

Fantastinen lama – keskiajan käyttö kerronnan välineenä Disneyn lyhytanimaatiossa *Kunniaksi aikain menneiden* (1933)

medievalismi, Disney-yhtiö, Minni Hiiri, Mikki Hiiri, fantasia, historiakulttuuri, lama, 1930-luku

Anni Hella

avehel [a] utu.fi
FT, postdoc-tutkija
kulttuurihistoria
Turun yliopisto

Noora Kallioniemi

nmmkal [a] utu.fi
FT, postdoc-tutkija
kulttuurihistoria
Turun yliopisto



Viittaaminen: Hella, Anni & Noora Kallioniemi. 2024. "Fantastinen lama – keskiajan käyttö kerronnan välineenä Disneyn lyhytanimaatiossa *Kunniaksi aikain menneiden* (1933)". *WiderScreen* 27 (1–2). <https://widerscreen.fi/numerot/1-2-2024-widerscreen-27/fantastinen-lama-keskiajan-kaytto-kerronnan-valineena-disneyn-lyhytanimaatiossa-kunniaksi-aikain-menneiden-1933/>

*Tässä artikkelissa tarkastelemme keskiajan kuvaston hyödyntämistä Disneyn lyhytanimaatioelokuvassa *Kunniaksi aikain menneiden* (Ye Olden Days, Burt Gillett, 1933). Keskitymme erilaisiin kerronnan keinoihin, joilla käsitystä keskiajasta tuotettiin 1930-luvun lyhytanimaatiossa ja pohdimme, mitkä ovat fantasiaelementtien käytön funktiot.*

1930-luku muutti sekä elokuvan tekemisen että katsomisen tapoja. Ajan syvä lama pakotti yhtiöt tuottamaan viihdettä, jolla houkuteltiin aiempaa työväenluokkaisemmat yleisöt teattereihin.

Samalla äänielokuvan tulo muutti kerronnan mahdollisuuksia ja osaltaan tasa-arvoisti elokuvissa käynnin kokemusta. Taloudellisesti raskas aikakausi näkyi myös viihde-elokuvien sisällöissä. Sekä Disney-yhtiö että muun muassa Warner Bros. käsittelivät teemaa lyhytanimaatioissaan. Disney valitsi keinokseen fantasiakerronnan, josta medievalismi eli keskiajan hyödyntäminen on yksi esimerkki. Se muodostui myöhemmin yhtiön tunnusomaiseksi piirteeksi ja on edelleen tuttu teemapuistoista ja pitkistä animaatioelokuvista.

Tässä artikkelissa tarkastelemme keskiajan kuvaston hyödyntämistä Disneyn varhaisessa lyhytanimaatiossa. Pohdimme, miten animaatiokerronnan kautta käsiteltiin 1930-luvun talouskriisiä Yhdysvalloissa ja mikä rooli keskiaikakuvaston hyödyntämisellä oli. Tarkastelemme yhtäältä ”pimeän keskiajan” ja toisaalta iloisen ja satumaisen keskiajan esittämistä sekä miten näitä molempia keskiaikaan yhdistettyjä puolia on käytetty käsittelemään eri tekoaikakausien ilmiöitä. Analysoimme kerronnan keinoja, joilla käsitystä keskiajasta tuotettiin. Näitä olivat hahmojen ”roolittaminen” ja niiden kiinnittäminen aiempiin kertomusperinteen hahmotyyppeihin. Lisäksi hahmojen puvustus, äänimaailma ja kuvakerronta ovat analyysimme kohteina. Kysymme, miten animaatiossa taidemuotona rakennettiin käsitystä menneisyydestä ja millaista kuvaa keskiajasta esitettiin.

Disneyn *Kunniaksi aikain menneiden* (*Ye Olden Days*, Burt Gillett, 1933) on lyhytanimaatio, jossa Disneyn omat tutut hahmot, Mikki, Minni, Hessu, Heluna ja Musta Pekka, seikkailevat keskiajalla. Animaation tarinassa aluksi katsojalle näytetään miljöö: keskiaikaisessa linnassa ovat alkamassa hääjuhlat, kun Kalapazoon kuningas (Musta Pekka) haluaa naittaa tyttärensä (Minni Hiiri) Poopodapoon prinssille (Hessu Hopo). Prinssi esitellään trumpettifaariensa saattelemana, samoin prinsessa. Tarinan edetessä käy ilmi, että prinsessa vastustaa isänsä tahtoa eikä suostu naimaan hänelle osoitettua prinssiä ja isä telkeää hänet linnan torniin yhdessä kamarineidon (Heluna Ammu) kanssa. Pulassa olevan neidon pelastukseksi saapuu minstreli, kiertelevä runonlaulaja (Mikki Hiiri) (Kuva 1). Minstrelin on kuitenkin kohdattava prinssi kaksintaistelussa. Peitset ja haarniskat kalisevat juhlaväen hurratessa taistelijoille. Minstreli ja prinsessa saavat toisensa. Aikansa nykypäivässä yleensä seikkailevat Mikki Hiiri ja Minni Hiiri ovat saapuneet kuvitellulle keskiajalle, jossa neitoja lukitaan linnantorneihin ja kaksintaisteluita käydään kivisten linnojen saleissa.



Kuva 1. Tarina alkaa Mikin esittämän minstrelhahmon saapuessa muulin selässä laulaen ja luuttua soittaen linnaan. Kuva: [YouTube](#).

Artikkelimme kiinnittyy kulttuurihistorialliseen elokuvatutkimukseen, jossa keskeistä on ajatus siitä, että elokuva on monin tavoin sidoksissa siihen kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen ympäristöön, jossa se on tuotettu. (Ks. Salmi 1990, 17; Barber 2013, 4–14) Tuotantoaikaan kytkeytyvät taide ja fiktio ovat keskeisiä kulttuurihistorian tutkimuksen lähteitä, joiden avulla katsojat rakentavat ymmärrystään maailmasta. (Oinonen & Mähkä 2013, 274) Fiktio reflektoi ja kommentoi ympäröivää yhteiskuntaa, josta elokuva mediana on yksi esimerkki. Menetelmänä artikkelissamme on aineiston lähiluku, jonka avulla tarkastellaan elokuvan avainkohtauksia ja -teemoja historian tutkimuksen ja aikalaistekstiin sijoittamisen avulla. (Kallioniemi & Kärki 2013, 171)

Historiallinen ymmärrys tutkimuskohteesta rakentuu kontekstoimalla analysoimamme lyhytanimaatio osaksi amerikkalaista 1930-luvun alkupuolen kulttuuria ja yhteiskunnallista tilannetta. Audiovisuaalista kulttuuria tutkinut kulttuurihistorioitsija Kimi Kärki muistuttaa, että vaikka taideteosten tulkintaan liittyy erityisiä haasteita etenkin niihin liittyvän kokemuksen yksilöllisyyden suhteen, taideteoksilla on olemassa kokemusmaailma, joka ne on synnyttänyt. Siten ne välittävät meille myös tietoa menneisyydestä. (Kärki 2003, 207, 211–212)

Tutkimuksemme keskeinen työkalu on *medievalism*in käsite, joka tarkoittaa keskiaikaa seuranneiden aikakausien halua ammentaa vaikutteita ja inspiroitua keskiajasta (Alapartanen & Paija 2009; Pugh & Weisl 2012, 1; Harty 1999, 3). Medievalismilla voidaan viitata myös kulttuurisiin vastauksiin ja käytäntöihin, joita myöhempinä aikoina keskiajasta on tehty (Galvez 2021, 367).

Viime vuosien tutkimuksessa keskiajan käyttöä on tutkittu erityisesti poliittisessa ja äärinationalistisessa liikehdinnässä (Elliott 2017; Fugelso, ed. 2020; Välimäki 2022), mutta sille on paikkansa myös kevyemmän keskiajan kuvaston kierrättämisen analyysissä. Medievalistiset tuotteet eivät kerro suoraan keskiajasta, vaan pikemminkin ajasta ja kulttuurista, jossa ne on tuotettu ja niiden suhtautumisesta menneisyyteen (Bovaird-Abbo 2020, 302; Bradford 2015, 2; Pugh & Weisl 2012, 1).

Medievalismin tutkimus on usein perustunut tutkittavan tekstin ja keskiaikaisten lähteiden suhteen tarkasteluun (Young 2010, 163), mutta myös esimerkiksi fantasiaelokuvaa voidaan tarkastella sen avulla, sillä se kuljettaa genrenä mukanaan historiallisia kerrostumia siitä, miten keskiaika on eri vuosisatoina ymmärretty. Tässä keskeisiä ovat lyhytanimaation ja elokuvan mahdollistamat tavat tuottaa keskiaikaista kuvastoa. Huumorilla on myös tärkeä rooli keskiajan kuvittelussa, sillä se mahdollistaa keskiaikaan liitettyjen omaan aikaan sopimattomien piirteiden esiintuomisen.

Medievalismin tutkimuksessa on tärkeää ensin kysyä, mitä oikeastaan tutkitaan ymmärtääksemme, miten sitä tutkitaan. Tutkimuksen kohteena ei ole keskiaika itse, vaan se aika ja kulttuuri, jossa keskiaikaa representoidaan. Samalla on keskeistä muistaa medievalismin pitkä perinne sekä ajallisten ja kulttuuristen kerrostumien olemassaolo keskiajan kuvittelussa. (Trigg 2008, 99–118) Tässä palaamme ajatukseen (kulttuuri)historiallisen tutkimuksen menetelmistä ja tulkinnan rakentamisesta: medievalismia tutkitaan kulttuurihistoriallisena ilmiönä. Ritarit ja neidot ovat seikkailleet kirjojen sivuilla ja ihmisten tarinoissa jo kauan ennen 1900-lukua. Populaarin keskiaikaisen mielikuvan syntyminen vaikutti erityisesti Sir Walter Scott. Scott hyödynsi romaaneissaan aikansa akateemista tutkimusta sekä keskiaikaisia alkuperäislähteitä sekoittaen niihin fantasiaelementtejä. (Chandler 1965, 315, 320–321) 1900-luvun alkupuolella keskiaika tuli kuitenkin näkyväksi ja kuuluvaksi uuteen mediaan, elokuvaan.

Disney-yhtiö on hyödyntänyt keskiaikaa kokopitkissä animaatioelokuvissaan (esimerkiksi elokuvissa *Lumikki* (1937), *Miekka kivessä* (1963), *Robin Hood* (1973) ja *Notre Damen kellonsoittaja* (1996)) ja teemapuistoissaan (Pugh & Aronstein, 2012) ja sen merkitys 1900–2000-lukujen medievalismille on huomioitu myös viimeaikaisessa tutkimuksessa (Haines 2020, 690). Tison Pughin ja Susan Aronsteinin toimittama artikkelikokoelmateos *The Disney Middle Ages* (2012) on yksi harvoista kontribuutioista Disneyn ja medievalismin tutkimuksesta. Disneyn medievalismi on kuitenkin alkanut kiinnostaa laajemmin ja yksittäisiä tutkimusartikkeleita on ilmestynyt (ks.

esim. Telotte 2015; Haines 2020). Kuitenkaan yhtiön valmistamia lyhytanimaatioita ei ole juuri tutkittu medievalismin näkökulmasta.

Vaikka medievalismin määritelmässä näkyy ilmiön pitkä historia, on sen tutkimus keskittynyt voimakkaasti viime vuosikymmenten mediatuotteisiin. Tutkijat ovat kiinnittäneet huomiota myös siihen, kuinka vähän Disneyn medievalismia on tutkittu huolimatta Disneyn merkittävästä asemasta sen kaupallisena hyödyntäjänä (Haines 2020, 692). Mediatutkijat Elizabeth Bell, Lynda Haas ja Laura Sells ovat argumentoineet tämän johtuvan siitä, että Disneyn fantasiamaailmojen on nähty olevan kaukana siitä, mitä keskiaika todellisuudessa oli (Bell et al. 1995, 4; Haines 2020, 692).

Disneyn varhaiset lyhytanimaatiot ovat jääneet tutkimuksessa sitäkin enemmän varjoon. Disneyn kokopitkät animaatioelokuvat, joissa keskiaika on näkyvästi läsnä miljöössä, tarinassa ja hahmoissa, ovat saaneet huomiota huomattavasti enemmän. Myös muiden kuin Disneyn tuottamien elokuvien ja populaarikulttuurin tuotteiden myöhemmät teokset ovat olleet tutkimuksen keskiössä (ks. esim. Lafortune 2023; Larrington 2017; Fitzpatrick 2019; Locke 2018). Medievalismi ja medievalistiset tuotteet ovat aina kuitenkin kiinni omassa ajassaan ja edustavat tuotantoaikansa kulttuuria. Clare Bradfordin mukaan ”medievalistiset tekstit, niin fantasia, tietokirjallisuus kuin fiktio, eivät kerro niinkään keskiajasta vaan niistä kulttuureista ja ajoista, jolloin ne on tuotettu” (Bradford 2015, 2; Ks. myös Matthews 2015, 6–9).

Suuri lama ja Disney-yhtiö 1930-luvulla

Wall Streetin pörssiromahdus vuonna 1929 syöksi Yhdysvallat syvään lamaan. Työttömyys kasvoi dramaattisesti: vuonna 1929 se oli 3,1 % (1,5 miljoonaa työtöntä), mutta vuonna 1932 jo 23,5 % (12 miljoonaa työtöntä). Vaikka maan elokuvateollisuus saavutti ennätyselliset tulot vuonna 1930, johti lama myös elokuvateollisuudessa tulojen ja palkkojen jyrkkään laskuun. Suuret elokuvayhtiöt, kuten 20th Century-Fox, MGM, Paramount, RKO ja Warner Bros, irtisanoivat tuhansia työntekijöitä ja leikkasivat palkkoja. Vuonna 1931 ovensa sulki arviolta 2 500 teatteria ja vuonna 1932 vielä 4 000 lisää, ja itsenäiset teatterit kärsivät eniten. Teattereiden kokonaismäärä väheni Yhdysvalloissa kolmanneksella vuosien 1929 (130 000) ja 1932 (87 000) välillä. Jäljelle jääneet teatterit joutuivat laskemaan lippujen hintoja houkutelakseen yleisöä. Pienemmät teatterit turvautuivat muihin keinoihin, kuten popcornin, karkkien ja virvoitusjuomien myyntiin. Arvontojen ja palkintojen käyttö auttoi houkuttelemaan katsojia. Elokuvateatterit lisäsivät ohjelmistoihinsa lyhytelokuvia, jatkosarjoja, uutiskatsauksia ja animaatiopiirrettyjä. Vuonna 1934 noin 1 000 teatteria avattiin

uudelleen, mikä merkitsi elokuva-alan elpymistä. Vuoteen 1936 mennessä monet yhtiöt, kuten 20th Century-Fox, MGM ja Paramount, ilmoittivat jo tekevänsä voittoa. (Morgan 2016, 4–7)

Elokuvilla oli merkittävä rooli 1930-luvun aikakauden viihteenä, kun ihmiset etsivät pakokeinoja synkästä todellisuudestaan. Elokuvateattereiden viikoittainen katsojamäärä, 60–75 miljoonaa ihmistä, osoittaa elokuvien valtavan suosion ja kulttuurisen voiman. Sen voi taidemuotona ajatella olleen jopa keskeisessä asemassa kansakunnan tietoisuuden rakentamisessa. Fantasiaelokuvat, kuten *Ihmema Oz (Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939)*, tarjosivat toivoa ja lohtua, kun ihmiset haaveilivat värikkäistä utopioista, joissa olisivat vapaita työttömyydestä, nälästä ja epätoivosta. (Mollet 2013, 112–113) Disneyn lyhytanimaatioiden suuri suosio sijoittuu juuri tähän aikakauteen. Suuret yhdysvaltalaiset tuotantoyhtiöt Disney, Fleischer Studios ja Warner Bros. kilpailivat 1930-luvulla suosiosta keskenään. Tämä kilpailu kannusti niitä jatkuvasti parantamaan animaatiotekniikoitaan ja tarjoamaan yleisöille houkuttelevampaa viihdettä. Disney-yhtiö erottui hyödyntämällä fantasiaa, kuten medievalismia ja eurooppalaista satuperinnettä, keinona kommentoida tosielämän asioita, kun taas Warner Bros. puolestaan hyödynsi animaatiohahmojaan kommentoidakseen suuremmin ajankohtaisia tapahtumia ja yhteiskunnan ilmiöitä. Yhtiön elokuvat ovat selvempiä kommentaareja tekoajastaan, siinä missä Disneyn elokuvat käsittelevät universaalimpia teemoja. (Tantham 2019, 37–43) Fleischer Studios, joka oli Disneyn merkittävin kilpailija 1930-luvun alkupuolella, vetosi aikuisiin yleisöihin omilla hahmoillaan, esimerkkeinä Betty Boop ja Kippari Kalle (Popeye), jotka ilmensivät urbaania, kokeilevaa ja monin tavoin aikuisempaa estetiikkaa. Siinä missä Disney keskittyi viattomaan ja romantisoituun tyyliin, Fleischer käsitteli usein synkempiä ja realistisempia aiheita, jotka saattoivat sivuta aikuisten elämän haasteita.

Teknologian saralla Disney ja Fleischer kilpailivat myös innovaatioiden kehittämisessä. Disney mullisti animaatiomaailman multiplane-kamerallaan, joka mahdollisti syvyyden tunteen luomisen, kun taas Fleischer kehitti setback-tekniikan, jossa todelliset lavasteet yhdistettiin animaatioon kolmiulotteisuuden tunteen saavuttamiseksi. Näiden teknologisten edistysaskelien kautta kumpikin studio kehitti oman visuaalisen ilmeensä ja houkutteli erityyppisiä yleisöjä. Disney suuntasi tuotantonsa perheille, kun taas Fleischer houkutteli aikuiskatsojia urbaanilla tyyllillään. (Langer 1992, 343–357; ks. myös Langer 2012, 310–320; ks. myös Davis 2021, 97) 1930-luvulla tapahtuneet muutokset, kuten äänielokuvan yleistyminen, vaikuttivat myös animaatiostudioiden sisältöön ja katsojien elokuvakokemukseen. Ääni ei ainoastaan lisännyt hahmojen persoonallisuutta ja elävöittänyt elokuvia, vaan se toi myös uusia mahdollisuuksia tarinankerrontaan ja humoristisiin

elementteihin, jotka sitouttivat katsojia entistä enemmän. 1930-luku merkitsi muutoksia myös elokuvayleisöissä, kun äänielokuva vaikutti sekä elokuvan katsomisen tapoihin että niiden sisältöihin.

Mikki ja Minni Hiiri esiintyivät ensimmäisen kerran valkokankaalla viisi vuotta ennen *Kunniaksi aikain menneiden* -keskiaikaseikkailua. Toukokuussa 1928 Mikki Hiiri debytoi lyhytelokuvien *Plane Crazy* (Walt Disney ja Ub Iwerks, 1928) ja *Ratsastava karjapaimen* (*The Gallopin' Gaucho*, Ub Iwerks, 1928) testinäytöksissä. Myöhemmin samana vuonna studio tuotti *Höyrylaiva Villen* (*Steamboat Willie*, Walt Disney ja Ub Iwerks, 1928), Mikki Hiiri -sarjan kolmannen lyhytelokuvan, joka oli yksi ensimmäisistä synkronoitua ääntä käyttäneistä animaatioelokuvista. Mikki Hiirestä ja *Höyrylaiva Villestä* tuli välitön hitti (Feilding 1967, 187; Davis 2019, 9; Barrier 2003, 54; Susanin 2011 261). Vuoteen 1933 mennessä Mikin ja Minnin hahmot olivat jo vakiintuneet ja esiintyneet yli 50 lyhytanimaatiossa. Disney tuotti 198 animoitua lyhytelokuvaa *Höyrylaiva Villestä* vuoteen 1939 asti, ja vuonna 1937 julkaistiin ensimmäinen kokopitkä animaatioelokuva *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, Perce Pearce, William Cottrell, Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, 1937).

Jo ennen 1930-lukua Disneyn lyhytanimaatiot korostivat amerikkalaisen kulttuurin teemoja, kuten kekseliäisyyttä, merkityksen löytämistä turhanpäiväisyyksien keskeltä sekä arkipäiväisen, tavallisen ja toivottomuuden muuttamista toivon ja ilon lähteiksi. Walt Disney on sanonut halunneensa tuoda Mikki Hiiren hahmoon jotain samaa nokkeluutta kuin mitä oli nähtävissä Charlie Chaplinin kulkurihahmossa: ”pikku kaveri, joka yrittää tehdä parhaansa”. (Tantham 2019, 40) Mikki Hiirestä tuli heti yhtiön suosituimpia hahmoja. Walt Disney oivalsi vuoteen 1943 mennessä, että hahmon oheistuotteet tuottivat enemmän rahaa kuin varsinaiset elokuvat, joten sen kaupallistaminen oli avain yhtiön menestykseen. Mikki olikin ensimmäinen lisensoitu piirroshahmo. Hahmon kaupallistaminen oli merkittävä askel, joka nosti Disneyn viihdeteollisuuden kärkijoukkoihin.

Ensimmäisenä lisensoituna piirroshahmona Mikki Hiiri ei ollut ainoastaan Disneyn elokuvien keulakuva, vaan myös monien oheistuotteiden symboli, mikä lisäsi hahmojen merkittävyyttä ja siirsi ne elokuvakankailta osaksi tosielämää eri tavoin kuin aikaisemmin. Samalla Mikin kaupallinen menestys loi mallin muille animaatiostudioille ja antoi sysäyksen elokuvahahmoin perustuville tuoteperheille. (Krasniewicz 2010, 52–55) Yrittäjänä Walt Disney ymmärsi varhain hahmojen kaupallisen potentiaalin ja alkoi kehittää myös muita yhtiön hahmoja tähän suuntaan. Näin Disney

otti askeleita kohti viihdeimperiumia, jossa elokuvat, oheistuotteet ja lopulta teemapuistot yhdistyivät laajaksi kokonaisuudeksi.

Mikki Hiiri oli siten alku suuremmalle ilmiölle, joka muokkasi viihdeteollisuutta ja nosti Disneyn animaatioalan edelläkävijäksi. Mikin hahmon avulla Disney kykeni paitsi kertomaan tarinoita, myös rakentamaan brändiä, joka puhutteli yleisöjä yli sukupolvien ja kulttuurirajojen. Tässä tarkasteltava lyhytanimaatio on esimerkki siitä, miten hahmon suosiota rakennettiin fantasian ja todellisuuden yhteenkietoutumien avulla.

Keskiaikakuvaston kulkeutuminen 1930-luvun lyhytanimaatioon

Ajatus keskiajasta omana aikakautenaan on siis peruja nykyään uuden ajan aluksi mieltämältämme ajanjaksolta yksittäisten ajattelijoiden keskuudessa. Ilmiö ei ollut näin ollen uusi 1930-luvulla, jolloin Disney alkoi hyödyntää aikakautta lyhytanimaatioissaan. Erityisen merkittävä 1900-luvun alkupuolen audiovisuaaliselle kulttuurille on ollut Sir Walter Scottin romaani *Ivanhoe* (1820), josta tehtiin ensimmäinen elokuvaversio jo vuonna 1913. Robin Hoodin legenda innoitti monia varhaisia elokuvantekijöitä ja tarinaa sovitettiin ainakin vuosina 1908, 1912 ja 1922 valmistuneissa elokuvissa. Elokuvatutkija J. P. Telotte esittääkin, että Disney on ottanut näistä elokuvista suoraan vaikutteita ja parodioinut niitä lyhytanimaatioissaan *Kunniaksi aikain menneiden* (Telotte 2015, 4).

Kunniaksi aikain menneiden -lyhytanimaatio kuljetti mukanaan viestejä aiemmilta vuosisadoilta ja niiden tavoista kertoa keskiajasta. Toisaalta se yhdisti kerronnassaan 1900-luvun alun muita viihteen muotoja ja lainasi esimerkiksi vaudeville-esityksiltä ja aiemmilta slapstick-komediaelokuvilta, kuten Marxin veljesten, Ohukaisen ja Paksukaisen, Buster Keatonin tai Charlie Chaplinin elokuvilta. Siten elokuva ja muu populaarikulttuuri vaikuttivat lyhytanimaatioiden tyylillisiin valintoihin. Näytelmäelokuvan vaikutus ulottuu animaatioon myös tässä tutkimamme elokuvan ulkopuolella, kun Walt Disney nosti Mikin, Akun ja Hessun komediakolmikoksi huomattuaan muiden komediatriojen, kuten Marxin veljesten ja Kolmen Stoogiesin suosion (Friedman 2022, 69). Vaudevillen ja slapstick-komedian yhteys näkyy lyhytanimaatioiden komiikassa, jossa korostetaan nopeita muutoksia ja fyysisiä liikkeitä. Vaudeville-teattereiden äänimaailma kuuluu myös elokuvien ääniraidalla ja esimerkiksi Marxin veljesten varhaiset elokuvat perustuvat revyyesityksiin, joten niiden esityshistoria lavalla ihmisten edessä näkyy väistämättä, kun teos siirrettiin välineestä toiseen. Disneyn lyhytanimaatiota voi tässä mielessä pitää yhdistelmänä vaudevillitraditiota, modernia komediakerrontaa ja medievalistista kuvastoa.

Tärkeinä vaikutteina Walt Disneylle olivat myös eurooppalaiset sadut ja kansantarinat (Allan 1999, 27). Disney oli kiinnostunut eurooppalaisesta kulttuurista ja hyödynsi läpi uransa eurooppalaista, erityisesti saksalaista, tarinaperinnettä tuotannossaan. Hän myös palkkasi eurooppalaisia piirtäjiä ja vaati piirtäjiltään eurooppalaisen taiteen ja arkkitehtuurin tuntemusta (Telotte 2015, 2; Allan 1999 260). Eurooppalaisen kulttuuriperinnön ymmärrys ja arvostus ovat keskeisessä roolissa etenkin tarkastelemassamme lyhytanimaatiossa, kuten myös myöhemmin tuotetuissa muissa keskiaikaan sijoittuneissa kokopitkissä elokuvissa. Eurooppalaiset historialliset linnat ja muu visuaalinen maailma tuli näkyväksi keskiaikaisten tarinoiden miljöönä ja erilaisina hahmotyyppeinä. Koska Yhdysvalloilla ei ollut omaa keskiaikaa, visuaaliset vaikutteet keskiajan kuvitteluun valkokankaalle tulivat Euroopasta. (ks. esim. Allan 1999)

Voikin ajatella, että massakulttuurina ja toisarvoisena pidetty animaatiovihde (Tantham 2019, 44) perustuu itse asiassa klassiselle taiteelle ja korkeakulttuurille. Lyhytanimaatio olikin 1930-luvun tärkeä taidemuoto ja myös sen tekijöitä arvostettiin. Lyhytanimaation Oscar-palkinto jaettiin ensimmäisen kerran vuonna 1932, mikä kertoo taidemuodon merkityksestä osana kaupallista viihdekulttuuria. Kunniaksi aikain menneiden -lyhytanimaation ohjaaja Gillett sai tässä ansaitsemaansa mainetta. Hänen ohjaamansa *Kukkia ja puita (Flowers and Trees, 1932)* sai historian ensimmäisen lyhytelokuva-Oscarin. Hän saavutti myös toisen Oscar-voittonsa elokuvalla *Kolme pientä porsasta (Three Little Pigs, 1933)*. Palkinnot vahvistivat näiltä osin Disney-yhtiön asemaa animaation merkittävänä toimijana.

Disneyn 1930-luvun lyhytanimaatioiden kerrontaa rakennettiin kolmen eri strategian avulla. Yhtäältä niissä rakennettiin Mikki-universumia ja kehiteltiin hahmoja, jotka tunnemme edelleen tänä päivänä. Läsä jo varhaisissa elokuvissa ovat Mikki ja Minni, Hessu Hopo ja Musta Pekka. Toisaalta lyhytanimaatiot toimivat oman aikakautensa kommentaattoreina ja massaviihteenä ne tavoittivat suuret yleisöt, jolle aikakautta kommentoitiin. Parodia omasta tekoajastaan oli esimerkiksi *Mickey's Gala Premier (Burt Gillett, 1933)*, jossa Mikki seikkailee seurapiireissä. Kolmantena aineistona lyhytanimaatioihin olivat vanhat tarinat ja sadut. Tämän elokuvaryhmän alalajina ovat erikseen faabeleihin perustuvat elokuvat, kuten esimerkiksi *Jättiläisten maassa (Giantland, Burt Gillett, 1933)* joka perustuu ensimmäistä kertaa vuonna 1734 julkaistuun, mutta alkuperältään sitäkin vanhempaan englantilaiseen kansansatuun *Jaakko ja pavunvarsi*.

Äänielokuva muutti tapaa katsoa elokuvia 1930-luvun alussa. Aiemmin elokuvaesitykset oli järjestetty elävän musiikin säestyksellä ja ne olivat keski- ja yläluokan elämyksellistä viihdettä,

johon yleisön jopa odotettiin osallistuvan. Äänielokuva teki elokuvateatterista hiljaisemmän ja yksityisemmän tilan, jossa katsoja saattoi unohtaa teatterin ulkopuolisen elämän. Samalla elokuva muuttui luksuselämäyksestä arkiseksi viihteen muodoksi, joka tuli työväenluokan saataville, kun lippujen hinnat laskivat. Muutokset katsomisen tavoissa muuttivat myös elokuvien sisältöjä. Lama-aika merkitsi muutosta yleisön käytöksessä, kun se alkoi suosia populaarikulttuuria korkeakulttuurin sijaan. Populaarikulttuuri kykeni tarjoamaan amerikkalaisesta unelmasta tavallisten amerikkalaisten elämään sopivan version aikana, joka oli paljastanut taloudellisen unelman kääntöpuolen. Viihde näytti katsojalle pienen ihmisen merkityksen osana suurta koneistoa ja korosti samalla amerikkalaisen elämäntavan ja siihen liitetyn sinnikkyuden merkitystä kansallisen itseymmärryksen välineenä. (Tantham 2019, 37–38) 1930-luvun lama-ajan elokuvateollisuuden teknologinen kehitys toi mukanaan halvemmat tuotanto- ja esityskustannukset, jotka puolestaan mahdollistivat elokuvien leviämisen laajemmalle yleisölle. Näin elokuvista tuli massatuotantoa ja massaviihdettä, johon myös taloudellisesta ahdingosta kärsivät pääsivät osallisiksi. Lama-ajan ihmisille elokuvateatterit tarjosivat edullisen paikan paeta arjen huolia ja löytää toivoa sekä voimaa vaikeiden aikojen keskellä. Koska elokuvat olivat nyt kaikkien saatavilla, ne muodostuivat keskeiseksi osaksi arkea ja yhteiskuntaa, ja ne auttoivat yleisöä käsittelemään ja ylittämään lama-ajan haasteet kollektiivisesti. Elokuvista tuli näin väline, jolla massat saattoivat kokea voimaantumista ja etsiä yhteistä lohtua.

Mikki Hiiri nousi altavastaajan asemasta voittajaksi sinnikkyytensä ja moraalisen rohkeutensa avulla. Varsinkin Mikin hahmon avulla Disney tarttui lama-ajan keskusteluun tavallisen ihmisen kestävydestä ja käänsi sen fantasian ja huumorin kielelle. Samanlaisia teemoja käsiteltiin myöhemmin myös pitkissä animaatioissa, joissa perheensä kaltoin kohteleva tyttö, kuten Lumikki tai Tuhkimo, nousee sankariksi kovan työntekonsa ja vaatimattomuutensa ansiosta (Lumikki, Tuhkimo). (Watts 1995, 98–99) Vaikka Lumikki ja Tuhkimo ovat lähtökohtaisesti ylempään yhteiskuntaluokkaan syntyneitä hahmoja, heidät on omissa tarinoissaan toiseutettu ja alennettu kodin sisäiseksi palvelijoiksi. Katsojat voivat tarkastella hahmoja työväenluokan kontekstissa, sillä heidät on riistetty syntyperäisestä asemastaan ja pakotettu elämään nöyrästi ja vaatimattomasti. Molemmissa tarinoissa sankarittaret nousevat uuteen asemaansa työnteon, optimismin ja vaatimattomuuden (ja kenties hieman taikuuden) avulla, mikä resonoi lama-ajan ja sodanjälkeisen amerikkalaisen unelman teemoihin. Elokvat viestivät, että nöyryyden ja työnteon kautta hahmot

”palautetaan” oikeutetulle paikalleen yhteiskunnassa. Tämä korostaa Disneyn elokuvien tapaa tukea tavallista amerikkalaista ja tarjota pakopaikan sekä moraalista rohkaisua haastavina aikoina.

Medievalistisiin elokuvaan erikoistunut taidehistorioitsija Avery Lafortune on listannut joukon vakiintuneita keskiajan kuvaamisen konventioita keskiaikaan sijoittuvissa elokuvissa: ”seikkailuun tai romanssiin perustuva juoni, päähenkilöinä ritarit sankareina, vanhat naiset noitina, nuoret naiset kauniina neitoina ja tapahtumapaikkoina kiviset linnat, puiset tavernat ja luonnollinen, koskematon maaseutu” (Lafortune 2023, 124). Vaikka Lafortune käsittelee itse nimenomaan medievalistisia fantasiaelokuvia 1900-luvun loppupuolelta ja 2000-luvulta, *Kunniaksi aikain menneiden* onnistuu vajaan kahdeksan minuutin aikana hyödyntämään lähes kaikkia näistä konventioista. Vakiintuneiden keskiajan kuvaamisen tapojen ansiosta katsoja pystyy nopeasti ja helposti tunnistamaan, mihin elokuva sijoittuu (Lafortune 2023, 124; Finke & Shichtman 2010, 36).

Keskiaikakuvaston hyödyntämisessä ei ole kyse vain audiovisuaalisen kulttuurin ilmiöstä, vaan ritarit ja linnat kuuluvat muuhunkin keskiaikakuvastoon. Ne kulkeutuvat siis elokuvaan jo varhaisempien visuaalisten attraktioiden, kuten taikalyhdyn, kautta. Marcel Proustin kertoja *Kadonnutta aikaa etsimässä* -teoksen avausosassa *Swannin tie* (1913) kuvaili keskiaikaisen Genevieven, Brabantin herttuattaren legendan taikalyhtyesitystä, jossa kreivin hovimestari Golo kulkee pitkin ikkunaverhoja ja sukeltaa niiden laskoksiin. Keskiaikaisen legendan hyödyntäminen taikalyhtykuvissa on merkki siitä, että muutama vuosikymmen myöhemmin saman kuvaston esiintyminen lyhytanimaatioelokuvissa ei ollut katsojalle kovin suuri muutos, vaan ”elävä keskiaika” oli tuttu jo varhaisemmista visuaalisista attraktioista (Groth 2016, 287). Keskiaikakuvaston kulkeutumista voi siten tarkastella intertekstuaalisena, jopa intermediaalisena ilmiönä, joka kulkee läpi vuosisatojen. Disney-yhtiön käsissä eurooppalainen keskiaikakuvasto yhdistyi amerikkalaiseen populaarikulttuurin, ja tämän avulla käsiteltiin Yhdysvaltain kokemuksia suuren laman aikana.

Perinteinen medievalistinen lähestymistapa, joka perustuu tutkittavan tekstin ja keskiaikaisen lähteiden suhteen tarkasteluun on usein puutteellinen eikä ota huomioon medievalismin pitkää historiallista jatkumoa, jossa niin sanotut *väliin jäivät vuodet* ovat vaikuttaneet moderneihin keskiajan käsityksiin ja kuvastoihin. Niinpä esimerkiksi fantasiagenreä voidaan pitää medievalistisena, vaikka se ei suoraan perustuisikaan keskiaikaiseen lähdeaineistoon.

Fantasiagenren tuotteilla on kuitenkin epäsuora yhteys keskiaikaan ja erityisesti keskiajan jälkeen syntyneeseen keskiajan kuvastoon eli siihen jatkumoon, jossa keskiaikaa on kuviteltu, kuvattu ja tuotettu erilaisiin medioihin. (Young 2010, 163–164) Myös *Kunniaksi aikain menneiden* on

olemassa olevaa keskiajan kuvastoa hyödyntävä ja sitä uudelleen tuottava fantasian genreen sijoitettava lyhytanimaatio. Sillä ei ole suoraa lähdetekstiä tai keskiaikaista tarinaa, vaan se nojaa yleisempiin keskiaikaan liitettyihin hahmoihin ja (audio)visuaaliseen maailmaan sekä tarinaperinteisiin. Toisaalta *Kunniaksi aikain menneiden* osallistuu aikansa medievalismiin luomalla uusia tapoja kuvitella ja kuvata keskiaikaa.

Kultainen vai pimeä keskiaika? Kaksi tapaa hyödyntää keskiaikaa

Disneyn lyhytanimaatioissa

Historiaan suhtaudutaan yleensä vakavamielisesti, mutta myös viihteellinen populaarikulttuuri tuottaa historiakuvastoa. Historiakulttuuri välittyy erilaisten medioiden ja mediatuotteiden kautta ja eri aikojen mediat pitävät kuvastoa yllä, kierrättävät sitä ja käyttävät keskiaikakuvastoa oman aikansa yhteiskunnallisten ja poliittisten tapahtumien käsittelemiseen. Samalla keskiaikainen kuvasto on näissä mediatuotteissa viihteen ja siten myös mielihyvän väline, sillä se ei ole olemassa menneisyydestä opettamisen tai siitä kertomisen takia, vaan sitä käytetään peilinä, jonka kautta käsitellään tekoajan ilmiöitä. (Laine-Frigren & Malinen 2022, 36) Haikailtiinko Disneyn varhaisissa lyhytanimaatioissa kultaisen keskiajan suuntaan vai toisinnettiin keskiajan pimeyttä? Vai ovatko fantasianomaiset romantisoidut kuvaukset oikeastaan osa sitä, mikä on liitetty myös pimeään keskiaikaan?

Keskiajan tutkija Jaakko Tahkokallio on kuvannut teoksessaan *Pimeä aika – Kymmenen myyttiä keskiajasta* keskiajan sitkeästi elävää mainetta pimeänä ja kuinka se näkyy voimakkaasti juuri populaarikulttuurissa: ”Myytti pimeästä keskiajasta on voimakas, sillä siihen liittyy sarja mielikuvitusta kiihottavia kuvia: ritareita, prinsessoja, noitarovioita, linnoja ja kidutuskammioita. Nämä kuvat elävät vahvoina erityisesti populaarikulttuurissa, joka rakastaa keskiajan oletettuja pimeitä, mystisiä ja sotaisia puolia.” (Tahkokallio 2019, 8). Tahkokallio sijoittaa ritarit, prinsessat ja linnat osaksi samaa tarinaa pimeästä keskiajasta kuin noitaroviot ja kidutuskammiot. Pimeys näyttäytyy erityisesti suhteessa nykyisyyteen ja merkitsee kehittyneisyyden ja edistyksen puutetta.

Kunniaksi aikain menneiden -lyhytanimaatioissa toteutuvat kaksi erilaista tapaa hyödyntää keskiaikaista kuvastoa. Tahkokallion mukaan näitä ovat romanttinen utopia (“jaloja ritareita kiiltävissä haarniskoissa”) ja inhorealistenten dystopia (“sadistisia ritareita mudassa”), joista ensimmäinen on ollut populaarikulttuurissa aiemmin vahvemmin näkyvillä, kun modernimmissa keskiaikaan sijoittuvissa populaarikulttuurin tuotteissa jälkimmäinen on tullut hallitsevammaksi

(Tahkokallio 2019, 8). Hyvän ja pahan jaosta ja niiden välisestä taistelusta tulee Disneyn pitkien animaatioelokuvien keskeinen piirre. Se näkyi jo *Lumikissa* ja jatkui edelleen yhtiön ”uudessa tulemisessa” 1990-luvulla.

Tämä ambivalentti suhtautuminen keskiaikaan näkyy erityisen voimakkaasti juuri amerikkalaisessa medievalismissa, jota myös tarkastelemamme lyhytanimaatio edustaa. Arturiaaniseen kirjallisuuteen ja elokuvaan erikoistunut Susan Aronstein korostaa tutkimuksessaan tätä amerikkalaisen medievalismin kaksijakoista piirrettä. Eurooppalainen keskiaika edusti Amerikalle ja amerikkalaisille toisaalta aristokratiaa ja monarkiaa, barbaarisuutta, taikauskoa ja kaikkea sellaista, mistä Amerikka oli nimenomaan halunnut erottautua ja pyristellä pois. Toisaalta keskiaika saattoi tarjota myös mahdollisuuden unelmoinnille paluusta hyvällä tavalla yksinkertaisempaan aikaan. Modernina konstruktiona keskiaika saattoikin olla nostalginen utopia, eräänlainen proto-amerikkalainen todellisuus. (Aronstein 2005, 11–13, 18–27) Erityisesti tässä Disneyn varhaista tuotantoa edustavassa lyhytanimaatiossa *Kunniaksi aikain menneiden* on vahvasti läsnä Aronsteinin kuvaama amerikkalainen medievalismi, jossa eurooppalaisen keskiajan kulisseyksissä amerikkalaiset arvot taistelevat vanhoja aristokraattisia ja brutaaleja arvoja vastaan. Samalla kun keskiaika tarjoaa tarinalle miljöön ja tunnistettavia hahmotyyppejä, eteenpäin katsova Amerikka ja sitä edustavat Mikin ja Minnin esittämät hahmot ottavat keskiajasta yliotteen. Ajattelipa keskiajan kuvausta sitten pimeänä tai kultaisena, on selvää, että populaarikulttuurin tuotteissa on nojattu kautta aikain vahvasti erilaisiin stereotyyppioihin keskiajasta.

Keskiajan musiikkiin erikoistunut John Haines on luokitellut keskiajan stereotyyppiat kuuteen luokkaan: *ritarillinen, yliluonnollinen, primitiivinen, pastoraalinen, orientalistinen* ja *satiirinen* (Haines 2020, 691–692). Haines toteaa Disneyn hyödyntäneen kaikkia näitä stereotyyppioita teoksissaan (Haines 2020, 692). Hän mainitsee myös *Kunniaksi aikain menneiden* -lyhytanimaation esimerkkinä ritarillisesta ja satiirisesta keskiakastereotyyppiasta. Hainesin näkökulma Disneyn medievalismiin liittyy erityisesti musiikkiin, joten hänelle ritarillinen keskiaika tulee esiin erityisesti animaatiossa hyödynnetyistä trumpettifanfaareista, jotka ovat eräänlainen musiikillinen *topos* (Haines 2020, 697). Myös *Kunniaksi aikain menneiden* hyödyntää trumpettifanfaaria kohtauksissaan, joissa esitellään tarinan prinssi ja prinsessa. Myös erityisesti primitiivinen kuva keskiajasta näkyy tässä varhaisessa lyhytanimaatiossa. Keskiaikaan liitetty primitiivisyys tulee esiin erityisesti väkivallan kuvauksissa, mutta toisaalta myös kansanlaulumaisen musiikin voi ajatella olevan osa tätä primitiivistä keskiaikakuvaa. Haines mainitsee minstrelin hahmon edustavan tätä primitiivisyyden

muotoa. (Haines 2020, 692, 695). *Kunniaksi aikain menneiden* alkaa juuri minstreliahmon esittelyllä, jossa hänen nähdään soittavan luuttua, perinteistä keskiaikaista soitinta, joka liittyi vahvasti nimenomaan minstreliperinteeseen. (Rastal & Taylor 2023)

Kunniaksi aikain menneiden käyttää keskiaikaa osana kerrontaansa positiivisella ja negatiivisella tavalla, eli korostamalla aikakauden synkkiä puolia sekä hyödyntämällä niitä komedian ja satiirin keinoin. Samalla kun keskiaika tarjoaa satumaisen miljöön tarinalle, modernin ajan arvot voittavat keskiajan ”pimeyden”.

Disneyn hahmojen kehitys medievalistisessa kerronnassa

Lyhytanimaation alussa käy ilmi tarinan ”roolitus”. Päähahmona esitetty Mikki vaeltavana minstrelinä on sankari ja hänen parinaan on kaunis, pulassa oleva Minni-neito. Hessun rooli tässä elokuvassa edustaa minstrelin vastustajaa, jonka kanssa kaunis neito ei tahdo naimisiin. Musta Pekan hahmo on roolitettu kuninkaaksi.

Nykykatsojaa saattaa ensin ihmetyttää Hessun roolitus prinssiksi, etenkin kun tarinan kannalta prinssi toimii antagonistina. Vaikka vuoteen 1933 mennessä, jolloin *Kunniaksi aikain menneiden* tehtiin, moni hahmo oli jo vakiintunut, Hessun hahmo oli vielä osin kehittymässä. Hän oli englanninkieliseltä nimeltään vielä Dippy Dawg, jossa on samanlainen höpsöyteen viittaava sävy kuin nimessä Goofy (Kuva 2). Hänen tunnusomainen naurunsa oli jo vakiintunut luonteenpiirre, mutta hän ei ollut vielä hahmo, joka olisi ollut Mikin ja Minnin ystävä, vaan pikemminkin pahennusta aiheuttava hahmo. Dippy Dawg esiintyi ensimmäistä kertaa vuotta aiemmin *Mikin revyyssä* (*Mickey's revue*, Wilfred Jackson, 1932), jossa hän häiritsi toisia katselijoita Mikin esityksen aikana katsomossa muun muassa rapistelemalla popcornia. Hessun hahmo kehittyi mukavaksi perusmieheksi vasta 1940-luvun mittaen, kun hänestä tehtiin myös omia lyhytelokuvia. Näistä ensimmäinen oli *Mikin huoltoasema* (*Mickey's Service Station*, Ben Sharpsteen, 1935). (Wells 2014, 86–90; Kaufman 2011, 61)



Kuva 2. Hessun (nimellä Dippy Dawg) esittämä prinssihahmo ollaan näyttämässä Minnin esittämälle prinsessalle. Hänet esitellään katselijoille ja linnan väelle trumpettifanfaareiden saattelemana. Hän on pukeutunut yleviin vaatteisiin ja koruihin, jotka ilmentävät sekä hänen kuninkaallisuuttaan että hahmon sijoittumista keskiaikaan. Kaulaa koristava myllynkivikauluksena tunnettu asuste oli tosin suosittu vasta keskiajan jälkeen, erityisesti 1500-luvun loppupuolella Tudorien Englannissa, mutta sopi osaksi myöhempää keskiaikakuvastoa. Kuva: [YouTube](#).

Keskiaikaisuutta tuotetaan liittämällä elokuvan kerronta ritarikertomusten lajityyppeihin. Elokuvan ilmaisuun käännettynä nämä merkitsevät seikkailun ja romanssin nostamista tarinan keskiöön. Päähahmojen tyypittely noudattelee keskiaikaisen ritaritarinan hahmokuvastoa. Lyhytanimaatiossa Disneyn hahmot yhdistettiin keskiajan hahmoperinteeseen, vaikka niiden roolit eivät olleetkaan vielä niin vakiintuneita kuin nykyään. Hessun lisäksi Musta Pekan hahmo on roolitettu ”väärin”. Musta Pekka on usein määritelty roistoksi, mutta hahmo on esiintynyt monipuolisesti eri rooleissa aina paatuneesta rikollisesta auktoriteettihahmoon. Joissain elokuvissa hahmoon liitetään jopa sympaattisia piirteitä. Tässä elokuvassa hahmo esiintyy ilkeänä kuninkaana. Ulkoisesti samankaltainen hahmo on esimerkiksi elokuvassa *Old King Cole* (David Hand, 1933): kuninkaan attributteihin kuuluvat iso vatsa, suuri röyhelökaulus ja laiska olemus. Tällaisesta hahmosta tulee mieleen lähinnä Tudor-kuningas Henrik VIII.

Mikin ja Minnin esittämät hahmot sopivat heidän jo tuohon mennessä hyvin vakiintuneisiin luonteisiinsa. Vaikka Mikki ja Minni seikkailivat keskiajalla minstrelinä ja prinsessana, yleisölle hahmot olivat jo tuttuja ja rakastettuja. Hahmojen lähinnä puvustuksellinen muokkaus keskiaikaan

sopivaksi palveli hyvin 1930-luvun yleisön tulkintahorisonttia. Hahmojen vaatimattomat asut ovat ristiriidassa kuninkaan pröystäilevän olemuksen kanssa, mutta lopulta puvuissa on kysymys ajankuvan rakentamisesta pienin viittauksin. Minni Hiiren asu on melko vaatimaton prinsessalle (Kuva 3). Esimerkiksi pukuun kiinnitetty kukka on olemassa lähinnä tarpeistona, sillä se voidaan tarinan edetessä heittää Mikille.



Kuva 3. Mikki on saapunut pelastamaan Minniä tornista, johon kuningas on teljennyt tyttärensä. Mikillä on kädessään kukkanen, jonka prinsessa on hänelle tornin ikkunasta heittänyt. Minni on pukeutunut prinsessamaisesti mekkoon mutta kuitenkin vaatimattomammin kuin isänsä tai prinssi, jolle hänet ollaan pakkonaittamassa. Kuva: [YouTube](#).

Kunniaksi aikain menneiden on yhtä aikaa keskiaikaan sijoittuva ja keskiaikaisista stereotyyppioista ammentava lyhytanimaatio mutta samalla hyvin perinteinen tarina Mikistä ja Minnistä. Elokuva korostaa keskiaikaan liitettyä takapajuisuutta tarinalla Minnin pakkoavioliitosta. Minnin ja Mikin suhteessa keskeistä on kuitenkin ajatus parin jakamasta romanttisesta rakkaudesta. 1930-luvulla hahmojen suhde muistutti sitä mitä se olikin: varhaista seurustelusuhdetta, jossa tunteita ilmaistaan kädestä pitämällä, halauksin ja suutelemalla. Ero 2000-luvun hahmoihin on selvä, sillä alkuajan elokuvissa hahmojen romanttinen juoni ei ollut keskeinen kuin vain noin puolessa elokuvista, kun se suhteen vakiinnuttua on keskeinen tarina lähes kaikissa elokuvissa (Kincaid & Malcom 2023, 6). Mikin ja Minnin suhde perustuu valintaan olla yhdessä, ei vanhempien laatimaan sopimukseen ja edustaa siten modernia parisuhdekäsitystä. Minnin prinsessahahmo on Mikin tavoin keskiaikaan sijoitetussa tarinassa pohjimmiltaan moderni esikuva katsojille. Hahmo ei siis

ole keskiaikainen prinsessa, vaan Minni, joka on puettu keskiaikaisesti ja joka on saanut medievalistiseen kuvastoon sopivan hahmotyypin prinsessana. Katsoja voi nähdä Mikin ja Minnin samaan aikaan osana 1930-luvun tarinaa ja keskiaikaista kertomusta.

Mediatutkijat J. L. Kincaid ja N. L. Malcom esittävät, että sekä varhaisissa että moderneissa Mikki ja Minni -animaatioissa toistuu skenaario, jossa hahmot ratkaisevat kohtaamansa haasteet yhdessä silloin kun molemmat ovat mukana tarinassa. Minni *neitona pulassa* oli erityisen tyyppillinen varhaisissa animaatioissa, jotka pohjasivat voimakkaasti vaudevilleperinteeseen, joka oli samaan aikaan suuressa suosiossa (Kincaid & Malcom 2023, 6–8). Myös Walt Disneyn tiedettiin nauttineen vaudeville-esityksistä (Allan 1999, 11–12).

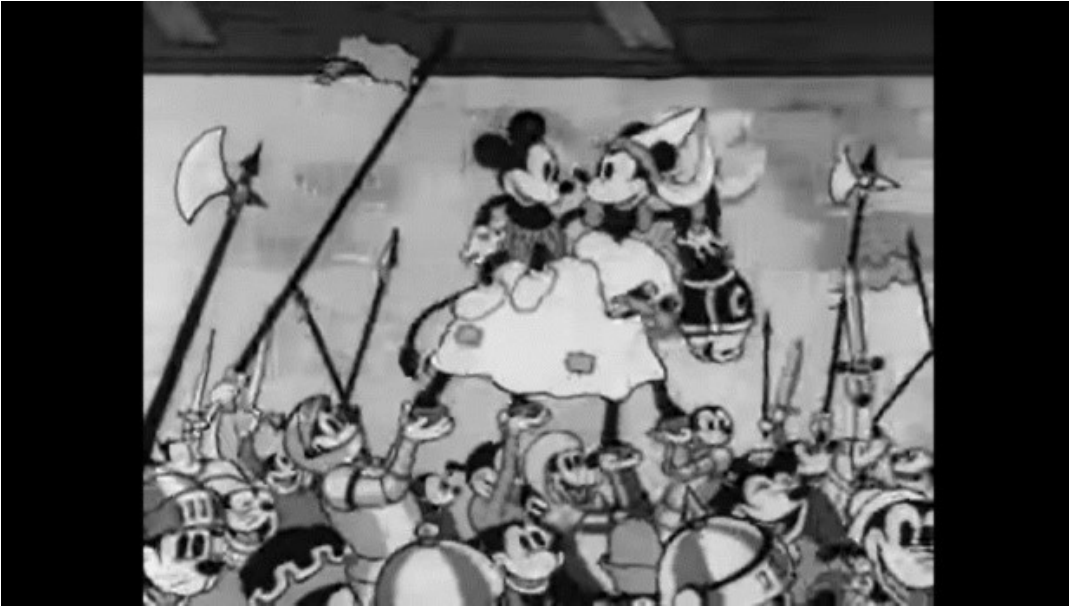
1930-luvun lyhytanimaatiot noudattelevat vaudevillen ja varhaisen näytelmäelokuvan juonikulkua, jossa keskeisiä elementtejä olivat laulu, tanssi ja melodramaattiset tarinat, joissa esiintyi roistoja, sankareita ja pulassa olevia neitoja. Minni onkin usein pulassa, josta Mikki hänet sitten pelastaa. (Kincaid & Malcom 2023, 8) *Kunniaksi aikain menneiden* osoittaa kuitenkin myös Mikin ja Minnin suhteen vastavuoroisuuden, kun Minni on lopulta se, joka pelastaa Mikin. Minni myös valitsee itse tunteidensa kohteen. Kun 1930-luvulla elokuva oli työväenluokan viihdettä, niin itsenäisen naisen kuvastoon kuului myös romanttisen rakkauden ideaali ja mahdollisuus päättää itse myös elämänsä tästä puolesta.

Elokuvan kaksintaistelukohtaus korostaa asetelmaa pienen taistelusta suurta vastaan. Hessulla on käytössään oikea haarniska, peitsi ja ratsunaan oikea hevonen. Mikki soveltaa itselleen haarniskan ja peitsen ja hänellä on ratsunaan muuli. Tässä hahmo muistuttaa Don Quijoten aseenkantajaa Sancho Panzaa ja kaksintaistelun asetelma tuo mieleen myös Daavidin ja Goljatin taistelun (Kuva 4).



Kuva 4. Mikki ja Hessu kohtaavat tarinan lopussa kaksintaistelussa. Mikki on tehnyt itselleen kekseliäästi haarniskan kakluunista ja peitsen hiilihangosta, kun Hessulla on oikea haarniska ja peitsi käytössään. Kuva: [YouTube](#).

Tarinarakenteessa katsoja saa asettua pienen ja sisukkaan sankarin puolelle. Mikin ulkomuotoa polvihousuineen on väritetty keskiaikaiseksi, mutta hän ei ole haarniskassaan keikaroiva prinssi, vaan vaatimaton, muulilla ratsastava – tässä mielessä jopa kristillinen – sankari. Yhteys neitoon rakentuu, kun sankari pelastaa tämän pakkoavioliitolta ja isän itsevaltaisuudelta (Kuva 5). Minni päättää seurata Mikkiä ja näin hahmojen suhde korostaa romanttisen rakkauden ja yhteistyön merkitystä. Mikin ja Minnin oli tarkoitus olla esikuvallisia, roolimalleiksi sopivia hahmoja. Mikki apunaan Minni kykeni ratkaisemaan ongelmia ja vastustamaan väärää vallankäyttöä. Keskiaika toimi nimenomaan viihteen elementtinä, joka toi esiin Mikin 1900-luvun alun sankarillisen, kekseliään ja oikeudenmukaisen hahmon.



Kuva 5. Tarina saa onnellisen lopun, kun Mikki voittaa Hessun kaksintaistelussa. Kansa juhlii yhdessä tarinan onnellista päätöstä, joka huipentuu rakastuneen pariskunnan viuhkan taakse peitettyyn suudelmaan. Kuva: [YouTube](#).

Keskiaikaa hyödyntävän animaation viihteelliset keinot

Menneisyyden viihteellistämässä juuri keskiajalla näyttää olevan erityinen rooli. Keskiaikaan erikoistuneet anglistit Martha Driver ja Sid Ray toteavat keskiajan aina olleen ”heroisen fantasian paikka” enemmän kuin muiden aikakausien (Driver & Ray 2004, 5; ks. myös Hume 1982, 15). Kirjallisuudentutkija Clare Bradford tuo myös esiin keskiajan luonteen aikakautena, jolle lastenkirjallisuudessa on ollut helpompaa nauraa kuin muille aikakausille (Bradford 2015, 155). Ylipäänsä keskiaika edustaa toiseutta modernille, ja siksi sille on voitu nauraa (D’Arcens 2014, 7–8). Elokuissa keskiaika näyttäytyy joko romanttisena aikakautena ennen teollistumista, jolloin ihmiset elivät yksinkertaista elämää, tai likaisena ja taikauskaisena maailmana, joka oli täynnä sairauksia ja kuolemaa. Elokuvan keskiaikakuvaston ei ole tarkoitus tarjota vain representaatioita tai kuvauksia keskiajasta, vaan niiden merkitys elokuvassa on antaa mahdollisuus katsoa etäältä modernin aikakauden ilmiöitä ja tapahtumia.

Elokuvan tekoaika voikin käsitellä keskiajan kautta monenlaisia ilmiöitä. 1930-luku käsitteli keskiaikaisen fantasiamaailman kautta syvää lamaa. Piirrosanimaatiot heijastivat tekoaikansa toiveita ja pelkoja ja istuttivat katsojiin toivoa vauraammasta tulevaisuudesta. Ne kaikki viihdyttivät, kommentoivat ajankohtaisia asioita ja kansallisia tunteita nimenomaan

työväenluokkaisille yleisöille. (Tantham 2019, 37, 39) Disney pystyi kääntämään tavallisen, työväenluokkaisen ihmisen sinnikkään taistelun toimeentulostaan fantasian ja huumorin kielelle (Watts 1995, 98).

Köyhyys ja työväenluokkaisuus olivat Tanthamin mukaan hallitsevia paikallisidentiteettejä suurissa ja pienissä kaupungeissa, esikaupungeissa ja maaseudulla. Yhtiöt onnistuivat saamaan nämä ihmiset elokuvaan, sillä 1930-luvulta toisen maailmansodan loppuun asti amerikkalaiset kuluttivat elokuvissakäymiseen enemmän rahaa kuin mihinkään muuhun viihteeseen. (Tantham 2019, 38) Disneyn animaatioista erityisesti *Kolme pientä porsasta* (1933) ja *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937) korostivat yhteisöllisyyden ja sinnikkyyden merkitystä heijastaen kansakunnan kamppailua laman keskellä. Kolmen pienen porsaan kuuluisa laulu ”Pahaa sutta ken pelkäisi” nousi tunnussävelmäksi kamppailussa lamaa vastaan. Disneyn elokuvat eivät olleet vain eskapismia; ne heijastivat toivoa amerikkalaiseen unelmaan ja vahvistivat uskoa parempaan tulevaisuuteen. (Mollet 2013, 112–113)

Historioitsija Louise D’Arcens jakaa medievalistisen naurun kolmeen: keskiajalle, keskiajalla ja keskiajan kanssa nauramiseen. Animaatiossa nauretaan keskiajan autoritarismille ja vulgaariudelle sekä modernille yhteiskunnalle, mikä luo yhteyden keskiajan ja nykyajan välille. (D’Arcens 2014, 3–21; ks. tarkemmin Mähkä 2016, 130–140) Varhaisten piirrosanimaatioiden kerronta oli suhteellisen yksinkertaista, mutta niihin sisältyvä huumori monimutkaisti tarinaa. (Telotte 2015, 4) Niitä voi tarkastella parodioina keskiajasta tai laajemmin ajateltuna parodioina menneisyydestä. Historiallisessa komediassa, kuten komediassa yleensäkin, keskeistä on se, mihin pilkka on kohdistettu. Kulttuurihistorioitsija Hannu Salmi puhuu satiirisesta kaksoiskatseesta historiallisessa komediassa mainiten erityisesti juuri koomisen medievalismin, jossa nauru usein kohdistuu sekä menneisyyden ihmisiin että nykyihmisiin (Salmi 2011, 22; keskiaikakomediasta laajemmin ks. Mähkä 2016, 123–140). Kun historiallinen elokuva pyrkii yleensä esittämään menneisyydestä selkeitä, esimerkiksi kansallisidentiteettiä rakentavia kertomuksia, mahdollistaa historiallinen komedia menneisyyden tarkastelun moniäänisempänä (Mähkä 2016, 4–6) ja tavoittaa siten kenties jotain syvempää menneisyyden olemuksesta.

Kunniaksi aikain menneiden viihteellistää myös keskiaikaan yhdistettyjä pimeitä elementtejä. Tarinan kannalta keskeisessä roolissa on linnan salissa oleva giljotiini (Kuva 6). Giljotiinin läsnäolo ja tärkeys juonen kannalta on kiinnostavaa jo toki sen takia, että sellaisenaan se on anakronistinen tulkinta keskiajasta. Vaikka giljotiinin esikuva voidaan jäljittää keskiaikaan, se yhdistyy populaarissa

ajattelussa vahvasti Ranskan suureen vallankumoukseen ja sitä seuranneeseen aikaan. Giljotiinin raakana teloitusvälineenä voi nähdä korostavan amerikkalaisen medievalistisen ajattelun suhdetta eurooppalaiseen menneisyyteen, johon kuului brutaalius (Aronstein 2005, 11–12). Menneisyyteen viittaamisessa ei usein ole tärkeää tietyn aikakauden tai historiallisen hetken esittäminen, vaan vaikutteita voidaan ottaa laajasti, jopa keskiajan ulkopuolelta silloin, kun ne silti istuvat ihmisten mielikuviin siitä.

Anakronismeilla on usein tarkoituksellinen funktio tehdä menneisyyttä helpommin lähestyttäväksi ja tunnistettavaksi nykyihmisille. *Kunniaksi aikain menneiden* hyödyntää anakronistista musiikkia tässä tarkoituksessa animaation hääkohtauksessa. Katsoja tunnistaa alkavan hääkohtauksen nimenomaan keskiajan näkökulmasta anakronistisesta musiikista, Felix Meldelsohnin häämarssista (sävelletty vuonna 1842), kun kuva on linnan ulkopuolella olevassa minstrelissä ennen kuin se siirtyy näyttämään itse vihkkiparia. Animaatio ei pyrikään kuvaamaan vihkiseremoniaa keskiaikaisena, sillä se ei ole tarinalle oleellista. Anakronismeilla on usein myös esteettinen tai tarinallinen peruste (Pugh & Weisl 2012, 84). Giljotiini on kiinnostava kuvallinen ja tarinallinen elementti, jonka mahdollisuudet kuvakerronnalle ovat syy siihen, miksi sen rooli on elokuvassa niin keskeinen.

Giljotiini tulee tarinassa kolmessa kohdassa esiin. Ensin sitä hyödynnetään makkaran leikkuuvälineenä. Toisessa kohdassa Mikki minstrelinä on jäänyt kiinni Minni-prinsessan pelastamisesta linnan tornista ja kuningas määrää hänen päänsä katkaistavaksi. Kolmannella kerralla Mikki hyödyntää giljotiinia kekseliäällä tavalla ja ajaa Hessu-prinssin kaksintaistelussa kohti giljotiinia, niin että sen terä katkaisee Hessun peitsen. Näin giljotiini toisaalta toisintaa kuvaa keskiajan raakuudesta ja pimeydestä sekä kuoleman(tuomion) uhkasta. Toisaalta giljotiinin kaltaisen teloitusvälineen käyttö makkaran pilkkomiseen on tapa keventää tulevan tilanteen vakavuutta.



Kuva 6. Mikki on joutunut kiipeliin pelastettuaan prinsessan tornista. Giljotiinilla on vielä hetki sitten siivutettu makkaraa, mutta nyt sen on määrä toimia teloitusvälineenä. Mikki välttyy kuolemantuomiolta Minnin anellessa armoa isältään mutta joutuu vielä kaksintaisteluun prinssin kanssa. Kuva: [YouTube](#).

Anakronismeja käytetään erityisesti komediassa hyvinkin vapaasti (D’Arcens 2014, 14). Niiden avulla voidaan myös käsitellä nykyisyyttä (Pugh 2012, 2). Samalla niiden avulla voidaan viihteellistää jopa kulttuurin synkkiä puolia. Yhdysvalloissa kuolemantuomioita jaettiin eniten juuri 1930-luvulla (Amidon 2013, 23–24). Giljotiinia siellä ei kuitenkaan käytetty. Viimeisessä tilanteessa giljotiini osoittautui kaksintaistelun kannalta käänteentekeväksi ja toi esiin Mikin kekseliäisyyden ja tavan ratkaista ongelmia. Mikki käyttää tätä vaarallista ja väkivaltaista välinettä komediallisella tavalla ja siten riistää siltä vallan.

Toisena pimeänä elementtinä elokuvassa voi ajatella olevan kuninkaan käyttämä hirnuvalta. Se näkyy edellä käsitellyssä tilanteessa, jossa hän langettaa äkkipikaisesti kuolemantuomion. Ylipäänsä kuningas on hahmo, joka istuu valtaistuimellaan hienoissa kuninkaallisissa asusteissaan ja käskee, mitä hänen ympärillään olevien tulee tehdä. Toisaalta kuninkaan hahmoa myös parodioidaan voimakkaasti. Kun kuninkaalle tuodaan ruokaa suoraan hänen eteensä, hänelle asetetaan ruokalappu ja syöttökaukalo. Kuninkaan syöttäminen ja mässäilyn korostaminen olivat myös keinoja vähentää kuninkaan valtaa (Kuva 7).



Kuva 7. Musta Pekan esittämä kuningashahmo istuu valtaistuimellaan, joka toimii pitokohtauksessa syöttötuolina. Kuninkaan valta ja keskiaikaisuus korostuvat hänen vaatetuksessaan: hänellä on kruunu sekä turkisviitta päällään. Kuva: [YouTube](#).

Komediakerronta on monimutkaista ja siksi sitä voidaan tulkita jopa vastakkaisista näkökulmista. Huumorin voi nähdä joko vallankumouksellisena tai luonteeltaan konservatiivisena ilmiönä. Yhteistä tulkinnoille on, että ne myöntävät komedian voiman käsitellä vallankäyttöön liittyviä kysymyksiä. (Kallioniemi 2022, 56) Katsojille annetaan mahdollisuus toisaalta nauraa keskiaikaisen kuninkaan hahmolle, joka on kuin vauva syöttötuolissa, mutta ehkä samalla myös modernille eliitille, joka eli mässäillen ja loistossa kylpien. *Kunniaksi aikain menneiden* -lyhytanimaation voi ajatella tuovan esiin erityisesti autoritarismia ja vulgaariutta esittämällä kuninkaan valtaa käyttävänä hahmona. Mikki Hiiri edustaa vahvasti modernia toimijaa, joka yhtä aikaa sulautuu osaksi keskiaikaista maailmaa vaatteineen ja hahmotyyppineen ja samalla toimii hahmona, jonka kanssa katsoja voi nauraa niin keskiaikaiselle kuninkaalle ja vulgaareille vanhanaikaisille tavoille kuin myös niiden moderneille vastineille. Nauru voikin kohdistua sekä keskiaikaan yhdistettyihin elementteihin että toisaalta myös moderneihin ihmisiin ja tapoihin.

Walt Disneyn julkisuuskuva on olennainen tekijä 1930-luvun lyhytanimaatioiden analysoinnissa, sillä se tarjoaa kontekstin, joka vaikutti aikalaiskatsojien vastaanottoon ja siten elokuvan tulkintaan. Walt Disneyn tiedetään halunneen itseään pidettävän niin sanotusti tavallisena miehenä ("common man") ja tahtoneen erottua ajan eliitistä esimerkiksi pukeutumisellaan farkkuihin ja flanellipaitoihin (Watts 1995, 100). Tässä mielessä Disneyn itseilmaisu ei ole vain henkilökohtainen valinta, vaan osa brändin rakentamista ja siten heijastus aikakauden sosiaalisista arvoista ja

asenteista. Disneyn hahmoista juuri Mikki Hiiri edustaa eniten ”jokamiestä” ja kun hahmo nostetaan sankariksi, tehdään se riistämällä valta niiltä, jotka käyttävät saamaansa valtaa vääriin. Kun sankari esitetään pienenä ja ovelana, vertautuu hahmo myös Chaplinin Kulkuriin. Disney itse oli Mikin ääni ja koko Mikin hahmo oli Disneylle erityisen tärkeä – kenties hän näki sen jopa omana kuvanaan.

Jokamiehen ihanne kiinnittää Mikin myös oman aikakautensa kulttuuriin. Auttaakseen kansakuntaa selviämään lamasta jakoi presidentti Roosevelt New Deal -ohjelman kautta hätäapurahoja ja järjesti työpaikkoja valtion ohjelmissa. Samalla Roosevelt oli huolissaan siitä, että väestö alkaisi luottaa liikaa valtioon ja unohtaisi oman roolinsa lamasta toipumisessa. Mediatutkija Tracey Molletin mukaan Disneyn altavastajahahmojen käyttö noudattelee näitä individualistisia arvoja osoittamalla, että sisukkaan luonteen ja ystävyys avulla yksilö itse voi selättää eteensä tulevat ongelmat ja rakentaa itselleen hyvän elämän. (Mollet 2013, 115; Watts 1995, 102)

Historiantutkija Steven Watts kutsuu Walt Disneyn kansanmiehen olemusta ”sentimentaaliseksi populismiksi”, joka rakentuu 1800-luvun lopun maaseudun vastarinnalle kaupunkien teollista yhteiskuntaa ja rahavaltaa vastaan. Sen ytimessä on protestanttisen työmoraalin merkitys amerikkalaisen identiteetin määrittelijänä. Disneyn 1930-luvun elokuvat antoivat kuvan tarmokkaasta ja hyveellisestä tavallisesta ihmisestä, ja niissä esitettiin tarinoita, joissa Mikin ja Minnin sitkeä sinnikkyys vahvisti tavallisen kansalaisen kykyä selviytyä ja voittaa kaikki vastoinkäymiset. Osittain teema oli ideologinen vastaus suureen lamaan – laajasti populistinen, enemmän kulttuurinen kuin avoimen poliittinen ja enemmän sisäinen kuin opettavainen. Se puolusti tavallisen ihmisen arvokkuutta ja korosti kansan viisautta vaikeiden aikojen keskellä. Juuri tällainen poliittinen herkkyyttä läpäisi Disneyn varhaiset lyhytanimaatiot ja kiinnitti ne lama-ajan ongelmien käsittelyyn. (Watts 1995, 96–97)

Lopuksi

1930-luvun suuri lama mursi yhteiskuntaluokkien välisiä rajoja, kun koko kansakunta joutui sen vaikutuspiiriin. Samalla murtuivat rajat populaarikulttuurin ja korkean taiteen välillä, sillä elokuvan katsomisen tavat demokratisoituivat sekä äänielokuvan että elokuvien sisältöjen tuomien muutosten myötä. Disneyn lyhytanimaatiot heijastelivat lama-ajan tunnelmia nostamalla vaatimattoman perushiiren sankarikseen.

Kunniaksi aikain menneiden oli yhtä lailla kertomus keskiaikaisesta vaeltelevasta minstrelistä, joka kekseliäisyydellään pelastaa neidon pulasta, kuin tarina yleisön rakastamista hiirihahmoista, jotka kohtaavat haasteita ennen kuin saavuttavat romanttisen rakkauden. Katsoja saattoi toisaalta eläytyä keskiajan maailmaan mutta yhtä lailla löytää lohtua ja valoa oman aikansa haasteisiin. Mikki ja Minni animaation sankareina löysivät keinon vastustaa kuninkaan hirmuvaltaa ja löytää onnen vaikeuksien keskeltä ja siten toimivat esikuvina myös lama-ajan ihmisille. Lyhytanimaation medievalistinen kerronta toi esiin amerikkalaiset arvot, sillä ne saatettiin asettaa vanhanaikaisia, jopa brutaaleja ja barbaarisia, eurooppalaiseen keskiaikaan yhdistettyjä arvoja vastaan.

Medievalismi oli jo 1930-luvulla vakiintunut ilmiö eli aikakausi kierrätti aiempia kerronnan tapoja. Se on ollut myös keskeinen osa Disney-yhtiön tuotantoa sen perustamisesta lähtien. Varhaiset ja myöhemmät lyhytanimaatiot hyödynsivät keskiajan kuvastoa ja teemoja, samoin jo ensimmäinen pitkä elokuva, *Lumikki*, ja monet sen seuraajat prinsessoineen ja linnoineen ovat sijoittuneet kuviteltuun keskiaikaan. 1930-luvun laman käsitteleminen aikakauden Disney-elokuvissa tapahtui fantasiakuvaston avulla ja näissä elokuvissa aloitettu keskiaikakuvaston hyödyntäminen on muodostunut yhtiön tavaramerkiksi. Keskiaika näkyy edelleen myös Disneyn teemapuistoissa ja tuotteissa. Huolimatta keskiajan vahvasta läsnäolosta Disneyn tuotannossa kautta sen historian, varhaiset vuosikymmenet ja erityisesti lyhytanimaatiot ovat saaneet vain vähän huomiota tutkimuksessa.

Disneyn lyhytanimaatiot yhdistivät aiemman populaarikulttuurin, kuten vaudevillen ja lyhytelokuvan komedian sekä varhaisten visuaalisten attraktioiden kuten taikalyhdyn aihepiirejä ja kerronnan tapoja ja kuljettivat niiden kautta mukanaan myös medievalistista kerrontaa. Elokuvasa ilmiö oli kuitenkin uusi ja väline mahdollisti historiallisen aikakauden elävöittämisen jälleen uudella tavalla. Historian käyttö animaatiossa oli vapaampaa kuin näytelmäelokuvassa, sillä väline mahdollisti realismista irtautuvan kerronnan. Samalla historian käyttö viihteen välineenä Yhdysvalloissa oli kenties vapaampaa kuin muualla, sillä sen kolonialistinen asutushistoria irtaannutti lähes kaikki Euroopasta saapuneet näiden omista juurista ja tarinaperinteestä. Disneyn medievalistisissa elokuvissa ja erityisesti tarkastelemassamme varhaisessa lyhytanimaatiossa näkyi sen amerikkalainen suhtautuminen eurooppalaiseen menneisyyteen. Samalla kun *Kunniaksi aikain menneiden* hyödynsi eurooppalaista keskiaikaista kuvastoa, satuja ja hahmotyyppejä, visuaalisia ja auditiivisia elementtejä, se esitti keskiajan auttamatta väkivaltaisena ja autoritäärisenä aikakautena. Amerikkalaisia arvoja edustavat Mikki ja Minni toimivat tälle kontrastina.

Ymmärtämällä medievalismin tutkimuksen teoreettiset ja tulkinnalliset erityispiirteet sekä soveltamalla kulttuurin- ja historian tutkimuksen menetelmiä olemme päässeet käsiksi siihen, millaista 1930-luvun lyhytanimaatiossa toteutettu Disneyn amerikkalainen medievalismi oli ja miten se keskusteli aikansa ilmiöiden, kuten laman, kanssa. Tutkimalla perinteiseen keskiaikaiseen kuvastoon liitettyjä hahmoja, juonikuvioita ja visuaalisia elementtejä sekä niiden humoristisia ja uuden median tarjoamia luovia esitystapoja olemme saaneet käsityksen siitä, miten keskiaikaa käytettiin viihteen keinona korostamaan perinteisiä amerikkalaisia arvoja ja hyveitä, kuten oikeudenmukaisuutta ja kekseliäisyyttä, lama-ajan Amerikassa. Disney-yhtiön menestys rakentui näiden arvojen ja hyveiden tunnistamiseen ja artikuloimiseen aikalaisille tavalla, joka osoitti keinoja selviytyä oman aikansa yhteiskunnallisissa ja kulttuurisissa olosuhteissa.

Elokuva ja fiktio ovat kulttuurihistorialliselle tutkimukselle tärkeitä lähdeaineistoja, sillä ne avartavat käsitystä tekoajankohtansa yhteiskunnallisista ja kulttuurisista ilmiöistä. Menneisyyttä hyödyntävien ilmiöiden, kuten medievalismin tutkimus on monitieteistä, sillä se vaatii kykyä ymmärtää elokuvan tekoajankohdan lisäksi myös keskiajan erityispiirteitä. Tässä artikkelissa olemme yhdistäneet elokuvatutkimuksen ja keskiajantutkimuksen osaamista ja nostaneet esiin myös kansainvälisesti vähän tutkitun aineistoryhmän, lyhytanimaation. Seuraavassa vaiheessa lyhytanimaatioita voisi tarkastella laajemmin osana 1930-luvun historiakulttuuria ja kysyä, miten aikakausi hyödynsi menneisyyskuvaa osana poliittista ja kulttuurista merkityksenantoa. Medievalismin tutkimuskohteiden laajentaminen historiallisen fiktion, elokuvan ja viihdeaineistojen suuntaan syventää ymmärrystä siitä, miten keskiaika on eri vuosikymmeninä ymmärretty ja millaisia merkityksiä sille on niiden kautta annettu.

Kiitokset

Kiitämme anonyymejä referee-arvioitsijoita asiantuntevista ja hyvin kirjoitetuista kommentteista, jotka auttoivat meitä parantamaan käsikirjoituksen laatua huomattavasti. Haluamme lisäksi kiittää erikoisnumeron päätoimittajaa Petri Saarikoskea hänen omistautumisestaan, ajastaan ja työpanoksestaan artikkelimme kehittämiseksi.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 19.11.2024.

Elokuvat

Kunniaksi aikain menneiden (Ye Olden Days, Burt Gillett, 1933). Old Classic Cartoons, YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=Zl9_IgRC6vQ

Tutkimuskirjallisuus

Alapartanen, Anu & Jussi-Pekka Paija. 2009. ”Elävää keskiaikaa: Populaaritapahtuman suhde historiaan – keskiaikaiset markkinat tarkastelun kohteena”. *Ennen ja nyt: Historian tietosanomat* 9 (1).

Allan, Robin. 1999. *Walt Disney and Europe: European influences on the animated feature films of Walt Disney*. London: John Libbey.

Amidon, E. C. 2013. *Lightning Strikes Twice: An Examination of the Political Factors Associated with State-Level Death Sentences and Executions in the United States, 1930–2012*. St. Louis: University of Missouri, St. Louis.

Aronstein, Susan. 2005. *Hollywood knights: Arthurian cinema and the politics of nostalgia*. Basingstoke, Hampshire [u.a.]: Palgrave Macmillan.

Barber, Sian. 2013. *British Film Industry in the 1970s*. London: Palgrave Macmillan, 4–14. https://doi.org/10.1057/9781137305923_2

Barrier, Michael. 2003. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford: Oxford University Press.

Bell, Elizabeth, Lynda Haas & Laura Sells. 1995. ”Introduction: Walt’s in the Movies.” In Elizabeth Bell, Lynda Haas & Laura Sells (eds.) *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender and Culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1–18.

Bovaird-Abbo, Kristin. 2020. ”Why an Issue on ’The Medieval in Children’s Literature?’” *Children’s Literature Association Quarterly* 45 (4), 301–307.

Bradford, Clare. 2015. *The Middle Ages in Children’s Literature. Critical Approaches to Children’s Literature*. Palgrave Macmillan.

Chandler, Alice. 1965. ”Sir Walter Scott and the Medieval Revival.” *Nineteenth-Century Fiction* 19 (4), 315–332. <https://doi.org/10.2307/2932872>

- D'Arcens, Louise. 2014. *Comic medievalism: laughing at the Middle Ages*. Suffolk: Boydell & Brewer. <https://doi.org/10.1515/9781782043751>
- Davis, Amy. 2021. "Making it Disney's Snow White". In C. Pallant, & C. Holliday (eds.) *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy*. London: Bloomsbury Publishing: (97–113). <https://doi.org/10.5040/9781501351198.ch-005>
- Davis, Amy (ed.). 2019. *Discussing Disney*. Indiana University Press.
- Driver, Martha & Sid Ray. 2004. "Preface: Hollywood Knights." In Martha Driver & Sid Ray (eds.) *The Medieval Hero on Screen*. Jefferson, NC: McFarland, 5–17.
- Elliott, Andrew B. R. 2017. *Medievalism, politics and mass media: Appropriating the Middle Ages in the twenty-first century* (10). Boydell & Brewer.
- Feilding, Raymond. 1967. *A Technological History of Motion Pictures and Television: An Anthology from the Pages of the Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*. University of California Press.
- Finke, Laurie & Martin B. Shichtman. 2010. *Cinematic Illuminations: The Middle Ages on Film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fitzpatrick, KellyAnn. 2019. *Neomedievalism, popular culture, and the academy: From Tolkien to Game of Thrones* 16. Boydell & Brewer.
- Friedman, Jake S. 2022. *The Disney Revolt: The Great Labor War of Animation's Golden Age*. Chicago: Chicago Review Press.
- Fugelso, Karl (ed.). 2020. *Politics and Medievalism (studies)* (29). Boydell & Brewer.
- Galvez, Marisa. 2021. "Unthought Medievalism". *Neophilologus* 105, 365–389. <https://doi.org/10.1007/s11061-021-09684-8>
- Groth, Helene. 2016. "Mediating Popular Fictions: From the Magic Lantern to the Cinematograph". In K. Gelder (ed.) *New Directions in Popular Fiction*. London: Palgrave Macmillan. https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1057/978-1-137-52346-4_14
- Haines, John. 2020. "The Many Musical Medievalisms of Disney". In Stephen C. Meyer & Kirsten Yri (eds.) *The Oxford Handbook of Music and Medievalism*. Oxford: Oxford Handbooks, 690–708.

Harty, Kevin. J. 1999. *The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films about Medieval Europe*. McFarland.

Hume, Kathryn. 1982. "Medieval Romance and Science Fiction: Anatomy of a Resemblance." *Journal of Popular Culture* 16 (1), 15–26. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1982.00015.x>

Kallioniemi, Kari & Kimi Kärki. 2013. "Elokuvan tulkintakerroksia – Ken Russellin Lisztomania (1975) kulttuurihistorian moniäänisenä audiovisuaalisena lähteenä". Teoksessa Asko Nivala, Rami Mähkä (toim.) *Tulkinnan polkuja. Kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä*. Turku: k&h, 170–190.

Kallioniemi, Noora. 2022. *Armotonta menoa!: Työttömät ja joutilaat miehet 1990-luvun lama-ajan suomalaisessa komediaviihhteessä*. Turku: Turun yliopisto.

Kaufman, J. B. 2011. "The Heir Apparent". In D. Goldmark & C. Keil (eds.) *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*. Berkeley: University of California Press, 51–66. <https://doi.org/10.1525/9780520950122-005>

Kincaid, Jessica L. & Nancy L. Malcom. 2023. "Mickey's main squeeze: the gendered portrayal of Minnie Mouse in the early era (1928–1935) and modern era (2013–2019)". *Feminist Media Studies* 1–16. <https://doi.org/10.1080/14680777.2023.2229046>

Krasniewicz, Louise. 2010. *Walt Disney: A Biography*. ABC-CLIO.

Kärki, Kimi. 2003. "Valon ja äänen kehässä: Audiovisuaalisen aineiston tulkintakysymyksiä". Teoksessa Sakari Ollitervo, Jussi Parikka & Timo Väntsi (toim.) *Kohtaamisia ajassa. Kulttuurihistoria ja tulkinnan teoria*. Turku: k&h, 206–231.

Lafortune, Avery. 2023. "Fantastic Histories: Medievalism in fantasy film and television". In M. Hughes-Warrington et al. (eds.) *The Routledge Companion to History and the Moving Image*. Routledge, 129–143.

Laine-Frigren, Tuomas & Antti Malinen. 2022. "Historiakulttuuria oppimassa". *Kleio: Historian ja yhteiskuntaopin opettajien liiton jäsenlehti*: 36–38.

Langer, Mark. 2012. "The Disney–Fleischer Dilemma: Product Differentiation and Technological Innovation." In Steve Neale (ed.) *The Classical Hollywood Reader*. Routledge, 310–320.

- Langer, Mark. 1992. "The Disney-Fleischer Dilemma: Product Differentiation and Technological Innovation". *Screen* 33 (4), 343–357.
- Larrington, Carolyne. 2017. *Winter is coming: The medieval world of Game of Thrones*. Bloomsbury Publishing.
- Locke, Hilary Jane. 2018. "'Beyond 'Tits and Dragons': Medievalism, Medieval History, and Perceptions in Game of Thrones." In Marina Gerzic & Aidan Norrie (eds.) *From Medievalism to Early-Modernism*. Routledge, 171–187.
- Matthews, David. 2015. *Medievalism: A critical history*. Boydell & Brewer.
- Mollet, Tracey. 2013. "'With a Smile and a Song ...': Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale." *Marvels & Tales* 27(1), 109–24.
- Morgan, Iwan. 2016. "Introduction: Hollywood and the Great Depression." In Iwan Morgan & Philip John Davies (eds.) *Hollywood and the Great Depression: American Film, Politics and Society in the 1930s*. Edinburgh University Press. introduction, 1–26.
- Mähkä, Rami. 2016. *Something Completely Historical : Monty Python, History and Comedy*. Turku: Turun yliopisto.
- Oinonen, Paavo & Rami Mähkä. 2013. "Fiktio kulttuurihistorian tutkimuksen lähteenä ja kohteena". Teoksessa Asko Nivala & Rami Mähkä (toim.) *Tulkinnan polkuja. Kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä*. Turku: k&h, 271–303.
- Pugh, Tison & Angela Weisl. 2012. *Medievalisms: Making the Past in the Present*. Taylor & Francis Group, 2012.
- Pugh, Tison & Susan Aronstein (eds.). 2012. *The Disney Middle Ages: a fairy-tale and fantasy past*. Basingstoke, Hampshire [u.a.]: Palgrave Macmillan.
- Pugh, Tison. 2012. "Introduction: Disney's Retrogressive Medievalisms: Where Yesterday is Tomorrow Today." In Tison Pugh & Susan Aronstein (eds.) *The Disney Middle Ages: a fairy-tale and fantasy past*. Basingstoke, Hampshire [u.a.]: Palgrave Macmillan, 1–18.
- Rastall, Richard & Andrew Taylor. 2023. *Minstrels and Minstrelsy in Late Medieval England*. Boydell & Brewer. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2x4kp66>

- Salmi, Hannu. 2011. "Introduction: The Mad History of the World". In Hannu Salmi (ed.) *Historical Comedy on Screen: Subverting History with Humour*. Bristol, UK: Intellect, 9–30.
- Salmi, Hannu. 1990. "Elokuva historiantutkimuksen kohteena". *Lähikuva* 3 (4), 6–19.
- Susanin, Timothy. 2011. *Walt before Mickey: Disney's Early Years, 1919–1928*. University Press of Mississippi.
- Tahkokallio, Jaakko. 2019. *Pimeä aika – Kymmenen myyttiä keskiajasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- Tatham, Chelsea. 2019. "Mickey Mouse and Merry Melodies: How Disney and Warner Bros. Animation Entertained and Inspired Americans During the Great Depression." *The Saber and Scroll Journal* 8 (2), 35–48.
- Telotte, Jay. P. 2015. "Flatness and Depth: Classic Disney's Medieval Vision". *The Year's Work in Medievalism* 30, 2–10.
- Trigg, Stephanie. 2008. "Medievalism and Convergence Culture: Researching the Middle Ages for Fiction and Film". *Parergon* 25 (2), 99–118.
- Välimäki, Reima (ed.). 2022. *Medievalism in Finland and Russia: Twentieth- and Twenty-First Century Aspects*. London: Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781350232921>
- Watts, Steven. 1995. "Walt Disney: Art and Politics in the American Century". *The Journal of American History* 82 (1), 84–110.
- Wells, Paul. 2014. *Animation, Sport and Culture*. Palgrave Macmillan.
- Young, Helen. 2010. "Approaches to Medievalism: A Consideration of Taxonomy and Methodology through Fantasy Fiction". *Parergon* 27 (1), 163–179. <https://doi.org/10.1353/pgn.0.0235>