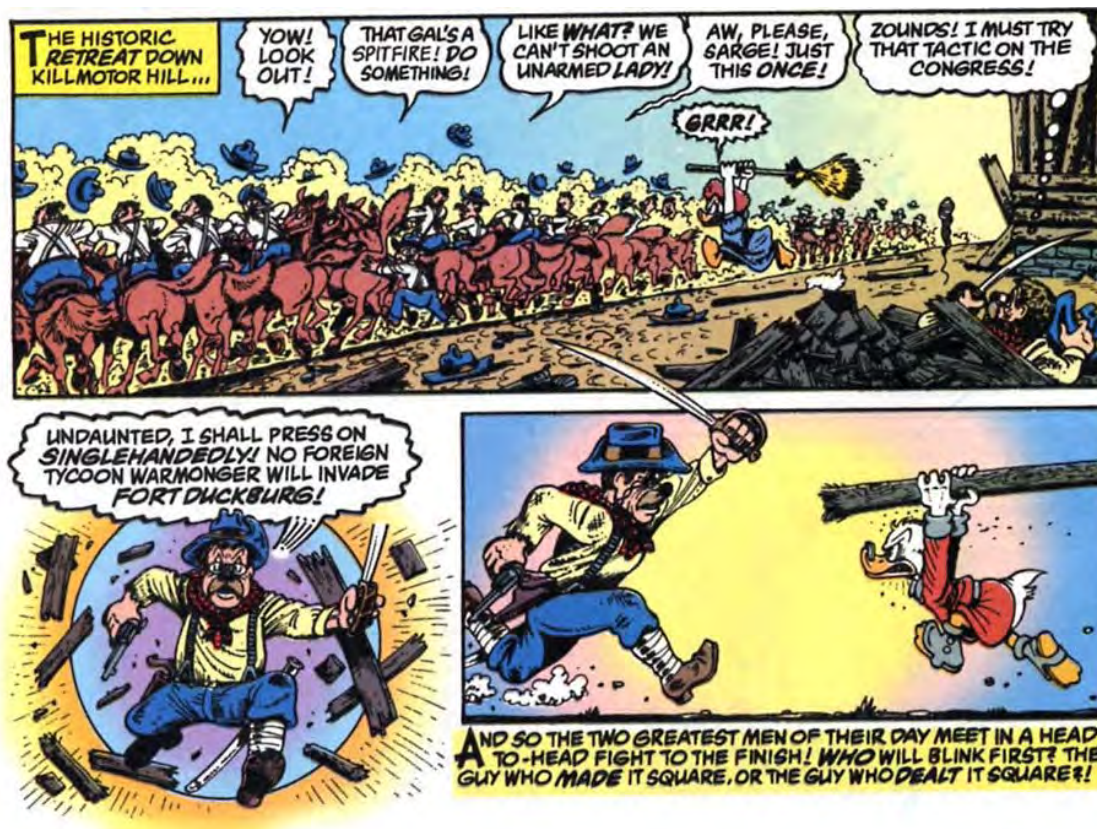
Don Rosa tekee sarjakuvissaan juuri sitä, mitä postmoderni fiktio tyypillisimmillään on: hän muuttaa historiallisten tapahtumien syitä lisäämällä niihin Roope Ankan vaikutuksen. Rosan Roope Anka sekä osallistuu historiallisiin tapahtumiin että muuttaa niitä. Maapalloa kiertäessään Roope onkin ensimmäinen henkilö pohjoisnavalla ja hänen voodoo-kirouksensa aiheuttaa *Titanicin*

¹¹⁶ Todellisten paikkojen jäljentäminen sarjakuviin valokuvien pohjalta on nykyisin varsin tavallinen piirre Disney-sarjakuvissa, eikä se rajoitu pelkästään Don Rosan ja Carl Barksin tarinoihin. Esimerkiksi katalonialainen Disney-taiteilija Miquel Pujol on piirtänyt Lissaboniin sijoittuvan ankkasarjakuvan ”Passport to Lisbon” (*Uncle Scrooge* 354, 1993), jossa esiintyvät nähtävyydet kuten Belémin torni on piirretty ruutujen taustalle varsin yksityiskohtaisesti. Myös suomalainen ankkartaiteilija Kari Korhonen (1973–) piirsi sarjan eri puolille Suomea sijoittuvia ankkatarinoita, jotka esittelevät Suomen kuntia niin nähtävyyksien kuin murteiden muodossa. Sarjakuvat julkaistiin *Aku Anka* -lehdessä vuoden 2013 aikana.

¹¹⁷ Tämä tapahtuu tarinassa ”The Empire-Builder from Calisota”.

¹¹⁸ Panaman kanavan rakennustöistä Rosa kertoo sarjakuvassa ”Sharpie from the Culbra Cut”.

uppoamisen.¹¹⁹ Tässä korostuu nimenomaan McHalen (1994, 87) näkemys siitä, miten postmodernismi rikkoo historiallisen fiktion sääntöjä muokkaamalla tapahtumia ja henkilöitä ja esittämällä näin *fantastisen* historiallisen fiktion. Rosa ei luo uutta historian ”pimeisiin” aukkokohtiin, vaan kirjoittaa merkittäviä tapahtumia uusiksi. Vuonna 1912 *Titanic* uppoaa törmättyään jäävuoreen, mutta Rosan mukaan syy törmäykseen on jäävuorella seissyt zombi, jota Roope vetää puoleensa. Voidaankin todeta, että Rosan luomat muutokset historiallisiin tapahtumiin Roopen vaikutuksella näyttävät varsin postmoderneina.



KUVA 23 © Disney

Yllä olevissa ruuduissa (KUVA 23) nähdään tyypillinen esimerkki sekä faktan ja fiktion sekoittumisesta että historiallisen henkilön ja fiktiivisen hahmon kohtaamisesta Rosan sarjakuvissa. Aluksi on huomioitava ensimmäisen ruudun kertojanlaatikko: ”The historic **retreat** down Killmotor Hill...”¹²⁰ Roopen pikusisko Hortensia ajaa Ankkalinnakkeeseen hyökänneen presidentti Theodore Rooseveltin ratsuväen pois kukkulalta. Rosa käyttää termiä ”historic”, joka voitaisiin tässä tapauksessa suomentaa myös ”kuuluisa”, Barksin keksimän fiktiivisen Killmotor Hillin yhteydessä. Suomennoksessa kukkulan nimeä ei mainita, mutta fiktiivisen tapahtuman kerrotaan jäävän historiankirjoihin. Theodore Rooseveltin ja Roope Ankan (”the two greatest men of their day”)¹²¹ kohtaami-

¹¹⁹ Molemmat tapahtumat sijoittuvat tarinaan ”The Empire-Builder from Calisota”.

¹²⁰ ”Perääntyminen kukkulalta jää historiankirjoihin” (suom. Rosa 2012d, 206).

¹²¹ ”kaksi aikansa mahtimiestä” (suom. Rosa 2012d, 206).

nen viimeisessä ruudussa lisää jännitettä faktan ja fiktion välillä. (Rosa 2005h, 204.) Linda Hutcheon ja Brian McHale kuvaavat tätä postmodernismin erikoispiirteeksi: vaikka historiaa ja fiktiota sekoitetaan, postmodernismia käyttävät kirjailijat pitävät niiden rajat selvinä (Hutcheon 1989, 27). Lukijalle tämä ei kuitenkaan aina ole niin selvää. Historiallinen Theodore Roosevelt on komentanut Espanjan ja Yhdysvaltojen välisessä sodassa (1898) omaa ratsuväkirykmenttiään nimeltä *The Rough Riders*¹²², mutta esimerkiksi Killmotor Hillin fiktiivisyys ei ole suoraan tiedostettavissa. Toisaalta Roope Ankan fiktiivisyys suhteessa Theodore Rooseveltiin tekee eron varsin selväksi.

Brian McHalen mukaan fiktion maailmassa tapahtuu ontologinen skandaali, kun todellisen maailman hahmo sisällytetään fiktiiviseen tilanteeseen, jossa hän on vuorovaikutuksessa täysin fiktiivisten henkilöiden kanssa (1994, 85). Ilmiö on ominainen postmodernismille, joka liikkuu mahdollisuuksien ja rajojen rikkomisten piirissä. McHale käyttää hahmon sisällyttämisestä sanaa "insert". Sarjakuvatutkija Karin Kukkonen puolestaan puhuu metalepsiksen yhteydessä rajojen ylittämisestä (fiktion puolelle) sanoilla "travel" tai "transport across" (Kukkonen 2011a, 1), mikä viittaisi *kirjaimelliseen* siirtymään. Tämäkin on varsin postmoderni piirre, mutta nämä kaksi tapaa sisällyttää historiallinen hahmo fiktion tuleen pitää erillään. Don Rosan sarjakuvissa olevat todelliset ja historialliset hahmot ovat representaatioita ja sisällytetty osaksi fiktiota, jossa ei esiinny hierarkkista kerroksellisuutta. Hahmot eivät siirry omasta "todellisuudestaan" fiktion tai päinvastoin, vaan elävät maailmassa, johon tuntevat kuuluvansa.

Intertekstuaalisuutta ja sitaatteja Thomas Mannin teoksessa *Tohtori Faustus* tutkinut Liisa Saariluoma puhuu historiallisten henkilöiden persoonan ja elämän käyttämisestä *sitaattina*. Siteeraamisella hän tarkoittaa jonkin kulttuurissa jo henkisesti muotoutuneen huomioon ottamista. Saariluoma näkee, että kirjailija voi viitata teoksessaan henkilöihin eli siteerata heitä. Hänen mukaansa Thomas Mannin käsitys henkilön myyttisyydestä tulee todeksi silloin, kun tämän elämästä tulee "yleisen merkityssisällön kantaja, minkä kautta hän voi antaa mallin toisten ihmisten elämälle." Tämä pätee myös teoksiin sisällytettyjen historiallisten henkilöiden representaatioiden suhteen: näistä voi tulla myyttejä, jos heissä "ruumiillistuu kulttuurille keskeisiä yleisiä sisältöjä." (Saariluoma 1998, 63, 66.)

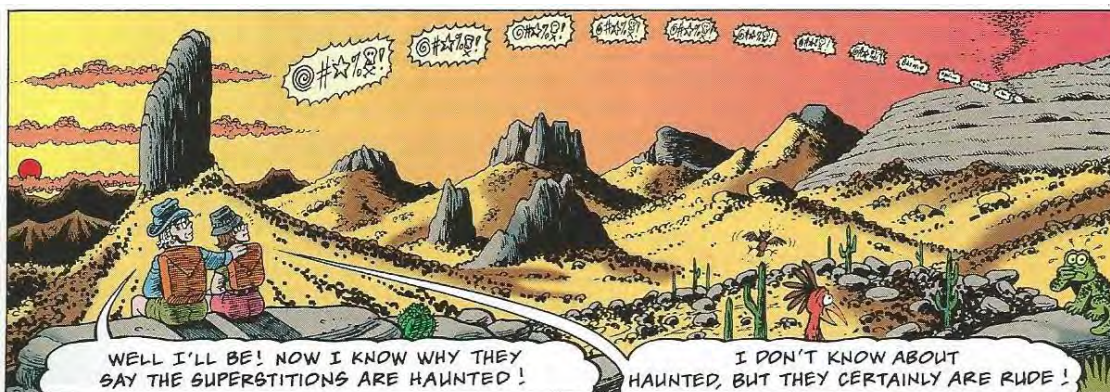
Saariluoman näkemys intertekstuaalisista viittauksista henkilöihin on Don Rosan sarjakuvien yhteydessä kiinnostava siinä mielessä, että Rosa käyttää Yhdysvaltojen entisen presidentti Theodore Rooseveltin Disney-maailmaan siirrettyä representaatiota kolmessa sarjakuvassaan.¹²³ Roosevelt tapaa nuorena karjapaimenena Roopen tarinassa "The Buckaroo of the Badlands" ja toimii Roo-

¹²² Nimitys "The Rough Riders" tulee Rosan sarjakuvassa esille sekä Theodore Rooseveltin suusta ("The Rough Riders will ride again!") että Roopen toisen siskon Matildan kommenttina Hortensian toimille ("Hortense! You didn't **hurt** any of those poor Rough Riders, did you?"). (Rosa 2005h, 198, 205.)

¹²³ Nämä sarjakuvat ovat "The Buckaroo of the Badlands", "The Invader of Fort Duckburg" ja "The Sharpie of the Culebra Cut".

pen henkisenä oppaana.¹²⁴ Rooseveltin tarjoama malli ohjaa Roopen elämää myös tulevaisuudessa: "To **make** yourself rich through the glory of hard work, with the beat of a hardy life in your veins - - by Godfrey, **that's** an accomplishment!" (Rosa 2005b, 66).¹²⁵ Rosan sarjakuvissa toteutuu Saariluoman näkemys siitä, miten Theodore Roosevelt edustaa niitä myyttisiä piirteitä, jotka Roopen henkilöihahmon rakentumisen kannalta ovat merkittäviä: hän saavutti menestyksensä kovalla työllä, mikä on syynä Rosan halulle tehdä hänestä Roopen varhainen opas. Historiallinen Roosevelt edustaa tavallaan sitä, mikä fiktiivisestä Roopesta tulee myöhemmin: amerikkalaisen unelman symboli.

Lopuksi on mainittava lyhyesti, miten Rosa rikkoo Disney-universumin sisäistä logiikkaa postmodernilla tavalla sisällyttämällä sinne esineitä, joita siellä ei esimerkiksi historiallisen aikajanan puitteissa voi olla. Tällaisiin esineisiin kuuluu jo aiemmin mainittu Rosan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -kokoelmasta saama Will Eisner -palkinto, joka vilahtaa Roopen muistoesineiden joukossa sarjakuvassa "The Richest Duck in the World". Vastaavasti Ankkalinnan poliisiaseman seinän etsintäkuulutusten joukossa tarinan "Cash flow" ("Rahavirta" 1987) viimeisellä sivulla esiintyy Carl Barksin potretti.¹²⁶ Rosa on myös piirtänyt itsensä ja vaimonsa (KUVA 24) tarinaan "Dutchman's Secret" ("Hollantilaisen salaisuus", 1999), mutta näitä henkilöitä ei koskaan esitellä, saati mainita, että he olisivat alun perin toiselta kerronnan tasolta ja tiedostaisivat olevansa fiktiossa. Hahmojen henkilöllisyys tulee lukijalle ilmi ainoastaan Rosan kirjoittamasta esipuheesta. Edellä mainittuja lisäyksiä voidaan pitää metafiktiivisinä, sillä ne kiinnittävät lukijan huomion fiktion sisäiseen koherenssiin ja kyseenalaistavat tarinan maailman suhteessa tekijän maailmaan.¹²⁷



KUVA 24 © Disney

¹²⁴ Rosa on käyttänyt Rooseveltin repliikkien pohjana Theodore Rooseveltin oikeita puheita. Niitä ei kuitenkaan ole eritelty esipuheissa sen tarkemmin.

¹²⁵ "Jos rikastut kovalla työllä, rankan elämän syke suonissasi ja elämästä nauttien - sitä voi jo kutsua saavutukseksi, jukravit!" (suom. Rosa 2011r, 238).

¹²⁶ Barks on etsintäkuulutettu "for being bad". (Rosa 1987, #224, 25.)

¹²⁷ Pekka Vartiainen määrittelee metafiktioita seuraavasti: "teos viittaa itseensä samalla antaen taiteen kokijalle kuvitelman teoksen läsnäolosta." Metafiktiivinen teos kyseenalaistaa oman olemuksensa ja leikittelee sillä. (Vartiainen 2013, 39.)

4.4 Sarjakuva fiktion rajalla

Karin Kukkonen mukaan *metalepsis* tarkoittaa hyppyä eräänlaisen rajan yli ("a jump across"). Siinä fiktiivisen maailman rajoja rikotaan, muunnetaan, siirretään tai fiktion sisällä oleva hahmo tiedostaa niiden olemassaolon jollain muulla tavalla. Metalepsikseen liittyy aina *hierarkia*: on olemassa maailma, jossa kerrotaan ja maailma, josta kerrotaan. Nämä maailmat ovat hierarkkisessa suhteessa toisiinsa, mikä mahdollistaa siirtymän kerronnan tasolla maailmasta toiseen.¹²⁸ Narratologia tyypittelee metalepsiksen *ontologiseen* ja *retoriseen*. Ontologisessa metalepsiksessä henkilöahmo, itse kirjailija tai tarinan kertoja siirretään fiktiivisen maailman rajan yli. Retorisessa metalepsiksessä kirjaimellista siirtymää ei tapahdu, mutta hahmo ja kertoja voivat keskustella maailmojen rajan yli. Myös henkilöahmon katseen kohdistaminen lukijaan kuuluu tähän tyyppiin. (Kukkonen 2011a, 1-2, 4, 7-8.) Kerronnan tasolla metalepsistä voidaan luokitella myös nousevaan ja laskevaan metalepsikseen. *Nouseva metalepsis* kuvaa henkilöahmon nousua fiktiosta oikeaan maailmaan ja *laskeva* puolestaan kirjailijan tai kertojan laskeutumista fiktiiviseen maailmaan.¹²⁹ Metalepsis edustaa siis postmodernismille tyypillistä paradoksaalisuutta, mikä ilmenee lukijan odotusten vastaisena kerrontana. (Kukkonen 2011a, 9-10.)

Don Rosan sarjakuvissa ontologista metalepsistä ei ilmene, sillä hänen kuvaamansa todelliset henkilöt eivät siirry omasta maailmastaan fiktion, vaan elävät fiktiossa representaatioina.¹³⁰ Ankat eivät myöskään yllättäen putkahda ulos omasta fiktiostaan, vaan pysyvät sen sisällä. Syynä tähän voidaan pitää Rosan realismipyrkimyksiä: jotta tarina säilyisi uskottavana niin historiallisten viittaustensa kuin fantasiamaailmojen yhtenäisyyden kannalta, hahmot eivät voi kyseenalaistaa omaa fiktiivisyyttään siirtymällä pois sarjakuvaruudusta "oikeaan maailmaan" tai tiedostaa olevansa ainoastaan hahmoja jonkun kertomassa tarinassa. Koska populaarikulttuurille on ominaista tietynlainen ennalta-arvattavuus ja eskapismi, metalepsiksen käyttö voi joko tukea lukijan odottamia kerrontamalleja tai häiritä syventymisen tasoa (Kukkonen 2010a, 18). Rosan tapauksessa ontologinen metalepsis rikkoisi fantasian genren vaatiman koherenssin sekä primaarissa että sekundaarisessa maailmassa.

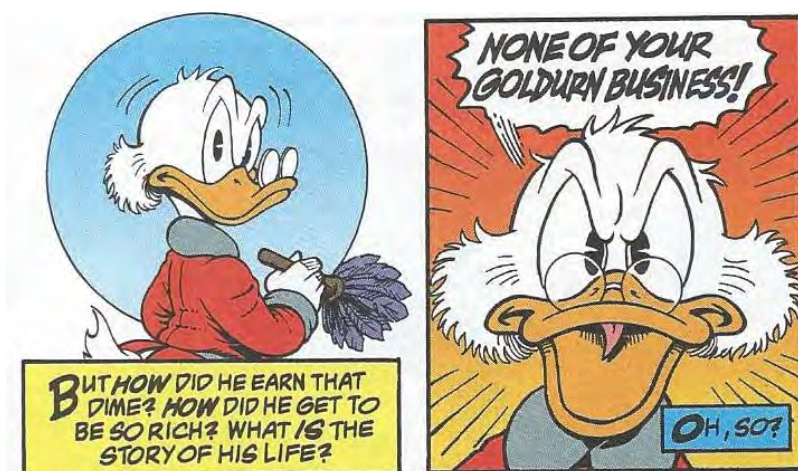
Rosa käyttää kuitenkin paikoitellen retorista metalepsistä, mikä ilmenee sekä kuvien että tekstin tasolla. Tämä voi katkaista lukijan syventymisen tarinaan ja häiritä tarinan yhtenäisyyttä hetkellisesti. Roope kohdistaa äkäisen puhetulvan kertojaan, joka yrittää udella hänen elämäntarinaansa *The Life and Times of Scrooge McDuck* -kokoelman ensimmäisellä sivulla (KUVA 25). Vastaa-

¹²⁸ Vrt. Michael Enden *Tarina vailla loppua*.

¹²⁹ Esimerkiksi Stephen King kirjoittaa itsensä *Musta torni* -sarjansa kuudenteen romaaniin *Song of Susannah* (*Susannan laulu*, 2004), jossa päähenkilöt tajuavat olevansa teoksessa, jonka on kirjoittanut Stephen King ja päättävät lähteä etsimään tätä. Ilmiö itsessään on Kingiä vanhempi.

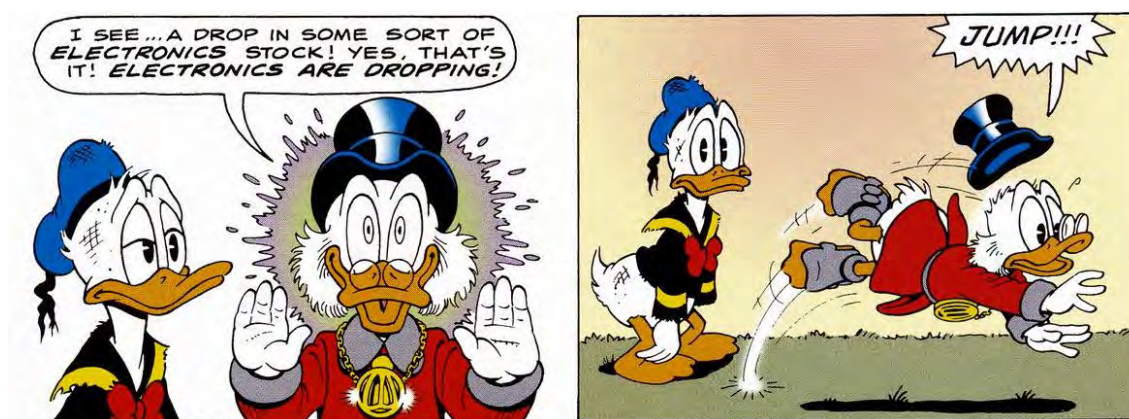
¹³⁰ Ainoana poikkeuksena voidaan pitää ruutua Rosasta ja tämän vaimosta (KUVA 24), mutta Rosa ei kuvaa heidän siirtymäänsä fiktion maailmaan saati viittaa millään tavalla, että he tiedostaisivat olevansa fiktiossa. Ja kuten totesin, sarjakuvassa itsessään ei tule ilmi, että hahmot eivät kuuluisi fiktion maailmaan.

vanlainen viha kertojaa kohtaan ilmenee myös tarinassa "Island at the Edge of Time". Samalla Roopen katse kohdistuu suoraan lukijaan (tai kertojaan).



KUVA 25 © Disney

Rosan sarjakuvista löytyy muitakin vastaavanlaisia tilanteita. Sarjakuva media-na näyttää fiktiivisen hahmon ilmeet ja eleet visuaalisesti, ei pelkästään kerrottuna. Visuaalisuus tekee mahdolliseksi kohdistaa katse suoraan lukijaan, mitä Rosa käyttää useissa sarjakuvissaan. Hahmot kommentoivat sarjakuvan absurdia tilannetta ikään kuin hakemalla "turvaa" lukijasta, tai näyttävät tunteensa jollekin muulle kuin ympärillään oleville tovereille (KUVA 26).



KUVA 26 © Disney

"The Curse of Nostrildamus" -sarjakuvassa ("Nokkadamuksen kirous", 1989) Roope on saanut haltuunsa kuuluisan Nostrildamuksen medaljongin, jonka väitetään antavan kantajallensa ennustamisen lahjan. Roopen ennustukset antavat ainoastaan synkkiä tulevaisuudennäkymiä, jotka toteutuvat vain sekunteja sen jälkeen, kun hän on lausunut ne ääneen. Aku on joutunut kärsimään useista "läheltä piti" -tilanteista, joten hän haluaa jakaa tuskansa sen ainoan henkilön kanssa, joka kykenee samaistumaan siihen. Akun katse kohdistuu ulos ruudusta lukijaan, jolta hän haluaa apua. Katse rikkoo fiktion ja todelli-

suuden rajan, koska yllättäen ja paradoksaalisesti Aku tiedostaa jonkun katselevan tilannetta sarjakuvan ulkopuolella.

Metalepsistä voidaan tarkastella laajemmin sarjakuvan näkökulmasta, mikä antaa sille hieman erilaisen luonteen. Esimerkiksi sarjakuvatutkija Jan Baetensin mukaan hahmon siirtyminen ruudusta välipalkkiin on sarjakuvan metalepsistä (Baetens 1991, 374). Sarjakuvan fiktiivinen maailma sijaitsee ruutujen sisällä:

Jos ruutujen kuvat toimivat ikkunoina fiktiiviseen maailmaan, niin se, mitä näemme kuvissa, on osa fiktiivistä maailmaa: ruutujen reunat toimivat rajoina fiktiivisen ja todellisen maailman välillä ja todellinen maailma on mahdollisesti edustettuna ruutujen välisissä tiloissa (Kukkonen 2011b, 215–216).¹³¹

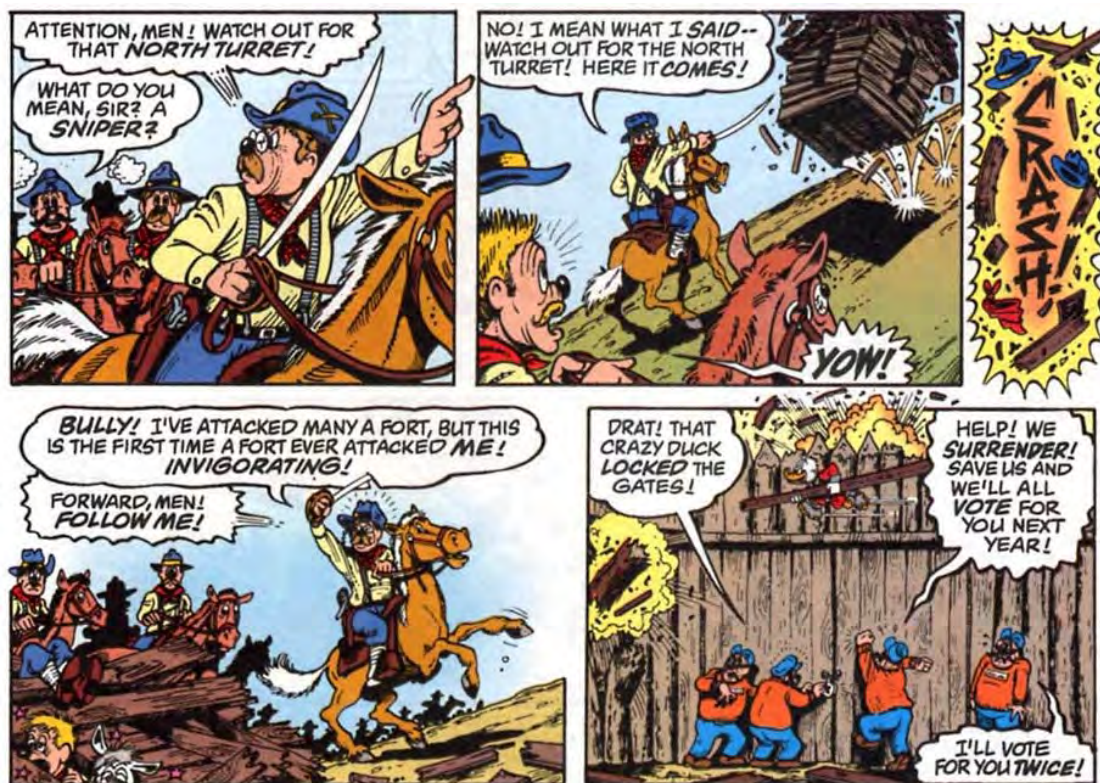
Kukkoselle sarjakuvan metalepsis olisi siis siirtymä ruutujen reunojen yli: todellinen maailma ilmeni välipalkeissa, joiden aikana lukija täydentää tarinan yhtenäiseksi (Kukkonen 2011b, 216–217). Rosan tyypillinen tapa rikkoa ruutujen reunoja kuvaisi postmodernia sarjakuvan kerrontatapaa rikkoa fiktion ja todellisuuden rajoja. Esimerkiksi Theodore Rooseveltin hahmo edellä mainitussa ”The Invader of Fort Duckburg” -sarjakuvassa rikko jatkuvasti ruutujen reunoja. Hänen miekkansa tai sormensa ylittää ruudun reunan ja siirtyy osin välipalkin puolelle, mutta seuraavan sivun neljännessä ruudussa (KUVA 27) voidaan myös nähdä, miten hänen miekkansa leikkaa hänen omaa puhekuplaansa. Tämä teko rikko tarinan sisäisen todellisuuden: puhekupla ei oikeasti ole läsnä sarjakuvan maailmassa, se on lukijalle osoitettu tyypillinen kerronnan muoto.¹³² Karin Kukkonen toteaaakin, että sarjakuvan metalepsis toimii korostamalla esitystapojen konventioita: lukijan huomio kiinnitetään poikkeavuuksiin tyyliissä, sommittelussa tai muissa sarjakuvan vakiintuneissa konventioissa. Piirrostayyli voi muuttua kesken tarinan, hahmoa voidaan alkaa pyyhkiä pois, hahmo saattaa tiedostaa fiktiivisyytensä ja sarjakuvan paperiformaatin, tai rikko teoillaan ruutujen reunoja. (Kukkonen 2011b, 211, 220–221.)

Don Rosa käyttää sarjakuvissaan myös metatason viittauksia sarjakuviin. Ankat eivät itse tiedosta olevansa fiktiivisessä sarjakuvassa, mutta heidän kommenttinsa sarjakuvien muodosta tai tapahtumista tekevät parodisia metaviittauksia fiktion muotoon. Esimerkiksi sarjakuvassa ”The Last Lord of Eldorado” (”Eldoradon viimeinen valtiast”, 1998) Aku kertoo edellisen seikkailun tapahtumia. Rosan tarkoituksena on Akun avulla muistuttaa lukijalle, mitä hänen aiemmassa sarjakuvassaan on tapahtunut ja miksi ankat tietävät joitain asioita jo tarinan alkuvaiheessa. Rosa kuitenkin laittaa Roopen sanomaan humoristisen vastakommentin: ”I **know** all that! What are you, a recap of come silly

¹³¹ ”If the panel images work as windows into the fictional world, then what we see in the images is part of the fictional world: the panel frame acts as the boundary between the fictional world and the real world, and the real world is potentially represented in the spaces between the panels” (Kukkonen 2011b, 215–216).

¹³² Italialaiset Disney-taiteilijat harrastavat enemmän metatason viittauksia ja erilaisia kokeiluja sarjakuvissaan. Esimerkiksi *Aku Ankan taskukirjassa* 418 (2014) Castynimisen taiteilijan sarjakuvassa ”Tekstilaatikkojen kapina” Mikki ja ja Hesu taistelevat kertojanlaatikoita vastaan. Normaalisti lukijoille osoitetut kerronnalliset apukeinot tunkeutuvatkin fiktion ja pelottavat tarinan hahmoja.

comic book?” (Rosa 1998, #311, 2.)¹³³ Vastaavasti tarinassa “Super Snooper Strikes Again”, joka parodioi supersankarisarjakuvien konventioita, supervoimat saanut Aku kokee voimiinsa liittyviä varsin realistisia ongelmia ja ihmettelee, ettei tällaista satu sarjakuvissa (Rosa 2011d, 75).



KUVA 27 © Disney

Rosa käsittelee sarjakuvien metatasoa myös hahmojen toimilla. Rooseveltin tekojen aiheuttamat ruutujen reunojen ylittämiset ja puhekuplan silpominen rikkovat sarjakuvan sisäisen maailman rajoja. Useimmiten ruutujen rajojen rikkomisesta vastaavat ankat tai jokin fantastinen tapahtuma, mutta Rooseveltin hahmon merkittävyys sekä historiallisen henkilön representaationa että Roopen mentorina voivat olla syynä Rosan tapaan kuvata hänet rajoja rikkovana henkilöahmona.

Metalepsis vetää lukijoiden huomion sarjakuvan esitystapoihin ja näin korostaa todellisen maailman jälkiä fiktiivisessä teoksessa. Kun hahmo ylittää ruudun reunat, hän jättää fiktiivisen maailman. Kun hahmot ovat vuorovaikutuksessa piirrostyylin, paratekstuaalisten elementtien tai sarjakuvan sivujen fyysisen luonteen kanssa, he esiintyvät kirjoittajan tai lukijan kaltaisina funktioina. (Kukkonen 2011b, 229.)¹³⁴

¹³³ “Minä tiedän tuon kaiken! Mikä luulet olevasi – jonkin hupsun sarjakuvan selityslaatikko, vai? (suom. Rosa 2012n, 32.)

¹³⁴ “Metalepsis draws readers’ attention to the representation conventions of comics and thereby foregrounds the traces of the real world in a work of fiction. As character cross panel frames, they leave the fictional world. As characters interact with draw-

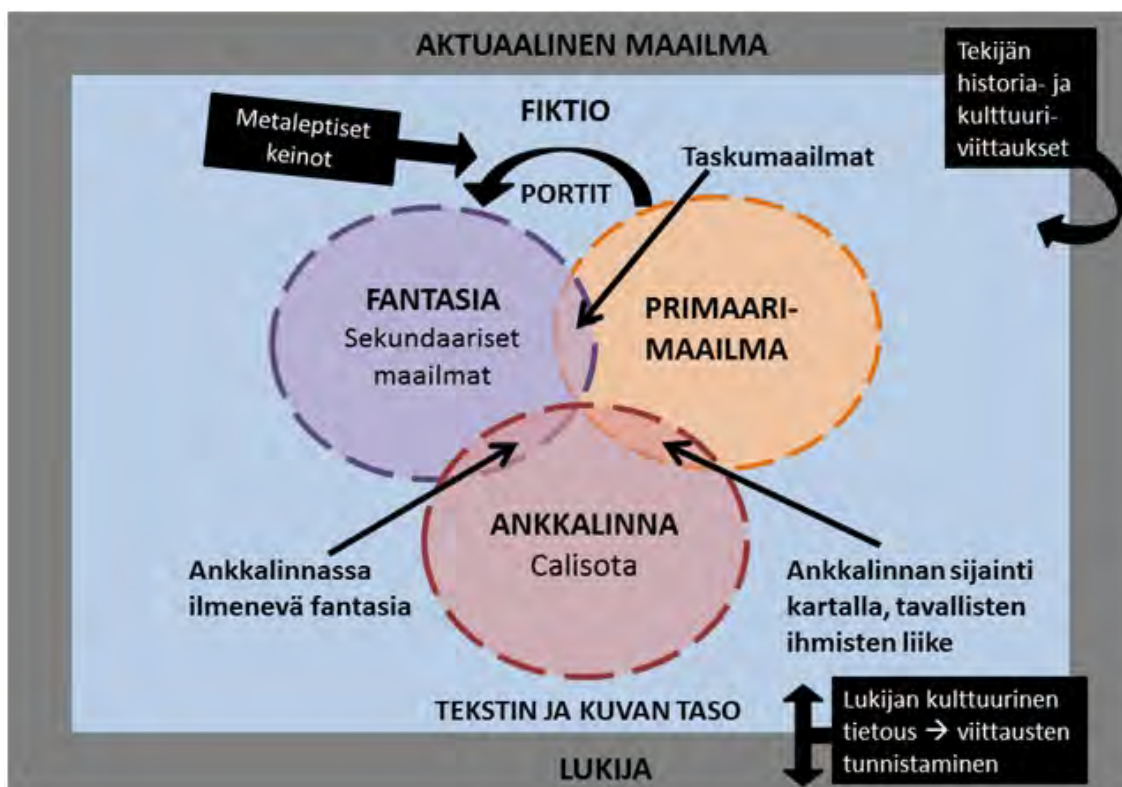
Vaikka Don Rosa käyttää sarjakuvissaan jonkin verran edellä mainittuja sarjakuvan metaleptisiä keinoja, on kuitenkin tarkennettava, että tyypillisimmillään Rosan sarjakuvissa tapahtuva ruutujen reunojen rikkominen ja ylittäminen eivät itsessään ole metalepsistä. Kun Aku putoaa ruudun reunan läpi fantasia-maailmaan tai Väinämöinen kohoaa ruudun reunan yli, siirtymä ruudusta välipalkkiin ei tapahdu kerronnan hierarkkiselta tasolta toiselle, vaan se tapahtuu tarinan *sisällä*. Rosa käyttää sarjakuvan *metaleptisiä keinoja* ilmentämään ja korostamaan fantastisia tapahtumia ja erityisesti siirtymiä maailmoista toiseen, mutta siirtymät eivät tapahdu kerronnan ontologisella tasolla. Fantasiakirjallisuudessa ilmenevää metalepsistä tutkinut Sonja Klimek huomauttaakin, että maailmoista toiseen siirtymät fiktion sisällä eivät ole metalepsistä Gérard Genetten alkuperäisen näkemyksen mukaan. Tekstissä tulisi siis ilmetä siirtymä hierarkkisella tasolla pystysuorassa suunnassa, esimerkiksi siirtyminen tekstissä esiintyvään teokseen – ei horisontaalisesti samalla tasolla maailmasta toiseen. (Klimek 2010, 29.)

Rosan sarjakuvissa esiintyvät ”oikeat” metaleptiset piirteet, kuten satunnaiset hahmojen katseet kohti kertojaa ja lukijaa eivät nouse niin usein tai voimakkaasti esille, jotta ne muodostaisivat analyysin kannalta tärkeän osa-alueen. Ruutujen ja välipalkkien suhde on puolestaan merkittävä piirre erityisesti fantasian osalta, joten siihen tulen kiinnittämään erityistä huomiota analyysissäni.

Teorian lopuksi on syytä palata aiemmin esittämäni kaavioon fantasiasta ja Ankkalinnan sijainnista sekä esittää muutama täydennys koskien postmodernistista ilmaisua.

Postmodernismin yhteydessä aktuaalisen eli todellisen maailman historian ja fiktion rajat nousevat vahvasti esille. Don Rosa käyttää hyväkseen meidän maailmamme historiallisia tapahtumia ja kulttuurisia ilmiöitä, kuten elokuvia ja kirjallisuutta, ja siirtää niitä fiktiiviseen Disneyn universumiin. Hän sekoittaa faktoja ja fiktiota lisäämällä merkittäviin historiallisiin tapahtumiin Roope Ankan vaikutuksen ja samalla Jean-François Lyotardin termejä mukaillen muokkaa suuria kertomuksia postmodernilla tavalla. Rosa käyttää historiallisten henkilöiden representaatioita sarjakuvassaan, koska haluaa tuoda niihin tietynlaista historiallista realismia ja autenttisuutta. Tuomalla Roope Ankan osalliseksi näihin tapahtumiin Rosa tuo myös Roopen fiktiiviseen elämään autenttisuutta: Roopen elämänkaari nähdään vasten maailmanhistoriallisia tapahtumia ja lukija voi huomata, missä Roope oli eri elämänvaiheissaan ja eri aikakausina.

Rosan sarjakuvat vaativat lukijalta paljon medialukutaitoa niin Disneyn sarjakuvien konventioiden kuin Barksin aiempien sarjakuvien osalta. Mutta postmodernien piirteidensä vuoksi ne vaativat myös kulttuurista tietoutta, jotta Rosan tekemät intertekstuaaliset viittaukset ja niiden taustalla olevat pohjatekstit tulevat ymmärretyksi. Jotta voidaan huomata esimerkiksi Rosan eri keinot parodioida *King Kong* -elokuva, on tunnettava alkuperäinen teos. Lukijan onkin tuotava lukuprosessiin mukanaan oma kulttuurinen tietoutensa, jota vasten hän peilaa sarjakuvan antamia viittauksia toisiin teksteihin.



KAAVIO 2 © Katja Kontturi 2014

Sarjakuvan varsinainen metaleptis näkyy Rosan sarjakuvissa suhteellisen pienessä roolissa. Rosa käyttää paikoitellen nousevaa retorista metalepsistä hahmojen osoittamina katseina tai lauseina kohti kertojaa tai lukijaa sekä satunnaisina hahmojen lausumina metaviittauksina sarjakuvaan kerrontamuotona. Sarjakuvan konventioita rikkovat puhekuplan lävistämiset ovat kuitenkin niin harvinaisia, ettei metalepsiksestä voida puhua Rosan sarjakuvien yhteydessä voimakkaana kerrontakeinona. Sarjakuvan metalepsiksen (erityisesti retorisen) ja metaviittausten funktio Rosalla on tyypillisesti komiikan ja huumorin tuominen mukaan tarinaan.

Sen sijaan Rosa käyttää metaleptisiä *keinoja* ilmentämässä sarjakuvassa tapahtuvaa fantastista muutosta, joka ilmenee erityisesti porttien avulla siirtymisessä maailmasta toiseen. Tällöin ei voida puhua varsinaisesta metalepsiksestä, koska siirtymä tapahtuu horisontaalisesti kahden hierarkkisesti samalla tasolla olevan maailman välillä. Ruutujen reunojen rikkominen metaleptisellä tavalla

on tutkimukseni kannalta Rosan käyttämä olennaisin postmoderni keino, johon tulen kiinnittämään huomioni sarjakuvien analyysiosiossa. Yleensä Rosa käyttää näitä metaleptisiä keinoja tehokeinona: joko korostamaan tapahtuman merkitystä tai kiinnittämään lukijan huomio johonkin tiettyyn asiaan tai henkilöön.

5 DON ROSAN ANKKAMAAILMAN HAHMOGALLERIA

5.1 Päähenkilöankat lähetteinä

Maria Nikolajevan mukaan *lähetti* on henkilö, jolla on maagisia kykyjä, ja joka tulee sekundaarisesta maailmasta (1988, 82). Vaikka Ankkalinna ei suoranaisesti ole sekundaarinen maailma, on mielestäni perusteltua nimittää ankkvoja läheteksi. Ankkalinna on eräänlainen välitila primaarin ja sekundaarisen maailman välissä. Maagisia kykyjä tutkittaessa on huomioitava ankkvojen erikoislaatuiset piirteet, jotka esittelen tuonnempana. Heille on myös tyypillistä päätyä osalliseksi fantastisiin tapahtumiin, mikä jo sinällään tekee heistä lähettejä: he tulevat nimenomaan primaariin maailmaan avaamaan portteja fantasian puolelle, mikä on tarinan ja juonen kannalta merkityksellistä.

Fantasian eri alagenreissä primaarimaailma voidaan nähdä eri tavoin. Yleensä se on looginen ja tavallinen ilman yliluonnollisia ilmiöitä, mutta joissain tapauksissa fantasia pääsee tunkeutumaan primaarimaailmaan aiheuttaen siellä hämmennystä. Rosan sarjakuvissa myös primaarimaailmassa saattaa esiintyä fantastisia tapahtumia.¹³⁵ Kuten aiemmin esittämästäni kaaviosta pystyi päättämään (KAAVIO 1), syy on sarjakuvien päähenkilöhahmoissa, sillä heillä on kyky avata primaarimaailmasta portteja fantasian puolelle ja tuoda näin fantastisia elementtejä mukanaan. Ankat toimivat lähetteinä, mikä oikeuttaa heidät kulkemaan maailmasta toiseen ja mahdollistaa porttien löytämisen ja avaamisen.

Tämän luvun tarkoitus on esitellä Don Rosan käyttämä hahmogalleria päähenkilöankoista sarjakuvien fantasian kannalta olennaisiin sivuhahmoihin kuten Pelle Pelottomaan ja Milla Magiaan. Hahmojen esittely on siinä mielessä tärkeää, että suurin osa Disney-sarjakuvien lukijoista mieltää edelleen Roope Ankan yksiulotteisen pihiksi ja ahneeksi, ja Akun epäonniseksi ja laiskaksi. Onkin tärkeää huomioida, miten Don Rosan ankat eroavat muiden piirtäjien an-

¹³⁵ Erityisesti tarinassa "The Quest for Kalevala", jossa Iku-turso ilmestyy Helsinkiin.

koista, sillä hän on syventänyt ankkujen persoonia. Karikatyyreistä on tullut monipuolisia henkilöitä ja esimerkiksi tunteiden näkyminen ankkujen kasvoista on Rosalla poikkeuksellista muihin piirtäjiin verrattuna. Lisäksi ankkujen merkitys Rosan sarjakuvien fantasian kannalta on huomattava: ankkujen läsnäolo mahdollistaa fantastisten tapahtumien ilmenemisen myös muuten normaalissa maailmassa.

5.1.1 Roope Anka - Ankkalinnan Indiana Jones

Carl Barks loi Roope Ankan (Scrooge McDuck) alun perin kertakäyttöiseksi hahmoksi tarinaan "Christmas on Bear Mountain" ("Joulu Karhuvuorella", 1947) ainoastaan siksi, että juoni vaati sitä. Roopen hahmo pohjautuu Charles Dickensin *A Christmas Carolin* (Saiturin joulu, 1843) Ebenezer Scroogeen.¹³⁶ (Andrae 2006, 84.) Lukijaa ohjataan näkemään Roope nimensä mukaisena saiturina. Alkuaikojen Roope onkin hyvin litteä hahmo: yksiulotteinen persoona on rakentunut saituiden ja ilkeyden ympärille, eikä Barks ollut vielä kehittänyt Roopen ulkonäköä. Vanhan ja raihnaisen oloinen Roope tarvitsee kävelykeppiään, josta myöhemmissä tarinoissa tulee lähinnä vaurauden tunnusmerkki. (Ronkainen 2000, 18.)

Kun Aku syntyi Mikin vastapainoksi tuomaan Disneyn animaatioihin lisää särmää, Barks kehitti Roopen tuomaan uutta jännitettä Akun ja ankanpoikien keskinäiseen dynamiikkaan. Ankanpojista oli tullut kilttejä Sudenpentuja, joten Aku tarvitsi uuden vastavoiman, auktoriteetin, jonka kanssa kamppailla. Barksin oli myöhemmin pehmentettävä Roopen hahmoa, koska Disney-sarjakuvia julkaiseva Western Publishing halusi perustaa Roopelle oman *Uncle Scrooge* -lehden huomattuaan hahmon suosion. Roopen pahimmat särmit piti hioa ja hänestä piti tehdä sympaattisempi. (Andrae 2006, 187–188.) Barks päätyi siirtämään Roopen alun perin ilkeän luonteen vuonna 1956 ensiesiintymisensä saaneeseen Kulta-Into Piihin (Flintheart Glomgold). Piistä kehkeytyi Roopen arkkivihollinen ja lähes samanlainen saita, ilkeä ja pahantahtoinen hahmo, jollaiseksi Roope oli kuvattu ensimmäisissä tarinoissaan. (Ronkainen 2000, 19.)

Koska Barks ei aikonut luoda hahmoilleen yhtenäistä historiaa, vaan hän halusi säilyttää itsellään vallan muuttaa tapahtumia, henkilöitä ja paikkoja sen mukaan, mitä tarina kulloinkin vaatisi (Andrae 2006, 104–105), hänen tuotannostaan löytyy useita keskinäisiä ristiriitoja koskien Roopen rahansaannin etiikkaa tai syitä hänen vaurauteensa. Don Rosa on käyttänyt Barksin tarjoamia, keskenään yhtenäisiä faktoja ja luonut näistä koherentin hahmohistorian, joka perustuu tiettyyn kuvaan, minkä Barks on Roopesta antanut. Esimerkiksi Barksin sarjakuvassa "Back to Klondike" ("Takaisin Klondikeen", 1953) Roopen hahmossa tapahtui henkistä kasvua, johon Don Rosa keskittyi kehitellessään Roopen henkilöhistoriaa *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjaa varten. Rosa haluaa kuitenkin korostaa, että hänen näkemyksensä Roopesta on vain yksi näkemys ankkapiirtäjien ja -fanien joukossa (Rosa 2011m, 12). Hän on ottanut huomioon aikajanan ja sen kuvan Roopesta persoonana, jonka on itse saa-

¹³⁶ Scrooge: eng. 'kitupiikki', 'saituri'

nut lapsuudessaan Barksin sarjakuvien pohjalta. Tärkeimmiksi seikoiksi ovat nousseet Roopen seikkailut ja kova työ, jolla hän on saavuttanut omaisuutensa. Esimerkiksi hänen ensimmäisellä kolikollaan ei ole mitään tekemistä hänen omaisuutensa kanssa.

Scrooge: "'Lucky' dime? What nimble-headed gherkin invented **that** supreme bit of absolute balderdash?!"

Donald: "Oh, **everybody** says it, unk!"

Scrooge: "Well, everybody is a **nincompoop!** I had that dime for 20 years **before** I struck it rich! And when I **did**, it was through my own **hard work!** **Period!**"

Scrooge: "That dime wasn't my luck - - it was my **inspiration!** It inspired me to **work** to fill this **money bin!**"¹³⁷ (Rosa 2005j, 248.)¹³⁸

Toinen tärkeä seikka on Roopen rahojen merkitys, jonka Barks toi esille sarjakuvassaan "Only a Poor Old Man" ("Ovela Roope-setä", 1952). Säiliössä olevat rahat edustavat Roopelle muistoja, siksi hän ei henno tuhlata niitä. Roopen omaisuuteen kuuluu tietenkin myös arvopapereita ja osakkeita, mutta rahasäiliö sisältää hänen rakkaimmat muistonsa.



KUVA 28 © Disney

Rosa käyttää Roopesta muodostuneita stereotyyppioita hyödykseen huumorin keinoin. Esimerkiksi sarjakuvassa "The Buckaroo of the Badlands" ("Julman maan jehu", 1992) Roopea ja nuorta Theodore Rooseveltia uhkaa valtava karhu. Roope ei suostu ampumaan karhua Rooseveltin pyynnöistä huolimatta: "Are

¹³⁷ Nykyisin Rosa-suomentajat puhuvat "ensilantista" onnenlantin sijaan, kun vielä *Aku Ankka* -lehdessä (24/1995) julkaistu "Of Ducks and Dimes and Destinies" oli käännetty "Onnenlantin tarinaksi".

¹³⁸ Roope: "Vai 'onnenlantti'! Kuka kovakalloinen säilykekurkku on kehittänyt noin älyttömän lorun?"

Aku: "Kaikkihan sen tietävät, setä."

Roope: "Siinä tapauksessa 'kaikki' ovat taulapäitä! Ansaitsin kolikon 20 vuotta ennen kuin pääsin menestyksen makuun. Ja vaurauteni on kovan työn tulosta. Piste!"

Roope: "Ei lantti minulle mitään onnea tuonut! Se **innosti** minua keräämään tämän laarin täyteen lajikumppaneitaan." (suom. Rosa 2012h, 48.)

you nuts? Do you realize how much **bullets** cost? A **piece**?" (Rosa 2005b, 68).¹³⁹ Roopen haluttomuus säästää luodeissa kuoleman uhatessa tekee tilanteesta koomisen. Rosa kuitenkin käyttää Roopen saituuutta hyväkseen myös hahmojen välisissä suhteissa. Hänen mukaansa Roope itse pitää yllä ihmisten uskoa hänen saituuhteensa:

Scrooge: "I let people think what they **choose** to think! Like my nephew... **our** nephew... **Donald**..."

Scrooge: "If he knew that, for **me**, my bin is filled with my **memories** rather than my **money**, he'd have even **less** respect for me than he does!" (Rosa 2005, #342, 31.)¹⁴⁰

Olellaisiin piirre, jonka Rosa on Barksin sarjakuvien pohjalta ottanut osaksi oman Roope-hahmonsa persoonaa, on Roopen seikkailijaluonne. Tämä korostuu *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjassa, mutta nousee esille myös niissä Rosan sarjakuvissa, joissa Roope, Aku ja ankanpojat etsivät erilaisia aarteita ympäri maailmaa. Näille tarinoille on yhteistä se, että myyttinen aarre on olemassa, mutta löydettyään sen Roope ei pysty kartuttamaan sillä omaisuuttaan. Se joko kuuluu museolle tai se katoaa juuri löytymisensä jälkeen. Seikkailusta jää jäljelle vain pieni muistoesine, jonka Roope liittää aarrehuoneensa kokoelmaan. Näissä sarjakuvissa nousee esille muistojen keruun tematiikka, mikä on tyypillistä Rosan Roope-sarjakuville. Sekä Barksin että erityisesti Rosan Roope Anka on ankauniversumin Indiana Jones, aarteita etsivä seikkailija, joka ei kuitenkaan itse koskaan saa pitää löytämänsä.¹⁴¹

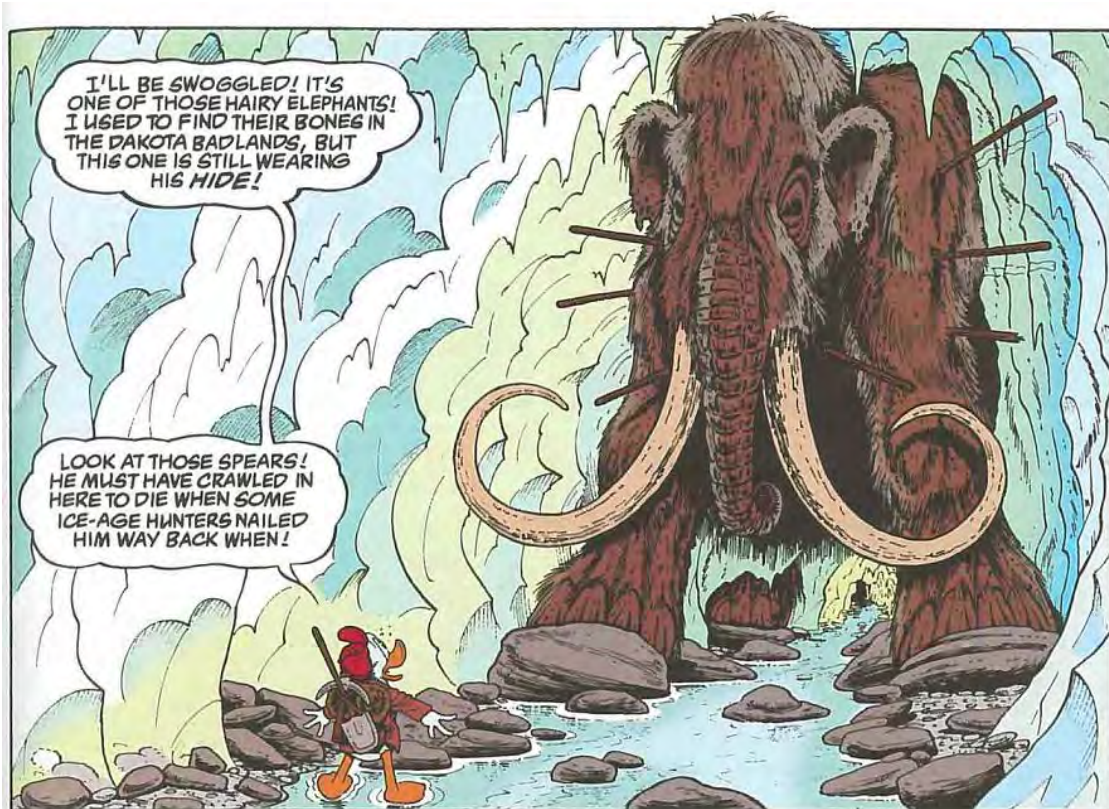
Roope nousee Rosan sarjakuvissa erittäin merkittäväksi hahmoksi nimenomaan maailmojen välillä liikkumisen takia. Hän on jo nuoruudessaan kokenut fantastisia tapahtumia sukulinnassaan Ankkapurhassa. Rosa luo kerronnallaan kuvan siitä, miten kohtaaminen esi-isänsä haamun kanssa sekä eräänlainen rajatilakokemus, joihin palaan myöhemmin analyysissäni, tekivät nuoresta Roopesta tarinan kannalta poikkeavan henkilön. Rosa kirjoitti Roopesta hahmon, joka kykenee liikkumaan lähtien kaltaisesta maailmoista toisiin. Tämä kyky näyttäytyi merkityksellisenä Roopen hahmon kehityksen kannalta myös tämän nuoruusvuosien seikkailuissa, kun Roope astui Klondikessa mammutin jalkojen ali ja löysi tulevien rikkauksiensa lähteen, koskemattoman White Agony Creekin laakson.

¹³⁹ "Hulluko olet? Etkö tiedä, mitä luodit maksavat?" (suom. Rosa 2011r, 240.)

¹⁴⁰ Roope: "Annan muiden ajatella mitä haluavat. Se koskee Akuakin..."

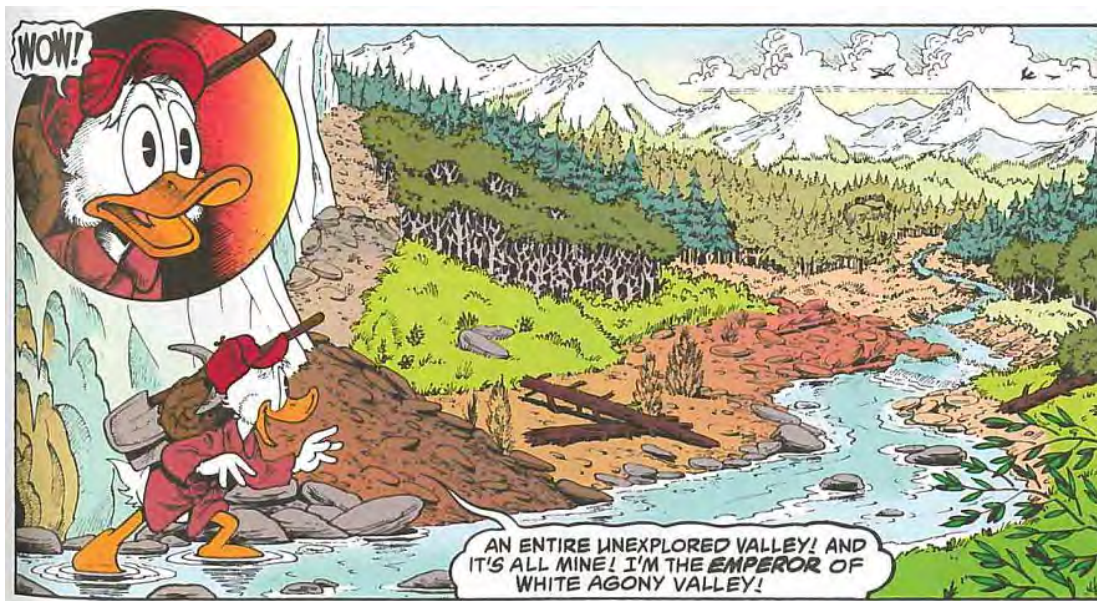
Roope: "Jos hän tietäisi, että minulle säiliöni on rahan sijaan täynnä **muistoja**, hän arvostaisi minua entistäkin vähemmän." (suom. Rosa 2012x, 92.)

¹⁴¹ Sekä George Lucas että Steven Spielberg ovat julkisesti myöntäneet ottaneensa ideansa ensimmäiseen Indiana Jones -elokuvaan *Kadonneen aarteen metsästäjät* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981) suoraan Carl Barksin Roope-sarjakuvista "Seven Cities of Cibola" ja "The Prize of Pizarro". Ks. esim. <http://www.dialbforblog.com/archives/429/>.



KUVA 29 © Disney

Rosa näyttää "King of the Klondike" -sarjakuvassa Klondike-joen vieressä olevan Moosenback-nimisen jäätikön, joka estää pääsyn toisella puolella olevalle White Agony Creekillä. Jäätikön läpi kulkee joen kovertama luola, joka on ainut tie eristäytyneeseen laaksoon. Kukaan ei halua kulkea reittiä, sillä huhujen mukaan jäätikön keskellä asuu hirviö. Roope uhmaa kylmyyttä ja putoavia jääpuikkoja päästäkseen White Agony Creekin laaksoon ja kohtaa luolassa kuolleen mammutin ruhon. (Rosa 2005f, 152–153.) Mammutti on hirviö, joka suojelee laakson sisäänkäyntiä. Jättimäisen olennon ruho on pelottanut pois monta "vähäarvoisempaa" kullanetsijää, mutta Roope voittaa pelkonsa ja astelee esihistoriallisen olennon jalkojen välistä White Agony Creekiin.



KUVA 30 © Disney

White Agony Creek voidaan tulkita primaarin maailman sisällä olevaksi eristäytyneeksi taskumaailmaksi. Porttina toimii jäätikön läpi kulkeva tunneli, jonne kuka tahansa ei uskalla astua "hirviön" pelossa. Roopen matka eristäytyneeseen laaksoon heijastelee myyttistä initiaatoriittiä, jonka hän läpäisee rohkeutensa ansiosta. Rosan kuvaama luola on myös myyteille ominainen portti, mikä lisää laakson symboliikkaa fantasiamaailmana. (Nikolajeva 1988, 75-77.) White Agony Creek näyttäytyy koskemattomana, villinä laaksona (KUVA 30). Roope on ensimmäinen ihminen eläinten asuttamassa, rajaseudun eristäytyneessä laaksossa. Tämä on yksi esimerkki Rosan runsaasti käyttämästä amerikkalaisen rajaseudun (frontier) kuvauksesta Roopen nuoruusvuosien seikkailuissa. Rosa myös yhdistää Roopen muihin sen ajan kuuluisiin henkilöihin, kuten Buffalo Billiin, Geronimoon ja Jesse Jamesiin. Roopen yritykset luoda uraa ja varallisuutta karjapaimenena ja kullankaivajana rajaseudun katoamisen aikana sitovat hänet amerikkalaiseen historiaan ja samalla tekevät hänestä rajaseudun myyttis-fantastisen hahmon, joka edustaa amerikkalaista unelmaa kovalla työllä ansaitusta rikastumisesta.

"King of the Klondike" -tarinassa Rosa mainitsee myös ensimmäisen kerran Roopen erikoislaatuisen kyvyn *haistaa* kullan läsnäolo. Syytä ei selitetä lukijalle tarkemmin, vaan Rosa näyttää, miten Roope löytää hajuaistinsa perusteella laakson parhaimman kultasuonen. (Rosa 2005f, 156.) Roopen toinen fantastinen kyky on pystyä sukkeltelemaan rahassa kuin se olisi pelkkää vettä. Rosa kertoo kyvyn saaneen alkunsa Roopen nuoruusvuosien matkoilla Bagdadin tienoilla, kun varkaat pudottivat hänet kolikkoja täynnä olevaan junavaunuun toivoen hänen pääsevän hengestään:

Narrator: "...But he miraculously found that he could dive through the hard metal coins as if they were liquid, and he was like..."

Scrooge: "...like a porpoise!"

Narrator: "Apparently his years of bathing and burrowing through his money had taught him some instinctive trick..." (Rosa 2005i, 230.)¹⁴²

Roopen fantastiset kyvyt koskien kultaa sekä hänen menneisyytensä Skotlannissa että seikkailut Yhdysvaltojen myyttisellä rajaseudulla tekevät Rosan Roopesta erityislaatuisen hahmon, joka kykenee liikkumaan maailmasta toiseen. Esimerkiksi Tupu, Hupu ja Lupu eivät ole koskaan siirtyneet yksin fantastiseen sekundaarimaailmaan Rosan sarjakuvissa. Akun liike erilaisiin sekundaarisiin maailmoihin on puolestaan aina tapahtunut jonkun muun avustuksella, esimerkiksi Pelle Pelottoman keksimän laitteen avulla. Rosa on kirjoittanut Roopesta sen ainoan hahmon, joka on kyennyt siirtymään fantastiseen sekundaarimaailmaan itsenäisesti.

Myös Barksia tutkinut Thomas Andrae panee merkille Roopen erityislaatuiset kyvyt:

Kaikissa tarinoissa Roopella on luontainen viehtymys rahaan. Hän kykenee tekemään asioita, jotka ovat mahdottomia tavallisille kuolevaisille. Hän voi haistaa arvokkaiden metallien läsnäolon, puhua vieraita kieliä ja hallitsee loputtomalta vaikuttavan tietomäärän, jonka on kerännyt elämänsä aikana yrittäjän kokemuksiensa pohjalta. (Andrae 2006, 196.)¹⁴³

Sen lisäksi, että Roope kykenee löytämään sekä arvometalleja että fantastisia maailmoja, hänen tietonsa ja taitonsa eri kulttuureista nostavat hänet myös Rosan sarjakuvissa "tavallista kuolevaista" merkittävämmäksi hahmoksi. Tähän liittyy myös edellisessä luvussa esille nostamani seikka Roopen roolista maailmanhistoriallisiin tapahtumiin vaikuttajana postmodernina tekijänä.

Roopen yhteydessä on lopuksi tehtävä vertailu hänen "pahaan kaksois-olentoonsa" Kulta-Into Piihin. Roope tapasi Etelä-Afrikan Limpopon laaksossa asuvan Piin Rosan sarjakuvassa "The Terror of Transvaal" ("Transvaalin tuitupää", 1993) jossa lukijalle näytetään heti alussa Piin persoonan epärehellisyys, kun tämä yrittää varastaa timantteja kaivoksesta. Sama asia selviää Roopelle tarinan edetessä, kun Pii varastaa hänen omaisuutensa. Rosa korostaa hahmojen vastakkaisuutta, eräänlaista doppelgänger-piirrettä, näyttämällä sarjakuvan lopussa Roopen valistamassa telkien takana olevalle Piille, miten tärkeää on tienata omansa rehellisellä työllä. (Rosa 2005d, 112, 114, 122.)

Piistä tulee yksi Rosan usein käyttämistä Roopen perivihollisista, joka pyrkii estämään Roopen rikastumisyrietykset. Näissä seikkailukertomuksissa Pii näyttää liikkuvan sekundaarisiin maailmoihin samalla tavalla kuin Roope ja muut ankat. Roopen ja Piin välillä on kuitenkin selvä ero: Pii on roisto. Hän on koonnut omaisuutensa epärehellisin keinoin, eikä pelkää käyttää väkivallan

¹⁴² Kertoja: Mutta huomaakin pystyvänsä kuin ihmeen kautta sukellemaan kovissa kolikoissa...

Roope: ...Kuin pyöriäinen!

Kertoja: Monivuotisen rahoissa piehtaroimisen ansiosta Roopelle on ilmeisesti kehittynyt jokin piilevä kyky... (suom. Rosa 2012e, 233.)

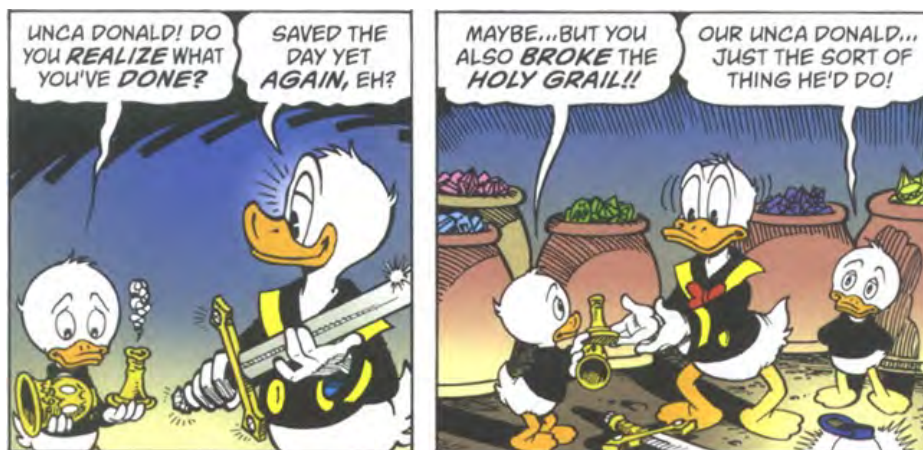
¹⁴³ "Throughout the tales, Scrooge has a natural affinity for money. He can do things that are impossible for ordinary mortals. He can smell the presence of precious metals, speak foreign dialects, and has a seemingly infinite amount of knowledge gained from a lifetime of experiences as an entrepreneur." (Andrae 2006, 196.)

uhkaa saadakseen mitä haluaa. (Kontturi 2012d, 16.) Lähemmin tarkasteltuna voidaan huomata, ettei Kulta-Into Pii koskaan pääse itsenäisesti sekundaariseen fantasiamaailmaan, vaan hän tarvitsee *aina* jonkun muun apua. Esimerkiksi tarinassa "Return to Plain Awful" ("Andien kutsu", 1989) Pii varastaa Roopen ja muiden ankojen hallussa olleet neliskanttiset kukot ja pääsee näiden avulla Vihoviimeiseen rotankoloon, mystisen kansan kotilaaksoon. Myös sarjakuvassa "The Last Lord of Eldorado" ("Eldoradon viimeinen valtias", 1998), Kulta-Into Pii saa vakoilemalla selville myyttisen Eldoradon sijainnin ja pääsee fantasian puolelle jälleen Roopen välityksellä.

5.1.2 Aku Ankka - antisankari

Don Rosa käyttää Aku Ankkaa (Donald Duck) sarjakuvissaan kahdella tavalla. Lyhyissä kymmensivuisissa vitsitarinoissa Aku on tyypilliseen Disney-sarjakuvatapaan löytänyt uuden taidon tai ammatin, jossa yrittää päteä, mutta joka Akun surkuhupaisan epäonnen takia loppuu lyhyeen. Näiden sarjakuvien tarkoitus on lähinnä huvittaa lukijoita. Akun rooli Rosan laajoissa seikkailusarjakuvissa, joita tämä tutkimus pääasiassa käsittelee, on olla tärkeä toiminnallinen sankari. Roopen suunnitellussa asiassa ja ankanpoikien etsiessä faktat Sudenpentujen käsikirjasta Aku hoitaa työt, joihin tarvitaan "raakaa" voimaa. Näissä aarten etsintä -teemaisissa fantasiaseikkailuissa Akun rooli on tarpeellinen, sillä pulasta ei aina pääse pelkällä älyllä. Yksi tärkeimpiä esimerkkejä on tarina "Takaisin Xanaduun" ("Return to Xanadu"), jossa Aku avaa yksinään raskaan rautaisen sulkuportin ja vapauttaa Xanadun laaksoon tulvineet vesimassat pelastaen koko kaupungin (Rosa 1992, #262, 10).

Akun suosio näyttää perustuvan hahmon puutteisiin ja vikoihin, sillä ne tekevät hänestä hyvin inhimillisen hahmon. Akun elämä ei ole täydellistä, eikä hän saa työstään kunniaa, vaikka välillä onkin tarinan "oikea" sankari. Hyvä esimerkki Akun sankaruudesta löytyy Rosan sarjakuvasta "A Letter from Home" ("Kirje kotoa", 2004), jossa konna osoittaa pistoolilla Roopea ja tämän siskoa, kun he ovat löytäneet Roopen vanhan sukulinnan alapuolelta temppelelireiden aarten. Aku tarttuu lähimpään esineeseen ja iskee roistolta tajun kankaalle (Rosa 2005, #342, 52-53). Aku toimii todella sankarillisesti, mutta tyypillinen epäonni seuraa toimintaa:



KUVA 31 © Disney

Rosan Aku voidaan nähdä eräänlaisena antisankarina. Antisankari tarkoittaa päähenkilöä, jolla ei ole erityisen sankarillisia piirteitä, mutta joka usein on ihailtava muilla, monimutkaisemmilla tavoilla. Realistisissa romaaneissa antisankari ei yleensä toimi ihailtavasti ja voi olla epäluotettava kertoja sekä hankala samaistumisen kohde. Fantasian genressä antisankarilla voi kuitenkin olla erilaisia ominaispiirteitä, kuten sankaruudesta kieltäytyminen ja tietynlainen moraalinen kasvu tarinan edetessä. Fantastinen antisankari on usein läsnä erityisesti parodisissa teksteissä.¹⁴⁴ (Kaveney 1997, 48.) Aku ei edusta tyypillistä sankaria, mutta hänen sinnikkyytensä ja valmiutensa puolustaa sukulaisiaan tekevät hänestä muilla tavoin ihailtavan. John Grant menee niinkin pitkälle, että esittää nykyisten fantasiakirjoittajien käyttävän Aku Ankkaa perustavanlaatuisena esimerkkinä hahmosta, jonka lyhyen pinnan alta paljastuu kultainen sydän (Grant 1997b, 282).¹⁴⁵

Akuun on huomattavasti helpompi samastua kuin esimerkiksi hänen vastakohtaansa, serkku Hannu Hanheen (Gladstone Gander), jonka onnekkuus lähestyy yliluonnollisia piirteitä. Akun ja Hannu Hanhen välisissä kohtaamisissa tulee ilmi myös usein antisankariin yhdistetty piirre: hahmon kyseenalainen moraalit. Esimerkiksi tarinassa "The Sign of the Triple Distelfink" ("Kolmoistikliaisen salaisuus", 1998), Aku yrittää antaa serkulleen syntymäpäivälahjaksi ansoitetun paketin, joka räjäyttäisi kasan tuhkaa tämän kasvoille. Akun pila kuitenkin osuu tämän omaan nilkkaan, kun paketti räjähtää valmistusvaiheessa tekijänsä silmille. (Rosa 1998, #310, 4-5.)¹⁴⁶

¹⁴⁴ Tyypillinen fantastinen (ja parodinen) antisankari on esimerkiksi velho Rincewind Terry Pratchettin *Discworld*-fantasiasarjassa.

¹⁴⁵ John Grantin ja John Cluten toimittamassa *The Encyclopedia of Fantasy* -teoksessa (1997) on omat alalukunsa niin Carl Barksille, Aku Ankalle kuin Roope Ankallekin, mikä viittaisi näiden kahden tutkijan ymmärtävän Disney-sarjakuvien omaavan fantastisia piirteitä.

¹⁴⁶ Hannun ja Akun suhteeseen liittyen on mainittava, että Lines Anka (Daisy Duck), joka muiden piirtäjien tarinoissa ei osaa valita Akun ja Hannun välillä vaan kilpailuttaa kaksikkoja keskenään, on Rosan sarjakuvissa selkeästi Akun tyttöystävä, eikä vaihda miestä aina, kun toinen ei häntä miellytä. Lines ei kuitenkaan ole tutkimuksen kannalta relevantti hahmo, joten en paneudu hänen rooliinsa tämän tarkemmin.

Akulla on tärkeä rooli ankanpoikien elämässä. Hän on poikien huoltaja ja auktoriteetti, joka pyrkii olemaan hyvä esikuva sisarensa lapsille siinä kuitenkin usein epäonnistuen. Rosa myös käyttää Disneyn sarjakuville tyypillistä tapaa kääntää vanhempi-lapsi-roolit pääläelleen. Usein Aku on päätenyt puolaan, josta ankanpojat tämän älyllään pelastavat. Kaikesta huolimatta ankanpojat kunnioittavat ja pitävät Akua arvossa. Tämä tulee ilmi esimerkiksi poikien keskinäisestä keskustelusta tarinassa "Super Snooper Strikes Again!" ("Vahva-Jussin paluu", suom. myös "Sankari ylitse muiden", 1992). Akun tarve todistaa pojille olevansa hyvä esikuva (ja oikea supersankari) päättyy epäonnisesti, mistä ankanpojat syyttävät itseään. Aku menettää muistinsa iskettyään päänsä ja ankanpojat näkevät Akun uudessa valossa. (Rosa 2011d, 78–79.):

Louie: "Unca Donald has raised us well and cared for us all along!"

Dewey: "Single-handed and on **his** income!"

Huey: "And we've sometimes been ungrateful and horrible to him!"

(?): "I'd say Unca Donald is a pretty **super** kinda guy!"

(?): "Agreed!"

(?): "Yeah! 'Super Snooper' may be the mightiest mortal to ever trod the soil..."

Huey: "...but he's no **Donald Duck!**" (Rosa 2011d, 79.)¹⁴⁷

Roopen läsnäolo nostaa hänet Akua korkeammaksi auktoriteetiksi, mikä alistaa Akun epäonniseen rooliinsa (typerän) sukulaispojan ja tarpeellisen jokapaikanhöylän välimaastoon. Vaikka Roope vaikuttaakin käyttävän Akua ainoastaan hyödykseen naurettavan pienellä tuntipalkalla, hän kuitenkin pitää Akusta ja joskus on jopa kateellinen tämän vapaudelle, mitä ankanpojat epäilevät tarinassa "Escape from Forbidden Valley" (Rosa 2005, #347, 18). Roope ei tietenkään halua paljastaa tätä julkisesti, joten hän pistää sukulaispoikansa aina niihin töihin, joita ei halua hoitaa itse.

Vahvimmillaan Aku esiintyy Rosan sarjakuvissa "The Three Caballeros Ride Again" ("Kolmen Caballeron paluu", 2000) ja "Magnificent Seven (Minus Four) Caballeros" ("Seitsemän [miinus neljä] rohkeaa Caballeroa", 2005). Kyseisissä tarinoissa Aku kohtaa nuoruudenystävänsä brasilialaisen papukaijan José Cariocan ja meksikolaisen kukon Panchito Pistolesin¹⁴⁸, jotka kunnioittavat

¹⁴⁷ Lupu: "Aku-setä päätti ottaa kolme orpoa poikaa kasvatettavakseen..."

Tupu: "...yksihuoltajana vaatimattomilla tuloillaan."

Hupu: "Silti olemme toisinaan aika inhottavia ja kiittämättömiä."

(?): "Minusta Aku-setä on supermies jos kuka."

(?): "Totta."

(?): "Vahva-Jussi on kenties mahtavin maan pintaa koskaan kuluttanut kuolevainen..."

Hupu: "...mutta **Aku Ankalle** hän ei vedä vertoja!" (suom. Rosa 2011p, 143.)

¹⁴⁸ Nämä kolme esiintyivät ensimmäisen kerran yhdessä Disneyn elokuvassa *The Three Caballeros* (1945), jonka tarkoituksena oli luoda hyvät välit latinalaiseen Amerikkaan.

Akua suurena seikkailijana, ovat ylpeitä tämän moraalista eivätkä välitä tämän epäonnisuudesta. Näissä sarjakuvissa Aku pystyy olemaan oma itsensä, saa arvostusta eikä jää Roopen tai ankanpoikien varjoon.

Lopuksi on mainittava Akun erityislaatuinen kyky, joka menee samaan sarjaan kuin Roopen taito haistaa kullan läsnäolo. Tarinassa "An Eye for Detail" ("Valvova silmä", 1997) lääkäri tutkii Akun näkökyvyn Roopen aloitteesta ja selviää, että joutuessaan erottamaan identtiset ankanpojat toisistaan Akun verkkokalvot ovat kehittyneet erittäin tarkoiksi, joten hän kykenee huomaamaan muilta piiloon jääviä yksityiskohtia (Rosa 1998, #622, 2). Kyseinen sarjakuva kuuluu Rosan kymmensivuisiin vitsisarjoihin, joten Akun ura laadunvalvojana katkeaa alkuunsa, mutta Rosa palaa Akun kykyyn myös myöhemmin pitkässä seikkailussa "The Dutchman's Secret" ("Hollantilaisen salaisuus", 1999). Tällä kertaa aarteenmetsästyksen tarvitaan Sudenpentujen käsikirjan lisäksi Akun tarkkaa silmää, joka erottaa kallioon hakatut vanhat viivat uusien, harhautustarkoituksissa kaiverrettujen viivojen joukosta (Rosa 2003, #319, 8). Roope ei siis ole ankkaperheen ainut, jolla on niin sanotusti "yliluonnollisia" kykyjä, vaan Akunkin taito voidaan lukea osaksi ankkujen fantastisia ominaisuuksia.

5.1.3 Ankanpojat ja maaginen Sudenpentujen käsikirja

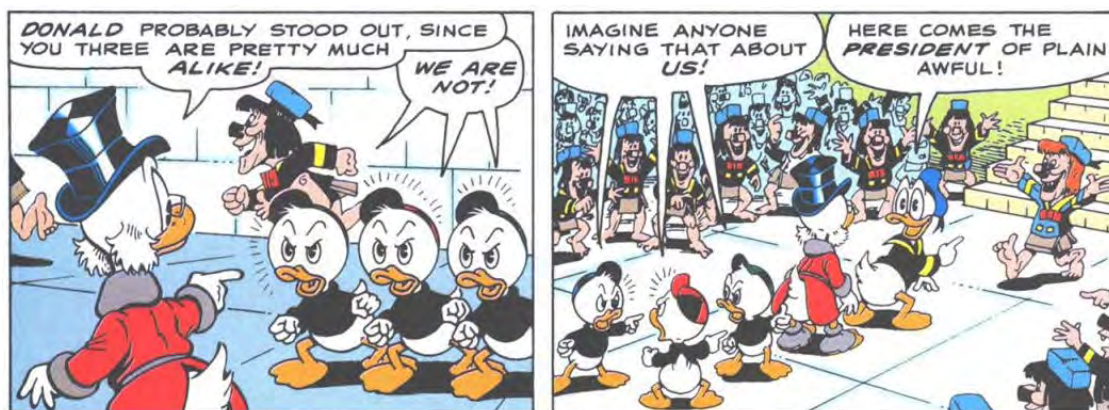
Ankanpojat Tupu, Hupu ja Lupu (Dewey, Huey and Louie) ovat identtiset kolmoset, jotka Akun kaksoissisko Della lähetti Akun luo asumaan. Syyksi on kerrottu kasvatusongelmat, joiden viimeinen pisara oli ankanpoikien isän tuolin alla räjäytetty iletulite. Poikakolmikko on asunut Akun luona tapahtuneesta lähtien¹⁴⁹ ja Disneyn jähmettyneessä maailmassa asia ei tule muuttumaan. Akusta onkin tehty virallisesti poikien huoltaja. (Grøsfjeld jr. 1999–2002b, viitattu 15.7.2013.) Identtisinä kolmosina ankanpoikia on hyvin hankala erottaa toisistaan. Hahmojen luojat, käsikirjoittaja Ted Osborne ja piirtäjä Al Taliaferro loivat kolmoset käyttäytymään kuin yksi ainut henkilö: yksi aloittaisi lauseen, toinen jatkaisi ja kolmas lopettaisi. Tämä kuvasti sitä, että ankanpojat olisivat kuin kolmeen persoonaan jakautuneet "aivot". Ankanpoikien yleistyminen useiden sarjakuvapiirtäjien töissä yhdenmukaisti paitojen värit niin, että Hupu käytti punaista, Tupu sinistä ja Lupu vihreää. Dave Smith, Disneyn arkistonhoitaja onkin sanonut, että puiden kirkkain mahdollinen sävy [eli punainen] edustaa Hupua, veden ja aamukasteen sininen Tupua ja vihreät lehdet Lupua (Disney's HooZoo List 1997, viitattu 11.3.2014).¹⁵⁰

Rosan sarjakuvat eivät kuitenkaan noudata edellä mainittua ankanpoikien "värikoodia". Ankanpoikien persoonissa ei ole niin mainittavia eroja, että hahmojen keskinäinen tunnistaminen olisi tarinan tai sen elementtien kannalta olennaista. Kuten hahmojen luojat suunnittelivat, Tupu, Hupu ja Lupu ovat tavallaan yksi ja sama henkilö kolmessa eri persoonassa. Ankanpojat ajattelevat

¹⁴⁹ Tämä tapahtui Rosan aikajanan mukaan ennen vuotta 1947.

¹⁵⁰ "Note that the brightest hue of the three (Huey), the color of water, dew, is blue (Dewey), and that leaves Louie, and leaves are green." (Disney's HooZoo List 1997, viitattu 11.3.2014.)

samalla tavalla ja jopa jatkavat toistensa lauseita. Ei ole tärkeää, kuka ankanpojista on milloinkin äänessä, vaan sanotun sisältö. Useimmiten Rosa sivuuttaa ankanpoikien tunnistamisen paidan perusteella piirtämällä heille kokomustat puserot. Sudenpentujen hännälliset karvahatut puolestaan saattavat korvata perinteiset lippalakit, joten tunnistaminen muodostuu mahdottomaksi. Aku on ainut, joka pystyy erottamaan ankanpojat toisistaan. Koomista on se, että ankanpojat itse loukkaantuvat syvästi, jos heitä kutsuu samannäköisiksi (KUVA 32).¹⁵¹



KUVA 32 © Disney

Ankanpojat esiintyvät vain muutamissa Rosan lyhyissä 10-sivuissa hupisarjoissa kepposia tekevinä pojanviikareina, jollaisina heidät on alun perin kuvattu. Rosan sarjakuvissa ankanpojat ovat Barksin luomia Sudenpentuja (The Junior Woodchucks): partiolaisia ja luonnontutkijoita, jotka toimivat Roopen neuvonantajina ja korjaavat huoltajansa Akun tekemät virheet hyödyntämällä ehtymättömtä tiedon aittaa, Sudenpentujen käsikirjaa (The Junior Woodchuck Guidebook). Alun perin Akun dynaamisina vastapareina toimineista ankanpojista on kehittynyt Barksin ja Rosan sarjakuvissa fiksu kolmikko, joka haastaa aikuinenlapsi-vastaparin roolituksen. Disneyn sarjakuville tyypilliseen tapaan lapset nähdään aikuisia viisaampina ja henkisesti kyvykkäämpinä hahmoina. Tämä seikka todentuu erityisesti Rosan pitkissä seikkailukertomuksissa.

Ankanpoikien yhteydessä on vielä puhuttava tarkemmin Sudenpentujen käsikirjasta, sillä se on Rosan seikkailukertomuksissa kriittinen apuväline. Käsikirjan alkuperä tulee esille sarjakuvassa "Guardians of the Lost Library" ("Kadonneen kirjaston vartijat", 1993). Sudenpentujen käsikirja on laaja tietosanakirja, joka on koottu muun muassa Aleksandrian ja Bysantin kirjastojen sekä Marco Polon matkoiltaan tuomien tietojen pohjalta. Juuri ennen kirjastojen tuhoutumista kaikki arvokkaimmat faktat jäljennettiin useiden välivaiheiden jälkeen yhteen ainoaan teokseen, Sudenpentujen käsikirjaan. (Rosa 1994, #27,

¹⁵¹ Myös Karhukopla tekee pilaa ankanpoikien yhdennäköisyydestä, mikä on itsessään koomista, sillä Karhukoplan jäsenet erottaa ulkonäöllisesti toisistaan ainoastaan vanhipuvun etumuksessa olevan numeron perusteella. Ks. esim. "The Incredible Shrinking Tightwad" (Rosa 1997, #612, 5).

28–29.) Itse käsikirjan perusajatus on tiedon vaalinta. Se on tarkoitettu vain jäsenille ja Sudenpentujen vala kieltää luovuttamasta sitä ei-jäsenelle voitontavoittelua varten. (Rosa 1994, #27, 2–3.)

Sudenpentujen käsikirjan olennaisuus tulee ilmi ankanpoikien korostamasta ominaisuudesta: "If it's not in Woodchuck Guidebook, it didn't happen!"¹⁵² (Rosa 1994, #27, 4). Käsikirja on ehtymätön tiedon aarreaitta, jonka sivuille on tallennettu faktoja aina uponneista laivoista muinaisiin myytteihin ja jopa kokonaisia kadonneiden kielten sanakirjoja. Mitä tahansa etsitkin, tieto löytyy käsikirjasta.¹⁵³ Se, miten niin pieneen opukseen mahtuu kaikki maailman tieto, on Rosan tarinoissa usein (aikuisten) ihmettelyn aiheena. Kyseinen asia on kerrottu ankanpoikien mukaan käsikirjan liitteessä 137Q (Rosa 2004, #327, 43), mutta sitä ei koskaan selitetä lukijalle.

Kaiken kattavan sisällön lisäksi käsikirjasta on huomioitava tiedonhaku-prosessi. Kun joku ankanpojista hakee tietoa Sudenpentujen käsikirjasta, hän avaa sen täsmälleen *keskeltä*. Mitä tahansa hän etsii, se löytyy aina keskeltä, samalta aukeamalta. Oli kyseessä muinaisen lyydian kielen sanakirja tai kartta kadonneesta aarteesta, käsikirja näyttää tiedon keskiaukeamalla. Aivan kuin ankanpojilla olisi hallussaan moderni tablettitietokone hakukoneineen aikana, jolloin ensimmäiset tietokoneet täyttivät kokonaisia huoneita.¹⁵⁴ Kyseessä on selvästi maaginen objekti, johon normaalit luonnonlait eivät päde.



KUVA 33 © Disney



KUVA 34 © Disney

Olen jo fantasian genren esittelyssä sivunnut Maria Nikolajevan kuvaamia maagisia esineitä. Kyseinen esine voi olla lähetin tarjoama, tai sitten päähenkilön löydettävissä oleva. Tavallisesti se mahdollistaa matkan sekundaariseen maailmaan portin tavoin. Esineen ja portin välinen raja voi olla tietyissä tapauk-

¹⁵² "Mitä ei käsikirjasta löydy, sitä ei ole tapahtunutkaan!" (suom. Rosa 2012c, 128).

¹⁵³ Myös poikkeuksia on: sarjakuvassa "Back to Xanadu" pojat löytävät Plinius vanhemman (73 eaa.) kirjoittaman käsikirjoituksen osasta XIII sivun MCVI viimeisestä kappaleesta tiedon, jota ei ole Sudenpentujen käsikirjassa (Rosa 1991, #261, 16). Tiedon sisältöä ei kerrota. Puuttuvan tiedon löytymisen symboloi tässä tapauksessa Xanadun eristyneisyyttä ja sen kirjastojen tiedollista arvokkuutta. Myös tarinassa "A Letter from Home" (2005) paljastuu, ettei käsikirja sisällä tietoa temppeleherrojen ensimmäisten yhdeksän ritarin arvojärjestyksestä, mikä on Don Rosan tekemä juonellinen ratkaisu. Muuten käsikirjan tietomäärä vaikuttaa ehtymättömältä.

¹⁵⁴ Tässä yhteydessä on muistettava, että Rosan ankat elävät 1950-luvulla.

sisä epäseltä, mutta maaginen esine on kuitenkin materiaallinen objekti ja oma, erillinen käsitteensä portin rinnalla. (Nikolajeva 1988, 87.) Sudenpentujen käsikirjan omaisuudet sopivat hyvin Nikolajevan kuvaukseen maagisesta esineestä: Se on valalla tarkoitettu vain Sudenpennuille aivan kuten maagiset esineet, jotka annetaan vain valituille henkilöihahmoille. Maaginen esine voidaan kuitenkin varastaa, mikä mahdollisti Kultra-Into Piin pääsyn aarteen jäljille Rosan ensimmäisessä anka-sarjakuvassa "Son of the Sun" ("Auringon poika", 1987). Ilman käsikirjan apua Pii ei olisi löytänyt etsimäänsä aarretta.

Sudenpentujen käsikirja toimii tarinan liikkeelle panevana voimana. Kun juoni on pysähtynyt eikä tarina etene, joku Sudenpennuista avaa käsikirjan ja hakee siitä apua. Runsaasti mytologioita ja taruja sarjakuviansa aihepiireinä hyödyntävälle Rosalle on olennaista, että päähenkilöt saavat tarvitsemansa määrän vihjeitä aarteen sijainnista aina sopivalla hetkellä. Me elämme tietoyhteiskunnassa, jossa jokainen fakta on vain klikkauksen päässä. Ankkujen aikaan ainut paikka tiedonkeruuseen olisi kirjasto, jossa tehty pitkälinen tutkimus olisi sarjakuvan tarinnankerronnan kannalta aikaa vievää. Sudenpentujen käsikirja on tiivistetty versio kirjastosta, jossa haku toimii kuin nykypäivän tietokoneissa: Kirja avautuu keskeltä ja paljastaa aina haetun tiedon. Käsikirja fantastisena objektina on olennainen tarinnankerronnan väline, joka mahdollistaa juonen etenemisen ja antaa sekä hahmoille että lukijoille uusia historiallisia tai myyttisiä faktoja.

5.2 Muut henkilöihahmot

5.2.1 Pelle Peloton

Keksijä Pelle Peloton (Gyro Gearloose) on Carl Barksin luoma nerokas, mutta keksinnöissään usein epäonnistuva hahmo. Amerikkalaiseen unelmaan ja menestyksen myyttiin liittyi Yhdysvalloissa olennaisesti viehtymys teknologiaan, mikä osaltaan kuvasi länsimaista käsitystä siitä, että menestys tarkoitti luonnon valjastamista omia tarkoituksia varten. Carl Barksin mukaan jokaisella sarjakuvataiteilijalla oli jossain stripissään hullu keksijä, joten hänkin tarvitsi oman. (Andrae 2006, 99.) Pelle esiintyi ensimmäisen kerran vuonna 1952 tarinassa "Gladstone's Terrible Secret" ("Onnen kantamoinen"). Pelle on kolmannen polven keksijä, joka otti Ankkalinnassa sijaitsevan työpajan haltuunsa isältään Pietarilta (Fulton Gearloose) Rosan aikajanan mukaan vuonna 1952. (Grøsfeld 1999-2002a, viitattu 19.11.2013.)

Pelle on yksi Ankkalinnan fantasian kannalta merkittävimpiä hahmoja, sillä hänen keksintönsä avaavat Ankkalinnaan pseudotieteellisiä portteja. Pelle ei itse aina ymmärrä keksintöjensä potentiaalia, joiden seurauksena voi olla melkein mitä tahansa. Usein ongelmaksi muodostuu keksintöjen vaarallisuus itsessään (yleisliuotin Kertalaaki™) tai se, että Karhukopla onnistuu varastamaan keksinnön (ajanpysäyttäjä). Pellen keksintöihin palaan tarkemmin Ankkalinnaa käsittelevässä alaluvussa 6.1.3.

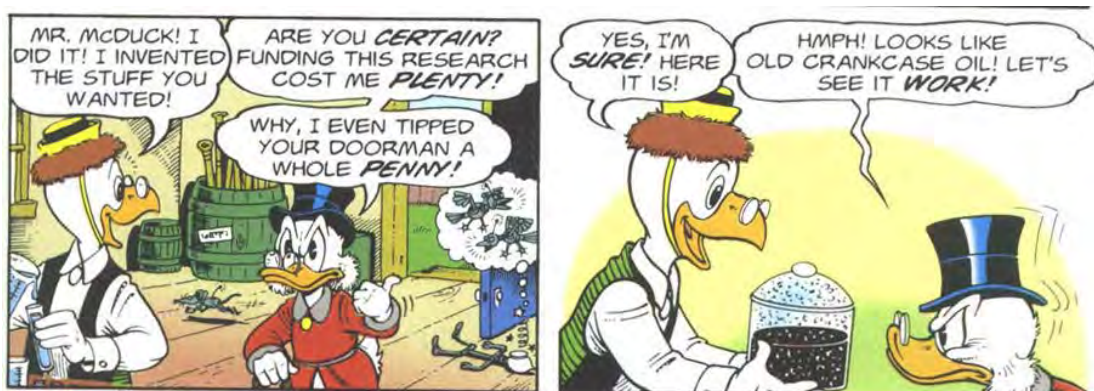
Pellen voidaan nähdä edustavan tiedemies-hahmoa, joka esiintyi usein varhaisessa science fictionissa. Science fiction -teemaisia pulp-lehtiä tutkinut Mike Ashley (2000) esittelee teoksessaan, miten tieteelliset keksinnöt nousivat pulp-lehtien sisältöihin 1800–1900-lukujen taitteessa. Vuonna 1898 novellisti ja toimittaja Garrett P. Servissia pyydettiin kirjoittamaan jatko-osa H. G. Wellsin *Maailmojen sodalle*. Evening Journal -lehdessä ilmestynyt ”Edison’s Conquest of Mars” teki aikakauden keksijä Thomas Alva Edisonista tarinan päähenkilön, joka kehittää painovoiman kumoavan laitteen, jonka avulla marsilaiset voiteetaan. Novellin myötä oikea Edison sai keksijänä sankaristatuksen. Servissin novelli herätti kiinnostuksen teknologian ihmeitä ja mahdollisuuksia kohtaan, ja ne alkoivat siirtyä sf-teemaisien pulp-lehtien aihepiireiksi. (Ashley 2000, 26.)

Keksijät nousivat pulp-novellien päähenkilöiksi erityisesti Hugo Gernsbackin perustaman *Modern Electrics* -lehden (1908) myötä. Se sisälsi tieteellisiä artikkeleita, mutta myös humoristista spekulointia tieteen mahdollisuuksista. Gernsbackin kuuluisin hahmo Ralph (sarjassa ”Ralph 124C 41 +”, 1911–1912) on yksi maailman kymmenestä nerosta vuonna 2660. Gernsback kirjoitti Ralphin keksinnöiksi futuristisia laitteita, ja keksi esimerkiksi tutkan esiasteen, mikä sai tieteellisiä keksintöjä käsittelevät seikkailukertomukset lisääntymään pulp-lehdissä entisestään. (Ashley 2000, 29–30.)

Pelle Pelottoman juuret voidaan nähdä Mike Ashleyyn kuvaamassa 1900-luvun alkupuolen pulp-lehtien tiedemiehissä ja keksijöissä. Hän on insinööri, joka pyrkii futurististen keksintöjensä avulla hyödyttämään ihmiskuntaa. Pellen keksinnöt kuitenkin lähes poikkeuksetta tuhoutuvat tai menevät pieleen, joten niistä saatava hyöty on vain hetkellistä ja kestää useimmiten yhden tarinan ajan. Joskus Pelle ymmärtää itsekin, että hänen keksintönsä vaarantaisi yhteiskunnan ja jättää ideansa kirjaimellisesti piirustuspöydälle, kuten koneen, joka muuttaisi leikatun ruohon kullaksi. Liiallinen kullun määrä romahduttaisi markkinat ja laskisi rahan arvoa.¹⁵⁵

Pellen onnistunein keksintö, joka esiintyy lähes poikkeuksetta Pelleen liittyvissä tarinoissa, on pikku Apulainen (Helper), jota käsitellen tarkemmin seuraavaksi. Pellen suhteesta muihin hahmoihin on mainittava ajankuvaan kuuluva palkollinen-esimies-suhde, joka hänellä on Roopeen. Tämä tulee selväksi alkuperäisistä sarjakuvista, joissa Pelle puhuttelee Roopea aina tittelillä Mr. McDuck. *Aku Ankassa* ilmestyneissä suomennoksissa Pellen ja Roopen luokkaeroa ei ole otettu huomioon ja tätä seikkaa käsitelläänkin vasta Rosan *Koottujen* tarkastetuissa suomennoksissa.

¹⁵⁵ Tämä maininta löytyy tarinasta ”A Little Something Special” (”Kaikkein mieluisin lahja”, 1997).



Kuva 35 © Disney

Pelle on Roopea alaluokkaisempi, mikä näkyy hänen kunnioittavasta suhtautumisestaan. Toisaalta Aku puolestaan on Pellen kanssa yhteiskunnallisesti samalla tasolla, sillä heidän keskinäinen suhteensa on huomattavasti tuttavallisempi. Roope myös alistaa Pelleä maksamalla tämän fantastisista keksinnöistä naurettavan pientä korvausta – aivan kuten sukulaispojalleen Akulle.

5.2.2 Pikku Apulainen

Pikku Apulainen (Helper) on Pelle Pelottoman mekaaninen, jonkinlaisen tekoälyn omaama pieni, ihmismäinen hahmo, jonka pää on lamppu, ja joka toimii nimensä mukaisesti Pellen apulaisena tämän työpajassa. Apulaisen synty kerrotaan lukijoille Rosan tarinassa "Gyro's First Invention" ("Ensimmäinen keksintö, 2002). Apulainen on alun perin Akun lamppu, jonka Roope rikkoo. Aku vie lampun korjattavaksi Pellen, joka on juuri ottanut isänsä yrityksen omistukseensa. Tullessaan Aku kompastuu ja lamppu iskee Pellen suoraan tämän kehittämään ajatuslaatikkoon, jolloin sekä lamppu että Pelle saavat sähköiskun. Myöhemmin lamppu alkaa toimia itseksensä: se kykenee syttymään ilman virtaa, liikkumaan itsenäisesti ja alkaa heiluttaa sähköjohtoaan kuten koira häntäänsä.¹⁵⁶ (Rosa 2003, #324, 2–4, 7.)

¹⁵⁶ Pomppiva lamppu voidaan nähdä viittauksena Pixar-animaatioyhtiön tunnuksen, joka esiintyy heidän elokuviensa alussa.



KUVA 36 © Disney

Pellen teorian mukaan lamppu latautui ajatussäteistä, mikä aikaansai jonkinasteisen älykkyyden kehittymään sen virtapiireihin. Pelle muokkaa lampusta pienen ihmisenkaltaisen olennon, jolla on vartalo, kädet ja jalat ja lamppu pään paikalla. Tarinan lopussa pieni hahmo pelastaa Roopen rahasäiliön, ja Pelle ymmärtää tehneensä elämänsä ensimmäisen onnistuneen keksinnön, joka tulee toimimaan hänen keksintöjensä inspiraationa: "He'll always be at my side in the Inventions-while-U-wait shop that I'll open!"¹⁵⁷ (Rosa 2003, #324, 8-9, 13-16.) Pellen alkuperäisissä englanninkielisissä sanoissa huomattavaa on persoonapronominin käyttö: kyseessä ei ole "it" - "se", eli ihmistä alempana oleva olento, vaan "he" - "hän". Pelle pitää jo tässä vaiheessa apulaistaan älykkyystasoltaan ihmisen kaltaisena. Tämä ei tule ilmi tarinan suomennoksessa, joka mukailee suomen varsin puhekielistä tapaa käyttää se-pronominia. Lopulta Aku kieltäytyy ottamasta lamppuaan takaisin, joten siitä tulee Pellen pikku Apulainen ja myös tämän paras ystävä.



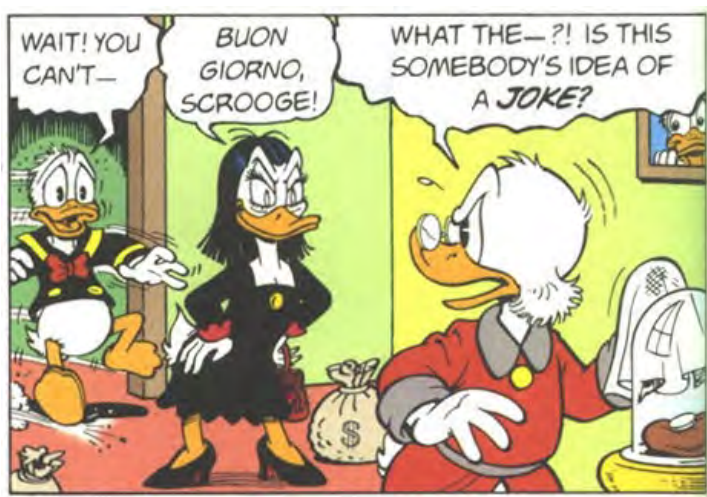
KUVA 37 © Disney

¹⁵⁷ "Se tulee tästedes innoittamaan minua ja työskentelemään rinnallani keksintöpuodissa, jonka aion avata" (suom. Rosa 2012v, 252).

Pikku Apulaista voisi pitää robottina muotonsa vuoksi ja siksi, että sillä on jonkinlainen tekoäly. Pelle ei kuitenkaan rakentanut Apulaisen tekoälyä, ainoastaan tämän ruumiin. Äly siirtyi keskeneräisen ajatuslaatikon ansiosta suoraan Pelleltä Apulaiseen, kun tämä oli vielä tavallinen lamppu. Apulainen on siis enemmänkin kuin pelkkä robotti, vaan ikään kuin Pellen mielen jatke.

5.2.3 Milla Magia

Milla Magia (Magica DeSpell) on Vesuviuksen juurella Napolissa asuva italialainen noita tai velhotar, kuten hän itse painottaa (Rosa 1998, #2, 7). Carl Barksin luoma Milla ei luojansa eikä Rosan mielestä ole luonnostaan maaginen hahmo (Rosa 2003a, viitattu 11.3.2014). Milla ei koskaan lennä luudalla Rosan tarinoissa, eikä osaa synnynnäisesti loitsia, vaan tarvitsee aina erilaisia taikaesineitä tai muita apuvälineitä saavuttaakseen tavoitteensa, Roopen kuuluisan ensilantin. Kreikkalaisten tarujen Kirke-noidan luomaan loitsuun tarvitaan ensimmäinen kolikko, jonka maailman rikkain mies on koskaan ansainnut. Loitsun avulla Milla voisi sulattaa kolikosta medaljongin, joka antaisi hänelle Mikaksen kosketuksen.¹⁵⁸



KUVA 38 © Disney

Verrattuna esimerkiksi Iines Ankkaan, Millalla on ankkanaiseksi poikkeuksellinen musta tukka. Hän myös käyttää vahvaa meikkiä ja hänen mustassa mekossaan on melko avara kaula-aukko. Hänet voisi ensi näkemältä määritellä femme fataleksi, mutta Don Rosan sarjakuvissa Milla ei koskaan käytä ulkonäköään saadakseen mitä haluaa. Hän voi muuttaa ulkoista olemustaan taikuuden avulla¹⁵⁹, mutta hän ei koskaan yritä liehitellä tietään Roopen rahasäiliön sisään

¹⁵⁸ Millan loitsua ja sen historiaa käsitellään Rosan sarjakuvassa "The Treasury of Croesus" ("Kroisoksen aarre", 1995).

¹⁵⁹ Näin tapahtuu esimerkiksi tarinassa "Of Ducks and Dimes and Destinies" ("Ensilantin tarina"), jota käsitelen luvussa 6.2.2.

pelkästään näyttämällä hyvältä. Hän pitää itseään sellaisen käytöksen yläpuolella.

Kaikki keinot, joita Milla käyttää saadakseen Roopen ensilantin haltuunsa, ovat loppujen lopuksi vaarattomia eivätkä uhkaa Roopen terveyttä. Millan taikojen tarkoitus on tehdä Roope kykenemättömäksi puolustautumaan, mikä mahdollistaisi Millan pääsyn ensilantille vaivatta, sillä hän tuntuu välttävän suoraa kohtaamista Roopen kanssa. Hän on myös älykäs ja valmis järkipäiseen keskusteluun, minkä todistaa se, että Roope on muutamaan otteeseen ollut valmis tekemään hänen kanssaan sopimuksen, joka hyödyttäisi heitä molempia. (Kontturi 2012d, 14.)

Sarjakuvassa "Treasury of Croesus" ("Kroisoksen aarre", 1995) Roope on löytänyt muinaisen Lyydian kuninkaan Kroisoksen valtavan aarrekkammion. Kroisoksen, joka tunnetaan lähinnä sananlaskusta "rikas kuin Kroisos", sanotaan olleen ensimmäisten metallikolikoiden lyöttäjä. Roope löytää Kroisoksen ensilantin ja antaa sen Millalle, jotta tämä sulattaisi siitä itselleen medaljongin ja jättäisi Roopen rauhaan. Milla tarttuu tilaisuuteen ja päästää ankat poistumaan kotoaan. Medaljonki ei kuitenkaan anna Millalle Midaksen kosketusta, mikä todistaa sen, että Roope, ei Kroisos, on maailman rikkain mies. (Rosa 1996, #603, 6-8.) Samalla tämä sivujuoni paljastaa lisää Millan persoonasta: Roopen ensilantin jahtaaminen ei ole henkilökohtaista. Millalla ei siis ole mitään Roopea vastaan, tämä vain sattuu olemaan maailman rikkain mies, jonka ensikolikon Milla tarvitsee loitsuaan varten.

Samanlainen tapaus nähdään myös tarinassa "A Little Something Special", jossa kaikki Roopen viholliset yhdistävät voimansa tätä vastaan. Karhukopla onnistuu tyhjentämään Roopen rahasäiliön. Milla pitelee ensilanttia kädessään, mutta Roope mainitsee tälle, ettei taika ehkä toimi (KUVA 39). Roope on köyhä, kaikki hänen rahansa ovat poissa, joten hän ei enää olekaan maailman rikkain anka. Milla ymmärtää asian, mikä antaa Roopelle tilaisuuden saada lanttinsa takaisin. Sarjakuvassa ei suoraan näytetä, mitä Roope Millalle ehdottaa, mutta he tekevät sopimuksen: Milla palauttaa Roopen ensilantin (lukkija näkee tarinan lopussa Roopen pitelevän lempikolikkoa) ja Roope antaa Millalle neuvon. Myöhemmin Milla mainitsee Karhukoplalle Roopen antamasta ideasta ja vie Karhukoplan mukanaan Etelä-Afrikkaan varastamaan Kulta-Into Piin omaisuuden. (Rosa 1998, #2, 22, 29-30.)



Milla ja Roope selvästi kunnioittavat toisiaan: heitä yhdistävät äly ja määrätietoisuus ja se, että he molemmat ovat oman onnensa seppiä, vaikka Milla pyrkiikin tienamaan omaisuutensa epärehellisesti muiden kustannuksella. Millalla on kuitenkin oman moraalin koodinsa: on vielä hyväksyttävää varastaa yksi ainoa kolikko, mutta hän ei satuttaisi ketään siinä sivussa. Ja mikäli tilanne muuttuu mahdottomaksi, hän poistuu paikalta ja yrittää myöhemmin uudelleen. (Kontturi 2012d, 12.)

Jos tarkastellaan Disney-sarjakuvissa esiintyviä nuoria, naimattomia naisia, voidaan huomata, että suurin osa heistä on hahmoina litteitä ja vanhanaikaisia, mistä Disney-sarjakuvia onkin kritisoitu. Iines Ankalla (Daisy Duck) ja Minni Hiirellä (Minnie Mouse, joka tosin ei Rosan sarjakuvissa esiinny) ei ole oikeaa työpaikkaa, saati ammattia, vaan suurin osa heidän ajastaan kuluu hyväntekeväisyystoiminnassa. He antavat miesten tehdä oikeat työt – eli tarjota *heille* elannon. Kaino Vieno eli Mummo Ankka (Elvira "Grandma Duck" Coot) sekä Roopen ikääntynyt sihteeri neiti Sirkku Näpsä (Miss Emely Quackfaster) ovat poikkeuksia. Mummo Ankka on useita lapsia saanut leski, joka omistaa maatilan, mistä hänen elantonsa on peräisin. Ja neiti Näpsä saa (pienen) palkansa Roope Ankalta. Näihin naishahmoihin verrattuna Milla Magia on nuori, itsenäinen nainen.¹⁶⁰ Hän pyrkii voimakastahtoisesti pärjäämään elämässään tekemällä sitä, missä on hyvä. Vaikka hän yrittääkin varastaa saavuttaakseen päämääränsä, hänet voi silti nähdä naisena, joka kykenee pitämään itsestään huolta ilman miesten apua.

5.2.4 Arpin Lusène

Arpin Lusène on ainut Don Rosan ankauniversumiin luoma, nimetty hahmo. Tämä ranskalainen herrasmiesvaras on yksi Roopen useista antagonisteista. Lusène on ranskalainen taidekeräilijä, elämän iloista nauttiva herrasmiesvaras, joka elää kaksoiselämää salanimellä Musta ritari (Le Chevalier Noir). Lusène on ovela, älykäs ja nokkela henkilö, jonka sorminäppäryys on lähes yliluonnollista luokkaa. Lusène on myös ainut fiktiivinen hahmo, jonka nimi on Rosan sarjakuvissa Disneylle tyypilliseen tapaan väännetty eräänlaiseksi anagrammiksi. Mustan ritarin piti olla kertakäyttöinen hahmo, mutta lukijat alkoivat pyytää lisää tämän seikkailuja, joten Rosa kirjoitti herrasmiesvarkaalle jatko-osan (Rosa 2012a, 129). Lusène on ollut Roopen päävastustaja tarinoissa "The Black Knight" ("Musta ritari", 1998) ja "The Black Knight Glorps Again" ("Musta ritari slurp-

¹⁶⁰ Roopen nuoruudenrakkaus Kultu Kimallus (Glittering Goldie O'Gilt) on myös voimakas naishahmo, mutta Millaan verrattuna tulkittavissa ulkonäköään hyödyksi käyttäväksi femme fataleksi. Toisaalta Kultukin voidaan nähdä feministisenä, itsenäisenä hahmona, joka omisti saluunan Yukonissa kultaryntäyksen aikaan, eikä ollut pelkkä lavaesiintyjä. Katherine Sullivan on verrannut Kultun ja Iineksen hahmoja edellisen eduksi esseessään "Every Duck Has Her Day. Feminist Figures in the Disney Comic Book" (2003). Ks. www.sullivanet.com/duckburg/library/capstone.htm. Linkki tarkastettu 11.3.2014.

paa jälleen”, 2004), sekä vierailut pienessä roolissa sarjakuvassa “Attaaack!” (“Hakkaa päälle!”, 2000).



KUVA 40 © Disney



KUVA 41 © Disney

Herrasmiesvaras on kohtelias, hienostunut ja hyvin toimeentuleva rikollinen, joka elää kaksoiselämää jännityksen vuoksi. Varastamalla hän pyrkii joko keräämään kokoelmiinsa taide-esineitä tai pitämään yllä ylellistä elämäntyyliään. Herrasmiesvarkaalla on myös voimakas moraali, sillä hän ei halua satuttaa ketään fyysisesti, ainoastaan nolata ihmiset varkauksillaan. Herrasmiesvarkaan konseptin kehitti 1890-luvulla E. W. Hornung, jonka luoma A. J. Raffles elätti itsensä murtovarkauksilla.¹⁶¹ (Sørensen 2012, 65.) Tunnetuin herrasmiesvaras lienee kuitenkin Maurice Le Blancin Arsène Lupin (1905), johon Rosan Arpin Lusène perustuu nimileikin kautta. Lusène noudattaa perinteisen herrasmiesvarkaan kaavaa: hän on mukava persoona, joka haastaa itsensä ryöstämällä rikkailta harrastusmielessä. (Rosa 2012a, 129.)

Rosan Lusène eroaa toisista herrasmiesvarkaista salaisen identiteetin osalta. Vaikka Lusène elää kaksoiselämää, hänen salainen identiteettinsä ei ole niin salainen: aina kun jotain arvokasta on varastettu, silminnäkijät kertovat Lusènen olleen paikalla. Hän jopa järjestää lehdistötilaisuuksia, joissa kertoo, mitä ryöstetään ja missä. Hän kuitenkin aina kieltää olevansa Musta ritari tai väittää, että tämä on ainoastaan hänen ”ystävänsä”. (Esim. Rosa 1998, #314, 6.) Kertomalla aikeistaan julkisesti Lusène pyrkii nolaamaan virkavallan, joka ei kykene estämään hänen rikoksiaan.

Arsène Lupinin lisäksi Rosa viittaa myös muihin kuuluisiin rikollisiin. Arpin Lusènen alkuperäinen Mustan ritarin asu on visuaalinen laina Marcel Allainin ja Pierre Souvestren luomalta Fantômasilta. Tämä ranskalainen hahmo oli sekä varas että murhaaja ja esiintyi ensimmäisen kerran romaaneissa vuonna 1911. (Sørensen 2012, 68.) Vaikka Lusène ei pyrikään esikuvansa tavoin vahingoittamaan vastustajiaan, hän käyttää mustaa kokopukua ja naamiota, joka paljastaa ainoastaan hänen silmänsä. Fantômasin lisäksi Rosa viittaa sekä visuaali-

¹⁶¹ A. J. Raffles on myös esiintynyt Alan Mooren sarjakuvaromaanissa *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. III (2009).

sesti että tekstin tasolla myös elokuvaan *The Pink Panther* (*Vaaleanpunainen pantteri*, 1963): Lusène puhuu samanlaisella pseudoranskalaisella aksentilla kuin komisario Jacques Clouseau, hänen kasvopiirteensä muistuttavat David Nivenin hahmoa, Sir Charles Lyttonia, ja hän jopa käyttää samankaltaisia käyntikortteja kuin elokuvassa. (Sørensen 2012, 65, 68.)

Arpin Lusène on Roopen vastustajista ehkä kaikista älykkäin. Mutta vaarallisin hänestä tulee, kun hän varastaa Roopelta purkillisen Pelle Pelottoman keksimää yleisliuotin Kertalaakia™.¹⁶² Liimaa ja timanttipölyä apunaan käyttäen Arpin Lusène päällystää haarniskan miekkoineen Kertalaakilla™, jolloin hänen salainen identiteettinsä Musta ritari pääsee kirjaimellisesti oikeuksiinsa.¹⁶³ Haarniskoidusta herrasmiesvarkaasta tulee pysäyttämätön roisto, joka ”slurppaa” minkä tahansa kiinteän objektin läpi. (Rosa 1998, #314, 14–15.)



KUVA 42 © Disney

Disneyn sarjakuville epätyypilliseen tapaan Rosa käyttää sarjakuvissaan paljon varjostuksia luomaan kolmiulotteisuutta. Mustan ritarin hahmo tekee poikkeuksen tähän tyyliin, sillä hahmo on sarjakuvaruuduissa kuin kaksiulotteinen musta aukko ilman pinnanmuotoja. Yllä olevassa ruudussa (KUVA 42) Musta ritari myös kohoaa ruudun reunan yli, mikä ilmentää tämän ylikuonnollista olemusta ja Kertalaakin™ pelottavaa uhkaa, joka ei mahdu sarjakuvamaailman sisään.

Vaarallisesta varastusmetodistaan huolimatta Arpin Lusène ei herrasmiesvarkaan tavoin koskaan pyri vahingoittamaan ketään.¹⁶⁴ Vaikka hän uhkaakin ”hävittää” Akun tarinassa ”Musta ritari slurppaa jälleen” (2006, #354, 60), hänen sanansa eivät kuitenkaan sisällä väkivallan uhkaa. Alkuperäistek-

¹⁶² Kertalaakiin™ palaan myöhemmin laajemmin Ankkalinnan fantasiaa käsittelevässä aluvussa.

¹⁶³ Kertalaaki™-haarniska esiintyy ensimmäisen kerran Don Rosan *Pertwillaby Papers* -sarjan kesken jääneessä sarjakuvassa ”Knighttime” (1979), joka käsittelee aikamatkaa Arthurin aikaan. Päähenkilö Lancelotin vihollinen, professori Smyte päällystää Kertalaakilla™ haarniskan, jonka velho Merlin varastaa omaan käyttöönsä ja muuttuu mustaksi ritariksi.

¹⁶⁴ Toinen syy on tietenkin Disney-sarjakuvien väkivallattomuuden konventio, koska sarjakuvat on suunnattu etusijassa lapsilukijoille.

tissä Lusène käyttää ilmaisua "disappear", suomennoksessa hän sanoo Akun "häviävän". Lusène ei siis konkreettisesti *itse* aio hävittää Akua, vaan kyseessä on ennemminkin moraalinen vetoamus ankkaperheen tunnesiteisiin. Lusène ei myöskään koskaan uhkaile viranomaisia KertalaakinTM ominaisuuksilla tai vaadi lunnaita Ankkalinnan suojelemiseksi. Arpin Lusène ei näyttäydy moraalittomana hahmona, vaan herrasmiesvarkaalle tyypillisenä kunniallisena ja inhimillisenä henkilönä, mitä korostaa Rosan sarjakuvamaisen koominen tapa kuvata haarniskan silmänreikien ilmeiden muuttumista Lusènen tunteiden mukaan. Realismin puitteissa haarniskan silmänaukot pysyisivät samanlaisina, mutta tällä tavoin lukijan on helpompi päästä sisään Mustan ritarin tunteisiin ja mielenliikkeisiin.

Arpin Lusènelle on selvästi oma paikkansa Roopen vihollisjoukossa: hän ei tarvitse Roopen rahoja, vaan ainoastaan aikoo uskotella kaikille varastaneensa ne. Tämä olisi Lusènen uran huippu, jonka jälkeen hän voisi vetäytyä eläkkeelle. Kun muut roistot ajattelevat omaisuutta, Lusène ajattelee mainettaan. Hän tahtoo olla tunnettu. Hän haluaa saavutuksilleen julkisuutta, se on hänen pyrkimyksensä herrasmiesvarkaana.

6 ANKKOJEN FANTASIAMAAILMAT

Olen teoriaosuuden aikana sivunnut useita Don Rosan Disney-sarjakuvia ja niiden sisältämiä fantastisia ja postmoderneja piirteitä. Esimerkit ovat kuitenkin olleet varsin pintapuolisia, enkä ole paneutunut tarkemmin syvään kuva-analyysiin tai merkitysten etsimiseen. Tämän luvun tarkoitus on tuoda esille esittelemäni analyysimallin ja konkreettisten esimerkkien avulla sekä Rosan käyttämiä fantasiamaailmoja että hänen sarjakuviansa postmoderneja piirteitä, joita olen käsitellyt teoriatasolla. Miten Rosan sarjakuvat ilmentävät fantasiaa tekstin ja kuvan kautta? Miten intertekstuaaliset viittaukset tai parodiset kommentit tulevat esille sarjakuvassa? Miten Rosa on muokannut konventionaalisia Disney-sarjakuvia?

Useiden fantasiatutkijoiden mukaan fantasiaa voidaan jakaa pääasiassa kahteen perusryhmään: niihin, jotka käsittelevät tilaa eli siirtymää primaarimaailmasta sekundaariseen maailmaan, ja niihin, jotka käsittelevät aikaa, eli siirtymää tai vääristymää ajassa. Kummallekin tyyppille on kuitenkin yhteistä portti, jonka avulla siirtymä tapahtuu, sekä ajallinen vääristymä, koska primaarimaailman aika kuluu tyypillisesti eri tahtiin sekundaarisen fantasiamaailman kanssa. (Nikolajeva 2003, 143). Rosan sarjakuvien fantasiaa esittelevän analyysiosioni alku on jaettu nimenomaan *tilaa* ja *aikaa* käsitteleviin sarjakuviin. Sen ensimmäinen alaluku käsittelee niitä Rosan kuvaamia sekundaarimaailmoja, joihin siirrytään tilassa: primaarimaailmassa esiintyvät taskumaailmat eli siviilisaatioita ja sukupuuttoon kuolleita lajeja sisältävät kadonneet laaksot, maapallon ulkopuolinen avaruus yksisilmäisine olentoineen sekä itse Ankkalinnat, jonka tilassa tapahtuu paljon luonnonlakeja rikkovia muutoksia Pelle Pelottoman ja Milla Magian ansiosta. Toinen alaluku eli maailmat ajassa edustaa aikamatkailufantasiaa, jossa siirtymät tapahtuvat ajassa taaksepäin joko pseudotieteellisen keksinnön kuten Pellen aikakoneen, joka siirtää ankat kuningas Arthurin aikaan, tai magian avulla. Vaikka Milla Magia siirtyy toisessa sarjakuvassa sekä ajassa että tilassa, on siirtymä ajassa jaottelun olennaisin peruste. Samasta syystä olen sijoittanut kuningas Arthur -sarjakuvan aikamatkailuun, vaikka sarjakuva käsittelee myyttiä ja sen syntyä.

Edellä mainitun jaon lisäksi Rosan sarjakuvista pystyy kuitenkin erittelemään myös muunlaisia maailmoja ja siirtymiä, jotka täydentävät Maria Nikolajevan jaottelua. Tämän vuoksi olen jakanut analyysiosioni vielä kahteen erilliseen ryhmään, jotka ovat *tilan ja ajan rajalla* sekä *myytit*. Tilan ja ajan rajalla viittaa siihen, että siirtymä toiseen maailmaan tapahtuu pääosin mielen ja ruumiin välisen eron avulla. Roopen henki siirtyy esi-isien luo taivaaseen, Aku näkee mielessään Ankkalinnan sellaisena kuin se olisi ilman häntä ja Karhukoplan mielet siirtyvät Aku perässään Roopen uneen. Myytit olen nostanut omaksi erilliseksi ryhmäkseen, sillä niitä käsitteleviä sarjakuvia yhdistävät erilaiset mytologiat ja perinteet, joista fantasia perinteisesti ammentaa aiheitaan. Nikolajevan mukaan myyttinen perimä voi ilmetä fantasiamaailmassa sen perusteella, miten maailmaa kuvataan, mutta hän ei määrittele myyttistä maailmaa sekundaarimaailmaksi sijainnin kautta (1988, 52), mikä osin tulee esille myös Rosan sarjakuvissa. *Kalevala* edustaa suomalaista kansanperinnettä, Nostradamus oli historiallinen henkilö, jonka väitetään kyenneen ennustamaan tulevaisuutta ja sekä voodoo että uniaika kuvaavat uskontojen piirissä esiintyviä mytologioita. Myytit on nostettu erilliseksi käsittelyosiokseen myös siksi, että niissä ei aina ilmene mitään erillistä fantasiamaailmaa sinänsä, mutta niistä voi siitä huolimatta eritellä selviä fantastisia piirteitä.

6.1 Maailmat tilassa

6.1.1 Kadonneet laaksot

1800-luvun imperialismi teki kadonneiden sivilisaatioiden genren tunnetuksi, mikä näkyi lukuisissa kertomuksissa kadonneista kaupungeista ja maista, veden- ja maanalaisista maailmoista, piilotetuista laaksoista ja näiden erilaisista yhdistelmistä. J. Rider Haggardin romaanit *King Solomon's Mines* (*Kuningas Salomon kaivokset*, 1885) ja *Allan Quatermain* (*Salattu maa*, 1887) nostivat genren yleisön suosioon, mihin tarttuivat myöhemmin myös H. G. Wells ja Edgar Rice Burroughs. Modernit fantasiakirjailijat kehittivät kadonneiden sivilisaatioiden myyttistä yksityiskohtaisia kuvauksia vaihtoehtoisista maailmoista. (Andrae 2006, 158–159, Pringle 2006, 28.)

Myös Carl Barks tarttui kadonneiden sivilisaatioiden teemaan useaan otteeseen Disney-sarjakuvissaan ja laittoi ankat esimerkiksi etsimään Salomon kaivoksia sarjakuvassa "The Mines of King Solomon" ("Kuningas Salomon kadonneet kaivokset", 1957). Syynä tähän voidaan nähdä hänen uransa kulta-aika, 1950-luku, joka oli myös seikkailukertomusten, kuten *Tarzanin*, kulta-aikaa. Teollistumisaikakauden jälkeenkin maapallolla oli runsaasti tutkimattomia alueita, ja ihmiset vielä haaveilivat matkustamisesta Kuuhun tai loivat fantasiakertomuksia Maahan hyökkäävistä marsilaisista. Siihen aikaan oli helppoa kuvitella kadonneita kaupunkeja ja laaksoja Afrikan viidakoihin tai Amazonin sademetsiin. (Hiltunen 2005, 203–204.) Tämän kaltainen fantasian alagenre on jo lähes

poistunut modernista fantasiasta, koska nykyisin on yhä hankalampaa kuvitella, että maapallolla olisi vielä tutkimattomia seutuja.

Aiemmin esittelemäni Kenneth J. Zahorskin ja Robert H. Boyerin termi *inner world* tarkoitti maailmaa maailman sisällä. Tällainen maailma sijaitsee primaarimaailman sisällä, mutta tarkkaan rajattuna erillisenä alueenaan. (Zahorski & Boyer 1982, 71.) John Clute ja David Langford puhuvat puolestaan niin sanotuista "taskumaailmoista". ("pocket universe"), joka voi kuvata mitä tahansa minikokoista maailmaa, joka on osa suurempaa universumia (Clute & Langford 2012, viitattu 3.4.2014). Kadonneet laaksot kuuluvat näiden termien piiriin, sillä ne sijaitsevat primaarissa maailmassa, mutta ovat omia, varsin eristäytyneitä alueitaan. Joissakin tapauksissa laaksoon pääsee konkreettisen portin läpi, toisissa portit ovat lähinnä vihjattuja. Yhteistä kaikille on sivistyksestä kaukainen sijainti ja hankala saavutettavuus.

Maria Nikolajeva ei ole käsitellyt kadonneita laaksoja tai taskumaailmoja väitöskirjassaan. Tätä voidaan perustella sillä, että hänen tutkimuksensa keskittyy lastenfantasiaan. Kadonneiden laaksojen ja sivilisaatioiden alagenre perustuu aikuisille suunnattuihin seikkailukertomuksiin, joten niiden perimä on erilainen kuin lastenfantasialla. Nikolajeva mainitsee kuitenkin maailmojen kuvauksia käsittelevässä osiossa historian sekundaarisena maailmana. Tähän liittyy olennaisesti ajan käsite kahden eri aikakauden yhtäaikaisen olemassaolon takia. Vaikka tällaisessa historiallisessa sekundaarimaailmassa ei ole itsessään mitään magiaa, se voidaan kuitenkin lukea fantasiamaailmaksi. (Nikolajeva 1988, 62.) Vaikka eristäytyneet sivilisaatiot elävät tavallaan historiallisessa menneessä, kuten myös mennyttä aikaa säilönyt Kielletty laakso, taskumaailmoja ei voida niputtaa yksiselitteisesti tähän Nikolajevan kategoriaan, vaan ne kuuluvat erilliseksi maailmatyypikseen.

Sivilisaatiot

Näkemyks kadonneesta kaupungista, jonka olemassaolosta urbaani sivistys ei tiedä, on kiehtonut fiktion kirjoittajia, pappeja ja filosofejä keskiajasta lähtien. Tuolloin monet ihmiset yhä uskoivat, että paratiisi oli olemassa jossain maapallon kaukaisessa kolkassa. (Andrae 2006, 159.)¹⁶⁵

Samuel Vasbinder puhuu aiheesta käsittelevässä artikkelissaan kokonaisesta kadonneiden *sivilisaatioiden ja kulttuurien* alagenrestä. Se on yksi fantasiakirjallisuuden vanhimmista ja nykyisin harvinaisimmista alagenreistä ja on esiintynyt jo *Tuhannen ja yhden yön tarinoissa*. Esimerkiksi Britanniassa kiertää useita kertomuksia oudoista linnoista ja kadonneista kuningaskunnista. Tämän alatyypin tarinat mahdollistavat modernien hahmojen matkustamisen menneisyyteen ilman aikakonetta, mikä erottaa ne historiallisista kertomuksista sekä aikamatkailusta. Kadonneita sivilisaatioita käsittelevät tarinat sijoittuvat Vasbinderin

¹⁶⁵ "The notion of a lost city that exists simultaneously with but unknown to contemporary urban civilization has fascinated fiction writers, religious clerics, and philosophers since the Middle Ages. At that time, many people believed that paradise still existed in some far-flung corner of the earth." (Andrae 2006, 159.)

mukaan Maahan¹⁶⁶ ja niissä esiintyy ryhmä tutkimusmatkailijoita ja (ihmis)sivilisaatio, jota he tutkivat. Tyypillisesti kyseessä on tutkimusmatkana kuvattu seikkailukertomus, jonka päähenkilöt ovat koulutettuja, rationaalisia tutkijoita tukenaan akateeminen yhteisö, sekä rohkeita (miespuolisia) seikkailijoita, joiden motivaationa toimii jännityksen tuoma riemu. (Vasbinder 1982, 192–197.)

Don Rosa on kirjoittanut kolme jatko-osaa Barksin sarjakuville, jotka sopivat sekä Vasbinderin sivilisaatiokäsitykseen että ajatukseen taskumaailmasta. Ankkujen kohtaamat sivilisaatiot elävät eristyksissä tutkimattomilla alueilla. Näihin ”maailmoihin” ei ole erillistä porttia, mutta jokainen niistä sijaitsee primaarimaailmassa piilossa yhteiskunnalta. Ankat myös edustavat näille tarinoille tyypillisiä päähenkilöiden perustyyppijä: Roope Anka on matkan rahoittaja, vanhempi tutkija ja ankanpojat kuvaavat nuorempia tutkijoita Sudenpentujen yhteisö (ja käsikirja) tukenaan. Aku puolestaan edustaa seikkailijan antisankariversiota, joka haluttomuudestaan huolimatta päätyy usein olemaan sankari, joka pelastaa tilanteen.

”Return to Plain Awful” (”Andien kutsu”, 1989) on jatko-osa Barksin sarjakuvulle ”Lost in the Andes!” (”Kulmikkaat munat”, 1949). Barksin tarinassa Aku ja ankanpojat löysivät Andien vuoristosta laakson, jota he kutsuivat Viho viimeiseksi rotankoloksi (Plain Awful). Laaksossa elää nelikulmaisia munia munivia kanoja ja yksinkertainen kansa, jolle kulmikkaus on pyhää. Kaikki laaksossa on neliskantista, jopa asukkaiden vaatteet, ja pyöreiden esineiden käyttö on kielletty rangaistuksen uhalla. Laakson asukkaiden erityislaatuinen piirre on muokata tapansa ja ulkonäkönsä sen henkilön mukaan, joka vieraillee heidän laaksossaan. Vuorten ympäröimä ja sumun avulla täysin eristetty Viho viimeinen rotankolo sijaitsee Cordillera Orientalissa, Cuzcon luoteispuolella Perussa. Rosan sarjakuvassa ankat palaavat laaksoon palauttaakseen sinne kaksi koti-ikäväää potevaa kukkoa. Roope suostuu rahoittamaan matkan hyötyäkseen siitä taloudellisesti, sillä nelikulmaiset munat ovat helppoja varastoida ja vitamiinipitoisempia kuin mikään muu ruoka. (Rosa 2011a, 83–84.)

¹⁶⁶ Poikkeuksena Vasbinder mainitsee ainoastaan tapauksen, jossa Maa on ihmisten asutusalue, mutta samalla osa suurempaa, galaktista imperiumia.



KUVA 43 © Disney

Vihoviimeistä rotankoloa ympäröi vuorten huipulla kivinen muuri. Muurissa ei mainita olevan konkreettista porttia, mutta sen yli pääsee kiipeämään ongelmitta. Laakso täyttää Zahorskin ja Boyerin kuvauksen maailmasta maailman sisällä: eristäytynyt kansa elää pienessä laaksossa keskellä luoksepääsemätöntä Andien vuoristoa. Alue on tarkalleen rajattu vuorten avulla ja eristäytymistä korostaa sumu, joka peittää laakson vuorrenhuippujen tasolta. Laaksoa ei siis voi nähdä myöskään ilmasta. Rosan kuvaama sumu (KUVA 43) on piirretty samankaltaisesti kuin pilvet Ankkapurhan linnan ympärillä (KUVA 97) sekä pilvet Kalevalan maailmassa (KUVA 127), mikä vaikuttaa olevan tyypillinen sekundaarista maailmaa indikoiva symboli Rosan kuvakerronnassa.

Vihoviimeisen rotankolon asukkaat ovat pieniä, toistensa kloonimaisia kopioita. Huomattavaa on se, etteivät ankat tapaa yhtään naispuolista kansalaista. Tämä on varsin poikkeuksellista, sillä Don Rosan kuvaamissa muissa kadonneissa sivilisaatioissa esiintyy kumpaakin sukupuolta. Vihoviimeisen rotankolon asukkaat kuuluvat Maria Nikolajevan kuvaamaan ”homogeeniseen fantasiamaailmaan”. Tällaisessa sekundaarimaailmassa asuu vain yksi tietty rotu tai laji, esimerkiksi lilliputit tai jättiläiset Swiftin *Gulliverin retkissä*. Fantasiakirjallisuudessa esiintyvät minikokoiset ihmiset ovat peräisin folkloresta. Näihin luetaan miniatyyri-ihmiset (esim. Peukalo-Liisa), lilliputit ja hobitit, sekä ihmisten tekemät olennot, jotka heräävät fantasiamaailmassa henkiin, kuten shakkihahmot ja pelikortit Lewis Carrollin tarinassa *Liisa ihmemaassa*. (Nikolajeva 1988, 57–58.)

Kuten Nikolajeva (1988, 98) toteaa aikamatkustusta käsittelevässä luvussa, matkaja aiheuttaa aina reaktion ympäristössään. Vaikka Rosan kadonneita sivilisaatioita käsittelevä sarjakuva ei sisällä aikamatkustusta, siinä modernista maailmasta peräisin olevat henkilöt saapuvat eristyksissä eläneen, suhteellisen primitiivisen kansan pariin. Jopa ankat itse tiedostavat asian: "Plain Awful is so isolated that **any** visitor from the outside world causes **major** sociological changes!" (Rosa 2011a, 92).¹⁶⁷ Yksinkertainen kansa kohtelee ankoja lähes paltvottuina ihannehahmoina. Erityisesti Akusta on muodostunut ankojen viime vierailun jälkeen heille eräänlainen esikuva: laakson asukkaat ovat omaksuneet Akun vaatetuksen, lempiasiat ja jopa tämän puhettavan (2011a, 91). Tämänkaltaisen käytös luo merkillepantavan uhan ulkopuolelta tunkeutuvan kulttuurin vaikutuksesta laakson asukkaisiin, mitä kommentoidaan sarjakuvan kertojanlaatikossa: "So begins a journey that will decide the destiny of an entire lost civilization... / ...A destiny that darkens with the sky as the mists loom nearer day by day!" (2011a, 87).¹⁶⁸



KUVA 44 © Disney

On kuitenkin huomattava, että Vihoviimeisen rotankolon asukkaat muuttavat tapojaan nopeasti. Akun vaikutus unohtuu useiden vaikuttajien läsnä ollessa ja pian laaksokaupungin kadut täyttyvät uusien idolien, Roopen ja Kulta-Into Piin kopioista (KUVA 44). Tämänkaltaisen matkiminen ulottuu pääosin ulkonäköön ja kiinnostuksen kohteisiin, sillä rahan konsepti on laaksolaisille tuntematon, joten he eivät voi tuntea ahneutta saati saituutta kuten esikuvansa.

Walt Disneyn persoonaa ja maailmankuvaa kritisoineet Ariel Dorfman ja Armand Mattelart nostivat esille Disney-sarjakuvissa esiintyneet imperialistiset piirteet, joissa (valkoiset) ankat tunkeutuvat jalojen villien maille varastamaan

¹⁶⁷ "Vihoviimeinen rotankolo on niin eristyksissä, että yksikin vieras riittää aiheuttamaan yhteiskunnallisen mullistuksen" (suom. Rosa 2011i, 34).

¹⁶⁸ "Tästä alkava matka ratkaisee kokonaisen kadonneen kansan tulevaisuuden... / ...joka synkkenee sitä mukaa kuin sumupilvet himmentävät taivaan" (suom. Rosa 2011i, 29).

heidän aarteensa (1980, 59, 76). Kaksikon näkemys voidaan ottaa esille puhuttaessa Rosan "Return to Plain Awful" -sarjakuvasta. Roope toimii varsin itsekäästi pyrkimyksensä hyötyä laakson asukkaista rahallisesti. Hänen tavoitteenaan on saada monopoli kulmikkaiden munien myyntiin. Vaikka Roope lopulta saavuttaakin tavoitteensa, se ei tee häntä iloiseksi, sillä rahan tienaamisen ohessa Roope halusi tehdä Vihoviimeisen rotankolon asukkaista kaltaisiaan. Kaupungin päämies kuitenkin leikkaa Roopen antaman miljardin dollarin setelipinon siististi kahtia – hänen mielestään hänellä on nyt enemmän rahaa (Rosa 2011a, 109). Roopen pyrkimykset luoda uusia kapitalisteja epäonnistuvat.

Tekemällä jatko-osia Carl Barksin sarjakuviin Rosa joutuu käyttämään pohjanaan juonia ja maailmankuvia, jotka nykypäivänä eivät välttämättä ole poliittisesti korrekkeja. Vaikka "Return to Plain Awful" kuvaa Roopen itsekästä oman hyödyn tavoittelua, Rosa kuitenkin korostaa sarjakuvan lopussa moraalista näkemystä siitä, että raha ei tee ihmistä onnelliseksi.



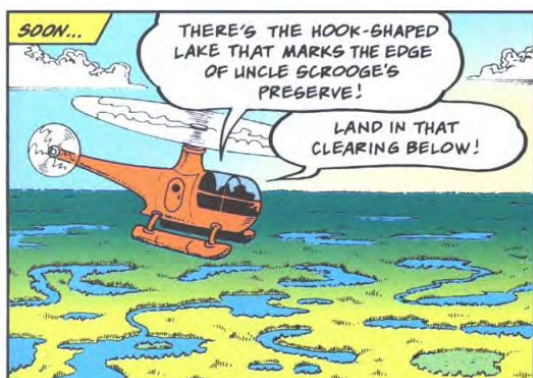
KUVA 45 © Disney

Don Rosan toinen kadonneita sivilisaatioita käsittelevä sarjakuva esittelee Kanadan eristäytyneellä metsäalueella elävän lyhytkasvuisen Peeweegah-intiaaniheimon, joka esiintyi ensimmäisen kerran Barksin sarjakuvassa "Land of the Pygmy Indians" (mm. "Roope-setä ja kääpiöintiaanit", 1957). Roope halusi löytää melusta ja saasteista vapaan luontoalueen ja päätyi ostamaan peeweegah-heimolle kuuluneen maa-alueen. Peeweegat pakottivat Roopen ja muut ankat todistamaan oikeamielisyytensä ja lupaamaan alueen suojelukohteeksi. Don Rosan jatko-osassa "War of the Wendigo" ("Wendigojen mailla", 1991) Roopen tehdas saastuttaa luonnonsuojelualuetta lupausten vastaisesti ja peeweegat aikovat estää asian kidnappaamalla Roopen (Rosa 2007a, 10–11).

Rosa mainitsee tarinan esipuheessa, että Barksin alkuperäiset kääpiöintiaanit puhuivat samanlaista nelipolviseen trokeeseen perustuvaa runokieltä, jota Henry Wadsworth Longfellow käytti runoelmassaan *Laulu Hiawathasta* (1855)¹⁶⁹ (Rosa 2007b, 3). Kuten edellä olevasta ruudusta (KUVA 45) voi huomata, Rosa

¹⁶⁹ Longfellow puolestaan sai innoituksen vanhasta *Kalevala*-saksannoksesta. Rosan sarjakuvan suomennoksessa kalevalamittainen trokee tulee vielä selvemmin esille.

noudattaa Barksin mallia kirjoittamalla peeweegojen puheen samanlaiseen ruolliseen poljentoon.



KUVA 46 © Disney



KUVA 47 © Disney

Peeweegah-heimon asuttama luonnonsuojelualue voidaan lukea kuuluvaksi kadonneiden sivilisaatioiden alagenreen. Pieni alkuperäisheimo elää kaukana sivistyksestä, keskellä erämaata sijaitsevalla Roopen omistamalla luonnonsuojelualueella. Kukaan muu ei tiedä heidän olemassaolostaan, paitsi ankat, jotka ovat tavanneet peeweegat aiemmin Barksin sarjakuvassa. Peeweegat suojelevat heimonsa olinpaikkaa, eivätkä paljasta sitä kelle tahansa. Yllä olevat ruudut (KUVAT 46 JA 47) antavat yleiskuvan paikasta, jossa peeweegat asuvat. (Rosa 2007a, 11, 13.) Peeweegah-heimon olinpaikka on tarkalleen rajattu: se sijaitsee kahden järven välissä puuttomalla kannaksella. Zahorski ja Boyer mainitsevat artikkelissaan, ettei *inner world* -tyyppiseen sekundaariseen maailmaan pääseminen tarvitse suoranaista porttia (1982, 71), mikä näkyy myös Rosan sarjakuvassa. Ankat eivät kuitenkaan löytäisi heimon elinpaikalle ilman intiaanien itsensä opastusta.

Tälläkin kertaa ulkopuolelta fantasiamaailmaan tunkeutuva uhka vaarantaa kadonneen sivilisaation elinpaikan. Ankat eivät itse suoranaisesti aiheuta peeweegoille vaaraa, vaan kyseessä on Roopen saastuttava tehdas, joka ei pelkää uhkaa tuhota peeweegojen kotiseutua, vaan myös laajoja metsäalueita. Barksin alkuperäinen sarjakuva esitti hänen mielipiteensä teollistumista ja modernia elämäntyyliä vastaan ja Rosan sarjakuva jatkaa samalla teemalla kirjoittamalla aarteenmetsästyksen sijaan luonnonsuojeluteemaisen sarjakuvan. Rosa kertoo saaneensa kustantajaltaan pyynnön käsitellä Skandinavian metsiä uhanneita haposateita. Sama ongelma ilmeni myös Kanadan erämaissa, joten Rosa sai hyvän syyn tehdä jatko-osan Barksin kääpiöintiaaneista. (Rosa 2007b, 2.)

Verrattuna Vihoviimeisen rotankolon yksinkertaisiin asukkaisiin ankkujen asema "War of the Wendigo" -sarjakuvassa on täysin erilainen. Andien laakson asukit ihannoivat ankkoja ja nostivat heidät esikuvikseen, mutta Peeweegah-heimo halveksii Roopea ja pitää kalpeita ankkoja luonnon tuhoajina. Rosa käyttää myös sarjakuvallisia keinoja ilmentämään ankkujen erilaista valta-asemaa:

Yllä olevassa esimerkkiruudussa (KUVA 49) yliluonnollinen kyky ilmenee peeweegah-päällikön ja lintujen puhekuplissa olevilla symboleilla, jotka muistuttavat lintujen jalanjälkiä. Eläinten kielen osaaminen ei rajoitu lintuihin, vaan peeweegat kykenevät puhumaan myös muiden eläinlajien kanssa. Kun Rosa näyttää peeweegan kommunikoivan eläimelle, hän piirtää puhekupliin omanlaisensa symbolit, jotta lukijalle käy selväksi, että eläinlajeilla (kuten ihmisilläkin) on omat kielensä. Peeweegoiden kielitaito nousee merkittäväksi Rosan sarjakuvassa siksi, että kaikki lähiseudun eläimet hyökkäävät peeweegoiden pyynnöstä Roopen saastuttavaan tehtaaseen. Ainoastaan yliluonnollinen kyky, eläinten kielen puhuminen, voi saada eri eläinlajit järjestäytymään ihmisiä vastaan. (Rosa 2007a, 17, 20–22.)

Rosan sarjakuvan otsikon "wendigo" (myös "witiko" tai "Wee-Tee-Go") tarkoittaa myyttistä intiaanihenkeä, joka elää Pohjois-Amerikan metsissä, Yhdysvaltojen pohjoisosissa ja Kanadassa. Se on ihmissyöjäaave, joka saalistaa usein metsästäjiä. Sillä on myös kyky riivata ihmisiä. (*Myths & magic* 1999, 188, Taylor 2002, viitattu 28.1.2014). Keski-amerikalta avautuva Sudenpentujen käsikirja kertoo wendigoista seuraavanlaisesti:

Legends say the wendigo were especially active at night, when the early fur trappers set up their camps! / The wendigo were said to surround the hunters' camps, but stay just beyond the edge of their campfire light! [- -] / They would taunt the hunters and make them empty their guns into the darkness! / Worst of all, the wendigo would call to the hunters in familiar voices, luring them into the woods, never to be seen again! (Rosa 2007a, 7–8.)¹⁷⁰

Wendigojen sanotaan kuiskailevan ja äännelevän tavoilla, jotka saavat metsästäjän kauhun partaalle (*Myths & Magic* 1999, 188). Rosa käyttää tätä myyttiä hyväkseen kuvaamalla, miten ankanpojan lukiessa Sudenpentujen käsikirjaa vahdissa oleva Roope näkee liikettä, ampuu tyhjyyteen ja lopulta lähtee seuraamaan tuttuina pitämiään ääniä (Rosa 2007, 7–8). Kauhukuvastoon sopivien wendigojen sijaan Rosan sarjakuvan mystiset olennot ovat kuitenkin pienikokoisia peeweegoja, joiden pelottavuus ei liity ihmissyöntiin vaan taitoon ottaa eläinkunta avukseen.

Viimeinen tässä tutkimuksessa kadonneita sivilisaatioita käsittelevä sarjakuva on Rosan "Return to Xanadu" ("Takaisin Xanaduun", 1991), joka perustuu Barksin sarjakuvaan "Tralla La" ("Onnellinen laakso", 1954). Barksin alkuperäinen nimi viittasi James Hiltonin *Lost Horizon* -romaanin (*Sininen kuu*, 1933) utopistiseen, Himalajan vuoristossa sijaitsevaan Shangri-lan¹⁷¹ laaksoon. Myytti

¹⁷⁰ "Vanhojen legendojen mukaan windigot vaeltelivat mieluiten öisin turkismetsästäjien painuttua yöpuulle. / Windigot kiertelivät leiripaikan ympärillä, mutta varoivat astumasta leirivalkean loisteeseen. Hurjaa! / Niiden varjoja säikkyvät eränkävijät tyhjensivät pyssyinsä pimeyteen. / Mikä pahinta, windigot houkuttelivat uhreja mukaansa matkimalla niiden tuttavien ääniä. Niitä onnettomia ei sen koommin nähty." (suom. Rosa 2011o, 105–106.)

¹⁷¹ Shangri-lan ajatellaan viittaavan myös Himalajalle sijoitettuun utopiaan nimeltä Shambala (myös Shambhala) (Clute 1997d, 858), jota Rosa käsittelee saan "The Treasure of Ten Avatars" ("Kymmenen avatarin aarre" 1996). Rosan Shambala on kuitenkin hylätty rauniokaupunki eikä kadonnut laakso, joten olen jättänyt sen tämän tutkimuksen ulkopuolelle.

kaukaisesta, luoksepääsemättömästä paikasta, joka on täynnä rikkauksia, on peräisin Marco Polon kertomista tarinoista Kublai-kaanista. Tämän kesäpalatsi sijaitsi sisä-Mongoliaan vuonna 1256 perustetussa pääkaupunki Shang-tussa, joka nykyisin tunnetaan paremmin nimeltä Xanadu. (Langford 1997b, 1140.)

Rosan jatko-osa "Return to Xanadu" on perinteinen aarteenmetsästystarina, joka pohjautuu myyttiseen paikkaan. Ankat matkustavat Himalajan vuoristoon etsimään mongolien kadonnutta aarretta. Etsinnän alkupisteenä toimii Karakal-niminen vuori, jonka luolasta Roope on aiemmin löytänyt Tsingis-kaanin kruunun.¹⁷² Jäisestä luolasta löytyy myös piilotettu käytävä maanalaiselle joelle, mikä johtaa ankat Xanadun kadonneeseen laaksoon. Xanadu viittaa Samuel Taylor Coleridgen runoon nimeltä "Kubla Khan" (1798). (Rosa 1991, #261, 1-5.):

In Xanadu did Kubla Khan a stately pleasure dome decree... / ...where Alph the sacred river ran through caverns measureless to man down to a sunless sea / So twice five miles of fertile ground with walls and towers were girdled round / and there were gardens bright with sinuous rills where blossomed many an incense-bearing tree. (Rosa 1991, #261, 6.)¹⁷³

Rosan sarjakuvassa ankanpojat lukevat edellä mainitun runon katkelman ääneen Sudenpentujen käsikirjasta. Kyseessä ei ole Rosan teksti, vaan Coleridgen alkuperäinen runo, jota Rosa lainaa suoraan sitä lainkaan muuttamatta (ks. KUYVA 22).¹⁷⁴ Intertekstuaalinen viittaus on täysin selvä, mikä tekee lainauksesta Gérard Genetten mukaan kirjaimellista intertekstuaalisuutta (Genette 1997a, 1-2), sillä Rosan sarjakuvassa on läsnä toinen teksti.

¹⁷² Tämä tapahtui Barksin sarjakuvassa "The Lost Crown of Genghis Khan!" (Tsingis-kaanin kruunu, 1956).

¹⁷³ "Ja Kublai-kaani antoi rakentaa palatsin uljaan Xanaduun... / ... miss' Alph, tuo pyhä virta samoaa kautt' onkaloitten mereen, jok' ei saa valoa päivän eikä kuun... / Kaks kertaa viisi virstaa maata niin puutarhoiksi muurein, tornein saarrettiin... / Ja siellä purot lauloi kimaltain, puut suitsuttivat kukkaistuoksujaan." (suom. Rosa 2011n, 24.)

¹⁷⁴ Coleridgen runo on sisällytetty myös *Don Rosan Kootut* osaan 3 (s. 15) "Return to Xanadu" -sarjakuvan esipuheen ohien alkuperäisessä muodossaan.



KUVA 50 © Disney

Sen lisäksi, että Rosa käyttää intertekstuaalisena pohjatekstinään suoraan lainaamaansa Coleridgen runoa, hän viittaa myös Barksin alkuperäiseen sarjakuvaan. Ankoille selviää, että Xanadu onkin itse asiassa Tralla Lan laakso: "twice five' miles of fertile ground, surrounded by rock walls and towering mountains, with gardens bright with streams" (Rosa 1991, #261, 11).¹⁷⁵ Nimenomaan Coleridgen runo teki Xanadusta luoksepääsemättömän maan, jossa pyhä Alph-joki virtaa (Langford 1997b, 1140).

Kadonneen sivilisaation tunnusmerkit täyttyvät kuvauksella, jonka mukaan laakso on täysin eristetty primaarimaailmasta korkeiden vuorten avulla (KUVA 50). Sinne johtavan pitkän, maanalaisen käytävän suu on jäänyt jäiden alle. Ulkopuolisten matkan tekee vielä vaikeammaksi maanalainen joki, joka heidän on ylitettävä. Joen yli johtava silta on murtunut aikojen saatossa ja kirjaimellinen rautaportti on viimeinen este matkalla kohti laaksoa. Rosan sarjakuvassa esiintyvä Tralla Lan taskumaailma täyttää kaikki Nikolajevan määritelmät fantasiamaailman hankalasta sijainnista ja vaikeasta matkasta.

Xanadun laakson asukkaat elävät onnellista elämää vaihtotaloudessa arvostaen ystävyyttä ja mielen ja sydämen rikkauksia. Toisin kuin Vihoviimeisen rotankolon asukkaat ja peeweegat, xanadulaiset eivät ole identtisen näköisiä ihmisiä, vaan aasialaisia ankkvoja, mikä näkyy heidän vaatetuksestaan ja pienemmistä silmistään. Barksin "Tralla La" -sarjakuvassa ankat lähestulkoon tuhosivat kaupungin onnen luomalla laaksoon rahatalouden Roopen hermojuomapullojen korkeista. Tälläkin kertaa ulkopuolisten tulo mullistaa onnellis-

¹⁷⁵ "Kaksi kertaa viisi virstaa maata, puutarhoja, puroja, ketoja ja ikimetsät kukkuloiden päällä" (suom. Rosa 2011n, 29).

ten laakson. Roopen esittelemä valloittajien kruunu nostaa laaksolaisten vihan pintaan: "He's **done it again**" Brought another **plague** to our happy land!" Aku puolestaan kommentoi Roopelle: "First **Plain Awful** and now **here!** Uncle Scrooge, we can't take you **anywhere!**" (Rosa 1991, #261, 12.)¹⁷⁶ Näillä kahdella puhekuplalla Rosa onnistuu luomaan laajan jatkumon ankkujen historiaan. Laaksolaisten huuto on intertekstuaalinen viittaus ankkujen aikaisempaan käyntiin laaksossa, mikä tapahtui Barksin sarjakuvassa. Akun repliikki puolestaan viittaa Rosaan omaan sarjakuvaan "Return to Plain Awful", joka sijoittuu aikajatkumossa aiemmin tapahtuneeksi. Akun sanoista on myös huomioitava sana "take", "viedä". Aku ja ankanpojat kävivät itse aiemmin Vihoviimeisessä rotankolossa Barksin sarjakuvassa, mutta Roope pääsi sinne ensimmäistä kertaa vasta Rosan tarinassa.

Roope ja kumppanit uhkaavat laaksoa jo pelkästään saapumalla eristäytyneeseen kaupunkiin. Sulkemalla maanalaisen joen sulkuportin ankat ovat aiheuttaneet ketjureaktion, jonka tulos näkyy vasta myöhemmin, kun portti estää vedenkulun. Lopulta vedenpinta nousee ja tulvii laaksoon. (Rosa 1991, #261, 9, 14–15, 18.) Jopa laakson asukkaat huomauttavat: "Whenever those Ducks visit our happy valley, things seem to get very unhappy!" (Rosa 1992, #262, 8).¹⁷⁷

Sarjakuvassaan Rosa näyttää jälleen ahneuden vaikutuksen. Roopen pyrkimykset löytää aarre ovat johtaa kadonneen sivilisaation tuhoon, joten ankkujen on korjattava virheensä. Barksin sarjakuvan surullisenkuuluisat pullonkorakit ovat tärkeässä roolissa, koska niistä taotaan rautasaha, jonka avulla rautaisen oven sulkeutunut metallinen telki saadaan sahattua poikki. Aku toimii sankarina, joka yksin vapauttaa sulkuportin. (Rosa 1992, #262, 8–10.) Rosa käsikirjoittaa sarjakuviinsa myös itselleen tyypillisen loppuratkaisun: Roope ei saa mitään konkreettista ja rahallista hyötyä aarteenetsinnästä. Mongolien aarretta ei löydy ja Tshingis-kaanin kruunukin katoaa joen syvyyksiin. Ankat eivät siis missään Rosan seikkailusarjakuvassa saa aarretta itselleen, vaan se joko katoaa, päätyy museoon tai kuuluu paikan asukkaille.¹⁷⁸ Toisin kuin Dorfman ja Mattelart väittivät, ankat eivät koskaan Rosan sarjakuvissa hyödy näistä kadonneista sivilisaatioista.

Carl Barksin aikana kulttuurinen konteksti oli varsin erilainen erityisesti poliittisen korrektiuden suhteen, vaikka Disneyn sarjakuvayhtiöllä oli runsaasti noudatettavia sääntöjä. Rosa sijoittaa aikajatkumonsa vuoksi tarinansa 1950-

¹⁷⁶ "Taas tuo anka tuli tuomaan turmelusta onnen laaksoomme!"
Aku: "Näin kävi Vihoviimeisessä rotankolossakin. Eihän sinua voi viedä minnekään!"
(suom. Rosa 2011n, 30.)

¹⁷⁷ "Oletko huomannut, että aina kun nuo ankat käyvät täällä, onnen laaksosta tulee onneton?" (suom. Rosa 2011n, 42.)

¹⁷⁸ Rosan tuotannon varhaisvaiheen tarinassa "The Crocodile Collector" ("Krokotiilimetsästäjä", 1988) Aku etsii Roopelle harvinaista krokotiilia Afrikasta ja löytää muinaisesta temppelistä aarteen. Tarinan lopussa aarre on Akun hallussa. Se, että aarteen sai Aku, eikä Roope, voidaan nähdä Rosan vastalauseena stereotyyppisen Roopen ahneille pyrkimyksille kerätä lisää omaisuutta. Toisaalta Akun rikastumista ei noteerata missään seuraavissa Rosan tarinoissa, eli siitä puuttuu Rosalle ominainen historiallinen jatkumo. Kyseinen sarjakuva voidaan nähdä esimerkkinä siitä, miten Rosan näkemys pitkien seikkailukertomusten päättymisestä ja aarteen omistajuudesta on muuttunut ja yhtenäistynyt vuosien mittaan.

luvulle, kuten Barks, mutta hän kirjoitti suurimman osan tarinoistaan 1990-luvulla. Rosan sarjakuvien teemoista voi lukea meidän aikamme yhteiskunnan näkemyksiä moraalista ja poliittisesta korrektiudesta. Jatko-osia tehdessään Rosa joutuu käyttämään vanhempaa kuvastoa, kuten esimerkiksi kuvaamaan peeweegah-heimon stereotyyppisinä, lähes identtisinä ulkonäöltään, mikä sai aikaan hänen sarjakuvansa julkaisun kieltämisen Yhdysvalloissa lähes kahden vuosikymmenen ajaksi (Rosa 2007b, 1-2).

Carl Barks korosti modernin elämäntavan kritiikkiään kuvaamalla kadonneiden rotujen ja yhteiskuntien kuvitteellisia maailmoja. Nämä tarinat käsittelivät sekä urbaanien sivilisaatioiden satiirisia potetteja että kaipausta utopistiseen, modernin elämän yläpuolelle nousevaan elämään. (Andrae 2008, 159.) Don Rosa jatkaa Barksin hengessä kritisoiden ahneutta ja sitä, että vain raha voi tehdä ihmisen onnelliseksi. Rosa käyttää fantasian genren piiriin kuuluvaa taskumaailman konseptia keinona, jolla hän kuvaa modernin elämäntavan ja saasteiden uhkia. Tapa, jolla Rosa käsittelee laaksojen asukkaiden suhtautumista moderniin sivilisaatioon (ihailu / epäily), vertautuu 1800-luvun imperialismiin tuottamaan kadonneiden maiden alagenreen. Löytöretkien, seikkailun ja aarteenetsinnän tarkoituksena oli aiemmin hyötyä kadonneiden kulttuurien rikkuuksista, jotka päätyivät länsimaisten sankareiden haltuun, mitä Dorfman ja Mattelart kritisoivat tapahtuvan myös vanhemmissa ankkaseikkailuissa. Rosa sekä sitoo sarjakuvansa tähän fantasian alagenreen että pitää intertekstuaalisesti yllä Barksin perinnettä erilaisten kansojen kuvaamisessa. Rosa kuitenkin muokkaa 1800-1900-luvun taitteen seikkailukertomuksia päivittäen ne postmodernisti nykypäivän poliittisesti korrektiin kontekstiin. Rosan sarjakuvissa moderni, ahne elämäntapa uhkaa eristäytyneessä paikassa elävää kadonnutta sivilisaatiota, mutta häviää lopulta taistelun joko luonnolle tai elämäntavalle ilman rahaa.

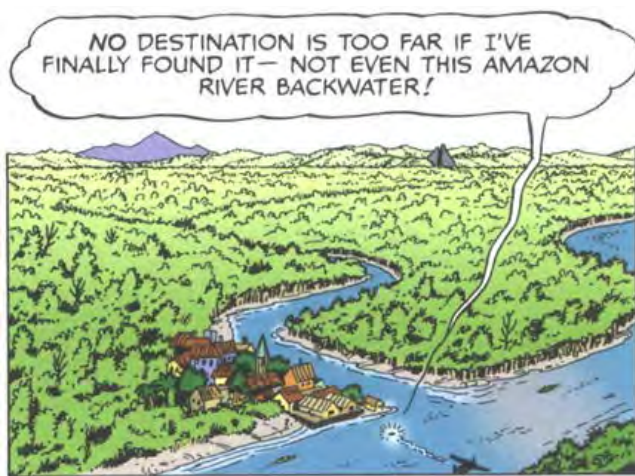
Alueet

Kadonneissa laaksoissa elävien sivilisaatioiden lisäksi on olemassa fantasian genren alatyyppejä, jossa esiintyy kadonnut laakso, mutta jonka asukkeja ei voi kutsua sivilisaatioksi. Tällaisen kadonneen maailman alagenren aloittajana pidetään Sir Arthur Conan Doylea teoksellaan *The Lost World* (*Kadonnut maailma*, 1912). Vaikka Conan Doyle'n teoksen laaksossa esiintyy myös esihistoriallinen kansa, se antoi alkusysäyksen fantasiagenrelle, jossa muinaisia, nimenomaan eläinmaailmaan liittyviä esihistoriallisia olentoja, on jäänyt eloon eristyksessä nykymaailmasta.

Samuel H. Vasbinderin mukaan keskellä tuntematonta, luoksepääsemättömyyttä seutua sijaitsevan eristäytyneen alueen on oltava asutettu. Tämä ei kuitenkaan fantasiassa ole aina ollut itsestäänselvyys. Esimerkiksi Tarzan kohtasi liskoihmissä ja jopa dinosauruksia keskellä Afrikan pimeitä viidakkoja (Hiltunen 2005, 204). Don Rosa on käsitellyt kadonneen laakson tematiikkaa sivilisaation puuttumisen näkökulmasta tarinassaan "Escape from Forbidden Valley" ("Pako Kielletystä laaksosta" 1999), joka on jatko-osa Barksin "Forbidden Valley"

-sarjakuvalle ("Kielletty laakso" 1957). Kyseisissä sarjakuvissa esiintyy Amazonin viidakon keskellä sijaitseva eristäytynyt laakso, jonka asukkien olisi pitänyt kuolla sukupuuttoon jo miljoonia vuosia sitten.

Ankat matkustavat Amazon-joen takavesille etsimään Roopelle muskottipähkinöitä. Kun he ovat tekemässä sopimusta Amazonin viidakon alkuperäisheimon kanssa, Aku tajuaa, että kyseessä ovat samat tappurapäintiaanit (Stickaree Indians), jotka ajoivat hänet ja ankanpojat Kiellettyyn laaksoon useita vuosia sitten. Tappurapäät puolestaan väittävät Akun olevan se tyyppi, joka usutti valtavat pedot heidän kyläänsä tuhoten heidän kotinsa. Tappurapäät ajavat Roopen pois ja kostavat Akulle heittämällä tämän Kiellettyyn laaksoon. Roopen ja ankanpoikien on pelastettava Aku laakson asukkailta, jotka paljastuvat oikeiksi dinosauruksiksi. (Rosa 2005, #347, 1-8.)



KUVA 51 © Disney

Rosan sarjakuvassa mainitaan nimeltä tiettyjä paikkoja, joiden mukaan Kielletynä laaksona tunnettu paikka olisi mahdollista sijoittaa kartalle. Yllä olevassa ruudussa (KUVA 51) jokien risteyksessä esiintyvä pikkukylä on nimeltään Qualmy Vista (Tsetsekylä) ja pieni haarautuva joki puolestaan Rio Fever (Horkkajoki) (Rosa 2005, #347, 1). Ruudussa voi nähdä joen haarautuvan vielä uudemman kerran, ja tämä oikealle suuntautuva haara vie taustalla hämmöttävälle kalliolle, jossa Kielletyn laakson suuaukko sijaitsee. Siitäkin huolimatta, että Rosa on erittäin tarkka niin historiallisista faktoista kuin maantieteellisistä sijainneista, nämä kuvaukset Kielletyn laakson sijainnista eivät auta sijoittamaan fantasiamaailmaa Etelä-Amerikan kartalle. Koska sarjakuva on jatkoa Barksin tarinalle, Rosa käyttää lähteenään Barksin tarjoamia faktoja laakson sijainnista. Barks sekoitti kuvitteellisia ja todellisia paikkoja keskenään, joten Kielletyn laakson lähistöllä sijaitsevan kylän ja joen nimet ovat täysin keksittyjä. Ainoastaan viittaus Amazon-jokeen tarjoaa jonkinlaisen lähtökohdan sijoittaa Kielletty laakso kartalle.



KUVA 52 © Disney

Kielletty laakso (KUVA 52) on hyvä esimerkki Zahorskin ja Boyerin tarjoamasta “maailma maailman sisällä” -sekundaarimaailmasta. Se on suhteellisen pieni laakso, jota ympäröivät korkeat vuoret rajaavat sen erilliseksi alueeksi Amazonin viidakosta. Laaksoon on vain yksi sisäänpääsy, jonka tappurapääintiaanit ovat sulkeneet valtavalla puisella portilla suojelemaan kotejaan laaksossa asustavilta pedoilta. Laakso on säilynyt muinaisen ilmaston, mikä puolestaan on mahdollistanut esihistoriallisten lajien säilymisen kaukana ihmisten vaikutuspiiristä. Aku ja ankanpojat ovat aiemmin päätyneet Kiellettyyn laaksoon Barksin sarjakuvassa, mikä on jo muuttanut laakson ja ympäröivän maailman suhdetta.

Aina kun tarinan päähenkilöt astuvat sekundaariseen fantasiamaailmaan, he vaikuttavat ympäristöönsä. Kuten totesin edellisessä luvussa, tämä on merkillepantavaa erityisesti aikafantasioissa (Nikolajeva 1988, 98), mutta huomattavaa myös taskumaailmaan sijoittuvissa tarinoissa. Kun Aku heitetään laaksoon, hänen saapumisensa aloittaa ketjureaktion, joka aiheuttaa Tyrannosaurus Rexin pääsyn portin toiselle puolelle. Tällainen tapahtuma voitaisiin nähdä myös aivan fantasiana, jossa hirviö tai muu yliluonnollinen uhka pakenee fantasiamaailmasta primaarimaailmaan aiheuttaen kaaosta. Farah Mendlesohn (2008, xxi) kutsuu ilmiötä “tunkeutuvaksi fantasiaksi”. Samankaltainen häiriö esiintyy Rosan sarjakuvan lopussa, kun paennut Tyrannosaurus jahtaa kaukaisuudessa tappurapääintiaaneja ankkujen päästyä laaksosta turvallisesti pois (Rosa 2005, #347, 24). Tämä seikka on kuitenkin vain pieni osa tarinaa, joten sarjakuvan määrittely kokonaan tunkeutuvan fantasian tyyppiin kuuluvaksi olisi liioittelua.

Portti Kielletyn laakson fantasiamaailmaan on konkreettinen puusta tehty portti, jonka tappurapääintiaanit ovat rakentaneet Barksin sarjakuvassa esiintyneiden tapahtumien jälkeen. Aku kirjaimellisesti heitetään portilta alas fantasiamaailmaan (KUVA 53).



KUVA 53 © Disney

Rosa rikkoo sarjakuvakerronnassaan ruudun reunoja aina, kun jotain merkittävää (ja yleensä fantastista) tapahtuu. Kuten edellä olevasta jälkimmäisestä ruudusta voi huomata, Aku putoaa ruudun *ulkopuolelta* ruudun *sisään*. Aivan kuin hän ei olisi ollut sarjakuvassa ennen sinne putoamistaan. Tämä ilmentää siirtymää primaarimaailmasta sekundaarimaailmaan. Aku putoaa maailmasta toiseen ja sarjakuvakerronnassa näkyy selvä merkki tapahtumasta. Karin Kukkonen (2011b, 215) mukaan siirtymät reunojen yli voidaan tulkita sarjakuvan metalepsikseksi, jolloin ruutujen maailma ilmentää sarjakuvan maailmaa. Kun reunoja rikotaan, siirrytään hetkeksi pois sarjakuvan maailmasta. Metalepsis kuitenkin tarkoittaa siirtymää kerronnan hierarkiassa tasolta toiselle. Kuten aiemmin argumentoin, Rosa ei käytä metalepsistä sinänsä, vaan hän käyttää sarjakuvan metaleptisiä keinoja ilmentämään esimerkiksi siirtymää primaarimaailmasta fantasiamaailmaan, mikä näkyy juuri edellä mainitussa kuvaesimerkissä.

Fantasiamaailmaan pääsyn vaikeudesta on myös toinen esimerkki: huolimatta siitä, että ankat pääsevät näennäisen helposti laaksoon lentämällä portin yli, siihenkin liittyy omat vaikeutensa. Sola on niin kapea, että se katkaisee koneen molemmat siivet kesken lennon. (Rosa 2005, #347, 7–8.) Myös tämä seikka ilmentää laakson saavutettavuutta: kuka tahansa ei pääse sinne ja vaikka siinä onnistuisikin, poispääsy on vähintään yhtä vaikeaa, ellei hankalampaa.

“Escape from Forbidden Valley” seuraa tietyiltä osin Sir Arthur Conan Doyleen romaania *The Lost World*, jossa joukko seikkailunhaluisia päähenkilöitä matkustaa keskelle Brasilian viidakkoa etsimään siellä sijaitsevaa, suurten kallioiden päällä kohoavaa vaikeapääsyistä ylätasankoa, jolla pitäisi elää harvinaisia dinosauruksia. Conan Doyleen romaani teemoineen muodostuu yhdeksi Rosan sarjakuvan pohjateksteistä. Gérard Genette puhuu tässä tapauksessa arkkitekstistä: perustekstistä, johon sisältyy kaikki tietyn lajityypin geneeriset mallit, joiden avulla se ohjaa lukijan odotuksia (Genette 1997a, 1). Rosa tekee viittauksen kadonneen maailman alagenreen Roopen lausuman repliikin perusteella: “Sha-

des of Conan Doyle! A *lost world!*” (Rosa 2005, #347, 12)¹⁷⁹ ja luo näin lukijalle odotuksia sarjakuvansa genrestä ja mahdollisista juonellisista sisällöistä.

”Escape from Forbidden Valley” on täynnä muitakin intertekstuaalisia viittauksia. Rosa on useissa lähteissä kertonut olevansa elokuvaharrastaja, mikä lienee syynä sille, miksi hän on sisällyttänyt tarinaansa lukuisia viittauksia alkuperäiseen *King Kong* -elokuvaan (1933). Kaksi näistä viittauksista tulee esille jo Rosan kirjoittamassa esipuheessa.¹⁸⁰



KUVA 54 © Disney

Yllä olevissa ruuduissa (KUVA 54) Roope haluaa paeta dinosaurusta oikeaisella tukin yli, mutta ankanpojat kauhistuvat ajatusta. He eivät selitä reaktiotaan Roopelle, ainoastaan kommentoivat tämän puutteellista elokuvatieitämystä. (Rosa 2005, #347, 16.) Alkuperäisessä *King Kong* -elokuvassa on kohtaus, jossa miehet jahtaavat Kongia, joka on juuri siepannut elokuvan naistähden. He seuraavat jättiläisapinaa tukille, kun Kong yllättäen ilmestyy viidakosta, tarttuu massiiviseen tukkiin ja pudottaa jokaisen tukin päällä olijan rotkoon tappaen kaikki paitsi kaksi päähenkilöä. Kommentoimalla, että Roope on nähnyt edellisen elokuvansa vuonna 1904, ankanpojat tekevät lukijalle selväksi, että he ovat nähneet *King Kongin*, ja samaan aikaan tajuavat olevansa elokuvan kaltaisessa seikkailussa, jossa portin takana olevassa suojaisassa laaksossa asuu dinosauruksia. Tämä kommentti viittaa myös siihen, että ankojen primaari-maailmalla on sama kulttuuriperimä kuin meidän aktuaalisella maailmallamme.

Toinen Rosan paljastama viittaus on puhe, jonka Roope pitää juuri, kun he ovat saapuneet Kiellettyyn laaksoon ja nähneet sen asukit: ”Why, in a few months it’ll be up in the lights of Broadway! ‘McDuck’s dinosaur – the 8th wonder of the world!’ / We’re millionaires boys, and I’ll share it with all of you!” (Rosa 2005, #347, 13.)¹⁸¹ Tämä puhe on muunneltu viittaus puheeseen, jonka

¹⁷⁹ ”Conan Doyle viekään! Kokonainen kadonnut maailma tulvillaan dinosauruksia!” (suom. Rosa 2012p, 168.)

¹⁸⁰ Tämä esipuhe on julkaistu samassa *Uncle Scrooge* -lehden numerossa kuin sarjakuvakin. Se on ilmestynyt ainoastaan kreikaksi sekä suomalaisessa kokoelmassa *Pako Kielletystä laaksosta ja muita Don Rosan parhaita* (2010).

¹⁸¹ ”Parin kuukauden päästä Broadwayn valossa loistaa: ‘Roope Ankan hirmulisko – maailman kahdeksas ihme!’ / Meistä tulee miljonäärejä! Jaan kaiken kanssanne!” (suom. Rosa 2012p, 169.)

King Kongin päähenkilö Carl Denham pitää saatuaan Kongin kiinni: “[- -] We’re millionaires boys! I’ll share it all with you. In a few months it will be up at lights of Broadway, Kong, the 8th wonder of the world!” (*King Kong*, 1933, oman kuulemani perusteella.)¹⁸² Rosa on muokannut tekstiä sopivaksi sarjakuvaansa ja sovittanut sen osaksi Roopen persoonallisuutta. Juuri mainittujen sanojen jälkeen Roope paljastaa kitupiikkimäisen luonteensa: “What am I saying? Of course I won’t!” (Rosa 2005, #347, 13).¹⁸³

Rosa jättää esipuheessaan mainitsematta kolmannen tunnistettavan *King Kong* -viittauksensa. Sivulla 15 on kertojanlaatikko, joka kommentoi tarinaa: “Meanwhile, our Duckburgian Carl Denham and his three matching Jack Driscolls are deep into the jungle in search of a rather ugly Fay Wray.” (Rosa 2005, #347, 15).¹⁸⁴ Carl Denham ja Jack Driscoll ovat elokuvan kaksi päähenkilöä. Denham on elokuvantekijä ja Driscoll hänen apulaisensa, niin sanottu “toiminnan mies”. Roope edustaa Denhamia: hän on vastuussa Akun pelastusoperaatiosta ja kuten Denham, hän haluaa viedä mukanaan harvinaisen eläimen. Ankanpojat Tupu, Hupu ja Lupu edustavat yhdessä pätevää, neuvokasta Driscollia, joka onnistuu pelastamaan pulassa olevan neidon, aivan kuten ankanpojat löytävät Akun.¹⁸⁵

“Escape from Forbidden Valley” -sarjakuvan juoni seuraa *King Kongia* hyvin tarkasti. Aku esittää pulassa olevaa neitoa: valtava peto kidnappaa hänet ja vie kalliolla olevaan pesäänsä, joka muistuttaa suuresti elokuvassa näytettyä Kongin pesää (KUVA 55). Rosa on muuttanut 1900-luvun varhaisille elokuville ominaisen naisellisen kirkumisen Akun kiroiluksi, jonka ankanpojat pystyvät erottamaan laakson muista äänistä. Hadrosauri riisuu Akulta paidan, aivan kuin Kong repii Annin vaatteita. Kidnappaajan motiivit ovat kuitenkin kääntyneet pääläelleen: Rosan sarjakuvassa äidinvaisto saa hadrosaurin näkemään Akun poikasenaan. (Rosa 2005, #347, 14, 20.) Sekä *King Kong* että “Escape from Forbidden Valley” käsittelevät alkukantaisia vaistoja: seksuaalisuutta ja äitiyyttä. *King Kongissa* Jack Driscollin ja Ann Darrow’n orastava rakkaussuhde joutui koetukselle, kun Kong kidnappasi Annin (seksuaalisten) tunteiden takia. Rosan

¹⁸² “Meistä tulee miljonäärejä, pojat! Jaan kaiken kanssanne. Muutaman kuukauden päästä se on Broadwayn valoissa, Kong, maailman kahdeksas ihme!”

¹⁸³ “Mitä oikein horisen? En varmasti jaa!” (suom. Rosa 2012p, 169.)

¹⁸⁴ “Sillä välin Ankkalinnan Carl Denham ja kolme identtistä Jack Driscollia jäljittävät viidakon syvyyksissä melko rumanpuoleista Fay Wrayta” (suom. Rosa 2012p, 171).

¹⁸⁵ Viimeisenä kertojanlaatikko mainitsee Fay Wrayn. Sekä Denham että Driscoll ovat tarinan hahmoja, mutta Fay Wray on näyttelijä, joka esittää Kongin kidnappaamaa hahmoa nimeltä Ann Darrow. Miksi Rosan kaltainen elokuvaharrastaja tekisi tällaisen virheen? Vai onko sekaannuksen taustalla jokin merkitys? Ankanpojat ovat nähneet elokuvan ja ovat tietoisia sen tapahtumista. He tajuavat, mitä mahdollisesti on tapahtumassa ja ovat välittäneet epäilyksensä Roopelle ainakin osittain. Aku, jonka ankannokkainen hadrosauri on siepannut, on tietämätön tästä kaikesta, aivan kuten Ann Darrow oli, kun hän allekirjoitti sopimuksen pääosasta Denhamin fiktiivisessä elokuvassa. Näyttääkin siltä, että Roope ja ankanpojat tietävät olevansa *King Kong* -elokuvaa muistuttavan tarinan hahmoja, joten Rosa viittaa heihin elokuvan päähenkilöiden nimillä: he ovat ottaneet vastaan itselleen tarjotut roolit. Mutta Akulla, sarjakuvan pulassa olevalla neidolla, ei ole aavistustakaan *King Kong* -viittauksista eikä hän tiedä rooliaan, joten häneen viitataan näyttelijä Fay Wraynä eikä päähenkilö Ann Darrowna.

sarjakuvassa kyse on perhesuhteista: Tupu, Hupu ja Lupu näkevät Akun lähimpänä isänkorvikkeena, joka heillä on koskaan ollut. Hadrosauri puolestaan näkee Akun poikasenaan, joten perheroolit kääntyvät päinvastaisiksi: lasten on pelastettava isähahmonsia pedolta, joka haluaa olla äiti.



KUVA 55 © Disney

Myös pelastusoperaatio seuraa *King Kongia*: ankanpojat pelastavat Akun hadrosaurilta, joka joutuu taistelemaan toista dinosaurusta vastaan, aivan kuten Kong. Jopa tapa, jolla Aku saadaan pois kalliolta, on sama kuin elokuvassa: he kiipeävät yllä olevassa ruudussa (KUVA 55) näkyviä viiniköynnöksiä pitkin alas. (Rosa 2005, #347, 20–21.) Rosa siis seuraa sarjakuvassaan *King Kongin* tapahtumia sekä tekstiviittauksilla että kuvallisella tasolla. Hänen tapansa käyttää elokuvan kuvakulmia ja juonellisia elementtejä parodioi *King Kongin* esittämää mallia siitä, kuka pelastaa ja kenet. Intertekstuaaliset viittaukset alkuperäiseen teokseen yhdistävät Gérard Genetten mukaan Rosan sarjakuvan aiempaan tekstiin – eli tässä tapauksessa elokuvaan – hypertekstuaalisesti: aiemman tekstin imitointi tulee esille parodisin keinoin (Genette 1997a, 5, 9). Rosan sarjakuvan tapauksessa kyse ei ole myöskään ainoastaan lukijan tulkinnasta, kuten Pirjo Lyytikäinen (1991, 156) korostaa, vaan Don Rosalla on ollut selkeä tavoite viitata sarjakuvallaan *King Kong* -elokuvaan ja tehdä siitä oma versionsa.

Linda Hutcheonin mukaan postmoderni parodia haastaa oletukset taiteen alkuperäisyydestä ja ainutlaatuisuudesta, ja samalla kyseenalaistaa teoksen arvon. Parodian kautta alkuperäinen teos saa uuden merkityksen. Tämä liittyy myös postmodernismin tapaan ylittää niin sanotun ”korkean taiteen” ja massa- ja populaarikulttuurin rajoja. (Hutcheon 1989, 35, 93.) Myös Pirjo Lyytikäinen huomauttaa, että hypertekstuaalinen lähestymistapa tuottaa vuorovaikutuksen kautta uusia merkityksiä sekä alkuperäiselle, lähteenä olevalla tekstillä että sen uudelle versiolle (1991, 156). Rosa ottaa nykyisin klassikoksi nousseen elokuvan taustakseen ja luo sarjakuvan käyttäen hyväkseen sen elementtejä. Alkuperäinen mustavalkoinen *King Kong* -elokuva, joka on saanut eräänlaisen kanonisen klassikon aseman, on muutettu populaarikulttuurin tyypillisimmäksi edusta-

jaksi, Disney-sarjakuvaksi. Elokuvan merkitys ei ole kadonnut, mutta lukijat, jotka tuntevat elokuvan, näkevät sen uudesta perspektiivistä. Rosa näyttää parodiallaan, miten hän tunnistaa 1900-luvun alkupuolella vallalla olleet, nykypäivän näkökulmasta vanhanaikaisiksi koetut sukupuolikäsitykset ja sukupuolten käytöksille asetetut odotukset, ja kommentoi siten ironisesti näitä perinteisiä sukupuolirooleja laittamalla kiroilevan Akun pulassa olevan naisen rooliin. Akua ei myöskään pelasta raavas sankari, vaan hänen sukulaispoikansa, mikä kääntää myös vanhemman ja lapsen roolit päinvastaisiksi.

“Escape from Forbidden Valley” on jatko-osa Barksin tarinaan ja sijoittuu ajassa useita kuukausia Barksin sarjakuvassa esitettyjen tapahtumien jälkeen. Tämän voi päätellä tappurapääintiaanien kertoessa, että villiintynyt eläinlauma tuhosi heidän kylänsä monta kuukautta sitten (Rosa 2005, #347, 4), mikä viittaa Akun ja ankanpoikien edelliseen vierailuun Kielletyssä laaksossa. Rosa on hyödyntänyt Barksin tarjoamaa kuvastoa itse laaksosta, mutta lisäksi ottanut kokonaisia ruutuja pohjaiseen tarinankerronnassa. Ruudut viittaavat intertekstuaalisesti Barksin “Forbidden Valley” -sarjakuvaan ja edustavat Akun ja ankanpoikien muistoja tapahtuneista seikkailuista. Tässä tulee esille Rosan Disney-sarjakuvien perinteestä poikkeava tapa tuoda esille ankkamaailman ajallista jatkumoa: Aku muistaa, miten tappurapääät hyökkäsivät hänen ja poikien kimppuun aivan eri sarjakuvassa.

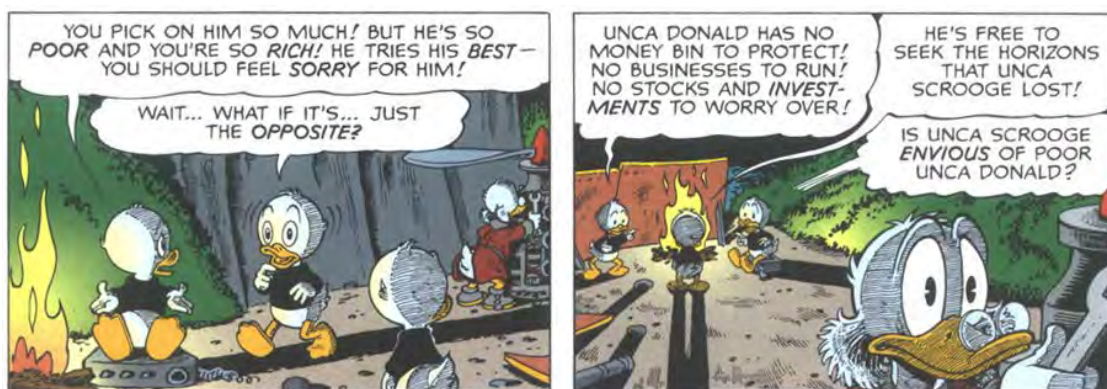


KUVA 56 © Disney

Akun muistot on kuvattu harmaansävyisinä ruutuina, joiden reunat ovat pilvimäisen aaltoilevia. Sarjakuvakerronnassa tämänkaltaiset reunat yleensä merkitsevät nukkumista, unennäköä tai ajatuksia. Ne näyttävät lukijalle, miten Aku muistaa kokeneensa kyseiset tapahtumat menneisyydessään. Värimaailma tekee vielä selkeämmäksi rajan nykyisyyden ja menneen välillä ja sitä voi pitää intermediaalisena viittauksena mustavalkoelokuvaan. (Rosa 2005, #347, 4.) Harmaat muistoruudut, joita tarinassa esiintyy myös ankanpoikien muistojen yhteydessä, on piirretty suoraan Barksin “Forbidden Valley” -sarjakuvan pohjalta. Rosa on yhdistänyt joitain ruutuja toisiinsa ja muuttanut puhekuplien tekstityksiä sopimaan oman sarjakuvansa kontekstiin. Väriytyksen lisäksi myös Barksin tyyliä mukaileva piirrosjälki luo selvän kontrastin: Rosan yksityiskohdainen piirrostyylillä on tehnyt tilaa Barksin selkeälle ja ytimekkäälle tyylille.

Kuten *King Kongin* tapauksessa, Rosa käyttää Barksin tarjoamaa kuvamateriaalia hypertekstuaalisesti sarjakuvansa pohjana. Rosa lainaa ja imitoi Barksin tekstiä ja kuvaa jopa piirrosjäljen tasolla, mutta muokatessaan ruudut omaan tarinaansa sopivaksi hän on välttänyt suoran plagioinnin, koska hänen tarkoituksenaan on nimenomaan ollut tehdä jatko-osa, ei kopio. Ruudut poikkeavat myös Rosan alkuperäisestä ideasta, sillä ne eivät kuuluneet hänen käsikirjoitukseensa, vaan hän lisäsi ne siihen myöhemmin Egmontin toimittajien pyynnöstä. Ruutujen tarkoitus oli tehdä jatko-osasta ilmiselvä. (Rosa 2010e, 6.)

Kaikilla edellä mainituilla kolmella tekstillä on tietynlainen jatkumollinen yhteys toisiinsa genren tasolla. Conan Doyle'n teos on voinut inspiroida sekä *King Kongin* käsikirjoittajia¹⁸⁶ että Carl Barksia. Vaikka *King Kong* sijoittuu Intian valtameressä olevalle saarelle, samankaltaisuudet kadonneiksi luultujen petojen suhteen ovat selviä. Koska Barks ei koskaan kirjoittanut samankaltaisia esipuheita kuin Rosa, hänen inspiraation lähteistään ei ole varmuutta. Sen lisäksi, että "Escape from Forbidden Valley" jatkaa kadonneen maailman genreä ja viittaa Barksin ankkatarinoihin, se tarjoaa uuden näkökulman ankkosten keskinäisiin suhteisiin ja persoonallisuuksiin – erityisesti Roopen ja Akun välille. Ankanpojat vihjaavat, että ehkä Roope onkin kateellinen Akun vapaudelle. (Rosa 2005, #347, 18.)



KUVA 57 © Disney

Koska Akulla ei ole omaisuuden taakkaa, hän on aina vapaampi kuin Roope. Ja Roope, joka ei mistään haaveilekaan niin paljon kuin nuoruuden seikkailuistaan¹⁸⁷, voi hyvinkin kadehtia Akua – Roopen ilme yllä olevassa ruudussa (KUVA 57) viittaisi juuri tähän seikkaan.

"Escape from Forbidden Valley" on Rosalle tyypillinen seikkailutarina, jonka pinnan alta voi löytää useita merkityksiä. Intertekstuaaliset viittaukset ankkosten aiempiin tapahtumiin liittävät sen Barksin luomaan ankkakaanoniin

¹⁸⁶ IMDb:n mukaan sama henkilö teki erikoisehosteet sekä *The Lost Worldin* elokuvaversioon että *King Kongiin*. Tämä Willis O'Brien on voinut ottaa *King Kongin* tehosteiden visuaaliseen ilmeeseen vaikutteita *The Lost Worldista*. Ks. esim. http://www.imdb.com/name/nm0639891/?ref=fn_al_nm_1.

¹⁸⁷ Roopen haaveet paluusta takaisin nuoruutensa seikkailuihin tulevat selkeimmin esille sarjakuvissa "Attack of the Hideous Space-Varmints", josta puhun seuraavassa alaluvussa, ja "The Dream of a Lifetime", johon palaan myös myöhemmin.

ja antavat ankoille historiallisen jatkumon. *King Kongin* juonen seuranta ja teemaattiset yhteydet Conan Doyleen *Kadonneeseen maailmaan* puolestaan tukevat fantasiagenren konventioita, joita myös käännetään postmodernille tyypillisesti ja parodiamaisesti pääläelleen. On myös huomattava, että laakso fantastisena taskumaailmana päästää poikkeuksellisen paljon fantastisia elementtejä vuotamaan primaariin maailmaan, mikä Maria Nikolajevan mukaan on aina vaarana liikuttaessa maailmojen välillä (1988, 76). Hän kuitenkin toteaa, että konkreettisen esineen mukana tuominen fantasian puolelta omaan maailmaan on useimmiten mahdotonta (2003, 142). Rosan sarjakuvissa tämä sääntö ei päde, mistä ”Escape from Forbidden Valley” on erinomainen esimerkki: paenneen tyrannosaurus lisäksi laaksosta poistuu vasta munasta kuoriutunut dinosaurus, jonka Roope vie mukanaan Ankkalinnassa olevaan eläintarhaansa (Rosa 2005, #347, 24).

6.1.2 Ulkoavaruus

1930- ja 1940-lukujen pulp-lehtien science fiction -tarinoissa esiintyi tyypillisesti kolmenlaisia juonia, jotka käsittelivät uusia keksintöjä, tutkimusmatkoja tai avaruusolentojen invaasioita. Nämä juonet siirtyivät 1950-luvulla science fiction -elokuviin. 1950-luvun alkupuolella invaasio ei vielä sisältänyt kauhuelementtejä, vaan usein muukalaiset, kuten sarjakuvien Superman, esiintyivät ihmiskunnan pelastajina. Vasta myöhemmin samalla vuosikymmenellä pelottavat, mulkosilmäiset avaruusoliot saapuivat valloittamaan tai tuhoamaan maan asukkaat. (Mendlesohn 2009, 54, Jancovich & Johnston 2009, 71, 73.) Suurin osa näistä ufoja, avaruusmatkoja ja avaruusolentojen hyökkäyksiä käsittelevistä tuotoksista luokitellaan edelleen B-luokan elokuviksi, mutta joukossa oli myös teoksia, joita pidettiin uudelleen filmatisoinnin arvoisina. Näihin kuuluivat muun muassa H. G. Wellsin romaaniin perustuva *The War of the Worlds* (*Maailmojen sota*, 1953) sekä *The Day the Earth Stood Still* (*Uhkavaatimus maalle*, 1951). Edellinen on tyypillinen invaasioelokuvien edustaja, kun taas jälkimmäisessä avaruusolentojen saapuminen Maahan nähdään varoituksena ihmiskunnalle.

Myös 1950-luvun historialliset tapahtumat vaikuttivat avaruusmatkoja käsittelevään science fictioniin. Useimpia kertomuksia voidaan lukea yksinkertaistettuina kuvauksina kylmän sodan aiheuttamista jännitteistä. Avaruusolennot saattoivat olla peitelty kuvaus Neuvostoliiton aggressioista. (Jancovich & Johnston 2009, 71.) Toisen maailmansodan jälkeinen kireä tilanne nosti esille Toiseuden pelon, joka tehtiin suurelle yleisölle tutuksi avaruusolioiden kautta. Vaikka tuntemattomia lentäviä esineitä oli ”nähty” jo 1800-luvun puolella, suurin kiinnostus lentäviin lautasiin nousi esille vasta 1950-luvulla. H. G. Wellsin romaani *War of the Worlds* (1898) filmattiin vuonna 1953 ja sekä kirja että elokuva tekivät muukalaisista paljon todellisempia antamalla näille motiivin lähteä planeetaltaan. (Clute 1995, 22–23.) Ihmisten pelot uusia sotia kohtaan kirjoitettiin science fictioniin tarinoina Maahan hyökkäävistä avaruusolioista.

Don Rosa on tarttunut 1950-luvulla ihmiskuntaa pelottaneeseen muukalaisuhkaan sarjakuvassaan ”Attack of the Hideous Space-Varmints” (”Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys”, 1997). Vastakohtana ulkoavaruudes-

ta tulevalle uhalle Rosan sarjakuva ei kuitenkaan käsittele marsilaisten hyökkäystä Maahan, vaan Maan asukkaiden tunkeutumista yksisilmäisten muukalaisten alueelle. Rosan sarjakuvassa Roope Ankalle toimitetaan Antarktikselta peräisin oleva, maapallon ulkopuolinen muukalaisten laite, joka muuttaa hänen rahasäiliönsä hyperajolla varustetuksi lentäväksi kulkuvälineeksi. Ankkujen on lähdettävä avaruuteen matkaavan säiliön perään Pelle Pelottoman keksimällä avaruusaluksella. Hyperajo vie heidät kaikki kauas Maasta: säiliö löytyy Marsin ja Jupiterin välissä olevalta asteroidivyöhykkeeltä, jossa asuu myös avaruusolentoperhe.

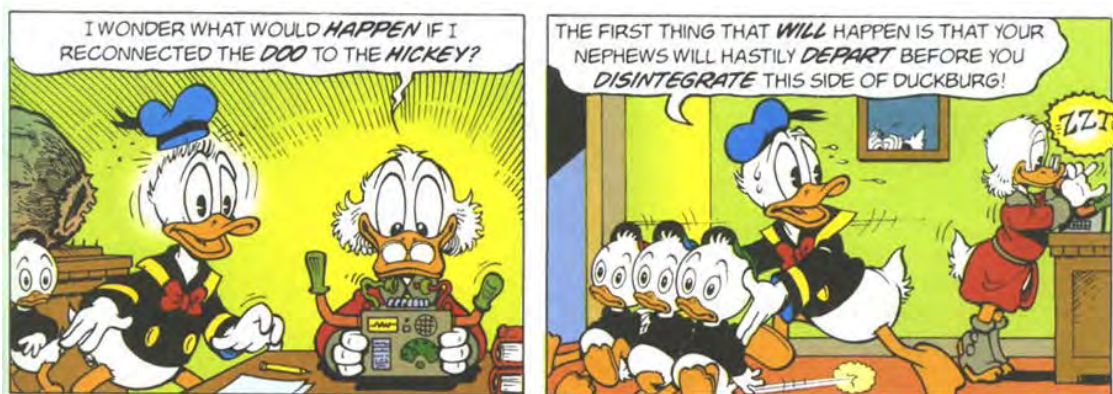
Sekä fantasiasta että science fictionista useita teoksia kirjoittanut John Clute sanoo, että sf pyrkii esittämään järkipäisesti ja realistisin keinoin tulevia aikoja ja paikkoja, jotka eroavat meidän nykymaailmastamme. Samalla se kuitenkin myös kommentoi nyky-yhteiskunnan ongelmia usein sekä teknologiaa että psykologisia seikkoja käsittelevillä teemoillaan. Lisäksi Clute huomauttaa, että mikä tahansa tarina, joka puhuu vielä todentumattomasta muuttuneesta maailmasta, on science fiction -tarina. Sf on kirjallisuutta, joka käsittelee epätodennäköisiäkin, mutta mahdollisia muutoksia maailmassa ja erilaisten historioiden jatkumoina. (Clute 1995, 6.) Clute on samoilla linjoilla George Mannin kanssa, jonka mukaan science fiction käsittelee tulevia aikoja ja ympäristöjä ja kommentoi nykyajan kontekstistaan mahdollisen uuden teknologian vaikutuksia (2001, 6). Olennaisinta on siis se, että science fictionille ominaiset kaukaiseen tulevaisuuteen sijoittuvat aiheet ja teemat, kuten avaruusoliot, matkat avaruudessa, robotit ja futuristiset tapahtumat, kommentoivat nyky-yhteiskuntaa ja sen ongelmia.

Don Rosa ei itse pidä niistä ankkasarjakuvistaan, jotka käsittelevät liian tieteiskirjallisia elementtejä, kuten matkustamista avaruuteen. Hänen mukaansa avaruusmatkailun pitäisi olla vaikeaa jopa ankoille (Rosa 2006a, 63). Tälle voidaan hakea perusteita aiemmin antamastani science fictionin määritelmästä: kun sf pyrkii nojaamaan perinteisiin luonnonlakeihin, fantasian ei tarvitse pohjata juonielementtejään fysiikan lakeihin (Miller 1987, 25). Vaikka Rosa kertoo pyrkivänsä tietyissä juonikuvioissa tieteellisempään pohjustukseen, hänen tarinoissaan tiede jää lopulta aina sivurooliin. Historiallisissa faktoissa Rosa pyrkii olemaan tarkka, mikä kertoo hänen halustaan sijoittaa Roope Ankan elämäkerta tiettyyn aikakauteen. Mutta Rosan ankkasarjakuvat ovat fantasiaa, joissa yli-luonnollisuus korostuu erilaisissa fantasiamaailmoissa tai siirtymissä niihin.

Toisena syynä Rosan antipatiaan tieteiskirjallisia elementtejä kohtaan voidaan pitää hänen ankauniversuminsa aikajanaa: suurin osa sarjakuvista sijoittuu 1950-luvulle, jolloin ihminen ei ollut vielä käynyt avaruudessa ja pystyi vain haaveilemaan matkasta Kuuhun tai kauemmas. Pelle Peloton on kuitenkin keksinyt avaruusaluksen Barksin tarinassa "Forbidium Money Bin" ("Roope-setä rahapulassa", 1958), joten Rosa sai perustellun syyn ankkujen avaruusmatkalle. Ajallisesti "Attack of the Hideous Space-Varmints" sijoittuu siis Barksin sarjakuvan jälkeen. (Rosa 2006a, 63).

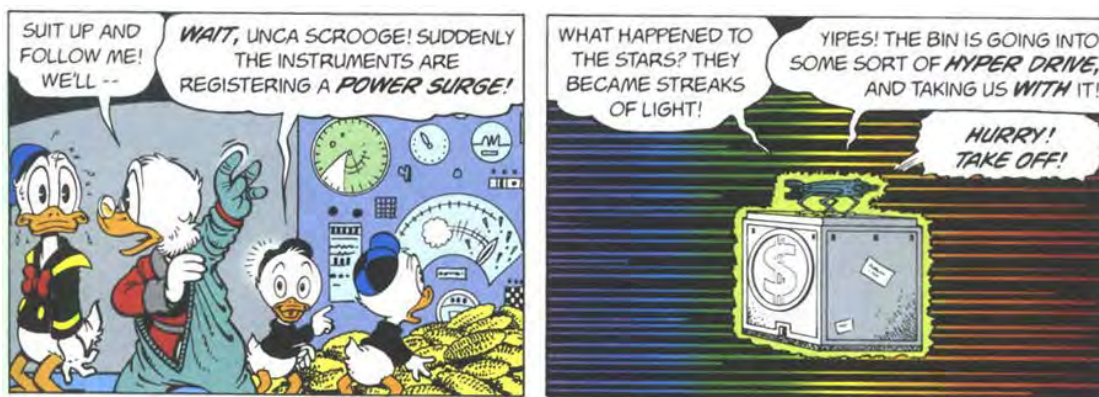
Rosan piirtäjäuran aikana ihminen on käynyt Kuussa ja luotaimia on lähetetty Marsiin saakka, joten vaikka hänen sarjakuvansa sijoittuukin 1950-

luvulle, hän kirjoittaa tarinansa nykyajan kontekstista. Rosan Aku Ankka -sarjakuvat eivät koskaan tee olettamuksia maailman tulevaisuudesta, vaan kommentoivat mennyttä ja meidän aikamme kulttuuria. Väittäely siitä, onko Rosan tarina "oikeaa" science fictionia vai ei, on epäoleellista tässä yhteydessä, sillä analyysin kannalta on tärkeämpää esitellä science fictionin tyypillisimpiä piirteitä ja kliseitä, joita Rosa käyttää hyväkseen luodakseen postmoderniksi määriteltävää sf-parodiaa ankkasarjakuvien avulla.



KUVA 58 © Disney

Teknologia, joka mahdollistaa ankkujen matkan aina Marsin ja Jupiterin väliselle asteroidivyölle saakka, on peräisin ulkoavaruuden muukalaisilta. Ankanpojat huomaavat tämän, kun he tutkivat Roopelle lähetettyä mekaanista meteoriittia ja sen sisältä paljastuvaa teknologiaa: "This mechanism is **not of this earth!**"¹⁸⁸. Roope haluaa tietää lisää muukalaisten teknologiasta ja onnistuu vahingossa käynnistämään meteoriitin sisällä olleen hyperajolaitteen. (Rosa 1997, #614, 3.) Sähköinen ääni "ZZT" nousee kellertävässä kuplassa hieman yli ruudun reunojen (KUVA 58), mikä on Rosan kuvallinen keino ilmentää, ettei laite kuulu ankkujen maailmaan. Tämä todentuu lukijoille hetken kuluttua, kun hyperajo muuttaa rahasäiliön valtavaksi avaruusaluukseksi, joka ohjautuu Jupiterin ja Marsin välisellä asteroidivyöhykkeellä asuvalle entiselle omistajalleen, avaruusolentoisaisille.



¹⁸⁸ "Laitteet eivät ole peräisin Maasta!" (suom. Rosa 2012m, 188).

KUVA 59 © Disney

Edellisessä ruudussa (KUVA 59) ankat itse mainitsevat ensimmäistä kertaa termin "hyper drive", joka yleensä suomennetaan hyperajoksi. Hyperajo näytetään sarjakuvassa (vauhti)viivoiksi muuttuneina tähtien valoina, joita Rosa korostaa kirkkailla väreillä. Rahasäiliötä ympäröi keltainen voimakentän tapainen valo, joka erottaa säiliön ruudun liikkeellä olevasta tilasta. Termi hyper drive on peräisin alkuperäisestä *Star Trek* -sarjasta, johon Rosa viittaa myös myöhemmin. Rosan sarjakuvassa toteutuu siis myös Brian Attebryn näkemys science fictionin kielen diskurssista. Sf käyttää tiedettä kielellisten ilmausten pohjana ja vaikka nämä ilmaukset eivät olisi "oikeaa tiedettä", diskurssi kuitenkin tuo tieteen tarinan taustalle. (Attebery 1992, 107.) Hyperajon kaltainen laite, joka mahdollistaisi tähtienvälisen matkailun, on *Star Trekin* lisäksi tuttu myös *Star Wars* -elokuvasarjasta. Aktuaalisessa maailmassa senkaltaista laitetta ei tulla todennäköisesti keksimäänkään satoihin tai tuhansiin vuosiin, ellei koskaan.

Muukalaisten teknologia on ankkujen silmissä niin futuristista, että sitä voisi pitää magiana, aivan kuten Arthur ja Merlin näkevät Ankkujen teknologian tarinassa "The Once and Future Duck", jota analysoin tuonnempana. Yhteys magiaan viittaisi sf:n alagenreen science fantasyyn, mutta kuten aiemmin argumentoin, genren rajojen määrittely on hankalaa, koska fantasia ja science fiction käyttävät samoja motiiveja ja piirteitä. Molempia genrejä tutkinut Brian Attebery toteaaakin, että sf "läikkyy" toisten genrejen päälle ja venyttää sisältöjään ja tyyliään (2013, 3, 23).

Kun matka [Kuuhun] alkoi näyttää konkreettisesti mahdolliselta, science fiction vaikiinnutti itsensä eri genreksi, mutta fantasialle ominaiset troopit säilyivät sen geneissä. Nyt kun Kuusta, Marsista ja suurimmasta osasta aurinkokuntaamme on tullut autioita kohteita, sf on kääntynyt alkuperäänsä fantasiaa kohti. Jokaista tähtienvälistä matkaa ja muukalaisten joukossa seikkailua sisältävää sf-tarinaa kohti on matka Oziin – sen perusteella, mitä tiedämme tähtienvälisistä etäisyyksistä ja suhteellisuusteorian rajoituksista. (Disch 2000, 77.)¹⁸⁹

Science fiction -kirjailija Thomas M. Dischin esittämät huomiot science fictionin suhteesta fantasiaan pätevät myös Rosan sarjakuvassa. Vaikka sf tyypillisesti nähdään rationaalisuutta ja tieteellisiä ominaisuuksia noudattavana, nykytiedon ja teknologisen kehityksen valossa sf:n tietyt elementit eivät ole mahdollisia. Rosankin tarinassa luonnonlait (kuten painovoima ja paine) voidaan siirtää fantasianomaisesti syrjään, kun ankat menettävät aluksensa tuulilasin ja kuljeskelevat avaruudessa kypärät täynnä halkeamia (Rosa 1997, #616, 4). On myös huomattava, että aina kun etsitään selitystä tieteelliselle mysteerille, kuten inertian katoamiselle, kun ankat törmäävät Kuuhun, selitys perustuu muukalaisten

¹⁸⁹ "Once such a voyage [to the moon] began to seem a concrete possibility, science fiction established itself as a separate genre, but the tropism toward fantasy remained in its genes, and now that the moon and Mars and most of our solar system have come to seem red – but barren destinations, SF has reverted to its origins as fantasy. For every SF story that posits interstellar travel and adventures among aliens is a trip to Oz, given what we know of interstellar distances and the constraints of relativity theory." (Disch 2000, 77.)

teknologialle: "The hyper-drive box must eliminate **inertia!** That's why we didn't feel any acceleration when it shifted to warp drive!" (Rosa 1997, #616, 6.)¹⁹⁰ Rosan sarjakuva ei edes pyri tarkkaan tieteeseen ja realistiseen kuvaukseen perustuvaan science fictioniin, vaan "tieteellisyys" tuodaan sarjakuvaan Atteberyn esittämän kielen diskurssien avulla ja sitä muokataan juonen puitteissa.

Kun Rosan sarjakuva julkaistiin ensimmäisen kerran *Aku Anka* -lehdessä (33/1997), sen nimi oli käännetty "Maa hyökkää" viittauksena vasta ilmestyneeseen Tim Burtonin sf-parodiaan *Mars Attacks!* (*Mars hyökkää!* 1996). Vuonna 2006 julkaistussa albumissa *Musta ritari ja muita Don Rosan parhaita* tarinan nimi oli suomennettu vastaamaan alkuperäistä. Molemmat nimet viittaavat samaan asiaan: pelottavien olentojen hyökkäykseen. Kummassakin suomenkielisessä nimessä tulee ilmi, että hyökkääjät ovat itse asiassa maapallolta, kun taas sarjakuvan englanninkielinen nimi on paljon monitulkintaisempi ja pitää lukijalle yllä odotusta uhkaavista avaruusolennoista. Kun Roope, Aku ja ankanpojat laskeutuvat aluksellaan suurelle meteorille, johon Roopen rahasäiliö on ankkuroitu, he tapaavat avaruusolentoperheen, joka on ottanut säiliön asu-mukseksi. Tässä vaiheessa Rosa vaihtaa sarjakuvansa näkökulmaa: ankkujen lisäksi lukijat näkevät myös muukalaisten näkökulman. Tietyistä fyysisistä eroistaan huolimatta (yksi silmä, kolmisormiset raajat ja erilainen molekyyllirakenne) avaruusolennot muistuttavat kovasti Disney-sarjakuvien ihmishahmoja. (Rosa 1997, #615, 1, 4.)



KUVA 60 © Disney

Olennot kävelevät kahdella jalalla, puhuvat englantia niin kutsutulla "hillbilly"-aksentilla ja kuten ihmisillä, heillä on perhe, pelkoja ja unelmia. He jopa viittaavat itseensä termillä "human", mikä tekee heistä ihmisen vertauskuvan. Varhainen sf kuvasi muukalaiset joko kauniina, hirveän rumina tai hyönteisinä, minkä taustalla voidaan nähdä käsitys erilaisten ihmisrotujen välisestä hierarkiasta 1910–1940-luvuilla (Mendlesohn 2009, 57). Tuntematon, outo ja omasta ulkonäöstä poikkeava koettiin pelottavana uhkana, minkä Rosa huomioi paro-

¹⁹⁰ "Hyperajo kaiketi kumoaa inertian. Emmehän tunteneet kiihtyvyytsvaikutusta siirtyessä hyperajoon." (suom. Rosa 2012m, 208).

disesti sarjakuvassaan: nuori avaruusoliolapsi sanoo ankanpojille kuvitelleensa heidän olevan aivottomia hirviöitä, koska he olivat niin hirvittävän rumia (Rosa 1997, #615, 6). Science fiction -elokuvien tapa tehdä muukalaisista monin tavoin ihmisistä poikkeavia tulee Rosan tarinassa ilmi myös siinä, miten avaruusolentoisä ihmettelee, kuinka muukalaiset ovat aina oudon näköisiä: "How come yore imaginary space critters ain't never **normal** color - laik **green**?" (Rosa 1997, #615, 3).¹⁹¹ Samalla kun Rosa kyseenalaistaa laajemmin käsityksen normaaliudesta, hän kommentoi science fiction -elokuvien tapaa kuvata muukalaiset ulkonäöltään täysin erilaiseksi kuin ihmiset. Ihmisen ominaispiirteiden puuttuminen kieltäisi muukalaisten ihmisyyden ja sivistyneisyyden ja oikeuttaisi näin esimerkiksi näiden asuttaman planeetan valtaamisen kolonialismin hengessä (Reid 2009, 257).

Ihmiskäsitykseen liittyvässä pohdinnassa mielenkiintoista on se, että ilmiö tapahtuu Disney-sarjakuvassa, jossa ankat itse ovat ihmisten representaatioita piiloutuneina eläinhahmoihin. Hekin eroavat fyysisiltä piirteiltään ihmisistä räpylöineen ja nelisormisine käsineen, mutta kävelevät kahdella jalalla, pukeutuvat ja puhuvat kuten me. Nyt ankat edustavat ihmisrotua vastassaan vielä enemmän ihmisistä muunnellut avaruusolennot.

Kääntämällä roolit valloittaja-valloitettu pääläelleen Rosa tekee sarjakuvastaan 1950-luvun avaruusolentojen invaasiota käsittelevien elokuvien parodian. Myös muukalaiset pohtivat, mitä asteroidivyön toisella puolella on ja nuori avaruusolentopoika lukee "fikshunal science' stories". Muukalaisvirka-valta kieltää muukalaisten olemassaolon ja viittaa sillä Maapallon asukkaisiin. (Rosa 1997, #615, 4-5, Rosa 1997, #616, 3). Vaikka muukalaiset puhuvat "hillbilly-englantia", he eivät ymmärrä ankkoja ennen kuin ankanpojille selviää yleiskääntäjän (universal translator) olemassaolo (Rosa 1997, #615, 6). Yhteisen kielien ongelma ratkaistaan science fictionissa yleensä tämänkaltaisilla (muukalaisperäisillä) laitteilla¹⁹² tai sitten avaruusolennot vain sattuvat puhumaan englantia ja kaikki teeskentelevät, että se on normaalia, mikä on hyvin tyypillistä erityisesti B-luokan elokuville.¹⁹³

¹⁹¹ "Minkähän tähären ne sun satuolentos ei koskaa oo tavallisev värisiä, vaikka sinisiä?" (suom. Rosa 2012m, 197).

¹⁹² Esimerkiksi Douglas Adamsin teossarja *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Linnunradan käsikirja liftareille, 1979-1992) käyttää yleiskääntäjänä niin sanottua baabelin kalaa, joka asetetaan korvakäytävään. TV-sarja *Farscapessa* esiintyy kääntäjämikrobeja, jotka ruiskutetaan ihon alle ja jotka kääntävät eri kielet käyttäjän korvissa omaksi äidinkieleksi.

¹⁹³ Tämä seikka on ominainen myös TV-sarja *Stargate SG-1*:lle (*Tähtiportti*, 1997-2007), joka käsittelee planeettojen välistä matkailuja tähtiporteiksi kutsuttujen portaalien avulla.



KUVA 61 © Disney

Eräs Rosan koomisimpia vastakohtiksi käännettyjä rooleja on muukalaisviranomaisia edustava partio. Muukalaisisä ihmettelee, miksi hallitus ei salli heidän menevän asteroidivyötä lähemmäs aurinkoa (1997, #615, 3). Heti kun muukalaispoliisit kuulevat isoisän 1000 vuotta sitten laittomasti asteroidivyön taakse lähettämästä hyperajosta (emt, 8), he tulevat kuulustelemaan muukalaisia, jotka vuorostaan syyttävät tapahtuneesta ”muukalaasia vierahalta planeetalta” (alien critters). Poliisit käyttävät tekosyitä kuten suokaasu ja säähavaintopallo piilottaakseen totuuden muukalaisvieraista (KUVA 61). (Rosa 1997, #616, 3.) Nämä ovat klassisia esimerkkejä samoista syistä, joita Yhdysvaltojen hallitus käyttää ufo-fanaatikkojen mukaan peittämään avaruusolentojen vierailut maapallolla. Rosa myös viittaa näihin väitettyihin vierailuihin: muukalaisviranomaiset kommentoivat, että he ”only contact rural hayseeds when our patrols visit **their** planet!” (Rosa 1997, #616, 3).¹⁹⁴

Näillä parodisilla elementeillä Rosa kommentoi science fictionin erityispiirteitä ja tunnettuja kliseitä kääntämällä lukijan katseen ihmisiä edustavista ankoista ulkoavaruuden muukalaisiin. Säähavaintopalloviittauksen tekee humoristiseksi myös se, ettei avaruusolentoperhe tunne koko käsitettä. Rosa käyttää myös muita pieniä sf:n tunnettuja kliseitä, kuten uhkaa uuden lajin viemisestä laboratorioon tai pyrkimistä johtajan luokse, mikä sinällään myös viittaisi science fantasyyyn Brian Atteberyn määritelmien mukaan. Hänen mukaansa science fantasy hybridimuodossaan sekoittaa kaksi genreä toisiinsa ja kykenee tekemään niistä pilkkaa. Kuten fantasian, myös sf:n kuvastossa esiintyy laajalti piirteitä, joista on muodostunut yleisyydessään kliseitä. Humoristinen käsittely tuo uutta klassisiin kerrontamalleihin. (Attebery 1992, 117–118.) Rosa todentaa science fantasyn parodisia piirteitä nimenomaan kommentoimalla science fictionin kliseisiä sisältöjä.

¹⁹⁴ “[- -] Siksi mekin näyttäydymme vierailla planeetoilla käydessämme vain paikallisille heinähatuille” (suom. Rosa 2012m, 205). Suomennoksessa ei tule ilmi viittausta siihen, että nämä samat avaruusoliot kävisivät nimenomaan Maa-planeetalla.



KUVA 62 © Disney

Parodian ja genren konventioiden lisäksi Rosa viittaa intertekstuaalisesti tunnettuun sf-elokuvaklassikkoon sekä maailmankuuluun TV-sarjaan. Akun repliikki yllä olevassa ruudussa (KUVA 62) on peräisin sf-elokuvasta *The Day the Earth Stood Still* (*Uhkavaatimus maalle*, 1951). Repliikin kirjaimellista merkitystä ei koskaan selitetty elokuvassa, mutta se on eräänlainen turvalause. Elokuvan ihmispäähenkilön tuli sanoa sanat suurelle Gort-robotille, jos tämän muukalaiskumppani Klaatulle sattuisi jotain, ettei Gort tuhoaisi Maapalloa kostoksi. (21st Century Waves 2009, viitattu 5.2.2014.) Kun Aku lausuu nämä sanat vihaisen näköiselle muukalaisäidille, voidaan päätellä, että hän on sekä nähnyt elokuvan että tietää lauseen merkityksen sopivan tapahtumien kontekstiin. Aku kokeilee lausetta turvasanana (kokeilusta kertoo kysymysmerkki), jotta muukalaiset eivät satuttaisi häntä tai Roopea.

Toinen saman ruudun viittaus on visuaalinen: Leonard Nimoy'n tunnetuksi tekemä vulkanilainen tervehdys *Star Trek* -sarjasta, jossa tämä esitti kuuluisaa Spock-hahmoa. Viittauksen tekee mielenkiintoiseksi se, että alkuperäistä *Star Trekiä* esitettiin vuosina 1966–1969. Rosan sarjakuvan pitäisi siis sijoittua ajassa vähintään vuoteen 1966, jotta Aku tuntisi tervehdyksen. Rosan oman aikajaksumon kannalta tämä on kyseenalaista, sillä kuten mainitsin aiemmin, Rosa on piirtänyt kuvan Akusta, Ineksestä ja ankanpojista vuonna 1967 kuolleen Roopen haudalla. *Star Trek* -viittaus ei siis ole sarjakuvassa yhdistämässä tarinan tapahtuma-aikaa aktuaalisen maailman historialliseen aikaan, toisin kuten Akun elokuvarepliikki. Kyseessä on pelkkä visuaalinen intertekstuaalinen viittaus, jolla Rosa sitoo sarjakuvansa osaksi kulttuurista perimäämme ja samalla kommentoi science fictionin klassikkoteosta.



KUVA 63 © Disney

Temaattisesti tarina käsittelee Roopen seikkailunhalua ja kaipuuta menneisyyteen. Hän näkee vanhan avaruusolioisän kaksoisolentonaan, joka aikanaan etsi arvometalleja avaruudesta. Avaruus näyttäytyy vihoviimeisenä rajaseutuna, joka on täynnä uusia mahdollisuuksia: Roopen repliikki (KUVA 63) on jälleen viittaus alkuperäiseen Star Trekiin, jonka jokainen jakso alkoi toteamuksella "Space, the final frontier". (Rosa 1997, #615, 8.) Science fictionille ominaiset tutkimusretket ulkoavaruuden kartoittamiin kolkkiin voidaan nähdä kommentoivan kolonialistisia piirteitä, kun mulkosilmäiset avaruusoliot nähdään Toisina ja näin alistettavina (Reid 2009, 257). Rosan tarinassa (valkoiset) ankat eivät kuitenkaan näe yksisilmäisiä muukalaisia sivistymättöminä, vaan Roopen ja vanhan avaruusolennon välille muodostuu henkinen side, kun he jakavat yhdessä nuoruutensa muistoja arvometallien etsinnöistä.

Lyhyt avaruusseikkailu ja malmin kaivamiskisa aiheuttavat riidan Akun ja Roopen välille. Akun mielestä menneisyydenkaipuu on Roopen tyhjä yritys elää nuoruuttaan uudelleen: "All your yesterdays are **gone!** You can't recapture them in the void of space!"¹⁹⁵ Aku vaatii, että he poistuvat avaruuden rajaseuduilta takaisin maapallolle (ja sivistyksen pariin). Lukija näkee Roopen sisäisen kamppailun: hänen on valittava, jääkö hän avaruuteen etsimään nuoruuttaan vai palaako perheensä kanssa Maahan. Valintaa ei ikinä paljasteta, sillä muukalaisviranomaiset keskeyttävät Roopen sanat. On kuitenkin todennäköistä, että Roope olisi lopulta valinnut perheensä, sillä isoisän ja Roopen välillä on eräs hyvin suuri ero: Roope ei ikinä päätenyt yhteen elämänsä rakkauden kanssa. (Rosa 1997, #616, 2.) Paluu maapallolle tekisi mahdolliseksi myös Roopen nuoruudenrakkauden, Kultu Kimalluksen löytämisen uudelleen.

Vaikka avaruuteen sijoittuvia tarinoita ei yleensä lueta fantasiaksi, Maria Nikolajeva on maininnut, että esimerkiksi planeetta voidaan määritellä sekundaariseksi maailmaksi, jos siellä esiintyy magiaa (1988, 44). Rosan sarjakuva kuvaa vahvasti science fictionin perinteitä, mutta ankkojen matkaan voi liittää myös sekundaarisen fantasiamatkan piirteitä: pääsy avaruudessa Marsin ja Jupiterin välissä sijaitsevalle asteroidille on aikakautensa ihmisteknologian puit-

¹⁹⁵ "Eilispäiväsi ovat jääneet taa! Et saa niitä takaisin autiossa avaruudessa!" (suom. Rosa 2012I, 204).

teissa mahdotonta. Siirtymän mahdollistavana porttina voidaan nähdä muukalaisten esine, hyperajolaite, joka edistyneisyydessään on ankkujen silmissä lähes maallinen siirtäessään Roopen rahasäiliön avaruuteen.

Rosan sarjakuva parodioi 1950-luvun science fiction -elokuville ominaisia piirteitä kääntämällä invaasion päinvastaiseksi. Vaikka science fiction -tarinoissa avaruuden rajaseutujen valloittamisesta voidaan lukea kolonialistisia piirteitä, ankat eivät pyri alistamaan tapaamiaan muukalaisia. Rosa piirtää sarjakuvansa 1990-luvun kontekstissa, jossa kolonialistiset ja imperialistiset piirteet nähdään aikansa eläeinä ja poliittisesti epäkorrekteinä ilmiöinä. Mediana Disney-sarjakuva on myös suunnattu pääosin lapsille, joten sen sisällön on oltava nuorten lukijoiden silmille soveltuvaa. Sarjakuvan voidaan nähdä kommentoivan outouden ja tuntemattoman pelkoa ja sitä, että toisen alistaminen ulkonäöllisten erojen vuoksi ei ole hyväksyttävää.

Rosa yhdistää science fictionin ja fantasian piirteet science fantasy -hybridiksi, joka tekee pilkkaa genren vakiintuneista, kliseiksi muodostuneista piirteistä, kuten avaruusolioiden ulkonäöstä ja keinoista, joilla ufojen olemassaolo kielletään. Sarjakuvassa käytetyt termit, kuten "hyper drive", "space station", "mothership" ja "universal translator" luovat pseudo-tieteellisen diskursin, joka on tyypillistä science fictionille. Sekä kliseinen kuvasto että Rosan käyttämä termistö kytkevät sarjakuvan osaksi genren perinnettä. Samalla Rosa myös kommentoi omaa ankkajatkumoaan ja science fiction -tarinoiden tyypillistä motiivia, joka näkyy Roopen tarpeessa etsiä uusia seikkailuja, koska maapallo on jo tutkittu.

6.1.3 Ankkalinnan fantasia

Luvussa 2.4 määrittelin kaavioiden avulla näkemykseni Ankkalinnan asemasta fantasian genreteoriassa. Vertasin Barksin ja Rosan näkemystä toisiinsa ja sitä, miten Rosa on tehnyt Ankkalinnasta kiinteän osan fiktiivistä primaarimaailmaa. Toisaalta totesin myös, että Rosan Ankkalinnasta on selkeä yhteys fantastisiin maailmoihin. Ankkalinnan luonnonlakeja voidaan rikkoa ja siellä tapahtuu paljon fantasiamaailmalle ominaisia asioita, mikä on tyypillisesti hahmolähtöistä. Tässä analyysin alaluvussa käsittelen niitä henkilöihahmoja, jotka tavallisimman luovat muutoksen Ankkalinnan todellisuuteen. Useimmiten vaikutus on varsin rajallinen ja tavallisimmin keskittyy Roopen ja Akun ympärille, kuten Milla Magian noituus. Pelle Pelottoman ja muiden (usein nimettömiksi jääneiden) keksijöiden keksinnöillä on taipumus luoda laajempia vaikutusalueita, jotka altistavat koko Ankkalinnan osaksi omituisia tapahtumia. Sen lisäksi Ankkalinnassa on myös joutunut kärsimään edellisessä luvussa analysoidusta muukalaisten teknologian vaikutuksista, kun avaruusolentojen hyperajolaite nostaa rahasäiliön ilmaan.¹⁹⁶

¹⁹⁶ Hyperajo muuttaa rahasäiliön avaruusolentoksi, joka muun muassa tiputtaa kaupungintalon katon ja osuu suoraan Roopen vastarakentamiin kahteen tornitaloon saaden ne romahtamaan vastakkain (Rosa 1997, #614, 4). Kuva olisi todenkäoisesti sensuroitu, jos Rosan sarjakuva olisi julkaistu Yhdysvalloissa tapahtuneiden syyskuun 11. päivän terrori-iskujen jälkeen (2001).

Rosa tuo huumoria sarjakuviinsa näyttämällä ankkalinnalaisten neljänlaisia reaktioita kaupunkinsa outoihin tapahtumiin. Omituiset asiat voivat aiheuttaa heissä kauhua, kuten esim. lennonjohtajassa, joka näkee kumotun painovoiman takia lentäviä ankoja ja katolleen putoavan lentokoneen (Rosa 1997, #610, 13, 15), mutta tyypillisimmin tapahtumiin suhtaudutaan varsin lakonisesti: "It's gonna be another one of those days..."¹⁹⁷ ajattelee eräs toimistotyöläinen, kun Aku lennättää Mustan ritarin suoraan hänen toimistonsa seinän läpi hävittäen puolet hänen työpöydästään (Rosa 2006, #354, 16). Huolestuminen omaisuuden kohtalosta on kolmas esimerkki ankkalinnalaisten suhtautumistavoista (poliisi kohtaa Mustan ritarin, joka tuhoaa hänen autonsa, Rosa 1998, #314, 14), mutta jotkut ovat niin tottuneita fantastisiin tapahtumiin erityisesti Roopen lähellä, että ovat jo kyllästyneitä niihin: "Nah, it's just that **McDuck nut**, showing off with another of his screwball stunts! **Ignore** him!" (Rosa 1997, #616, 8)¹⁹⁸, Ankkalinnassa todetaan, kun Roope jysäyttää valtavan asteroidin kukkulalleen. Jälkimmäinen repliikki ("another of his screwball stunts") on hyvä esimerkki siitä, miten usein Roope on ollut osallisena, ellei peräti syypäänä kaupungin fantastisiin tapahtumiin.

Ristiriitaisuus Ankkalinnan asukkaiden suhtautumisessa fantastisiin (yliluonnollisiin ja normaaliudesta poikkeaviin) tapahtumiin kertoo myös Ankkalinnan asemasta fantasian kentällä. Fantasiamaailmojen asukkaat ovat yleensä varsin tottuneita luonnonlaeista poikkeaviin tapahtumiin, koska ne ovat tyypillisiä heidän maailmassaan. Ulkopuolelta, normaalista primaarimaailmasta koitoisin olevat hahmot kokevat fantastiset tapahtumat outoina, poikkeavina ja joskus pelottavina. Esimerkiksi J. K. Rowlingin *Harry Potter* -sarjassa velhojen ja noitien parissa kasvaneet nuoret, kuten Ron Weasley, kokevat Tylypahkan velhokoulun täysin normaalina ympäristönä, mutta velhoista täysin tietämätön Harry näkee uuden maailman ihmeellisenä ja outona. Koska ankkalinnalaiset reagoivat molemmin tavoin fantastisiin tapahtumiin, he ovat tavallaan tottuneita niihin, mutta jotkin tietyt tapahtumat kuitenkin onnistuvat yllättämään tai säikäyttämään heidät. Tämä ristiriitaisuus tukee väitettäni, ettei Ankkalinnassa ole täysin fantasian puolella oleva sekundaarinen maailma.

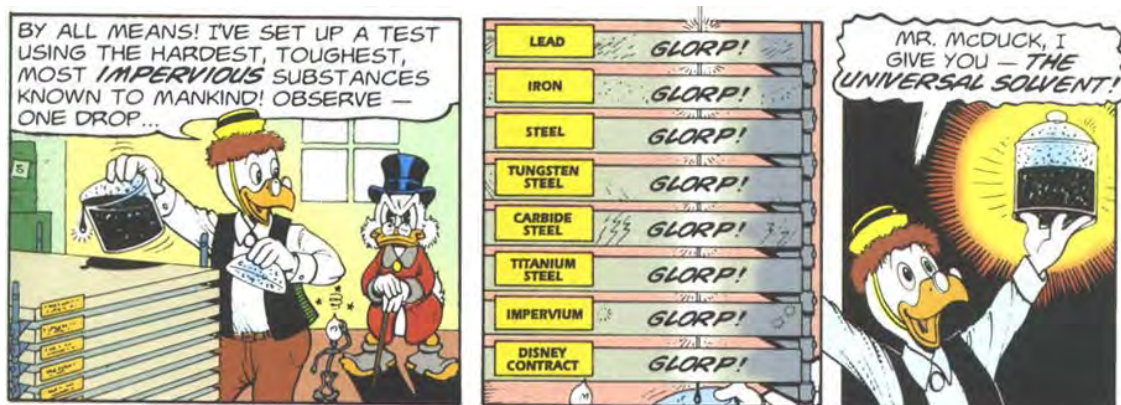
Pellen tieteisfantasia

Ankkalinnassa tapahtuvat tilallisesti suhteellisen laajoja alueita kattavat fantastiset muutokset ovat yleensä Pelle Pelottoman keksimän pseudotieteellisen laitteen syytä. Tavallisesti laite on Roope Ankan tilaama, mutta välillä kyseessä on Pellen pajassaan rakentama vekotin, jonka esimerkiksi Karhukopla onnistuu varastamaan. Palaan myöhemmissä luvuissa Pellen muihin tärkeisiin keksintöihin, kuten aikakypäriin ja unien tulkintaa varten kehitettyyn kojeeseen, koska ne liittyvät selvästi omiin fantasiamaailmoihinsa. Tämä luku käsittelee kahta keksintöä, jotka itsessään muuttavat Ankkalinnaa sekä ajassa että tilassa.

¹⁹⁷ "Tämä on näemmä taas näitä päiviä..." (suom. Rosa 2012z, 117).

¹⁹⁸ "Pah! Pötkö anka vain rehvaslee taas jollakin reikäpörsällä tempullaan. Älä ole huomaavinasii!" (suom. Rosa 2012m, 210.)

Pellen vaarallisin keksintö on yleisliuotin nimeltä Kertalaaki™ (Omnisolve™). Tämä mustan akseliöljyn näköinen aine liuottaa itseensä kaiken muun paitsi timantit. Kertalaakilla™ on kyky tiivistää aineen atomirakenne: käytännössä se puristaa hiukkaset olemattomiin jättäen jälkeensä erittäin raskasta pölyä. (Rosa 1996, #604, 1-2.) Rosa käytti Kertalaakia™ ensimmäistä kertaa college-aikaisessa *Pertwillaby Papers* -sarjakuvassaan nimeltä "Vortex" (1976-1977) ja myöhemmin muutti alkuperäistä tarinaa siirtämällä sen tapahtumat Disney-universumiin sarjakuvaksi "The Universal Solvent" ("Matka maan keskipisteseen", 1995). "Vortexin" avaruudesta peräisin oleva musta aukko muuttui ankkatarinassa Pelle Pelottoman keksimäksi yleisliuottimeksi. Sarjakuvien sisällöissä on selviä eroja, mutta pääjuoni maapallon uumeniin uppoavasta vaarallisesta aineesta on sama. Rosa myös käyttää "Vortexin" tiettyjä ruutuja ankkasarjakuvansa pohjana ja näin ollen viittaa koko ajan omaan tuotantoonsa.



KUVA 64 © Disney

Pelle demonstroi Roopelle (KUVA 64), kuinka tämän tilaama aine läpäisee vahvimmat ihmiskunnan tuntemat aineet. Liuos putoaa lyijyn, raudan, teräksen ja monien muiden vahvojen levyjen läpi. Kertalaakin™ merkityksellisyyttä fysiikkaa uhmaavana, fantastisena keksintönä lisää se, että se putoaa ruudun yläreunan läpi ja olisi näin oletettavasti jatkanut matkaansa ruudun alareunasta, ellei Pelle olisi poiminut sitä talteen timanteilla vuorattuun astiaansa.¹⁹⁹

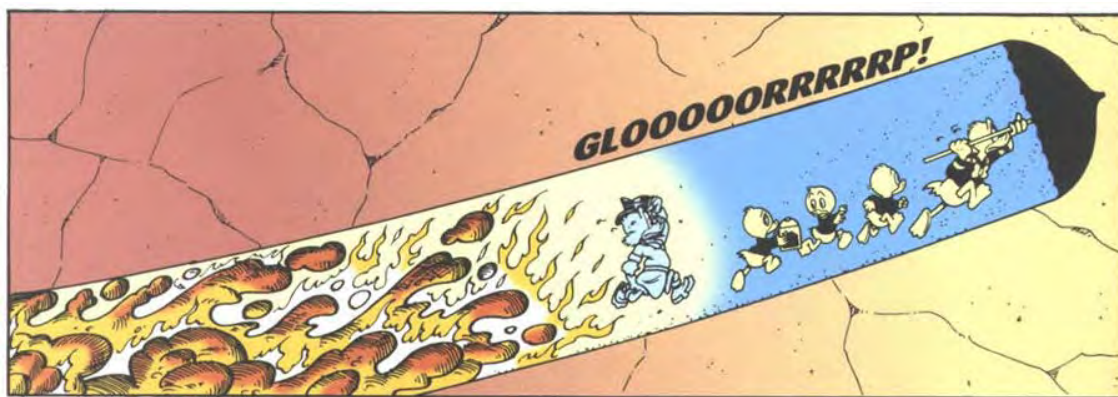
Pellen tietämättä Roope on tilannut yleisliuottimen mullistaakseen kaivosteollisuuden ja etsiäkseen virheettömiä timantteja syvältä maan uumenista. Kun lehdistö ei usko Roopen väitettä, tämä kaataa koko purkillisen Kertalaakia™ suoraan maahan. Kaiken itseensä imevä yleisliuotin syöksyy suoraan maapallon ytimeen, millä olisi katastrofaaliset seuraukset, ellei ainetta saataisi haettua ajoissa takaisin timanteilla vuorattuun astiaan. Kertalaaki™ muun muassa tuhoaisi nestemäisen ytimen, joka luo maapallon magneettikentän, ja planeetta jäisi alttiiksi radioaktiiviselle säteilylle. Koska ankat ovat luoneet maailmanlop-

¹⁹⁹ Kuriositeettina huomattakoon, että Rosa on määritellyt maailman vahvimaksi aineeksi Disney-sopimuksen. Tämä liittyy hänen näkemysensä Disneystä yhtiönä, jonka työntekijöillä on varsin tarkat säädökset siitä, mitä he saavat tehdä yhtiön lisenssin alaisina. Tämä tulee esille erityisesti Rosan kirjoittamassa "Epilogissa", johon viittasin Rosan esittelyluvussa.

pua enteilevän uhkan, heidän on myös poistettava se, joten Roope, Aku ja ankanpojat matkaavat maapallon ytimeen hakemaan yleisliuotinta takaisin. (Rosa 1996, # 604, 4–7.)

Kertalaaki™ toimii Rosan sarjakuvassa välittäjänä, joka avaa konkreettisen portin suoraan maapallon ytimeen, mikä ei olisi saavutettavissa normaalein, tieteellisin keinoin. Vaikka Kertalaakin™ tieteellisyys on lähempänä fantasiaa kuin science fictionia, on kuitenkin olemassa hiukkasfysiikan teoria siitä, että jos atomin elektronit korvautuvat mesoneilla, neutronin sisällä pyörivissä elektroneissa tapahtuisi tiivistymistä, mikä voisi mahdollistaa Kertalaakin™ kyvyn tiivistää aineen atomirakenteen.²⁰⁰ Rosa itse sanoo, että tarina on hänen mielestään turhan tieteiskirjallinen Barksin ankoille ja muistuttaa liikaa katastrofielokuvaa. Hän kuitenkin kertoo yrittävänsä tavoitella sarjakuvassaan suurempaa tieteellisyyttä kuin esimerkiksi Jules Verne tai Edgar Rice Burroughs. Tästä huolimatta Rosa mainitsee oikaisevansa joitakin fysikaalisia ja termodynaamisia ongelmia, mutta pyrkii käsittelemään lämpöön ja ilmanpaineeseen liittyviä ongelmia. (Rosa 2012j, 124.)

Sarjakuvassaan "The Universal Solvent" Rosa käyttää jälleen hyväkseen Brian Atteberyn esittämiä tietynlaisia kielen diskursseja tukemaan tarinan tapahtumien tieteellisyyttä, mikä oli esillä myös edellisessä luvussa analysoidun avaruusseikkailun yhteydessä. Tällä kertaa Pellen keksinnön taustalla on kuitenkin todellinen hiukkasfysiikan teoria ja sarjakuvassa huomioidaan myös suhteellisen realistisesti, minkälaiset seuraukset maapallon nestemäisen ytimen katoamisella olisi. Jälleen kerran Rosa kuitenkin sekoittaa science fictionia ja fantasiaa toisiinsa luoden science fantasy -hybridisarjakuvan.



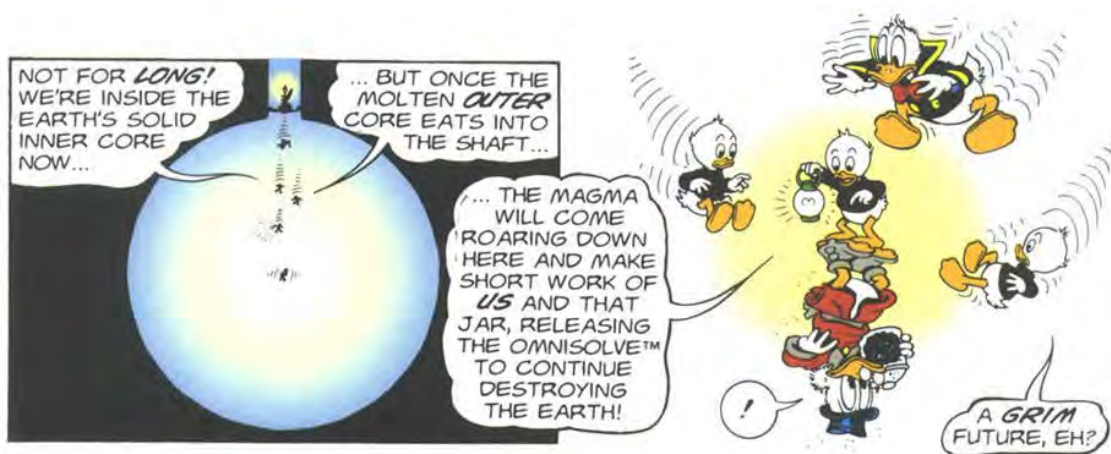
KUVA 65 © Disney

Kertalaakin™ lisäksi tarinan kannalta olennainen objekti on sateenvarjo, jonka Pelle päällystää ensin timanttipölyllä ja sitten yleisliuottimella. Sateenvarjo on kuvattu kokomustana, muodottomana "aukkona", joka imee itseensä kaiken kosketusetäisyydellä olevan materiaalin kuuluvan "GLORP" -äänien saattamana. Varjo toimii maagisena objektina, sillä sen avulla ankat pakenevat maapallon uumenista purkautuvaa laavaa. Kertalaaki™-sateenvarjo tiivistää mate-

²⁰⁰ Asia selitetään esimerkiksi sivustolla <http://physicspages.com/tag/muon/>.

riaalin olemattomaksi tomuksi ja samalla avaa konkreettisia reittejä paikasta A paikkaan B mahdollistaen ankojen matkan kirjaimellisesti läpi harmaan kiven. Edellä oleva ruutu (KUVA 65) on myös esimerkki siitä, miten Rosa rikkoo fyysikan lakeja: ankat eivät mitenkään selviäisi hengissä ahtaassa tunnelissa, vaan tukehtuisivat kaasuihin ja kuumuuteen.

Rosan sarjakuvan pohjatekstinä toimii Jules Vernen *Matka maan keskipisteeseen* (1864). Sarjakuvan suomenkielisellä nimellä on suora intertekstuaalinen kytkös Vernen teokseen, mutta alkuperäisessä englanninkielisessä tarinassa viittaus Verneen tulee esille ainoastaan mainintana matkasta, jota "Jules Verne never imagined!".²⁰¹ Kertojanlaatikon yhteydessä näytetään piirretty Verne, jonka ilme kuvastaa järkytystä ja hämmennystä. (Rosa 1996, #604, 7.) Rosan tarinasta voi kuitenkin löytää muitakin intertekstuaalisia viittauksia Vernen alkuperäiseen seikkailuun, joista selvin on matka maapallon keskipisteeseen. Vernen professori Lidenbrock ja tämän kumppanit matkasivat teokseen sisältyvän kartan mukaan maan alla Islannista Italiaan (Verne 1974, 9), joten heidän matkaansa voi kuvata lähinnä lineaariseksi. Rosan ankat puolestaan matkaavat pitkin Kertalaakin™ tekemää pystysuoraa käytävää suoraan alas ja päätyvät kirjaimellisesti maapallon keskipisteeseen, johon Kertalaaki™ on painovoiman vaikutuksen päättymisen johdosta pysähtynyt. (Rosa 1996, #605, 4.) Maapallon keskipisteessä ei tietenkään ole painovoimaa, koska kaikki massa on sen yläpuolella (KUVA 66).

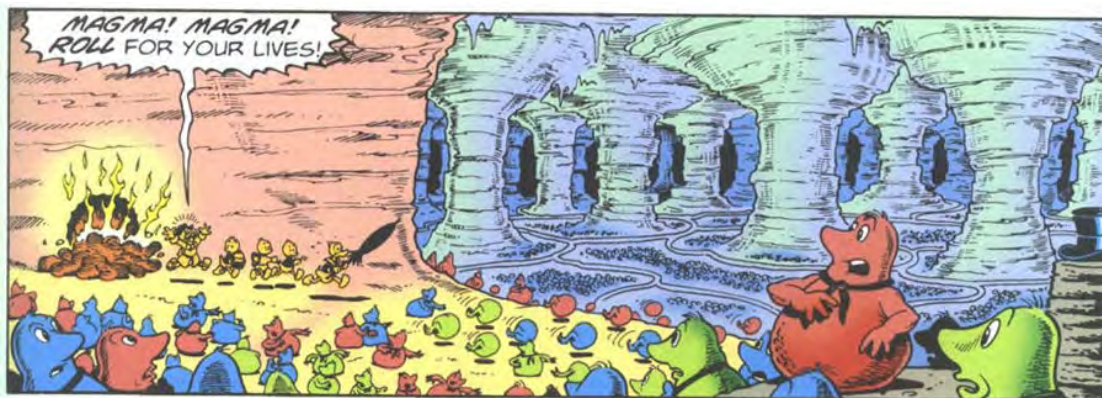


KUVA 66 © Disney

Toinen yhdistävä tekijä Rosan sarjakuvan ja Vernen romaanin välillä on maapallon sisältä löytyvä maailma. Professori Lidenbrock kumppaneineen löytää sekundaarisen maailman, joka on säilynyt muuttumattomana. Siellä on valtavia sienimetsiä, maanalainen meri sekä muinaisia, pinnalta sukupuuttoon kuolleita eläimiä sekä esihistoriallisia ihmisiä. (Verne 1974, 187, 237.) Myös ankat löytävät eristäytyneen sekundaarisen fantasiamaailman, jota asuttavat kamaraiset ja tantereiset (Terries ja Fermies) (KUVA 67). Nämä pyöreät olennot esiintyivät ensimmäisen kerran Barksin sarjakuvassa "Land Beneath the Ground!"

²⁰¹ "[-] Jules Vernekään ei olisi keksinyt" (suom. Rosa 2012i, 105).

(”Maanalainen maailma”²⁰², 1956), jossa maanjäristysten kerrottiin olevan niiden aiheuttamia. Aku kommentoi, ettei ole aikaa vaihtaa kuulumisia, mikä kertoo heidän muistavan tapauksen menneisyydestään. (Rosa 1996, #606, 2–3.) Sen lisäksi, että Rosa yhdistää intertekstuaalisin sisältöviittauksin sarjakuvansa Vernen romaaniin, hän myös liittää sen osaksi Barksin (tahattomasti) luomaa ankkahistoriaa sarjakuvansa kuvien kautta.



KUVA 67 © Disney

Maria Nikolajeva kategorisoi erilaisia sekundaarimaailmoja niiden sijainnin mukaan. Yksi hänen antamistaan esimerkeistä on maanalainen maa, josta on olemassa kaksi variaatiota: myyttien pohjalta syntynyt kuoleman maa (esimerkiksi *Kalevalan* Tuonela) ja saduissa oleva tavallinen maanalaisen maan motiivi, mikä esiintyy Carrollin *Liisa Ihmemaassa* -tarinassa. Nikolajeva huomioi myös, että vastaavanlainen sekundaarimaailma voi esiintyä science fictionissa nimenomaan Jules Verne esimerkkinään. (Nikolajeva 1988, 45–46.) Maapallon pinnan alla sijaitseva kamaraisten ja tantereisten luolasto edustaa satujen perimästä nousevaa maanalaista maailmaa, sillä sillä ei ole mitään tekemistä kuoleman valtakunnan kanssa. Eriväriset, barbababojä muistuttavat olennot ovatkin enemmän satuhahmojen kaltaisia.²⁰³

Jules Vernen teoksessa esiintyvä matka edustaa tyypillistä ajankuvaansa. 1860-luvulla maapallolla oli paljon tutkimattomia alueita, mikä mahdollisti ajatusleikin maapallon sisälle hautautuneista maailmoista. Vernen seikkailu oli löytöretki, Rosan ankat puolestaan joutuvat pelastamaan maailman. Maailmanlopun uhkakuvat ovat varhaisessa science fictionissa tulleet yleensä ulkoa päin, mutta viime vuosikymmeninä uhat ovat siirtyneet maapallon sisältä tuleviin

²⁰² Julkaistu myös nimellä ”Aku Ankka ja maanjärisyttäjät”. Ks. esim. *Ankalliskirjasto* 5. Selvä vihje siihen, että ankat ovat vierailleet olentojen luona aiemminkin, löytyy myös ruudun oikeasta reunasta (KUVA 67): Roope on jättänyt sinne silinterinsä.

²⁰³ Toisaalta Barksin luomilla hahmoilla on kuitenkin myytteihin viittaava ominaisuus: ne aiheuttavat maan pinnalla tuntuvat maanjäristykset. Myyttejä on käytetty selittämään luonnonilmiöitä, joita muinainen ihmiskunta ei ole ymmärtänyt. Barks selitti sarjakuvassaan maanjäristykset kamaraisten ja tantereisten keskinäisellä kilpailulla. Tämä tutkimus ei kuitenkaan käsittele Barksin alkuperäistä sarjakuvaa ja Rosakin (tieteellisemmässä) tarinassaan vain sivuaa kamaraisia ja tantereisia, joten aiheeseen ei ole olennaista paneutua sen tarkemmin.

vaaroihin. Tämä kuvastaa omaa aikaamme, jossa ilmastonmuutos on näkyvä tosiasia. Katastrofielokuvissa ei enää käsitellä hyökkäviä muukalaisia tai asteoroideja, vaan maapallolla tapahtuvia muutoksia. Esimerkiksi elokuvassa *2012* (2009) Yellowstonen alla oleva megatulivuori purkautuu, mikä saa aikaan samanlaisia tapahtumia kuin Rosan ankkaseikkailussa, kun Kertalaakin™ syövyttämä kuilu romahtaa ja sula magma syöksyy pintaan.

”The Universal Solvent” on Rosalle tyypillinen sarjakuva, jossa hän käyttää pohjatekstinään valitsemaansa spekulatiivisen fiktion merkkiteosta. Tällä kertaa ankojen fantastinen matka maan keskipisteeseen ei kuitenkaan parodioi sitä edeltävää Vernen löytöretkiseikkailua, vaan Rosa peilaa 1990-luvulla kirjoitetulla sarjakuvallaan aikansa kontekstia ja siirtää löytöretken tilalle huolen maapallon tulevaisuudesta. Tällainen postmoderni päivitys nostaa esille teemat ympäristöstä ja ihmiskunnan toimien aiheuttamasta potentiaalista uhkasta maapallolle. Vaikka Rosa pyrkii kuvaamaan matkaa maapallon halki tieteellisemmältä pohjalta käyttäen hyväkseen tieteellisen kielen diskursseja ja hiukkasfysiikan teoriaa, maapallon uumenista löytyy myös Barksin sarjakuvista peräisin oleva fantasiamaailma, jossa asuvat kamaraisten ja tantereisten heimot. Rosa käyttää porttifantasielle ominaista maailmanpelastus-teemaa, mutta teema on ainut piirre, jonka Rosa siirtää porttifantasian alagenrestä omaan ankkafantasiinsa. Rosan sarjakuvissa ankat eivät saa avunpyyntöjä ulkopuolisesta fantasiamaailmasta, joka tarvitsisi apua pahaa vastaan. Kuten jo argumentoin kadonneiden laaksojen yhteydessä, Rosan sarjakuville on tyypillistä, että ankat itse aiheuttavat teoillaan suurimmat ongelmat, jotka heidän on korjattava.

Rosa käyttää Kertalaakia™ hyväkseen vielä kahdessa muussa sarjakuvassaan ”The Black Knight” (”Musta ritari”, 1998) ja ”The Black Knight Glorps Again!” (”Musta ritari slurppaa jälleen”, 2004), joissa yleisliuotin palaa uhkaamaan Ankkalinnan arkea herrasmiesvaras Arpin Lusènen alias Mustan ritarin avustuksella. Musta ritari varastaa Roopen kassakaappiin sinetöidyn purkin tietämättä sen sisältävän Kertalaakia™. Käyttämällä hyväkseen liimaa ja timanttipölyä Lusène päällystää miekan ja haarniskan yleisliuottimella luoden kirjaimellisen Mustan ritarin, joka ”slurppaa” läpi kiinteän materian. (Rosa 1998, #314, 12–15.)

Mustan ritarin haarniska toimii sekä fantastisena että humoristisena objektina. Kaiken liuottavalla Kertalaakilla™ päällystettynä se ei noudata fysiikan lakeja: romahtavat rakennukset tai ammutut ohjukset eivät pysäytä haarniskan suojautunutta Lusènea (Rosa 1996, #314, 18). Huumori tulee esille ankkalinnalaisten reaktioissa, kun Kertalaaki™-haarniska ilmestyy heidän lähiympäristöönsä seinien tai autojen läpi. Jotkut ihmiset reagoivat kauhunsekaisin tuntein, mutta toiset suhtautuvat asioihin hyvinkin lakonisesti, kuten aiemmin mainittu toimistotyöläinen, kun Aku lennättää Mustan ritarin suoraan hänen toimistonsa seinän läpi hävittäen puolet hänen työpöydästään (Rosa 2006, #354, 16).



KUVUVA 68 © Disney

Poliisikonstaapelin yrittäessä pidättää Mustaa ritaria tämän haarniska hävittää hänen parhaat käsirautansa. Konstaapelin hämmentynyt suhtautuminen jatkuu, kun ritari tekee hänen autostaan paperinukkeja. Hän kommentoi ainoastaan, etteivät varikon pojat pidä tästä. Kiinnostavinta on kuitenkin poliisin repliikki yllä olevan kuvan ensimmäisessä ruudussa: "You're under arrest on suspicion of committing physical improbabilities!" (Rosa 1998, #314, 16.) Suomennoksessa tämä on ilmaistu: "Pidätän sinut epäilytyä fysiikan lakien rikkomisesta!" (Rosa 2012o, 82). Poliisin sanat saavat aikaan vaikutelman, että Ankkalinnassa olisi oikea, kirjaimellinen laki, jolla kiellettäisiin fysiikan lakien rikkominen tai muuten fysikaalisesti mahdottomien tekojen suorittaminen. Tämä viittaisi siihen, että Ankkalinnassa on selvästi tapahtunut vastaavia aiemminkin, jotta tällainen laki tai kielto on voitu muodostaa.²⁰⁴

Mustan aukon lailla itseensä kaiken imevä Kertalaaki™-haarniska luo muutoksen ja uhan Ankkalinnan todellisuuteen, vaikka Musta ritari ei missään vaiheessa uhkaa vahingoittaa ketään toimillaan. Mustan ritarin funktio molemmissa sarjakuvissa on tukea Rosan antamaa kuvaa Roopesta. Raha ei ole Roopelle tärkeää sen arvon vuoksi, vaan muistojen, joita se edustaa. Mustan ritarin uhatessa pyyhkiä Roopen rahasäiliön sisällön olemattomiin Roope on syystäkin peloissaan: "Oh, no! No! Anything but that! I spent my life accumulating this! It... it is my life! You can't just erase it!" (Rosa 1998, #314, 23).²⁰⁵ Roopen sanat paljastavat totuuden: säiliössä olevat rahat ovat niitä, joita hän keräsi nuoruuden matkoillaan. Rahat edustavat hänen muistojaan, hänen menneisyyttään. Jos Musta ritari hävittäisi ne, hän hävittäisi samalla Roopen menneisyyden.

Pellen toinen laite, joka rikkoo fysiikan lakeja, on tavallisen oloinen sekuntikello, joka esiintyy tarinassa "On Stolen Time" ("Pysähtyneisyyden aika", 1991). Kellon toimintaperiaate on hyvin yksinkertainen: pysäyttämällä ajanoton

²⁰⁴ Ottaen huomioon, että Musta ritari on juuri halkaissut Akun auton kahtia, irrottanut erään kotitalon kulman ja kävellyt seinän läpi erään asukkaan kylpyhuoneeseen, poliisi olisi voinut pidättää Mustan ritarin vandalisista, murtautumisesta ja kotirauhan rikkomisesta. Rosa kuitenkin laittaa hänen suuhunsa toisenlaiset sanat.

²⁰⁵ "Voi ei! Ei! Mitä muuta tahansa! Olen kerännyt tätä kokoelmaa koko elämäni... se on koko elämäni! Et voi noin vain... pyyhkiä sitä pois!" (suom. Rosa 2012o, 89.)

nappia painava henkilö jähmettää kaiken ympärillään. Toinen painallus palauttaa ajankulun normaaliksi. Kellon vaikutusalue käsittää kaiken kymmenen metrin säteen ulkopuolella. Säteen sisällä aika kuluu normaalisti, kun muu maailma vaikuttaa pysähtyneen. Kellon varastanut Karhukopla voi huoletta varastaa kokonaisen pinon seteleitä Roopen rahasäiliöstä ja Akusta tapahtuma vaikuttaa yliluonnolliselta. (Rosa 2011b, 31–33.)



KUVA 69 © Disney

Yksinkertaisesti ajateltuna sarjakuvan jokainen ruutu on hetki ajassa ja näiden ruutujen välillä aivot täydentävät hetket ajan ja liikkeen illuusioksi (McCloud 1994, 94). Todellisuudessa sarjakuvan aika on paljon monimutkaisempi käsite, mutta tässä esimerkissä (KUVA 69) voidaan nähdä juuri McCloudin kuvaamat hetkestä hetkeen -siirtymät (1994, 70). Aku kuulee takaansa CLIK-äänien ja kääntyy. Jälkimmäinen ruutu on heti edellistä seuraava hetki, jolloin kuuluu toinen CLIK ja juuri ilmestynyt Karhukopla on poissa. (Rosa 2011b, 31.) Rosalle on varsin tyypillistä käyttää hetkestä hetkeen -siirtymiä ilmentämään tarinan maailmassa tapahtuvia yllättäviä muutoksia. Sarjakuva median mahdollistaa nopeat siirtymät ruudusta ruutuun ja jättää lukijan täydentämään välipalkin aikana tapahtuvista asioista yhtenäisen tarinan. Joskus siirtymä vaatii paljon täydennystä, mutta hetkestä hetkeen -tyyppi vain vähän. Tässä Rosan sarjakuvassa hetkestä hetkeen -siirtymä vaatii lukijalta paljon enemmän: Akun pieni liike ei vaadi monimutkaista päättelyketjua, mutta Karhukoplan liike on poikkeuksellisen suuri: he katoavat koko ruudusta.



KUVA 70 © Disney

Lukija saa selvennyksen sarjakuvan tapahtumiin myöhemmin, kun samaa tilannetta katsotaan Karhukoplan näkökulmasta, jolloin voidaan nähdä, mitä ruutujen välissä oikeastaan tapahtuu (KUVA 70). Ensimmäisen ruudun CLIK!-ääni kertoo siitä, että Karhukopla on palannut ”normaaliaikaan”, koska ankat reagoivat heidät nähdessään. Toisen ruudun klikkaus näyttää, miten he ovat jähmettäneet ajan uudestaan. Ruudut toistuvat samankaltaisina: ainut muutos on Akun puhekupla: hänen lauseensa jää kesken, kun aika pysähtyy. Myös liikkeestä viestivät vauhtiviivat katoavat jälkimmäisessä ruudussa. Kolmas ruutu näyttää taustalla Akun ja paikalleen jähmettyneen ankanpojan, kun Karhukopla toimii: puhekuplat viittaavat ääneen ja setelit liikkuvat säkkiin. (Rosa 2011b, 34.)

Painamalla sekuntikellon nappia Karhukopla luo muutoksen Ankkalinnan primaariaikaan. Primaariaika pysähtyy, mutta samalla kello synnyttää sekundaarisen ajan, jossa Karhukopla toimii. Sekundaarinen aika lomittuu primaarisen ajan kanssa: ne eivät koskaan ole olemassa yhtä aikaa, vaan toinen on aina pois päältä, kun toinen käynnistyy. Sillä hetkellä, kun sekuntikellon nappia painetaan, jompikumpi aika lähtee liikkeelle. Jotta ankat pääsisivät siirtymään primaariajasta sekundaariseen, heidän on oltava kymmenen metrin säteellä sekuntikellon haltijasta. Kello on maaginen esine, joka avaa portin sekundaariseen aikaan samalla pysäyttäen primaarin ajan kulumisen. Primaariajan pysähtyminen näkyy ympäristössä sarjakuvaruutujen tasolla:



KUVA 71 © Disney

Koska sarjakuva mediana on liikkumaton ilmaisuväline, sen täytyy käyttää muita keinoja ilmaistakseen liikettä. Rosa selkeyttää primaari- ja sekundaariaikojen eroja sarjakuvassaan vauhtiviivojen tai niiden puutteen avulla. Puluja ruokkivan mummon käsi on pysähtynyt, eivätkä lintujen siivet näytä liikkuvan, koska niistä puuttuvat vauhtiviivat. Sekuntikellon haltijana Karhukopla toimii sekundaarisessa ajassa, joten he voivat liikkua normaalisti muuten jähmettyneessä ympäristössä. He näkevät primaariajan liikkumattomana ja voivat käyttää sitä hyväkseen esimerkiksi kuvan 66 tapauksessa, jossa he kiipeävät paikoilleen jähmettyneitä lintuja pitkin. (Rosa 2011b, 39.)²⁰⁶

²⁰⁶ Don Rosan Koottujen osassa 2 (2011) on havainnollistettu primaari- ja sekundaariaikojen eroja ruutuja ympäröivien välipalkkien värityksellä: kun Karhukopla liikkuu se-

Käsittelen seuraavassa luvussa tarkemmin aikamatkustuksen peruseri-
aatteita fantasian genressä, mutta on jo nyt hyvä huomioda muutama seikka
ajan käsitteestä. Useat aikafantasian kirjoittajat olettavat, ettei aika ole lineaaris-
ta, vaan buddhalaisen filosofian tapaan kaikki ajat ja aikakaudet ovat olemassa
samanaikaisesti, mikä mahdollistaa siirtymän eri aikaan. (Nikolajeva 1988, 63–
64.) Rosan ”On Stolen Time” ei kuvaa matkustusta ajassa, vaan siinä maaginen
objekti pysäyttää primaarimaailman ajan, jolloin objektia käyttävät hahmot siir-
tyvät ikään kuin ajan *ulkopuolelle*, mikä nähdään liikkeen pysähtymisenä.²⁰⁷

Sekuntikello on tieteellisen diskurssin piirteitä omaava maaginen objekti,
jolla Rosa sekoittaa science fictionin ja fantasian ominaispiirteitä toisiinsa. Rosa
kommentoi sekuntikellonsa tieteellisyyttä suomalaisen julkaisun esipuhees-
sa: ”[- -] Ja jos kerran tarinassa kaikki pysähtyy ajan jäätyessä, niin miten selitän
sen, että ankat pystyvät liikkumaan? Eikö sitä paitsi ilmakin hydy?” (Rosa
2004a, 130). Myös tässä tapauksessa Rosa ilmaisee mielipiteensä sitä vastaan,
että ankojen seikkailut olisivat liian science fictionin kaltaisia. Rosa kuitenkin
käyttää Pelle Pelottoman hahmoa hyväkseen varhaisten pulp-lehtien tiedemies-
ten tavoin, jossa kuvitelmat tieteellisten keksintöjen mahdollisuuksista liikkuvat
science fictionin ja science fantasyn piirissä genren rajoilla leikkien.

Millan magia

Milla Magia voidaan nähdä Pelle Pelottoman vastaparina. Kun Pellen keksinnöt
viittaavat pseudotieteeseen, Milla on fantasialle tyypillinen noita, joka käyttää
taikuutta muuttaakseen Ankkalinnassa vallitsevia ominaisuuksia jopa fysiikan
lakeihin asti. Millan tyypillinen maaginen apuväline on taikasauva. Hän käyt-
tää Rosan sarjakuvissa useita erilaisia sauvoja, joista jokaisella on omanlaisensa
vaikutus. Esimerkiksi sarjakuvassa ”A Matter of Some Gravity”²⁰⁸ (”Paino-
ongelmia”, 1996) Millan taikasauva voi muuttaa kohteen painovoiman suunnan.
Lausumalla taikasanat ”Gravitatus horizontus” ja suuntaamalla taian Akuun ja
Roopeen Milla kääntää heidän painovoimansa horisontaaliseksi (KUVAT 72 &
73). Kaikki muu pysyy ennallaan, ainoastaan Aku ja Roope kirjaimellisesti kä-
velevät seinillä. (Rosa 1997, #610, 2–3.) Oikeilla taikasoilla sauvan taikavoima
pystyy myös kääntämään painovoiman täysin vastakkaiseksi, jolloin liikutaan
jo vaarallisilla alueilla. Aku esimerkiksi pelkää putoavansa suoraan avaruuteen,
jos hän astuu harhaan (Rosa 1997, #610, 13).

kundaarisessa ajassa, ruutuja reunustaa keltainen väri. Primaariajasta kertovien ruu-
tujen välipalkit ovat valkoisia.

²⁰⁷ Toisaalta kello voisi nopeuttaa käyttäjänsä liikkeen niin suureksi, että muu
maailma vaikuttaa lähestulkoon pysähtyneeltä. Esimerkiksi *DreamWorks*in animaatio
*Over the Hedge*ssä (*Yli aidan*, 2006) esiintyvälle Hammy-oravalle juotetaan kofeiinipi-
toista juomaa, mikä tekee muutenkin ylivilkkaasta oravasta liikkeissään niin nopean,
että muu maailma käytännössä pysähtyy sen ympäriltä. Rosan sekuntikellon vaiku-
tus voitaisiin nähdä vastaavanlaisena, mutta Rosan mukaan kello nimenomaan py-
säyttää ajan, ei hidasta sitä.

²⁰⁸ Sarjakuvan nimen voidaan nähdä viittaavan novellisti Coutts Brisbanen vuonna 1913
*The Red Magazines*ssa julkaisemaan antigravitaatiota käsittelevään novelliin ”A Matter
of Gravity”.



KUVA 72 © Disney



KUVA 73 © Disney

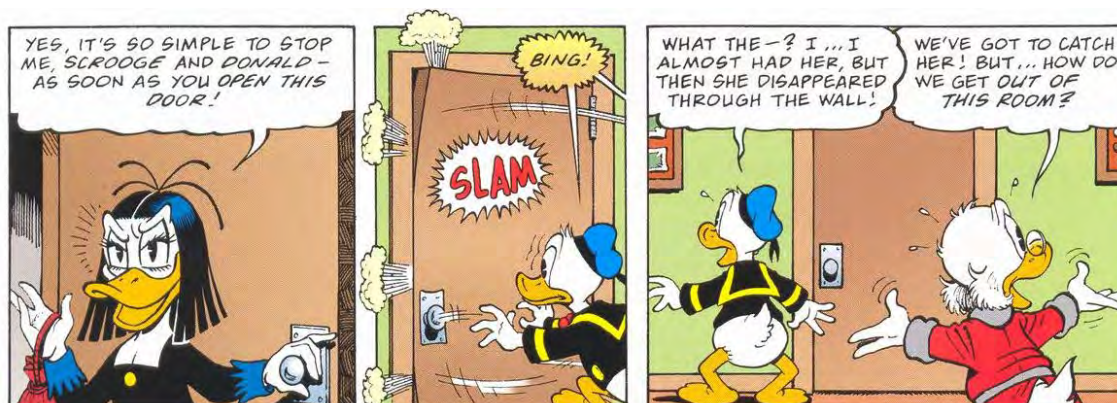
Sauvan erikoisuus on siinä, ettei sen käyttäjän tarvitse olla noita tai velho. Käyttäjän tarvitsee vain tietää oikeat taikasanat, jotka lausua sauva kädessään. Tämä tulee ilmi, kun Roope sieppaa Millan taikasauvan ja käyttää sitä palauttaakseen painovoimansa ennalleen (Rosa 1997, #610, 15). Teko on samalla myös todiste siitä, etteivät Millan maagiset kyvyt ole luonnollisia, vaan hän luottaa käyttämiinsä apuvälineisiin.

Painovoima-sauvan lisäksi Milla on käyttänyt toista samankaltaista taikasauvaa, jota hän kutsuu "pim-olet-hypnotisoitu" -sauvaksi ("Bing! You're hypnotized!").²⁰⁹ Sauvassa olevan loitsun avulla kohteena oleva henkilö unohtaa välittömästi sen sanan merkityksen, joka lausutaan hänelle hänen nimensä jälkeen. Kun Milla lausuu sanat: "Yes, it's so simple to stop me *Scrooge* and *Donald* — as soon as you *open this door!*"²¹⁰, hän saa sekä Akun että Roopen unohtamaan oven merkityksen, joten näillä ei ole mitään käsitystä siitä, mikä on "ovi" ja miten se toimii (KUVA 74). He näkevät ainoastaan kiinteän seinän, eivätkä käsitä,

²⁰⁹ Repliikki "Pim! Olet hypnotisoitu!" on peräisin Barksin sarjakuvasta "The Hypno-Gun" ("Vaarallinen lelu", 1952), jossa ankanpojat leikkivät lelupistoolilla väittäen sen aiheuttavan hypnoosia.

²¹⁰ "Juuri niin, Aku ja Roope — pysäytätte minut helposti, kuhan vain avaatte tämän oven" (suom. Rosa 2012u, 220).

että osan siitä saa avattua, jotta huoneesta voi poistua. Jopa ovenkahva muodostuu heille täydeksi mysteeriksi. (Rosa 2004, #328, 5.)



KUVA 74 © Disney

Millan taikat ovat hyvin paikallisia, mikä näkyy myös sarjakuvan kuvakerronnassa. Sekä painovoiman siirtävän sauvan että "pim-olet-hypnotisoitu" -sauvan magia leviää hehkuvana kehänä kohteen ympärille. Jos vertaa kuvia 72 ("A Matter of Some Gravity") ja alla olevaa kuvaa 75 ("Forget it!"), huomaa miten taian vaikutuksen alaisiksi joutuvat Aku ja Roope näyttävät saavan päälleen valtavan sähköpurkauksen, joka lähtee Millan taikasauvasta. Molemmissa tapauksissa taika näyttää kivuliaalta: Roopen silmälasit lennähtävät päästä, poski- ja pyrstöhöyhenet nousevat pystyyn ja jälkimmäisessä kuvassa jopa ankkujen "varpaat" harottavat. Se, mikä näyttää visuaalisessa mielessä tekevän unohdamistaista voimallisemman, on taian leviäminen ruudun reunojen ulkopuolelle. Taika on siis niin voimakas, etteivät ruudun reunat sitä pysty pitättelemään.

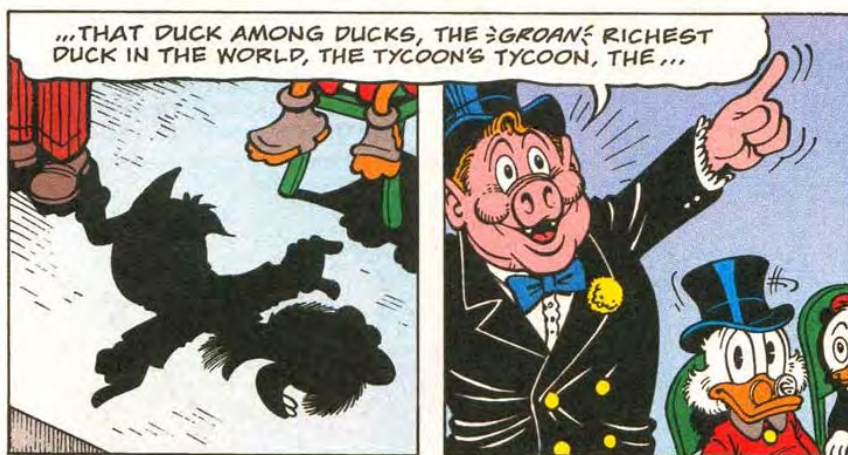


KUVA 75 © Disney

Edellä mainittujen taikasauvojen vaikutusalue käsittää ainoastaan Akun ja Roopen, sillä Millan taikojen tarkoitus on rajoittaa ankkujen toimintakykyä, jotta hän kykenisi varastamaan Roopen ensilantin häiriöttä. Tyypillisesti Aku ja Roope ovat rahasäiliössä Millan varastusyritysten aikaan, joten he joutuvat tai-

kojen uhreiksi. Ankanpoikien tehtäväksi jää toimia avustajina, kun ankat jahaavat Milla kaupungin läpi kykenemättöminä liikkumaan normaalisti. Kun painovoimasauva vaikuttaa ankkoihin ulkoisesti kääntäen heidän painovoimansa suunnan, pim-olet-hypnotisoitu-sauva sekoittaa ankojen kognitiivista toimintakykyä, mikä puolestaan vaikuttaa niin henkisiin kuin fyysisiin toimintoihin. Mieleen vaikuttava taika on ainakin Rosan sarjakuvan (KUVA 75) perusteella visuaalisesti voimakkaampi, minkä voidaan ajatella perustuvan aivojen monimutkaisuuteen.

Milla käyttää myös kolmatta taikasauvaa, mutta se eroaa edellä mainituista taikasauvoista merkittävästi. Tarinassa "A Little Something Special" ("Kaikkein mieluisin lahja", 1997) Millalla on taikasauva (trans-mutation wand), jonka avulla hän pystyy muokkaamaan ihmisten ulkonäköä. Langettaessaan loitsun Karhukoplan päälle hän muuttaa heidät Roopen lähipiirin näköisiksi ankoiksi – mutta vain ulkoisesti: sekä heidän äänensä että persoonansa ovat edelleen ennallaan. Vaikka taian luoma ulkonäön muutos vaikuttaa ensi näkemältä virheettömältä, taika ei kuitenkaan ole täydellinen. Milla on muuttanut myös Kulta-Into Piin toiseksi henkilöksi, mutta yksi ankanpojista huomaa, että jotain on pielessä nähdessään tämän varjon (KUVA 76). (Rosa 1998, #2, 10–11.)



KUVA 76 © Disney

Varjo on tyypillinen motiivi useissa fantasiakertomuksissa: J. M. Barrien *Peter Panissa* se toimii juonellisena osana, mutta esimerkiksi Tolkienin *Tarussa sormusten herrasta* varjolla oli erilainen rooli, sillä varjo paljastaa näkymättömäksi muuttuneen sormuksen käyttäjän olinpaikan (Langford 1997a, 855). Rosa noudattaa tässä sarjakuvassaan näkemystä siitä, että varjo paljastaa ihmisen todellisen olomuodon. Vaikka Millan taikuus saa Kulta-Into Piin muuttumaan ulkoisesti toiseksi henkilöksi, hänen varjonsa paljastaa kuka hän todellisuudessa on. Millan taikuus on tässä tapauksessa lähinnä silmäkääntötemppe, joka saa ihmisen näkemään edessään toisen henkilön. Millan taitat ovat myös vahvasti sidoksissa taikasauvoihin. Kun ulkonäön muuttava taikasauva hajoaa, Millan langettama taikakin menee "rikki". Muodonmuutoksesta tulee vaillinainen ja

ankoiksi muutetuista Karhukoplan jäsenistä tulee kahden henkilön yhdistelmiä, omituisia mutanttiolentoja (KUVA 77). (Rosa 1998, #2, 12–13.)



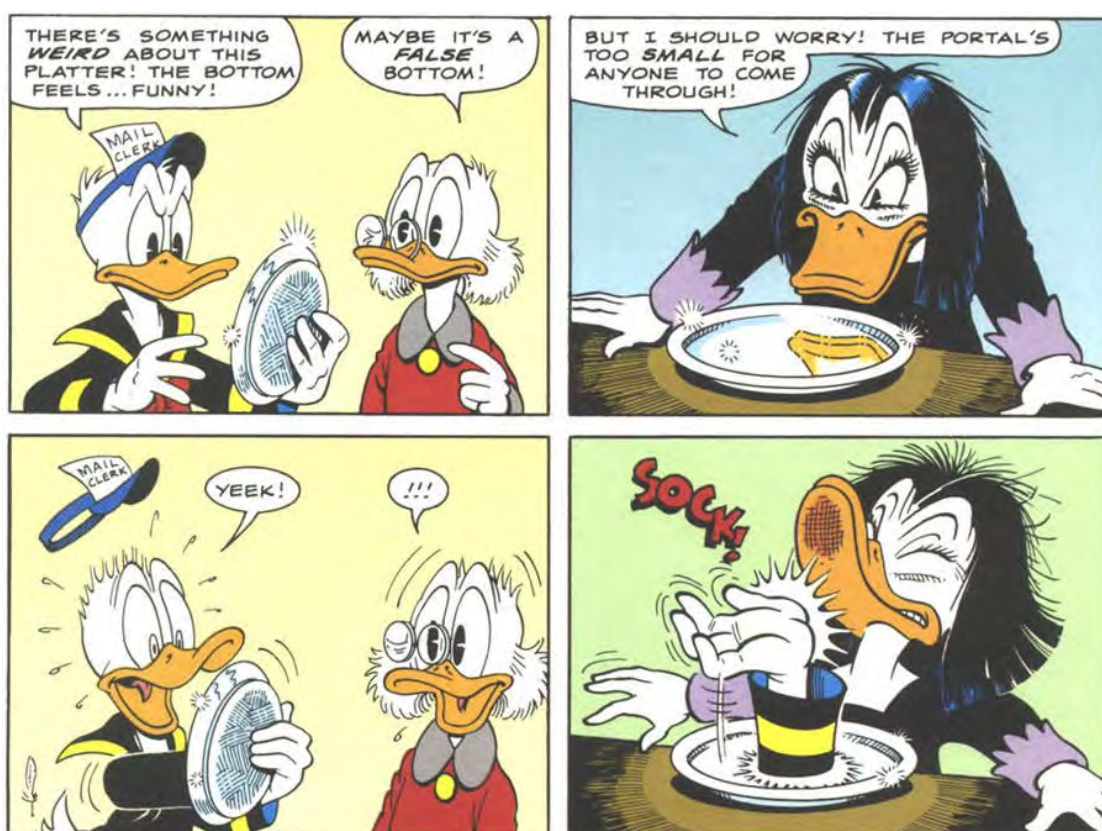
KUVA 77 © Disney

Millan taikasauvat toimivat siis kolmella tavalla: niiden taikuus voi muokata henkilöön kohdistuvaa painovoimaa, vaikuttaa tämän kognitiivisiin kykyihin sekä luoda ulkonäköön liittyviä illuusioita. Magia, selittämättömyyden ja ihmeiden tuntu kuuluvat fantasian perusominaisuuksiin (Nikolajeva 1988, 12–13). Rosan Milla-tarinoissa sekä ankat että satunnaiset Ankkalinnan asukkaat joutuvat magian aiheuttamien ihmeiden keskelle ja näin osallisiksi Ankkalinnassa ilmeneviä fantastisia tapahtumia. Samalla voidaan todeta, että Millan magia seuraa fantasian perusnäkemystä siitä, että taikuudellakin on säännöt ja rajoituksensa, mitä Maria Nikolajeva korostaa (1988, 25–26). Millan taikasauvojen tuottamien taikojen rajoituksiin liittyy niiden paikallisuus ja se, että taika on sidoksissa sauvaansa. Mikäli sauva hajoaa, myös magia lakkaa vaikuttamasta samalla tavalla. Taikasauvat ovat myös maagisia esineitä, joiden käyttö mahdollistuu kenelle tahansa, joka tietää oikeat taikasanat.

Taikasauvojen lisäksi Millalla on hallussaan välineitä, jotka voivat muodostaa kirjaimellisia portteja. Tarinassa "On a Silver Platter" ("Hopealautasella", 1989) Milla lähettää nimettömänä Roopelle hopeisen lautasen, joka on tarkoitettu tämän ensilantille. Kun Roope asettaa kolikkonsa lautaselle, lantti katoaa. Aluksi Roope luulee pudottaneensa kolikon, mutta todellisuudessa se on siirtynyt lautasen välityksellä Millalle. Kyseessä on Millan sanojen mukaan "maaginen portti" (magical portal): lautasia on olemassa kaksi kappaletta ja näiden välillä on maaginen yhteys. Ankkalinnassa olevan lautasen läpi pääsee suoraan Vesuviukselle ja päinvastoin. (Rosa 1997, #311, 1–3.) Tässä tapauksessa porttia ei muodostu fantastiseen sekundaarimaailmaan, vaan primaarimaailmassa sijaitsevasta Napolista Ankkalinnaan. Sen lisäksi porttina toimiva lautanen on pieni objekti, joten ainoastaan sitä pienemmät asiat voivat kulkea sen läpi kokonaisina puolelta toiselle. Sf:n termin voidaan puhua teleportaatiosta; materiaansiirtovälineestä, joka siirtää rajallisen kokoisen objektin tiettyyn paikkaan.

Seuraavissa ruuduissa (KUVA 78) Rosa näyttää rinnakkain Roopen ja Akun rahasäiliössä Ankkalinnassa ja Millan omassa majassaan Vesuviuksen rinteellä. Koska sarjakuva on aiemmin esitellyt hahmojen sijainnit, lukija tietää,

että siirtymät ruutujen välissä esittävät tilassa varsin pitkää matkaa. Ajallisesti eroa ei juuri ole, vaan ruuduissa liikutaan hetkestä hetkeen: Akun käsi työntyy lautasen läpi ja seuraavassa (hetkessä) ruudussa iskee Millaa leukaan. (Rosa 1997, #311, 4.) Akun käsi liikkuu tilan halki maagisen portin avulla ja materia- lisoituu toiselle puolelle maapalloa. Elävä olento voi siis käyttää lautasta, rajoit- teena toimii ainoastaan koko. Rosa kuvaa poikkeuksellisella tavalla, miten pe- rintainen "Roope ja Aku vastaan Milla" -kamppailu käydään maagisen esineen välityksellä, eikä kummankaan osapuolen tarvitse poistua kotoaan. Scott Mc- Cloudin esittämät Rosalle ominaiset sarjakuvakerronnan hetkestä hetkeen - siirtymät toimivat sekä humoristisina että fantastista siirtymää ilmentävinä kei- noina. Maagisen portin on tämän tarinan perusteella mahdollista avautua myös primaarimaailmasta Ankkalinnaan.



KUVA 78 © Disney

Kun Pellen keksinnöt vaikuttivat usein koko Ankkalinnaan, Millan taikuus on lähinnä paikallista ja keskittynyt vaikuttamaan tiettyihin henkilöihin. Paikalli- suuden lisäksi Millan taikuudella on tietty kohde – yleensä Aku ja Roope. Ku- ten Millan henkilöhahmon esittelyn yhteydessä argumentoin, Akuun ja Roo- peen suunnattujen taikojen tarkoitus ei koskaan ole vahingoittaa ketään, vaan pitää ankat kyvyttöminä toimimaan normaalisti. Millan taikojen paikallisuudes- ta huolimatta myös muu Ankkalinna joutuu satunnaisesti osalliseksi tämän magiasta, kun taitotut ankat jahtaavat noitaa ympäri kaupunkia edellä maini- tuissa lyhyissä vitsisarjoissa "A Matter of Some Gravity" ja "Forget it!". Kuten

tämän analyysiluvun alussa totesin, kaupunkilaiset reagoivat tapahtumiin kolmenlaisesti: heillä on elämään *kyllästynyt* asenne, kuten bussikuskilla, joka ärtyneesti vaatii Roopea ja Akua siirtymään keltaisen viivan taakse, kun nämä seisovat bussin tuulilasilla (Rosa 1997, #610, 11), he *järkyttyvät* tajutessaan, ettei sivuttainen painovoima olekaan silmäkääntötempu (Rosa 1997, #610, 7), tai *hämmentyvät* hyppivistä ja lattiaa pitkin uivista ankoista (Rosa 2004, #328, 10). Suhtautumistapojen ristiriitaisuus kertoo siitä, että Ankkalinnassa on osittain totuttu omituisiin, yliluonnollisiin tapahtumiin, mutta sielläkin tietyt asiat nähdään normaalimpina kuin toiset, joten tapahtumat voivat aiheuttaa järkytystä.

Nimettömien tiedemiesten tekoset

Pelle Peloton ja Milla Magia eivät ole ainoita henkilöitä, jotka muokkaavat Ankkalinnan todellisuutta teoillaan. Kaupunkiin tuovat fantastisia elementtejä myös satunnaiset henkilöt, jotka jäävät nimettömiksi statisteiksi Disneyn ankauniversumissa. Usein nämä henkilöt ovat keksijöitä kuten Pellekin, ja heidän keksintönsä aiheuttavat muutoksen ankojen (ja ankkalinnalaisten) arkeen. Ensimmäinen huomionarvoinen fantastisten elementtien tuoja on tuntemattomien keksijöiden suunnittelema atominhaihdutin (atom subtractor), joka esiintyi Barksin sarjakuvassa ”Billions on the Hole” (”Vaarallinen keksintö”, 1961). Rosa tekee atominhaihduttimesta varsin tärkeän objektin tarinassa ”The Incredible Shrinking Tightwad”²¹¹ (”Kutistuva kitupiikki”, 1995). Roope mainitsee käyttäneensä atominhaihdutinta sääsatelliittien kutistamiseen, kunnes hänen tutkijansa huomasivat, että säde muutti aineen epävakaaksi. Satelliitit alkoivat kutistua parin tunnin kuluttua uudelleen ja katosivat lopulta kokonaan näkyvistä. (Rosa 1997, #612, 2–3.) Rosa viittaa tällä kuvauksella suoraan Barksin alkuperäiseen sarjakuvaan atominhaihduttimesta, mikä jälleen todentaa hänen luomaansa ankojen historiallista jatkumoa.



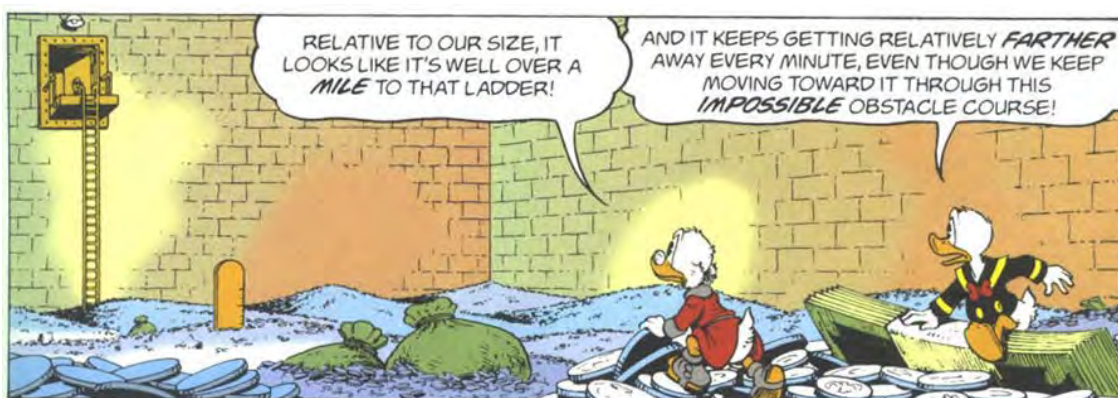
KUVA 79 © Disney

Aku onnistuu vahingossa käynnistämään atominhaihduttimen siivouksen yhteydessä. Laite lähettää sinertävänvioletin sädeannoksen, joka ympäröi Akun ja

²¹¹ Nimi on viittaus sf-elokuvaan *The Incredible Shrinking Man* (Mies joka kutistui, 1957).

Roopen samankaltaisella tavalla kuin Milla Magian tekemät loitsut. Pienet vauhtiviivat atominhaiduttimen ympärillä kertovat laitteen tärinästä ja se päästää niin kuuluvan äänen, että Roopekin sen huomioi ja näyttää hetken hämmentyneeltä. Akun ilme puolestaan viestii järkyttyneisyydestä: hän tietää laitteen toimintatavan ja viallisuuden (KUVA 79). Mitään konkreettista ei kuitenkaan näytä tapahtuvan. Aku epäileekin, että alhaisella teholla ollut laite ja pieni altistuminen sen säteelle ei tule vaikuttamaan häneen ja Roopeen mitenkään. (Rosa 1997, #612, 2–3.) Atominhaiduttimen vaikutus huomataan vasta jonkin ajan kuluttua, kun Aku on kutistunut ankanpoikien kokoiseksi. Pojat lähtevät Roope-sedän laboratorioon hakemaan laitteen piirustuksia, jotta sen kutistava vaikutus voitaisiin kumota. Samaan aikaan Rosa näyttää lukijalle, miten sekä Aku että Roope kutistuvat yhä pienemmiksi. (Rosa 1997, #612, 3–7.)

Atominhaiduttin toimii maagisena objektina, jonka säteen tielle joutuneiden ankojen koko muuttuu koko ajan pienemmäksi. Fantastisen laitteesta tekee nimenomaan ankojen fyysisen koon kutistaminen: tarpeeksi pieneksi kutistuneet ankat eivät voisi hengittää liian isoiksi muuttuneita happimolekyylejä. Rosa käyttää tällaisten mekaanisten laitteiden ja keksintöjen yhteydessä pseudotieteellistä kieltä, mikä tarinan sisällä lisää laitteen tieteellistä sia: "I've de-amped the resistor diodes to reverse the polarity of the potentiometers!"²¹² Ankanpoikien mukaan tämä kääntää kutistussäteen suurennussäteeksi. (Rosa 1997, #613, 12–13). Rosa todentaa Brian Atteberyn näkemystä (1992, 107) science fictionin tieteeseen nojaavista kielellisistä diskursseista kaikissa tieteellisiä keksintöjä käsittelevissä sarjakuvissaan.



KUVA 80 © Disney

Kun fantasiakertomuksessa aika, tila tai mittasuhteet muuttuvat ja muutos on tarinan kannalta keskeisessä osassa, mukana on aina moraalinen tai sosiaalinen elementti. Kokosuhteet voivat muuttua joko suurempaan tai pienempään, mikä puolestaan nostaa esiin eettiset kysymykset vallasta ja vastuusta. (O'Keefe 2003, 85–86.) Kokosuhteiden muutos on eräs tärkeä piirre esimerkiksi Lewis Carrollin kertomuksessa *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), jossa Liisa joko kasvaa

²¹² "Vaimensin vastusten diodit kääntääkseni potentiometrien napaisuuden" (suom. Rosa 2012k, 184).

tai kutistuu riippuen siitä, mitä hän syö tai juo. Lastenfantasialle tyypillinen moraalinen motiivi puolestaan esiintyy Selma Lagerlöfin tarinassa *Peukaloisen retket villihanhiensa seurassa*²¹³, jossa kotitonttu kutistaa ilkeän ja huonotapaisen Nils Holgerssonin, jotta tämä oppisi kunnioittamaan eläimiä. Rosan sarjakuvassa moraalista motiivia ei ole, mutta siinä voidaan nähdä sosiaalinen elementti: Aku ja Roope joutuvat yhteiskunnan ulkopuolelle kutistuessaan koko ajan pienemmäksi ja jäävät alttiiksi vaaroille, jotka ovat näkymättömiä normaaleille ihmisille. Samalla Rosa kääntää jälleen aikuisen ja lapsen roolit päinvastoin: tavallisesti aikuisia pienemmät ja heikommät lapset nousevat pelastamaan rooliin, kun aikuisten fyysinen koko muuttuu.



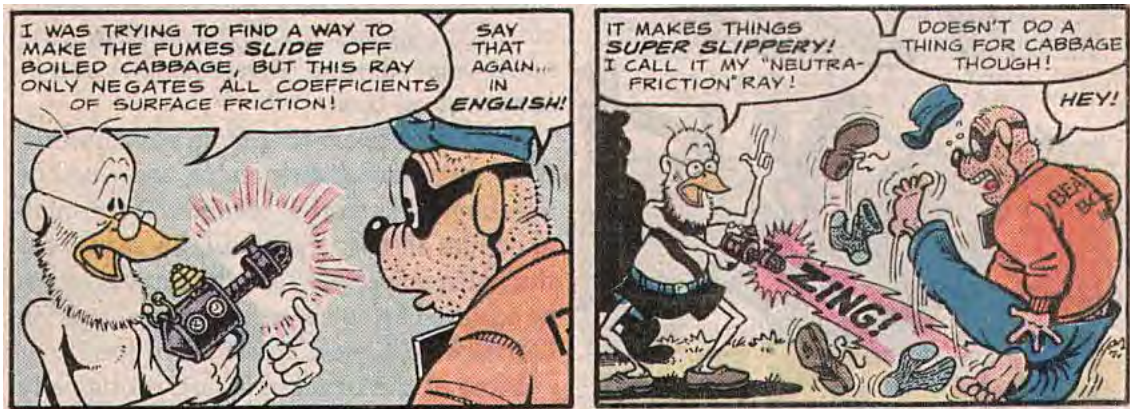
KUVA 81 © Disney

Kutistuneet Aku ja Roope näkevät maailman uusin silmin: "Ironic, isn't it? We're right in my money bin, but we're just as **lost** as if we were on the surface of the **moon!**" (Rosa 1997, #613, 1.)²¹⁴ Roopen repliikki kertoo ankkujen perspektiivin muutoksesta. Rahasäiliöstä muodostuu liukkaiden kolikoiden rotko ja Karhukoplan jäsenen taskusta pieni fantasiamaailma, jota asuttavat erilaiset muotopuolet bakteerit ja muut alkueliöt (KUVA 81). (Rosa 1997, #613, 12.) Tasku ilmentää Nikolajevan termien mukaan toisenlaista maailmaa maailman sisällä (*the world inside*): tällainen sekundaarimaailma sijaitsee ihmisen tekemän objektin sisällä (Nikolajeva 1988, 47). Vaatteissa oleva tasku täynnä mikroskooppista elämää jää tavalliselle ihmiselle tuntemattomaksi, mutta saatuaan annoksen kutistussädettä Roope ja Aku kohtaavat muuten näkymättömäksi jäävän fantastisen maailman.

Toinen vastaavanlainen sarjakuva, jossa esiintyy pseudotieteellisen laitteen luonut nimetön keksijä, on Rosan "Cash Flow" ("Rahavirta", 1987). Tässä tarinassa keksijä eli vanha professori esiintyy itsekkin, vaikka hänen nimeään ei mainita. Kaalia rakastava professori on peräisin Barksin kertomuksesta "The Mysterious Stone Ray" ("Kivettävä säde", 1954). Karhukopla ostaa professorilta kaksi "asetta", joista toinen poistaa kitkan:

²¹³ Alkuteos *Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige* (1906–1907).

²¹⁴ "Surkuhupaisaa! Vaikka kökötämme keskellä omaa rahasäiliötäni, olo on orpo kuin olisimme unohtuneet kuun pinnalle." (suom. Rosa 2012k, 171.)



KUVIA 82 © Disney

Kun aseella ammutaan, se lähettää punertavan säteen, joka neutraloi kohteesta kitkan. Karhukoplan jäsenen sukut ja kengät liukuvat pidon puutteesta pois jaloista. "Neutrakitkasäteellä" ("neutra-friction" ray) ammutut irtotoilehtikirjat liukuvat itsestään ulos kansioista ja koko Roopen toimistokalusto siirtyy viettävän lattian takia huoneen nurkkaan. Toinen professorin keksimä ase on puolestaan "anti-inertiasäde" (antinertia ray), joka poistaa inertian eli kappaleen kyvyn vastustaa pysäyttämistä. (Rosa 1987, #224, 7, 13.)

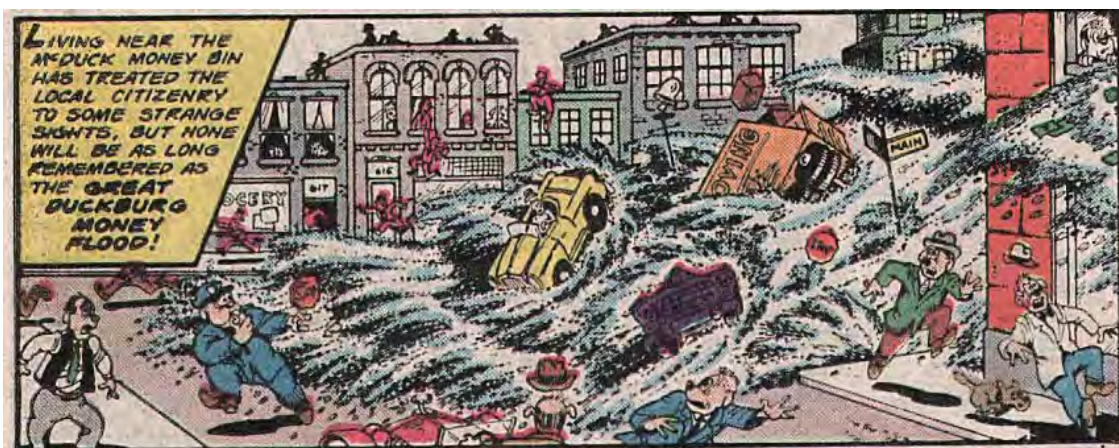


KUVIA 83 © Disney

Kun inertia poistetaan, massan nopeus tai voimakkuus katoaa, koska mikään muutos ei enää kohdistu niihin. Anti-inertiasäteellä ammuttujen luotien lähtönopeudella ei ole enää merkitystä, joten niillä ei ole mitään vaikutusta Karhukoplaan (KUVIA 83). Edellä mainituissa ruuduissa (KUVAT 82 & 83) näkyy myös Rosan pyrkimys erottaa aseet toisistaan: neutrakitkasäde erotetaan anti-inertiasäteestä värin avulla: edellisen säde on reunustettu punaisella, jälkimmäisen sinisellä.²¹⁵

²¹⁵ Tämä värierottelu on huomioitu myös *Don Rosan Koottujen* ensimmäisessä osassa, mutta esimerkiksi *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita* -kokoelmassa (2000) kumpikin ase ampuu keltaisen säteen.

Karhukopla yrittää ryöstää Roopen rahasäiliön professorin sädeaseiden avulla. Roope kuitenkin muuttaa säiliönsä rahajärveksi: neutrakitkasäteellä ammutuista kolikoista ja seteleistä tulee liukkaita, eikä mikään pidättele niitä. Rahasäiliön murentuessa ja lopulta räjähtäessä palasiksi Roopen omaisuus va- luu alas kukkulalta suoraan Ankkalinnan kaduille ja kohti satamaa. Rosa koros- taa outoa tapahtumaa kertojanlaatikolla, jonka mukaan Roopen rahasäiliön lä- heisyys on aiheuttanut aiemminkin omituisia tapahtumia (KUVA 84), mutta suuri rahatulva näyttäytyy näihinkin tapahtumiin verrattuna unohtumattomal- ta. (Rosa 1987, #224, 17, 19.)



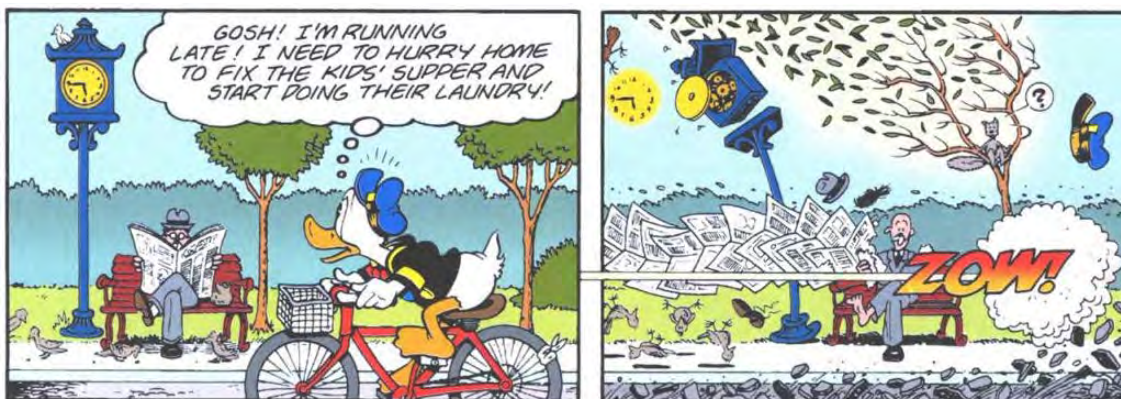
KUVA 84 © Disney

Sädeaseet ovat atomihaihduttimen kaltaisia pseudotieteellisiä laitteita: ne muuttavat hetkellisesti ja paikallisesti Ankkalinnassa vallitsevia fysiikan lakeja. Myös tässä tapauksessa Rosa hyödyntää tieteellisen kielen diskurseja kuvatessaan sädeaseiden toimintaa, mikä on tyypillistä science fictionille. Molemmissa edellä mainituissa sarjakuvissa Rosa käyttää hyväkseen varsin rajoittuneelle alalle osuvaa sädettä, joka muuttaa objektin (tai ankan) olomuotoa ratkaisevasti. Erityisesti "The Incredible Shrinking Tightwad" noudattaa science fictionille ominaista tematiikkaa eli kutistavan keksinnön aiheuttamien vaikutusten tutkimista, jonka Rosa huomioi sarjakuvan keinoin. Kutistussäteellä ei suoranaisesti ole vaikutusta muiden ankkalinnalaisten arkeen, mutta neutrakitkasäteen vaikutuksen alainen rahavirta vaikuttaa kaupunkiin luonnonkatastrofin tavoin, ja näin ankkalinnalaiset joutuvat tahtomattaan osallisiksi fantastisiin tapahtumiin.

Kolmas merkittävä fantasian elementtejä tuova keksijä on nimeltään professori Cosmic, joka esiintyy Rosan sarjakuvassa "Super Snooper Strikes Again" ("Vahva-Jussin paluu"²¹⁶, 1992). Sarjakuva on jatko-osa Barksin tarinalle "Super Snooper" ("Vahva-Jussi", 1949), jossa Aku juo vahingossa rotille tarkoitettua isotooppia, mikä antaa hänelle hetkellisesti supersankarin voimat. Rosan jatko- osassa närkästynyt Aku tekee vapaaehtoisesti itsestään supersankarin todistaakseen pinnallista Vahva-Jussia ihaileville ankanpojille oman pystyvyytensä

²¹⁶ Julkaistu myös *Aku Ankan* numerossa 6/1992 nimellä "Sankari ylitse muiden".

kasvattajana. Hän juo vastaavanlaista rotille tarkoitettua isotooppia, mikä tekee hänestä Teräsmiehen kaltaisen supersankarin: supervoimakkaan, supernopean ja lentotaitoisen. Mutta kuten Barksin alkuperäisessä sarjakuvassa, myös Rosan tarinassa Akun voimat kestävät vain tietyn ajan. (Rosa 2011d, 70–78.)



KUVA 85 © Disney

Rosa käyttää tyylilleen ominaista hetkestä hetkeen -siirtymää kuvaamaan Akussa tapahtunutta fantastista muutosta. Juuri supervoimat saanut Aku polkaisee pyöränsä liikkeelle. Voimiensa takia Aku liikkuu kuitenkin niin nopeasti, että hän ikään kuin katoaa ruudusta – kameran tapaan toimiva ruutu ei kykene seuraamaan häntä, vaan jää paikoilleen (KUVA 85). Akun nopean liikkeen aiheuttama ilmapirta pyyhkäisee puusta lehdet, levittää sanomalehtisivut, rikkoo kellon, tempaisee penkillä istuvan miehen toisen kengän jalasta ja jopa murentaa asfaltin. Aku jättää jälkeensä samanlaisen pölypilven kuin Warner Brosin animaatioissa esiintyvä Maantiekittäjä, jonka nopeutta kuvataan vastaavalla tavalla. Korostetun värikäs paikalleen jäävä ääniefekti ZOW! kertoo lukijalle, ettei edes ääni ehdi seuraamaan Akun nopeaa liikettä.

Supersankari on amerikkalainen ilmiö, joka kuvaa unelmaa sankarillisesta yksilöstä. Supersankarisarjakuvista puhutaan yleensä laajuutensa vuoksi omalla genrenään, vaikka ne voi perustellusti lukea fantasian alalajiksi. Aihetta tutkineen Peter Cooganin mukaan supersankarin olennaisimmat piirteet ovat epäitsekkyys, supervoimat, supersankarin identiteetti, koodinimi, ikoninen asu, kaksoiselämä, alkuperä ja tehtävä (Coogan 2009, 77). Supervoimat voivat olla peräisin harvinaisemmissa tapauksissa magiasta²¹⁷ tai tyyppillisimmin ne syntyvät tieteellisten kokeiden tai muihin science fictioniin viittaavien tapahtumien tai onnettomuuksien seurauksena. Supervoimat tai niitä ylläpitävä teknologia ovat kuitenkin vahvasti spekulatiivisen fiktion piirteitä.

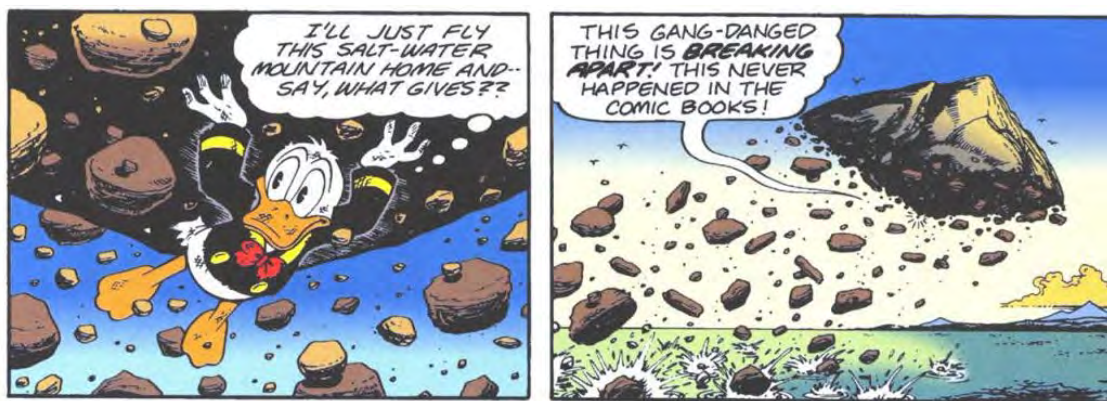
Supersankari-Akun alkuperä vastaa supersankaruuden konventioita. Akun juoma aine aiheuttaa hänessä fyysisiä muutoksia: hänestä tulee Teräsmiehen kaltainen superolento. Mutta toisin kuin useat supersankarit, Aku tekee

²¹⁷ Supersankareiden tieteellisyyttä tutkineiden Lois Greshin ja Robert Weinbergin mukaan esimerkiksi Neil Gaimanin *Sandman*-sarjakuvien yhteydessä voidaan puhua maagisista supersankareista (Gresh & Weinberg 2002, xvi).

tietoisien valinnan tullakseen supersankariksi. Ankanpoikien vähättely ajaa hänet juomaan nestemäistä isotooppia. Aku ottaa riskin uhraamalla oman terveytensä toiveenaan tehdä ankanpojista ylpeitä. (Rosa 2011d, 70–71.)

Supervoimistaan huolimatta Akulta kuitenkin puuttuu lukuisia olennaisia piirteitä, jotka tekisivät hänestä määritelmän mukaisen supersankarin. Hän ei elä kaksoiselämää, ei pidä supersankariasua eikä hänellä ole tehtävää suojella viattomia tai rankaista rikollisia.²¹⁸ Rosa sanookin ”Esipuheessaan”, että Barksin alkuperäinen ”Vahva-Jussi” oli ”mahtava” supersankarisarjakuvaparodia, joten hän päätti ainoastaan päivittää jatko-osan kommentoimaan amerikkalaisten sarjakuvien nykytilaa (Rosa 2011m, 12). Akun ei siis ole tarkoitus olla tarkan määrittelyn mukainen supersankari – ainoastaan kommentoida supersankaruutta tarinankerronnallisena välineenä (Kontturi 2014, tulossa).

Rosan sarjakuvassa Aku pyrkii erilaisten fyysisten tekojen avulla todistamaan sukulaispojilleen, että hän on saanut supervoimat. Mutta mitä tahansa hän tekeekin, kaikki menee jollain tavalla pieleen tai hän ei kykene esittämään asiasta todisteita. Vaikka maailman ympäri juokseminen veisi poikien silmissä ainoastaan hetken, Akusta itsestään se tuntuisi ikuisuudelta. Rannalta todisteeksi nostettu kalliosaari (ks. KUVA 16) alkaa murentua palasiksi, eikä merenpohjasta poimittu ruostunut alus kestä kantamista, vaan murtuu keskeltä. (Rosa 2011d, 73, 75–76.) Rosa ottaa kantaa supersankaritarinoiden puutteelliseen realismiin ja samalla parodioi supersankarisarjakuvien sitä myös metatasolla, kun Aku pohtii, ettei tällaisia asioita tapahdu sarjakuvissa (KUVA 86).



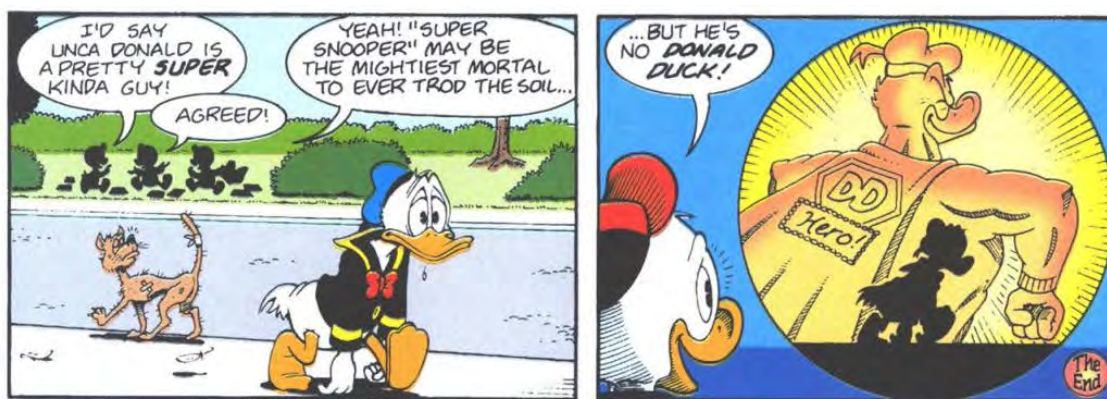
KUVA 86 © Disney

Don Rosan ”Vahva-Jussin paluu” parodioi supersankarisarjakuvien tunnettuja piirteitä ja kommentoi samalla sarjakuvien nykytilaa Yhdysvalloissa, jossa suurin osa julkaistuista sarjakuvista on nimenomaan supersankaritarinoita. Rosan parodia tulee ilmi Linda Hutcheonin esittämien määritelmien (1989, 94–

²¹⁸ Italiassa sarjakuvantekijät ovat keksineet Akulle supersankari-alter egon nimeltä Taikaviitta (alk. Paperinik, eng. Duck Avenger), joka esiintyi Suomessa ensimmäisen kerran *Aku Ankan taskukirjassa* 41 nimeltä *Aku Taikaviitta*. Taikaviitta pukeutuu naamioon ja asuun, johon kuuluu viitta, ja taistelee Ankkalinnan rikollisuutta vastaan erilaisten teknologisten laitteiden avulla. Kyseessä on kuitenkin pääasiassa taskukirjoissa esiintyvä hahmo, jota Don Rosa ei koskaan ole käyttänyt sarjakuvissaan.

95, 98) kautta: se ironisoi fiktiivisen supersankari Vahva-Jussin, joka kuvaa Ankkalinnan Teräsmiestä. Postmodernin parodian tavoin Rosa tulkitsee Teräsmiehen hahmoa Vahva-Jussin kautta ja muokkaa hahmon voimat yli-luonnollisiksi jopa supersankareiden mittapuulla: Vahva-Jussi hakkaa tarinan roistoa asteroidilla, mistä syntyy ketjureaktio, joka tuhoaa aurinkokunnan. Tämän jälkeen Vahva-Jussi tarttuu kokonaiseen galaksiin, jolla alkaa mätkiä samaa konnaa. (Rosa 2011d, 69.)

Rosa nostaa sarjakuvan sisäisissä Vahva-Jussi-sarjakuvissa väkivallan mitataaavan niin suureksi, että kyseessä on parodia: "Rosa käyttää supersankarisarjakuvien malleja, mutta vie kuvauksen niin pitkälle, että Vahva-Jussi alkaa teoillaan kommentoida supersankarien väkivaltaisuuden tarvetta" (Kontturi 2014, tulossa). Rosa ottaa asiaan kantaa Akun suulla: "'Super Snooper' solves all his problems with **violence** and **destruction!**"²¹⁹ (Rosa 2011d, 69.) Aluksi Aku yrittää väittää supersankarin olevan huono esimerkki, mutta päätty ristiriitaisesti todistamaan juuri supersankarikykyjen kautta olevansa sopiva roolimalli omansa itsenänsä. Samalla Rosa kommentoi ironisesti sarjakuvien Comics Coden teoksellaan *Seduction of the Innocent* (1954) aloittaneen lastenpsykiatri Fredric Werthamin väitettä siitä, että supersankarisarjakuvat aiheuttaisivat lapsissa tarvetta toteuttaa sarjakuvissa nähtyjä asioita (Wertham 1954, 118). Rosan sarjakuvassa ankanpojat lukevat sarjakuvia harmittomana viihteenä, mutta Aku, rationaalinen aikuinen, päätty matkimaan sarjakuvissa kuvattuja "urotekoja" todistaakseen omaa asemaansa auktoriteettina ja huoltajana. "Vaikka Rosa kääntääkin vanhempien ja lasten roolit päinvastoin, ja tarjoaa näin lapsilukijoille mahdollisuuden nähdä aikuinen tekemässä tyhmyyksiä, hän kuitenkin samalla antaa aikuislukijalle parodisen kannanoton supersankarisarjakuvien todellisuudesta" (Kontturi 2014, tulossa).



KUVA 87 © Disney

Sarjakuvan lopussa mielensä muuttaneet ankanpojat näkevät silhuettina kuvattun Akun taustalla symbolisen supersankarihahmon: tyyppillisen ylihaksikas, tiukkoihin vaatteisiin pukeutunut sankari kantaa viittaa, jonka selässä on

²¹⁹ "Tämä teidän Vahva-Jussinne ratkaisee kaikki ongelmansa väkivallalla ja hävityksellä" (suom. Rosa 2011p, 133).

hahmon identiteettiin liittyvä symboli DD, Donald Duck. Sitä korostaa ikään kuin osin symbolin päälle liimattu "Hero!"-teksti, joka ilmentää ankanpoikien näkemystä huoltajastaan. Supersankarin ilme kertoo itsevarmuudesta, jota Akulta itseltään puuttuu. Rosa kuvaa supersankarin kaksoiselämää kahden erilaisen identiteetin läsnäololla ja tuo ilmi tarinan opetuksen: tavallinenkin henkilö voi olla supersankari oman lapsensa silmissä. (Kontturi 2014, tulossa.)

6.2 Maailmat ajassa

6.2.1 Arthurin keskiaika

Myytti kuningas Arthurista ja tämän pyöreän pöydän ritareista on yksi Euroopan tunnetuimpia ja se on ollut Brittein saarten päämyytti jo yli 1000 vuotta. Ajan saatossa myytillä on ollut useita variaatioita, kuten Geoffrey Monmouthilaisen teokset (1100-luku), Sir Thomas Maloryn *Le Morte d'Arthur* (1485) sekä T. H. Whiten *The Once of Future King* (1958). Arthur-myyttiä tutkinut Rodney Castleden sanookin, että jokainen vuosisata ja alakulttuuri luo oman Arthurinsa, joka on välillä kauempana ja välillä lähempänä keskiajan kansantaruja. (Castleden 2000, 1.)

Don Rosan myyttejä ja aikamatkustusta käsittelevä sarjakuvassa "The Once and Future Duck" ("Ankka kuningas Arthurin hovissa", 1996)²²⁰ Pelle Peloton on keksinyt jokamiehen minikokoisen temporaalikypärän (a miniature, personal time-travel helmet), joka on tarkoitettu kodin arkisiin aikahyppyihin. Aku on palkattu testaamaan sitä käytännössä, mutta ankanpojat eivät ole ajatuksesta innostuneita ja varoittavat Akua tehtävän vaarallisuudesta. Pellekään ei ole varma, minne kypärä voi Akun lähettää – se pystyy pahimmassa tapauksessa siirtämään Akun 5000 vuotta ajassa taaksepäin, jolloin tämä voisi materialisoitua esimerkiksi puun sisään. Ainoa turvallinen paikka testata kypärää on Stonehenge, joka on säilynyt muuttumattomana yli 5000 vuotta. Kun Pelle, Aku ja ankanpojat matkustavat Englantiin testatakseen kypärää, se kerää kivikehästään niin paljon energiaa, että se ei lähetä ainoastaan Akua vaan kaikki muutkin ajassa taaksepäin suoraan kuningas Arthurin aikaan. Arthur paljastuu vaivaiseksi heimopäälliköksi, ja myyttinen Merlin on pelkkä bardi. (Rosa 1997, #607, 1–6, 8.)

²²⁰ Sarjakuva sisältää kuvallisia ja sisällöllisiä viittauksia Rosan *Pertwillaby Papers* -sarjan kesken jääneeseen tarinaan nimeltä "Knighitime" (1979). "Knighitimessa" päähenkilö Lancelot kumppaneineen siirtyy aikakoneella kuningas Arthurin aikaan ja aiheuttaa siellä kaaosta. "Knighitimessa" Arthur kuitenkin asuu oikeassa linnassa ja Merlin kykenee käyttämään maagisia voimia. Suurin eroavaisuus ankkasarjakuvaan nähden on kuitenkin Kertalaaki™-haarniska, jonka Rosa lisää aikamatkailua käsittelevään sarjakuvaan, ja jonka Merlin onnistuu varastamaan. "Knighitime" jää kesken ennen kuin kaksi haarniska-asuista vastustajaa kohtaavat, eikä Rosa koskaan kirjoittanut sitä valmiiksi. Rosa on muokannut "Knighitimesta" kaksi eri ankkatarinaa – alkupeäinen sarjakuva on sisällöltään ja juoneltaan paljon monimutkaisempi ja jopa sekavampi, joten tiivistys ja aiheiden jakaminen on perusteltua.

Vaikka Rosan tarina käsittelee myyttejä, se on ennen kaikkea kertomus aikamatkustuksesta. Aikamatkustuksen peruseriaate erityisesti fantasiakirjallisuudessa on se, että on olemassa mahdollisuus suoraan yhteyteen kahden eri ajan välillä. Ei ole olemassa mennyttä, nykyisyyttä tai tulevaa, vaan kaikki ajat ja aikakaudet ovat olemassa samaan aikaan. Aikafantasiakertomuksissa fantasia- ja science fiction -genret lähenevät, eikä niitä aina voi erottaa toisistaan. Aikafantasiat ovat kuitenkin tyypillisiä fantasiagenren edustajia siinäkin mielessä, että yhteys ajasta toiseen vaatii *portin*, jonka läpi kuljetaan. (Nikolajeva 1988, 63–64.) Aikamatka jo itsessään vaatii suhteellisen futuristisia välineitä onnistuakseen, eikä Rosankaan tarina ole poikkeus.

Pellen keksimä jokamiehen minikokoinen temporaalikypärä ei itsessään ole aikakone. Se tarvitsee toimiakseen valtavan määrän virtaa, jota Pelle ottaa auringosta niin sanotun solaarikollektorin avulla. Eikä tämäkään välttämättä riitä: elleivät ankat olisi suorittaneet koetta Stonehengellä nimenomaan syyspäivän tasauksen aamuna, he eivät olisi siirtyneet ajassa niin kauas taaksepäin. Pellen omien sanojen mukaan myyttinen Stonehenge toimi eräänlaisena ”astraaliparistona”, joka sysäsi laitteeseen niin valtavan energiapiikin, että se kykeni siirtämään koko seurueen varusteineen 1500 vuotta ajassa taaksepäin (Rosa 1997, #608, 5). Pelle ja ankat eivät kuitenkaan heti tajua siirtyneensä menneisyyteen; ainoastaan tarkkaavainen lukija voi huomata kahden Stonehengen ympäristöä ilmasta käsin kuvaavan ruudun (#608, 4, 6) keskinäiset erot ja tällöin hänen on selattava sarjakuvaa muutama sivu taaksepäin. Lukijalla on kuitenkin alustava oletus sarjakuvan tarinallisesta sisällöstä Rosan sarjakuvalle antaman nimen perusteella.



KUVA 88 © Disney

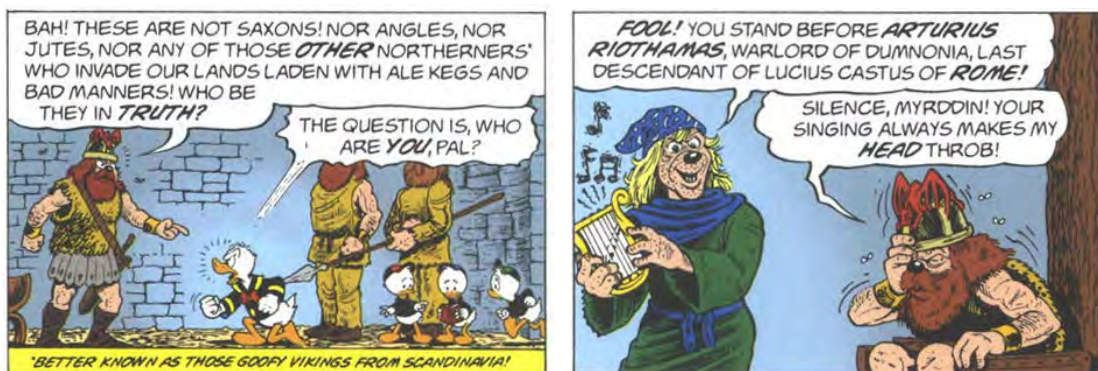
Aikamatkan mahdollistavana maagisena objektina toimi moderni laite yhdistettynä myyttiseen objektiin: Pelle Pelottoman keksimä aikakypärä ja solaarikollektori saivat energiansa muinaisesta Stonehengestä. Fantasian genrelle ominaisesti maailmasta toiseen (tässä tapauksessa menneisyyteen) liikkuminen ei ole mahdollista kenelle tahansa ja milloin tahansa. Ilman Pellen laitetta ankat eivät olisi koskaan päässeet menneisyyteen, eikä se ole mahdollista kenellekään muulle ilman oikeita välineitä. Esimerkiksi Arthur kumppaneineen ei pysty hyödyntämään kivikehän magiaa omassa ajassaan.

Rosan sarjakuva on siitä poikkeuksellinen aikamatkustuskertomus, sillä se rikkoo erästä fantasiakirjallisuudelle ominaista aikamatkustuksen perusperiaatetta, mikä on ajan kuluminen eri tahtiin eri maailmoissa. Kuten aiemmin argumentoin sadun ja fantasian erojen yhteydessä, fantasian aikakäsityksen mukaan hahmot voivat viettää pitkiä aikoja fantasiamaailmassa, mutta heidän omassa maailmassaan aikaa ei ole kulunut lainkaan (Nikolajeva 2003, 143). Primaarimaailman ajan pysähtyminen auttaa välttämään kirjailijalle syntyvät ongelmat hahmojen poissaolosta. Harvinaisemmissa tapauksissa kirjailija antaa primaariajan kulua yhtä aikaa. (Nikolajeva 1988, 66–67.) Rosan ”The Once and Future Duck” edustaa harvinaisempaa tapausta, sillä ankat siirtyvät ajassa taaksepäin aivan syyskuun 22. päivän (eli syyspäivän tasauksen) aamuna ja palaavat takaisin auringon laskiessa. He viettävät päivän Arthurin ajassa, sillä aurinko on juuri laskemassa molemmissa ajoissa. Ankat matkaan saattanut opas on heille äkäinen siitä, miten he ensin katosivat aamulla ja jättivät kaikki romunsa Stonehengelle ja vielä palasivat illalla takaisin jatkamaan tyhmiä koikeitaan. (Rosa 1997, #607, 5, #609, 7–8.) Tässä sarjakuvassa Rosa poikkeuksellisesti antaa primaariajan kulua samaan aikaan.

Legenda kuuluisasta kuningas Arthurista pyöreän pöydän ritareineen perustuu englantilaisen Geoffrey Monmouthilaisen kirjoitukseen. Hän lisäsi Arthurin myyttiin keskiajan ritarieromantiikkaa ja sekoitti faktoja, fiktiota ja maagisia aineksia toisiinsa, mikä sai osan historioitsijoista torjumaan Arthurin olemassaolon.²²¹ (Castleden 2000, 2, 31.) Don Rosa on perustanut oman Arthurinsa ajatukseen pienen heimon vähäisestä sotapäälliköstä, jonka ulkonäkö on kaikkea muuta kuin kuninkaallinen. Akukin viittaa Arthuriin ilmaisulla ”that fleabag of a smelly bear rug”.²²² Myrddinin nimellä kulkeva Merlin esittelee Arthurin Arturius Riothamaksena, Rooman Lucius Castuksen viimeisenä jälkeläisenä (KUVA 89) (Rosa 1997, #607, 8). Historiantutkija Oliver Padel ehdottaa 300-luvulla elänyttä roomalaista kenturiota Lucius Artorius Castusta mahdolliseksi Arthuriksi (Castleden 2000, 7), joten historiallisia faktoja seuraava Rosa on todennäköisesti poiminut nimen Padelin teksteistä.

²²¹ *The Annals of Wales* kertoo Badonin taistelusta vuonna 516, jossa ”Arthur kantoi heramme Jeesus Kristuksen ristiä harteillaan kolme päivää ja yötä ja britit olivat voittoisia.” Kirjoitus puhuu vuonna 537 tapahtuneesta Camlannin taistelusta, jossa henkilöt nimeltä Arthur ja Medraut kaatuivat. (Castleden 2000, 1.) Joillekin historiantutkijoille nämä maininnat ovat selviä todisteita Arthurin olemassaolosta sotilaana ja sotapäällikkönä, mutta suurin osa heistä on yhtä mieltä siitä, ettei Arthur koskaan ollut kuningas. Tämä johtuu siitä, ettei Arthurista löydy yhtään mainintaa tärkeiden kuninkaiden sukulinjoissa. (emt, 1, 110).

²²² “[-] tuo kirppukasa lemuavassa karhunaljassaan” (suom. Rosa 2012l, 28).



KUVA 89 © Disney

Rosa on tehnyt omasta Arthuristaan todellisen henkilön jälkeläisen. Hän on jopa yhdistänyt nämä kaksi puolta Arthurin ulkonäköön: vaikka Arthurin asu näyttää maalaiselta, eikä valtava parta muistuta siloposkisia roomalaisia, hänellä on yllään roomalaisen sotilaan metallia ja nahkaa yhdistänyt, hametta muistuttava panssarivyön alaosa. Arthurin kypärässä komeilee lohikäärme, mikä viittaa myös roomalaiseen perintöön: Lohikäärme oli yksi ratsuväen symboleista ja hallitsijoitaan arvostaneet keltit yrittivät säilyttää vanhan perinnön. Kymrinkielinen sana 'dragon' tarkoittaa sotapäällikköä ja Arthur oli heimonsa *pendragon*, 'lohikäärmeen pää' eli hallitsija.

Joidenkin historiantutkijoiden mukaan myös Merlin oli todellinen hahmo, joka eli nykyisen Pohjois-Englannin alueella lähellä Hadrianuksen muuria ja toimi kuningas Gwenddolaun bardina. Geoffrey Monmouthilainen käytti hyväkseen bardi Myrddinin hahmoa ja muutti nimen Merliniksi, joka on säilynyt populaarikulttuurissa. (Castleden 2000, 33, 144.) Varhainen kuva Myrddinistä on myös Rosan hahmon perusta. Arthurin bardiksi muuttuneen Myrddinin sinisessä myssyssä on pieniä kuita, jotka viittaavat pakanalliseen uskoon ja ne voidaan nähdä magian symboleina, vaikka sarjakuvan Myrddinin ei koskaan mainita harjoittavan minkäänlaista taikuutta. Hän on ainoastaan epävireisiä säveliä soittava bardi, joka on kaikkea muuta kuin kuningas Arthurin legendoista tuttu viisas neuvonantaja ja magianharjoittaja.²²³

Aikamatkustuksen lisäksi Rosan sarjakuvassa nousevat vahvasti esille myös Arthuriin liitetyt myytit. Legendan mukaan Arthur veti nuorena poikana miekan kivistä, mikä oli teko, johon kukaan toinen mies ei ollut kyennyt. Kiveen oli kaiverrettu teksti, joka julisti, että siitä, joka vetää tämän miekan kivistä, tulee Englannin oikea kuningas. Rosa viittaa myyttiin sarjakuvassaan ja kääntää sen pääläelleen: Arthur itse iskee solaarikollektorin voimalla miekkansa kiveen, mutta ei saa sitä irti. Arthur ei halua jättää asettaan, koska se on maan ainoa miekka ja koska "for whoever wields it will be **pendragon** of the

²²³ Myrddinin hahmon voidaan nähdä viittaavan myös *Asterixista* tuttuun Trubaduriin (vrt. KUVA 89). Molemmat piinaavat lähipiiriään epävireisellä musiikilla. Kummallakin hahmolla on suhde roomalaisiin, mutta toisin kuin Myrddin, joka selvästi pitää roomalaisia tietynlaisessa arvossa, koska viittaa kunnioittavasti Arthurin sukujuuriin, Trubadurix haluaa pitää gallialaiset sukujuurensa vapaina roomalaisten ikeestä.

realm!”.²²⁴ (Rosa 1997, #609, 3–4.) Vaikka kyseessä ei olekaan kuuluisa Excalibur, miekka kuitenkin symboloi hallitsijaa: se, joka sen omistaa, on koko heimon päällikkö. (Rosa 1997, #609, 2–3.)



KUVA 90 © Disney

Pikku Apulainen nappaa osan Pellen lähettämästä energiasäteestä ja sen voiman avulla vetää miekan kivistä (KUVA 90). Kyseessä ei ole Arthur eikä yksikään hänen kuuluisista ritareistaan, vaan jokin, jota he pitävät saksivelhon manaamana paholaishiirenä (daemon mouse). (Rosa 1997, #609, 5). Juonenkäänne on Rosan tapa parodioida todellisen maailman myyttejä: miekan käsittelyyn ei tarvita hallitsijan ominaisuuksia, vaan teknologiaa, joka voi käyttää hyväkseen ”hiirikin”. Parodia liittyy myös fantasian genren myyteistä lainattuihin piirteisiin: tyypillinen päähenkilö on valittu sankari, joka kykenee poikkeuksellisiin tekoihin. Pikku Apulaista ei missään nimessä voida pitää tällaisena mahtavana sankarina. Sarjakuvassa on olennaista myös se, että Rosa käyttää lähteenään Arthurin legendan realistista materiaalia: kenelläkään menneisyyden henkilöistä ei ole yliluonnollisia voimia tai mitään, mikä viittaisi myyttisiin kykyihin.

Arthurin legenda muuttui 1100–1200-lukujen taitteessa, kun ranskalainen Chrétien de Troyes liitti Graalin maljan etsinnän osaksi myyttiä. Hänen vaikutuksensa ansiosta romanssikirjallisuuden kristityt ritarit kuvattiin etsimässä Graalin maljaa sen sijaan, että he olisivat ratsastaneet Brittein saarten metsissä pelastamassa pulaan joutuneita neitoja. (Doel & Doel & Lloyd 1998, 111, Godwin 1994, 6.) Koska uskonto on Disney-sarjakuvien kiellettyjen aiheiden listalla, graalin esittäminen pyhänä esineenä olisi voinut olla ongelmallista. Rosa on käyttänyt sarjakuvassaan ”grail”-sanan kirjaimellista merkitystä: keskiajalla sana ”gra’al” tai ”graal” (myös grail) tarkoitti arvokasta astiaa tai lautasta, joka oli tarkoitettu vain tiettyjä ruokia varten ja jota käytettiin ainoastaan erikoistilaisuuksissa. Vasta kun sana ”pyhä” liitettiin sen yhteyteen, siitä tuli uskonnollinen kulttiesine. (Doel & Doel & Lloyd 1998, 111.)

²²⁴ “[-] cuca asean haltuunsa ottapi, hänestä tulepi waltacuntaamme uusi pendragon!” (suom. Rosa 2012l, 40).



KUVA 91 © Disney

Rosan sarjakuvassa moderni kone luo myytin pyhästä graalista. Energialähteenä toimiva solaarikollektori muuntuu keskiaikaisten ihmisten silmissä jumalan valoa loistavaksi maljaksi (KUVA 91). Rosa käyttää hyväkseen Arthurin aikakautta, jolloin kelttien pakanalliset uskomukset ja kristinusko elivät rinnakkain. Myrddin ja Arthur näkevät valtavan, konkreettisen maljan, joka hehkuu niin voimakasta valoa, etteivät edes ruudun reunat sitä pitele. Käyttämällä sarjakuvan metaleptisiä keinoja Rosa tekee solaarikollektorista maagisen esineen, joka ei mahdu sarjakuvan maailman sisälle. Arthur kommentaa miehiään ja samalla nimeää solaarikollektorin myyttiseksi esineeksi: "Attack! Half my kingdom to he who captures that Holy Grail!" (Rosa 1997, #608, 5).²²⁵

Rosan esittää sarjakuvassaan Arthurin ja pyöreän pöydän ritareiden myytin vaihtoehtoisen synnyn. Hän yhdistää fiktiivistä populaarikulttuuria arvostettuun legendaan ja kuvaa parodisin keinoin, miten Disneyn ankkujen aikamatka olisikin ollut Brittein saarten suurimman myytin taustalla. Tavallisesti aikamatkustuksen sääntö on se, ettei menneisyyttä voi muuttaa. Matkaajaa on joko kielletty tekemästä mitään, tai hän ei kykene muuttamaan teoillaan historiaa, koska hänen näkökulmastaan historia on jo tapahtunut. Mutta vaikka aikamatkaaja ei yleensä voi vaikuttaa menneeseen, hän kuitenkin vaikuttaa aina ympäristöönsä. (Nikolajeva 1988, 70, 95, 98.) Rosan sarjakuvan tapauksessa ankat eivät muuta menneisyyttä, vaan he toimivat myytin alkuunpanijoina: Pelle Pelottoman solaarikollektori on pyhä graalin malja ja pikku Apulainen vetää miekan kivistä. Akun auton osista koottu rautapanssari on alkusysäys kuvauksille haarniskapukuisista ritareista (KUVA 92). Solaarikollektorin keräämä aurinkoenergia välittyy antennien avulla Akulle, josta tulee Arthurin ja Myrddinin silmissä maaginen metallikäpiö (magick metal midget), jonka telekineettiset voimat näyttävät taikuudelta. (Rosa 1997, #608, 5, 8, #609, 5.)

²²⁵ "Hyöcätät! Puolet cuningascunnastani hälle, joca **pyhän graalin** anastaa!" (suom. Rosa 2012l, 33.)



KUVA 92 © Disney

Ankkojen jo poistuttua Myrddin koostaa tapahtumista yhtenäisen legendan ja esittää sen Arthurille:

What if it were you **who** wielded the power of this stone stable? **You** who wore the metal suit? **You** who pulled the sword from the stone? [- -] I will travel the land and **sing** of such feats, till the songs become **legends** and the legend becomes **fact**! (Rosa 1997, #609, 7.)²²⁶

Pelle Pelottoman modernit, tieteesen perustuvat keksinnöt näyttivät Arthurin ja Myrddinin silmissä silkalta taikuudelta. Ankkojen suorittamat "ihmeteot" toimivat Myrddinin inspiraationa tämän kehittäessä tarinan kuningas Arthurista ritareineen. Rosan Myrddin sekoittaa faktoja ja fiktiota ja käyttäytyy sarjakuvan sisällä itse asiassa varsin postmodernisti luodessaan myyttiä. Sarjakuva kommentoi siis kahdella tasolla tapaa sekoittaa faktaa ja fiktiota postmodernissa historiankirjoituksessa.

"The Once and Future Duck" viittaa nimellään T. H. Whiten suomentamattomaan romaanisarjaan *The Once and Future King* (1958), joka kertoo Arthurin kasvutarinan nuoresta pojasta kuninkaaksi. Romaanin nimi perustuu latinankieliseen lauseeseen, jota Sir Thomas Malory käytti teoksessaan *Le Morte d'Arthur* (1485): "rex quondam rexque futuris". Lause viittaa siihen, ettei Arthur legendan mukaan kuollutkaan, vaan nukkuu ikuista unta ja jonain päivänä nousee ajamaan vihollisen pois Britannian rannoilta." (Castleden 2000, 3-4.). Rosan sarjakuvan voidaan nähdä viittaavan nimenomaan *aikaan*. Aku on tarinan "once and future duck": kun hän ja toiset ankat matkustavat Arthurin aikaan, Akusta tulee anka, joka oli. Mutta koska hän on kotoisin tulevaisuudesta (Arthurin perspektiivistä katsottuna), hän on myös anka, joka tulee olemaan.

Toinen kuuluisa romaani, johon Rosan sarjakuva viittaa, on Mark Twainin *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (Jenkki kuningas Arthurin hovissa, 1889). Suomalaisen *Aku Ankan* kääntäjä on valinnut tarinan nimeksi "Anka kuningas Arthurin hovissa". Sen lisäksi, että suomalainen käännös viittaa

²²⁶ "Jospa juuri **te** hallitsittecin tämän ciwitallin mahtia? Cannoitte rautaista sotisopaa ja ciscoitte miecan lohcareesta! [- -] Matcaan halci maan ja ylistän mainetecojanne laullillani. Ajastaicain culuessa muuttuvat wirret legendoikxi, ja legendoista tuleepi totta." (suom. Rosa 2012l, 43.)

Twainin teokseen, Rosan sarjakuvalla on siihen myös sisällöllisiä yhtymäkohtia: Twainin satiirin päähenkilö saa iskun päähänsä ja herätessään huomaa olevansa kuningas Arthurin hovissa. Kyseessä on siis eräänlainen aikamatkustuskerromus. Toisekseen päähenkilö aiotaan polttaa noitana roviolla ja hän pakenee ennustamalla auringonpimennyksen. Tämä säikäyttää keskiajan yksinkertaiset ihmiset ja vakuuttaa heidät, että kyseinen henkilö on voimakas velho, jota ei parane suututtaa. (Twain 1968, 51–52.)

Rosan sarjakuvassa ankanpoikia uhkaa vastaavanlainen kohtalo ja Aku aiotaan teloittaa. Ahdistuneena Aku kääntyy ankanpoikien puoleen ja käskee: "Put that darn guidebook to a good use and find out when there'll be an eclipse! We'll amaze these dopes with our 'magic'!"²²⁷ Mutta ankanpojat kommentoivat, sellainen temppu toimii ainoastaan vanhoissa elokuvissa ja sarjakuvissa. (Rosa 1997, #608, 1.) Rosa kommentoi tällä tavalla populaarikulttuurin kliseitä: aikamatkustustarinoina, joissa menneisyyteen siirtyvät hahmot "ennustavat" tulevaisuutta ja saavat näin itselleen valtaa. Rosan tapa parodioita sarjakuvan kliseitä tulee myös metatasolla esille tässä repliikissä, jonka mukaan auringonpimennyksen ennustaminen toimii vain sarjakuvissa.

6.2.2 Roopen lapsuuden Skotlanti

Don Rosan toinen aikamatkustusta käsittelevä sarjakuva on "Of Ducks and Dimes and Destinies"²²⁸ ("Ensilantin tarina", 1995), jossa Milla Magia matkustaa ajassa Roopen lapsuusajan Skotlantiin pyrkimyksenään varastaa ensilantti avuttomalta kymmenvuotiaalta pojalta. Millan suunnitelma kuitenkin epäonnistuu, sillä menneisyyden tapahtumat pyrkivät seuraamaan niiden oikeaa raitaa.

Maria Nikolajevan mukaan aikafantasia on yksi älyllisesti haastavimmista modernin fantasian alalajeista sekä kirjoittajalle että lukijalle. Kuten edellisessä luvussa totesin, useimpien aikafantasioiden kirjoittajat olettavat, ettei aika ole lineaarista, vaan kaikki ajat ja aikakaudet ovat olemassa samanaikaisesti. (Nikolajeva 1988, 63.) Näin on mahdollista siirtyä menneisyyteen, joka ilmenee sekundaarisena fantasiamaailmana.

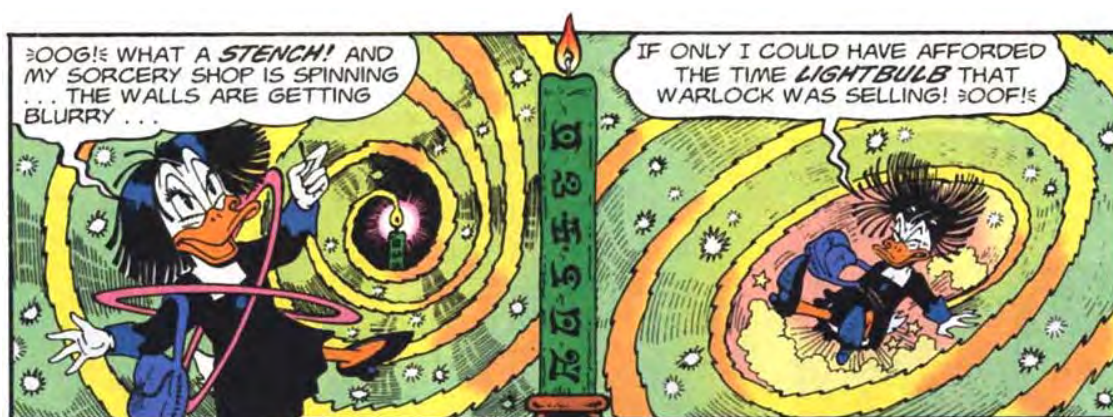
Ankkojen matka kuningas Arthurin aikaan tapahtui ainoastaan ajassa, sillä he matkustivat Stonehengeen suorittamaan aikamatkakoettaan. Millan aikamatka edustaa fantasian genressä harvinaisempaa tyyppiä, jossa matka tapahtuu sekä ajassa että tilassa. Milla aloittaa matkansa kotoaan tulivuori Vesuviuksen juurelta ja päättyy Glasgow'hun, Skotlantiin. Ajallisesti Milla siirtyy 1950-luvulta vuoteen 1877, jolloin Roope oli vielä lapsi. Tässäkin sarjakuvassa Rosa antaa primaariajan kulua eteenpäin aivan kuten sarjakuvassaan "The Once and

²²⁷ "Etsikää opaskirjastanne kerrankin jotakin hyödyllistä! Ottakaa selko seuraavasta auringonpimennyksestä, niin järkytämme jästipäät 'taikavoimillamme'!" (suom. Rosa 2012l, 29.)

²²⁸ Nimi viittaa Lewis Carrollin runoon "The Walrus and the Carpenter" teoksessa *Through the Looking Glass*, jossa Mursu sanoo "The time has come," [- -] / "To talk of many things: / Of shoes - and ships - and sealing-wax - / Of cabbages - and kings [- -]." (Carroll 2007, 220).

Future Duck”. Milla on ennen lähtöään juuri vakoillut Roopen ja muiden ankojen tekemisiä kristallipallostaan. Roope on aloittamassa tarinaa siitä, miten sai ensilanttinsa. Sillä aikaa Milla matkustaa menneisyyteen tunniksi ja palatesaan näkee kristallipallosta, että Roope on juuri päättänyt (pitkän) tarinansa. (Rosa 2010a, 6, 19.)

Koska Milla on noita, hänen aikamatkansa tapahtuu maagisin apukeinoin. Matkustusvälineenä toimii taikakynntilä, jonka sytytettyään henkilö siirtyy haluamaansa aikaan ja paikkaan. Kynntilän magia vaatii vihjeitä siitä, minne taian suorittava henkilö tahtoo matkata, joten Milla lisää kynntilän läheisyyteen esitteitä, karttoja ja Roope Ankan kuvan. Kynntilän taikuudella on kuitenkin rajansa, sillä se mahdollistaa matkan ainoastaan tunniksi – siihen asti, kunnes kynntilä sammuu. (Rosa 2010a, 7.)



KUVA 93 © Disney

Millan siirtyminen nykyisyydestä menneisyyteen kuvataan science fiction - elokuvissa ja -tv-sarjoissa käytetyllä spiraalimaisella portaalilla, joka syntyy kynntilän liekistä (KUVA 93). Portti imaisee Millan mukaansa menneisyyteen ja siirtää hänet myös tilassa toiselle puolelle Eurooppaa. Taikakynntilä toimii sarjakuvakerronnan elementtinä, sillä Rosa sijoittaa sen ruutujen välissä olevan välipalkin sijaan tilanjakajaksi. Oudoin riimuin koristeltu kynntilä kohoaa ruutujen yli, mikä kuvaa sen liekin maagisia vaikutuksia.



KUVA 94 © Disney

Rosa käyttää kynttilää myös laajemmin sarjakuvasivujen sommittelun osana, sillä niin kauan kuin Milla viipyy menneisyyden Skotlannissa, kynttilä erottaa välipalkin sijaan tarinan sivujen kaksi ylintä ruutua toisistaan. Rosa sijoittaa kynttilän aina kahden ylimmän ruudun väliin, kunnes Milla tajuaa tarinassa ongelmansa ja matka-aika loppuu. Tällä viimeisellä menneisyyteen sijoittuvalla sivulla kynttilä on sijoitettu poikkeuksellisesti kuudennen ja seitsemännen ruudun väliin. Palaessaan kynttilä syövyttää ruutujen väliä muodostaen siihen puuttuvaa välipalkkia: samalla se syö Millan aikaa menneisyydessä (KUVA 94). Kynttilä toimii tehokeinona: se kertoo lukijalle, miten Millan tunti hupenee, vaikka samaan aikaan menneisyyden aika kulkee koko ajan eteenpäin.

Rosa käyttää menneisyyden kuvaamiseen lähes samoja ruutuja kuin tarinassa "The Last of the Clan McDuck" (1992). Ajallisesti "Of Ducks and Dimes and Destinies" kuitenkin valmistui jo ennen kuin Rosaa pyydettiin tekemään Roope Ankan elämäkerta, mutta sen julkaisu ajoittui vasta elämäkerran julkaisun jälkeen. Tästä syystä kaikki lukijat ovat nähneet Roopen nuoruusvuodet ennen Millan aikamatkaa menneisyyteen, joten oletuksena on se, että Rosa viittaa tässä tarinassaan *The Life and Times of Scrooge McDuck* -teokseen, vaikka kyse on aivan päinvastaisesta intertekstuaalisesta viittaussuhteesta. Pohjatekstinä toimiva "Of Ducks and Dimes and Destinies" näyttää Roopen nuoruuden tapahtumat poikkeuksellisesti Millan näkökulmasta. Rosa on muokannut sarjakuvan ruutujen kuvakulmaa Roopen nuoruusvuosien ensimmäistä tarinaa varten, jotta tarina näyttäytyisi Roopen perspektiivistä.

Rosan aikamatkasarjakuvasta voi myös huomata muita viitteitä "tulevaan". Esimerkiksi Roopen isässä ilmenevät ne peräänantamattomat piirteet, jotka ovat osa myös aikuisen Roopen persoonaa. Tämä tulee esille erityisesti kohtauksesta, jossa isä-Fergus jahtaa kolikon varastanutta Millaa hevosella ja kirjaimellisesti kävelee hevosen päätä pitkin Millan vaunuihin Millan huutaessa "Eat foof bomb, McDuck!"²²⁹, aivan kuin huutaisi Roopelle tulevaisuudessa. (Rosa 2010a, 13.) Vastaavanlaisen hevosen päällä kävelyn tekee Roope tarinassa "Vigilante of Pizen Bluff", jossa hän jahtaa yhtä Daltonin veljeksistä (Rosa 2010b, 62).

Aikamatkustusfantasioita esiintyy yleensä kahta eri tyyppiä. Joko matkaa ja saattaa pienilläkin teoilla muuttaa tulevaisuuteen vaikuttavia tapahtumia ratkaisevasti²³⁰ (tyypillistä erityisesti science fictionissa) tai sitten aikamatkaaja ei kykene vaikuttamaan historiaan, mitä tahansa hän tekee. Mutta vaikka aikamatkaaja ei kykenisi muuttamaan mennyttä, hän kuitenkin aiheuttaa aina reaktion ympäristössään. Nikolajeva puhuukin kahdenlaisista aikamatkaajista: tunkeilijoista ja tarkkailijoista. Tarkkailija nimensä mukaan toimii vain sivustakatsojana, mutta tunkeilija on aktiivinen toimija, joka ei kuulu menneisyyteen. (Nikolajeva 1988, 95, 98–99.)

²²⁹ "Pure posauspommia, McAnkka!" (Rosa 2011q, 153).

²³⁰ Klassisin aikamatkustukseen liittyvä paradoksi lienee menneisyyden muuttaminen: jos tapan vahingossa isoisäni, en tule koskaan syntymään. Mutta jos en koskaan synny, en voi mennä menneisyyteen tappamaan isoisääni.

Milla Magia on Nikolajevan termien mukaan tunkeilija, sillä hän pyrkii aktiivisesti muuttamaan menneisyyttä varastamalla Roopen ensilantin. Verratuna ankojen matkaan kuningas Arthurin aikaan, Millan matka menneisyyteen on täynnä ongelmia. Aku, ankanpojat ja Pelle muuttivat historiaa merkittävällä tavalla sitä tarkoittamatta, mutta Milla huomaa, ettei yksinkertaisesti kykene vaikuttamaan menneisyyden tapahtumiin: "This is **scary!** Here I have the chance to get that dime even **before** Scrooge, but I can't seem to change history! I can only **help it happen!**" (Rosa 2010a, 14.)²³¹

Mitä tahansa Milla tekee, kolikko palaa aina takaisin matkalle kohti Roopen ojennettua kämmentä. Kun Milla onnistuu ostamaan lantin ojankaivajalta, jonka oli määrä antaa amerikkalainen 10-senttinen palkkioksi saappaitensa kiillotuksesta, hän huomaa suunnitelmassaan valtavan aukon: Jos hän pitää kolikon itsellään, Roope ei koskaan saa sitä haltuunsa. Kirken taian mukaan kolikolla on voimaa vain, jos maailman rikkain mies on pitänyt sitä hallussaan koko elämänsä. (Rosa 2010a, 15, 18.) Jos Milla vie lantin mukanaan, sen merkitys kumoutuu ja Roope saa haltuunsa jonkin toisen kolikon, josta tulee hänen ensilanttinsa ja Millan näkemä vaiva on mennyt hukkaan.



KUVA 95 © Disney

Milla palauttaa kolikon Roopelle viime hetkellä ennen kuin kynttilä sammuu ja siitä nouseva savu muodostaa kierreportaalin, joka imaisee Millan mukaansa takaisin tulevaisuuteen (KUVA 95). Käytännössä Millan matka ei vaikuttanut menneisyyteen laisinkaan, sillä kaikki tapahtumat jäivät ennalleen: Roope sai kolikkonsa, josta on tuleva hänen kuuluisa ensilanttinsa. Rosa itse kertoo sarjakuvaansa taustoittavassa "The Making of" -artikkelissa, että näkee tarinansa *Paluu tulevaisuuteen* -henkisenä seikkailuna, jossa Millan matka menneisyyteen luo itse asiassa vaihtoehtoisen maailman:

Kun Milla matkusti menneisyyteen ja alkoi sotkea historiaa kuten Marty McFly, hän loi vaihtoehtoisen aikajanan erilliseen todellisuuteen. Mutta kun hän laitto kolikon Roopen käteen ja palasi nykyisyyteen, vaihtoehtoinen aikasilmutka sulautui takaisin

²³¹ "Kauhea tunne! Olisin voinut saada rahan hyppysiini jo Roopea ennen, mutten näkijään kykene muuttamaan historian kulkua. Minä vain autan sitä vasten tahtoani." (suom. Rosa 2011q, 154.)

todellisuuteen, eikä haihtunut silmukka koskaan tapahtunutkaan. (Rosa 2010d, 21.)²³²

Rosan mukaan Millan matkaa ei tosiasiasa lainkaan tapahtunut, koska vaihtoehdot aikalinjat sulautuivat toisiinsa. Hän kuitenkin jatkaa, että sarjakuvassa ”Of Ducks and Dimes and Destinies” Milla oli lopulta se, joka inspiroi amerikkalaisen Howard Pennosen (Howard Rockerduck) heittämään kasan kolikkoja leikkiville lapsille. Yksi näistä kolikoista oli Roopen ensilantti. Jos Milla ei koskaan käynyt menneisyydessä, miten kolikko päätyi Pennoselta Roopelle? (Rosa 2010a, 21.)

Vaikka Rosa puhuukin vaihtoehdoista aikalinjoista, näen kuitenkin, että Milla todella matkasi sarjakuvassa menneisyyteen. Vaikka Milla koki, ettei kykene muuttamaan mennyttä, hänen tekonsa vaikuttivat tapahtumien kulkuun Howard Pennosen aktivoimien kautta. Roope ei muista tai tiedosta Millan vaikutusta asioihin, sillä hän oli pyörtyneenä silloin, kun Milla palautti ensilantin. Väitettäni tukee myös se, että aivan sarjakuvan viimeisessä ruudussa (KUVA 96) nähdään kotiinsa palannut Milla, jolla on edelleen päällään 1800-luvun vaatteet. Aikalinjat eivät siis sulautuneet yhteen ja kumonnet tapahtumia – Milla todella kävi menneisyydessä, muuten hänellä olisi yllään tuttu musta mekko. Sen lisäksi ruudun oikeassa reunassa savuaa loppuun palanut maaginen aikakynntilä, jonka Milla on käyttänyt matkaansa. Jos aikamatkaa ei olisi tapahtunut, myös kynntilä olisi edelleen kokonainen. (Rosa 2010a, 19.)



KUVA 96 © Disney

Verrattaessa Rosan aikamatkustustarinoina Maria Nikolajevan käsitykseen fantasiaalle ominaisesta aikamatkasta, voidaan todeta selvä poikkeus: Rosa antaa primaariajan kulua, kun hahmo on siirtynyt menneisyyteen. Rosan mukaan aikakoneen tai maagisen esineen aiheuttama siirtymä ei pysäytä primaariaikaa tai hidasta sen kulkua, vaan molemmat ajat liikkuvat eteenpäin samaan tahtiin.

²³² “When Magica traveled back in time and started screwing with history like Marty McFly did, she created an alternate time path to a different reality. But when she put the Dime into Scrooge’s hand and returned to the present, that alternate time loop merged back into the actual facts and the loop dissolved as it never took place.” (Rosa 2010d, 21.)

Aikakäsityksen lisäksi Rosa myös käyttää aikamatkaajan valtaa huomattavasti vapaammin kuin useimmat fantasiakirjailijat: Aku, Pelle ja ankanpojat muuttavat historiaa ja luovat myytin graalin maljasta. Milla puolestaan yrittää vaikuttaa historiaan siinä kuitenkin onnistumatta, vaikka voidaankin pohtia Millan roolia Howard Pennosen motivoijana.

Näille toisistaan eroaville tavoille kuvata aikamatkaajan vaikutusta voidaan löytää perustelut Rosan tarinankerronnassa. ”The Once and Future Duck”-sarjakuvan tarkoitus on kommentoida Arthur-myyttiä yhdistämällä siihen populaarikulttuurin hahmojen vaikutus, joten vaihtoehtoisen myytin synnyllä on parodinen merkitys: ankat eivät muuta mitään, mikä ei olisi jo ”tapahtunut”. ”Of Ducks and Dimes and Destinies” kertoo puolestaan Roopen ensilantin tarinan Millan näkökulmasta: koska lantti on ollut Roopella, Milla ei voi muuttaa menneisyyttä, sillä se vaikuttaisi tulevaisuuteen ja Rosan omaan aikajatkumoon ankojen historian suhteen. Millan vaikutuksen epäämisyssä on siis juonellinen peruste.

6.3 Tilan ja ajan rajalla

6.3.1 Välitilan kummittelevat esi-isät

Käsitys siitä, ettei kuolema ole kaiken loppu, on tyypillistä suurimmalle osalle eri uskontoja ja mytologioita. Jälleensyntyminen, sielun konsepti ja erilaiset taivaan tai helvetin kaltaiset sekundaarimaailmat ovat siirtyneet mytologioista osaksi fantasiakirjallisuutta. Välillä kokemus kuolemanjälkeisestä elämästä koetaan unen tai allegorian kautta, mutta joskus fantasiakirjallisuudessa päähenkilöt voivat siirtyä rajan taakse portin avulla.²³³ (Clute & Grant 1997, 11.) Monien alkuperäiskansojen uskomuksiin sekä idän uskontoihin kuten buddhalaisuuteen ja shintolaisuuteen kuuluu esi-isien henkien kunnioitus. Kristinuskokin muistaa vainajia tiettyinä päivinä. Kuoleman jälkeisten tapahtumien epävarmuus on synnyttänyt monia eri uskontokuntia ja siirtynyt myös yliluonnollisia asioita käsittelevään kaunokirjallisuuteen, joille on tyypillistä leikitellä merkittävillä ontologisilla ja hengellisillä kysymyksillä, kuten sillä, onko olemassa kuolemanjälkeistä elämää (Goldstein & Grider & Thompson 2007, 46).

Kummitukset ja muut vastaavat yliluonnolliset ilmiöt luokitellaan tavallisesti osaksi kauhukirjallisuutta. Kauhu ja fantasia ovat läheistä sukua ja molemmat spekulatiivisen fiktion alalajeja, joten niistä voi löytää useita samankaltaisia piirteitä. Yleensä kuitenkin ajatellaan, että fantasialle ominaista ovat esimerkiksi henget, jotka ovat kuolleet ennen kuin ovat saattaneet loppuun jotain tärkeää, jolloin kummitus tarvitsee päähenkilön apua. Kun tarkoitus on pelotel-

²³³ Esimerkiksi Astrid Lindgrenin klassisessa lastenfantasiassa *Bröderna Lejonhjärta* (*Veljeni, Leijonamieli*, 1973) veljekset Joonatan ja Kaarle siirtyvät kuoleman jälkeen uuteen maailmaan, Nangijalaan. Kuolema toimii siis porttina toiseen maailmaan.

la niin lukijaa kuin tarinan henkilöahmoja pahantahtoisilla olennoilla, kyseessä on kauhukirjallisuus.

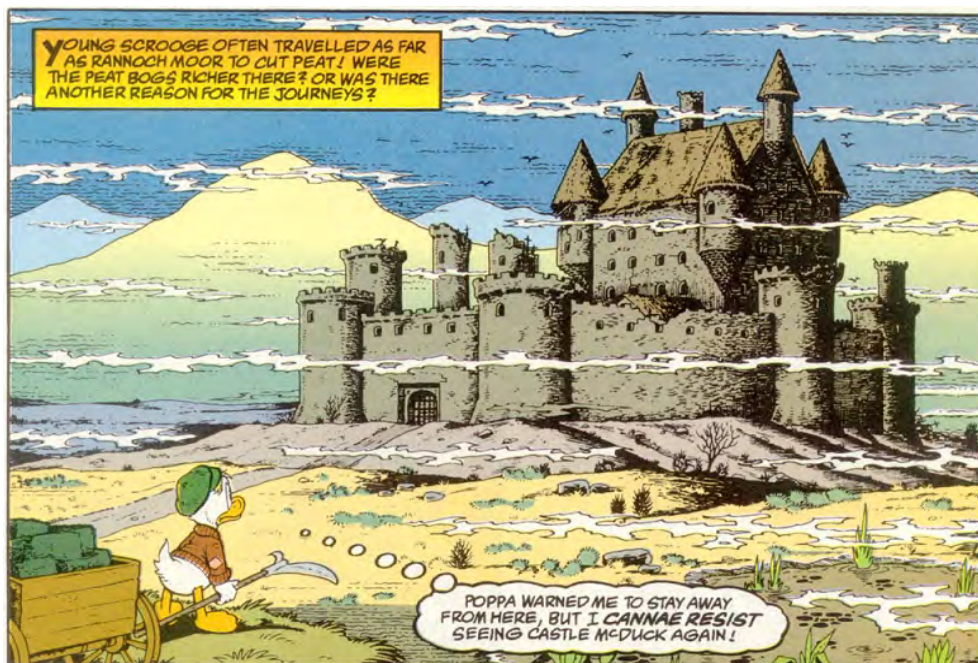
Suurin osa kummituksista on harmittomia, monet jopa avuliaita. Väkivaltainen kuolema on usein kummitukseksi muuttumisen syytä. Paluuseen johtaneita syitä on useita, mutta kaikista nimekkäin on keskeneräisten asioiden viimeistely ja halu varoittaa tai ilmoittaa jotain eläville. (Jones 1944, 253.)²³⁴

Rosalla on kolme tarinaa, joissa esiintyy kummittelua. Ne ovat *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjaan kuuluvat "The Last of the Clan McDuck" ("Klaaninsa viimeinen", 1992), "The New Laird of Castle McDuck" ("Ankkapurhan uusi valtiast", 1993) ja "The Billionaire of the Dismal Downs" ("Ankantaan miljardööri", 1993). Kaikki nämä tarinat sijoittuvat Roopen nuoruusvuosien Skotlantiin alueelle nimeltä Dismal Downs, josta Roopen suku on kotoisin ja jossa heidän muinainen kotinsa Ankkapurhan linna (McDuck Castle) sijaitsee. On "yleisessä tiedossa", että paikassa kummittelee, mutta kukaan ei loppujen lopuksi ole saanut asiasta varmuutta. Tässä luvussa tulen käsittelemään sekä Roopen kummittelevia esi-isiä että eräänlaista elämän ja kuoleman välissä olevaa henkimaailman "välitilaa", jossa he asustavat. Keskityn erityisesti Sir Richard Ankanmieheen (Sir Quackly McDuck), joka on jäänyt vartioimaan McAnkkojen suvun kotilinnaa.

Kummitustalon konsepti tietynlaisena romantiikan ajan kirjallisuuden osa-alueena sai alkunsa 1700- ja 1800-luvun vaihteen Englannin goottilaisista romaaneista. Räsistyneet, synkät linnat ja kartanot, joista tuli vakiintuneita tapahtumapaikkoja varhaisille englantilaisille romaaneille, perustuivat todelliseen Englantilaiseen maisemaan ja niihin Euroopan osiin, jotka olivat täynnä murenevia linnoja ja muita vanhoja raunioita. (Goldstein & Grider & Thomas 2007, 145).²³⁵

²³⁴ "Most ghosts are found to be harmless, many of them even helpful. Violent death is frequently a factor in becoming a ghost. The reasons for returning are varied, but most prominent are the completion of unfinished business and a desire to warn or inform the living." (Jones 1944, 253.)

²³⁵ Kummitustarinoissa haamuja ja paikkoja, joissa he kummittelevat, ei voi erottaa toisistaan. Tämä johtuu siitä, että pelkkä kummituksen läsnäolo muuttaa muuten arkipäiväisen paikan portiksi, jonka läpi elävät voivat siirtyä yliluonnollisen puolelle. (Goldstein & Grider & Thomas 2007, 143.) Jo sana "portti" liittyy kummitustarinat vahvasti myös fantasian genreen.



KUVA 97 © Disney

McAnkkojen klaanin vanha koti, Ankkapurhan linna (KUVA 97) sopii hyvin kummitustarinan tapahtumapaikaksi ja portiksi rajan taa jo pelkän ulkonäkön-sä perusteella. Se on vanha ja sijaitsee eristäytyneessä paikassa keskellä Skotlannin autioita nummia. Ruudussa näkyvät pilvet myös vihjaavat toisen maailman läsnäolosta: Rosa käyttää usein kapeita pilviä ilmaisemaan sekundaarimaailmaa, minkä voi huomata esimerkiksi myöhemmin käsiteltävästä sarjakuvasta "The Quest for Kalevala" sekä Vihoviimeisen rotankolon sumusta (KUVA 43). Ruutu saattaakin vihjata siihen, että Ankkapurhan linna sijaitsee kahden maailman rajalla: monet McAnkan suvun jäsenet ovat kohdanneet siellä kuolemansa, ja mahdollisesti jääneet maailmojen väliin. Ankkapurhan linna kuvastaa suvun historiaa ja menneisyyttä, jolloin klaani oli vielä rikas, mutta se on myös kerronnallinen motiivi:

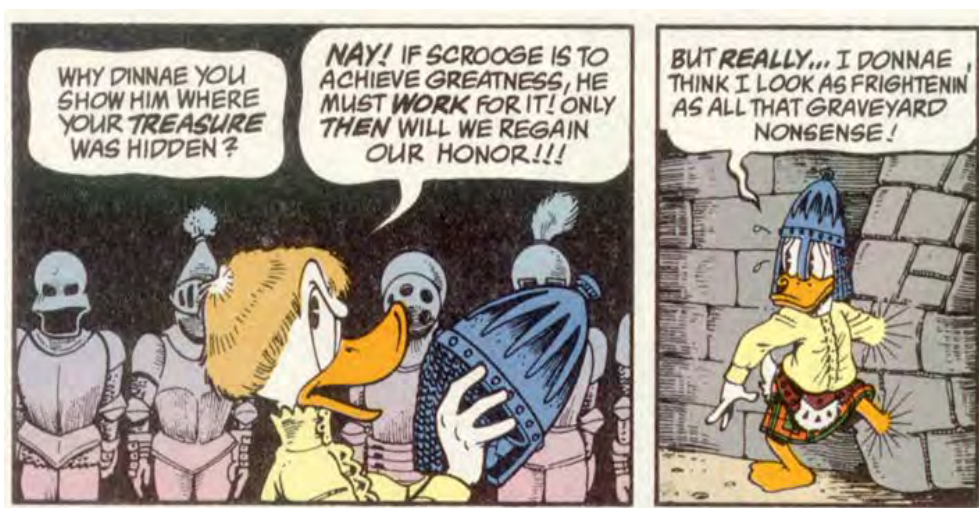
Metaforisesti kummitustalo [tai -linna] edustaa yhteyspaikkaa, siirtymää, legendan ja kansantarun, faktan ja fiktion välistä kynnystä. Todellisuus on olemassa kummitustalon *ulkopuolella*. Astumalla kummitustalon alueelle psykologinen maisema muuttuu ja paljastaa meille yliluonnollisen ja paranormaalisen toisen maailman. (Goldstein & Grider & Thompson 2007, 170.)²³⁶

McAnkan suvun linna on portti kahden maailman välillä: primaarimaailman Skotlannin ja sekundaarisen henkimaailman. Siellä pystyy olemaan kosketuksissa henkimaailman olentojen, kuten Sir Richard Ankanmielen kanssa. Sisällis-

²³⁶ "Metaphorically, the haunted house [or a castle] represents the point of contact, the transition, the threshold between the legend and the folktale, between reality and fiction. Reality exists *outside* of the haunted house. It is upon entering into the confines of the haunted house that the psychological landscape shifts and exposes us to the other-worldliness of the supernatural and paranormal." (Goldstein & Grider & Thompson 2007, 170.)

sodan aikaan vuonna 1057 Sir Richard Ankanmieli, yksi McAnkkojen esi-isistä, otti vastaan arkun täynnä kultaa puolustaakseen kuningas MacBethiä. Mutta suojellessaan kirstua Ankanmieli vahingossa sinetöi sekä kirstun että itsensä linnan seinään. Siitä lähtien koko klaani on etsinyt Ankanmielen aarretta, mutta ei ole löytänyt kumpaakaan.²³⁷ (Rosa 2005a, 10.) Yhä elää huhu siitä, että Richard Ankanmielen haamu kulkee nyt hylätyn linnan käytäviä ja pyrkii pelästyttämään jokaisen, joka yrittää varastaa hänen aarteensa.

Sarjakuvassa "The Last of the Clan McDuck" nuori Roope on McAnkan klaanin vanhoilla mailla leikkaamassa turvetta myytäväksi. Ankkojen ilkeät naapurit, Whiskerwillet²³⁸ pelästyttävät Roopen, joka pakenee linnaan ja tapaa siellä oudon kilttiasuisen ankan. Linnan vartijana toimiva nimetön ankka antaa Roopelle idean matkustaa Amerikkaan etsimään onneaan ja jostain syystä tietää vähän liikaa Roopen työstä kengänkiillottajana – asia, josta Roope ei ole ehtinyt sanoa sanaakaan. Roope ei koskaan saa selville, kuka tämä ankka on, mutta lukijat näkevät heti seuraavissa ruuduissa, miten tämä astelee yksin linnan käytävillä ja puhuu näkymättömille äänille (KUVA 98). (Rosa 2005a, 15–20.)



KUVA 98 © Disney

Omituinen ankka on itse Sir Richard Ankanmieli, joka puhuu aarteestaan ja "meistä", millä hän viittaa McAnkan klaaniin, joka ajettiin mailtaan kaksi vuosisataa sitten. Lisätodisteena on vielä seuraava ruutu, (KUVA 98) jossa Sir

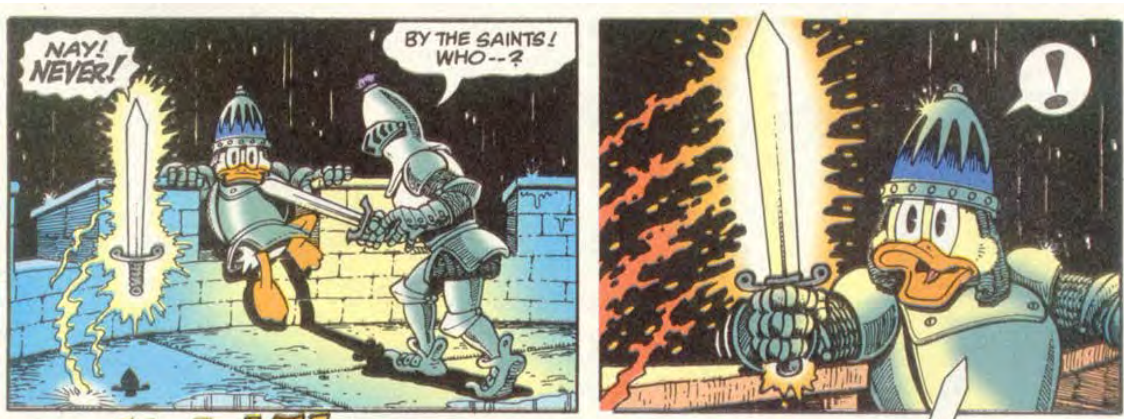
²³⁷ Roope, Aku ja ankanpojat löytävät Ankanmielen aarteen Barksin tarinassa "The Old Castle's Secret" ("Vanhan linnan salaisuus" 1948). Barksin sarjakuvassa viitataan myös Sir Richard Ankanmielen haamuun, joka kuitenkin paljastuu siinä huijaukseksi. Rosan tarina sijoittuu ajassa Barksin tarinaa ennen ja väittää, että haamu on todellinen.

²³⁸ Aiemmissa suomennoksissa Vaskervillet. Kyseessä on viittaus sekä Sir Arthur Conan Doyle'n *Hound of Baskerville* -teokseen (*Baskervillen koira*, 1902) että Carl Barksin sarjakuvaan "Hound of the Whiskervilles" ("Vaskervillen koira", 1960). Whiskervillet ajoivat McAnkan suvun pois mailtaan "kummituskoiran" avulla 200 vuotta sitten (Rosa 2005a, 11). Kyseessä oli temppu, jonka avulla Whiskervillet saattoivat vapaasti etsiä huhuttua aarretta McAnkkojen alueelta. Barksin sarjakuvassa Roope, Aku ja ankanpojat palaavat Skotlantiin ja törmäävät legendaan nummien hirviökoirasta.

Richard astuu kaarevan seinän läpi paikkaan, jonne hän muurasi itsensä. (Rosa 2005a, 20.) Roope kohtasi siis oikean kummituksen, mikä Rosan kerronnassa paljastetaan ainoastaan lukijalle.

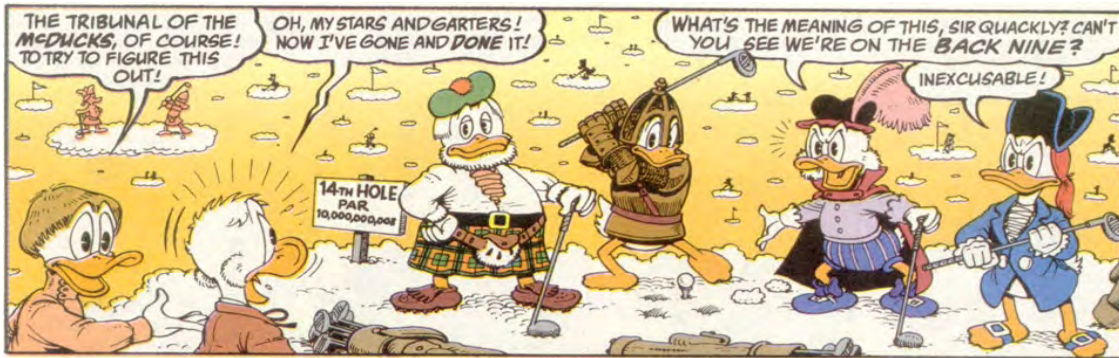
Rosan sarjakuvassa "The Last of the Clan McDuck" Richard Ankanmiehen haamu näyttäytyy kahdessa eri muodossa. Ensinnäkin Ankanmieli ilmestyy Roopelle todellisessa maailmassa käsin kosketeltavassa muodossa: Ankanmieli asettaa kätensä Roopen hartialle kolmessa eri ruudussa, joten hän on selvästi ruumiillinen olento. (Rosa 2005a, 16–18.) Toisekseen hän ilmestyy aineettomassa henkimuodossa, mutta ainoastaan lukijalle. Tässä muodossaan hän kuuluu kuolleiden näkymättömään maailmaan: hän pystyy puhumaan muille McAnkan klaanin esi-isille ja kulkemaan seinien läpi.

Sir Richard Ankanmieli ilmestyy Roopelle toisen kerran "The New Laird of Castle McDuck". Roope on juuri palannut Amerikasta kotiinsa pelastaakseen perheensä veloilta ja päätyy kaksintaisteluun Whiskervillen pojan kanssa. Whiskervillet yrittävät saada McAnkkojen linnan haltuunsa ja pyrkivät estämään Roopea toimittamasta shekkiä pankkiin. Roope on jo häviämässä taistelun linnan parvekkeella, kun hänen pudonnut miekkansa nousee maagisesti suoraan hänen käteensä ja hän pystyy kukistamaan vastustajansa. (Rosa 2005c, 96–99.)



KUVA 99 © Disney

Kuten ruudusta (KUVA 99) näkyy, hohtava valo ympäröi Roopen miekan ja ruumiiton ääni huutaa "Nay! **Never!**" Miekka nousee Roopen käteen ja sen kärki ylittää ruudun reunan, mikä kertoo siitä, että kyseessä on niin vaikuttava ja maaginen tapahtuma, että miekka liikkuu hetkeksi sarjakuvamaailman reunojen ulkopuolelle. Hetkeä myöhemmin salama iskee Roopeen, hän putoaa vallihautaan ja tiiliskivi lyö hänet tajuttomaksi. Roope herää pilven päällä vieressä tutunnäköinen kilttiin pukeutunut ankka, joka johdattaa Roopen pilvien päällä golfia pelaavien ankkojen joukkoon, jotka paljastuvat Roopen esi-isiksi (KUVA 100). (Rosa 2005c, 100–101.)



KUVIA 100 © Disney

Roope näyttää päätyneen jonkinlaiseen taivaan kaltaiseen paikkaan edesmenneiden sukulaistensa seuraan. Ruutujen taustaväritys on pehmeän keltaista ja kaikki ankat kävelevät pilvien päällä, mikä on viittaus kristinuskon lapsenomaiseen näkemykseen taivaasta. Skottilaisille ankoille taivas on tietenkin golfkenttä, koska golf keksittiin keskiajan Skotlannissa.

Ankanmieli vaatii, että esi-isien pitäisi lähettää Roope takaisin, koska hänen aikansa ei tule vielä vuosikymmeniin. Kun esi-isät lopulta tajuavat, että Roopesta tulee maailman suurin kitupiikki ("penny-pinching tightwad on earth"), he suostuvat Ankanmielen pyyntöön. Sir Richard antaa Roopelle vihjeen kuinka pelastaa itsensä ja sitten hän kirjaimellisesti nappaa pilven tämän jalkojen alta. Roope putoaa alas, herää vallihaudassa ilman selkeitä muistikuvia tapahtuneesta ja lopulta kosta Whiskervilleille. (Rosa 2005c, 103–105.) Tällainen rajatilakokemus yhdessä Ankkapurhan linnan kanssa jättää Roopeen ikuisen jäljen: kummitustaloon astuminen muuttaa ihmistä syvällisesti (Goldstein & Grider & Thompson 2007, 144). Pohdin jo pro gradu -työssäni (2009) Roopen rajatilakokemusta ja sitä, olisiko Rosa näiden tapahtumien kautta luonut Roopen historiaan potentiaalisen kyvyn siirtyä helpommin sekundaarisiin maailmoihin. Ankkapurhan linna porttina esi-isien henkimaailmaan tukee näkemystäni.

Sarjakuvassa "The New Laird of Castle McDuck" kummittelu tapahtuu ainoastaan henkimaailmassa. Roopen mieli vaeltaa henkimaailmaan, mutta hänen ruumiinsa jää paikoilleen vallihaudaan. Ensi näkemältä voisi luulla, että Roope uneksii kaiken näkemänsä, erityisesti siksi, että hän herää putoamisensa jälkeen, mikä on tavallinen heräämisen motiivi unissa. On kuitenkin huomattava, että tyypillisesti sarjakuvakerronnassa aaltomaiset ruudun reunat merkitsevät unta²³⁹, mutta tässä tarinassa ruutujen reunat ovat normaalin suorakaiteen malliset sekä kuvatessaan primaarimaailman Skotlantia että esi-isien asuttamaa henkimaailmaa.

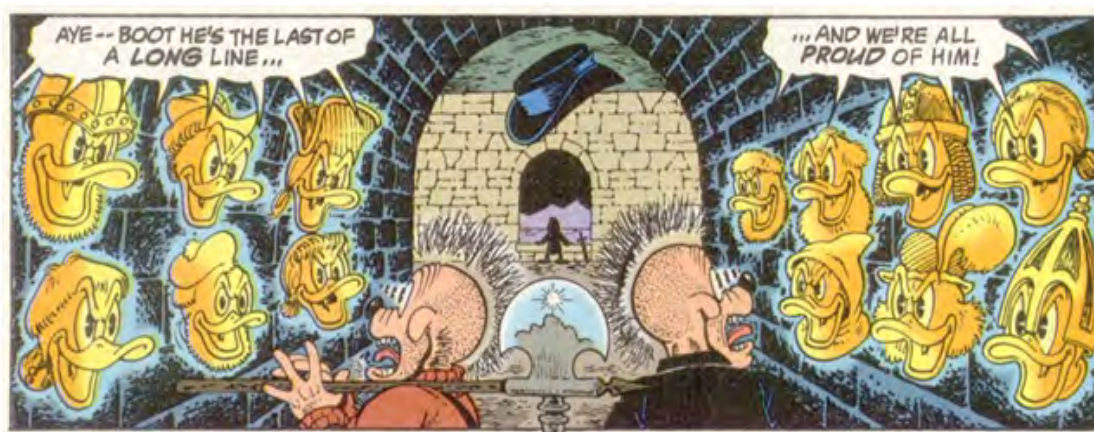
Myös muut faktat osoittavat, että Roopen kokemus todella tapahtui. Yksi hänen esi-isistään mainitsee, miten helposti Whiskervillet varastivat Roopen pankkivekselin (Rosa 2005c, 103). Vekseli oli tarkoitettu klaanin velan maksa-

²³⁹ Rosa käyttää aaltomaisia ruudun reunoja nimenomaan unen symbolina tarinassa "The Dream of a Lifetime", johon palaan myöhemmin.

miseen, mutta Roope ei missään vaiheessa nähnyt Whiskervillejen varastavan sitä. Mutta "palatessaan kuolleista" hän hetkeäkään epäröimättä uhkaa Whiskervillejä miekallaan ja vaatii vekseliä takaisin. Roope ei ymmärrä, mistä hän tiesi sen olleen varastettu, hänellä oli vain sellainen "tunne". (Rosa 2005c, 105.) Roopella ei siis ole muistikuvaa siitä, mitä tapahtui, kun hänen mielensä oli henkimaailmassa.

Tässä sarjakuvassa Richard Ankanmieli ei näyttäydy linnassa ruumiillisessa muodossa. Sivulla 97 lukija voi nähdä varjomaisen ankkahahmon katso-
massa, miten Roopen isä valmistaa tätä tulevaa kaksintaistelua varten. Myöhemmin Roopen miekka nousee lattialta hänen käteensä ja hän kuulee ruumiittoman äänen huutavan. Sir Richard itse kertoo Roopen esi-isille, että se oli nimenomaan hän, joka antoi Roopelle miekan takaisin. (Rosa 2005c, 97, 99–100.) Syy, miksei Richard Ankanmieli ilmesty Roopelle ruumiillisessa muodossaan, on se, että tällä kertaa Roope ei ole enää nuori ja tietämätön. Lisäksi hän ei ole yksin linnassa, vaan isänsä (ja Whiskervillejen) kanssa. Ylimääräinen henkilö aiheuttaisi liikaa kysymyksiä ja Roopen isä Fergus saattaisi tunnistaa Richard Ankanmielen.

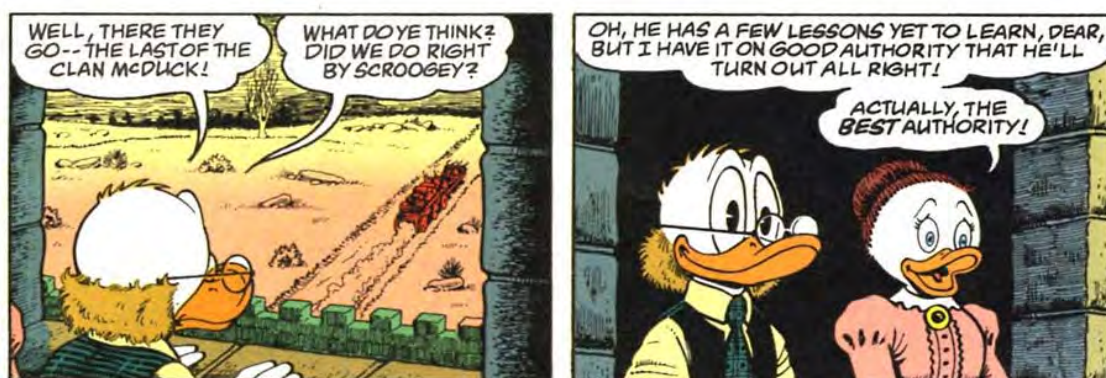
Viimeinen todiste kummittelun ja esi-isien henkien olemassaolosta esitetään sekä lukijalle että Whiskervilleille. Miehet yrittävät käydä Roopen kimp-
puun, mutta yllättäen joukko hohtavia päitä ilmestyy linnan seinän läpi ja kirjaimellisesti pelästyttää hiukset Whiskervillejen päistä (KUVA 101). Kaikki esiisät, jotka eivät tavallisesti kummittele linnassa, ilmestyvät aineettomina paikalle valmiina suojelemaan Roopea. (Rosa 2005c, 106.) Keltaisina hohtavat ruumiittomat päät, jotka työntyvät muurin lävitse, ovat Rosan keino kuvata poikkeuksellista, pelottavaa kummittelua, jonka tarkoitus on pelästyttää paikalla olevat henkilöt



KUVA 101 © Disney

Sarjakuvassa "The Billionaire of the Dismal Downs" Sir Richard Ankanmieli esiintyy hyvin lyhyesti ja ainoastaan tarinan viimeisellä sivulla. Mutta kyseinen sivu sisältää yhden tärkeimmistä tapahtumista, mitä Disneyn sarjakuvissa on

koskaan tapahtunut. Roope on menettänyt äitinsä²⁴⁰ ja palannut takaisin Skotlantiin rikkaana miehenä. Hän toivoo perheensä muuttavan hänen mukanaan Amerikkaan. Roopen sisaret innostuvat ajatuksesta, mutta hänen isänsä Fergus on omien sanojensa mukaan liian vanha lähtemään, joten hän päättää jäädä Ankkapurhan linnaan nuoren talonmies-Scottien kanssa. Seuraavana aamuna Roope lähtee sisarineen ja näkee isänsä linnan ikkunassa vilkuttamassa hyvästeiksi. Hän ei seiso siellä kuitenkaan yksin ja Roopen sisko Matilda väittää, että toinen hahmo on tietenkin Scottie. Mutta lukija näkee Scottien heti seuraavassa ruudussa linnan ulkopuolella. (Rosa 2005g, 185–186.)



KUVA 102 © Disney

Kun Roope poistuu sisarineen, Rosa näyttää lukijalle, että Roopen isän vieressä on hänen edesmennyt vaimonsa (KUVA 102), joka on ollut kuolleena jo jonkin aikaa. Ferguselle hän on selvästi todellinen hahmo, koska he keskustelevat keskenään. Hetken kuluttua Sir Richard Ankanmieli ilmestyy ruutuun, kättelee Fergusia ja johdattaa käsi kädessä kulkevat Roopen vanhemmat huoneen seinän läpi (KUVA 103). Samaan aikaan lukija näkee Fergusen ruumiin sängyssä peiton alla ja tämän yöpöydällä olevat silmälasit. (Rosa 2005g, 187.) Fergus McAnkka on menehtynyt edellisen yön aikana, koska hän oli valmis liittymään vaimonsa seuraan tietäen, että Roopen asiat olivat hyvin tämän uudessa elämässä. Hyvästellessään lapsensa hän on jo ruumiittomassa henkimuodossa, mutta silti näkyvä muille henkilöille. Hänellä on myös silmälasit päässään samaan aikaan, kun ne ovat yöpöydällä, mikä on toinen todiste, että lukija näkee hänet henkenä.

Rosa on tehnyt Disney-sarjakuvien historiaa näyttämällä, miten yksi tärkeistä päähenkilöistä kuolee. Kuten johdantoluvussa Rosan esittelyn yhteydessä totesin, asia on merkittävä siinä mielessä, että normaaleissa Disney-sarjakuvissa hahmoilla ei ole historiaa, vaan tarinat ovat episodimaisia hetkiä staattisessa maailmassa. Kaikki, mitä hahmoille tapahtuu yhdessä sarjakuvassa, palaa seuraavassa tarinassa takaisin alkupisteeseen, oli kyseessä sitten saman tai eri käsikirjoittajan teos. Koska Disneyn maailma on staattinen, ankat eivät

²⁴⁰ Tämä tapahtui tarinassa "King of Klondike". Asiasta kerrottiin Roopen saamassa kirjessä (Rosa 2005f, 163).

vanhene, joten kuoleminen on mahdotonta. Lisäksi Disneyn vanhoissa sääntöissä kuoleman tematiikka oli kiellettyjen asioiden listalla. Vaikka Carl Barkskin näytti sarjakuvassaan vihjatun itsemurhan, hän ei koskaan näyttänyt tärkeän hahmon kuolemaa. Don Rosa on tehnyt poikkeuksen tähän sääntöön ja samalla todistanut, miten Disney-sarjakuvakin voi uudistua.



KUVA 103 © Disney

Rosa kuvaa Roopen isän kuoleman rauhalliseksi tapahtumaksi. Tämä menehtyy nukkuessaan, kun on tehnyt kaiken voitavansa lastensa puolesta ja on valmis kohtaamaan edesmenneen vaimonsa ja muut esi-isänsä henkimaailmassa. Ikkunasta loistava keltainen valo osuu suoraan Fergusuksen ruumiiseen kuin kuvaten hänen sielunsa nousua taivaaseen (Rosa 2005g, 187). Rosa ei kuvaa kuolemaa pelottavana tapahtumana, joka ei sovellu Disney-sarjakuvien etiikkaan, vaan muutoksena uuteen tilaan: hengeksi omaan maailmaansa. Fergus itsekin sanoo, että hänen työnsä on tehty, loppu on kiinni Roopesta. Yksi sukupolvi siirtyy pois tieltä ja antaa tilaa seuraavalle.



KUVA 104 © Disney

Sarjakuvan viimeisessä ruudussa (KUVA 104) voi nähdä lähes koko taivaan hehkuvan keltaisena pilviä myöten. Hehku näyttää työntävän normaalisti synkän Skotlannin taivaan (ja kapeat pilvet) sivuun paistaakseen linnaan. Sen voi nähdä lähes kristillisenä viittauksena ortodoksien ikoneissa käytettyihin säde-

kehiin, jotka merkitsevät henkilön pyhyttä. Hohteen kirkkain, lähes valkoinen säde, osuu suoraan linnan kattoikkunaan – Fergusin makuuhuoneeseen. Keltaisena hehkuva taivas viittaa myös tarinassa ”The New Laird of Castle McDuck” esitettyyn McAnkkojen esi-isien henkimaailmaan, jonne Roopen vanhemmat ovat Sir Richard Ankanmielen johdattamina nyt saapuneet.

Näissä kolmessa sarjakuvassa esiintyvä yliluonnollisuus ja sen olemassaolo jäävät selväksi ainoastaan lukijalle (ja Whiskervilleille). Roope ei koskaan saa selville, että hänen kotilinnassaan kummittelee. Hän jopa sanoo aivan sarjakuvan ”The New Laird of Castle McDuck” lopussa: “[- -] If I didn’t know better, I’d think his place was... / haunted!” (Rosa 2005c, 106).²⁴¹ Kummituskertomuksissa kummituksen olemassaolo yleensä havaitaan jonkinlaisena ”läsnäolona”, kuullaan outoja ääniä tai tunnetaan äkillisestä kylmyydestä johtuvia vilun väristyksiä (Goldstein & Grider & Thomas 2007, 29). Roope kuulee Whiskervillejen kiljuvan ja epäilee linnassa tapahtuvan jotain outoa. Hän ei kuitenkaan missään vaiheessa pysty selvittämään tapahtumien syitä.

Vaikka kummittelusta jää tarinan hahmoille epävarmuus, lukija on koko ajan perillä siitä, että yliluonnolliset tapahtumat tapahtuvat oikeasti. Siksi voidaan puhua modernista fantasian genrestä Todorovin fantastique-termin sijaan, joka vaatii myös implisiittisen lukijan epäuskon tukemaan tarinan hahmojen epäuskoa outoja tapahtumia kohtaan (Todorov 1993, 31). Sarjakuva on siinä mielessä fantasiaa tukeva kerrontamuoto, että se myös näyttää tapahtumat lukijalle pelkän kertomisen sijaan. Vaikka sarjakuvallakin on kerrontarakenteita, kuten ruutujen reunojen konventiot, jotka voivat tuottaa epäuskoa tarinan tapahtumien todellisuudesta, Rosan tapa piirtää ruutujen reunat normaaliksi viestii tarinan sijoittumisesta (fiktiiviseen) todellisuuteen unen tai muiston sijaan. Rosan kerrontatapa ei myöskään näytä tapahtumia ainoastaan Roopen perspektiivistä, vaan lukija näkee paljon sellaista, mikä Roopelta jää pimentoon.

Maria Nikolajeva muistuttaa, että kuolema voi olla (lasten)fantasiassa eräänlainen portin variaatio. Toisin kuin myyteissä ja kansantaruiissa, joissa vierailtaan kuoleman mailla ja palataan takaisin, fantasiassa kuolema on peruuttamaton reitti sekundaariseen maailmaan, kuten Astrid Lingrenin *Veljeni, Leijonamieli* -teoksessa. (Nikolajeva 1988, 80.) Rosa käyttää kuoleman maassa vierailua nimenomaan myyttisestä näkökulmasta, mikä tulee esille myös myöhemmin analysoitavassa ”The Quest for Kalevala” -sarjakuvassa. ”The New Laird of Castle McDuck” kuvaa, miten Roope käy edesmenneiden esi-isiensä luona taivaan kaltaisessa paikassa. Hänen päähänsä saama isku oli niin voimakas, että hänen henkensä siirtyi hetkeksi rajan taa, mutta koska esi-isät olivat sitä mieltä, ettei Roopen aika vielä ollut, he lähettivät tämän hengen takaisin ruumiiseensa. Fantastinen paluu takaisin kuoleman porteilta on Rosan sarjakuvassa selvästi (lasten)fantasiasta poikkeava ja Nikolajevan näkemystä laajentava.

The Life and Times of Scrooge McDuck -sarjassa esiintyvät kummitukset ovat esi-isien henkiä, jotka ovat valmiita auttamaan pulassa olevaa jälkeläistään. Tyypillisesti tällaiset henget kummittelevat paikassa, jossa he ovat kuolleet kes-

²⁴¹ ”Ilman parempaa tietoa voisin vaikka vannoa, että... / ...täällä kummittelee!” (suom. Rosa 2012a, 26.)

ken jääneiden asioiden takia. Sir Richardin suurin toive on klaanin kunnian palauttaminen. Hänen mukaansa Roopen täytyy tehdä töitä saavuttaakseen suuruuden, mikä mahdollistaisi klaanin kunnian palautumisen (Rosa 2005a, 20). Tämä on Sir Richardin ”kesken jäänyt tehtävä”. Aarre ei ole niin tärkeä kuin suku ja perhe, mikä nousee Rosan kummitussarjakuvien pääteemaksi.

6.3.2 Vaihtoehtoinen todellisuus

Yksi fantasiagenren alalajeista on *vaihtoehtoisen todellisuuden* konsepti. Kyseessä on primaarimaailmaa muistuttava sekundaarinen maailma, joka ei kuitenkaan ole täsmälleen samanlainen, vaan eroaa normaalimaailmasta tiettyjen yksityiskohtien perusteella. Maria Nikolajeva käyttää yleistä termiä ”vaihtoehtoinen maailma” kuvaamaan itsenäisesti olemassa olevaa sekundaarimaailmaa, joka muistuttaa suuresti primaarimaailmaa. Nikolajevan mukaan vaihtoehtoiseen maailmaan pääsee ainoastaan maagisin keinoin. (Nikolajeva 1988, 50.)

*The Encyclopedia of Fantasy*n koonneet John Grant ja John Clute erottavat kuitenkin toisistaan *vaihtoehtoisen maailman* ja *vaihtoehtoisen todellisuuden*. Heidän mukaansa vaihtoehtoinen maailma on täysin erillinen meidän maailmastamme. Kyseessä on science fictionin alainen genre, jonka tarina voi keskittyä maailmaan, jossa esimerkiksi Hitler voitti toisen maailmansodan, eikä ole olemassa tietoutta meidän maailmastamme ja sen ”oikeasta” historiasta.²⁴² Vaihtoehtoinen todellisuus puolestaan viittaa nimenomaan fantasiatarinoihin, joissa primaarimaailman ja vaihtoehtoisen todellisuuden välillä vallitsee *yhteys* esimerkiksi portin avulla. (Grant 1997a, 20–21, Clute 1997a, 21–22.)

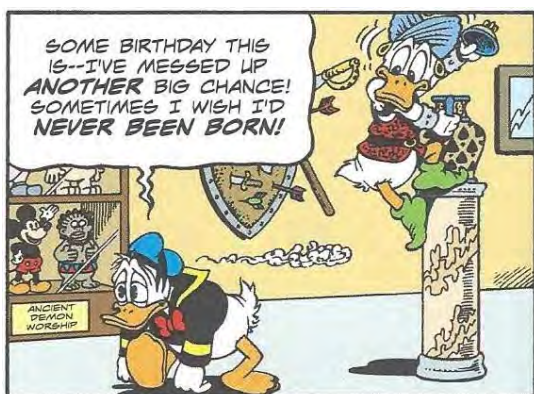
Rosa käyttää jälkimmäistä näkemystä vaihtoehtoisesta todellisuudesta sarjakuvassaan ”The Duck Who Never Was” (”Olla kuin ei olisikaan”, 1994). Kukaan ei muista Akun syntymäpäivää, joten murheellinen Aku uskoo maailman olevan täsmälleen samanlainen ilman häntäkin. Uudessa työpaikassaan Ankallismuseossa Aku saa ruukusta iskun päähänsä, pyörtyy ja kuulee jonkun puhuttelevan häntä. Ruukussa asuva henki (genie) toteuttaa Akun toiveen: tämä ei ole koskaan syntynyt. Aku näkee, millainen Ankkalinna olisi ilman häntä ja ymmärtää merkityksensä, koska asiat ovat todella huonosti. (Rosa 2011e, 94–97.) Yksinäinen lines elää myymiensä päiväkirjojen kautta, Roope on menettänyt ensilanttinsa Milla Magialle ja omaisuutensa yhtiöineen Kultra-Into Piille, ankanpojat ovat lihavia laiskureita ja Karhukopla toimii kaupungin poliisina. Ankkalinna rapistuu silmissä ja Aku palaa kauhistuneena museolle, jotta henki palauttaisi kaiken ennalleen. (Rosa 2011e, 99–103.)

John Grantin mukaan yksi vaihtoehtoisen todellisuuden tyyppi on luotu todellisuus – kyseessä on tarinan hahmon luoma sekundaarinen maailma, josta muodostuu kokonainen vaihtoehtoinen todellisuus ja joissain tapauksissa sille kehittyy jopa kauas levittyvä historia (Grant 1997a, 21). Rosan sarjakuva noudattaa tätä tyyppiä: ruukussa asuva henki luo vaihtoehtoisen todellisuuden, jossa Aku voi nähdä maailman ilman itseään. Henki toimii Nikolajevan termien

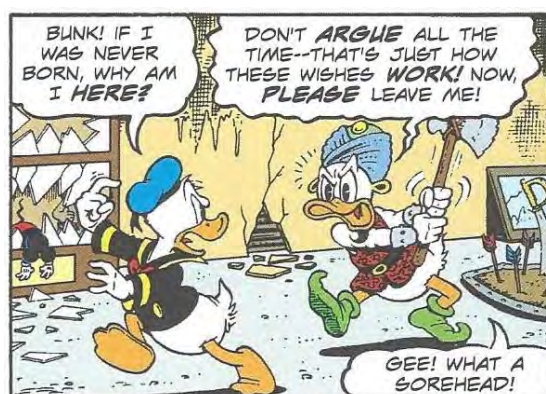
²⁴² Esimerkiksi aiemmin mainittu Magdalena Hain *Gigi ja Henry* -sarja edustaa vaihtoehtoisen maailman konseptia.

mukaan maagisena yhteytenä kahden todellisuuden välillä, mikä on motiivina uskottava, sillä arabialaisissa ja itämaisissa tarinoissa djinnit (myös genie, Jinni, Djinni, Djin) ovat henkiä, jotka kykenevät suuriin maagisiin tekoihin. Djinnejä on sekä hyvän- että pahantahtoisia ja ne ovat yleensä sidottuja sormuksiin, koruihin tai tunnetuimpana esimerkkinä Aladdinin lamppuun. (*Myths & Magic* 1999, 172.) Rosan ruukun henki (KUVA 105) on kytkeytynyt arabialaiseen perinteeseen ulkonäkönsä puolesta. Koristeellinen turbaani ja käyrät tohvelit viittaavat itämaiseen kuvastoon ja toiveiden toteutus on tyypillistä satujen tematiikkaa. Henki myös asuu ruukussa, jonka koskettaminen kutsuu hänet paikalle.

Siirtymä primaarimaailmasta vaihtoehtoiseen todellisuuteen näytetään sarjakuvan keinoin. Rosa käyttää kahta sarjakuvan sivulle allekkain asetettua ruutua (KUVAT 105 ja 106)²⁴³ kuvaamaan muutosta, joka tapahtuu tarinan taustalla. Etualalla Aku ja ruukun henki liikkuvat, mutta taustalla olevan museihuoneen pitäisi pysyä samanlaisena. Henki kuitenkin toteuttaa Akun toiveen juuri tällä hetkellä, joten sarjakuvassa tapahtuu selvä muutos: seinät halkeilevat ja taustalla oleva vitriini on sirpaleina.



KUVA 105 © Disney

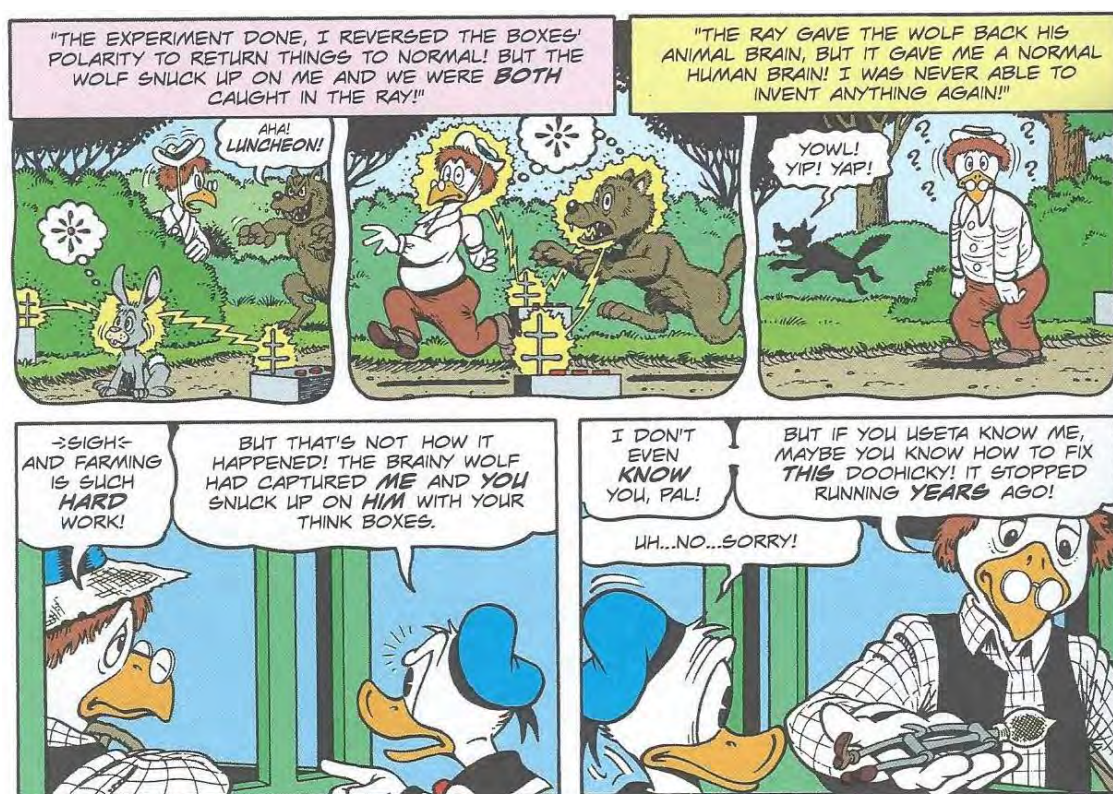


KUVA 106 © Disney

Rosa kuvaa Ankkalinnan vaihtoehtoisen todellisuuden käyttämällä intertekstuaalisia viittauksia Carl Barksin tarinoihin. Koska Rosan ankkamaailmassa Barksin tarinat kuvaavat ankkosten todellisuutta ja tavallisesti heidän menneisyytään, Rosa käyttää Barksin sarjakuvia viittauskohteenaan myös vaihtoehtoisessa Ankkalinnassa. Hän kuitenkin poistaa Akun tarinoista ja kumoo näin Akun vaikutuksen juonen kulkuun. Esimerkiksi Barksin sarjakuvassa "The Think Box Bollix" ("Ajatuslaatikot", 1952) Pelle Peloton keksi ajatuslaatikot, jotka tekivät eläimistä yhtä älykkäitä kuin ihmisistä. Gérard Genetten termein Rosan sarjakuvan suhde Barksin tarinaan noudattaa jälleen hypertextuaalisuutta: kahden sarjakuvan suhde on lukijan tunnistettavissa ja tekijän itsensä intentio (Lyytikäinen 1991, 156-157). Rosa mukailee Barksin tarinan tapahtumia, mutta

²⁴³ Nämä ruudut ovat myös esimerkkejä siitä, miten Disney-yhtiön toimitus on sensuroinut Rosan sarjakuvaruutuja. Sarjakuvan ensimmäisessä julkaisussa (*Donald Duck* #286) kuvan 102 vitriinissä oleva Mikki Hiiri oli poistettu ruudusta, kun taas kuvan 103 makaava Mikki oli jätetty paikalleen. Syynä lienee Rosan tekemä pila Mikki Hiirestä, koska ensimmäisessä ruudussa hahmo on huomattavan helpompi tunnistaa.

muokkaa niitä kuvaamalla, miten Pellen koe menee pieleen (KUVA 107), kun tämä itse vahingossa astuu älykkyiden kumoavan säteen eteen, muuttuu ai-voiltaan tavalliseksi ihmiseksi ja menettää kykynsä keksiä ihmeellisiä asioita. (Rosa 2011e, 97-98.)



KUVA 107 © Disney

Aku väittää Pellelle, etteivät asiat tapahtuneet tämän kuvaamalla tavalla, koska hän muistaa asiat niin kuin ne "oikeasti" Barksin sarjakuvassa tapahtuivat (Rosa 2011e, 98). Hengen luomassa todellisuudessa Aku ei kuitenkaan koskaan ollut vaikuttamassa tapahtumiin. Näin ollen Aku ei ollut paikalla Pellen ajatuslaatikkokokeessa, eikä siis joutunut suden jahtaamaksi Pellen sijaan. Akun pois-saolon johdosta Pelle päätyi oman laitteensa uhriksi. Surullisin piirre Pellen kohtalossa on hänen ystävänsä pikku Apulainen, joka on lakannut toimimasta useita vuosia sitten.²⁴⁴ Rosan viittaukset Carl Barksin sarjakuvaan ovat sekä juonellisia että visuaalisia. Rosan kuvaamat muistelukohtaukset ja niissä esiintyvät hahmot imitoivat Barksin piirtämiä eläinhahmoja ja Pellen silloista ulko-asua. Intertekstuaalisilla viittauksillaan Rosa kommentoi Barksin aiempaa sarjakuvaa ja liittää sen samalla osaksi ankojen historiaa, jonka Aku kertoo muistavansa.

²⁴⁴ Tässä yhteydessä on kiinnostavaa pohtia, miten Pellellä ylipäätään on pikku Apulainen. Rosan mukaanhan pikku Apulainen syntyi Akun rikkinäisestä lampusta, kuten luvussa 5.2.2. totesin. Jos Akua ei koskaan ollut olemassa, kenen lampusta vaihtoeh-toisen todellisuuden pikku Apulainen on peräisin?

Rosan sarjakuvan tarinaa voisi pitää myös Akun näkemänä painajaisena. Tätä perustelua tukevat tarinan alussa ja lopussa nähtävät identtiset ruudut, joissa Aku on juuri lyönyt päänsä ruukkuun ja pyörtynyt. Onko kyseessä sitenkin Akun mielen tuottama paha uni?



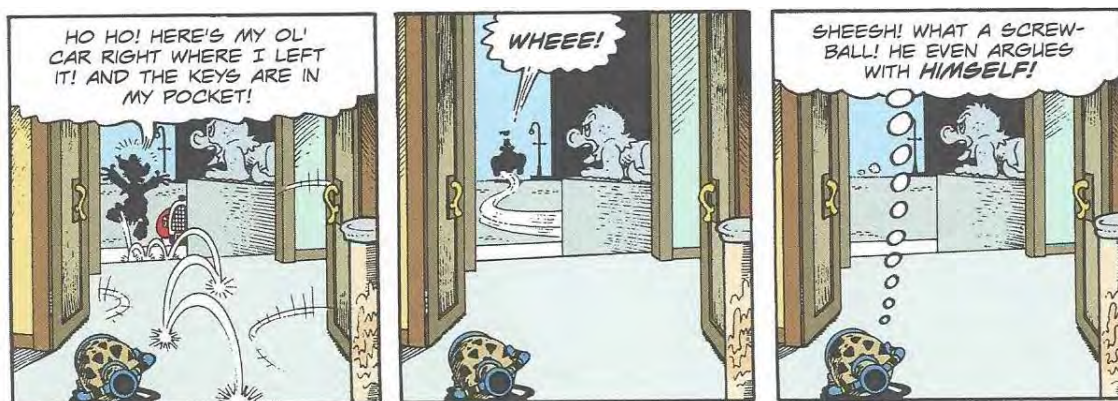
KUVA 108 © Disney



KUVA 109 © Disney

Yllä olevat ensimmäiset ruudut (KUVAT 108 ja 109) ovat selvästi identtisiä, mikä voisi viitata siihen, että Aku kuvittelee kaiken. John Grantkin toteaa, että suurin osa vaihtoehtoiseen todellisuuteen sijoittuvista tarinoista ei sisällä fyysistä porttia siirtymässä maailmasta toiseen, vaan usein portit sijaitsevat henkilön mielessä (Grant 1997a, 21, oma kursivointini). Vaihtoehtoisen maailman näkökulmaa tukee kuitenkin eräs tärkeä sarjakuvan konventio: ruutujen reunat. Menneitä tapahtumia eli henkilön muistoja tai unta kuvataan ruuduilla, joiden reunaviivat aaltoilevat. Näin lukija tunnistaa kerronnan eri tason tai esimerkiksi eri aikaan sijoittuvan flashback-kuvauksen. Rosa käyttää tätä metodia tarinassaan "The Dream of a Lifetime", johon palaan tarkemmin seuraavassa luvussa. Olennaista on kuitenkin se, että sarjakuvan "The Duck Who Never Was" ruutujen reunat ovat viivasuorat – ainoastaan Pellen kertomassa tarinassa menneisyydestään reunaviivat aaltoilevat. Tämä viittaa siihen, että asiat tapahtuvat Akulle oikeasti.

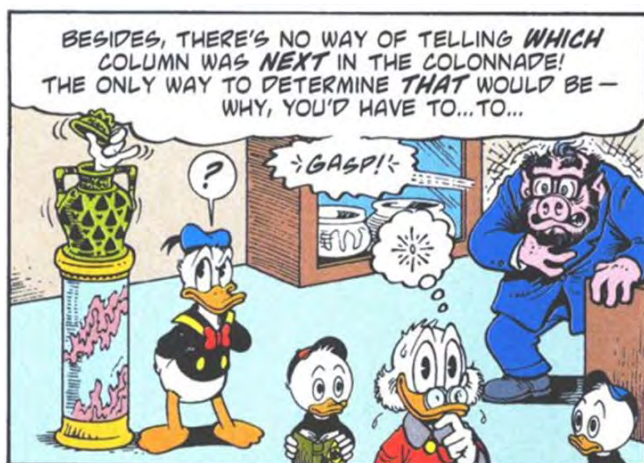
Lukijalle tapahtumien todellisuus selviää viimeistään sivulla 106, jossa Aku poistuu museosta onnellisena huomattuun, että kaikki on palannut ennalleen. Aku pohtii itsekin, näkikö ainoastaan unta, mutta ei pääse asiasta varmuuteen. Ainoastaan lukijat pääsevät näkemään tapahtumien todellisen laidan, kun ruukusta, josta henki aiemmin ilmestyi, nousee ajatuskupla (KUVA 110).



KUVA 110 © Disney

Aku ei nähnyt painajaista, vaan henki loi hänen mieleensä vaihtoehdoisen todellisuuden, jossa Aku Anka ei ollut koskaan syntynyt. Vaikka Akulle jäikin epäselväksi, näkikö hän unta vai ei, lukijat tietävät totuuden. Rosa käytti samaa metodologiaa myös edellisessä luvussa analysoimassani Roopen nuoruusvuosien tarinassa, jossa Roope ei ollut varma, kummittelee hän kotilinnassaan vai ei. Tässä yhteydessä voidaan jälleen todeta Rosan noudattavan anglosaksisen fantasiagenren piirteitä, sillä ainoastaan päähenkilölle jäävä epävarmuus tapahtumista ei riitä, vaan vaaditaan myös implisiittisen lukijan kokema epävarmuus (Todorov 1993, 31).

Lisätodistuksia hengen olemassaolosta löytyy Rosan sarjakuvasta "Treasury of Croesus" ("Kroisoksen aarre" 1995), jossa ankat vierailevat Ankallismuseossa. Museossa sama ruukku seisoo pylvästason päällä ja ruukusta nousee käsi, joka nostaa Akulle ruukun kantta kuin tervehtiäkseen (KUVA 111). Aku näyttää hämmentyneeltä, mikä viittaa siihen, ettei hän muista mitään aiemmista tapahtumista. (Rosa 1995, #601, 4.) "The Duck Who Never Was" julkaistiin ajallisesti ennen "Treasury of Croesusta" eli tapahtumat voidaan sijoittaa kronologiseen järjestykseen. Hengen tuttavallinen "hatunnosto" viittaa siihen, että hän on tavannut Akun aiemminkin – Aku on sen vain sattunut unohtamaan.



KUVA 111 © Disney

Vaikka Rosan sarjakuva onkin kuvaus vaihtoehtoisesta todellisuudesta, se on myös postmoderni parodia. Rosa pohjaa tarinansa Frank Capran elokuvan *It's a Wonderful Life* (*Ihmeellinen on elämä*, 1946) juoneen. Capran elokuvan päähenkilö George Bailey (James Stewart) kokee epäonnistuneensa elämässään ja aikoo tappaa itsensä. Apuun tulee enkeli Clarence (Henry Travers), joka näyttää Georgelle millainen kaupunki olisi ilman häntä. Rosa on siistinyt sarjakuvansa suorasta kuoleman uhasta ja uskonnollisesta mytologiasta. Aku ei suunnittele itsemurhaa vaan toivoo, ettei koskaan olisi syntynyt. Kristillisen mytologian enkelistä tulee itämaisille saduille tyypillinen toiveita toteuttava henki. Sarjakuva mukailee Capran elokuvaa lähinnä vaihtoehtoisen todellisuuden perusidean kannalta, mutta se viittaa elokuvateokseen myös tekstin tasolla. Kun Aku palaa kotiin, hän sanoo itsekseen: "It's a **wonderful** - - huh?",²⁴⁵ mikä viittaa Capran elokuvan nimeen.

Linda Hutcheonin mukaan postmodernismi ylittää niin sanotun "korkean taiteen" ja populaarikulttuurin rajat (1989, 35). Frank Capran elokuvaa ei aikanaan arvostettu, mutta nykyisin se voidaan jo lukea klassikoksi. Rosan adaptaatio käyttää hyväkseen klassikkoteosta yhdistämällä sen osaksi populaaria ankkasarjakuvaa. Kun Capran elokuva näyttää jo ennakkoon päähenkilön merkittävimmät teot, Rosan sarjakuva käyttää pohjanaan Barksin sarjakuvia takaumina selittämään Akun merkitys esimerkiksi Pellen tapauksessa. Lisäksi Rosa leikittelee ajatuksella, miten Akun puuttuva vaikutus on kääntänyt olennaisten hahmojen elämän täysin päinvastaiseksi. Ainoastaan Hannu Hanhen ylikuonnolliseen onneen Akun olemassaololla ei ole vaikutusta. Rosa kuvaa kaikkien tekstien linkittymistä toisiinsa: parodioimalla vanhaa klassikkoelokuvaa Rosa luo sille uusia merkityksiä ja konnotaatioita.

²⁴⁵ Tästä repliikistä on ainakin kaksi eri versiota. Alkuperäisessä, vuonna 1994 Yhdysvalloissa julkaistussa *Donald Duck* -lehden numerossa 286 Aku sanoo suoraan "It's a **wonderful** life... huh?" Uuteen painokseen tämä on jostain syystä muutettu. Tarkastetussa suomennoksessa Aku sanoo elokuvan suomenkielisen nimen mukaan: "Ihmeellinen on elä... häh!" (suom. Rosa 2012g, 31).

Aku Ankan merkitystä laajemmassa kontekstissa sietää myös pohtia. Rosa näytti lukijoille Akun merkityksen Ankkalinnan kannalta tarinan sisällä. Ankanpojatkin ovat sitä mieltä, että "[-] there are three boys whose childhoods would have been a lot **emptier** if **Donald Duck** hadn't been around" (Rosa 2011, 107).²⁴⁶ Rosan lause voidaan tulkita myös kulttuurisen kontekstin kautta niin, että fiktion ulkopuolella aktuaalisessa maailmassa on olemassa useita ihmisiä, joiden lapsuus olisi ollut paljon tyhjempi ilman Aku Ankka -sarjakuvia. Kulttuurisesti on huomattava, että ellei Walt Disney olisi keksinyt Aku Ankaa, Carl Barks ei välttämättä olisi keksinyt Roopea. Roopen hahmo syntyi, koska Aku tarvitsi kilteiksi käyneiden ankanpoikien tilalle uuden vastaparin. Olisiko Barks luonut kaikkia Roopen vihollisia, joilta puolustautumiseen Roope tarvitsee erityisesti Akun apua? Tai vielä laajemmin: olisiko koko Ankkalinnan kaupunkia olemassa ilman Aku Ankaa? Aku syntyi siksi, koska Mikki Hiirestä oli tullut tylsä ja Walt Disneyn animaatiot kaipasivat uutta, anarkistista hahmoa. Rosan Aku Ankka on kaukana alkuperäisten animaatioiden rähjäävästä laiskurista, mutta Akun merkitys onkin muuttunut: Akusta on tullut toiminnallinen sankari, jonka läsnäolo vaikuttaa muiden ankojen seikkailuihin positiivisessa mielessä. Aku on yleensä se, joka pelastaa tilanteen. Rosan sarjakuva näyttää Akun kirjaimellisen merkityksen Ankkalinnalle, mutta vihjaa myös hahmon kulttuuriseen merkitykseen.

6.3.3 Uni

J. R. R. Tolkien ei lukenut unimaailmaan sijoittuvia tarinoita fantasiaksi. Tolkienin mukaan unet voivat sisältää fantastisia piirteitä, mutta jos kirjoittaja selittää tarinan oudot tapahtumat pelkäksi uneksi, hän pettää lukijansa odotukset tuomalla mukaan epäuskon. (Tolkien 2002, 55.) Maria Nikolajevan mukaan useissa unifantasioissa unta käytetään vasta tarinan lopussa tuomaan hahmo takaisin sekundaarisesta maailmasta. Yleensä tällaisen lopetuksen käyttämisen tarkoituksena on helppo tapa ratkaista konflikti, kuten esimerkiksi Nikolajevan esittämässä Lewis Carrollin *Liisa Ihmemaassa* -tarinassa (1988, 81). Don Rosa käyttää unimotiivia sarjakuvassaan "The Dream of a Lifetime" ("Unelmoiden läpi elämän", 2002), mutta kyseessä on poikkeuksellinen unitarina, sillä fantastisia tapahtumia ei selitetä unella, vaan tarinan henkilöt *matkustavat* toisen henkilön uneen.

"The Dream of a Lifetime" on poikkeuksellinen sarjakuva Rosalle myös siksi, että sen idea on peräisin eräältä Rosan fanilta eikä tältä itseltään.²⁴⁷ Sarjakuvassa esiintyy Pelle Pelottoman keksimä laite, jonka tarkoitus on "[-] help psychiatrists examine the **dreams** of their patients! The wearer of such a brain-

²⁴⁶ "[-] on ainakin kolme vekaraa, joiden lapsuus olisi ollut paljon, paljon köyhempi ilman Aku Ankaa!" (suom. Rosa 2012g, 31).

²⁴⁷ Rosa ei halua ottaa vastaan ideoita faneiltaan, koska ei voi maksaa niistä mitään. Tämä idea oli kuitenkin hyvä, joten Rosa suostui toteuttamaan sen. Ranskalainen ankkafani halusi pysyä nimettömänä; hän halusi ainoastaan nimikirjaimensa tarinan aloitusruutuun. (Rosa 2010f, 206–207.)

scanner can **mentally** enter into the dreams of the subject!”²⁴⁸ Karhukopla kuitenkin varastaa laitteen tarkoituksenaan tunkeutua Roopen uniin. (Rosa 2010d, 180.)²⁴⁹ Laite siis mahdollistaa psykiatrin mielen siirtymisen potilaan mieleen, minkä tarkoituksena on auttaa potilaan sisäisen maailman tutkimuksissa.



KUVA 112 © Disney

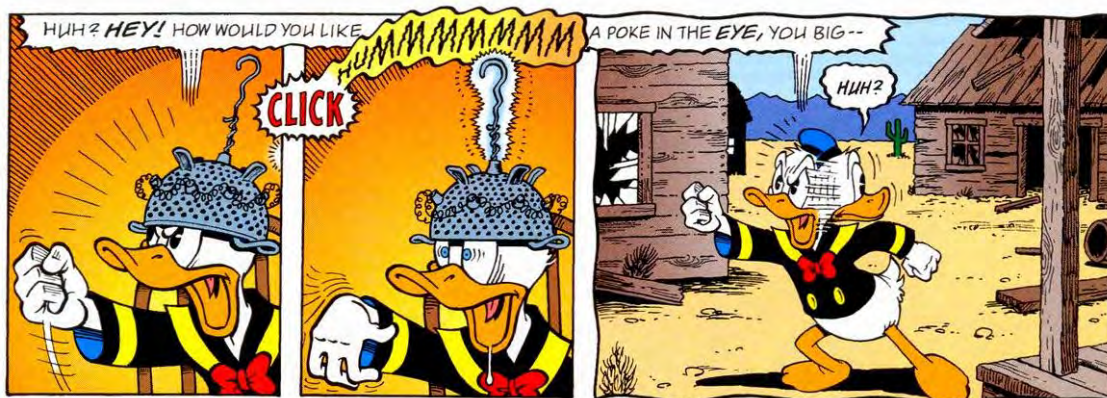
Karhukopla on käsittänyt, että jos he kysyvät Roopen unessa jotain, Roope joutuu ajattelemaan asiaa. Se, mitä hän tuolloin ajattelee, on tietenkin uni, jonne kopla on tunkeutunut. Joten Roope joutuu vastaamaan heille ääneen. Uni on siis täydellinen paikka selvittää rahasäiliön holvin lukon numeroyhdistelmä. Karhukopla asettaa Roopen päähän metallisen antennilla varustetun kypärän ja neljä koplan jäsentä laittaa päähänsä samankaltaiset kypärät. Kun laite käynnistetään, se alkaa hyristä, antennien päät loistavat ja kypäräpäisten koplalaisten katseet muuttuvat tyhjiksi. (Rosa 2010d, 180, 184.) Kypärien ulkonäölliset eroavaisuudet tekevät selväksi sen, kenen mieleen ollaan siirtymässä: Roopen kypärän sivuläpät yltyvät hänen poskilleen toisin kuin psykiatrien roolit ottaneella Karhukoplalla, joiden kypärät ovat kuin ylösalaisin käännettyjä kulhoja (KUVA 112).

Pelle Pelottoman keksimä aivoluotain on sarjakuvan maaginen objekti, joka pystyy siirtämään yhden tai useamman mielen sekundaariseen maailmaan eli kohteen uneen. Laitteesta lähtevä sädemäisenä kuvattu humina liikkuu kohti ruudun reunaa, joka ei sulje äänen liikettä sisäänsä, vaan jättää reunan auki äänen kohdalta. Laite tarvitsee yhdistävän tekijän, joka on kaikissa kypärissä oleva antenni. Kone ikään kuin ”imaisee” mielen mukanaan ja lähettää sen antennin avulla sähköisinä impulsseina Roopen uneen.

²⁴⁸ “[-] auttaa psykiatreja tutkimaan potilaidensa unia. Aivoluotaimen käyttäjä voi itse siityä niihin mukaan.” (suom. Rosa 2012w, 16.)

²⁴⁹ Vastaava laite ja idea esiintyvät myös elokuvassa *The Cell* (2000), joka sai ensi-iltansa kuukausi ennen kuin fani lähetti Rosalle sarjakuvaideansa. Rosa ei tiedä, oliko kyseessä sattuma vai ei. (Rosa 2010f, 207.) Myös Christopher Nolanin elokuvassa *Inception* (2010) käytetään laitetta, jonka avulla siirrytään tietyn henkilön unimaailmaan. Useat fanit ovat keskustelleet, onko Nolan ottanut idean Rosan sarjakuvasta samankaltaisuuksien vuoksi. Ks. esimerkiksi http://www.cracked.com/article_19021_5-amazing-things-invented-by-donald-duck-seriously.html?fb_ref=articles_p2&fb_source=home_multiline

Unimatkailussa on omat vaaransa kuten aina astuttaessa fantastisista por-teista sisään. Mikäli Roope herää, kun tunkeilijat ovat hänen mielessään, nämä jäävät sinne pysyvästi. Useat persoonat Roopen mielessä saivat tämän täysin sekaisin. Karhukoplan jäseniä ei kuitenkaan voi herättää, kun näiden mielet ovat siirtyneet pois ruumiista. Pelle Pelottoman täytyy lähettää Aku koplan pe-rään Roopen uneen. Pelle kasaa nopeasti ylimääräisen aivokypärän ja Aku siir-retään Roopen mieleen. (Rosa 2010d, 181, 183.)

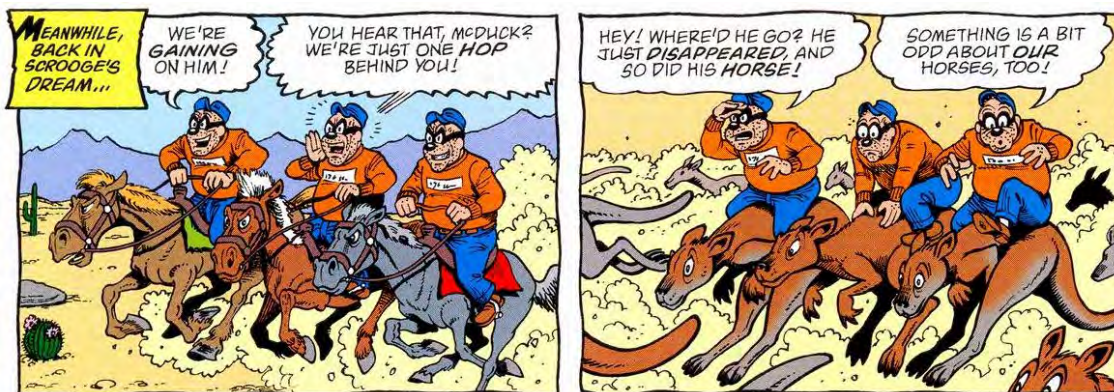


KUVA 113 © Disney

Rosa käyttää sarjakuvan visuaalisia keinoja ilmentämään primaarin ja sekun-daarisen maailman eroja. Kun Pelle siirtää Akun Roopen uneen (KUVA 113), Akun lause katkeaa kesken, kun kone käynnistetään (CLICK) huminan saatte-lemana. Siivilästä tehdyn aivokypärän antenni alkaa hohtaa, Akun katse muut-tuu tyhjäksi ja nyrkkiin puristunut käsi valahtaa rentona alas. Viimeisessä ruu-dussa hän on jo Roopen unessa samassa asennossa kuin hereillä ollessaan jat-kamassa lausettaan, kunnes tajuaa uuden ympäristönsä. Ruudun reunat muut-tuvat aaltoileviksi, mikä kertoo lukijalle, ettei enää olla normaalissa maailmassa, vaan Roopen unessa. (Rosa 2010d, 183.) Rosa tekee selväksi, mitkä seikat tapah-tuvat Ankkalinnassa ja mitkä unessa nimenomaan ruutujen reunojen muodon avulla. Myös Akun puhekupla yltyä kolmen ruudun pituudelle – vain teksti katkeaa siinä vaiheessa, kun Aku nukahtaa primaarimaailmassa. Siirtymät ruu-dusta ruutuun noudattavat Rosalle ominaista Scott McCloudin kuvaamaa het-kestä hetkeen -tyyppiä, mutta vieläkin nopeampaan tahtiin: ruudusta liikutaan toiseen ajallisesti peräti yhden lauseen aikana.

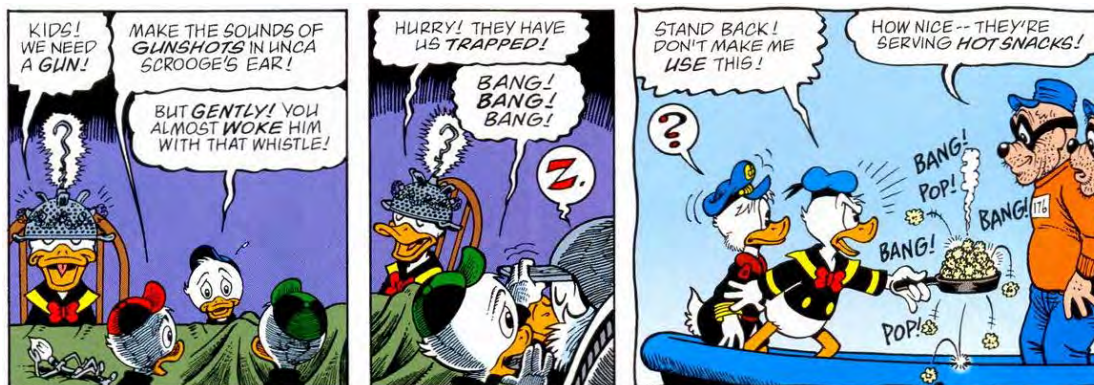
Unen fantasiamaailma on tietysti määrin samankaltainen kuin edellä kä-sittelemäni välitila sekä vaihtoehtoinen todellisuus. Kaikissa näissä sarjakuvissa fantasiamaailmaan siirtyminen tapahtuu ainoastaan mielen avulla: ruumis jää primaarimaailmaan, kun mieli siirtyy fantasiaan ja toimii siellä itsenäisesti. Roopen ruumis jää vallihautaan ja mieli siirtyy henkien maailmaan. Aku jää pyörtyneenä makaamaan museon lattialle ja kokee mielensä avulla vaihtoehtoisen todellisuuden. Unimaailma on kuitenkin poikkeuksellinen edellä käsiteltyihin esimerkkeihin verrattuna, sillä sitä hallitsee unen näkijä eli Roope. Unen maailma on olemassa itsenäisesti ainoastaan Roopen mielessä ja se muuttuu

koko ajan edetessään. Se ei ole fiktiivinen tila, jossa hahmo viettää tarinan ajan vain tajutakseen kuvitelleensa kaiken, vaan todellinen fantasiamaailma, joka toimii unen irrationaalisen logiikan mukaan. Merkityksettömiltä tuntuvat seikat saattavat muuttaa unen hetkessä aivan toisenlaiseksi ja uneen tunkeutuvat ulkopuoliset henkilöt toimivat muutoksen katalysaattoreina teoillaan ja sanoillaan.



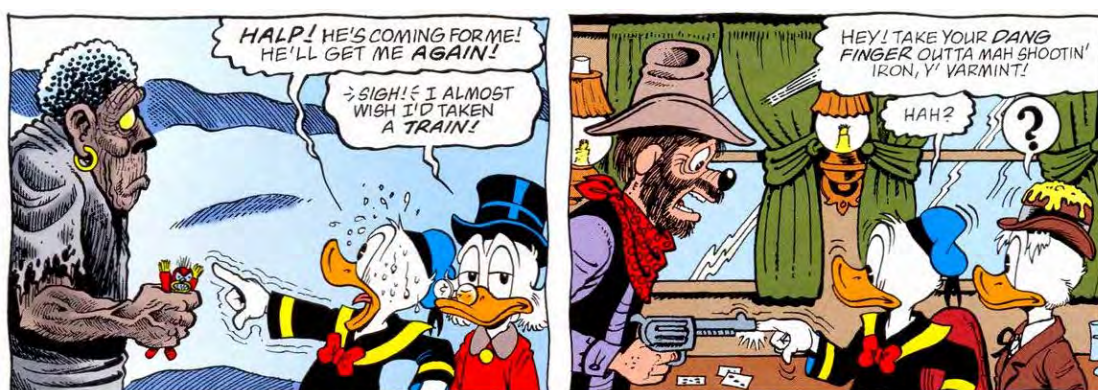
KUVA 114 © Disney

Rosan sarjakuvasta voidaan erottaa kolme katalysaattoria, jotka muuttavat unen luonnetta. Ensimmäinen näistä on Roopen *mielenmuutos*. Roopen unet liikkuvat samoissa kohteissa, joissa hän matkusti nuoruudessaan. Myös unien järjestys noudattaa kronologista järjestystä, jossa Roope koki seikkailunsa. Kesken villin lännen takaa-ajon Roopen ajatukset siirtyvät hänen matkaansa Australian aavikolla. Koko uni muuttuu Roopen lähistöllä: Karhukoplan hevoset katoavat ja niiden tilalle ilmestyy lauma kenguruuta (KUVA 114). (Rosa 2010d, 186.) Rosa käyttää sarjakuvassaan paljon edellä mainittuja hetkestä hetkeen -siirtymiä ilmentämään unen äkkinäisiä muutoksia. Karhukoplan asennot pysyvät edelleen samoina, mutta hetkellinen muutos on vaikuttanut heidän ympäristöönsä. Hahmojen asentojen avulla lukija alkaa oppia seuraamaan unen irrationaalista logiikkaa ja kuinka Rosa käyttää sitä sarjakuvakerronnassa: edellä olevissa ruuduissa kuvauksen kohde pysyy melko samankaltaisessa asennossa ja samassa paikassa ruudun muotoon nähden.



KUVA 115 © Disney

Toinen keino, jonka avulla unen maailma muuttuu, on normaalista maailmasta peräisin olevat *vihjaukset*. Kovasti keskittyessään Aku onnistuu lähettämään sekundaarimaailmasta viestin mielensä avulla, jolloin hänen Ankkalinnassa oleva ruumiinsa alkaa puhua unissaan (KUVA 115). Ankanpojat antavat Roopele vihjeitä imitoimalla ääniä tai antamalla erilaisia aistiärsykyitä. Unen maailmassa oleva Roope voi kuitenkin tulkita vihjeet aivan eri tavalla kuin ne on tarkoitettu. Unien irrationaalisuus nousee sarjakuvan koomiseksi tekijäksi, kun laukauksiksi tarkoitettut bang-bang-äänet ilmestyvät uniin popcornin paukkeena ja konepistooliksi tarkoitettu ääni muuttuukin rummun pärinäksi. (Rosa 2010d, 190.) Lukija näkee muutoksen heti ruutujen siirtyessä kuvaamaan uni-maailmaa.



KUVA 116 © Disney

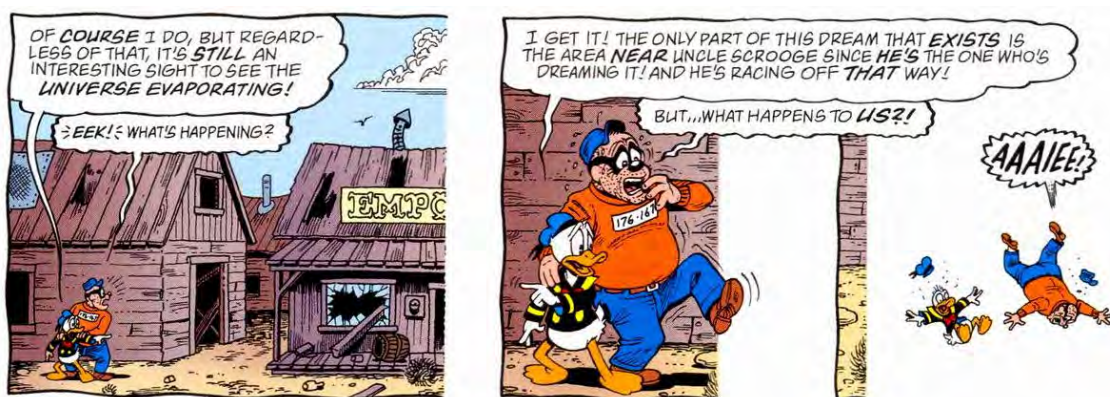
Myös tietyt *merkitykselliset sanat* (erityisesti Roopen lausumana) voivat muuttaa unen ympäristöä tai tapahtumia. Titanicin törmänteellä jäävuorella seistessään Roope toivoo, että olisi matkannut junalla. Junan maininta tuo hänen mieleensä muiston junamatkasta Yhdysvaltojen halki (KUVA 116). Koska muisto on se, mitä Roope miettii, myös uni siirtyy sinne hetkessä. (Rosa 2010d, 195.) Tässä tapauksessa unen kronologinen rakenne muuttuu: kun ulkopuolinen vaikuttaja tekee jotain poikkeavaa, uni voi siirtyä kuvaamaan Roopen nuoruusvuosien seikkailua, joka ei olisikaan ajallisesti seuraavana vuorossa. Jokainen siirtymä aloittaa uuden unen ja tavallaan oman, erillisen maailmansa Roopen mielessä.²⁵⁰ Aina, kun Roopen mieli siirtyy uuteen uneen, hän ei muista mitään edellisen tapahtumista, vaan ärsyyntyy siitä, että Aku häiritsee hänen uniensa tapahtumia. Akun on joka ikinen kerta kerrottava olevansa oikea Aku ja että Karhukopla on tunkeutunut Roopen mieleen. (esim. Rosa 2010d, 186, 189, 194, 195, 199.)

Roope on aina tiedoiltaan ja älyltään se nykyinen Roope, vaikka hänen mentaalinen kuvansa muuttuu unen mukaan nuoremaksi. Esimerkiksi Akun kohdatessa 10-vuotiaan Roopen Glasgow'hun sijoittuvassa unessa Roope tunnistaa sukulaispoikansa ja reagoi tähän samalla tavalla kuin vanhempana-

²⁵⁰ Voidaan ajatella, että Rosan näkemyksen mukaan Roopen unet liikkuvat lineaarisesti eteenpäin toisin kuin *Inceptionissa*, jossa unesta siirrytään vertikaalisesti kerroksittain syvemmälle ja syvemmälle.

kin: "Nephew?! What the @*%# are **you** doing here?"²⁵¹ Nuori Roope tietää siis täsmälleen samat asiat kuin vanhakin. (Rosa 2010d, 199.)

Roope elää unissaan uudelleen nuoruusvuosien seikkailujaan ja tiedostaa itsekin uneksivansa. Roope näkee siis niin sanottua *selkounta* (*lucid dream*), jossa näkijä tiedostaa olevansa unessa ja voi keskittyessään kontrolloida sen tapahtumia. Roope ei kuitenkaan halua muuttaa uniaan, vaan pyrkii pitämään ne samanlaisina kuin nuoruutensa tapahtumat: "This is my 'Showdown in Pizen Bluff' dream! I'll see you guys some **other** night! Now **get lost!**"²⁵² Roope sanoo tavatessaan Karhukoplan unessaan ensimmäistä kertaa. Hän ei halua, että Karhukopla sotkee hänen kohtaamistaan Daltonin veljesten kanssa. Samalla Roope tiedostaa unessaan, ettei ole oikeasti vielä tavannut koko koplaa tässä vaiheessa nuoruuttaan. (Rosa 2010d, 182.) Roopen haluttomuudesta muuttaa uniaan kertoo myös se, miten hän ärsyyntyy jatkuvasti Akun ilmestymisestä paikalle (esim. emt, 195).



KUVA 117 © Disney

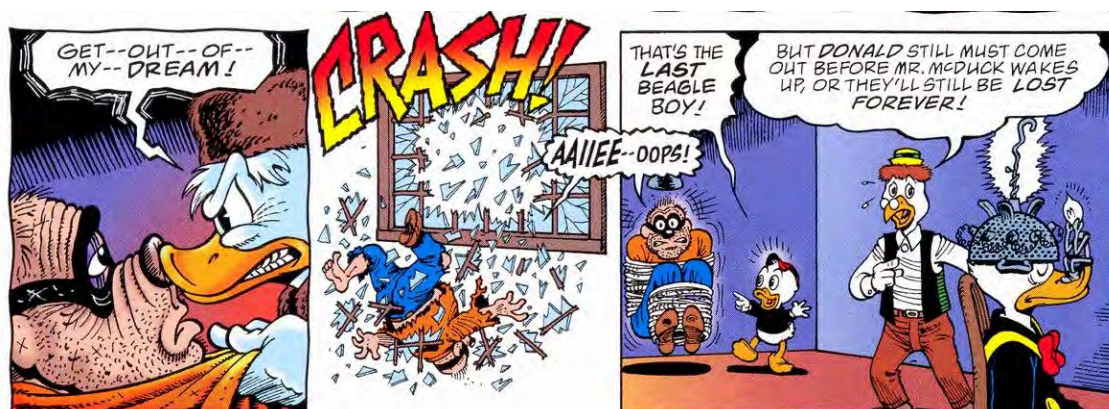
Roope unen hallitsijana pitää unta kasassa. Kun Roope siirtyy kauemmas, hän vie unen mukanaan. Taakse jääneet Aku ja karhukoplan jäsen numero 176-167 näkevät "maailmankaikkeuden haihtumisen". Roopen uni, luotu sekundaarinen maailma, liikkuu hänen mukanaan, joten kun Roope poistuu, uni seuraa perässä. Rosa kuvaa unen katoamisen valkoisella rajalla, joka pienentää ruutua ja ikään kuin "syö" sitä sen mukaan, miten kauas Roope on ehtinyt. Unen siirtymässä sinne kuulumattomat henkilöt kirjaimellisesti putoavat pois sen kyydistä - ja heräävät. (Rosa 2010d, 185.) Putoaminen on tyypillinen heräämisen motiivi, joten Rosa on päättänyt noudattamaan tätä klassista kaavaa sarjakuvassaan. Vastaava seikka esiintyy myös *Inception*-elokuvassa.

Rosa kuvaa unen fantasiamaailman liikettä käyttämällä hyväkseen sarjakuvakerronnan tilaa. Sarjakuvan maailman voidaan ajatella sisältyvän ruutujen sisään. Ruutujen reunojen ylittäminen kertoo maailman reunojen ylittämisestä, kuten olen aiemmin argumentoinut sarjakuvatutkija Karin Kukkoson artikkelin

²⁵¹ "Aku? Mitä @*o† sinä täällä teet?" (suom. Rosa 2012w, 33).

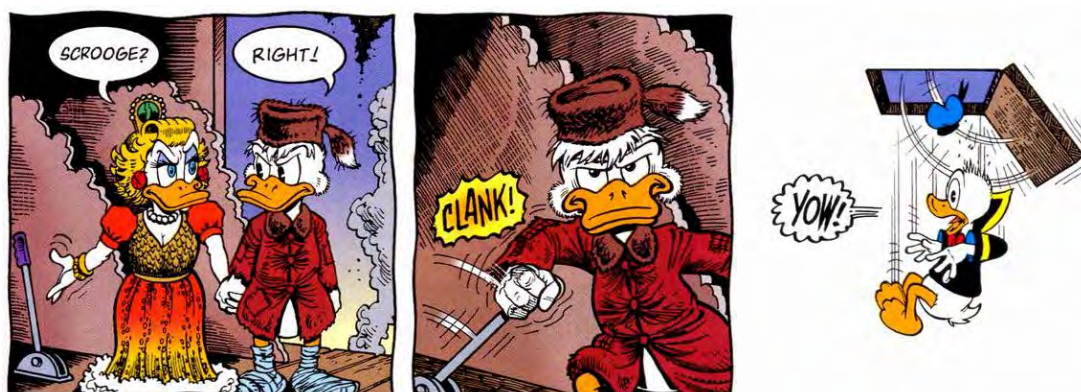
²⁵² "Tämä on minun uneni Pizen Bluffin kahakasta. Nähdään jonakin toisena yönä. Alkkaa painua!" (suom. Rosa 2012w, 18.)

(2011b, 214–216) perusteella. Rosan sarjakuvassa Karhukopla näyttää pelkävän ruutujen reunoja, jotka lähenevät Roopen unen häipyessä heidän läheltään. Sarjakuvan reunasta tulee heille konkreettisesti maailman reuna, joka lopulta pudottaa heidät pois unesta, ikään kuin he putoaisivat kokonaan pois sarjakuvasta. Ruutujen puuttuvat reunat ja niiden rikkominen nousevat myös tärkeiksi elementeiksi, sillä sen sijaan, että ne ilmentäisivät hierarkkista muutosta kerronnan tasolta toiselle, ne käyttävät metaleptisia keinoja fiktion sisällä ilmentämällä maailmojen rajojen muutosta ja siirtymää sekundaarisesta unen fantasiamaailmasta primaariin maailmaan.



KUVA 118 © Disney

Vaikka Roope ei halua uniensa muuttuvan, hän on niiden hallitsijana valmis tekemään tarpeellisia muutoksia, kuten poistamaan niistä kutsumattomia vieraita. Hyvänä esimerkkinä on yllä oleva ruutusarja (KUVA 118), jossa Roope käskää viimeistä Karhukoplan jäsentä häipymään hänen unestaan. Unen tapahtumapaikkana on Saluuna Rivolli, jonka ikkunan läpi Roope paiskaa viimeisen vihollisensa. Uni keskittyy saluunan sisätiloihin, joten ikkunan takana on pelkkää valkoista tyhjyyttä. Karhukoplan jäsen putoaa unesta ja herää. Hänen tuskanhuutonsa siirtyy ruutujen reunojen yli takaisin Ankkalinnaan, jossa hänen ruumiinsa odottaa. Aku on kuitenkin vielä saatava pois Roopen unesta, ettei tämän mieli vahingoitu. (Rosa 2010d, 204.)



KUVA 119 © Disney

Ei-toivottujen henkilöiden poistamisen lisäksi Roope voi myös luoda uniinsa uutta pelkästään ajattelemalla sitä. Roope ei halua Akun olevan läsnä hänen ja Kultun yhteisellä hetkellä, joten Roope muuttaa untaan itse. Lattiaan ilmestyy vipu, Roope vetää vivusta ja poistaa Akun (KUVA 119). Aku putoaa lattialuukun läpi valkoiseen tyhjiyteen ja pois unen sekundaarisesta maailmasta. Samalla hetkellä hänen mielensä palaa takaisin Ankkalinnaan. (Rosa 2010d, 205.)

Aku ja Karhukopla ovat vaikuttaneet Roopen luomaan unimaailmaan häiritsemällä tapahtumia. Häiriöt joko vaihtavat unen toiseen Roopen nuoruusvuosia läpikäyvään tarinaan tai luovat tapahtumiin kuulumattomia objekteja, jotka eivät sinänsä muuta unta kokonaisuutena. Roope käy unissaan läpi menneisyyttään, mikä on Rosan tapa näyttää lukijalle, että toisin kuin sekä Karhukopla että Aku luulevat, Roope ei uneksi rahoistaan, vaan haikailee menneiden seikkailujensa perään. Samalla Rosa luo intertekstuaalisen kytköksen omiin sarjakuviinsa käyttämällä *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjan ruutuja unimaailman pohjana.

On kuitenkin huomattava, että uneen tunkeutuvat vieraat muuttavat yhtä unta pysyvästi. Rosan sarjakuva "Hearts of Yukon" ("Yukonin sydämet", 1995) kertoo Roopen ja Kultu Kimalluksen vaikeasta suhteesta Roopen kullankaivajavuosien aikana. Tarinan merkittävimmissä kohtauksessa Kultun omistama saaluuna Rivolli on syttynyt tuleen ja ylpeä Kultu odottaa Roopen tulevan pelastamaan hänet. (Rosa 2010c, 134.)



KUVA 120 © Disney

Kultu esittää pyörtyvänsä, jotta Roope tekisi jotain. Mutta Roope ei koskaan ehdi Kultun luokse, sillä sammutusletkun tukkinut jääpala iskee häneltä tajun kankaalle (KUVA 120). (Rosa 2010c, 135.) Roope näkee tapahtumasta edelleen unta, joka päättyy aina samaan tilanteeseen. Uni on selvästi Roopelle yksi merkittävimmistä nuoruutensa kokemusten kuvauksista, sillä Rosa aloittaa "The Dream of a Lifetime" -sarjakuvan tätä muistoa kuvaavalla unella.



KUVA 121 © Disney

Tällä kertaa uni kuitenkin pääsee jatkumaan, sillä uneen tunkeutunut Karhukoplan jäsen 176-671 sattuu olemaan lentävän jääpalan tiellä (KUVA 121). Uni lakkaa olemasta Roopen muisto ja siirtyy etenemään Roopen mielikuvituksen varassa. (Rosa 2010d, 203.) Näyttämällä miten Roope kohtaa Kultun Rosa kuvaa lukijalle Roopen tarvetta käsitellä menneisyyttään. Kultun hahmo on Roopen luoma menneisyyden projektio, joka ilmentää Roopen syyllisyyttä ja katumusta siitä, miten hän nuoruudessaan kohteli Kultua ja miksi ei koskaan tehnyt mitään mahdollisen parisuhteen eteen.

”The Dream of a Lifetime” viittaa nimellään sekä Roopen elämän aikana koettuihin tapahtumiin että siihen unelmaan, joka ei koskaan toteutunut. Kyseessä ei ole unifantasia Tolkienin määrittämässä merkityksessä, sillä Aku ja Karhukopla todella matkustavat Roopen mieleen ja tämän uneen. Uni toimii itsenäisenä, muuttuvana sekundaarisena maailmana, jossa aika ja tila venyvät sarjakuvakerronnan avulla. Sarjakuva toimii erinomaisena välineenä kuvaamaan unien irrationaalista logiikkaa, sillä kuten unet nojaavat katselijansa subjektiiviseen tulkintaan, myös sarjakuva nojaa lukijansa kykyyn täydentää ruutujen välinen tila ja luoda näin yhtenäinen kertomus.

Käyttämällä sarjakuvan keinoja hyväkseen Rosa myös kommentoi ”The Dream of a Lifetime” avulla perinteisen Disney-sarjakuvien konventiota, jossa aina uuden tarinan alkaessa kaikki nollautuu. Koska ankoilla ei ole historiaa, he eivät muista menneitä tapahtumia, eikä aikaisemmissa seikkailuissa tapahtuneilla asioilla ole enää merkitystä. Rosa, joka on luonut ankoille historiallisen jatkumon, parodioi tätä perinteistä näkemystä näyttämällä miten unen vaihtuessa Roope on jo unohtanut, mitä edellisessä unessa tapahtui ja Akun on aina kerrattava hänelle, mitä on tekeillä. ”The Dream of a Lifetime” voidaan nähdä siis Disney-sarjakuvaa parodioivana sarjakuvana.

6.4 Myytit

Don Rosa käyttää varsin laajaa myyttipohjaa sarjakuviansa aarteenetsintäseikkailujen lähtökohtana. Eldoradon kultainen kaupunki, Kroisoksen temppeli,

Mato Crosson kadonnut kaupunki Z ja Shambalan temppeli Intiassa ovat vain muutamia esimerkkejä myyttisestä aarteesta, jonka perään ankat ovat lähteneet Rosan sarjakuvissa. Suurin osa myyttejä käsittelevistä sarjakuvista liittyy nimenomaan aarteenetsintään eikä niissä välttämättä esiinny mitään fantastista saati erillistä sekundaarimaailmaa. Tästä syystä analyysini viimeinen luku on varsin poikkeuksellinen, sillä vain "The Quest for Kalevala" sisältää erillisen fantasiamaailman. *Kalevalan* myyttejä käsittelevä sarjakuva valikoitui edustamaan myyttisiä aarteita: ei pelkästään siksi, että tarina sijoittuu Suomeen, vaan myös siksi, että se on erinomainen esimerkki primaarin ja *kahden* erillisen sekundaarimaailman kohtaamisesta, maailmojen välisistä siirtymistä sarjakuva-kerronnassa sekä Rosalle ominaisista intertekstuaalisista ja postmoderneista piirteistä.

Muissa myyttejä käsittelevissä sarjakuvissa fantasia ilmenee huomattavasti hillitymmin. Sekä ennustuksia että voodoota käsittelevistä sarjakuvissa voidaan löytää fantastisia piirteitä yliluonnollisten tapahtumien merkeissä, mutta kristillistä mytologiaa esittelevä "A Letter from Home" on perinteinen historiaa ja myyttejä yhdistävä tarina, jossa fantasiaa ei sinänsä esiinny. Aiheen käsittely on kuitenkin siinä mielessä olennaista, sillä kristilliset symbolit ovat varsin poikkeuksellisia Disney-sarjakuvissa. Lisäksi nämä kristilliset symbolit ovat tuttuja sekä myyteistä että populaarikulttuurista, jotka ovat käsitelleet niitä varsin fantastisella tavalla.

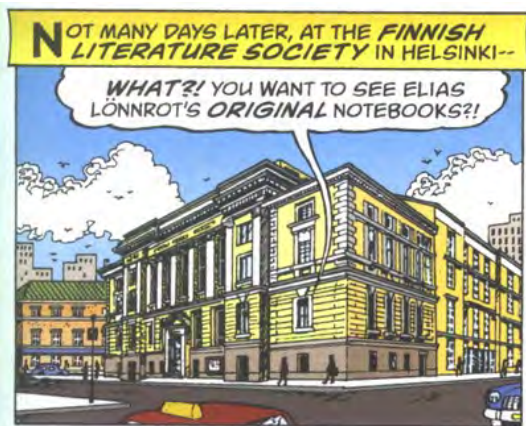
6.4.1 Rikkautta tuova Sampo

Fantasiakirjallisuuden yhtenä alkuperänä nähdään erilaiset myytit ja mytologiat. Suomeen sijoittuvan "The Quest for Kalevalan" ("Sammon salaisuus", 1999) nimi viittaa fantasiakirjallisuuden tyypillisimpään motiiviin eli etsintään (the quest). Matka primaarisesta maailmasta sekundaariseen heijastaa arkaaista kaavaa myyttisestä matkasta. Se voidaan nähdä primitiivisenä initiaatoriittinä, jossa nuoret kadottavat aiemman identiteettinsä, kohtaavat tuntumattoman ja palaavat takaisin uuden identiteetin kanssa. (Nikolajeva 1988, 75.) Myyttejä tutkineen Joseph Campbellin monomyyttiteoria voidaan nähdä quest-fantasioiden pohjana. Mytologisen sankarin matka turvallisesta kodista toiseen maailmaan, jossa hän kohtaa vaikeuksia, mahdollisia auttajia ja lopulta matkansa täyttymyksen, ilmentää varsin samankaltaisia piirteitä kuin tyypillinen fantasiakerromus matkasta maailmasta toiseen. Campbellin mukaan paluu voi tapahtua toisen maailman siunaamana tai uhkaamana. Myyttiselle ja fantastiselle matkalle yhteistä on se, että ylittäessään rajan sankari jättää tuonpuoleiset voimat sen taakse. (Campbell 1966, 245–246.)

Rosan sarjakuvassa Roope, Aku ja ankanpojat matkaavat Suomeen etsimään Sampoa, ikuisen rikkautta tuojaa. Kuten *Kalevalassa* kerrotaan, Sampo on myyttinen, seppä Ilmarisen rakentama mylly, jonka eepoksen sankari Väinämöinen pyysi rakentamaan. Sudenpentujen käsikirja tietää Sammosta, että "[f]irst side produced **grain**, the second side **salt** and [- -] the third side pro-

duced an unending flow of **gold coins!**" (Rosa 2004, #334, 4.)²⁵³ Rosa käyttää jälleen käsikirjaa juonellisenä apukeinona, joka paljastaa ankoille uuden myytti- sen ja arvokkaan objektin, mistä seuraa aarteenmetsästarina.

Suomi, joka nähdään edustettuna lähinnä Helsingin kautta, on meidän aktuaalisen maailmamme representaatio: kaikki tunnetut ja tärkeät paikat on piirretty suoraan kaupungista otettujen valokuvien pohjalta, mikä tekee sarjakuvas- sa esitetyt paikat tunnistettaviksi jokaiselle, joka joskus on käynyt Helsingissä.²⁵⁴



KUVA 122 © Disney



KUVA 123 © Disney

Vierailullaan Suomalaisen kirjallisuuden seurassa ankat saavat vihjeen siitä, että Sammon sirpaleiden arvailtaan löytyvän Suomen länsirannikolla sijaitse- vasta Mustasaaresta. Paikkakunnalla iäkäs mies ohjaa ankat Mustasaaren nie- melle ja neuvoo heitä vierailemaan vanhassa majakassa. Paikka vaikuttaa kui- tenkin tyhjältä. Ankat suuntaavat niemeen, jolloin tyhjältä ilmestyyvä lumi- myrsky paljastaa niemellä seisovan majakan. (Rosa 2004, #334, 6–8.) Majakka ei ollut siellä aiemmin: se oli näkymätön sekä hahmoille että lukijoille. Kuka ta- hansa niemellä käyvä ei siis voi löytää huhutun Sammon sirpaleita, sillä kuten aiemmin olen korostanut, yksi tärkeimmistä primaarin ja sekundaarisen maa- ilman välisen siirtymän suhteen on se, että niiden välinen portti ei ole auki ke- nelle tahansa (Nikolajeva 1988, 77).

Ankkojen ilmoittaessa etsivänsä vanhoja raunioita mies näyttää ensin hyvin vastahakoiselta. Mutta kun Aku lipsauttaa, että he hakevat Sampoa, ilme miehen kasvoilla muuttuu heti. (Rosa 2004, #334, 7.) Mies tajuaa, että jos nämä henkilöt tietävät paikan olevan kuuluisa utuinen niemi, he kykenevät löytä- mään myös majakan. Lubomír Doležel, joka on puhunut mahdollisten maail-

²⁵³ "Yksi laita jauhoi viljaa, toinen antoi suolaa... / [- -] kolmannesta laidasta valui lopu- ton virta kultarahoja." (suom. Rosa 2012r, 18.)

²⁵⁴ Esimerkiksi Rosan piirtämä Suomalaisen kirjallisuuden seuran päärakennus (KUVA 122) eroaa alkuperäisestä rakennuksesta ainoastaan väritykseltään. Syynä tähän on todennäköisesti amerikkalaisen julkaisun väritysvirhe, sillä rakennuksen ulkosivun väri on 1960-luvulla tapahtunutta lyhytaikaista poikkeusta lukuun ottamatta jäljitel- lyt graniittia. Tarkastetussa suomennöksessä (*Kootut*, osa 8) rakennuksen väri vastaa todellisuutta. (Ks. SKS:n talon historiasta esim. <http://www.finlit.fi/seura/talohistoria/1890.html>)

mojen teorian ohessa myyttisistä maailmoista, sanoo, että vaikka ihmisiltä on pääsy kielletty myyttiseen maailmaan, tietyille henkilöille annetaan kykyjä ja taitoja, jotka eivät ole mahdollisia tavallisille ihmisille. Näihin kuuluu muun muassa kyky matkata maailmasta toiseen tiettyä tarkoitusta varten. (1998, 116, 129, 131.) Tämä yhdistyy fantasian genrelle tyypilliseen lähetti-käsitteeseen.

Ankkojen lähdettyä vanha mies alkaa soittaa kanneltaan (KUVA 124). Kanteleen musiikki nostattaa lumimyrskyn ja avaa samalla portin Kalevalaan. Kalevalan maailmaan pääsyyn tarvitaan siis maaginen objekti, joka avaa porttiin ja ankat siirtyvät maailmasta toiseen lumimyrskyn suojaan.

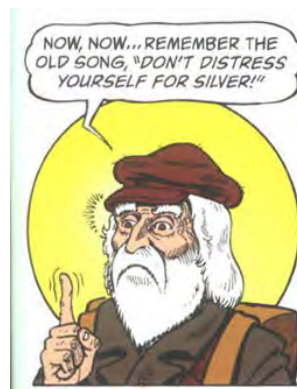


KUVA 124 © Disney

Kanteleen lisäksi portin avaajana voidaan pitää myös vanhaa miestä. Rosa kertoo esipuheessaan "The Quest for Kalevalaan", että hän pyrki erottamaan *Kalevalan* sankarit tavallisista ihmisistä piirtämällä heidät ihmismäisiksi antaakseen heille ansaitun arvonsa (Rosa 2000, 6). Kaikki muut tarinan "ihmishahmot" on piirretty Disneyn tyyliin eläimellisiksi, joten heillä on koirien korvia, sikojen kärsiä tai mustia nappineniä. Myös Elias Lönnrotilla nähdään musta nappinenä, kun hän kohtaa 10-vuotiaan Roopen Skotlannissa 1870-luvun lopussa (KUVA 125).



KUVA 125 © Disney



KUVA 126 © Disney

Rosa haluaa erottaa *Kalevalan* sankarit Disney-sarjakuvien tavallisista ihmisistä, koska he ovat yliluonnollisia olentoja. Mies, joka saattaa ankat kanteleen soitolaan Mustasaaren niemeen, on ulkonäöltään poikkeuksellinen, erityisesti nännsä osalta (KUVA 126). Tämä on ensimmäinen vihje lukijoille, että kyseessä ei ole tavallinen Disney-hahmo, vaan mahdollisesti jopa itse Väinämöinen. Vihje saa lisämerkitystä, kun vanhan miehen ja sankarin yhdennäköisyys paljastuu sarjakuvan aikana. Sen lisäksi sekä Väinämöinen että vanha mies lausuvat Roopele saman laulun sanat: "Don't distress yourself for silver – Never betray yourself for gold! (Rosa 2004, #334, 29, 31)".²⁵⁵ Huomattavaa on myös sarjakuvan viimeinen ruutu, jossa vanhan miehen puhekuplan reunat muuttuvat kaareviksi ja tekstin fontti on samanlaiseksi kuin Väinämöisellä.²⁵⁶ (Rosa 2004, #334, 33.) Näiden perusteella voidaan päätellä, että vanha valkopartainen mies on valepukuinen Väinämöinen, joka on vartioinut Mustasaaren niemeä. Väinämöinen voidaan nähdä Joseph Campbellin klassisen monomyytin yliluonnollisena olentona, joka vartioi seikkailun rajakohtaa, ja joka sankarin on joko voitettava tai saatava puolelleen (1966, 245).

Myös ankat huomaavat muutoksen maailman normaalitilaan astuessaan majakkaan. Kivilattiaan on isketty miekka, josta Roope toteaa, että tarina on siirtynyt myyttien maailmaan: "That's the **stuff of myth**, all right!" (Rosa 2004, #334, 8).²⁵⁷ Akun kommentti tukee asiaa: "[-] And I suppose it's just been stuck in that rock for **thousands** of years and nobody even **noticed** it?!" (Rosa 2004, #334, 11).²⁵⁸ On epätodennäköistä, että miekka olisi ollut paikallaan, jos joku muu olisi käynyt majakassa ennen ankoja, joten Rosan vihjaus maailman välisestä siirtymästä alkaa käydä selväksi.

Väinämöisen henki riivaa Roopen miekan avulla ja kutsuu Sammon taikojaa. Merkillepantavina voidaan pitää Väinämöisen sanoja, jotka hän lausuu Roopen suulla: "Welcome, brother Ilmarinen – Welcome home to Kalevala!"²⁵⁹ (Rosa 2004, #334, 9, 11.) Lause antaa ymmärtää, etteivät ankat ole enää Suomessa, koska Väinämöisen henki toivottaa veljensä tervetulleeksi takaisin kotiin. Siirtymä maailmasta toiseen on tapahtunut. Myöhemmin ankanpojatkin ymmärtävät: "Ever since we entered the "astral lighthouse", we've been in a "**different reality / in Kalevala!**" (Rosa 2004, #334, 14.)²⁶⁰

²⁵⁵ "Elä kullalle kumarra, hopealle horjukana!" (suom. Rosa 2012r, 43).

²⁵⁶ *Kalevalan* sankareiden puheessa käytettävä fontti tulee vielä selvemmin esille suomalaisesta käännöksestä, jossa puhekuplien ensimmäiset alkukirjaimet on kirjoitettu koristeellisilla ornameinteilla. Seikan voi huomata erityisesti *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita* -kokoelman "Sammon salaisuudessa", mutta alkukirjaimet on jätetty myös uuteen tarkastettuun suomennokseen *Don Rosan Koottujen* osa 8:aan, joka muiden sarjakuvien suhteen noudattaa alkuperäisen englanninkielisen sarjakuvan typografiaa esimerkiksi otsikoissa.

²⁵⁷ "Siinä sitä on ainesta myytteihin" (suom. Rosa 2012r, 22).

²⁵⁸ "Ja se on arvatenkin jököttänyt kivessä vuosituhansien ajan kenenkään sitä huomaamatta" (suom. Rosa 2012, 23).

²⁵⁹ "Terve tullos, rautiomme, takaisin Kalevalahan!" (suom. Rosa 2012r, 25).

²⁶⁰ "Siitä asti kun saavuimme 'astraalimajakkaan', olemme olleet toisessa todellisuudessa... / Kalevalassa!" (suom. Rosa 2012r, 28).



KUVA 127 © Disney

Yllä olevan ruudun (KUVA 127) vene on myös kuva-analyysin kannalta merkittävä. Kun ankkujen täytyy lähteä Tuonelaan, rannasta löytyy vene. Se ei Akun mukaan ollut siellä aiemmin ja sen purje täyttyy heti tyynestä ilmasta huolimatta. (Rosa 2004, #334, 13–14.) Vene on osa Kalevalan fantasiaa: se levittäytyy ruudun reunan yli, mikä tarkoittaa, etteivät sitä sido ruutujen reunat, joiden voimme ajatella edustavan sarjakuvan maailmaa, kuten olen argumentoinut Karin Kukkoseen viitaten sarjakuvan metalepsiksen yhteydessä. Tämä ruutu on jälleen tyypillinen esimerkki metaleptisistä keinoista, joita Rosa käyttää tukemaan kuvakerronnan fantasiaa. Analyysin kannalta tärkeä piirre ovat myös taivaalla olevat pilvet. Suomen kirjallisuuden seuran rakennusta kuvaavassa ruudussa (KUVA 122) pilvet olivat tavallisen oloisia pumpulipilviä, mutta Kalevalan maailmaa kuvaavissa ruuduissa pilvet ovat pitkiä ja ulottuvat ruudun reunasta toiseen, aivan kuin Roopen sukulinnaa esittelevässä ruudussa (KUVA 97). Tämänkaltainen pieni yksityiskohta syventää kerrontaa ja ruudun asettelua.

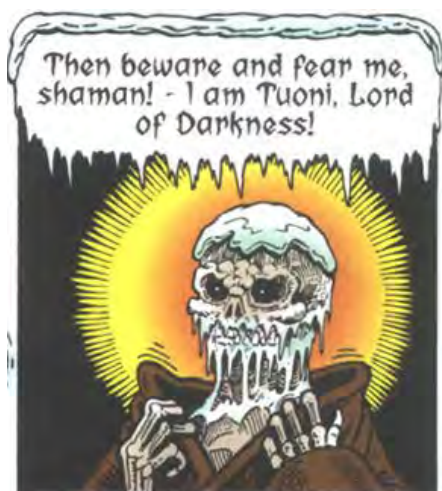
Maria Nikolajevan termien Kalevala voidaan nähdä paralleelina fantasiamaailmana. Paralleelit maailmat muistuttavat usein kansantarinoita ja vaikuttavat varsin samankaltaisilta kuin todellinen maailma, mutta niissä voi esiintyä outoja asukkaita ja taikuutta. (Nikolajeva 1988, 49.) Nikolajevan termi on sopiva, koska Kalevalan maailma on osa suomalaista kansantarustoa, ja se vaikuttaa hyvin maantieteellisesti samankaltaiselta todellisen Suomen kanssa, mutta eroaa siitä maagisten tapahtumien takia.



KUVA 128 © Disney

Toisin kuin Kalevalaan, sarjakuvan toiseen sekundaarimaailmaan Tuonelaan pääsee konkreettisen portin läpi. Maanalainen valtakunta sijaitsee lumen ja jään peittämällä saarella, jota vartioi kaksi pelottavan näköistä patsasta. Päästäkseen sisään Tuonelaan on kuljettava patsaiden keskeltä. Rosa kuvaa Tuonelaan ikiunen valtakunnaksi ("the realm of the **sleepers**") (2004, #334, 14) – se on paikka, jossa kuolleet voivat nukkua ikuisesti. Sama seikka voidaan myös tulkita *Kalevalasta*: "Tuonelan emäntä [- -] [u]jvutti unehen miehen, pani maata matkalaisen / Tuonen taljavuotehelle. Siinä mies makaelevi, / uros unta ottelevi: mies makasi, vaate valvoi" (Lönnrot 2002, 112).

Rosa on piirtänyt Tuonelan jäiseksi luolaksi, jota vartioi luurankomainen hahmo Tuoni, pimeyden herra. Tuoni edustaa tyypillistä länsimaisen kulttuurin näkemystä kuolemasta luurankomaisella ulkonäöllään (KUVA 129). Tuonen puhekupla on lumen peitossa ja sen pohjasta näyttää roikkuvan pieniä jääpuikkoja. Puhekupla myös leijuu ilmassa osoittamatta suoraan puhujaan, mikä antaa kuvan kaikkialta kuuluvasta, jäätävästä äänestä. Kupla nousee ruudun reunan yli, mikä viittaa niin voimakkaaseen (fantastiseen) olentoon, etteivät ruudun reunat pysty pidättelemään tätä.



KUVA 129 © Disney

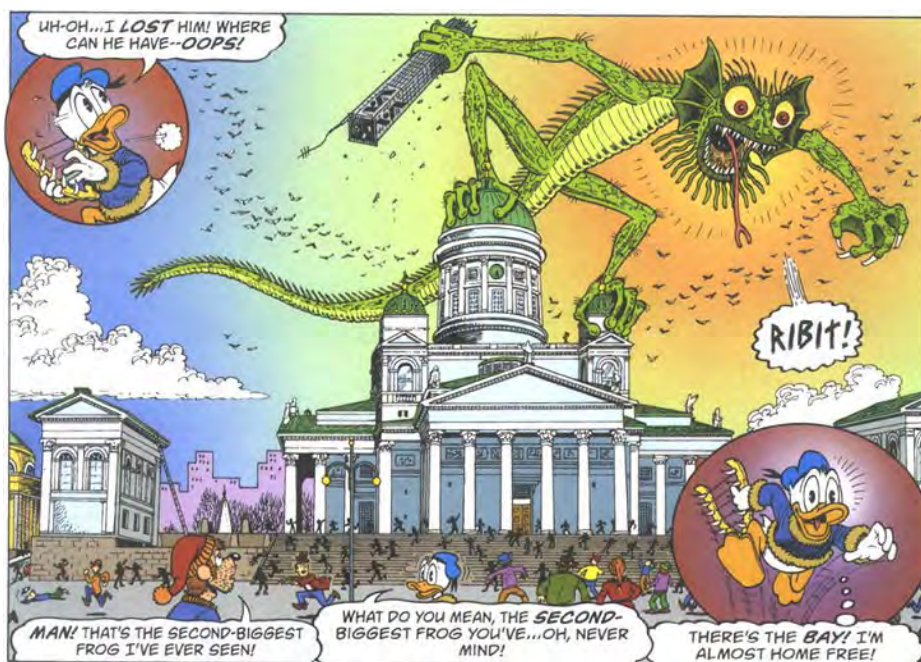
Tuonelan luolan sisällä on useita ovia, joiden takana nukkujat makaavat ikuisessa unessa. Tuonen sanojen mukaan kukaan luolassa nukkuva ei voi paeta häneltä: kun astuu ikuiseseen uneen, ei tule koskaan heräämään. Akukin huomauttaa, että he ovat kuoleman ovilla ("death's door"). (Rosa 2004, #334, 15.) *Kalevalan* Tuonela ei vertaudu suoraan kristinuskon helvettiin, koska se ei ole paikka, missä rangaistaan syntisiä. Kylmänä ja lumisena sillä on tavallaan yhteys Danten *Divina Commediassa* (*Jumalainen näytelmä*, 1308–1321) kuvaamaan helvettiin, jonka syvin taso on jäinen.

Disney-sarjakuvassa ei kuitenkaan voida puhua kristinuskosta saati helvetistä, eikä Tuonelalla ole *Kalevalan* mytologiassakaan samanlaista merkitystä. Rosan kuvaama Tuonela on jäinen saari ja tavallaan pieni taskumaailma *Kalevalan* maailman sisällä. Toisaalta Tuonelaan pääsy on hankalaa myös *Kalevalan* maailmassa. Tuonen mukaan "Only those whose names are honored in my Book of Sleep may enter."²⁶¹ Ainoa syy, miksi Aku ja Roope voivat astua sisään keskustelemaan Tuonelassa uinuvan Louhen kanssa on Akun kyky nukkua. Tuonen unen kirjassa Akun kohdalla lukee "torkkuja iänikuinen" ("a devotee to slumber"), joten hän voi vapaasti astua sisään ja ottaa Roopen mukaansa. (Rosa 2004, #334, 15.)

Roopen rajatilakokemuksen yhteydessä mainitsin, miten Rosa käsittelee fantasiakertomuksille poikkeuksellisesti matkaa kuoleman maahan. Tyypillisesti siirtymä kuoleman maahan on fantasiassa yksisuuntainen, kuten Maria Nikolajeva esittää, kun taas myyteissä ja kansantaruissa kuoleman maasta voidaan palata takaisin (1988, 80). Roope Anka palasi jo aiemmin nuoruudessaan kuoleman porteilta takaisin hengen tasolla, nyt hän vierailee Akun kanssa ikiuuden maassa, josta ei herätä. Rosan myytteihin pohjaava sarjakuva käyttää myös myytille ominaista piirrettä: vierailua kuoleman maassa, minkä myös Väinämöinen kokee *Kalevalassa* onnistuen pakenemaan Tuonelta (Lönnrot 2002, 111–112).

²⁶¹ "Jos oot Tuonen kansiin pantu, kirjaan kirjattu unien..." (suom. Rosa 2012r, 29).

Ankkojen merkityksellinen lähettikyky liikkua maailmasta toiseen porttien avulla nousee esille myös siinä, miten he vapauttavat ylikuonnolliset voimat Kalevalasta ja tuovat ne mukanaan primaarimaailman Suomeen. Kun Roope ja Aku käyvät Tuonelassa, Louhi imee itseensä osan Roopen elinvoimasta ja käyttää energiaa kutsuakseen apuun Disney-maailman vastineensa Milla Magian. Lopuksi Louhi manaa muinaisen hirviön Iku-Turson²⁶² tuhoamaan Suomen. (Rosa 2004, #334, 17, 23.) Vaikka Louhi käyttääkin Iku-Turson kutsumiseen Väinämöisen kannelta, ankat antoivat hänelle voiman vapautua Tuonelasta. Ankat mahdollistavat fantasiamaailman ylikuonnollisten olentojen siirtymisen maailmasta toiseen ja aiheuttamaan vahinkoa Helsingin keskustassa.



KUVA 130 © Disney

Yllä olevassa ruudussa (KUVA 130) Iku-Turso seisoo Senaatintorilla Helsingin Tuomiokirkon katolla pidellen Stockmannin savupiipputornia kädessään.²⁶³ Kyseessä on esimerkki siitä, miksi primaari- ja sekundaarimaailman rajojen ylittäminen on niin vaikeaa. Jos portti olisi auki kenelle tahansa, hirviöt pääsisivät tunkeutumaan normaaliin maailmaan paljon helpommin. Rosa käytti vastaavanlaista tilannetta pienemmässä mittakaavassa sarjakuvassaan "Escape from Forbidden Valley", jossa Kielletystä laaksosta paennut tyrannosaurus aiheutti tuhoa Amazonin viidakossa. Tässä yhteydessä voitaisiin puhua Mendlesohnin termien mukaan tunkeutuvasta fantasiasta, jossa normaalin maailman arkeen

²⁶² Iku-Turson ulkonäöllä on visuaalinen yhteys Rosan aiemmin käyttämään sammakokohahmoon, joka esiintyi hänen *Captain Kentucky* -underground-sarjakuvissaan. Pienestä sammakosta kasvaa taikuuden avulla suurikokoinen Frogenstein / Frogzilla, joka nousee vedestä ja alkaa terrorisoida Louisvillen kaupunkia. (Rosa 2012ä, 42–46.)

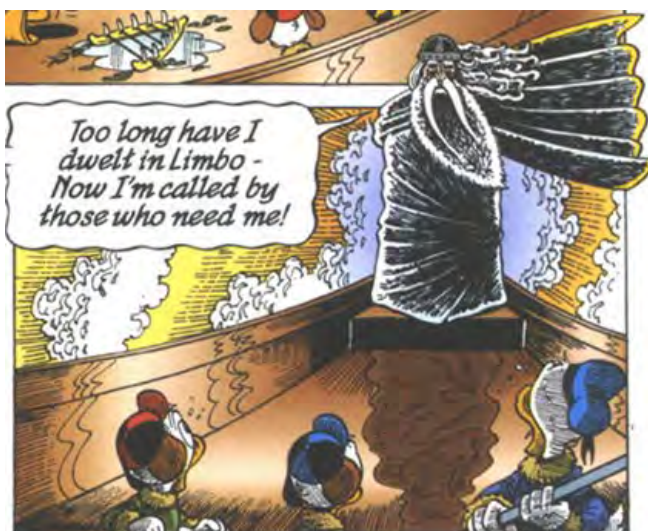
²⁶³ Tämän ruudun voi myös tulkita intertekstuaaliseksi viittaukseksi alkuperäiseen *King Kong* -elokuvaan (1933), jossa King Kong seisoo Empire State Buildingin katolla lentokone kädessään.

ulkopuolelta tunkeutuva uhka on lähetettävä joillain keinoilla takaisin (2008, 115).

Maailmoista toisiin siirtymisten lisäksi "The Quest for Kalevalan" fantas-tisiin piirteisiin kuuluvat maagiset esineet. Maagisella objektilla on samankal-taisia ominaisuuksia porttien ja portaalien kanssa, joiden funktio on luoda reitti primaarista maailmasta sekundaariseen maailmaan (Nikolajeva 1988, 87). Ro-san sarjakuvan maagiset esineet ovat kantele ja Väinämöisen miekka. "The Quest for Kalevalassa" esiintyy itse asiassa kaksi kantelelta. Ensimmäinen on tavallinen, mutta toinen on se kuuluisa hauen leukaluusta tehty kantele, joka katosi mereen, mutta jonka Aku onnistuu haravoimaan aalloista. Hauenleuka-luisen kanteleen soittajan ei tarvitse olla maaginen hahmo saadakseen Väinä-möisen kanteleen toimimaan. Yksi ainut (kepillä tehty) sointu riittää toteutta-maan soittajan toiveen (KUVA 131), esimerkiksi tuomaan kanteleen omistajan sen läheisyyteen. Rosa kuvaa Väinämöisen saapumisen dramaattisena tilantee-na: tumman varjon veneen ylle heittävä Väinämöinen on niin vaikuttava hah-mo, että hän nousee ruudun reunan yli kurkottamaan edellisen ruudun päälle (KUVA 132). Väinämöinen vaatii visuaalisessa kerronnassa isomman tilan kuin tavallinen sarjakuvahahmo. Väinämöisen poikkeuksellisuutta korostetaan si-vulle lennähtäneellä viitalla, joka myös rikkoo ruudun reunoja, sekä hänen ta-kaansa tulevalla valolla, joka jättää hahmon tarkat kasvonpiirteet varjoon.



KUVA 131 © Disney



KUVA 132 © Disney

Väinämöisen kanteleella on useita maagisia ominaisuuksia. Kuten *Kalevalassa* mainitaan, kantele lumooa kuulijansa: jopa Roope kokee soiton olevan kultaa kauniimpaa ja unohtaa Sammon tuottamat kolikot, kun Väinämöinen alkaa soittaa instrumenttiaan (Rosa 2004, #334, 29). Kanteleen avulla soittaja pystyy kutsumaan ihmisiä ja olentoja ja siirtämään heidät eri paikkaan. Esimerkiksi Louhin soitto nostaa Iku-Turson meren syvyyksistä. Louhin nuotit asettuvat viivastolle ja muodostavat oikean melodian toisin kuin Roopen tai Akun yksit-täiset soinnut. Myös Väinämöisen soittaessa nuotit ovat järjestäytyvät viivastol-

le eivätkä roiku irrallaan puhekuplissa. Kanteleen magia on niin voimakasta, että viivasto liukuu ruudun reunan yli (KUVA 133). (Rosa 2004, #334, 29.)²⁶⁴ Kanteleen tärkein kyky on kuitenkin se, mikä tekee siitä maagisen objektin: kyky avata portteja toisiin maailmoihin. Sarjakuvan lopussa Väinämöisen soittaessa kannelta sää muuttuu myrskyisäksi. Tummuvat pilvet ylettyvät ruudun reunasta toiseen, mikä kertoo jälleen siitä, että ankat ovat palanneet Suomesta Kalevalaan.



KUVA 133 © Disney

Ankkojen vene alkaa nousta ilmaan Väinämöisen soittaessa. "This is just like in the conclusion of the **Kalevala** - - he's going back to **eternity!**"²⁶⁵ ankanpojat tajuavat ja loikkaavat veneestä. Väinämöinen itse sanoo matkaavansa revontulten toiselle puolelle: "beyond the Northern Lights". (Rosa 2004, #334, 30.) *Kalevalassa* ei missään suoranaisesti mainita, että Väinämöinen matkaisi ikuisuuteen. Alkuperäisessä tekstissä todetaan vain lyhyesti, että Väinämöisen matka vie hänet "yläisiin maaemiin, alaisihin taivosihin" (Lönnrot 2002, 364).

Vene, jossa Väinämöinen ja Roope yhä seisovat, nousee yhä korkeammalle. Samalla ruutujen reunat muuttuvat pilvimäisiksi ja koristeellisiksi, kuten alla olevasta ruudusta (KUVA 134) voi huomata. Yleensä tällainen muutos viittaa unikerrontaan tai unen kaltaiseen tilaan, kuten Will Eisner (1994, 44) kuvaa, mutta tässä kontekstissa voimme tulkita muutoksen siirtymäksi toiseen maailmaan. Mitä koristeellisimmaksi ruudun reunat muuttuvat, sitä "syvemmmälle" toiseen maailmaan ollaan siirtymässä.

²⁶⁴ Kun Louhi soittaa, hänen sointunsa kuvaavat Wagnerin "Ride of the Valkyries" - kappaletta. Väinämöisen soittaessa kyseessä on Sibeliuksen "Finlandia". (Rosa 2000, 6.) Näiden valintojen voidaan nähdä kuvastavan hyvän ja pahan taistelua: Louhi haluaa valloittaa Suomen (sanotaan, että tietyt eurooppalaiset diktaattorit suosivat Wagnerin teosta). Väinämöinen kuvaa "Finlandialla" oman heimonsa ja kansansa itsenäisyyttä, josta taisteltiin talvisodassa Neuvostoliittoa vastaan.

²⁶⁵ "Aivan kuin Kalevalan lopetuksessa - hän palaa ikuisuuteen!" (suom. Rosa 2012r, 44).



KUVA 134 © Disney

Kun Roope ymmärtää, ettei ole valmis seuraamaan Väinämöistä, hän antaa tämän viedä Sammon mukanaan. Roope putoaa korkealta yläilmoista suoraan pilvenkaltaisen "portin" ja samalla ruudun yläreunan läpi (KUVA 135). Jälleen kerran Rosa käyttää hyväkseen sarjakuvan reunaan indikoimaan maailmasta toiseen siirtymistä. Pilvimäinen portaali imee Roopen sisäänsä, jonka jälkeen hän putoaa jonnekin Suomen rannikolle, jossa Aku ja ankanpojat odottavat. Nämä väittävät uineensa rantaan jo tunteja sitten, mutta Roopelle kaikki tapahtui ainoastaan sekunneissa (Rosa 2004, #334, 30, 32), mikä on myös todiste siitä, että hän oli eri maailmassa.

Myyteille ja kansantaruille sekä näihin perustuville fantasiatarinoille on tyypillistä, että niissä esiintyvien sekundaarimaailmojen aika kulkee eri nopeudella kuin primaarimaailmassa, yleensä hitaammin (esim. Nikolajeva 1988, 65). Mikä Roopelta vei ainoastaan sekunteja, kulutti muilta ankoilta useita tunteja.²⁶⁶ Tässä tulee myös ilmi ero aikamatkailun ja myyttisen maailman välillä Rosan sarjakuvissa. Aikamatkailussa Rosa antaa primaariajan kulua samaan tahtiin, minkä perusteena voidaan nähdä siirtymä ajassa – ei siirtymä erilliseen fantasiamaailmaan. Myyttisen Kalevalan aika sen sijaan myös Rosan sarjakuvissa liikkuu eri tahtiin kuin primaarimaailman Suomen.

On myös tärkeää huomata, että kun Aku ja ankanpojat hyppäsivät veneen kyydistä, he olivat vielä Kalevalassa, mutta Roope irrotti otteensa myöhemmin ollessaan jossain vielä kauempana: matkalla kokonaan uuteen maailmaan revontulten taakse. Tämä tulee ilmi ruutujen reunoista, jotka "pehmenivät" sitä mukaa, mitä syvemmälle fantasiamaailmaan ollaan menossa. (Rosa 2004, #334, 30–31.) Sekä nämä ruutujen reunat että Rosan mainitsema aikaero

²⁶⁶ Samankaltainen elementti ilmenee myös C.S. Lewisin *Narnia*-sarjan osassa *Prince Caspian* (*Prinssi Kaspian*, 1951). Kun primaarimaailmasta kotoisin olevat Pevensien lapset palaavat takaisin Narniaan, he tajuavat useiden satojen vuosien kuluneen heidän viime käynnistään, vaikka he olivat oman ajanlaskunsa mukaan vierailleet Narniassa edellisenä vuonna.

erottavat primaarin ja sekundaarisen ajan toisistaan ja tekevät selväksi, että kyseessä on todella kaksi eri maailmaa.



KUVA 135 © Disney

Rosa rikkoo jälleen Nikolajevan mainitsemaa sääntöä siitä, että fantasiamaailman objekteja ei yleensä voi tuoda primaarimaailmaan (2003, 142). Aarteenetsintäseikkailulle tyypillisesti Roopelle jää käteen muistoesine uusien rikkauksien sijaan. Tällä kertaa muistoesine on Sammon kampi, jota Roope pitää kädessään pudotessaan portaalin läpi primaarimaailman Suomeen. Sampo itsessään on eräänlainen maaginen objekti, joten sen maagisuus ulottuu johdonmukaisesti myös kampeen, mitä Rosa korostaa piirtämällä kammen kurottumaan ruudun reunan yli.

Toinen sarjakuvan maaginen esine on aiemmin mainittu Väinämöisen miekka. Seppä Ilmarisen takoman miekan kahvassa ponsi on muotoiltu koiran pääksi ja väistin valettu kahden hevosen muotoon. Tupu, Hupu ja Lupu tunnistavat sen Väinämöisen miekaksi *Kalevalassa* olevan kuvan perusteella. (Rosa 2004, #334, 9.) *Kalevala* kuvaa miekkaa näin:

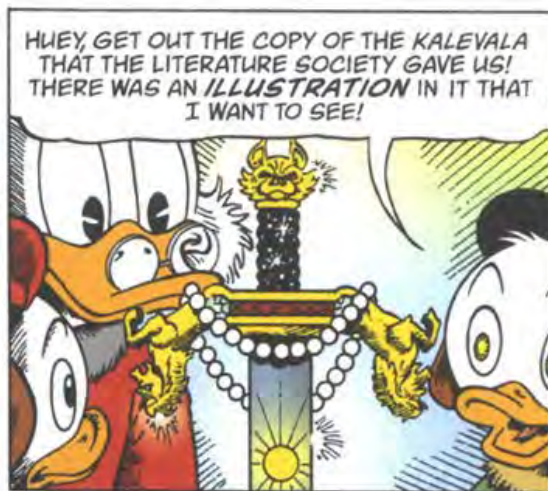
Olipa miekka miestä myöten, kalpa kantajan mukahan, /

jonka kuu kärestä paistoi, päivä paistoi lappeasta, /

tähet väististä välötti, hevonen terällä hirnui, /

kasi naukui naulan päässä, penu putkessa puhusi. (Lönnrot 2002, 285.)

Rosa on huomionnut *Kalevalan* antaman kuvauksen ja luonut miekasta oman visuaalisen representaationsa. Vaikka kuvauksen mukaiset ominaisuudet on piirretty hieman eri paikkaan, Rosan miekasta voidaan löytää kaikki olennaisimmat miekan piirteet. Jopa aurinko loistaa miekan terässä ja tähtien valo hehkuu kahvassa (KUVA 136). Miekan maaginen hehku valaisee lähelle pyrkivät ankat ja jopa heijastuu ankanpojan silmistä.



KUVA 136 © Disney

Miekan funktio on luoda henkinen yhteys suoraan Väinämöiseen. Roope koskettaessa miekkaa vihertävä hohde ympäröi hänet ja hänen silmänsä muuttuvat keltaisiksi. Kun hän avaa suunsa, jo pelkkä puhekuplan muoto viestittää, että kyseessä ei ole enää Roopen ääni. Vanhahtava sävy tulee lukijalle selväksi fontin muuttumisesta ja siitä, että Roopen (tai hänen, joka puhuu Roopen kautta) puhekupla nousee ruudun reunojen yli. Rosa selventää asiaa visuaalisesti ruudussa, jossa Väinämöisen vaalea hahmo ilmestyy Roopen taakse todistamaan, että hän puhuu Roopen suulla (KUVA 137). Väinämöisen kalpea heijastus ei ole pelkästään lukijoille tarjottu vihje, vaan hahmo on näkyvissä myös ankanpojille näiden ilmeistä päätellen. (Rosa 2004, #334, 10.)

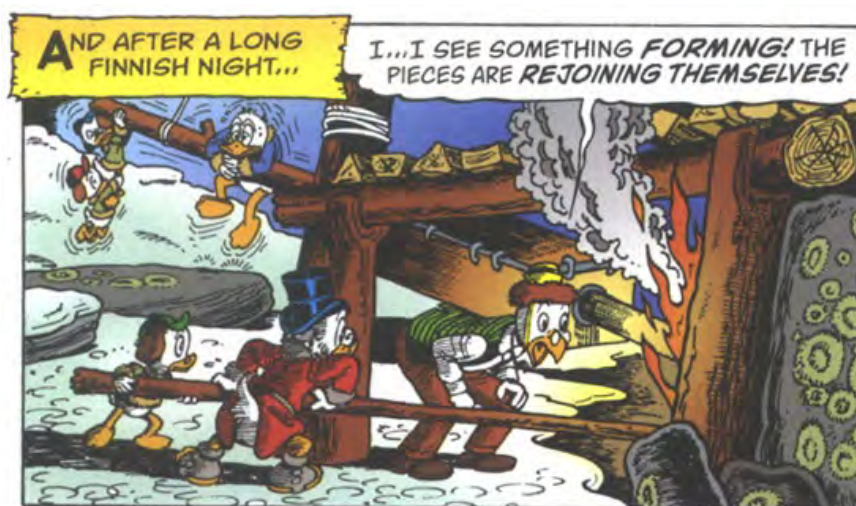


KUVA 137 © Disney

“Astraalivastaanottimen” (astral receiver) lisäksi miekkaa voi käyttää henkilöiden kutsumiseen. Väinämöinen manaa Roopen avulla paikalle seppä Ilmarisen. Väinämöisen tavoite on takoa Sampo ehjäksi, mihin hän tarvitsee seppää. Kos-

ka Roope on Väinämöisen käyttämä kanava, miekan magia ottaa huomioon Roopen näkemykset sepästä ja siirtää paikalle Pelle Pelottoman (Rosa 2004, #334, 11, 13). Tämänkaltainen hahmonmuutos on myös hyvä esimerkki Rosan sarjakuvassa esiintyvistä vastapareista. Joissakin fantasiakertomuksissa primaarimaailma ja paralleelinen fantasiamaailma jakavat muunkinlaisen yhteyden kuin portin. Kun primaarimaailmasta kotoisin oleva päähenkilö astuu toiseen maailmaan, hän huomaa, että sen asukkailla on omat vastineensa ”todellisessa” maailmassa. He eivät välttämättä ole täsmälleen samannimisiä tai -näköisiä, mutta tietty samankaltaisuus viittaa siihen, että voidaan puhua henkilöiden vastineista.²⁶⁷

Myös lukematta Rosan suomenkielisen tarinan johdantoa (Rosa 2000, 6) on selvää, että tietyillä ankoilla on myyttiset vastineensa Kalevalan maailmassa. Roope on Väinämöinen, Pelle Peloton Ilmarinen ja Milla Magia Louhi. Representaatiot tulevat visuaalisesti esille Rosan kahdella anka-versiolla Akseli Gallen-Kallelan *Kalevala*-maalauksista. Molemmat sarjakuvavuodet edustavat parodisia versioita kuuluisista teoksista. Niitä ei ole millään tavalla korostettu tai nostettu kerronnassa esille, vaan ne ovat osa sarjakuvakerrontaa. Tajutakseen Rosan tekemät intertekstuaaliset viittaukset lukijan on tunnettava alkupe-
räiset maalaukset, jolloin ankojen asennot ja sommittelu luovat yhteyden sekä Gallen-Kallelan maalauksiin että ankojen ja näiden myyttisten vastineiden suhteeseen. Rosa käyttää siis jälleen Genetten termin hypertekstuaalista viittaussuhdetta hyväkseen: hän imitoi Gallen-Kallelan maalauksia tarkoituksellisesti tukemaan sarjakuvansa tarinaa.



KUVA 138 © Disney

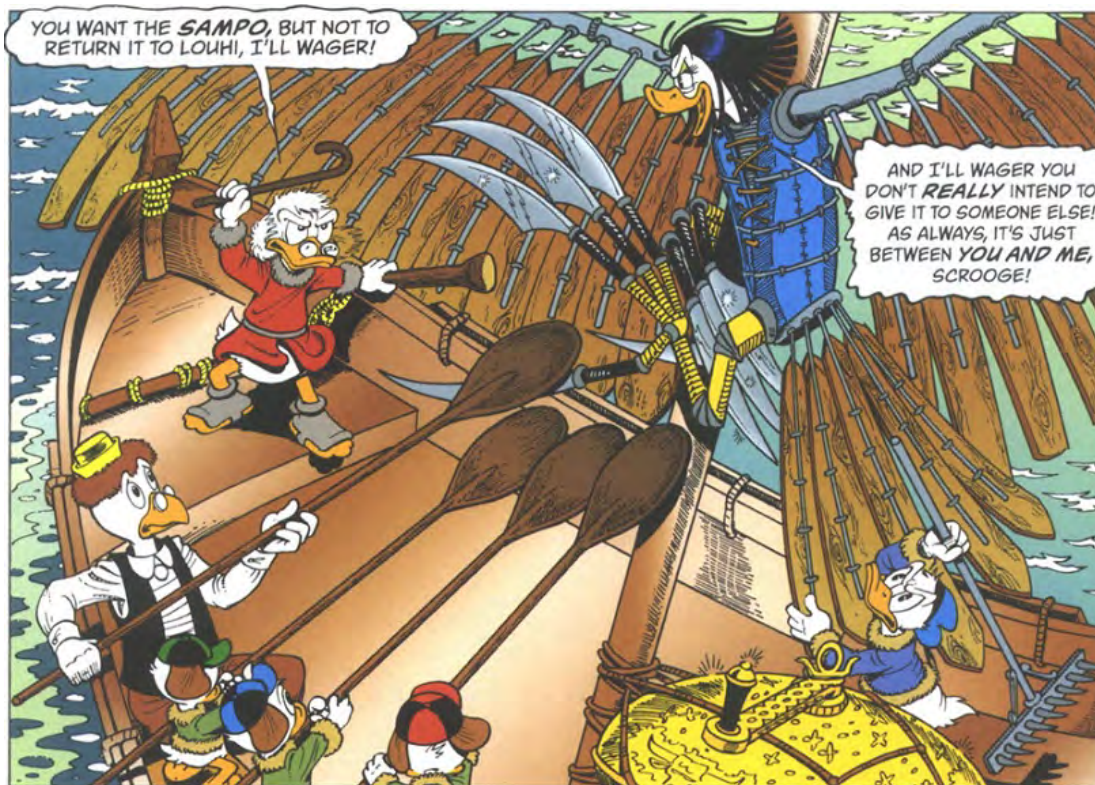
²⁶⁷ Hyvä esimerkki tällaisesta fantasiakertomuksesta on Stephen Kingin ja Peter Straubin *The Talisman* (*Talismaani*, 1984), jossa päähenkilö Jack Sawyer siirtyy Territorionimiseen rinnakkaiseen maailmaan ja kohtaa siellä ihmisiä, jotka muistuttavat hänen omassa maailmassaan asuvia henkilöitä.



KUVA 139 Valokuva © Seppo Ilpo

“The Quest for Kalevalan” ruudussa (KUVA 138) ja Akseli Gallen-Kallelan maalauksessa (KUVA 139) hahmojen sommittelu ja vanha ahjo ovat lähes täsmälleen samanlaisia, vaikka kuvien asettelu on päinvastainen: Gallen-Kallelan alkuperäinen maalaus on tehty pystysuunnassa kun taas Rosan ruutu asettuu sarjakuvassa vaakasuoraan. Ruutu tekee selväksi Pelle Pelottoman aseman tarinassa: hän on uusi seppä, Ankkalinnan Ilmarinen, jonka tavoite on takoa Sampo ehjäksi. Kun Gallen-Kallelan maalaus näyttää, miten Sampo taottiin, Rosan ankkaversio kuvaa edellistä teosta imitoimalla, miten Sampo taotaan uudelleen.

Toinen Rosan Gallen-Kallela-adaptaatio on *Sammon puolustus*. Seuraavan sivun ruudusta (KUVA 140) voidaan päätellä, että Roope edustaa sarjakuvan Väinämöistä ja Milla Magia on Louhen vastine. Jälleen hahmojen sommittelu vastaa täydellisesti alkuperäistä maalausta (KUVA 141): jopa ankanpoikien lakien korvaläpät on aseteltu samalla tavalla kuin maalauksen miesten hiukset. Ruudun yksityiskohdat luovat tarkoituksellisen intertekstuaalisen yhteyden Gallen-Kallelan maalaukseen. Koska *Sammon puolustus* lienee tunnetuin Gallen-Kallelan *Kalevala*-maalauksista, Rosan tekemä imitaatio on perusteltu: lukijan oma tietoisuus tästä kulttuurisesta merkkiteoksesta tuo ankkasarjakuvan analysointiin uusia merkityksiä. Pirjo Lyytikäinen puhuu samasta ilmiöstä Genetien näkemyksiä käsittelevässä artikkelissaan: hypertekstuaalisen viittauksen merkitys teoksen tulkinnassa on sidoksissa myös alkuperäisen teoksen merkitykseen. Kyseessä ei ole pelkästään lukijan tulkinta, vaan tekijän intentio luoda suhde kahden teoksen välille. Näin myös Rosa käy vuoropuhelua Gallen-Kallelan kanssa omalla visuaalisella imitaatiollaan. (1991, 156, 160–161).



KUVA 140 © Disney



KUVA 141 Valokuva © Seppo Ilpo

Vastineasiasta on vielä huomioitava se, ettei seppä Ilmarinen ei esiinny lainkaan Rosan sarjakuvassa, ainoastaan hänen representaationsa Pelle Peloton on

läsnä tarinassa. Pelle ottaa sepän osan kokonaan itselleen, kun taas sekä Roope ja Milla että heidän vastineensa Väinämöinen ja Louhi esiintyvät sarjakuvassa tärkeissä rooleissa. Vaikka Roope ottaa Väinämöisen paikan ohjatessaan Sammon takomista ja etsiessään kuuluisaa kannelta, heidän roolinsa eroavat heti, kun Väinämöinen saapuu paikalle. Myös Milla luovuttaa paikkansa tarinan pääroistona Louhille tajutessaan, ettei hänestä ole vastusta myyttiselle Väinämöiselle. Pian edellä esitetyn ruudun (KUVA 140) tapahtumien jälkeen ankat huomaavat olleensa vain marionetteja ja menettäneensä roolinsa myyttisten sankareiden vastineina, koska eivät enää täytä tarkoitustaan saada Sampo takaisin.

Kuten olen jo aiemmin todennut, Linda Hutcheonin mukaan postmoderni parodia on eräänlainen kilpaileva uudelleen tulkinta menneisyydestä, joka sekä lujittaa että heikentää historian representaatioiden voimaa (Hutcheon 1989, 95). Tehdessään nämä parodiset ankkaversiot Rosa on ollut tietoinen *Kalevalan* kaltaisen teoksen merkityksestä ja kulttuurisesta jatkumosta, mutta samalla hän on haastanut Gallen-Kallelan auktoriteetin, mikä tällä on ollut *Kalevalan* tapahtumien kuvaajana. Rosa näyttää, että populaarikulttuurin piiriin kuuluva sarjakuvataiteilija voi käyttää näitä kuuluisia maalauksia pohjanaan ja luoda uuden tavan esittää *Kalevalan* tapahtumia yhdistämällä ne Disney-hahmoihin.²⁶⁸ Samalla myös *Kalevala* saa uusia konnotaatioita, sillä Genetten mukaan uusi, kommentoiva hyperteksti on aina vuorovaikutuksessa viittauskohteensa kanssa (Lyytikäinen 1991, 156). *Kalevalan* kommentointi ja uudelleen tulkinnat kertovat sen suosioista ja kulttuurisesta merkityksestä. Alkujaan kansalle suunnattu, kansankielinen teos nousee uusien versioidensa myötä jälleen osaksi populaarikulttuuria.

Asettamalla populaarikulttuurin edustamat hahmot seikkailemaan korkeakirjallisesta eepoksesta otettuun maailmaan Rosa tekee sarjakuvastaan postmodernin kertomuksen. Tällainen vastakkaisilla genreillä leikkiminen ja niiden yhdistäminen sekä tutkii että kommentoi massatuotetun sarjakuvan mahdollisuuksia. Lisäksi Rosa käyttää länsimaisen kapitalistisen maailman tyypillisimpiä edustajia, Disney-hahmoja eepoksessa, joka koottiin vahvistamaan pienen maan kansallista ylpeyttä Venäjän vallan alla. Yhdistettynä toisiinsa nämä seikat luovat suuren kontrastin, mikä on juuri se keino, jolla postmodernit tarinat kyseenalaistavat vallitsevien genrejen diskurssit.

Sarjakuvan lopussa Rosa nostaa esille tyypillisen aartenetsintäteemansa. Roopen tarve haalia helppoa rahaa on hukuttaa Akun ja ankanpojat. Kun vene alkaa Väinämöisen soiton johdosta nousta taivaalle, Roope ei suostu jättämään Sampoja, ennen kuin Väinämöinen kysyy: "Are you ready to go with me? - Have prosperity eternal? - Forsake your own Kalevala - Where a lost love still awaits you?"²⁶⁹ (Rosa 2004, #334, 29-30.) Väinämöinen viittaa Roopen kankaivaikoihin Yukonissa, jonne hän jätti elämänsä rakkauden, Kultu Kimal-

²⁶⁸ *Kalevalasta* on tietenkin tehty myös muunlaisia (kenties parodisia) muunnoksia, tunnetuin on Mauri Kunnaksen *Koirien Kalevala* (1992).

²⁶⁹ "Kaipa tuon jo hyljännetkin, polon pohjoisen perukan, kussa vuottaa vanha lempi, ihastus ikihyväinen?" (Rosa 2012r, 44).

luksen.²⁷⁰ Rosa näyttää, miten Väinämöisen sanat saavat Roopen tajuamaan, että hänen muistonsa ovat hänen kallein aarteensa. Taipumus esittää moraalisia huomautuksia ahneudesta ja vauraudesta esiintyy lähes poikkeuksetta Rosan aarteenetsintää kuvaavissa sarjakuvissa.

6.4.2 Ennustukset

Don Rosan sarjakuvista kaksi käsittelee myyttisiä aineksia erilaisten ennustusten kautta. ”The Curse of Nostrildamus” -sarjakuvassa puhutaan kirjaimellisista ja varsin tunnetuista ennustuksista, mutta Roopen nuoruusvuosiin sijoituvassa tarinassa ”The Dreamtime Duck of the Never Never” (”Uniajan urho”²⁷¹, 1993) ennustus on lopulta tulkinnanvarainen. Nimensä puolesta sarjakuva viittaa aboriginaaleihin ja käsitteeseen *Dreamtime* (myös *Dreaming*), joka useimmiten suomennetaan termillä ”uniaika”. Termejä käyttivät ensimmäisen kerran 1800-luvun lopulla antropologit Baldwin Spencer ja F. J. Gillen, jotka yrittivät kääntää aboriginaalien käsitteitä englanniksi. Uniaikaa on vaikea kääntää kirjaimellisesti, sillä se kuvaa aboriginaalien käsitystä maailman luonteesta ja eri heimot käyttävät ilmiöstä eri nimiä, joiden merkityksillä on omat vivahteronsa. (Morphy 1998, 67.)

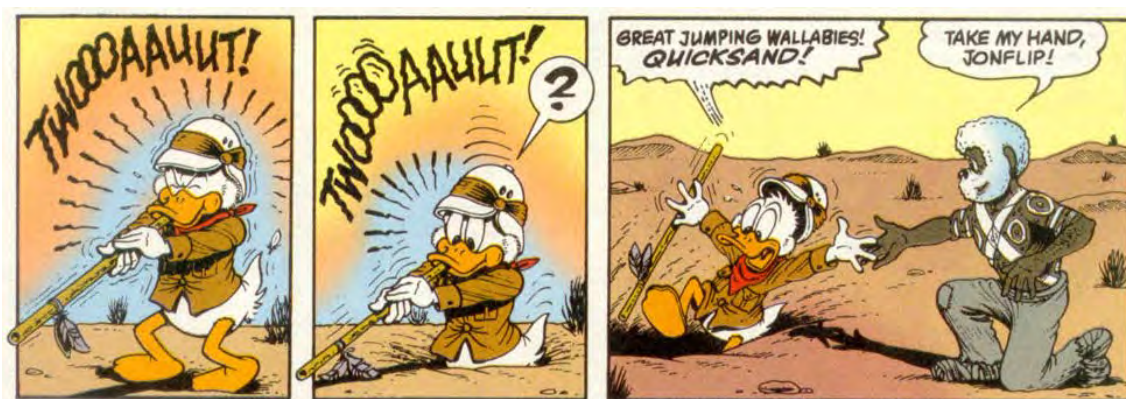
Uniaika on uskonnollinen, ainutlaatuinen käsite. Se on olemassa riippumattomana jokapäiväisen elämän lineaarisesta ajasta ja historiallisten tapahtumien ajallisesta järjestyksestä. Kyseessä on sekä eräänlainen todellisuuden ulottuvuus että aikakausi, joka yhdistää menneen, nykyisyyden ja tulevan. Uniaika on ollut olemassa jo aiemmin kuin aika ihmisen käsittämänä konseptina, ja se jatkuu edelleen. (Morphy 1998, 68–69.) Aboriginaalit eivät siis koe aikaa lineaarisessa merkityksessä, vaan uniajan kautta katsottuna *kaikki on olemassa koko ajan*. Länsimaisen ihmisen ajatus tulevaisuudesta tuntemattomana tilana eroaa uniajasta varsin radikaalisti. Samalla aboriginaalien uniajan aikakäsitys on kuitenkin samanlainen kuin fantasian ja science fictionin genreissä: aikamatkustus vaatii yhteyden kahden eri ajan välillä, mikä tarkoittaa sitä, että kaikkien aikojen on oltava olemassa samaan aikaan (Nikolajeva 1988, 63).

Rosa tiedostaa uniajan laajan aikakäsityksen sarjakuvassaan ja käyttää sitä hyväkseen ”ennustamalla” Roope Ankan tulevaisuutta. Australiassa kultaa etsimässä oleva Roope pelastaa aavikolla aboriginaalishamaanin rosvolta. Koska shamaani Jabiru Kapirigin mukaan mitään ei tapahdu sattumalta, hän antaa Roopen liittyä seuraansa matkallaan pyhiin luoliin lukemaan *unitarua* (*dreamtale*). Aavikolla sijaitsevan luolan sijainti on hiekan peittämä, mutta shamaani löytää oikean paikan vuorikiteen avulla. Kide osoittaa, että he ovat ”Bindagbindagin” unen luolalla. (Rosa 2005e, 129–131.)

²⁷⁰ Roope ei ole koskaan myöntänyt julkisesti, että hänen arvokkain omaisuutensa on Kultun hiuskiehkura. Rosa viittaa Roopen omistamaan hiuskiehkuraan jo sa ”His Majesty, McDuck” (1989), mutta sen merkitys paljastuu lukijalle Rosan viimeisessä sarjakuvassa ”The Prisoner of White Agony Creek” (”White Agony Creekin vanki” 2006).

²⁷¹ Suomenkielinen ensijulkaisu *Aku Anka* -lehden numerossa 24/93 oli nimetty ”Unten poluilla”. *Roope Ankan elämä ja teot* -kokoelmaan suomennos päivitettiin vastaamaan paremmin tarinaan sisältyvää aboriginaalien uskonnollista termiä uniaika.

Aboriginaalien mukaan taide on yksi keino päästä sisälle uniaikaan. Maalaustaiteen ja kuvanveiston lisäksi aboriginaalit maalaavat vartaloihinsa rituaalisia kuvioita, joiden avulla he ovat lähempänä esi-isiä. Kuvioiden avulla he kokevat saavansa osan heidän kyvyistään ja voimastaan. (Morphy 1998, 67, 100.) Rosa on huomionut tämän seikan sarjakuvassaan, jossa nähdään Jabiru Kapirigin vaatteiden alta paljastuva maalattu iho (KUVA 142), kun tämä kutsuu Bindagbindagia: "Hear me, o Bindagbindag! I have come to read your dreamtime story! Open your burrow that I might enter!" (Rosa 2005e, 130).²⁷² Kyseessä on todennäköisesti eräs shamaanin heimon esi-isistä, jonka unitarina on maalattu maan alla olevan luolan seiniin.



KUVA 142 © Disney

Roope saa tehtäväkseen puhalttaa aboriginaalien didgeridoota samalla, kun shamaani lausuu edellä mainitun "kutsuloitsun". Maa vajoaa Roopen alla, kun didgeridoon ääni avaa portin Bindagbindagin luolaan. Puhallinsoitin esiintyy maagisena välineenä, joka mahdollistaa pääsyn toiseen maailmaan. Sarjakuvakerronnan kannalta olennaista on huomata, miten didgeridoo tunkeutuu ruudun reunan yli sillä hetkellä, kun Roope puhalttaa siihen. Se kertoo objektin fantastisesta merkityksestä. Myös shamaani kommentoi Roopen epäuskoa: "And you think the crevice opened at this particular moment at this particular place by a mere chance?"²⁷³ (Rosa 2005e, 130–131.) Rosa huomioi shamaanin repliikillä fantasiamaailman portin tyypillisen ominaisuuden: se ei aina ole auki, eikä kenelle tahansa.

Luola on tyypillinen myyteissä esiintyvä portti maagiseen sekundaarimaailmaan (Nikolajeva 1988, 76), vaikka tässä tapauksessa se esiintyykin varsin pienenä taskumaailmana primaarimaailman sisällä. Luola myös ilmaisee aboriginaalien tyypillistä yhteyttä maahan ja maaperään, jolla esi-isät kulkivat muinaisina aikoina ja muokkasivat aiemmin litteästä maaperästä nykyisen kaltaisen maailman (Morphy 1998, 68).

²⁷² "Kuullos, oi Bindagbindag! Tulin lukemaan unitaruasi. Avaja luolasi heimolaisesi käydä!" (suom. Rosa 2012b, 54.)

²⁷³ "Ja tapahtuiko tämä hämmästyttävä ilmiö juuri tässä ja nyt mielestäsi sattumalta?" (suom. Rosa 2012b, 55).



KUVA 143 © Disney

Bindagbindagin uni on maalattu luolan seinään. Unen alkuun jätetyt kädenjäljet kuvaavat kävijäluetteloa, johon shamaani lisää oman merkkinsä. Roope laskee, että ensimmäisestä kädenjäljestä on yli 20 000 vuotta aikaa, mihin shamaani kommentoi, ettei uniaika ollut viime viikolla. Heille ajalla ei ole merkitystä. (Rosa 2005e, 132.) Rosa viittaa näin aboriginaalien käsitykseen siitä, että menneitä, nykyisyyttä tai tulevaa ei eroteta toisistaan.

Aboriginaalien taide on aina ollut luonnonläheistä ja sitä on maalattu tai kaiverrettu kiviin ja kallioihin erilaisina geometrisinä kuvioina tai eläinhahmoina. Myös kädenjäljet ovat varsin tyypillisiä kuva-aiheita, mitä Rosakin on sarjakuvassaan hyödyntänyt (KUVA 143). (Morphy 1998, 44, 46.) Aboriginaaleille ominaisia aiheita löytyy myös seuraavasta kuvaesimerkistä (KUVA 144):



KUVA 144 © Disney

Rosan piirtämässä unitarua kuvaavassa ruudussa esiintyy sekä geometrisiä kuvioita että eläinhahmoja aboriginaaleille tyypillisessä kaksiulotteisessa muodossa. Shamaani lukee tarun ääneen, mutta ei ole varma, miten maalausta pitäisi tulkita. Vasta sarjakuvan lopussa lukijalle paljastuu, että kymmeniä tuhansia vuosia sitten maalattu unitaru kuvaa Rosan sarjakuvan esittämiä hetkiä: dingo on shamaanin ja Roopen tapaama roisto, joka varastaa luolasta valtavan opaalin ("crocodile egg"). Roope on puolestaan "the great platypus" ja "water monster".

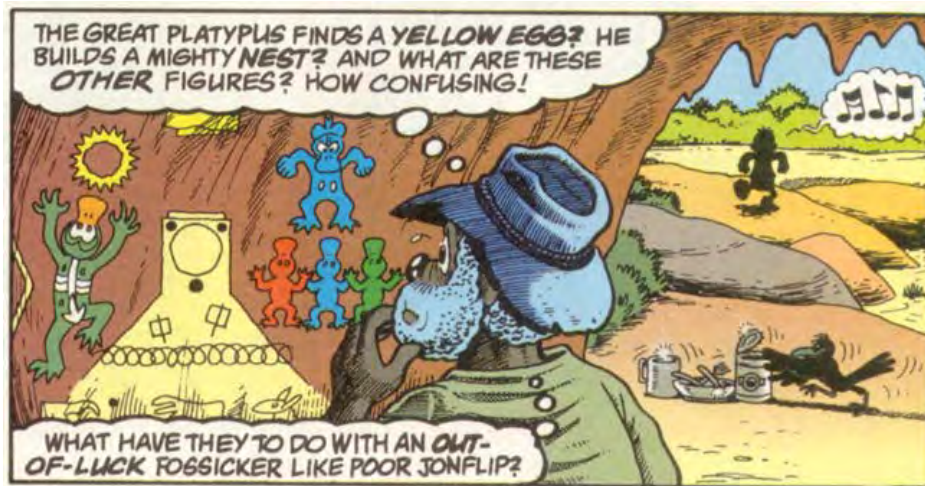
Bunyip”²⁷⁴ kuvaa Australian erämaatulvaa. ”Firstborn” viittaa Roopen ensikolikkoon, joka katoaa hetkeksi matkan aikana. (Rosa 2005e, 139–140.)

Bindagbindagin unitaru jatkuu Suuren nokkaeläimen (The Great Platypus) luolassa, jossa shamaani on pystynyt tulkitsemaan aiemman unen ja toteaa sen liittyvän Roopeen. Hän antaa Roopen nähdä henkilökohtaisen ”unensa” kristalликiteen läpi. Roope tulkitsee maalauksessa esiintyvät kuviot revontuliksi ja päättää siksi palata Pohjois-Amerikkaan. Lopuksi shamaani huomauttaa, että jokaisen on luettava oman unensa totuus (”the truth of our own dream”). (Rosa 2005e, 139–141.)

Vaikka uniajassa mennyt, nykyisyys ja tulevaisuus ovat läsnä yhtä aikaa ja periaatteessa tulevaisuus olisi helppo nähdä ennalta, ei uniaika kuitenkaan näytä varmaa kohtaloa tai tulevaisuudenkuvaa:

Uniajan tarjoama lähtökohta on ohjaava, ei ennalta määräävä. Sillä uniaika on osittain tila, jossa ihmiset luovat omat identiteettinsä. Uniaika on jatkuva uudelleen luomisen prosessi, jossa uudet sukupolvet perustavat omat itsensä suhteessa maiseen ja historiaan. (Morphy 1998, 149.)²⁷⁵

Rosa kuvaa, miten Roope tekee omat tulkintansa seinään maalatusta taideteoksesta ja suuntaa elämänsä sen mukaisesti. Joku toinen olisi voinut nähdä asiat eri tavalla. Vaikka shamaani puhuukin sarjakuvan aikana kohtalosta, aboriginaalien kohtalo näyttäytyy varsin muovautuvana käsitteenä verrattuna joidenkin muiden uskontojen deterministiseen käsitykseen.



KUVA 145 © Disney

²⁷⁴ Bunyip on myyttinen Australian vesistöissä elävä hirviö, joka syö naisia ja lapsia. Sillä on krokotiilin häntä ja vartalo voi olla pussimäärän, emun tai ihmisen. Sillä saattaa olla harja tai vesikasvien peittämä pää ja sen jalat ovat kääntyneet sisäänpäin. Bunyipin huutoa kuvataan kammottavaksi, jyliseväksi soilta tulevaksi meluksi. (*Myths & Magic* 1999, 171.) Rosa on ottanut myyttisen olennon nimen tarinaansa, mutta tehnyt siitä symbolisen hirviön, joka kuvaa erämaatulvaa.

²⁷⁵ ”Template provided by the Dreaming is a guiding structure rather than a determining one. For the Dreaming is partly the space in which people create their own identities. The Dreaming is a continual process of recreation as new generations of people establish their own selves in relation to landscape and history.” (Morphy 1998, 149.)

Sarjakuvan lopussa Rosa näyttää unitarun lopun, jonka tarkoitus on aueta ainoastaan lukijalle, ei sitä lukevalle shamaanille. Luolan seinämaalauksen unitaru ”ennustaa” nokkaeläimen (Roope) löytävän keltaisen munan (hanhenmunahippu²⁷⁶) ja rakentavan ison pesän (varsin tunnistettava rahasäiliö piikkilanka-aitoineen ja kieltokyltteineen). Muut hahmot ovat tietenkin merimiesasuinen Aku sekä väreillä koodatut Tupu, Hupu ja Lupu. (Rosa 2005e, 149.)

Rosan ”The Dreamtime Duck of the Never Never” kuvaa päähenkilön tulevaisuuden ennustamista aboriginaalien luolataiteen avulla. Aihetta tutkineen Howard Morphyn mukaan aboriginaalien kiviin maalatuista kuvista muodostuu luettelo menneistä elämistä, jotka vaikuttavat nykyisyyteen (1998, 64). Rosa käyttää tätä käsitystä hyväkseen kuvaten Bindagbindagin unitarun luolan, primaarimaailmaan piilotetun taskumaailman, joka aukeaa vain oikealle henkilölle didgeridoon äänen avulla. Luola sisältää yli 20 000 vuotta sitten kiviseen seinään maalatuun tarinan tapahtumasarjasta, joka käy toteen heti tarun lukemisen jälkeen. Luola on sekä myyttinen paikka, jossa aboriginaalien esi-isät ovat olleet läsnä (ja uniajan mukaan ovat yhä) että motiivi, jonka avulla Roope saadaan palaamaan takaisin Pohjois-Amerikkaan ja suuntaamaan Yukoniin kullan perässä. Ennustuksen toteutuminen ja aboriginaalien uniajan monipolvinen aikakäsitys nousevat taskumaailman ohella sarjakuvan fantastisiksi piirteiksi.

Rosan toinen ennustamista käsittelevä sarjakuva on nimeltään ”The Curse of Nostrildamus” (”Nokkadamuksen kirous”, 1989). Nostrildamus²⁷⁷ on Rosan vastine kuuluisalle ranskalaiselle astrologille ja ennustajalle Michel de Nostredamelle (1503–1566) eli Nostradamukselle. On huomattava, että kyseinen hahmo on Rosan tuotannossa ainut historiallisen taustan omaava hahmo, jolle Rosa on keksinyt nimiväännöksen. Tämä voi johtua siitä, että sarjakuva on Rosan varhaistuotantoa. Toisaalta populaarikulttuurissa Nostradamukseen liittyy useita taruja, joista Rosa on muokannut sarjakuvaan oman versionsa. Yhden väitteen mukaan Nostradamus on uhannut kuoleman kirouksella hautarauhan-sa rikkojia. Toisen tarun mukaan se, joka juo Nostradamuksen ontosta kallosta, saa kyvyn ennustaa tähdistä. (Rosa 2011k, 67.) Myytistä löytyy useita erilaisia versioita:

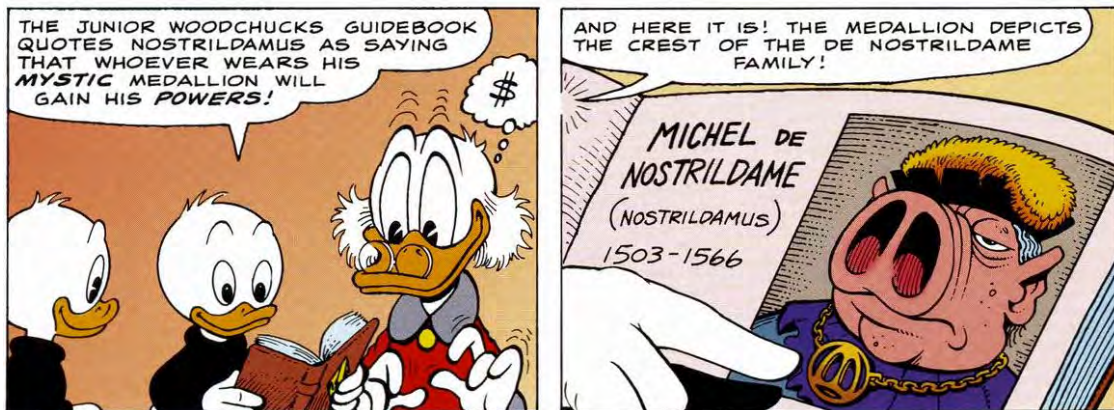
Toukokuun 17. päivänä vuonna 1791 kolme haudanryöstäjää kaivoivat Nostradamuksen arkun maasta ja avasivat sen. Sanottiin, että kuka joisi viiniä suuren profetaan kallosta, perisi hänen lahjansa nähdä tulevaisuuteen. Mutta se, joka häiritsemi hänen hautaansa, kuolisi. [- -] Yksi miehistä irrotti kallon, kaatoi siihen viiniä ja joi. Hetken kuluttua läheisestä Ranskan vallankumouksen kahakasta lensi harhaluoti suoraan hautausmaalle ja tappoi miehen. (SpringWolf 1997–2014, luettu 17.3.2014.)²⁷⁸

²⁷⁶ Roope löytää hanhenmunahipun tarinassa ”The King of the Klondike”.

²⁷⁷ ”Nostril” tarkoittaa tietenkin sierainta. Rosan kuvaama astrologi on isosieraiminen sika, joka sopii eläimellisenä hahmona Disneyn universumiin. Suomennoksessa on haettu sieraimen lähintä vastinetta, joka viittaisi edelleen kirjoitusasultaan tunnistettavasti Nostradamukseen, ja päädytty sanaan ”nokka”, vaikka hahmo ei lintu olekaan.

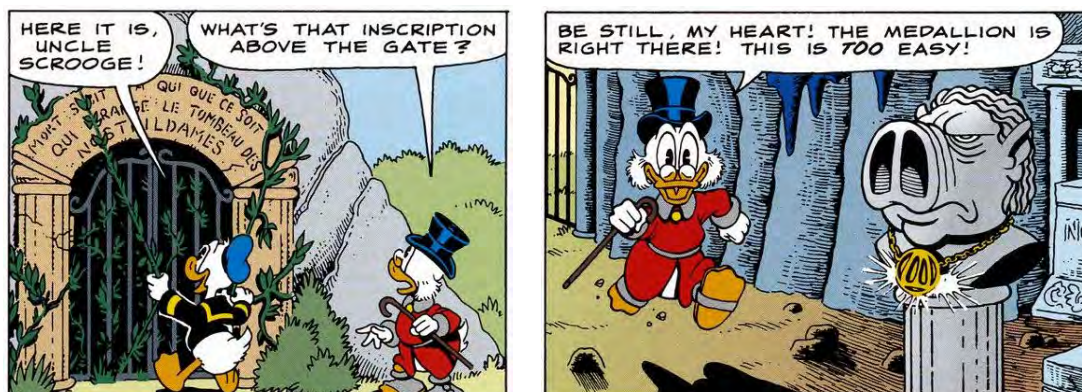
²⁷⁸ On May 17th 1791, the casket of Nostradamus was unearthed and opened by three grave robbers. It was said that whoever should drink wine from the skull of the great prophet would inherit his gift of future sight. But whoever should disturb his grave would die. [- - O]ne of the men removed the skull[,] poured wine into the empty

Rosa käyttää ensimmäisenä mainittua tarua hyödykseen tarinassaan, mutta pehmentää sen luonnetta Disney-sarjakuvaan sopivaksi. Tämä voi olla toinen syy, miksi Nostradamuksesta on tullut Nostrildamus: hahmo ei myyttien mukaan enää ole "sama" henkilö. Rosan muunnoksessa ennustajan kyvyt saa haltuunsa ripustamalla Nostrildamuksen medaljongin kaulaansa – kallosta juomista ei puhuta enää sanaakaan (Rosa 2004, #327, 2):



KUVA 146 © Disney

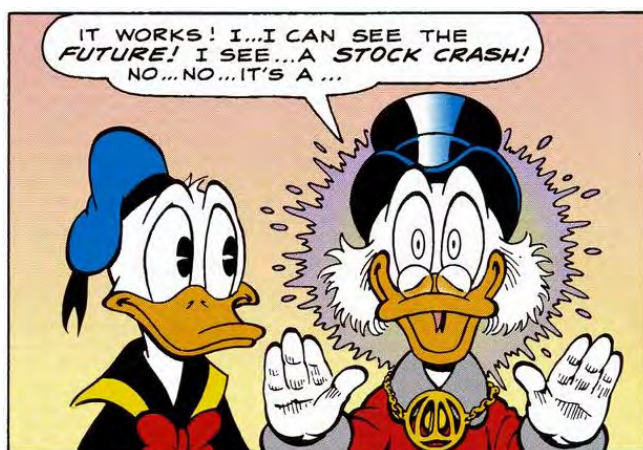
Sudenpentujen käsikirja toimii seikkailun alkuun panevana voimana esittämällä mahdollisesti varakkuutta tuovan myytin: Nostrildamuksen medaljonki antaa kantajalleen ennustajan kyvyt. Lähes kaiken tiedon sisältävä käsikirja konkretisoi myytin: koska tieto löytyy nimenomaan Sudenpentujen käsikirjasta, se on varmasti totta. Roope sattuu sopivasti omistamaan Pariisin läheltä viinitarhan, jossa Michel de Nostrildamen linnan rauniot sijaitsevat. (Rosa 2004, #327, 2-3.)



KUVA 147 © Disney

shell and drank from it. Within moments a stray bullet from a nearby skirmish of the French Revolution found its way into the grave yard and killed the man. (SpringWolf 1997-2014, luettu 17.3.2014.)

Hautakammion yläpuolelle on kaiverrettu ranskankielinen teksti, jonka Aku kääntää sanakirjan avulla: "Sudden death to who-soever disturbs the tomb of the Nostrildames" (Rosa 2004, #327, 4).²⁷⁹ Rosa käyttää hyväkseen myös tätä toista Nostradamukseen liittyvää myyttiä. Kuoleman uhka korostaa sarjakuvan luomaa ajatusta siitä, että asiat tapahtuvat liian nopeasti ja ongelmitta. Jälkimmäisessä ruudussa (KUVA 147) Roope itsekin huomauttaa, että asiat sujuvat liian helposti. Tavallisesti sekundaarisiin fantasiamaailmoihin tai primaarimaailmaan kätkeytyihin fantastisiin taskumaailmoihin pääsy on varsin haasteellista, mutta Nostrildamuksen hautaholvi on selvästi esillä: sen päällä lukee isoin kirjaimin haudan omistajan nimi, ja portin lukkokin on ruostunut. Kuka tahansa pääsee helposti astumaan kryptan sisään, mikä ei fantasian genreteorian mukaan ole loogista. 1500-luvulla eläneen ennustajan hautaholvi siis ole mikään sekundaarinen maailma, vaan osa normaalia primaarimaailmaa. Myös holvissa oleva patsas on esillä, ikään kuin tarjottimella kaulassaan kuuluisa riipus. Riipus hohtaa valkeaa valoa, mikä viittaa sen merkityksellisyyteen sekä arvokkaan esineenä että potentiaalisena fantastisena objektina.



KUVA 148 © Disney

Roope laittaa medaljongin Akun varoituksista huolimatta kaulaansa. Hänen silmänsä lasittuvat ja pään ympärille ilmestyy vaaleanvioletti hohde, joka kuvaa maagista yhteyttä Roopen ja kuolleen ennustajan välillä (KUVA 148). Roope näkee tulevaisuuden värittömällä silmillään. Hän kuvaa hitaasti muotoutuvaa näkyään epäilevältä näyttävälle Akulle odottaen tietoa finanssialan tapahtumista. (Rosa 2004, #327, 4.) Sarjakuva jatkuu kuitenkin heti ruudulla pakojuoksevasta Roopesta: tämä ei saakaan vilahduksia osakekursseista, vaan näkee tulevaisuudessa odottavan kivivyöryn, joka hetkeä myöhemmin putoaa aivan Akun viereen. Sinnikkäästi Roope yrittää nähdä enteitä rahakkaasta tulevaisuudesta, mutta kaikki näyt muuttuvat läheltä piti -tilanteiksi, jossa Roope ehtii alta pois, mutta Aku joutuu uhkaavien onnettomuuksien sijaiskärsijäksi. Lopulta pyörremyrskyn tempaama Notre Damen katedraalin kello iskeytyy (jälleen)

²⁷⁹ "Kuolema kohtaa sitä, joka rikkoo Nokkadamein hautaholvin rauhaa." (suom. Rosa 2011j, 60).

Akun lähelle ja saa Roopen pohtimaan medaljongin järkevyyttä. (Rosa 2004, #327, 5, 9.)

Laittaessaan Nostrildamuksen medaljongin kaulaansa Roope avasi eräänlaisen portaalin tulevaisuuteen: hän näki hetkellisesti, mitä tulisi tapahtumaan aivan lähitulevaisuudessa. Nostrildamuksen kirous kuitenkin ulottui medaljonkiin saaden sen näyttämään ainoastaan onnettomuuksia. Koska Nostradamus (Rosan sarjakuvassa fiktiivinen vastineensa Nostrildamus) oli myöhäiskeskiajan tunnetuimpia ennustajia, jonka useiden ennustusten väitetään käyneen toteen, Roopen tulevaisuudennäyt toimivat itseään toteuttavina ennustuksina. Medaljonki maagisena objektina avasi portin eräänlaiseen viitteelliseen sekundaarimaailmaan, jossa aika liikkuu eri tahtiin primaarimaailman kanssa. Oudot ilmiöt, kuten pyörremyrsky Notre Damen katedraalin ympärillä ja brutopialaisen tekokuun putoaminen (Rosa 2004, #327, 8–9) sekoittuivat primaarimaailman loogisiin tapahtumiin itseään toteuttavan ennustuksen kautta. Roope toimi Nostrildamuksen äänenä, mutta kirouksen takia ennusti vain huonoa onnea. Fantastinen portti tulevaisuuteen sulkeutui heti, kun Roope palautti korun paikalleen – minkä hän ennusti tekevänsä. (Rosa 2004, #327, 10.)

Rosa käyttää Nostradamuksen myyttistä hahmoa kommentoidakseen fantasiaalle ominaista piirrettä ennustaa tulevia tapahtumia ja erityisesti päähenkilöiden tulevaisuutta. Erilaiset profetiat ja ennustajat liittyvät toisinaan menneisyyteen sijoittuviin aikamatkoihin, joissa aikamatkajia pidetään profeettoina heidän ennustaessaan tulevia tapahtumia (Nikolajeva 1988, 96). Tätä seikkaa Rosa kommentoi jo aiemmin sarjakuvassaan ”The Once and Future Duck”. Ennalta näkemistä ja erilaisia ennustuksia voidaan käyttää myös kerronnallisena keinona, sillä ennustuksella on aina tärkeä merkitys: jos sellainen mainitaan, se on lähes poikkeuksetta oikea ja täsmällinen, sillä se kertoo hahmolle tarkoitettua kohtalosta (Bell & Langford 1997, 789).²⁸⁰ Rosa käyttää tätä klassista fantasian ennustus-piirrettä perin uskollisesti aiemmassa sarjakuvassa ”Dreamtime Duck of the Never-Never”, jossa lukija näkee Roopen tulevaisuuden ennustettuna. Poikkeuksena normiin voidaan pitää ainoastaan sitä, että ennustus annetaan Roopen menneisyyteen sijoittuvassa sarjakuvassa, eli lukija jo tietää, millainen hahmon tulevaisuus on.

”The Curse of Nostrildamus” -sarjakuvassa ennustukset käyvät poikkeuksetta toteen, mutta ne tuovat mukanaan pelkkiä onnettomuuksia. Rosa parodioi fantasian genressä käytettyjä ennustuksia nopeasti toisiaan seuraavilla onnettomuuksilla, jotka toteutuvat täsmälleen oikein. Samalla hän kommentoi Roopen ahneutta ja halua rikastua helposti, mikä on tyypillistä yleisemmin pitkille seikkailukertomuksille.

²⁸⁰ David Eddingsin fantasiasarjat ovat tästä varsin tyypillisiä esimerkkejä, sillä niissä päähenkilöä odottaa ennustettu kohtalo, jota ei voi välttää. Myös J. R. R. Tolkien käyttää ennustuksia teoksessaan *Taru sormusten herrasta*: esimerkiksi Angmarin noitakuningasta ei kukaan ihmismies (no man) voi tappa. Hän kuoleekin soturineito Éowynin kädestä.

6.4.3 Voodooon voima

Myytit ruumiiden henkiinheräämisestä ovat maailmanlaajuisesti hyvinkin yleisiä. Tavallisesti puhutaan olennoista, jotka ovat fyysisesti palanneet kuolemansa jälkeen takaisin maan päälle. Myytin tunnetuimpiin edustajiin kuuluu Egyptin muinaisuskon Osiris-jumala, joka revittiin kappaleiksi ja kasattiin jälleen yhteen. (Vuckovic 2011, 8.) Myös *Kalevalan* Lemminkäinen ja kristinuskon Jeesus voidaan lukea tähän samaan kategoriaan. Viime vuosien aikana populaarikulttuuri on nostanut esille pelon kävelevistä ruumiista. Modernit zombit ovat kuitenkin kaukana perinteisistä voodoo-papin kiroamista olennoista, joten on aluksi syytä esitellä voodoo-uskonnon historiaa ja näkemystä alkuperäisestä zombi-hahmosta. Länsimaalaisen populaarikulttuurin luoma käsitys voodoosta eroaa suhteellisen paljon afrikkalaistaustaisen uskonnon alkuperästä. Koska Rosa käyttää sarjakuvissaan näitä elokuvissa ja sarjakuvissa esiintyviä populaareja piirteitä, liitän zombit ja voodoo-nuket osaksi myyttejä käsittelevää alalukua.

Vodou-uskontoa tutkineen toimittaja Sinikka Tarvaisen mukaan mi ”voodoo” on huonossa maineessa nimenomaan Haitiin kohdistuvien ennakkoluulojen ja amerikkalaisten kauhuelokuvien takia.²⁸¹ Kielteinen kuva ja negatiiviset käsitykset vodou-uskonnoista perustuvat ensimmäiseen onnistuneeseen orjakapinaan Haitilla, joka johti amerikkalaisismiehitykseen vuosina 1915–1934. Tällöin amerikkalaiset julkaisivat useita teoksia, joissa he korostivat vodoun verenhimoista luonnetta kuolleita herättävänä mustana magiana.²⁸² Oman vaikutuksensa antoivat myös Euroopan historialliset noitavainot ja Hollywood-elokuvat *White Zombie* (1932) sekä *I Walked with a Zombie* (1943). (Tarvainen 2007, 11, 54.)

Zombi-usko on peräisin Afrikan keskiosista, jossa puhuttiin plantaaseilla töitä tekevästä elävistä kuolleista. Se on siirtynyt varsin voimakkaasti osaksi haitilaista vodouta, jossa kuoleman tematiikka esiintyy tarinoissa zombeista, vampyyreistä ja ihmissusista. Tarinoiden pelottavat olennot ovat todennäköisesti kuvanneet orjia, jotka näiden omistajat hautasivat eläinten lailla ilman uskonnollisia menoja. (Tarvainen 2007, 48, 257.)

Haitilaisessa vodoussa tiettyjen uskomusten mukaan mustaa magiaa harjoittava *boko*-pappi voi ryöstää ihmisen sielun, mikä sairastuttaa ja aiheuttaa kuolemankaltaisen tilan. Boko kutsuu uhrinsa haudasta, virvoittaa tämän vastaläkkeellä ja muuttaa tahdottomaksi orjakseen. Zombi-horroksesta²⁸³ voi herätä vain suolan avulla, jolloin uhri joko kostaa vangitsijalleen tai palaa takaisin hau-

²⁸¹ Tämän takia tutkijat yleensä pyrkivät käyttämään neutraalimpia termejä, kuten *vodou*, kuvaamaan Afrikasta peräisin olevia uskontoja, jotka ovat siirtyneet Karibialle.

²⁸² Tunnetuimmat teokset olivat William Seabrookin *The Magic Island* (1929) ja Faus Wirkusin *The White King of La Gonave* (1931).

²⁸³ Sanalla ”zombi” epäillään olevan useita etymologioita. Länsiafrikkalaisen kimbundun sana ”nzambi” tarkoittaa ’jumalaa’, kun taas kikongon sana ”zumbi” viittaa ’fetiisiin’. Alun perin kyse on ollut eräänlaisesta käärmejumalasta, mutta myöhemmin termi on vakiintunut viittaamaan voodoo-kultin henkiin herätettyyn ruumiiseen. (Harper 2001–2012, viitattu 4.5.2012.)

taansa. Zombeja uskottiin käytetyn orjina sokeriruokoplantaaseilla, ja niillä teetettiin rikoksia tai muita pahoja tekoja. Zombi hahmona ilmensi haitilaisten orjuuden kauhuja. (Tarvainen 2007, 212, 257.)

[-] Haitilaiset zombit ovat yleensä ihmisiä, jotka kärsivät rangaistusta kulttuurisista rikoksista voodooon harjoittajien käsissä. Heiltä poistetaan heidän arvokkain omaisuus: heidän yksilöllisyytensä. Tässä zombi määritellään erolla omasta tietoisuudestaan. (Vuckovic 2011, 10.)²⁸⁴

Koska ero vodou-uskontojen ja populaarikulttuurin voodooosta antaman kuvan välillä on niin suuri, käytän jatkossa vodou-termiä kuvaamaan uskontoa ja voodooa puhuessani Disney-sarjakuvien populaarista näkemyksestä.

Disney-sarjakuvissa esiintyvä zombi-hahmo on Carl Barksin luoma Bombi-zombi, joka esiintyi ensimmäisen kerran Barksin sarjakuvassa "Voodoo Hoodoo" ("Aku Ankka ja zombi", 1949). Barksin tarkoitus oli kuvata 1940-luvun Yhdysvalloissa vallalla ollutta mustien rotusyrjintää käyttämällä symbolista zombi-hahmoa. Vaikka afroamerikkalaiset taistelivat toisessa maailmansodassa maansa puolesta, he kokivat syrjintää kotimaassaan. Barks myös kritisoi satiirisesti aikansa yhteiskuntaa, jolloin suurten tehtaiden nousu teki ihmisistä liukuhihnatyöläisiä ja samaan aikaan massamedia homogenisoi kansaa entisestään tehden heistä aivottomia zombeja. (Andrae 2006, 138.)

Barksin "Voodoo Hoodoo" pääosassa oli Aku, joka sai Roopelle tarkoitetun voodoo-kirouksen päälleen. Aku oli Roopea parempi päähenkilö kuvaamaan alemmuuden tunnetta, sillä Roope ei vielä ollut vakiinnuttanut paikkaansa Disneyn hahmogalleriassa. Don Rosa tuo Bombin takaisin *The Life and Times of Scrooge McDuck* -sarjan osassa "The Empire-Builder from Calisota" ("Maailman rikkain ankka"), koska halusi kertoa, miten zombi alkoi jahdata Roopea. Rosan sarjakuvassa nuori Roope on sisarineen Afrikassa etsimässä arvokasta maata. Kun voodoo-heimon johtaja Foola Zoola ei suostu myymään maitaan Roopelle, tämä raivostuu, loukkaa heimon jumalia ja lopulta polttaa koko kylän maan tasalle.²⁸⁵ Lopuksi Roope naamioi itsensä ja huijaa Foola Zoolan myymään maansa hänelle, jonka jälkeen voodoo-pappi laittaa kirouksen hänen päälleen: "You have incurred the wrath of the voodoo gods! They will shrink you to the size of the rat you are!" (Rosa 2005i, 217–222.)²⁸⁶

²⁸⁴ "[-] Haitian zombies are often people serving out punishment for cultural wrongdoing at the hands of voodoo practitioners by having their most valuable possession taken from them: their individuality. Here a zombie is defined by a separation of his or her own consciousness." (Vuckovic 2011, 10.)

²⁸⁵ Rosan mukaan tämä on Roopen elämän epärehellisin teko, vaikka muuten hän onkin saanut omaisuutensa rehellisellä työllä. Tämä tapaus oli myös yksi syistä, joista Roopen sisaret hylkäsivät tämän.

²⁸⁶ "Voodoojumalien viha langetkoon yllesi! He pienentävät sinut yhtä piskuiseksi kuin muutkin rotat." (suom. Rosa 2012e, 224.)



KUVA 149 © Disney

Foola Zoola lähettää kostonsa välikappaleen Roopen perään. Heti olennon nähtyään Roope tajuaa, että kyseessä on zombi (KUVA 149). Kaukana toisen ruudun taustalla Foola Zoola nauraa pahaenteisesti ja sanoo: "[- -] No matter **where** you hide, my voodoo magic will draw my zombie to you!" (Rosa 2005i, 224.)²⁸⁷ Mutta koska Roope oli naamioitunut sopimuksen allekirjoitushetkellä, Bombi ei tunnista häntä pahantekijäksi, eikä näin voi antaa hänelle kirottua voodoo-nukkeä.²⁸⁸

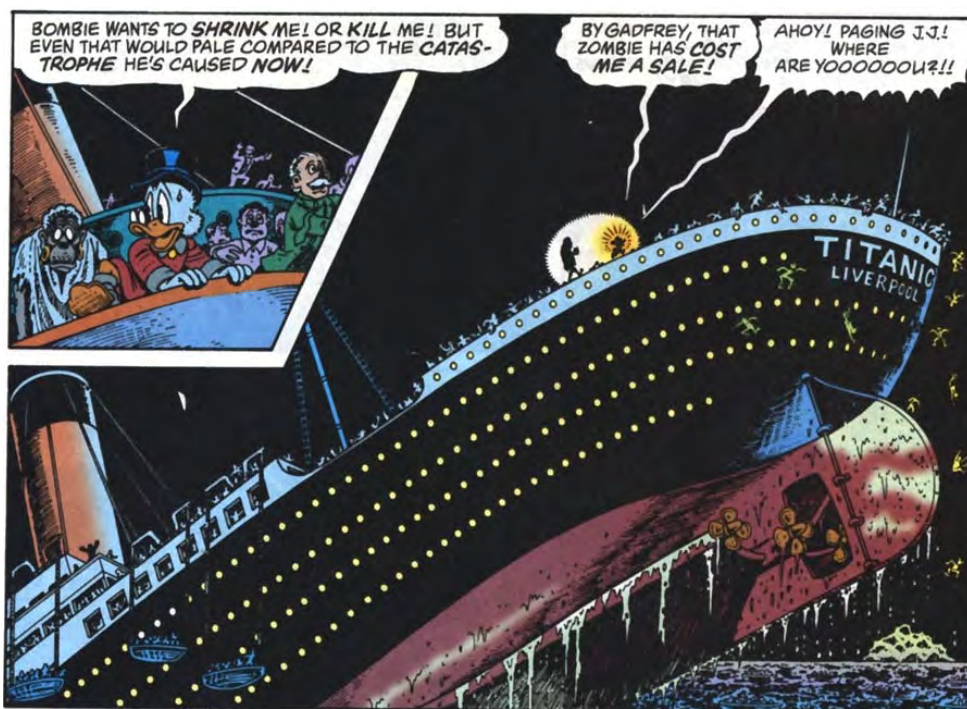
Bombi-zombin ulkonäkö on lähestulkoon yhdenmukainen Barksin alkuperäisen kuvauksen kanssa. Erona on ainoastaan Bombin silmät, jotka Rosa kuvaa kokonaan valkoisina. Barks olisi halunnut jättää Bombin silmät pupillittomiksi, mutta hänen toimittajansa olivat sitä mieltä, että hahmosta tulisi liian pelottava lapsille (Andrae 2008, 139). Rosa on kunnioittanut Barksin alkuperäistä näkemystä Bombin ulkonäön suhteen. Valkoiset silmät ilmentävät zombin tahdottomuutta ja sitä, että voodoo-pappi on vienyt olennon sielun. Sanonnan mukaan silmät ovat sielun peili – sieluton zombi ei kykene näkemään silmillään samalla tavalla kuin vapaa ihminen.

Eräs Rosan tekemistä tärkeimmistä yhtymäkohdista todelliseen historiaan on Roopen matka *Titanicilla*. Rosan sarjakuva noudattaa historiaa, kun neitsyt-

²⁸⁷ "Piilouduitpa mihin tahansa, voodootaikani ohjaa hänet luoksesi." (suom. Rosa 2012e, 226).

²⁸⁸ Barksin "Voodoo Hoodoo" -tarinassa Bombi seuraa kirouksen jälkeä Ankkalinnan, luulee Akua Roopeksi ja antaa tälle kirotun voodoo-nuken, mistä Barksin seikkailu saa alkunsa.

matkallaan ollut *Titanic* törmää jäävuoreen vuonna 1912. Rosa kuitenkin selittää onnettomuuden syyn postmodernilla tavalla: hän yhdistää historiallisiin faktoihin fiktiota, tässä tapauksessa erityisesti fantasiaa, ja kuvaa syyksi Bombi-zombin. Foola Zoolan kirous vetää jäävuorella seisovaa Bombia kohti Roopea. Kirouksen voima on niin suuri, että valtava risteilijä törmää jäävuoreen ja uppoaa. (Rosa 2005i, 228.) Kyseessä yksi tunnetuimmista historiallisista faktoista, joita Rosa käyttää hyväkseen Roopen nuoruusvuosia käsittelevissä sarjakuvissaan. Samalla se on myös niitä historiallisia faktoja, jotka Rosa muuttaa Roopen läsnäolon vaikutuksella.



KUVA 150 © Disney

Roopen repliikki yllä olevassa kuvassa (KUVA 150) kuvaa Rosalle ominaisen humoristisesti Roopen persoonaa vakavassa tilanteessa: "But even that would pale compared to the **catastrophe** he's caused **now!**"²⁸⁹ Lukija näkee jo tässä vaiheessa pienen ruudun vieressä olevan suuren ruudun, jossa kuuluisa valtamerilaiva *Titanic* on uppoamassa neitsytmatkallaan. Oletusarvoisesti Roopen pitäisi puhua uppoavasta laivasta katastrofina, mutta Rosa kääntää katastrofin pääläelleen Roopen persoonan kautta, joka määrittää katastrofin peruuntuneeksi kaupaksi.

Zombi symboloi Roopen omatuntoa. Kun Roope yrittää rikastua, Bombi ilmestyy paikalle muistuttamaan niistä kauheista teoista, joita tämä teki Foola Zoolan kylälle ja vaatimaan oikeutta heimolle. Toisin kuin Barksin sarjakuvassa, Bombin funktio ei Rosan sarjakuvassa ole enää vallitsevan yhteiskunnan kom-

²⁸⁹ "Mutta mikään ei vedä vertoja katastrofille, jonka se on juuri saanut aikaan..." (suom. Rosa 2012e, 230).

mentointi. Bombista on muodostunut narratiivinen elementti, joka merkitsee päähenkilön sisäistä oikeudentajua ja sen pyrkimystä päästä esille.

Rosa käyttää Bombia toistamiseen tarinassa "The Dream of a Lifetime" ("Unelmoiden läpi elämän"). Roope on unessaan jälleen *Titanicilla*. Aku vie Roopen mukanaan turvaan jäävuorelle, ennen kuin Karhukopla saa hänet kiinni. Sankarina toimiva Aku tajuaa pian, että jäävuorella on joku muukin. "Nah, that's just ol' Bombie the zombie! He's always on this iceberg in this dream!"²⁹⁰ Roope huomauttaa tyynen rauhallisesti (KUVA 151). (Rosa 2010d, 195.) Unen Bombi-zombi ei enää uhkaa Roopea, vaan on pelkkä muisto menneisyydestä ja osa Roopen mielikuvitusta.



KUVA 151 © Disney

Aku, jonka mieli on läsnä Roopen unessa, muistaa aikaisemman kohtaamisensa zombin kanssa ja kuinka hän sai kutistavan kirouksen päälleen. Vaikka kirous ei toiminutkaan, Bombi uhkasi muuttaa Akun vähäisemmäksi olennoiksi ja uhka toteutuu jälleen Roopen unessa. "He's coming for me! He'll get me again!"²⁹¹ Aku huutaa ja tekee sanalla "again" lukijalle selväksi viittaavansa aikaisempiin tapahtumiin – Barksin sarjakuvaan. Näillä intertekstuaalisilla viittauksilla Rosa kytkee sarjakuvansa osaksi laajempaa Disney-universumin sisäistä jatkumoa. Hän viittaa sekä omaan sarjakuvaansa, jossa kuvaa voodoo-kirouksen syntyä, että Barksin alkuperäiseen "Voodoo Hoodoo" -tarinaan, jossa Aku oli läsnä. Viittaukset ilmenevät sekä tekstin (Akun repliikki) että kuvan tasolla, sillä Bombin ulkonäkö on peräisin suoraan Barksin alkuperäisistä piirustuksista.

Bombi-zombi näyttäytyy "The Dream of a Lifetime" -tarinassa kolmessa ruudussa. Tällä kertaa se kuvaa menneisyyttä, joka on jäänyt Roopen elämässä taakse eikä enää vainoa häntä. Bombi on ainoastaan unikuva, muisto ajoilta, jolloin Roope eli vapaata nuoruuttaan.

Moderneissa zombi-tarinoissa zombit eivät ole pelkkä fyysinen uhka. Kulttuurin muuttuessa myös ihmisten pelot muuttuvat. Historiansa aikana zombit ovat symbolisoineet populaarikulttuurissa ihmisten sen hetkisiä pelkoja: orjuutta, työttömyyttä, aivopesua ja nyt viimeisimpänä tauteja. (Vuckovic 2011,

²⁹⁰ "Ei, sehän on vain vanha kunnon Bombi. Tässä unessa hän on aina jäävuorella." (suom. Rosa 2012w, 29.)

²⁹¹ "Apua! Se tulee kohti! Se jahtaa minua taas!" (suom. Rosa 201v2, 29.)

11.) Barks kuvasi oman aikansa pelkoja zombi-hahmon muodossa, mutta Rosa tekee zombista omatunnon symbolin ja intertekstuaalisen motiivin, joka sitoo niin Rosan omat sarjakuvat kuin Barksin alkuperäisen tarinan yhteen muodostaen ankkujen maailmaan historiallisen jatkumon, joka nivoutuu postmodernilla tavalla yhteen myös todellisen historian kanssa sitä muokaten. Rosan sarjakuvan tapahtumat noudattavat perinteisen historiankirjoituksen kaavaa siinä, että suuria tapahtumia ei muuteta. *Titanic* todella uppoaa Rosankin sarjakuvassa, hän ainoastaan muokkaa sen syitä sekoittamalla fantastista fiktiota todellisiin tapahtumiin.

Zombi-hahmon lisäksi populaarikulttuuri on hyödyntänyt vodouuskontoja myös voodoo-nuken kautta. Rosalla (ja aiemmin Barksilla) voodoo-nukke esiintyy Bombi-zombin kädessä. Zombi yrittää tarjota Roopelle nukkea, mikä saa Roopen ajattelemaan, että siinä on oltava jokin kauhea kirous (Rosa 2005i, 224).²⁹² Rosa käyttää voodoota uskontona ja voodoo-nukkeja myös sarjakuvassaan ”The Crown of the Crusader Kings” (”Temppeliherrojen kätetty kruunu”, 2001), jossa Roope, Aku ja ankanpojat ovat Haitilla etsimässä temppeliherrojen kruunua, kun paikalliset sieppaavat Akun ja Roopen. Jälleen pelastusretkelle joutuvat Tupu, Hupu ja Lupu näkevät voodoomenot, jotka järkyttävät heitä silminnähden. (Rosa 2005, #339, 16.)



KUVA 152 © Disney

Vodou-uskonnoissa näkyy voimakkaana afrikkalainen vaikutus, mikä on siirtynyt uskonnollisiin menoihin esimerkiksi rummutuksena, tanssina, kättentäputuksissa ja erilaisina transsitiloina (Tarvainen 2007, 50). Rosa on käyttänyt tätä kuvastoa kuvaamaan sarjakuvassaan haitilaisten omia uskonnollisia menoja. Länsimaisesta kulttuurista tulevia ankanpoikia tämä järkyttää, koska uskonto on heidän silmissään varsin erilaista ja populaarikulttuurin luomat kuvastot voodoosta paikoitellen melko demonisia.

Paikalliset luulevat Akua ja Roopea vakoojiksi ja haluavat suojella salaisia riittejään ja ”voodoo-magiaansa” tunkeutujilta. He tekevät Akusta ja Roopesta voodoo-nuket, jotta nämä tuhoaisivat toisensa. Nuken tekijä puhuu ”fetissistä”

²⁹² Barksin ”Voodoo hoodoossa” Aku sai kirouksen ylleen, luuli kutistuvansa, mutta sai myöhemmin selville, että kirous oli ajan saatossa jo vanhentunut.

ja toinen sanoo, että kyseessä on vakava asia, jolla ei sovi pelleillä, kun Aku väittää voodoo-taian iskeneen häneen jo etukäteen. (Rosa 2005, #339, 17.)

Vodoussa jumalilla, hengillä, ihmisillä, eläimillä, kasveilla ja mineraaleilla on omat luonteenomaiset voimansa. Sinikka Tarvaisen mukaan "[i]hminen pyrkii vangitsemaan jumalan voiman rakentamalla hänelle ominaisia aineksia sisältävän esineen, jota yleensä kutsutaan fetissiksi." Nykyisin fetissi on sanana hieman halventava, joten Tarvainen itse puhuu mieluummin jumalesineistä. (2007, 174–175.) Jumalesineiden lisäksi puhutaan myös taikakaluista (*wanga*), joille on ominaista rajoitetumpi tavoite ja yleensä niitä käytetään käytännönläheiseen manipulointiin. Ulkonäöltään ne voivat olla esimerkiksi ihmisveistoksia: "Tunnetuimmassa vodou-taiassa pistellään nauvoja tai neuloja veistokseen tai nukkeen vahingoittamistarkoituksessa." (Tarvainen 2007, 177.)²⁹³ Voodoo-nukke pyritään siis liittämään kohteeseen, johon taian halutaan vaikuttavan.



KUVA 153 © Disney

Rosa on käyttänyt voodoo-nukesta populaarikulttuurille tyypillistä kuvausta, jossa taikakalusta tehdään mahdollisimman näköinen kohteensa kanssa. Rosa myös käyttää animaatiolle ja sarjakuville ominaista liioittelun perinnettä sekä jo mainitsemani plasmaattisuutta kuvatessaan, miten voodoo-nuket vaikuttavat ankkoihin: jos nukkea nostaa, myös ankat nousevat ilmaan (KUVA 153). Ja jos nukkea puristaa, myös ankojen vartalot litistyvät.

Rosa pyrkii kuvaamaan voodoo-taiat varsin populaarilla tavalla, mutta missään vaiheessa voodoo-uskontoa ei nähdä pahana tai demonisena, ainoastaan uhkaavana. Eräs syy tähän on tietenkin Disney-sarjakuva, jossa tietynlainen (uskonnollinen ja pelottava) kuvasto on kiellettyä. Rosa myös pitää huolen, että ankat vapautetaan väärinkäsityksen vuoksi ja haitilaiset uskonnonharjoittajat lisäävät ankoille, että "We would not have really **killed** you, only **toyed** with you enough to scare you away!"²⁹⁴ Kun löytynyt kruunu aiotaan sijoittaa paikalliseen museoon, voodoo-taian tehnyt pappi kommentoi leuka täristen: "I may be a voodoo black magic witchdoctor, but I am **not** a greedy antiques

²⁹³ Tarvaisen mukaan myös muinaisessa Suomessa on vastaavasti tavattu iskeä nauvoja puihin kaiverrettuihin vihামীhiin (2007, 177).

²⁹⁴ "Emme olisi oikeasti surmanneet teitä, pelotelleet vain matkoihinne." (suom. Rosa 2012s, 198).

thief! I do have my **self-respect**, after all!”²⁹⁵ (Rosa 2005, #339, 20, 27.) Rosa nostaa varkauden pahemmaksi rikokseksi kuin länsimaisen lukijan silmissä oudon uskonnon harjoittamisen.

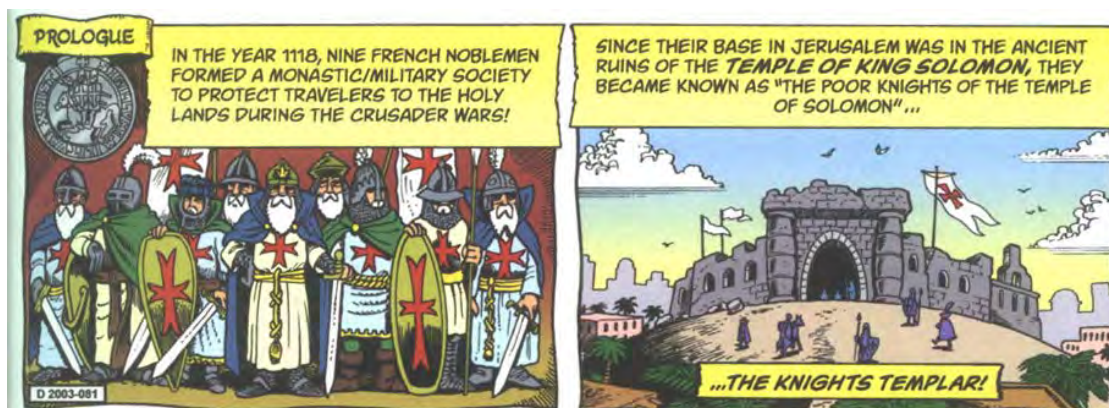
Rosan käyttämällä voodoo-myyteillä on vahva pohja haitilaisessa voodoo-uskonnossa. Rosan zombi ja voodoo-nuket ilmentävät kuitenkin voodooa lähinnä siinä kulttuurisessa kontekstissa, jonka amerikkalainen populaarikulttuuri on tuonut esille erityisesti Hollywood-elokuvien myötä. Tavallisesti kauhuelokuviiin kuuluvat zombit ja voodoo-uskonto nukkeineen siirtyvät Rosan sarjakuvassa fantastiseksi kuvastoksi. Nykyisten kauhuelokuvien verenhimoiset, juoksevat zombit ovat Rosan sarjakuvassa palanneet takaisiin Barksin aikakauden laahustaviin olentoihin. Bombi-zombin peräänantamaton jahtaaminen näyttää järkyttävän Roopea, mutta muut läsnäolijat lähinnä hämmästelevät sen kykyä liikkua paljain jaloin pakkasessa tai ovat järkyttyneitä siitä, miksi sellainen ”moukkamainen” olento kulkee *Titanicin* kävelykannella. Muiden hahmojen suhtautuminen pehmentää lukijalle Roopessa ilmenevää pelkoa ja kun Rosa vielä näyttää Bombin ajatuskuplissa hämmennystä siitä, ettei Roope näytäkään samalta kuin se henkilö, jota pitäisi jahdata, lukija alkaa sympatisoida zombia. Bombi ja muu voodoo-kuvasto eivät missään vaiheessa näyttäydy uhkaavina tai ahdistavina, vaan Disney-sarjakuvalla sopivina jännittävinä elementteinä, jotka katkaisevat päähenkilöiden matkan tai aarteenmetsästyksen ja saavat heidät hetkeksi miettimään tekojaan.

6.4.4 Kristillinen symboliikka

Don Rosa käyttää suhteellisen usein hyväkseen eri uskontojen, uskomusten ja mytologioiden symboleja seikkailusarjakuvissaan huolimatta Disneyn ”säännöistä” vältellä uskonnon esittämistä. Kristinuskoon liittyvä symboliikka on kuitenkin huomattavasti harvinaisempaa myös Rosan sarjakuvissa. Roopen rajatilakokemus oli viittaus kristinuskon käsitteeseen taivaasta ja kuolemanjälkeisestä elämästä, mikä tuli esille tarinassa ”The New Laird of Castle McDuck”, mutta muuten Rosan Disney-maailmassa kristinuskko on läsnä lähinnä satunnaisten katukuvassa esiintyvien kirkkojen kautta. Konkreettiseksi se tulee historialliselta kannalta sarjakuvassa ”A Letter from Home” (”Kirje kotoa”, 2004).

Sarjakuvassa ankat etsivät temppeliritareiden myyttistä aarretta. Tempeliritaristo oli keskiaikainen järjestö munkkeja, joista tuli myöhemmin ritareita ja pankkiireja. Historian tietojen mukaan he kerryttivät valtavaa omaisuuttaan muun muassa keksimällä luottokortin. Ranskan kuningas Philip IV tuhosi järjestön, koska pelkäsi sen valtaa ja halusi temppeliiherrojen omaisuuden köyhtyneelle valtiolleen. Myytti temppeliritareiden aarteen kohtalosta alkoi siinä vaiheessa, kun huomattiin heidän omaisuutensa olevan huomattavasti oletettua pienempi. (Rosa 2005, #342, 1.) Rosa avaa lukijalle temppeliritareiden historiaa sarjakuvansa esinäytöksessä (KUVA 154):

²⁹⁵ ”Saatan olla voodoo-noitatohtori, mutta en ole ahne antiikkivoro. / Minulla on sentään kunniantuntoni!” (suom. Rosa 2012s, 205.)



KUVA 154 © Disney

Salaliittoteoreetikot ovat usein esittäneet väitteitä, minne temppeleiritareiden aarre on kätkeyty ja mitä kristillisen mytologian esineitä siihen sisältyy. Näistä esineistä tärkeimmät ovat graalin malja ja liiton arkkki, jotka myös Rosa on ottanut tarinansa esineistöön. Hän mainitsee aluksi epäröineensä käyttää maljaa ja arkkkia, koska "Indiana Jones on ne jo löytänyt", mutta päätti lopulta sijoittaa ne osaksi laajempaa aarretta (Rosa 2012t, 208, Rosa 2012y, 98).

Ranskalainen Chrétien de Troyes keksi graalin maljan ja teki temppeleiritareista sen vartijoita. Kesken jääneessä 1100-luvulla julkaistussa teoksessa *Perceval, the Story of the Grail* graal ei kuitenkaan ollut uskonnollinen symboli, vaan tarjoiluastia. (Haag 2008, 255.) Vasta myöhemmin graal nostettiin kristinuskon myyttiseksi esineeksi, joka oli joko Jeesuksen viimeisellä ehtoollisella käyttämä malja tai sitten kuppi, johon tämän verta vuodatettiin ristillä.

"The Once and Future Duck" -sarjakuvassa Rosa kuvaa postmodernilla tavalla graalin myytin vaihtoehtoisen synnyn, kun Merlin ja Arthur näkevät Pellen keksimän aurinkoenergiaa keräävän laitteen ja yhdistävät sen mielessään graaliksi. Tämän pohjalta Merlin luo myytin pyhästä graalista. Tästä sarjakuva-tuotantonsa sisäisestä "logiikkavirheestä" huolimatta Rosa käyttää myös "oikeaa" graalin maljaa tarinassa "A Letter from Home". Ankat löytävät maljan Roopen Skotlannissa sijaitsevan sukulinnan alta osana temppeleiritareiden aarretta. Joidenkin spekulatioiden mukaan osa temppeleiritareista pääsi pakenemaan Ranskan kuninkaan vainoa ja vei aarteen mukanaan Skotlanttiin. Rosa on liittänyt Roopen suvun historiallisiin tapahtumiin ja tehnyt yhdestä hänen esisistään temppeleiritarin, jonka tehtävänä oli vartioida aarretta.



KUVA 155 © Disney

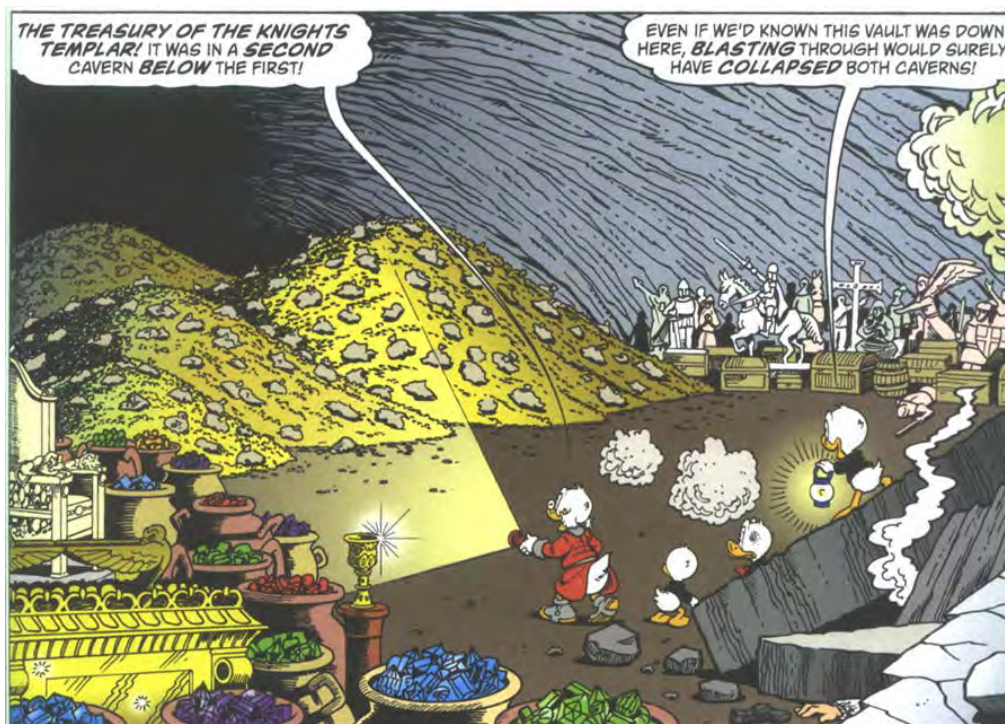
Rosa kuvaa graalin jalokivin koristelluksi, jalalliseksi kultaiseksi pikariksi. Tässä tapauksessa hän on käyttänyt omaa näkemystään maljan ulkonäöstä, sillä graalin maljan visuaalinen kuvaus vaihtelee populaarikulttuurissa huomattavasti enemmän kuin esimerkiksi liiton arkin.²⁹⁶ Graalin maljalla on Rosan sarjakuvassa selvä funktio: se on ase tarinan roistoa vastaan. Kun aarretta havitteleva herra Molay²⁹⁷ uhkaa Roopea aseella, Aku poimii käteensä lähimmän esineen ja lyö roistolta tajun kankaalle (KUVA 155). Aku on jälleen itselleen tyypillisessä roolissa: sankarina, joka pelastaa tilanteen, mutta onnistuu kuitenkin samalla tekemään jotain epäonnista. Tässä sankarillisessa tilanteessa hän rikkoo graalin maljan, mikä paljastuu hänelle myöhemmin ankanpoikien tekemän huomautuksen myötä (ks. KUVA 31). (Rosa 2005, #342, 29, 33)

Liiton arkki on toinen myyttinen esine, jonka ankat löytävät valtavasta aarrekammioista. Raamatun mukaan kyseessä oli kullalla päällystetty, kannellinen akasiapuusta tehty kirstu, joka toimi kymmenen käskyn säilytyspaikkana. Kuningas Salomon rakensi Jerusalemin temppelin arkin pitopaikaksi ja sekä sen sijainnista että koko olemassaolosta on useita spekulatioita. Sitkeimmät huhut väittävät arkin olevan jossain temppelivuoren lähistöllä. Huhujen voimakkuudesta kertoo se, että 1960-luvulla eräs rabbi kielsi kummun kaivamisen, koska pelkäsi arkin olevan siellä. Hän oli huolissaan turvallisuusseikoista: ainoastaan kauan sitten kuolleet temppelin papit olisivat tarpeeksi puhtaita koskettamaan arkkia, sillä he eivät tarvelisi sitä, saati tuhoutuisi kosketettuaan sitä.²⁹⁸ (Haag 2008, 36.)

²⁹⁶ Graalin maljan tapauksessa Rosa ei tee visuaalista viittausta Indiana Jones -elokuvaan, sillä *Indiana Jones and the Last Crusadessa* (1989) lavastajat ovat pääteet käyttämään puista pikaria graalina. Syynä tähän on Jeesuksen puuseppätausta.

²⁹⁷ Hahmo on nimetty viimeisen temppeliherrojen suurmestarin, Jacques de Molayn mukaan.

²⁹⁸ Tämänkaltaista pelkoa arkin yliluonnollisista ominaisuuksista George Lucas ja Steven Spielberg käyttivät hyväkseen ensimmäisessä Indiana Jones -elokuvassa *Raiders of the Lost Ark* (1981).



KUVA 156 © Disney

Rosa kuvaa liiton arkin visuaalisesti varsin tutulla tavalla, joka on tullut populaarikulttuurissa tunnetuksi ensimmäisen Indiana Jones -elokuvan, *The Raiders of the Lost Ark* (1981), myötä.²⁹⁹ Toisin kuin graalin malja, arkilla ei Rosan sarjakuvassa ole erityistä funktiota. Se nähdään ainoastaan osana temppeliritareiden aarretta. Aivan tarinan viimeisessä ruudussa ankanpojat avaavat arkin, mutta Rosa ei näytä sen sisältöä – ainoastaan sieltä loistavan valon, joka valaisee ankanpoikien kasvot (Rosa 2005, #342, 34). Rosa tekee kuitenkin selvän eron muun aarteen ja näiden kahden kristillisen esineen välillä. Yllä olevassa ruudussa (KUVA 156) sekä graalin malja että liiton arkki erottuvat kolikoiden ja jalokivien keskeltä, koska ne *kimaltavat*. Sarjakuvan merkkikielen avulla Rosa korostaa esineiden merkitystä temppeliritareiden aarteen joukossa. Syynä ei kuitenkaan voida pitää sitä, että ne ovat nimenomaisesti *kristillisiä* esineitä, vaan sitä, että lukijat näkevät nyt aarteen ensimmäistä kertaa. Graalin malja ja liiton arkki ovat varsin tunnettuja länsimaisen kristillisen (katolisen) kulttuurin myyntejä, joten Rosan tarkoitus on todennäköisesti korostaa näiden esineiden mukanaoloa ja kulttuurista merkitystä uskonnollisen merkityksen sijaan.

Kun Aku yrittää korjata rikkomaansa graalia, yksi ankanpojista tekee viitauksen Raamattuun. He voisivat tulevaisuudessa vierailta Matilda-tätinsä luona, "If Unca Donald doesn't get turned into a pillar of salt or something!" (Rosa

²⁹⁹ Arkin ulkonkää kuvailaan myös Raamatussa ja useat taiteilijat ovat eri aikoina tehneet arkin oletetusta ulkonäöstä erilaisia versioita. Indiana Jonesin versio pohjautuu James Tissotin näkemykseen maalauksessa *Moses and Joshua in the Tabernacle* (n. 1896–1902). Ks. esim. http://indianajones.wikia.com/wiki/Ark_of_the_Covenant.

2005, #342, 33).³⁰⁰ Raamatussa Lootin vaimo muuttui suolapatsaaksi rikottuaan suoraa käskyä vastaan. Aku ei suoranaisesti rikkonut käskyjä vastaan, vaan kyseessä on lähinnä epäonni sankarillista tekoa suoritettaessa. Tämä Raamattuviittaus on samankaltainen kuin viittaukset esimerkiksi hindumyytteihin tarinassa "Treasure of Ten Avatars" ("Kymmenen avataran aarre", 1996), jossa eri jumalten inkarnaatiot "toteuttavat ennustuksia" muinaisessa Shambalan tempelissä. Suurin ero näiden kahden viittauksen välillä on se, että maininta suolapatsaaksi muuttumisesta on lähinnä viitteellinen toteamus, jossa näkyy ankanpoikien kulttuurinen tietämys kristinuskon pääteoksesta, kun taas muinaisessa Shambalan kaupungissa hindu-uskonnon kulttuurisen tiedon tarkoitus on johdattaa aarteenmetsästäjät temppelin läpi ja Indiana Jones -elokuville tyypillisten vaarallisten ansojen ohi (esim. Rosa 1997, #51, 15).

Don Rosan "A Letter from Home" on Indiana Jones -henkinen seikkailu aarteenmetsästyksestä vanhan seikkailukertomuksen malliin. Syy, miksi olen sisällyttänyt "A Letter from Home" tähän tutkimukseen, vaikka siitä puuttuu sekä selkeä fantasiamaailma että erityiset fantastiset tapahtumat, on sen sisältämän aarteenetsinnän myyttiset juuret. Rosalla on lukuisia myytteihin pohjautuvia sarjakuvia, joista valitsin tämän tarinan nimenomaan sen sisältämien kristillisten esineiden takia. 1930-luvulle sijoittuvissa Indiana Jones -elokuviissa sekä graalilla että liiton arkilla on selvä funktio: liiton arkki tuhoaa natsit, jotka käyttäisivät sitä pahoihin tekoihin, ja graalin malja pelastaa Indianan isän hengen. Vahva okkultistinen ote, joka näihin esineisiin liittyy Indiana Jones -elokuviissa, ei kuitenkaan ole läsnä Rosan sarjakuvassa. Graal ja liiton arkki ovat osa historiallista aarretta eikä niillä ole yliluonnollisia tai muuten fantastisia ominaisuuksia. Vaikka liiton arkin sisältö jää lukijan mielikuvituksen varaan, on kuitenkin selvää, että Rosa pyrkii välttämään yliluonnollisten seikkojen esittämistä kristinuskon yhteydessä. Rosan tapa käsitellä näitä esineitä ainoastaan osana laajempaa aarretta on kiinnostava piirre, joka osin kertoo Disney-yhtiön säännöistä välttämällä uskonnon kuvausta, mutta toisaalta myös sarjakuvan julkaisun ajallisesta ja kulttuurisesta kontekstista, jossa Dan Brownin *Da Vinci Coden* (*Da Vinci -koodi*, 2003) kaltaiset teokset ovat nostaneet populaarikulttuuriin (katolilaisen) kristinuskon vanhoja, mystisiä puolia ja tehneet myyteistä suosittuja. Ankkujen maailmassa uskonnot eivät kuitenkaan ole oleellisia: niiden tärkein piirre on tarjota myyttinen aarre, jonka perään Roope alkaa haikailla.

"A Letter from Home" teemana on aarteen löytäminen, mutta Roopelle tärkeintä ei ole temppeliritarien valtava aarre, vaan oman sisarensa saaminen takaisin. Tämä voidaan nähdä myös viittauksena graaliin yhdistettyihin symbolisiin piirteisiin: se nähdään fantasiakirjallisuudessa kuvaamassa elämän mitaista matkaa sen kaikkein tärkeimmän etsinnässä (Ashley 1997, 428), mikä Rosan sarjakuvassa kuvataan perheen löytämisenä.

³⁰⁰ "[-] jollei Aku-setä muutu suolapatsaaksi tai muuksi vastaavaksi" (suom. Rosa 2012x, 94).

7 PÄÄTÄNTÖ

Carl Barksin sarjakuvat vievät ankat Atlantikseen ja vastakkain lumimiehen kanssa. Italialaisten taiteilijoiden tarinoissa ankat liikkuvat portaalien läpi erillisiin fantasiamaailmoihin ja kertovat meille tuttujen klassikkotarinoiden, kuten Victor Hugon *Kurjien* ankkaversioita. Fantastiset piirteet ovat aina olleet osa Disney-sarjakuvia. Mikä sitten tekee Don Rosan sarjakuvien fantasiasta poikkeuksellista? Väitöskirjani pohti juuri tätä sekä laajemmin sarjakuvan tapaa kuvata fantasiaa. Tutkimuskysymykseni olivat: Miten sarjakuva esittää fantasiaa kuvan ja tekstin tasolla? Miten Rosa muokkaa (konventionaalisia) Disney-sarjakuvia yhdistämällä toisiinsa fantasiaa ja postmodernia historiankuvausta? Mitä funktioita erilaisten maailmojen kuvaamisella on Don Rosan tuotannossa?

Tavoitteenani oli käyttää Rosan sarjakuvia esimerkkeinä siitä, miten sarjakuvakerronnassa voidaan esittää erilaisia fantasiamaailmoja ja maailmoista toiseen siirtymiä sekä kuvata tarinassa ilmeneviä fantastisia tapahtumia. Koin Nikolajevan fantasiamaailmojen jaottelun hedelmällisenä lähtökohtana tutkimukselleni, vaikka Rosan sarjakuvat sisältävät myös muunlaisia maailmoja. Nikolajevan jaottelu ei siis ole kaiken kattava, vaan tarvitsi täydennystä, jota mielestäni kykenin perustellusti tarjoamaan. Sisko Ylimartimon esittämät kuvataiteen fantasian piirteet toimivat myös hyvänä alkuasetelmana kuvien fantastisuuden analysoinnin osalta. Huomasin kuitenkin, etteivät ne ole täysin sovellettavissa sarjakuvatutkimukseen sarjakuvakerronnan omien erityispiirteiden takia. Siksi koin olennaiseksi korostaa kirjallisuudentutkimusta väitöskirjassani.

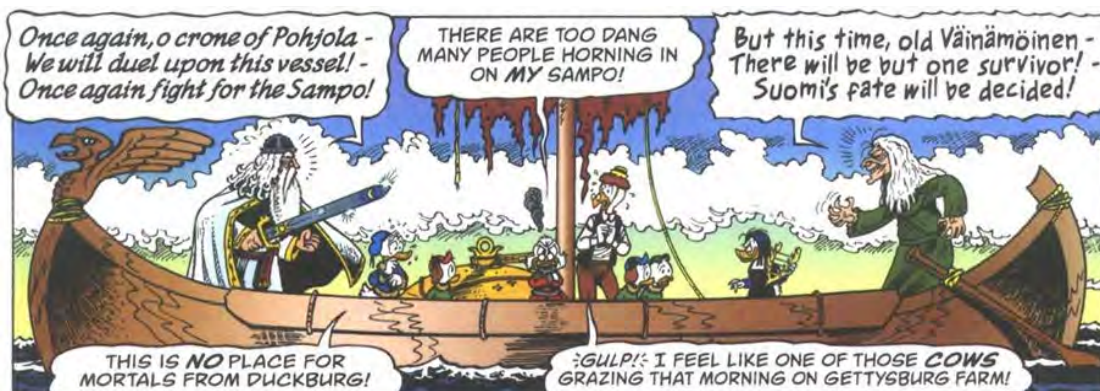
Tutkimuksessani osoitin runsain kuvaesimerkein, miten sarjakuvakerronnassa tarinan fantasia tulee esille. Koin Rosan sarjakuvat mainiona kohteena tarkkaan lähilukuun ja kuva-analyysiin, jonka avulla pystyin nostamaan esille tarinoiden fantasiaa kuvan ja tekstin tasolla. Hieman ongelmalliseksi koin oman kaavioni (KAAVIO 1) kuvaamisen, sillä tutkimusvuosieni aikana jalostunut jaottelu Ankkalinnan sijainnista primaarin ja sekundaarisen maailman välissä oli omassa mielessäni varsin selkeä, mutta sen avaaminen ja selittäminen tuottivat hankaluuksia. Asiaan vaikutti myös se, ettei kaaviota voi pitää absoluuttisena, vaan sen tarkoitus oli selkeyttää näkemystäni Ankkalinnan sekä primaa-

rimaailman ja fantasiamaailman suhteesta. Toivon, että voisin kehittää kaaviota entisestään mahdollisen jatkotutkimuksen aikana.

Fantasiamaailmoja kuvaavan kaavion lisäksi tutkimukseni olennaisimpia seikkoja on käyttämäni ja kehittämäni sarjakuva-analyysimetodi. Koen väitöskirjatutkimukseni anniksi sen, että se sisältää runsaasti tarkkaan analysoitua sarjakuvamateriaalia. Kokemukseni mukaan sarjakuvatutkimuksessa liikutaan yhä suhteellisen harvoin erittäin tarkan kuva-analyysin piirissä. Valittua aihetta käsitellään useimmiten tarinankerronnan tasolla. Sarjakuva-analyysini tarkoitus on tuoda esille juuri niitä erilaisia tapoja, millä sarjakuva voi ilmentää fantasiaa kuvan ja tekstin tasolla. Scott McCloudin esimerkin tavoin analyysini ottaa huomioon ruutujen koot, muodot ja niiden sommittelun sivulle, merkkikielen ja muut symbolit. Mutta kun sarjakuva-analyysin tarkoitus on etsiä tietyn aiheen tai teeman erityispiirteitä, on lähdettävä liikkeelle laajemmista sisällöistä ja siirryttävä hitaasti yksityiskohtiin. Analyysini alkaa itsestäänselvyyksistä, siitä, mitä ruudussa on tai ei ole ja miten ruudun sisältö suhteutuu viereiseen. On otettava huomioon ruudun värimaailma ja hahmojen sijoittuminen toisiinsa nähden, sekä perspektiivi. Kun ruutujen sisällöt on purettu osiin, niitä voi lähteä analysoimaan fantasialle ominaisten aiheiden ja sisältöjen näkökulmasta.

Analyysiin vaikuttavat tekijät, kuten sarjakuvan kuvaama *tarina*, sarjakuvan *kuvaakerronta*, *tekijän* antamat taustat ja *lukijan* oma kulttuurinen tietous on kaikki otettava huomioon, jotta voidaan argumentoida sarjakuvan olevan nimenomaan fantasiasarjakuva. Pelkän kuvallisen fantasian huomiointi ei riitä, sillä sarjakuvan omat konventiot voivat kuvataiteen näkökulmasta näyttäytyä hyvinkin fantastisina. Tyypillisenä esimerkkinä käytin sarjakuvassa liikettä kuvaavaa simultaanikuvaa, jonka maalauksessa voi tulkita fantastiseksi, koska sama henkilö on useammassa paikassa yhtä aikaa. Metodini avulla sarjakuvan esittämää fantasiaa voidaan analysoida kuvan ja tekstin kerronnan tasoilla.

Kirjallisuustieteen ja fantasian genreteorian kannalta sarjakuvan nimestä, sen tarinasta ja juonesta on helppo löytää fantastisia piirteitä. Esimerkiksi Don Rosan ”The Quest for Kalevala” (KUVA 157) sisältää nimessään viittauksen fantasian genrelle ominaiseen matkaan ja intertekstuaalisen maininnan *Kalevalasta*, Suomen kansalliseepoksesta. Ankkujen matka Suomeen ja kahteen erilliseen fantasiamaailmaan, Kalevalaan ja Tuonelaan, tukee tulkintaa fantasian läsnäolosta sarjakuvassa. Myös *Kalevalasta* tutut henkilöahmot Väinämöinen ja Louhi maagisine kykyineen ovat analyysin kannalta merkittäviä. Sarjakuvan analysointi on kuitenkin vietävä kirjallisuustieteen ulkopuolelle sarjakuvatutkimuksen kentälle. Miten ruudun poikkeava muoto ilmentää suhdetta eri maailmojen välillä? Mikä merkitys on ruutujen reunojen rikkomisella? Mikä on tekstin ja kuvan suhde ja eroavatko puhekuplat merkittävästi toisistaan? Onko hahmojen sommittelussa jotain huomattavaa? Millaista merkkikieltä sarjakuva käyttää hyväkseen?



KUVA 157 © Disney

Esimerkkiruudussa (KUVA 157) olennaista on Väinämöisen ja Louhen koko verrattuna ankkoihin. Ihmisiksi kuvatut *Kalevalan* hahmot ylittävät pituudessaan jopa ankkahahmoksi poikkeuksellisen pitkän Pelle Pelottomankin. Väinämöisen ja Louhen eteenpäin kallistuneet ruumiit kuvastavat uhkaa. Ruutu on sommiteltu staattiseksi vastakkainasetteluksi, jossa ankat jäävät keskelle, ikään kuin kahden suuren voiman tielle. *Kalevalan* hahmojen puhekuplat poikkeavat ankojen kuplista sekä fontin osalta että siksi, että ne kohoavat ruudun reunojen yli. Myös Akun maininta Ankkalinnasta tulevista kuolevaisista korostaa ankojen tavallisuutta suhteessa myyttisiin sankarihahmoihin. Pellen kommentti Gettysburgista, joka viittaa Yhdysvaltojen sisällissodassa 1863 käytyyn käännteentekevään taisteluun, tukee näkemystä siitä, että ankat ovat vain si-vuosassa kahden suuren voiman mittelössä. Näin paljon (fantastista) informaatiota voidaan analysoida yhden ruudun perusteella.

Sarjakuva käyttää siis lukuisia visuaalisia ja tekstuaalisia keinoja fantasian kuvaamisessa. Tarina ilmentää fantasiaa sisältöjensä ja genrelle ominaisten piirteiden kuten hahmojen (noita Milla Magia) tai yliluonnollisten tapahtumien (kanteleen soitto herättää meressä uinuvan Iku-Turson) osalta. Kuvissa fantasia voi näkyä esimerkiksi hahmojen ulkomuodossa (*Kalevalan* hahmojen ihmisyyys vs. ankojen eläimellisyys) ja näiden poikkeavissa puhekuplissa, tai ruuduissa, jotka näyttävät sekundaarisen fantasiamaailman ja sinne siirtymisen esimerkiksi ruutujen reunoja rikkomalla.

Tekijän mahdolliset paratekstuaaliset viitteet voivat tukea sarjakuvan analyysia, mutta niiden puuttuessa lukijan on nojattava omaan kulttuuriseen tietouteensa ja täytettävä sarjakuvan vihjaamat aukkokohdat hakemalla tietoa muualta. Lukijan omat lukemisen konventiot ja kokemus sarjakuvien lukemisesta vaikuttavat myös sarjakuvan tulkintaan. Tätä pyrin myös hahmottamaan postmoderneilla piirteillä täydennetyssä kaaviossani (KAAVIO 2). Kaikki nämä seikat on otettava huomioon, jotta voidaan argumentoida sarjakuvan ilmentävän fantastisia piirteitä. Vaikka tutkimukseni kohteena ovatkin Don Rosan Disney-sarjakuvat, esittämäni analyysimallin soveltaminen kaikenlaisiin sarjakuviin on mahdollista. Lähiluvun ja kuva-analyysin yksinkertaisuuden vuoksi analyysimetodin käyttö laajemmassakin kontekstissa, esimerkiksi kouluopetuk-

nessa, tarjoaa käytännöllisen tavan tutustua sarjakuvan maailmaan ja ilmaisutavan erilaisiin muotoihin.

Kuten tutkimukseni osoittaa, Rosa käyttää sarjakuvissaan varsin laajaa fantasiamaailmojen kirjoa. Hänen kuvaamansa matkat kadonneisiin laaksoihin ovat Barksin sarjakuvien perillisiä, mutta liittyvät laajempaan kadonneiden kansojen ja maiden kontekstiin. Maapallolla sijaitsevien piilotettujen taskumaailmojen lisäksi Rosan ankat seikkailevat avaruudessa, menneisyydessä, erilaisissa unitiloissa ja myyttisissä paikoissa. Näitä edustavat sekundaariset maailmat ovat erillisiä fantasiamaailmoja, sillä niitä on vaikea löytää, eikä niiden porttia saa auki kuka tahansa.

Suurin osa Rosan hyödyntämistä fantasiamaailmoista sopii myös Maria Nikolajevan esittämään fantasiamaailmojen jaotteluun (1988, 43–50). Toisin kuin Nikolajeva, Rosa kuitenkin käyttää myyttisiä aineksia lähteenään ei pelkästään fantastisten tapahtumien kuvailun osalta, vaan hän tekee myyteistä jopa kokonaisia fantasiamaailmoja, kuten Kalevalan tapauksessa. Lisäksi Rosa myös täydentää Nikolajevan fantasiamaailmojen kategorioita maailmoilla, joihin siirtyminen tapahtuu ainoastaan *mielen* avulla. Roopen vierailu rajan takana kuolleiden esi-isien luona, Akun siirtymä vaihtoehtoiseen todellisuuteen ja Akun ja Karhukoplan matka Roopen uniin tapahtuivat kaikki mielen tasolla, mutta ne myös tapahtuivat fantastisen fiktion sisällä oikeasti, mikä tulee tarinan lukijalle aina selväksi. Rosan Disney-sarjakuvat ottavat siis huomioon fantasian genressä myös maailmat, joihin pääseminen vaatii mielen ja ruumiin eroa.

Maailmojen jaottelun lisäksi Rosan sarjakuvia analysoimalla löysin myös muita Nikolajevan fantasiakäsityksestä poikkeavia piirteitä. Don Rosan aikamatkustustarinoissa aika kuluu menneisyydessä samaan tahtiin kuin primaarimaailmassa, mikä on poikkeuksellista: tavallisesti aikaa kuluu hyvin vähän tai ei lainkaan. Rosa myös mahdollistaa liikkeen kuoleman maasta (tässä tapauksessa Tuonelasta) takaisin primaariin maailmaan, kun fantasiakirjallisuudessa tyypillistä on yksisuuntaisuus: esimerkiksi Astrid Lindgrenin *Veljeni, Leijonamieli* -teoksessa kuoleman maahan siirtymisen jälkeen ei voi palata takaisin. Tällainen liike on mahdollista yleensä vain myyteissä ja kansantaruiissa (Nikolajeva 1988, 80). Lisäksi Rosan aartenetsintäsarjakuvien olennaisin piirre on Roopen saama muistoesine, jonka hän tuo mukanaan useimmiten juuri sekundaarisesta fantasiamaailmasta, kun taas Nikolajevan mukaan esineiden tuominen ei yleensä ole mahdollista.

Fantasian genrelle ominaisten piirteiden lisäksi Don Rosan sarjakuvista voi eritellä paljon postmoderneja elementtejä. Rosa käyttää lukuisia postmodernistisia maailmanrakennuskeinoja sarjakuvissaan tuomalla niihin mukaan aktuaalisen historian ja kulttuurin. Fakta ja fiktio sekoittuvat, kun historialliset tapahtumat yhdistetään Disney-sarjakuvaan. Todellisten, valokuvien pohjalta piirrettyjen maamerkkien ja kaupunkien esiintyminen ruutujen taustalla on tavallista Don Rosan lisäksi muidenkin Disney-sarjakuvataiteilijoiden töissä. Rosa kuitenkin lisää ankkujen seikkailuihin poikkeuksellisesti myös historiallisten henkilöiden representaatioita, jotka esiintyvät oikeilla nimillään eivätkä perinteiseen Disney-tyyliin anagrammeina.

Roope Ankan elämäkerta *The Life and Times of Scrooge McDuck* näyttää maailmanhistorialliset tapahtumat maailman rikkaimman ankan kasvukertomuksen kehyksinä. *Titanicin* uppoaminen, pohjoisnavan ylittäminen ensimmäisenä ja neuvojen ottaminen vastaan Theodore Rooseveltiltä ovat osa Don Rosan tapaa kytkeä ankkasarjakuviansa eri aikakaudet osaksi amerikkalaista (kulttuuri)historiaa. Disney-hahmot eivät elä omassa, suljetussa universumissaan. Intertekstuaaliset viittaukset länsimaisen kulttuurin merkkiteoksiin ja perinteisten sukupuoliroolien ja konventioiden parodiointi liittävät Rosan sarjakuvat osaksi laajempaa kirjallisten teosten jatkumoa ja samalla vaativat lukijalta paljon kulttuurista ja historiallista tietämystä.

Miten Don Rosa on muokannut Disney-sarjakuvien konventioita? Suurin erottava tekijä Rosan ja muiden Disney-taiteilijoiden välillä on hänen luomansa fiktiivinen historia. Disney-sarjakuvien perinteisiin konventioihin kuuluu episodimaisuus: ankkujen maailman sisäiset muutokset eivät siirry seuraavaan tarinaan, niitä ei muisteta eikä niihin viitata. Disney-sarjakuvien maailma on ikuisessa staattisessa tilassa, jossa kukaan ei vanhene eikä kuole. Aku ei koskaan saa pysyvää työpaikkaa eivätkä ankanpojat kasva teini-ikäisiksi ja muuta pois kotoa. Roope saa aina omaisuutensa takaisin eikä Milla Magia ikinä onnistu varastamaan Roopen ensilanttia. Näitä perussääntöjä Don Rosankin täytyy noudattaa. Rosa on kuitenkin luonut Roope Ankalle elämäkerran Carl Barksin sarjakuvissaan antamien viitteiden perusteella ja kuvannut Roopen kasvutarinan. Roope muistaa menneisyytensä ja viittaa siihen. Ankkujen aiemmat seikkailut, joko Barksin tai Rosan omissa sarjakuvissa, ovat osa ankkujen fiktiivistä historiaa. Rosa käyttää sekä tekstuaalisia että visuaalisia keinoja viittaamaan ankkujen menneisyyteen joko repliikeillä tai ajatuskuplissa ilmenevillä kuvallisilla muistoilla. Rosa uudistaa Disneyn sarjakuvakonventioita tuomalla *ajallisuuden* ulottuvuuden aiemmin jähmettyneeseen maailmaan. Hänen ankkunsa erottavat toisistaan nykyisyyden ja menneisyyden. Rosan luomat viittaussuhteet Barksin tarinoihin, hänen tekemänsä jatko-osat ja tiettyjä menneisyyden tapahtumia selittävät sarjakuvat luovat Disney-sarjakuviin historiallisen jatkumon.

Rosankin ankkunamaailma on kuitenkin staattisessa tilassa, jähmettyneenä 1950-luvulle, jonne Barks sijoitti tarinansa. Koska Rosa haluaa säilyttää tietynlaisen realismin sarjakuvissaan, hän ei voi siirtää ankkuja 2000-luvulle, jolloin Roope olisi aikajanan mukaan yli 130-vuotias. Kun muiden Disney-taiteilijoiden ankkusarjakuvat siirtyvät nykyhetkeä mukailen eteenpäin älypuhelimien ja tietokoneiden maailmaan, Rosan ankat elävät ikuisesti menneisyydessä. Roopen henkilökohtaisen historian kuvaaminen mahdollisti kuitenkin Rosalle Disney-sarjakuvien perustavan säännön rikkomisen: tärkeän henkilöhahmon kuoleman näyttämisen. Sarjakuvassa "Billionaire of Dismal Downs" Rosa kuvaa, miten Roopen isä Fergus jättää hyvästit lapsilleen ja astuu henkenä jo aiemmin edesmenneen vaimonsa kanssa seinän läpi. Disney-sarjakuvissa kuoleman näyttäminen on aina ollut tabu, ja hahmojen ikääntymättömyys pitää huolta siitä, ettei vanheneminen tule ongelmaksi. Rosa kuitenkin rikkoo tätä tabua ja

näyttää samalla, miten perinteinen Disney-sarjakuva voi uudistua merkittävällä tavalla.

Koska Don Rosa kirjoitti suurimman osan sarjakuvistaan 1990–2000-luvulla, hänen sarjakuviansa näkemykset ovat peräisin nykypäivän kontekstista, vaikka tarinat sijoittuvatkin Barksin aikaan. Esimerkiksi Bombi-zombi on muuttanut rotusyrjinnän kriittisestä kuvauksesta omantunnon symboliksi Rosan käsittelyssä. Toisin kuin muut nykypiirtäjät, Rosa ei voi hyödyntää ajankohtaisia aiheita kuten olympialaisia sarjakuviansa aiheena, koska haluaa pitäytyä historiallisessa jatkumossaan. Kun Carl Barks kommentoi sarjakuvissaan satiirisesti oman aikansa ongelmia, Rosan sarjakuvissa esiintyvät kommentit keskittyvät parodisiin viittauksiin kulttuurin eri merkkiteoksiin ja moraalisiin kannanottoihin, kuten luonnonsuojelun tärkeyteen ja ahneuden seurauksiin. Osasyys siihen, miksi Rosa käyttää sarjakuviansa aiheina lukuisia erilaisia fantasiamaailmoja, onkin uudenlaisen juoniaineksen tarve. Fantasian genrelle tyypilliset lukuisat erilaiset maailmat ja myyttiset aarteet mahdollistavat useiden erilaisten seikkailu- ja löytöretkisarjakuvien kehittämisen. Fantasiamaailmojen käytön funktiona voidaankin nähdä tarve monipuolisiin juonikuvioihin, mutta myös erilaisten eettisten teemojen kuten ahneuden käsittely aarteenmetsästyksen yhteydessä. Rosan käyttämistä fantasiamaailmoista voidaan lukea kulttuurisia viittaussuhteita maailmanhistoriaan ja kirjallisuushistoriaan. Maailmojen käyttämisen funktioksi voitaisiin tulkita myös Rosan didaktinen halu tuottaa lukijoita kiinnostavia tarinoita, joista he samalla mahdollisesti oppisivat jotain.

Rosan Disney-sarjakuvat tekee poikkeukselliseksi myös hänen tapansa pitäytyä (tietyissä määrin) realistisessa historiankuvauksessa. Tämä pätee erityisesti Ankkalintaan, jonka hän sijoittaa Yhdysvaltojen kartalle fiktiiviseen "Calisotan" osavaltioon. Rosan näkemys Ankkalinnan sisäisestä topografiasta ei vaihtele toisin kuin Barksilla ja hänen luomansa kaupungin fiktiivinen historia Sir Francis Drakesta alkaen luo kytköksen Yhdysvaltojen historiaan. Rosan Ankkalinna voidaan nähdä osana fiktiivistä primaarimaailmaa, joka vastaa meidän maailmaamme. Mutta kuten kaavioni (ks. KAAVIO 1) esittää, Ankkalinnassa esiintyvät fantastiset tapahtumat tekevät kaupungista fantasian perinteisen kahden maailman jaottelun suhteen poikkeuksellisen. Ankkalinna ei ole sekundaarinen fantasiamaailma, koska kaupungin ulkopuoliset henkilöt pääsevät sinne kuten mihin tahansa Yhdysvaltain kaupunkiin. Toisaalta Ankkalinna, Brian McHalen (1994) termien mukaan eräänlainen fiktion maailmaan lisätty "vyöhyke", ei myöskään kuulu primaariin maailmaan, jonka pitäisi olla kaikin puolin looginen ja normaaleja luonnonlakeja seuraava. Tutkimuksessani esitänkin, että Ankkalinna on eräänlainen välitila, joka ei täysin kuulu kumpaankaan maailmaan.

Ankkalinnan poikkeuksellista asemaa primaarimaailmassa puoltaa se, että Rosan sarjakuvissaan kuvaama primaarimaailma vastaa historiallisilta tapahtumiltaan ja paikkojen sijainniltaan aktuaalista maailmaa. Historiallisen fiktion tarkoitus on esittää historialliset henkilöt, paikat, objektit ja muut seikat niin, etteivät ne ole ristiriidassa "virallisen" historian kanssa. Vastaavasti Rosa kirjoittaa sarjakuviinsa historiallisia tapahtumia. Hän pyrkii pitämään historialliset

faktat aktuaalista maailmaa vastaavana, mutta muokkaa satunnaisesti tapahtuma-aikoja juonen kannalta paremmaksi. Rosan sarjakuvissa esiintyy siis selkeä primaarimaailma, joka vastaa historian osalta fiktion ulkopuolista aktuaalista maailmaa.

Myös ankkujen asema tukee primaarimaailma-termin käyttöä. Don Rosa kuvaa ankat ihmisinä, koska he ovat yhteiskunnallisia toimijoita ja heillä on inhimillisiä tarpeita. Ankat eivät kulje alastomina ympäriinsä tai asu metsissä kuten Warner Brosin Väiski Vemmelsääri tai Repe Sorsa, jotka älystään ja puhkevystään huolimatta ovat metsästettäviä eläimiä. Don Rosan Disney-sarjakuvat käsittelevät ihmisiä, jotka on naamioitu eläimiksi. Ankkujen erityislaatuiset ominaisuudet myös vahvistavat Ankkalinnassa tapahtuvia outoja asioita: fantasiaa tapahtuu aina siellä, missä ankat ovat.

Näin väitän Ankkalinnan edustavan poikkeuksellista välitilaa fantasian kahden maailman jaottelussa, mitä pyrin kaaviollani havainnollistamaan. Alustavan kaavioni jatkokehittely olisi myös mahdollinen jatkotutkimuskohde. Poikkeuksellista fiktiivistä kaupunkia suhteessa fantasiaan ja primaarimaailmaan voisi lähestyä urbaanin fantasian alagenren pohjalta ja soveltaa esimerkiksi supersankarisarjakuviin. Miten Gotham City tai Metropolis suhteutuvat Yhdysvaltojen historiaan?

Totean, että Don Rosan sarjakuvat ovat siirtäneet Disney-sarjakuvien potentiaalisen ilmaisun niin ulkoasultaan kuin sisällöltään uudelle tasolle. Rosan fanipositio suhteessa edeltäjänsä Carl Barksin sekä harrastuneisuus elokuvien ja sarjakuvien alalla ovat tuoneet häneen tuotantoonsa merkittävän omistautuneisuuden leiman. Hänen perinpohjainen intentionsa pyrkiä käyttämään kaikkia mahdollisia tapoja viitata faniuden kohteeseensa tulee esille esipuheissa avatuissa viittaussuhteissa. Joskus näillä intertekstuaalisilla viittauksilla on laajempi merkitys, jolloin ne kytkevät ankkujen tarinan tiettyyn aikaan ja paikkaan, joskus viittaus saattaa olla pelkkä postmoderni lisä; Rosan tapa kunnioittaa merkkiteoksina pitämiään tekstejä. Hänen underground-vaikutteinen piirrosjälkensä tuo ankkujen kuvaamiseen syvyyttä visuaalisella tasolla sekä varjostuksineen että ankkujen monipuolisten ilmeiden kautta.

Don Rosan kunnianhimoinen tapa yhdistää fantastisiin ankkusarjakuviin historiaa ja kulttuurillisesti merkittäviä teoksia sekä hänen tuomansa ajallisuuden ulottuvuus laajentavat Disney-sarjakuvien sisältöjä. Rosan konventioista poikkeavat ruutukoot ja erityisesti metaleptinen ruudun reunojen rikkominen tuovat sarjakuva-analyysiin uusia tulkinnan mahdollisuuksia. Uudistetun muotokielen lisäksi Rosan oma spekulatiivisen fiktion harrastuneisuus sarjakuvien ja elokuvien osalta näkyy hänen valitsemisessaan aihepiireissä, jotka kattavat varsin laajasti erilaiset fantasiamaailmat.

Edellä mainittujen tärkeiden panosten lisäksi toivon, että tämä ensimmäinen Aku Anka -sarjakuvien sisältämiä teemoja ja merkityksiä analysoinut väitöskirja poistaa niitä ennakkokäsityksiä, joita Disney-sarjakuviin vielä liitetään. Don Rosan sarjakuvista voi löytää useita eri tasoja, jotka kuvaavat humoristista seikkailua sekundaarisissa fantasiamaailmoissa, avaavat temaattisia merkityksiä aartenetsintöjen kautta ja viittaavat historiallisiin tapahtumiin ja kulttuuri-

siin teoksiin. Postmodernismille ominaisia piirteitä voidaan löytää korkeakulttuuriksi nimitettyjen kuvataiteen, arkkitehtuurin ja romaanin lisäksi myös lasenkulttuuriksi mielletystä sarjakuvasta, mikä jo itsessään on postmoderni piirre: korkeaksi ja matalaksi koettujen kulttuurien rajojen sekoittaminen. Suomalaiselle lukijalle varsin tuttu Aku Ankka -sarjakuva tarjoaa helpon tavan löytää fantasian genrelle ominaisia piirteitä sarjakuvan esittäminä. Tahdonkin tutkimuksellani nostaa Disney-sarjakuvat laajemmin sarjakuvatutkimuksen kentälle ja esittää niiden potentiaalin kriittisen tutkimuksen kohteena.

Mahdollisen jatkotutkimuksen kannalta tulisikin huomioida sarjakuvien sisällöissä näkyvä vaatimus medialukutaidolle. Koska sarjakuva on tekstiä ja kuvaa yhdistävä kerrontamuoto, sen lukeminen ei ole samanlaista kuin kirjallisuuden. Sarjakuvan lukeminen vaatii korostunutta kuvanlukutaitoa, sillä tarinan kannalta olennaiset merkitykset voivat ilmetä ainoastaan kuvakerronnassa. Visuaalisuuden lisääntyminen kulttuurissamme korostuu jatkuvasti, sillä sosiaalisen median informaatiotulvassa kuvia luetaan nopeammin kuin valtavaa tekstimäärää. Tästä syystä kuvanlukutaitoa tulisikin tutkia ja kehittää entisestään. Sarjakuvan potentiaali ilmaisumuotona onkin alettu ottaa huomioon esimerkiksi kouluopetuksessa, mikä näkyy äidinkielen tekstitaidon ylioppilaskirjoituksissa, joissa jo kahtena peräkkäisenä keväänä on ollut vaihtoehtoisena tehtävänä sarjakuvan analysointi. Se myös tarkoittaa sitä, että sarjakuvan erilaisten kerrontakeinojen tuntemisen pitäisi kuulua äidinkielen opettajien taitovaatimuksiin. Tärkeää on myös muistaa, että *Helsingin Sanomat* uutisoi vastikään (11.9.2014) poikien hiipuvasta kiinnostuksesta lukemista kohtaan. Erot lukuharrastuksessa sukupuolten välillä ovat kasvaneet merkittävästi. Sarjakuva voisi mediana toimia kätevästä väylästä lukemisharrastuksen aloittamisessa, ja näin sen kerrontakeinojen tunteminen olisi entistäkin tärkeämpää.

YHTEENVETO (SUMMARY)

This dissertation deals with the Disney comics by Don Rosa and analyzes both their fantastic and postmodern features. Rosa combines different fantasy worlds with references to genuine history thus creating unique narratives. The aim of this thesis is to examine how comics as a form depict the elements of fantasy genre both visually and textually. The study notes how Rosa has altered the conventional Disney comics with his detailed style of drawing that is influenced by the underground comix movement. In addition, Rosa widens the form of Disney comics with different narrative choices. Transcending the frame borders and using intertextual references to different media are also essential for the research.

The research is based on literary theories of fantasy genre (Maria Nikolajeva) as well as theories postmodernism (Brian McHale and Linda Hutcheon). Furthermore, it applies the analytic tools of comics (Scott McCloud) and close reading in analyzing the form and contents of Rosa's comics.

The primary corpus of the study is Don Rosa's original comics published between the years 1987-2006 of which 48 relevant comics have been chosen based on their dealings with fantasy worlds, fantastic and historical events as well as postmodern features.

With the help of Maria Nikolajeva's division of fantasy worlds and Sisko Ylimartimo's views on the fantastic features of fine arts, this thesis analyzes the ways comics portray different fantasy worlds and depict the transition between the worlds. However, the concepts of fine arts cannot be applied directly in comics analysis because of the different narrative strategies comics use. This thesis provides numerous visual examples how Rosa creates a fantastic narrative in textual and visual level.

The aim of this dissertation is to create a model for analyzing fantastic features in comics. With the help of familiar Disney comics the model offers concrete examples how visual and textual fantasy can be broken down and analyzed thoroughly. The model has four key elements: the story of comic, comic's visual narrative, background information offered by the author and reader's cultural competence. All of these must be taken into account before one can make claims of comic's fantastic features.

In his comics, Rosa uses many of the fantasy worlds that Maria Nikolajeva has discovered in her research of children's fantasy literature. However, based on findings of this thesis, Nikolajeva's division should be expanded with worlds that are based on myths, and more importantly with the worlds that can only be accessed by the parting of the mind and body. Also, Rosa's concept of fantasy time differs from the general fantastic concept concerning the passing of primary time in time travel stories.

In addition to fantastic features, Rosa's comics contain several postmodern world-building elements: he introduces the history and culture of the actual world in his fiction, makes intertextual references and parodic comments as well as challenges the notion of high and low culture. Rosa's postmodern narra-

tive methods like transcending the frame borders in metaleptic way, offer new meanings to analysis: how the transition between the normal world and the fantasy world may appear in comics.

The study argues that Rosa has brought the concept of history and memory to Disney comics. He chooses to make references and write sequels to the works of his predecessor, noted Disney artist Carl Barks. Rosa's ducks remember their history and make references to the previous events that took place in their past: in Barks' comics. By creating a coherent history to characters that in general live in episodic format narratives, Rosa has broken the conventions of Disney comics. Even the taboo of death has been violated, since Rosa has shown how Scrooge McDuck's father passes away.

Rosa's depiction shows Duckburg as a special place between the normal primary world and the fantastic secondary world which is one of the key arguments in this dissertation. The city is located in the map of the United States yet it is still a fictional place. Supernatural and fantastic events take place in Duckburg in the hands of the inventor Gyro Gearloose and the sorceress Magica DeSpell. However, Duckburg isn't a secondary fantasy world since it's accessible by regular people. And it's not completely part of the primary world either for the supernatural occurred. It forms a liminal space, a gate between the two worlds essential for fantasy fiction. Rosa notes that Duckburg was a regular village before Scrooge McDuck arrived and helped creating the city. The relevance of ducks' presence is essential for the fantasy in Rosa's comics.

Rosa's fan position's strong influence is visible in his works and his ambitious intention of making Carl Barks (not Disney) comics has made possible to challenge the conventions of regular Disney comics. Reading Rosa's comics require media literacy as well as cultural competence. This first doctoral dissertation that analyzes the contents of Disney comics provides a straightforward method for reading and interpreting comics in general. As the society moves more and more into social media and online networks, it is important to understand how images and text work together and form narratives. That's one reason we should understand how comics construct their meanings.

LÄHTEET

PRIMAARILÄHTEET

Don Rosan alkuperäiset sarjakuvat

- Rosa, Don 1987: "The Son of the Sun". *Uncle Scrooge* #219, Walt Disney Publications, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1987: "Cash Flow". *Uncle Scrooge* #224, Walt Disney Publications, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1991: "Return to Xanadu", osa 1. *Uncle Scrooge* #261, Walt Disney Publications, Prescott, Arizona.
- Rosa, Don 1992: "Return to Xanadu", osa 2. *Uncle Scrooge* #262, Walt Disney Publications, Prescott, Arizona.
- Rosa, Don 1994: "Guardians of the Lost Library". *Walt Disney's Uncle Scrooge Adventures* #27, Gladstone, Prescott, Arizona.
- Rosa, Don 1996: "The Treasury of Croesus". *Walt Disney's Comics and Stories* #601-603, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1996: "The Universal Solvent". *Walt Disney's Comics and Stories* #604-606, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "The Treasure of Ten Avatars". *Uncle Scrooge Adventures* #51, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "The Once and Future Duck". *Walt Disney's Comics and Stories* #607-609, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "A Matter of Some Gravity". *Walt Disney's Comics and Stories* #610, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "On a Silver Platter". *Walt Disney's Comics and Stories* #611, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "The Incredible Shrinking Tightwad". *Walt Disney's Comics and Stories* #612-613, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1997: "Attack of the Hideous Space-Varmints". *Walt Disney's Comics and Stories* #614-616, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1998: "A Little Something Special". *Adventurous Uncle Scrooge McDuck* #2, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1998: "The Sign of the Triple Distelfink". *Uncle Scrooge* #310, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1998: "The Last Lord of Eldorado". *Uncle Scrooge* #311, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1998: "The Black Knight". *Uncle Scrooge* #314, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 1998: "An Eye for Detail". *Walt Disney's Comics and Stories* #622, Gladstone, Prescott, Arizona. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2003: "The Dutchman's Secret". *Uncle Scrooge* #319, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland. Sivunumeroimaton.

- Rosa, Don 2003: "Attaaack!" *Uncle Scrooge* #321, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2003: "Gyro's First Invention". *Uncle Scrooge* #324, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2004: "The Beagle Boys vs. the Money Bin". *Uncle Scrooge* #325, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2004: "The Curse of Nostrildamus". *Uncle Scrooge* #327, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2004: "Forget it!" *Uncle Scrooge* #328, Gemstone publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2004: "His Majesty, McDuck". *Uncle Scrooge* #331, Gemstone publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don, 2004: "The Quest for Kalevala". *Uncle Scrooge* #334, Gemstone Publishing West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.
- Rosa, Don 2005a: "The Last of the Clan McDuck". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 8-21.
- Rosa, Don 2005b: "The Buckaroo of the Badlands". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 57-71.
- Rosa, Don 2005c: "The New Laird of Castle McDuck". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 93-107.
- Rosa, Don 2005d: "The Terror of the Transvaal". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 111-122.
- Rosa, Don 2005e: "Dreamtime Duck of Never-Never". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 127-141.
- Rosa, Don 2005f: "King of the Klondike". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 145-168.
- Rosa, Don 2005g: "The Billionaire of the Dismal Downs". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 172-187.
- Rosa, Don 2005h: "The Invader of Fort Duckburg". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 193-207.
- Rosa, Don 2005i: "The Empire-builder from Calisota". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 213-236.
- Rosa, Don 2005j: "The Richest Duck in the World". *Walt Disney's The Life and Times of Scrooge McDuck*, Gemstone Publishing, Timonium, Maryland, s. 241-259.
- Rosa, Don 2005: "A Crown of the Crusader Kings". *Uncle Scrooge* #339, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimatton.

- Rosa, Don 2005: "A Letter from Home". *Uncle Scrooge* #342, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2005: "Escape from Forbidden Valley". *Uncle Scrooge* #347, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2006: "The Black Knight Glorps Again", *Uncle Scrooge* #354, Gemstone Publishing, West Plains, Missouri. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2007a: "War of the Wendigo". *Uncle Scrooge Adventures: The Barks / Rosa Collection Volume 1*. Gemstone Publishing, Timonium, Maryland. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2010a: "Of Ducks and Dimes and Destinies". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*, BOOM Kids!, Los Angeles, s. 5-19.
- Rosa, Don 2010b: "The Vigilante of Pizen Bluff". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*, BOOM Kids!, Los Angeles, s. 51-74.
- Rosa, Don 2010c: "Hearts of Yukon". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*, BOOM Kids!, Los Angeles, s. 115-138.
- Rosa, Don 2010d: "The Dream of a Lifetime". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*, BOOM Kids!, Los Angeles, s. 179-205.
- Rosa, Don 2011a: "Return to Plain Awful". *Walt Disney Treasury: Donald Duck volume 1*. BOOM! Studios, Los Angeles, s. 83-110.
- Rosa, Don 2011b: "On Stolen Time". *Walt Disney Treasury: Donald Duck volume 2*. BOOM! Studios, Los Angeles, USA, s. 31-43.
- Rosa, Don 2011c: "Incident at McDuck Tower". *Walt Disney Treasury: Donald Duck volume 2*. BOOM! Studios, Los Angeles, USA, s. 58-67.
- Rosa, Don 2011d: "Super Snooper Strikes Again!" *Walt Disney Treasury: Donald Duck volume 2*. BOOM! Studios, Los Angeles, USA, s. 69-79.
- Rosa, Don 2011e: "The Duck Who Never Was". *Walt Disney Treasury: Donald Duck volume 2*, BOOM! Studios, Los Angeles, s. 93-108.

Suomennokset ja esipuheet

- Rosa, Don 2000: "Sammon salaisuus". Esipuhe teoksessa *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita*, Norprint Artes Gráficas S.A., Portugal, s. 5-6.
- Rosa, Don 2004a: "Pysähtyneisyyden aika". Esipuhe teoksessa *Kadonneen kirjaston vartijat ja muita Don Rosan parhaita*. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu, s. 130.
- Rosa, Don 2006a: "Kaksisilmäisten avaruushirviöiden hyökkäys". Esipuhe teoksessa *Musta ritari ja muita Don Rosan parhaita*, Karisto oy, Hämeenlinna, s. 63.
- Rosa, Don 2007b: "In the Land of the Peeweegah". *Uncle Scrooge Adventures: The Barks / Rosa Collection Volume 1*. Gemstone Publishing, Timonium, Maryland. Sivunumeroimaton.
- Rosa, Don 2010d: "The Making of 'Of Ducks and Dimes and Destinies'". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*. BOOM Kids!, Los Angeles, s. 20-21.

- Rosa, Don 2010e: "Pako Kielletystä laaksosta". Esipuhe teoksessa *Pako Kielletystä laaksosta ja muita Don Rosan parhaita*. Mohn Media Mohndruck GmbH, Saksa, s. 6.
- Rosa, Don 2010f: "The Making of 'The Dream of a Lifetime'". *The Life and Times of Scrooge McDuck Companion*, BOOM Kids!, Los Angeles, s. 206–207.
- Rosa, Don 2011f: "Elämäkertani, osa 1". *Don Rosan Kootut – osa 1*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 9–24.
- Rosa, Don 2011g: "Esipuhe". *Don Rosan Kootut – osa 1*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 34–39.
- Rosa, Don 2011h: "Elämäkertani, osa 2". *Don Rosan Kootut – osa 2*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 8–16.
- Rosa, Don 2011i: "Return to Plain Awful". *Don Rosan Kootut – osa 2*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 25–52.
- Rosa, Don 2011j: "The Curse of Nostrildamus". *Don Rosan Kootut – osa 2*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 57–66.
- Rosa, Don 2011k: "Kiitos muoviapinoista". *Don Rosan Kootut – osa 2*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 67.
- Rosa, Don 2011l: "Elämäkertani, osa 3". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 8–11.
- Rosa, Don 2011m: "Esipuhe". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 12–13.
- Rosa, Don 2011n: "Return to Xanadu". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 19–48.
- Rosa, Don 2011o: "War of the Wendigo". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 99–125.
- Rosa, Don 2011p: "Super Snooper Strikes Again". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 133–143.
- Rosa, Don 2011q: "Of Ducks and Dimes and Destinies". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 145–159.
- Rosa, Don 2011r: "The Buckaroo of the Badlands". *Don Rosan Kootut – osa 3*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 229–243.
- Rosa, Don 2012a: "The New Laird of Castle McDuck". *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 13–27.
- Rosa, Don 2012b: "The Dreamtime Duck of the Never Never". *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 51–65.
- Rosa, Don 2012c: "Guardians of the Lost Library". *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 125–152.
- Rosa, Don 2012d: "The Invader of Fort Duckburg". *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 195–209.
- Rosa, Don 2012e: "The Richest Duck in the World". *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 215–238.
- Rosa, Don 2012f: "Mistä Ankkujen sukupuu versoi?" *Don Rosan Kootut – osa 4*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 259–261.
- Rosa, Don 2012g: "The Duck Who Never Was". *Don Rosan Kootut – osa 5*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 17–32.

- Rosa, Don 2012h: "The Recluse of McDuck Manor". *Don Rosan Kootut - osa 5*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 41-59.
- Rosa, Don 2012i: "The Universal Solvent". *Don Rosan Kootut - osa 5*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 99-122.
- Rosa, Don 2012j: "Reiän paikkausta". *Don Rosan Kootut - osa 5*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 124-125.
- Rosa, Don 2012k: "The Incredible Shrinking Tightwad". *Don Rosan Kootut - osa 5*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 163-187.
- Rosa, Don 2012l: "The Once and Future Duck". *Don Rosan Kootut - osa 6*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 21-44.
- Rosa, Don 2012m: "Attack of the Hideous Space Varmints". *Don Rosan Kootut - osa 6*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 187-210.
- Rosa, Don 2012n: "The Last Lord of Eldorado". *Don Rosan Kootut - osa 7*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 31-60.
- Rosa, Don 2012o: "The Black Knight". *Don Rosan Kootut - osa 7*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 69-92.
- Rosa, Don 2012p: "Escape from Forbidden Valley". *Don Rosan Kootut - osa 7*. Sanoma Magazines Finland, Bookwell Oy, Porvoo, s. 157-180.
- Rosa, Don 2012q: "Kalevalan jäljillä". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 10-11.
- Rosa, Don 2012r: "The Quest for Kalevala". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 15-47.
- Rosa, Don 2012s: "The Crown of the Crusader Kings". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 179-206.
- Rosa, Don 2012t: "Historian kiehtova maailma". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 207-208.
- Rosa, Don 2012u: "Forget it!". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 217-229.
- Rosa, Don 2012v: "Gyro's First Invention". *Don Rosan Kootut - osa 8*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 235-254.
- Rosa, Don 2012w: "The Dream of a Lifetime". *Don Rosan Kootut - osa 9*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 15-39.
- Rosa, Don 2012x: "A Letter from Home". *Don Rosan Kootut - osa 9*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 62-95.
- Rosa, Don 2012y: "Ympyrä sulkeutuu". *Don Rosan Kootut - osa 9*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 98-99.
- Rosa, Don 2012z: "The Black Knight Glorps Again". *Don Rosan Kootut - osa 9*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 103-127.
- Rosa, Don 2012å: "Slurp x 2". *Don Rosan Kootut - osa 9*. Sanoma Magazines Finland oy, Porvoo, s. 129-130.
- Rosa, Don 2012ä: *The Complete Captain Kentucky*. Dani Books, AJSP, Vilna, Liettu.
- Rosa, Don 2012ö: *The Complete Pertwillaby Papers*. Dani Books, AJSP, Vilna, Liettu.

SEKUNDAARILÄHTEET

- Allen, Graham 2000: *Intertextuality*. Routledge, Lontoo.
- Andrae, Thomas 2006: *Carl Barks and the Disney Comic Book. Unmasking the Myth of Modernity*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Ashley, Mike 1997: "Grail". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 427–428.
- Ashley, Mike 2000: *The Time Machines. The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the beginning to 1950. The History of the Science-Fiction Magazine Volume I*. Liverpool University Press, Liverpool.
- Attebery, Brian 1992: *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press, Bloomington & Indiana.
- Attebery, Brian 2013: "Science Fictional Parabolas: Jazz, Geometry and Generation Starships." *Parabolas of Science Fiction*. Toim. Brian Attebery & Veronica Hollinger. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut, s. 3–23.
- Attebery, Brian & Hollinger, Veronica 2013: "Parabolas of Science Fiction". *Parabolas of Science Fiction*. Toim. Brian Attebery & Veronica Hollinger. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut, s. vii–xv.
- Baetens, Jan 1991: "Pour une poétique de la gouttière." *Word & Image* 7.4. Taylor & Francis, s. 365–376.
- Barker, Martin 1990: *Comics, Ideology, Power and the Critics*. Manchester University Press, Manchester.
- Bell, Chris & Langford, David 1997: "Prophecy". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 789.
- Bettelheim, Bruno 1984: *Satujen lumous*. (Alkuteos *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, 1975.) WSOY, Juva.
- Campbell, Joseph 1966: *The Hero with a Thousand Faces*. A Meridian Book, The World Publishing Company, Ohio.
- Carroll, Lewis 2007: *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-glass*. The Random House Group, Reading, Berkshire.
- Casey, Jim 2012: "Modernism and Postmodernism." *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge University Press, Cambridge, s. 113–124.
- Castleden, Rodney 2000: *King Arthur. The Truth behind the Legend*. Routledge, Lontoo & New York.
- Clute, John 1995: *Science Fiction. The Illustrated Encyclopedia*. Dorling Kindersley, Lontoo.
- Clute, John 1997a: "Alternate worlds". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 21–22.
- Clute, John 1997b: "Quests". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 796.
- Clute, John 1997c: "Science fantasy". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 843–844.

- Clute, John 1997d: "Shangri-la". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 858.
- Clute, John & Grant, John 1997: "Afterlife." *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 11.
- Coogan, Peter 2009: "The Definition of the Superhero". *A Comics Studies Reader*. Toim. Jeet Heer & Kent Worcester. University Press of Mississippi, Jackson, s. 77–93.
- Disch, Thomas M.: *The Dreams Our Stuff is Made of. How Science Fiction Conquered the World*. Touchstone, Simon & Schuster, New York.
- Doel, Fran & Geoff; Lloyd, Terry 1998: *Worlds of Arthur. King Arthur in History, Legend & Culture*. Tempus Publishing, Gloucestershire.
- Doležel, Lubomír 1998: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. The John Hopkins University Press, Baltimore & Lontoo.
- Dorfman, Ariel & Mattelart, Armand 1980: *Kuinka Aku Ankkaa luetaan. Imperialistinen ideologia Disneyn sarjakuvissa*. (Alkuteos *Para Leer al Pato Donald*, 1971.) Love kirjat, Vaasa.
- Duncan, Randy & Smith, Matthew J. 2009: *The Power of Comics. History, Form and Culture*. The Continuum International Publishing Group, Lontoo.
- Duncan, Randy 2012: "Image Functions. Shape and Color as Hermeneutic Images in Asterios Polyp." *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. Toim. Matthew J. Smith & Randy Duncan. Routledge, New York & Lontoo, s. 43–54.
- Eisenstein, Sergei 1989: *Kolme mestaria: Chaplin / Ford / Disney*. Love Kirjat, Vammala.
- Eisner, Will 2008: *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton & Company Inc, New York.
- Ekman, Stefan 2013: *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut.
- Gabler, Neal 2008: *Walt Disney. Amerikkalaisuuden ikoni*. (Alkuteos *Walt Disney. The Triumph of the American Imagination*, 2006.) WS Bookwell Oy, Juva.
- Genette, Gérald 1997a: *Palimpsests. Literature in the second degree*. (Alkuteos *Palimpsestes: La littérature au second degré*, 1982.) University of Nebraska Press, Lincoln & Lontoo.
- Genette, Gérard 1997b: *Paratexts. Thresholds of interpretation*. (Alkuteos *Seuils*, 1987.) Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge.
- Godwin, Malcolm 1994: *The Holy Grail. Its Origins, Secrets and Meanings Revealed*. Bloomsbury, Lontoo.
- Goldstein, Diane E.; Grider, Syliva & Thomas, Jeannie 2007: *Haunting Experiences: Ghosts in Contemporary Folklore*. Utah State University Press 09/2007.
- Grant, John 1997a: "Alternate realities". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 20–21.
- Grant, John 1997b: "Donald Duck". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 282.

- Gravett, Paul 2005: *Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. (Alkuteos *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, 2004.) Otava, Helsinki.
- Gresh, Lois & Weinberg, Robert 2002: *The Science of the Superheroes*. John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey.
- Groensteen, Thierry 2007: *The System of Comics*. (Alkuteos *Système de la bande dessinée*, 1999.) The University Press of Mississippi, Jackson.
- Haag, Michael 2008: *The Templars. History & Myth*. Profile Books, Lontoo.
- Hallila, Mika 2006: *Metafiktion käsite. Teoreettinen, kontekstuaalinen ja historiallinen tutkimus*. Väitöskirja, Joensuun yliopisto, Joensuu.
- Halme, Jukka 2006: "Esipuhe." *Uuskummaa? Modernin fantasia antologia*. Toim. Jukka Halme. Gummerus, Vaajakoski, s. 9-11.
- Harvey, Robert C. 2009: "How Comics Came to Be." *A Comics Studies Reader*. Toim. Jeet Heer & Kent Worcester. University Press of Mississippi, Jackson, s. 25-45.
- Helle, Anna 2005: "Alkusanat." PoMon tila. Kirjoituksia kirjallisuuden postmodernismista. Toim. Anna Helle & Katriina Kajannes. Kampus Kustannus, Jyväskylä, s. 6-16.
- Herkman, Juha 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino, Tampere.
- Hiltunen, Petri 2005: "Viattomien viettelijät: fantasia sarjakuvissa." *Totutun tuolla puolen*. Toim. Blomberg, Hirsjärvi & Kovala. BTJ Kirjastopalvelu, Helsinki, s. 203-222.
- Hume, Kathryn 1984: *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*. Methuen Inc, New York.
- Hunt, Peter & Lenz, Millicent 2001: *Alternative worlds in fantasy fiction*. Creative Print and Design, Ebbow Vale, Lontoo.
- Hutcheon, Linda 1988: *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*. Routledge, Lontoo & New York.
- Hutcheon, Linda 1989: *The Politics of Postmodernism*. Routledge, Lontoo.
- Irvine, Alexander C. 2012: "Urban Fantasy." *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge University Press, Cambridge, s. 200-213.
- Isomaa, Saija 2010: "Genre Theory after the Linguistic Turn. An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres." *Genre and Interpretation*. Toim. Pirjo Lyytikäinen, Tintti Klapuri & Minna Maijala. Hakapaino, Helsinki, s. 122-139.
- James, Edward 2012: "Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy". *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge University Press, Cambridge, s. 62-78.
- Jancovich, Mark & Johnston, Derek 2009: "Film and Television, the 1950s." *The Routledge Companion to Science Fiction*. Toim. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint. Routledge, Lontoo & New York, s. 71-79.
- Jones, Louis C. 1944: "The Ghosts of New York. An Analytical Study." *Journal of American Folklore*, nro 57, s. 237-254.

- Kantokorpi Mervi 2000: "Proosan runousoppia." *Runousopin perusteet*, toim. Mervi Kantokorpi, Pirjo Lyytikäinen & Auli Viikari. Palmenia-kustannus, Vammala.
- Kaveney, Roz 1997: "Antihero." *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 48.
- Klimek, Sonja 2010: "Metalepsis in Fantasy Fiction." *Metalepsis in Popular Culture*. Toim. Karin Kukkonen & Sonja Klimek. Narratologia #28, Walter de Gruyter GmbH, Berliini / New York, s. 22-40.
- Kontturi, Katja 2011: "Ancestor Haunts. Ghosts in Don Rosa's Donald Duck Comics." *Live Evil: Of Magic and Men*. Toim. Sophia Vivienne Kottmayer. Inter-Disciplinary Press, Oxford, s. 165-171
<https://www.interdisciplinarypress.net/online-store/ebooks/evil-monsters-horror/live-evil-of-magic-and-men>.
- Kontturi, Katja 2012a: "Aku, Arthur ja aikakone. Arthur-myytti Don Rosan sarjakuvassa 'The Once and Future Duck'." *Portti*, Nro 4 / 11, Tampereen Science Fiction seura, Tampere, s. 50-57.
- Kontturi, Katja 2012b: "Donald Duck - a fantasy comic? Fantasy in Don Rosa's 'The Quest for Kalevala'." *Le fantastique et la science-fiction en Finlande et en Estonie*. Toim. Martin Carayol. L'Harmattan, Pariisi, s. 107-137.
- Kontturi, Katja 2012c: "Not Brains, Just Voodoo: A Zombie in Disney's Donald Duck Comics". *(Re)Presenting Magic, (Un)Doing Evil*, toim. Alexandra Cheira. Inter-disciplinary Press, Oxford, s. 31-38.
<https://www.interdisciplinarypress.net/online-store/ebooks/evil-monsters-horror/re-presenting-magic-un-doing-evil>.
- Kontturi, Katja 2012d: "The Triumvirate of Evil: The Major Villains of Don Rosa's Donald Duck Comics". *Villains and Heroes, or Villains as Heroes? Essays on the Relationship between Villainy and Evil*. Toim. Luke Seaber, Inter-Disciplinary Press, Oxford, s. 3-24.
- Kontturi, Katja 2013: "Ankkoja Angoulêmeassa". *Ankkalinnan Pamaus* #28. Laserpaja Oy, Helsinki, s. 3-7.
- Kontturi, Katja 2014a: "'Arpin Lusène - todellinen mez-tahri-vahraz!' Musta ritari vastavoimana Don Rosan Disney-sarjakuvissa." *Portti* 4/13. Tampereen Science Fiction seura, Tampere, s. 28-33
- Kontturi, Katja (tulossa) 2014: "Aku Ankka ja lapsille sopivan sankarin malli. Don Rosan 'Vahva-Jussin paluu' supersankarisarjakuvien parodiana." *Lastenkirja*. *Nyt*. Toim. Marleena Mustola. SKS.
- Kotro, Petra 2011: *Unca Don and Unca Scrooge's Guide to History. Representations of the Past in the Disney Comics of Don Rosa*. Pro gradu -tutkielma, European Heritage, Digital Media and the Information Society, Turun yliopisto.
<https://www.doria.fi/handle/10024/70840>
- Kukkonen, Karin 2010: *Storytelling Beyond Postmodernism. Fables and the Fairy Tale*. Tampere University Press, Tampere.
- Kukkonen, Karin 2011a: "Metalepsis in Popular Culture: An Introduction". *Metalepsis in Popular Culture*. Toim. Karin Kukkonen & Sonja Klimek. Narratologia #28, Walter de Gruyter GmbH, Berliini / New York, s. 1-21.

- Kukkonen, Karin 2011b: "Metalepsis in Comics and Graphic Novels". *Metalepsis in Popular Culture*. Toim. Karin Kukkonen & Sonja Klimek. Narratologia #28, Walter de Gruyter GmbH, Berliini / New York, s. 213–231.
- Kukkonen, Karin 2013: *Contemporary Comics Storytelling*. University of Nebraska Press, Lincoln & Lontoo.
- Kunzle, David 1990: "Dispossession by Ducks: The Imperialist Treasure Hunt in Southeast Asia." *Art Journal*, vol 49, issue 2, s. 159–166.
- Kunzle, David 1995: "Uncle Scrooge's Money Bin: Carl Barks' Satire on the Capitalist Ethic in the Disney Comic". *Icon to Cartoon: a Tribute to Sixten Ringbom*. Taidehistoriallisia tutkimuksia 16, Helsinki, Society for Art History in Finland, s. 125–136.
- Kämäräinen, Eija (toim.) 1999: *Suomalainen taidegalleria: Albert Edelfelt, Akseli Gallen-Kallela, Juho Rissanen, Helene Schjerfbeck, Hugo Simberg*. WSOY, Porvoo.
- Langford, David 1997a: "Shadows". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 855.
- Langford, David 1997b: "Xanadu". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 1140.
- Liotard, Jean-François 1985: *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*. (Alkuteos *La condition postmoderne*, 1979.) Gummerus, Jyväskylä.
- Lyytikäinen, Pirjo 1991: "Palimpsestit ja kynnystekstit. Tekstien välisiä suhteita Gérard Genetten mukaan ja Ahon *Papin rouvan* intertekstuaalisuus." *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Toim. Auli Viikari. SKS, Tampere, s. 145–179.
- Lönnrot, Elias 2002: *Kalevala*. Like, Viborg, Tanska.
- Manlove, C. N. 1982: "On the Nature of Fantasy". *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Toim. Roger C. Schlobin, University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana, s. 16–35.
- Mann, George 2001: *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Robinson, Lontoo.
- McAuley, Paul J. & John Clute 1997: "Steampunk". *The Encyclopedia of Fantasy*. Toim. John Clute ja John Grant. Orbit, Lontoo, s. 895.
- McCloud, Scott 1994: *Sarjakuva - näkymätön taide*. (Alkuteos *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993.) The Goodfellows KY, Helsinki.
- McHale, Brian 1992: *Constructing Postmodernism*. Routledge, Lontoo & New York.
- McHale, Brian 1994: *Postmodernist Fiction*. Routledge, Lontoo & New York.
- Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut.
- Mendlesohn, Farah 2009: "Fiction, 1926–1949." *The Routledge Companion to Science Fiction*. Toim. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint. Routledge, Lontoo & New York, s. 52–61.
- Merino, Ana 2012: "Intertextuality. Superrealist Intertextualities in Max's *Bardín*." *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. Toim. Matthew J. Smith & Randy Duncan. Routledge, New York & Lontoo, s. 252–264.

- Mikkonen, Kai 2005: *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Gaudeamus Kirja, Helsinki.
- Miller, Joseph D. 1987: "Parallel Universes: Fantasy or Science Fiction?" *Intersections. Fantasy and Science Fiction*. Toim. George E. Slusser & Eric S. Rabkin. Southern Illinois University Press, Carbondale & Edwardsville, s. 19–25.
- Morphy, Howard 1998: *Aboriginal Art*. Phaidon Press, Lontoo.
- Mosley, Leonard 1986: *The Real Walt Disney. A Biography*. Grafton Books, Lontoo.
- Myths & Magic: The Complete Fantasy Reference* 1999. Esipuhe Terry Brooks. Titan Books, Lontoo.
- Nikolajeva, Maria 1988: *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Almqvist & Wiksell, Göteborg.
- Nikolajeva, Maria 2003: "Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern." *Marvels & Tales*, Volume 17, nro 1. Wayne State University Press, s. 138–156.
- O'Brien, Flora 1984: *Walt Disney's Donald Duck. 50 Years of Happy Frustration*. Three Duck Editions, Lontoo.
- O'Keefe, Deborah 2003: *Readers in Wonderland. The Liberating Worlds of Fantasy Fiction*. The Continuum International, New York & Lontoo.
- Platthaus, Andreas 2010: "Calisota or Bust: Duckburg vs. Entenhausen in the Comics of Carl Barks". *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Toim. Jörn Ahrens & Arno Meteling. The Continuum International, New York, s. 247–264.
- Pringle, David 2006: *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*. Carlton Books, Lontoo.
- Reid, Michelle 2009: "Postcolonialism." *The Routledge Companion to Science Fiction*. Toim. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts, Sherryl Vint. Routledge, Lontoo & New York, s. 256–265.
- Ritola, Marja 2000: *Ankkojen aika. Intertekstuaalisuus ja lukija Don Rosan Disney-sarjakuvissa*. Pro gradu -tutkielma, yleinen kirjallisuustiede, Tampereen yliopisto.
- Ronkainen, Timo 2000: "Kärtyisästä kitupiikistä säästäväiseksi vanhukseksi. Uncle Scrooge -hahmon kehitys." *Ankkalinnan Pamaus* 1 / 2000, s. 17–27.
- Saariluoma, Liisa 1992: *Postindividualistinen romaani*. Karisto, Hämeenlinna.
- Saariluoma, Liisa 1998: "'Siteeraamisen' funktiot Thomas Mannin 'montaasiromaanissa' Tohtori Faustus". *Interteksti ja konteksti*. Toim. Liisa Saariluoma & Marja-Leena Hakkarainen. Suomalaisen Kirjallisuuden seuran toimituksia 701, Vaasa, s. 51–81.
- Sabin, Roger 1993: *Adult Comics: An Introduction*. Routledge, Lontoo.
- Senior, W. A. 2012: "Quest Fantasies." *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge University Press, Cambridge, s. 190–199.
- Sim, Stuart 2011: *The Lyotard Dictionary*. Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Sinisalo, Johanna 2004: "Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä. Näkemyksiä fantasiasta lajityyppinä." *Fantasian monet maailmat*. Toim.

- Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala. BTJ Kirjastopalvelu, Helsinki, s. 11–31.
- Spencer, Kathleen 1987: "Victorian Urban Gothic: The First Modern Fantastic Literature." *Intersections. Fantasy and Science Fiction*. Toim. George E. Slusser & Eric S. Rabkin. Southern Illinois University Press, Carbondale & Edwardsville, s. 87–96.
- Still, Judith & Worton, Michael 1990: "Introduction". *Intertextuality: Theories and Practices*. Toim. Michael Worton & Judith Still. Manchester University Press, Manchester.
- Swinfen, Ann 1984: *In Defence of Fantasy. A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. Routledge & Kegan Paul, Lontoo, Boston, Melbourne & Henly.
- Sørensen, Øystein 2012: "Ryöväri ja herrasmies". *Don Rosan Kootut - osa 7*. Sanoma Magazines Finland, Helsinki, s. 65.
- Tammi, Pekka 1991: "Tekstistä, subtekstistä ja intertekstuaalisista kytkennöistä. Johdatusta Kiril Taranovskin analyysimetodiin." *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Toim. Auli Viikari. SKS, Tampere, s. 59–103.
- Tarvainen, Sinikka 2007: *Ennen syntiinlankeemusta. Vodoun maailma*. Teos, Helsinki.
- Todorov, Tzvetan 1993: *Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell Paperpacks. Ithaca, New York.
- Tolkien, J. R. R. 2002: "Saduista." *Puu ja lehti*. (Alkuteos "On Fairy-Stories." *Tree and Leaf*, 1964.) WS Bookwell Oy, Juva, s. 17–107.
- Traill, Nancy H. 1996: *Possible Worlds of the fantastic: the rise of the paranormal in fiction*. University of Toronto Press, Toronto.
- Tuliara, Pekka (toim.) 2007: *Disney, Aku ja minä. Markku Kivekäs muistelee*. Gummerus, Jyväskylä.
- Twain, Mark 1968: *Jenkki kuningas Arthurin hovissa*. (Alkuteos *A Connecticut Yankee at King Arthur's Court*, 1889.) Karisto, Hämeenlinna.
- Vartiainen, Pekka 2013: *Postmoderni kirjallisuus. Länsimaisen kirjallisuuden historia 1945-2000*. BTJ Finland, Helsinki.
- Vasbinder, Samuel H. 1982: "Aspects of Fantasy in Literary Myths about Lost Civilizations." *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Toim. Roger C. Schlobin. University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana, s. 192–210.
- Verne, Jules 1974: *Matka maan keskipisteeseen*. (Alkuteos *Voyage au centre de la terre*, 1864.) WSOY, Porvoo.
- Vuchovic, Jovanka 2011: *Zombies! An Illustrated History of the Undead*. Ilex Press, Iso-Britannia.
- Wasko, Janet 2011: *Understanding Disney. The Manufacture of Fantasy*. Polity Press, Cambridge.
- Wertham, Fredric 1954: *Seduction of the Innocent*. Rineheart & Company, New York & Toronto.
- Witek, Joseph 2012: "Comics Modes. Caricature and Illustration in the Crumb Family's Dirty Laundry". *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*.

- Toim. Matthew J. Smith & Randy Duncan. Routledge, New York & Lontoo, s. 27–42.
- Wolfe, Gary K. 2012: "Fantasy from Dryden to Dunsany." *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Toim. Edward James & Farah Mendlesohn. Cambridge University Press, Cambridge, s. 5–20.
- Wolk, Douglas 2007: *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean*. Da Capo Press, Philadelphia.
- Ylimartimo, Sisko 2005: "Salikonin ruusut- satufantasia ja kuvan keinot." *Totutun tuolla puolen. Fantasian rooleista taiteissa ja kommunikaatiossa*. Toim. Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala. BTJ Kirjastopalvelu, Helsinki, s. 174–202.
- Zahorski, Kenneth J. & Boyer, Robert. H 1982: "The Secondary Worlds of High Fantasy." *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Toim. Roger C. Schlobin. University of Notre Dame Press, Notre Dame, Indiana, s. 56-81.

INTERNET-LÄHTEET

- 21st Century Waves 2009: "Klaatu barada nikto". Artikkelele sivustolla <http://21stcenturywaves.com/2009/03/24/klaatu-barada-nikto/>, Viitattu 5.2.2014.
- Clute, John & Langford, David 2012: "Pocket Universe". *The Encyclopedia of Science Fiction*. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/pocket_universe . Viitattu 3.4.2014.
- Disney's HooZoo List 1997: "Huey, Dewey & Louie, 'The Nephews'". Artikkelele sivustolla <http://users.cwnet.com/xephyr/rich/dzone/hoozoo/hdnl.html>. Viitattu 11.3.2014.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1997-2007a: "Chapter I (-1818): The settlement called Drake borough". *The Lives and Times in Duckburg. The history of Duckburg based on the stories by Carl Barks and Don Rosa*. Artikkelele sivustolla <http://duckman.pettho.com/history/chapter1.html>. Viitattu 19.11.2013.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1997-2007b: "Chapter II (1818): The foundation of Duckburg". *The Lives and Times in Duckburg. The history of Duckburg based on the stories by Carl Barks and Don Rosa*. Artikkelele sivustolla <http://duckman.pettho.com/history/chapter2.html>. Viitattu 19.11.2013.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1997-2007c: "Chapter IV (1902): The charge-up Killmotor Hill". *The Lives and Times in Duckburg. The history of Duckburg based on the stories by Carl Barks and Don Rosa*. Artikkelele sivustolla <http://duckman.pettho.com/history/chapter4.html>. Viitattu 19.11.2013.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1999-2002a: "Gyro Gearloose". *Who is who in Duckburg. A guide to the most frequently used characters in Barks' and Rosa's works*. Artikkelele sivustolla <http://duckman.pettho.com/characters/gyro.html>. Viitattu 3.8.2013.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1999-2002b: "Huey, Dewey and Louie Duck". *Who is who in Duckburg. A guide to the most frequently used characters in Barks' and Rosa's*

- works.* Artikkelisiivustolla
<http://duckman.pettho.com/characters/hdl.html>. Viitattu 15.7.2013.
- Grøsfjeld jr, Sigvald 1999–2003: "Introduct(k)tion to the Work of Don Rosa". *The D.U.C.K.man.* Artikkelisiivustolla
<http://duckman.pettho.com/drinfo/drwork.html>. Viitattu 20.2.2014.
- Harper, Douglas 2001–2012: *Online Etymology Dictionary*. Internetsivusto osoitteessa <http://www.etymonline.com> . Viitattu 4.5.2012.
- Maurice, Gilles R. 2011: "Don Rosa's Donald Duck Family Tree." *Calisota Online*,
http://goofy313g.free.fr/calisota_online/trees/ducktrees/rosa.html. Viitattu 17.11.2014.
- Rosa, Don 2003a: "Why Does Magica DeSpell Want Scrooge's Dime?", toim. Jesse Rintanen, Ankkamestari, Don Rosa -fanisivusto (The Duck Master), http://www.perunamaa.net/donrosa/articles_magica.shtml . Viitattu 11.3.2014.
- Rosa, Don 2013: "Epilogue". *Don Rosa Collection*. Artikkelisiivustolla <http://career-end.donrosa.de/> . Viitattu 20.2.2014.
- SpringWolf 1997-2014: "Michel de Nostredame. The Prophet". *The Pagan's Path*. Artikkelisiivustolla <http://www.paganspath.com/meta/nostrdm2.htm> . Viitattu 17.3.2014.
- Sullivan, Katherine 2003: "Every Duck Has Her Day. Feminist Figures in the Disney Comic Book." *Essee* sivustolla www.sullivanet.com/duckburg/library/capstone.htm . Viitattu 18.11.2013.
- Taylor, Troy 2002: "The Wendigo. The North Woods of Minnesota". Artikkelisiivustolla *Ghosts of the Prairie*. <http://www.prairieghosts.com/wendigo.html> . Viitattu 28.1.2014.

MUUT PAINAMATTOMAT LÄHTEET

- It's a Wonderful life* 1946. Ohjannut Frank Capra. Liberty Films II.
- King Kong* 1933. Ohjannut Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack. RKO Pictures Inc.