

MESMERISMIÄ JA MUITA MUUTOSTILOJA

(C) 1944
Stephen Eberhart

Carl
Barksin
Aku
Ankka
-tarinoita

1) Johdanto

Paukkufarssi on Punch & Judy-nukketearretiperinteen kautta kulkeneena vähintään yhtä vanhaa kuin italialainen *commedia dell'arte* (1500-luvulta), ja oletettavasti paljon vanhempaaakin, ellei ikäkaista. Perinteen mukaisesti hahmon päähänsä saamaa iskuja seuraa joko hetkellinen kipu sekä pikainen vastahyökkäys taikka sitten tekninen tyrmäystila. Jopa Barksinkin varhaisissa ei-ankka-tarinoissa kuten "Cool Clear Water" tai "Serenade For a Senorita" (molemmat Barney Bear -seikkailuja vuodelta 1945) hahmot saavat kalloonsa vakioekvisiit-ta, putoavia kukkaruukkuja tai lentäviä kiviä (yksin kappalein tai katapulttikuumittain) saamatta sen havaittavampaa vammaa ruumiilleen tai sielulleen; kokonainen maanvyörymäkin tarinassa "The Master of Archery" (1946) saa sankarit vain näkemään tähtiä, ei sen enempää. Kuitenkin jo samanaikaisissa ja varsinkin myöhemmissä ankkatarinoissa moiset tapaukset aikaansaavat tavan takaa rajuja mielentilän muutoksia, jotka tomivat tarinoiden käännekohtina. Toisenlainen juoni-idea, jota ei esiinny ollenkaan Barksin ei-ankka -töissä, on hypnoosin käyttöä, erityisesti yhteydessä vaihteleviin eläimiin (hypnoosin varhaisempana nimenä käyttivätkin Mesmer ja kumppanit 1700-luvulla "eläimellistä magnetismia"). Koska Barksin ensimmäiset kokeilut tällaisilla käyttäytymistä muuntelevilla juonikuvioilla sijoittuvat aikaan, jolloin hän kirjoitti molemmantyyppisiä tarinoita, voimme vain päätellä, että Barks koki luontevammaksi ankkosten kuin muiden hahmojen käsittelyn (mikä ei kai ketään yllättänyt).

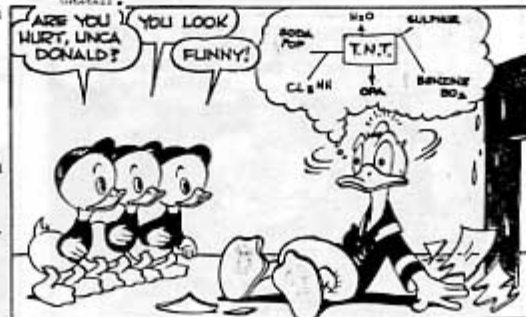
Seuraavassa pyritään tutkailemaan päätarinoita, joissa kyseisiä juonikuvioita esiintyy. Paljastuu, että jos nämä tarinat luokitellaan käytettyjen keinojen mukaan ja tarkastellaan sitten sarjoja kronologisesti, tulee esille tietty kaava seurauksena

olevista vaikutuksista. Lähisukulaisiksi luokiteltavia tarinoita on tarkoituksella jätetty tarkastelun ulkopuolelle, pääasiassa sellaisia, joissa on kyse Akun ajoittaisesta unisuustaipumuksesta (esim. useat yövartijasarjat), veljenpoikien kyvystä kommunikoida eläinten kanssa Sudenpentujen käsikirjansa avulla ja Pellen vastaavista keksinnöistä, sekä tarinat, joissa on kyse koon tai muodon muutoksista. Ensimmäistä voitaneen pitää yleisesti tiedossa olevana Akun luonteenomaisena piirteenä, kun taas kaksi jälkimmäistä ansaitisivat omat tutkielmansa. Varmasti mielenkiintoinen aihealue olisi laulun ja instrumentaalimusiikin vaikutukset (mieleen tulee lumivyöryjä ja mekaanisia matkamuistoapinoita), mutta nämä ovat ankkosten ympäröivälle maailmalle aikaansaamia muutoksia, ja me olemme nyt kiinnostuneet vain ankkoihin itseensä kohdistuvista vaikutuksista.

II) Fyysisiä keinoja - kemian pikakurssi

A) Alkuperäistarina: "The Mad Chemist", WDC 44, toukokuu -44 (Hullu kemisti, AA 45/76). Veljenpojat leikkivät kemistinvälineillä Aku tulee ja kysyy, mikseivät pojat lisää erään tietyn koeputken sisältöä "noitajuomaansa", joka jo porehti suuressa lasikulhossa. Pojat vastaavat pelkäävänsä, että sekoitus räjähtäisi. Aku lisää ainesosan joka tapauksessa, ja kuten arvata saattaa, sekoitus räjähtää lennättäen kulhon ilmaan.

Yllätys seuraa, kun kulho putoaa Akun päähän eikä iskekkään häntä tajuttomaksi, vaan saa hänet näkemään kemiallisen kaavion (räjähdysreaktiotulokset). Itse asiassa isku kalleloonsa Akun keksimään uudenlaisen räjähdysaineen, "akumiitin", jos vain OPA sallii (kansanhuoltovirasto, joka vastasi polttoaineen jakelusta Yhdysvalloissa sota-aikana) (Eurooppalaisissa käännöksissä on viitattu Nobel-palkintoon, mikä onkin sopivaa, sillä Nobelhan keksi dynamiitin.) Tällaisen keksintömetodin prototyyppi lienee legenda sir Isaac Newtonista, joka muka keksi painovoiman omenan pudottua hänen päähänsä. Zen-mestarien sanotaan rutistaneen oppilaitaan nenästä laukaistakseen valaistumistapahtuman. Tärkeitäkin tieteellisiä keksintöjä tiedetään tehdyn alemmissa tietoisuustiloissa, esimerkiksi Kekulén oivallus bentseenirenkaan muodosta (ei BC_2) hänen torkkuessaan takkansa edustalla: hän "näki" tulesta kuusi toisiinsa kiertynyttä käärmettä. Akun kekseliäisyys säilyy, ja hän onnistuuikin lähettämään avaruusrakettin kuun ympäri /24 vuotta ennen Apollo-lentoa), kunnes laskeutuu rysähtäen Ankkalinnaan; silloin on poissa kaikki nerous ja muistokin siitä katoaa. (Tämän tarinan muunnelma "akumiitin" keksimisineen sisältyi numeroon WDC 220, tammikuu -59, AA 51B/61.)



B) Lisää kemialla:

1) Tarinassa "The Mystery of the Swamp" FC 62 II, 1945 "Rämeikön arvoitus", AA 37-39/77) Aku ja pojat löytävät Floridan rämeiltä (Everglades) aiemmin tuntemattoman pienten punkeroiden heimon, mutta heitä estetään muistamasta asiaa ja kertomasta siitä edelleen syöttämällä heille unohtuksen mehulla terästettyjä omenia.



C) 1945 Walt Disney Prod.

2) Tarinassa "Super Snooper" WDC 107, elokuuta -49 "Vahva Jussi" AA 5/52). Aku erehtyy luulemaan poikien hänen pyynnöstään tuomaksi lääkkeeksi pullollista "isotooppista" koenestettä, jonka pojat ovat luvanneet toimittaa perille ikääntyneen lähettipojan puolesta, ja saakin nautintansa seurauksena yli-inhimillistä voimaa (kunnes vaikutus lakkaa - vrt. WDC 292, tammikuu -65, "Instant Hercules" - AA 1/67, "Merten Sankari", jossa esiintyy vastaava tehoperiste.



C) 1949 Walt Disney Prod.

3) Tunnetuin kemiallisiin vaikutuksiin liittyvä tarina lienee



C) 1950 Walt Disney Prod.

kuitenkin WDC 112, nimetön, tammikuu -50 "Prinssi Ruusunen uni" AA 48/70, AAP XII), jossa pojat yrittävät uskotella Akulle tämän nukkuneen tsetse-kärpäsen puremasta neljäkymmentä vuotta. Juuri kun pojat ajattelevat, etteivät voisi pitkiä keppostaan, saakin eetterihöyryyn hengittäminen Akun uskomaan näkevän tulevaisuutta omin silmin.

Näissä kolmessa myöhemmässä kemiallisen aiheisen tarinassa esiintyvät elementit "Hullu kemisti" -seikkailusta ovat esiintymisjärjestyksessä: muistinmenetys, voimien lisääntyminen sekä hulluustila. Huomattakoon, että järjestys on takaperoinen, eli että jopa voimien lisääntyminenkin on seurausta kemiasta eikä päin vastoin ja että vaikutukset ilmenevät pikemminkin fyysisesti kuin psyykkisesti. Jos nyt tarkastelemme myöhempiä tarinoita, joissa ilmenee iskuja päähän, huomaamme niissä esiintyvän samat elementit mutta alkuperäisessä järjestyksessä ja alkuperäisin ilmenemismuodoin.

C) Lisää pikakursseja

1) Varhaisin seuraava tarina, jossa kallo on kovilla, on "The Firebug" FC 108 II (-46). Tässä Aku astuu (tyypillistä) poikien lelupaloauton päälle ja putoaa portaasta alas päälle. Alottu tavallinen takkatuli, jonka Aku sitten sytyttääkin, saa demonisia piirteitä, ja Aku ryhtyy sytyttämään lisää tulia ympäri kaupunkia.



C) 1946 Walt Disney Prod.

2) Seuraavaksi saamme nähdä Pelle Pelottoman iskevän omaan kalloonsa (WDC 171, joulukuu -54 - AA 3A/56) keksiläkseen "Atomivaha"-suojaus Roopen rahassiliöille (aineosina kermakaramellijauhetta, venytettyä purukumia, liimaa ruusumarjoja, vauvan leukalappuja yms.)



C) 1954 Walt Disney Prod.

3) Samana vuonna pyyhkii ankkujen muistin "Sunien seitsemästä kaupungista", AA 9-12/82 "The Seven Cities of Cibola", US 7 I, syyskuu -54) kokonainen kivivyöry (sekä innoitti "Kadonneen aarteen metsästäjien" avausseikkailun?), ja myöhemmin sama vaikutus saavutetaan huolellisesti kohdistetulla näpättyksellä tarinassa "The House of Haunts", US 63 (1963) "Karhukoplan kavalat konnat" (AA 19-22/68).



C) 1963 Walt Disney Prod.

Tässä ne taas olivat: hulluustila, voimien lisääntyminen (nyt taas hengenvoimien) ja muistinmenetys. Pitänee huomauttaa, että tarinassa "The Firebug" sellaisena kuin Barks sen kirjoitti, päätyi Aku vankilaan -lopun kahden ruudun unipäättös, jossa Aku unohtaa seikkailunsa, muutettiin kustantajan vaatimuksesta, eikä sitä piirtänyt Barks.

III) Psyykkiset keinot - noidan oppipoika

A) Alkuperäistarina: nimetön/hypnoosivarsa) WDC 59, elokuu -45 (AA 4/62). Aku ja pojat ovat olleet katsomassa elokuvaa Mustaharjasta, muka pelkällä hellyydellä kesytetystä villivarsasta, ja tahtovat kokeilla pystyvät itse samaan. Kun heidän varsansa ei hellydestä tokene, yrittää Aku hypnoosia, kun kerran on "kerran lukenut kaiken siitä yhdestä kirjasta." Varsapa vastaakin tuijotukseen tuijotuksella ja hypnotisoi Akun, saaden tämän röhkimään kuin sika, kaakattamaan kuin kana ja sitten avaamaan hevoshaan porttia, minkä pojat kuitenkin estävät. Viimein he taltuttavat varsan uhkaamalla juottaa sille risiiniöljyä ellei se käyttäydy kiltisti.



C) 1945 Walt Disney Prod.

Jälleen siitä riippuen, mitä alkuperäistarinan tarkastelukulmaa lähdemme jäljittämään - Akun toimia vai hänen lukemansa kirjan seurauksena nähtyjä voimia - voimme erottaa kolme aihelmaa, jotka esiintyvät käänteisessä kehitysjärjestyksessään seuraavissa tarinoissa: eläimellisyys, avaaminen/sulkeminen sekä jonkinlainen pakotettu toiminta, missä avaamisella/sulkemisella on ymmärrettävä "tajuamisen porttia".

B) Lisää oppipoikuuksia

1) Eläimellistä käyttäytymistä a) "Adventure 'Down Under'", FC 159 II, 1947 ("Aku Anka kenguruun maassa", Aku Ankan Aarrearkku). Aku hypnotisoidaan kuvitelmaan olevansa koti-ikävä pote-

va kenguru. Vaikutus lakkaa, mutta vasta kun Aku on jo ostanut lentoliput ja matkustanut Australiaan!



C) 1947 W.D.P.

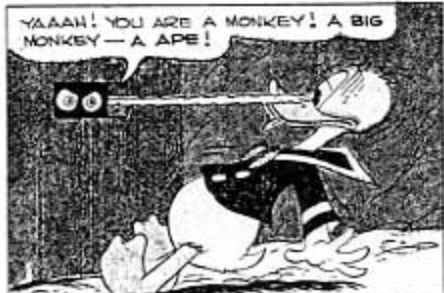
b) (nimetön - puutarhakutsut hienostolle) WDC 91, huhtikuu -48 ("Puutarhajuhlat", Aku Ankan Aarrearkku).

Tämä tarina on niin rikasmuotoinen, että se kaipaa lähempää tarkastelua: Aku haluaa tehdä vaikutuksen paikalliseen "seuraapiirien kirmaan" järjestämällä viidakkoaiheiset puutarhakutsut, ja poikien pitäisi järjestää viihdykettä esiintymällä apinapuvuissa. Veljenpojat kieltäytyvät, joten Aku yrittää hypnotisoida heidät hommaan väkisin - ostamiensa hypnoottisten silmälasien avulla.



C) 1948 Walt Disney Prod.

Koska pojat tietävät mitä setä yrittää, he pystyvät vastustamaan hypnoosia ja ainoastaan teeskentelevät tottelevansa, mutta kun taas pojat kokeilevat samaa setänsä piilopaikkansa oven kur-



kistusluukun läpi, ei Aku osaa sitä odottaa, ja hypnoosi toimii: Aku "apinoituu".

Aku sieppaa Iineksen mukaansa heittelehtien oksalta oksalle, kunnes pojat saavat vedetyksi alas setänsä ja pelastetuksi Iines-rukan. Aku asetetaan seisomaan puunrunkoa vasten, ja pojat panevat lasit Akun päähän selittämään tilanteen, luullen olevansa turvassa - onhan Akun mieli "tyhjillään" - vaan eipä niin olekaan: Aku "ajattelee" seuransa kaltaisikseen!



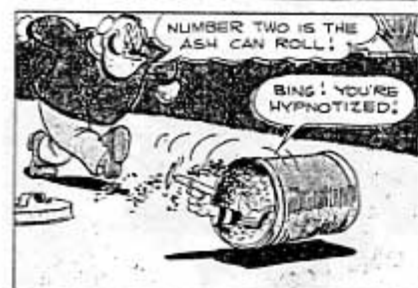
C) 1948 Walt Disney Prod.

Sitten herätetään henkiin yksi fyysisistä mielentilan muutoksia aikaansaavista juoni-ideoista: Aku heilauttaa itsensä oksalle, joka katkeaa, Aku plutoo maahan, lyö päänsä ja herää transsitilassa, juuri kun vieraita alkaa saapua (-lukekaa tai kuvitelkaa itse lopputilanne!).

Se, että Aku pystyy hypnotisoi- maan Iineksen ja pojat silloin, kun he eivät sitä osaa odottaa, on johdonmukaista sen kanssa että pojat onnistuivat samoin yllättämään Akun. Vaan entä sitten aiempi Australia-tarina - eikö Aku odottanut kiertävää radioshowta

vetävän ammattilaisen onnistuvan hypnoosissaan? Odottipa hyvinkin, mutta Akupa ilmoittautuikin nyt vapaaehtoisesti koekaniiniksi (iironista kylläkin, ansaitakseen rahat lomamatkaan). Voitaisiin myös väittää, ettei Iinestä ja poikia hypnotisoinut Aku, vaan pikemminkin eräänlainen apinamaisuuden ryhmähenki - voimallisempi joukkotajunta.

c) (Nimeton -hypnoosinädäpistooli) WDC 145, lokakuu -52 (Vaarallinen lelu, AAP IV). Tämä tarina antaa lisätietoja siitä, että Aku todellakin on muita alttiimpi hypnoosille ja vähemmän kyvykäs (omin voimin) muita hypnotisoimaan. Aku sieppaa pojilta leikkipussyn, jolla Tupu, Hupu ja Lupu teeskentelevät hypnotisoivansa toisiaan, ja on jo heittämisilään vaarallisenä pitämässä lelu menemään, kun hänelle tulee mieleen käyttää sitä Roope-sestään, johon se ei tosin tepsii. Kun taas Roope yrittää osoittaa Akulle, kuinka harmiton lelu on, se toimii: Aku alkaa käyttäytyä kuin tikka ja nakuttaa Roopen työpöytään tärviölle. Roope keksii äkkiä hyödyllisemmän sovellutuksen ja usuttaa Akun ulosottomieheksi perimään velkaansa erityisen hankalalta asiakkaalta, sädepistooli kourassa. Se, että Aku ei oikein onnistu pistoolinsa käytössä aiheutuneen osittain "käsitteystä", jonka Ralle Rautanyrkki hänelle tarjoaa ("100 tapaa ...").



C) 1952 W.D.P.

Miekkonen tekee kuitenkin virheen ehdottaessaan Akulle gorillan roolia, sillä se Akusta tulee - rahaa keräävä gorilla! (Lopun voi taas kuvitella.)

d) "The Valley of Tra La La", US 6 I, 1954 ("Onnellinen laakso", AA 3-5/78). Tässä seikkailussa Roope-setä alentuu hetkellisesti elämälliseen käyttäytymiseen ihan omasta liikkautuksesta. Hän huomaa ohikulkiessaan oravan puistossa, kadehtii elukan huoletona elämänmenoa ja alkaa sitten itsekin säksättää oravan lailla toimistossaan.

e) Neljäs yhden sivun pilasarja numerossa US 57 osoittaa, että



C) 1965 W.D.P.

eläin voi vaikuttaa Roopeen. Tässä esiintyvä kobra loukattuna sihahtaa Roopelle juomarahamääräyksen.

2) Havahduttajia

a) "Back to Long Ago", US 16 I, 1956 ("Matka menneisyyteen", AA 6-8/62). Ammattihypnotisoija maksaa velkansa Roopelle luonnossa viemällä tämän suggestiossa takaisin varhaisempaan inkarnaatioon, vuoteen 1564, jolloin esi-isä ja apuri hautasivat "aarretta" (van ei ihan sitä, mitä Roope luulee). Aku käy toisen hypnotisoijan puheilla ja saa selville olleensa juuri tuo apuri. Kilpailu alkaa!

b) Tarinassa "The Cave of Ali Baba", US 37 I, 1962, ("Unta vai totta", AA 23/69, MRS) ankat kohtaavat kiertävän akrobaattiseurueen, jolle Roope antaa ante-laan esiintymispalkkion. Loput seikkailusta (Rock-linnun sulat, aarre ja muut) osoittautuvatkin vain hypnoosin aikaansaamiksi harhakuvitelmiä, ja seurue on omin luvin korjannut talteen vielä tuntuvaan esiintymispalkkion! Huomatkaa pyörivän liikkeen käyttö. Sanojen ja liikkeiden rytminen toisto on eräs tapa tuottaa nukutusvaikutus.



C) 1961 W.D.P.

3) Pakkotoimintaa

a) Hypnotisoijan vakiovarusteisiin kuuluu (ainakin sarjakuvissa) myös nukuttamistarkoituksessa tasaisesti heiluteltava taskukello. Pello Peloton käyttää sellaista Akun sarjassa GG 1184 IV, 1961 (AA 23/63) pakottaakseen tämän keräämään polttoainetta melko omaperäiseen merkkituloon. (Myöhemmin Pelle heiluttaa taas kelloa herättääkseen Akun hypnoosista.)



C) 1961 W.D.P.

b) Juomarahastaan tarkka kobra vuodelta 1965 sopisi tähänkin.

C) Lisää noituksia:

1) Pakotettua toimintaa a) Tarinassa "The Golden Christmas Tree", FC 203 (!)\$() esiintyvää Lumikin noitaa voitettiin harkita tähän ryhmään, mutta päättämme toisin, sillä tarina oli paljolti studion käsikirjoituksen varassa ja vain Barksin kuvittama.

b) Vaikka lyhytelokuvassa "Trick or Treat" nähty Hekla-Velho olikin peräisin studiolt, kirjoitti Barks tarinan laajalti uudelleen sarjakuvaversiota DD 26 I (1952) varten. Julkaistussa versiossa ("Karkkeja ja kepposia", MTHL) on jätetty käyttämättä kohtaus, jossa Hekla saa Akun yskimään avaimen vatsastaan tanssittamalla Akua piikkikään kaktuksen kanssa. (8 1/2 poistettua sivua julkaistiin suomalaisessa Sarjainfossa numero 25, huhtikuu 1979).



C) 1962 Walt Disney Prod.

2) Sokaisijoita

a) Barksin ikioma noitakehitelmä, Milla Magia (Magica de Spell) debytoi sarjassa "The Midas Touch", US 36 I, 1961 ("Midaan kosketus", AA 45-47/77), jossa hän ensimmäistä kertaa yrittää varastaa Roopen ensimmäisen mar-kan ja tehdä rikkautta tuottavan amuletin. Karistaakseen takaa-ajajat kannoillaan Milla käyttäen sokaisevaa posahdusta (sellaista käytti myös Pratos-kaani Barksin kirjoittamassa vaan ei piirtämässä seikkailussa "Battle of Sagbad", US 71 I, 1967 ("Korakaurumin ruhtinas", AATS). (Myöhemmin hän vastaavia valopommeja on käytetty mm. terroristien taltuttamisessa - suom. huom.).



C) 1961 W.D.P.

b) Seuravalla esiintymiskerrallaan Milla jahtaa taas Roopen onnenmarkkaa, sarjassa "Ten Cent Valentine", WDC 258, maaliskuun 1962 ("Onnenraha vaarassa", AA 36/37). Tällä kertaa hän käyttää hajuvettä, "Arabian unelmaa", saattamaan uhrinsa tahdottomaan tilaan.



c) 1962 Walt Disney Prod.

3) Eläimellistä magnetismia
a) Tarinassa "Raven Mad", WDC 265, lokakuun '62 ("Korri Korppi", AA 42/64), Milla hypnotisoi korpin varastamaan kolikon, mutta Aku (peruukkiin sonnustautuneena) saa sen palauttamaan saaliinsa.

b, c, d) Neiti Magia esiintyi vuonna 1963 kolme kertaa, seikkailuissa "Oddball Odyssey" ("Odysseuksen aarre") ("Roope-setä ja kiukuinen noita") ("For Old Dime's Sake") ("Roope-setä ja kiukuinen noita") ja "Isle of Golden Geese" ("Kultahanhien saari") (vastaavasti tammi-, heinä- ja lokakuun AA 39-41/64, AA 21/65, Me Tupu Hupu Lupu.) Näissä hän saattoi yhä käyttää posahduk-sia takaa-ajajan sokaisemiseksi, mutta nyt possaukset ovat voimalisempia ja saavat ihmiset muuttamaan eläimiksi (Kirken konsteja), tai Millan itsensä vaaleaveriköksi ...



c) 1963 W.D.R.

...tai vaikkapa Ankkalinnan pormestariksi! Milla esittelee myös taitojaan eläinparvien kutsujana ja niiden liikkeiden ohjailijana. (TUO kauhistuttava taikauute numero kuusi-hän saattoi hänen valtaansa syvyyskseen elä-vät: "Hokkus pokkus - nouse kalabaliikki!")

e) Millan viimeinen ja vaikuttavin vierailu oli nimeltään "The

Many Faces of Magica de Spell", US 48 I, 1964, ("Milla Magian monet kasvot", AA 29-31/77), jossa tämä Roopen valonlainen on löytänyt Kirken luolasta hirveän reseptin (jauhettua lohikäärmeen hammasta, lepakon kynsiä, vampyyrin karvoja ja kiersilmäisen kissan viikset. Kun taikalientä ruiskutetaan jonkin onnettoman olennon naamalle, alkavat kasvot vaihtua aina sen mukaan, minkälaisia pirstiä sattuu vilkaise-maan (moista ei Homeroskaan tul-lut keksineeksi, vaikka olisi varmaan ideaan mielistynyt).



c) 1964 Walt Disney Prod.

Enkäpä mestarillisin veto Barksilta juonenkehittelijänärona on tässä keksintö lähettää ankat piilottelemaan Roopea (ja kal-lisarvoista kolikkoa) tuntematto-maan viidakkoon kasvottomien ihmisten keskuuteen tarkoituksena torjua noidan sumutteen alitui-sesti aikaansaamat naamanvaihdok-set. Melko mutkikkaan peite- operation avulla veljenpojat onnistuvat väliaikaisesti entis-tämään Roope-sedän kasvot kaksi-suuntaisessa vaihdossa alkuasuk-kaan kanssa. (Huomattava, että tuplavarpaistot eliminoivat vä-häisimmänkin eteen/taakse -suun-tavaikutelman alkuasukkaan kas-



c) 1964 W.D.R.

vottomuudessa. Näin on poistettu tyypillinen eläimellinen kaksija-kisuus hyökkäys/peräytyminen, sympatia/antipatia - rinnastukse-na Millan yksisuuntaisuus: vain yksi päämäärä.)

Lopullisen ratkaisun paljastaa - tietysti - kaikkien aiheiden tietolähteitten runsaudensarvi, Sudentutujen käsikirja; maagikko Milla taas jää kokeilemaan umpi-mäkkäisiä yrttiyhdistelmiä, "pih-tikinttuaisen sarvipöllön sarvet, vihreäsilmeisen vuohen maitoa, kaksi haalistunutta valokuvaa, korpin kynsiä" ja muuta jäljitte-lemätöntä barks-rekvisiittaa keksiäkseen "vastamyrkyn Kirken liuokselle, vaikka siihen menisi koko kesä!" (Huomattakoon, että Millan ainesosat ovat todella tulkittomia, kun taas Akun - "Hullussa kemistissä" olivat jossakin määrin järjellisiä: Sitruunasooda voi räjähtää, jos sitä oikein ravistellaan pullosa-an, rikki on ruudin ainesosa, booriyhdisteitä käytetään kiin-teissä rakettipolttoaineissa - ja tyypitrikloridi on räjähdysherkää öljymäinen bensiiniin liukeneva aine, joka muodostuu hapettamalla di- (ei siis tri-) kloraminia.

IV Lähteitä ja kiitoksia

Asiasta kiinnostuneelle lukijalle suositellaan Fred Stewartin erinomaista artikkelia "Scrooge and 'The Raven'" (WDC 265) julkaisus-sa The Barks Collector 5, uusittu numerossa 17.

Mesmerismin, eläimellisen magne-tismin ja ensimmäisen tunnetun klinisen hypnoositapauksen suhte-teen viitataan H.F. Ellenbergerin artikkeliin "Mesmer and Pységur: From Magnetism to Hypnotism" Psychoanalytic Review'ssa numero 52/1965 (s. 137-153) - kiitokset tästä vinkistä Hank Harringtonil-le Missoulaan (Montanan yliopis-ton englannin kielen laitoksel-le)! Ellenberger vertaa Mesmerin yrityksiä kerätä oletettua mag-neettista nestettä soikkoon tai ammeeseen Leidenin tapaan kerätä staattista sähköä lasipulloon sekä samoin tapaa asettua käsi-kädessä piiriin (oletetun neste-virtauksen havainnointitarkoituk-sessa) vastaaviin ryhmäkokeilu-hin sähkövirralla. Siihen ai-kaan myös "hajusteet" (hajusuo-lat) olivat hienostonaisten yleis-iä riesoja ja saivat heidät varsin vastaanottavaisiksi niillä virvoittelulle. Kun Mesmerin oppilas Pységur sen sijaan käyt-ti hajusuo-la kartanonsa palve-luskuntaan, olikin vaikutus melko erilainen: eräs alhaissyntyinen mies joutui transsitilaan, missä pystyi puhumaan isäntänsä hienos-tunutta kieltä ja keskustelemaan erilaisten hoitomenetelmien eduista ja haitoista, muttei herätettynä muistanut enää mitään koko keskustelusta. Tämän Ellenberg selittää vertailuillaan Molieren ja muiden samanaikaisiin näytelmiin, jotka osoittavat, että orjan asemassa raatavat usein salaa jäljittelivät isän-tiään, mutta eivät olisi tätä voineet tehdä isäntiensä edessä.

Huomattakoon, että Barksin hypnotisoi-
jan frakki ja silkipyytty ("Aku Ankka kengurujen maassa")
noudattavat suuren sosiaalisen
asema-eron perinnettä, kun taas
kädestäpito ja silmistä silmiin
etenevän sähkövarauksen esittämi-
nen jatkavat vieläkin vanhempia
galvanistien ajatuksia, joissa he
sekoittivat psyykkiset ilmiöt
sähköisiin. Nyt nämä ovat sarja-
kuvan perinteisiä kliseitä.

Kiitokset ensiksikin Carl-sedälle
kaikesta!

Kiitokset Markku Saariselle Hel-
sinkiin alkuperäistekstin valoko-
ploista sarjoihin "The Mad
Chemist" ja "The Firebug", kah-
teen harvinaiseen tarinaan, joita
on nyttemmin saatavissa vain
hollantilaisina uusintapainoksina
(De Beste Verhalen van Donald
Duck 9 & 12). Hollanninkielisen

ruudun puhekuplat kuuluivat seik-
kailussa "Aku Ankka kengurujen
maasssa" alkuperäisinä seuraavas-
ti:

You are a KANGAROO
and you are very
very homesick.

A HOMESICK
KANGAROO! That's
really a laugh!

(Koska hollantilainen kuvamate-
riaali oli alkuperäisiä korkeata-
soisempaa, on englanninkielinen
teksti montteerattu hollantilai-
siin kuviin silloin kuin mahdol-
lista.)

Kiitokset myös John Nicholsille

Suffolkiin, Virginiaan, siitä
että hän jäljitti villivarsajutun
alkuperäislehden, WDC 59, jota ei
ole koskaan julkaistu uudestaan.

Ruudut sarjasta "House of Haunts"
ovat peräisin Abbevilien julkai-
semasta Mondadori-lähtöisestä
Roope-kirjasta, jossa puhekuplia
on laajennettu. Nöyrimmät an-
teeksipyyntömme!

Erityiset kiitokset Wendall
Mohlerille, Walt Disney
Productionsin markkinointi- ja
julkaisuosaston johtajalle, ystä-
vällisestä luvasta julkaista
copyright-materiaalia.

(Sarjainfon puolesta kiitokset
kirjoittajalle, Stephen
Eberhartille tutkielman luovutta-
misesta julkaistavaksemme. Suom.
huom./K.P.)