

Loitsuja, lempeä ja paletin kaikki pastellivärit

Sukupuoli, toiminta ja sankaruus animaationsarjassa *Winx-klubi*

Aija Ronkainen
Pro gradu -tutkielma
Mediatutkimus
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Toukokuu 2019

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

RONKAINEN, AIJA: Loitsuja, lempeä ja paletin kaikki pastellivärit: Sukupuoli, toiminta ja sankaruus animaatiisarjassa *Winx-klubi*

Pro gradu -tutkielma, 71 sivua, 8 liitesivua

Mediatutkimus

Toukokuu 2019

Pro gradu -tutkielmassani perehdyin suosittuun animaatiisarjaan *Winx-klubiin* sen sisältämien sukupuolen ja toiminnan kuvausten kannalta. Hyödynsin narratologista lähestymistapaa. *Winx-klubin* henkilöhahmoja ja niiden välisiä suhteita pohtiessani nojauduin Proppin ja Greimas'n aktanttimalleihin sekä Satu Apon satuanalyysiin. Sukupuoleen liittyvää analyysia suoritin pohjautuen erityisesti Judith Butlerin tulkintaan sukupuolesta toiston kautta syntyvänä performanssina, ei staattisena rakenteena. Lisäksi tarkastelin *Winx-klubin* estetiikkaa ja ulkoasua osana sitä, kuinka sarja konstruoi sukupuolta.

Winx-klubi on pitkäikäinen ja maailmanlaajuisesti suosittu animaatiisarja, joten se on mielenkiintoinen ja relevantti tutkimuskohde. Rajasin aineistoni *Winx-klubin* viidenteen tuotantokauteen, joka sisältää 26 jaksoa. Käytin näiden jaksojen juonenkäännteitä ja muuta sisältöä analyysini pohjana. Tarkastelin sarjan sankarittaria eli Winx-keijuja moderneina tyttöänkareina. Tutkimukseni paljasti, että Winx-keijut toden totta ovat voimakkaita, itsenäisiä ja taitavia supersankareita, jotka osaavat pelastaa maailman ilman miespuolisten hahmojen apua. Yksityiselämän puolella he kuitenkin kaipaavat poikaystäviensä tarjoamaa romanssia ja kannustusta. Ulkonäkönsä puolesta he ovat perifeminiinisiä ja hyperseksualisoituja, siis miehisen katseen kautta konstruoituja. Toiminnan puolella Winx-keijut siis uudistavat sankarittaren mallia, sillä perinteisissä saduissa ja enemmistöissä aikaisemmista lastenohjelmista naisen rooli on ollut passivinen, pelastamisen kohteeksi joutuva ja korkeintaan miehen avustuksella urotekoja tekevä. Toisaalta Winx-keijujen modernia naiseutta tasapäistää heidän perinteisen feminiininen ja hyperseksualisoitu ulkonäkönsä sekä heteroromanssin ja miehiltä saadun hyväksynnän avainrooli heidän elämässään.

Tuloksista voidaan päätellä, että vaikka lastenohjelmissä onkin nykyään tarjolla aktiivisen ja itsenäisen sankarittaren malleja, näissä on edelleen ongelmansa. Jatkotutkimusta olisi mielenkiintoista suunnata myös tytöille suunnattujen animaatiisarjojen mieshahmoihin - millaista maskuliinisuutta he edustavat? Toinen kiinnostava suunta olisi perehtyä enemmän näiden sarjojen antagonisteihin, erityisesti naispuolisiin ”pahiksiin”. Mikäli sankarittaret edustavat tavoiteltua feminiinisyyttä, millaisen kuvan naiseudesta maalaavat sarjojen naispuoliset kelmit ja konnat? Kolmas kiehtova aihe olisi *Winx-klubin* tarkempi tarkastelu transmediaalisena kokonaisuutena oheistuotteiden ja -ilmöiden sisältöihin ja merkityksiin syventyen.

Asiasanat: lastenohjelmat, animaatiisarjat, sukupuolirollit, toiminta, sankaruus

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	1
1.1.	<i>Winx-klubin</i> suhteutuminen animaation ja populaarikulttuurin kenttään	4
1.2.	Missä ovat tytöt? Ajankohtaista keskustelua tyttöänkareista	6
2.	Tutkimuksen ja aineiston taustaa	8
2.1.	Narratologia viitoittajana: tarinan ja juonen kertomaa	8
2.2.	Pohjana satujen tutkimus: aktantit ja aktorit	8
2.3.	Sukupuoli ja media	12
2.4.	Aineistona animaatiosarja <i>Winx-klubi</i>	15
3.	<i>Winx-klubi</i> transmediaalisena kokonaisuutena	17
3.1.	Sarjan viralliset nettisivut ja fanisivut	17
3.2.	Oheisilmiöt ja -tuotteet	19
3.3.	Mediakonvergenssi ja transmediaalisuus	20
4.	Keijuja ja konnia: <i>Winx-klubin</i> hahmot ja juoni	23
4.1.	Hahmojen pikainen esittely	23
4.2.	Juonia kerrakseen: A- ja B-juonet <i>Winx-klubin</i> kerronnassa	25
4.3.	<i>Winx-klubin</i> hahmot Proppin ja Greimas'n aktanttimallien aktoreina	28
5.	Kauden toistuvia teemoja	35
5.1.	Winx-keijujen ja heidän poikaystäviensä väliset suhteet	35
5.2.	Trixién ja Tritannuksen väliset suhteet	41
5.3.	Winx-keijujen arvot	43
5.4.	Winx-keijujen ja muiden hahmojen toimintatavat	47
5.5.	Winx-keijujen ja Skyn perheistä	50
6.	Visuaalinen ulkoasu ja estetiikka	56
6.1.	Hahmojen ulkoasu	56
6.2.	Sarjan estetiikka ja värimaailma	62
7.	Yhteenvetoa	64
	Lähteet	66

Liitteet

Liite 1.	Kolmen esimerkkijakson juonireferaatit	72
Liite 2.	Koko kauden juoni referoituna	78

1. Johdanto

Nykylapsi kasvaa mediasisältöjen ympäröimänä. Jo taaperot käyttävät suvereenisti tabletteja ja suoratoistopalveluita. Mediakonvergenssin eli eri mediatyyppien yhdentymisen myötä lapsille räätälöityä sisältöä on tarjolla useilla eri alustoilla, joita voi käyttää myös samanaikaisesti ja toisiaan täydentävästi. Kokemus on siis varsin erilainen kuin aiempina vuosikymmeninä, jolloin piirretyt kerääntyttiin katsomaan olohuoneen nurkassa nököttävästä televisiosta ja suoratoistopalveluiden sijaan turvauduttiin ohjelmien fyysisiin tallenteisiin, kuten VHS-kasetteihin tai sittemmin DVD-levyihin. Nykyään mitä erilaisimmat mediasisällöt ovat jatkuvasti tarjolla vain parin napautuksen päässä. Lasten kohtaamaa mediatulvaa ja ns. ruutuajan kasvamista tarkasteltaessa pohditaan usein sen kasvatuksellisia, yhteiskunnallisia ja sosiaalisia vaikutuksia. Itse sisällön analysointi tuntuu jäävän taka-alalle. Tätä pohdin, kun valitsin itselleni aiheita pro gradu -tutkielmalleni. Koin, että sisältöanalyysi voisi tarjota runsaasti mielenkiintoisia näkökulmia lapsille suunnattujen sisältöjen tarkasteluun.

Halusin valita aineistokseni animaatiota, sillä se on genrenä ja tyyliä täysin vapaa todellisuuden rajoitteista. Animaation avulla voitaisiin teoriassa luoda millaisia maailmoja, sankarittaria ja sankareita tahansa. Niinpä on kiinnostavaa tarkastella, millainen mikrokosmos lastenohjelmaan piirtyy. Uusinnetaanko vai noudatellaanko vanhoja perinteitä ja tarinankerrontamalleja? Erityisesti yritän perehtyä tapoihin kuvata tyttö- ja poikasankareita sekä niiden toimintatapoja. Aineistokseni valitsin animaatiosarja *Winx-klubin*. Tarkoitukseni on tutkia sarjan kerrontaa, rakenteita ja henkilöahmoja hyödyntäen narratologista analyysia, jonka avulla ruoditaan tarinan ja juonen suhdetta. *Winx-klubin* henkilöahmoja ja niiden välisiä suhteita aion tarkastella Proppin ja Greimas'n aktanttimallien sekä Satu Apon satuanalyysin avulla. Aktanttimalit ja satututkimus ovat oivia apukeinoja perinteisten tarinankerrontarakenteiden sekä niistä poikkeamisen tunnistamiseen ja tulkitsemiseen. Sukupuoleen liittyvää pohdintaa suoritan apunani Judith Butlerin teoria sukupuolesta toiston kautta rakentuvana performanssina staattisen rakenteen sijaan.

Sisältöä aion analysoida myös visuaaliselta kannalta. Millaisia merkityksiä kätkeytyy esimerkiksi hahmojen ulkoasuun tai sarjan muuhun visuaaliseen ilmeeseen? Värimaailma, muotokieli ja muotivalinnat ovat kaikki merkityksellisiä sisältöjä. Aion peilata pohdintojani erityisesti tytöille suunnattuja ohjelmia sekä tyttökuultuuria analysoivia tutkimuksia vasten.

Lastenohjelmia tuotetaan sukupuolitetusti. Uskomus siitä, että tytöille ja pojille pitää räätälöidä erilaisia sisältöjä, tuntuu istuvan tiukassa. Se perustunee osittain toiselle vanhalle uskomukselle, jonka mukaan pojat eivät kiinnostu tyttö sankareiden seikkailuista. Niinpä valtaosa lastenohjelmien sankareista onkin miespuolisia:

Males – both younger and older – are the main heroes of most of children’s programs. They succeed in overcoming everyday problems, deal successfully with all sorts of dangers, and have many adventures. Even non-gendered imaginary characters – such as creatures and animals – are considered ”naturally” to be male, unless they are specifically marked as female through processes of sexualizing their appearance (e.g. hair ribbons, long eyelashes, colored lips, wasp-waists, long legs, short skirts, high heels). Female characters in most media texts for children are there to be saved and protected by the males and provide the background for the adventure. Above all, their position is defined by their meaning for the male heroes. (Lemish 2010, 2.)

Perinteisesti miespuolisia hahmoja on siis ollut enemmän, ja lisäksi ne ovat tarjonneet suurempaa vaihtelua hahmojen ominaisuuksien suhteen:

When genders are compared, male characters are quantitatively more numerous, more aggressive and more dominant. When analyzed qualitatively, they are in the first instance varied, though certain positions such as that of the victim who ”only” needs rescuing occur much less frequently than among female characters. Upon closer consideration, the most popular television characters are the main characters who act combatively (Batman, Yu-Gi-Oh), egocentrically (SpongeBob, Bart Simpson), or who are motivated by responsibility for

others (Bob the Builder). In comparison to girls' favorite characters, this represents a greater breadth of symbolization of accepted gender identities. (Götz, Neubauer & Winter 2012, 125.)

Miespuolisia sankareita ja päähahmoja on siis monia ja monenlaisia, naispuolisia puolestaan on tarjolla vähemmässä määrin. Usein naispuolisille hahmoille on tarjolla joko perinteinen pelastettavan osa tai vaihtoehtoisesti toisenlainen, viime aikoina yleistynyt rooli, jota voidaan pitää lastenohjelmien versiona ”kymppin tytöstä”: tällainen tyttö sankari hallitsee kaiken ja täyttää kaikki ihanteet. Koska monissa animaatiisarjoissa naispuolisia päähahmoja on vain vähän, on näille harvoille tyttö hahmoille usein kasautunut kaikki ihannoitavat tytön ominaisuudet, joka on myös ollut omiaan yksipuolistamaan kuvaa tytöistä toimijoina:

All the most popular girl characters are ”add-on characters”. They are particularly pretty *and slim and sporty and popular and intelligent and academically successful and socially responsible for their peer group and family and they save the world.* (Götz, Neubauer & Winter 2012, 125.)

Aktiivisen tyttö hahmon esittäminen on siis viime aikoina usein viety toiseen ääripäähän: hän on kaunis, suosittu, älykäs ja sporttinen tuhattaituri, joka menestyy koulussa, huolehtii ystäväpiiristään ja perheestään sekä siinä sivussa pelastaa maailman. Hän pystyy kaikkeen ja onnistuu jonglööraamaan elämänsä eri osa-alueita menestyksekkäästi. Täydelliselle menestyjälle ei kuitenkaan liiemmin virheitä, heikkouksia tai vikoja sallita, eikä hänen hahmonsansa näin loppujen lopuksi ole kovin paljoa passiivista pelastettavaa monipuolisempi. Kumpikin ääripää tuntuu yksipuoliselta ja rajoittavalta.

Löytyykö tyttö hahmoja tämän binäärin ulkopuolelta ja jos, niin mistä? Suurin määrä ja valikoima erilaisia tyttö sankareita tuntuu seikkailevan ennen kaikkea tytöille suunnatuissa lastenohjelmissa. Näissä naispuolisia hahmoja on useita yhden tai kahden ”kiintiötytön” sijaan. Siksi halusin valita aineistokseni juuri tytöille suunnattua animaatiota, jossa olisi useampia naispuolisia päähahmoja. Tarjoaako tytöille suunnattu ja tyttö sankareiden tähdittämä ohjelma raikkaita uusia tulkintoja naisista toimijoina vai pitäytytäänkö vanhoissa perinteissä? Takaako

naispuolisten hahmojen suurempi määrä sen, että tarjolla on useampia erilaisia naiskuvia ja toimintamalleja?

Pohdin pitkään, minkä animaationsarjan haluaisin ottaa graduni keskiöön. Halusin paneutua sarjaan, joka olisi suosionsa ja tunnettuutensa takia relevantti sekä tuoreutensa puolesta ajankohtainen. Moniin eri sarjoihin tutustuttuani aineistoksi valikoitui animaationsarja *Winxklubi* (*Winx Club*, Italia, 2004-), jonka runsas hahmogalleria, keijutematiikka ja kimaltava visuaalinen ilme kiehtoivat minua. Pitkäikäisyytensä ja kansainvälisen suosionsa ansiosta *Winx-klubi* on mielenkiintoinen ja hedelmällinen tarkasteltava. Italialaisen Rainbow Group -tuotantoyhtiön luoman *Winx-klubin* ensimmäinen jakso esitettiin 2004 ja sen tuotanto jatkuu edelleen. Sarja on poikinnut ympärilleen kaikenlaisia oheistuotteita ja -ilmiöitä elokuvista huvipuistoajeluihin ja leluista tietokonepeleihin. Pitkän taipaleensa aikana sarja on saavuttanut suuren katsoja- ja fanikunnan eri puolilla maailmaa. Tuotantoyhtiö on määrittänyt sarjan kohderyhmäksi 5-10-vuotiaat tytöt (rbw.it 2019), mutta sarjan nettifoorumeilla selviää katsojien joukossa olevan paljon myös nuoria aikuisia, jotka ovat kasvaneet Winxejä katsellen eivätkä ole luopuneet keijuista aikuistuttuaan.

1.1. *Winx-klubin* suhteutuminen animaation ja populaarikulttuurin kenttään

Winx-klubi asettuu niin lasten, nuorten kuin aikuistenkin fiktion kentässä 1990- ja 2000-luvuilla vallinneen taikuuteen ja taruhahmoihin liittyvän tematiikan jatkeeksi. J. K. Rowlingin luomien *Harry Potter* -teosten sekä monien magiaa ja taruolentoja sivuavien televisiosarjojen (esimerkiksi *Sabrina, teininoita* (*Sabrina, the Teenage Witch*, USA, 1996 - 2003), *Buffy, vampyyrintappaja* (*Buffy the Vampire Slayer*, USA, 1996 - 2003), *Xena* (*Xena: Warrior Princess*, USA / Uusi-Seelanti, 1995 - 2001) ja *Siskoni on noita* (*Charmed*, USA, 1998 - 2006)) maailmanlaajuinen valtava menestys toi ”yliluonnollisia” elementtejä sisältävän kerronnan marginaalista valtavirtaan, höysti sitä huumorilla ja pohjusti tietä monenlaisille populaarikulttuurin tuotteille, jotka ammensivat innoitustaan magiasta, saduista ja taruista ja sekoittelivat erilaisia historiallisia ja mytologisia elementtejä huolettomasti. Tematiikka, jossa protagonistit tasapainoilevat ”tavallisen” elämän ja taianomaisten taitojensa ja

velvollisuuksiensa välillä on sekin tuttu lasten- ja nuortenfiktiosta jo pidemmältä aikaa. Voimakkaan tyttöryhmän mallia puolestaan näyttivät monet tytöille suunnatut, naispuolisen supersankariryhmän seikkailuja käsittelevät animaatiisarjat, esimerkiksi *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Japani, 1992 - 1997), *Spies-tytöt* (*Totally Spies!*, Ranska / Kanada, 2001 - 2014) ja *Tehotytöt* (*Powerpuff Girls*, USA, 1998 - 2005 & uusintaversio (reboot) 2016 -).

90-luvulla populaarikulttuurissa nousi esiin myös girl power -käsite, jota Hains kutsuu ”leikkisäksi muodoksi kolmannen aallon feminismistä” (Hains 2004, 1). Usein termi yhdistetään maailmanlaajuiseen megasuosioon nousseeseen Spice Girls -tyttöbändiin, mutta sen juuret ovat 90-luvun alun feministisessä Riot Grrrl -liikkeessä (Riordan 2001, 289). Girl powerin nousu valtavirtaan toisaalta toi tyttövoiman käsitteen yhä useampien ulottuville mutta toisaalta myös kaupallisti ja laimensi sen:

The idea of girl power, although quite admirable, unfortunately became reified into tangible commodities bought and sold most notably by entertainment corporations. These commodities are most evident in popular culture such as music (the Spice Girls), television (*Buffy the Vampire Slayer*), and the Internet (gURL sites). All of these examples point to how a use value, the idea of valuing girls, is changed into an exchange value, commodities intended to ”empower” girls. In the process of this transformation or commodification, the original meaning of girl empowerment became watered-down so that it means something to everyone. Subsequently, this diluting effect allows for girl power to be rearticulated in a number of ways and appeal to the widest audience. (Riordan 2001, 289 - 290.)

Monet sisukkaita tyttöryhmiä kuvaavat animaatiisarjat, mukaanluettuna *Winx-klubi*, voidaan nähdä girl powerin jatkeena – hyvässä ja pahassa. Hains määrittelee *Winx-klubin* girl power -toimintaseikkailupiirretyksi (”girl power action-adventure cartoon”, Hains 2007, 66), joita hän kuvailee seuraavasti:

In girl power cartoons, girls who are both brilliant and beautiful abound. Preteen and teenage girls star as action-adventure cartoon heroines, using their physical strength

and keen intellectual abilities to fight crime and save the world. They also succeed academically and socially in school, earning good grades, wearing the latest fashions, enjoying the attention of boys, and sporting enviably perfect hair. Through such depictions, girl power texts offer girls cultural support by suggesting that they can be feminine, intelligent, strong, and empowered - they can have it all. This is a significant change, as earlier cartoons rarely focused on powerful, smart girls. (Hains 2007, 65.)

Lukuisien oheistuotteidensa myötä *Winx-klubi* myös solahtaa kaupallisten lastenohjelmien jatkumoon, jota viitoittivat jo 80-luvulla *He-Manin* (*He-Man and the Masters of the Universe*, USA, 1983 - 1985), *Halinallejen* (*The Care Bears*, USA / Kanada, 1985 - 1988) ja *Pikku ponien* (*My Little Pony*, USA, 1986 - 1987) kaltaiset animaationsarjat. Kun tyttökatsojien kulutuspotentiaali huomattiin, nimenomaan tytöille räätälöityä sisältöä alettiin tuottaa huomattavasti aiempaa enemmän. Siinä missä 80- ja 90-lukujen kaupalliset animaationsarjat kuitenkin toimivat lähinnä samannimisten lelusarjojen mainoksina, on *Winx-klubi* useiden muiden 2000-luvun luomusten tavoin vienyt tuotteistamisen ja transmediaalisuuden seuraavalle tasolle. Fyysisten oheistuotteiden rinnalle nousseet virtuaaliset oheistuotteet, kuten monenlaiset pelit, sekä nettiin muodostuneet viralliset ja epäviralliset faniyhteisöt takaavat, että *Winx-keijujen* maailma tavoittaa lapset mahdollisimman monenlaisissa tilanteissa.

1.2. Missä ovat tytöt? Ajankohtaista keskustelua tyttösankareista

Lapsille suunnattujen ohjelmien sukupuoliroolit ja hahmojen sukupuolijakauma on ollut viime aikoina julkisessa keskustelussa esillä entistä enemmän sekä vanhempien että tutkijoiden toimesta. Aihetta on pohdittu esimerkiksi *Ryhmä Hau* -sarjan (*Paw Patrol*, Kanada, 2013 -) tiimoilta: sarjan alkuperäisestä seitsemästä päähahmosta vain yksi on tyttö. Epäsuhdan aiheuttamasta kritiikistä johtuen sarjaan lisättiin toisesta tuotantokaudesta alkaen toinen tyttöhahmo, mutta myöhemmin myös kolme uutta poikahahmoa.

Mielenkiintoista on, että vaikka aiheesta on puhuttu jo pidempään, huomattavia muutoksia asiassa ei ole tapahtunut. Götz ja Lemish viittaavat vuonna 2003 tehtyyn tutkimukseen, jonka

mukaan naispuolisia hahmoja on lastenohjelmissä 25,7 % ja miespuolisia hahmoja 74,3 %, sekä referoivat lastenohjelmien tuottajille tehdyn kyselyn tuloksia:

These initial findings were really striking, since producers of children's television often expressed the view that the programs they are producing are gender balanced, include many strong girl characters, and that, if anything, they have neglected boycharacters. The findings demonstrated first, that the producers are mistaken; and, second, there is an urgent need for a systematic, reliable study that will provide an accurate and extensive gender mapping of children's programs. (Götz & Lemish 2012, 3 - 4.)

Tyttö- ja poikahahmojen määrien välinen epäsuhta on siis ollut esillä julkisessa keskustelussa sekä sitä kautta myös lastenohjelmien tuottajien tiedossa jo vuosia, mutta silti *Ryhmä Haun* tyypilliset tapaukset ovat edelleen arkipäivää lastenohjelmien saralla.

Kritiikkiä on herättänyt myös se, että tyttöhahmot on usein jätetty pois lapsille suunnattujen elokuvien ja sarjojen tiimoilta tehdyistä oheistuotteista. Tällaisen kohtalon kokivat muualla *Big Hero 6* -elokuvan naispuoliset sankarit Honey Lemon ja Go Go, *The Avengers* -elokuvan Black Widow sekä *Ryhmä Haun* Skye. Eräs *Big Hero 6* -elokuvan oheistuotteita valmistava yritys, tekstiilejä valmistava Springs Creative, vastasi aiheesta tehtyyn kuluttajatiedusteluun toteamalla, etteivät pojat yleensä halua tyttöjen kuvilla varustettuja tuotteita: ”We have found boys do not want girl characters on their things (eeeww girls! Yuck! Haha)”. Aiheesta nousseen kohun vuoksi Springs Creative joutui sittemmin muuttamaan linjaansa ja kertoi pyrkivänsä vastedes tekemään tuotteita, joissa myös tyttöshankarit ovat mukana poikashankareiden rinnalla. Tyttöshankareiden puuttumiseen liittyvää keskustelua käytiin esimerkiksi Twitterissä hashtagilla #IncludeTheGirls (edition.cnn.com 2015).

Animaatioiden sukupuolijakaumat ja -roolit ovat siis ajankohtainen ja yhä useampia kiinnostava aihe. Onkin mielenkiintoista tarkastella, kuinka tyttöshankarit pääsevät oikeuksiinsa heille omistetuissa animaatiisarjassa.

2. Tutkimuksen ja aineiston taustaa

Tässä luvussa käyn läpi käsitteet ja teoriat, joihin pääasiallisesti viitataan ja nojautun tutkielmassani, sekä esittelen tarkemmin aineistoni eli animaatiosarja *Winx-klubin* viidennen tuotantokauden.

2.1. Narratologia viitoittajana: tarinan ja juonen kertomaa

Mitä tahansa kertomusta eli narratiivia tarkasteltaessa avuksi voidaan ottaa narratologinen analyysi, joka pohtii juonen ja tarinan suhdetta. Juoni on kerronnallinen rakenne, ”toiminnan ja tapahtumien kulun esitys niin valittuna ja järjestettynä, että syysuhteet yksittäisten tapahtumien välillä korostuvat” (Hosiaisuus 2003, 377). McQuillan määrittelee narratologian seuraavasti:

The structuralist-led theory of narrative which seeks to identify what all, and only, narratives have in common. Narratology examines the nature, form and function of narrative across genre and media. By proposing narrative as a object of rigorous scientific inquiry ('ology') narratology seeks to produce a comprehensive and universal narrative grammar. (McQuillan 2000, 324.)

Mitä tarinasta otetaan mukaan juoneen ja mitä jätetään ulkopuolelle? Mitkä tapahtumat ja tilanteet ovat niin merkityksellisiä, että ne nostetaan esiin? Näitä kysymyksiä peilaamalla voidaan yrittää selvittää kertomuksen rakenteita ja niiden merkityksiä. Erityisen mielenkiintoiseen asemaan nousevat kertomuksen henkilöt. Aionkin tarkastella kertomuksen päähenkilöitä ja heidän välisiä suhteita.

2.2. Pohjana satujen tutkimus: aktantit ja aktorit

Ilmeisin vertailukohta piirrettyjen rakenteita pohdittaessa ovat perinteiset sadut. Satujen rakenteita ovat tutkineet monet kirjallisuus- ja kulttuurintutkijat, joista tunnetuimpia lienee Vladimir Propp. Proppin ja muiden satututkijoiden ajatuksia on modernisoitu ja laajentanut Satu Apo. Teoksensa *Ihmesadun rakenne* johdannossa Satu Apo käsittelee satututkimuksen

ajankohtaisuutta toteamalla satujen yhteyden modernisoituneeseen lastenkulttuuriin, muun muassa animaatioihin: “-- sadut eivät osoita omassa kulttuurissamme merkkejäkään väistymisestä: -- vanhat kansansatujuonet toimivat animaatioiden ja lastennäytelmien skenaarioina —” (Apo 1986, 15). Vaikka Apo käsittelee satuja nimenomaan kerrontaan liittyvinä perinteinä, teoksen ajatuksia satujen rakenteista ja henkilöasetelmista voitaneen soveltaa piirrossarjoihin. Apo esittelee muutamia ihmesadun määritelmiä, jotka kaikki korostavat sisältöaineiksessa olevien ihme-elementtien tärkeyttä. Hän siteeraa Albert Wesselskiä: “Ihmesatu on taiteellisen kerronnan muoto, joka käyttää yhteiskunnalliseen todellisuuteen viittaavien motiivien lisäksi ihmestimotiiveja juonen kehitykseen vaikuttavalla tavalla.” (Wesselski; sit. Apo 1986, 17). Eri tutkijat ovat eri mieltä siitä, sijoittuuko ihmesatu aina epätodelliseen maailmaan ilman tarkkaa paikallistamista vai voiko satujen maailma olla yhteydessä reaalimaailmaan; Apo kallistuu jälkimmäiselle kannalle. Se on tutkimukseni kannalta hyvä, sillä aihekseni valitsemani animaatiosarja *Winx-klubi* sijoittuu osittain Maahan ja osittain fiktiivisiin taikaulottuvuuksiin.

Winx-klubi vaikuttaa siis sopivan modernin, animaatiomuotoisen ihmesadun malliin. Satututkimukseen nojautuminen tarjoaakin mielenkiintoisia työkaluja sarjan tarkasteluun. Tutkimukseni kannalta relevantteja käsitteitä ovat juonen ohella muiden muassa aktantti ja aktori, jotka ovat sadun henkilöhahmoihin liittyviä termejä. Aktantit ovat satujen toistuvia rooleja, aktorit puolestaan niiden toteutumia, roolien täyttäjiä (Hosiaislouma 2003, 33). Sadun aktanttien välisiä suhteita voidaan tulkita aktanttimalleilla, joista tunnetuimmat lienevät Vladimir Proppin ja A. J. Greimasin luomat mallit.

Klassikkoteoksessaan *Morphology of the Folk Tale* Vladimir Propp jakaa ihmesadun roolit seitsemään aktanttiin, joita hän kutsuu nimellä *dramatis personae*:

1. the villain
2. the donor (provider)
3. the helper
4. a princess (a sought-for person) and her father

5. the dispatcher
6. the hero
7. the false hero

(Propp 1968, 79-80)

Proppin aktanteille on erilaisia suomennoksia. Apo käyttää sanoja roisto, lahjoittaja, auttaja, prinsessa ja hänen isänsä, liikkeellelähettäjä, sankari ja valesankari. Joissain suomennoksissa prinsessa on korvattu sanaparilla tavoiteltu henkilö ja lahjoittaja tarkennettu maagisten kykyjen lahjoittajaksi.

Yksi Proppin teorioiden muunnelmista on A. J. Greimasin aktanttimalli, joka jäsentää satua sen päähenkilöiden välisten toimintasuhteiden avulla. Apon mukaan ”A. J. Greimas abstrahoi mallia luokittelemalla ’auttajan’ ja ’lahjoittajan’ sankarin auttajiksi ja ’roiston’ ja ’valesankarin’ sankarin vastustajiksi; prinsessa (ja taikaesine) olivat sankarin objekteja.” (Apo 1986, 194). Greimas pelkistää sadun aktantit kuuteen vastakkaiseen pariin: subjekti vs. objekti, auttaja vs. vastustaja ja lähettäjä vs. vastaanottaja. Aktanteista ”subjekti on ’joku joka suorittaa toiminnan’, objekti puolestaan ’joku, joka on toiminnan kohteena’” (Greimas 1980, 197). Subjektin ja objektin suhdetta määrittää halu (Greimas 1980, 201). Auttajat ”pyrkivät tuomaan apua toimiessaan halun toteuttamiseksi tai helpottaessaan kommunikaatiota” (Greimas 1980, 204), vastustajat taas ”pyrkivät luomaan esteitä asettumalla vastustamaan halun toteuttamista tai objektin välittämistä” (Greimas 1980, 204). Lähettäjä käynnistää subjektin toimet ja vastaanottaja hyötyy niistä: ”Lähettäjän ja vastaanottajan suhde mielletään kommunikaatioksi sanan väljässä merkityksessä. Lähettäjä on tekijä, joka saa toiminnan aikaan; vastaanottaja puolestaan on se, jonka hyväksi toiminta koituu.” (Veivo & Huttunen 1999, 74). Greimas’n mallissa aktantteina saattavat toimia myös erilaiset abstraktiot tai esineet (Hosiaisuus 2003, 33).

Saduissa ja lapsille suunnatuissa ohjelmissä läsnä on usein varsin pelkistetty hyvän ja pahan vastakkainasettelu. Poikkeuksiakin toki on, mutta useimmiten toinen osapuoli esitetään moitteettoman hyvänä, toinen läpikotaisen pahana. Moni on lapsena käyttänyt sanoja ”hyvis”

ja ”pahis” puhuessaan animaatio-sarjojen ja esimerkiksi pelien hahmoista. Vaikka kyseiset sanat ovatkin yksinkertaisuudessaan itse asiassa varsin osuvia, ne tuskin läpäisevät tieteellisen tarkastelun seulaa. Itse käytänkin niiden sijaan tässä tutkielmassa usein termejä protagonistista ja antagonistista, jotta välttäisin sekoittumisen aktanttimallien termeihin sankari, vastustaja jne. Yksinkertaisimman määritelmän mukaan protagonistista on ”päähenkilö, usein myös sankari” (Hosiaislouma 2003, 745) ja antagonistista puolestaan ”protagonistin vastustaja” (Hosiaislouma 2003, 54).

Perinteisesti tiettyihin aktantteihin ovat istuneet tiettytyyppiset aktorit, vaikka esimerkiksi Propp ei koskaan roolimalliansa täyttösääntöjä määritellytkään (Apo 1986, 194). Apo toteaa seuraavaa: ”Satujen toistuvien roolien (aktanttien) kohdalla on havaittavissa selviä ”täyttösääntöjä”: mikä tahansa aktori ei voi esiintyä missä tahansa roolissa” (Apo 1986, 281). Aion tarkastella, kuinka Winx-klubi noudattaa tai jättää noudattamatta näitä täyttösääntöjä. Kun tutkitaan esimerkiksi sitä, miten aktantit piirretyissä täytetään eli minkälaisia hahmoja valitaan sankareiksi, vastustajiksi ja muiksi hahmoiksi, henkilökuvauksessa ilmenevät kaavat ja konventiot tulevat näkyviksi.

Aktanttimallinsa ohella Propp loi tunnetuimmat juonirakenteiden pelkistykset eli eräänlaiset juonikaavat. Apo esittelee eri tutkijoiden juonikaavoja teoksessaan. Juonikaavat lienevät hyviä työkaluja tutkittaessa Winx-klubin jaksojen rakennetta ja kerrontaa sekä sitä, noudatteleeko sarja vanhoja sukupuolirooleja ja kerrontatapoja vai onko sille kehittynyt omia, uusia ilmaisukeinoja sukupuolen ja sankaruuden suhteen. Useat tutkijat ovat yksinkertaistaneet ja muotoilleet Proppin malleja, jotkut taas kritisoivat Proppin lähtökohtia. Hyvä esimerkki on Proppin teoria, jonka mukaan kaikki satujuonet ovat yhden juonikaavan ilmentymiä. Apo kyseenalaistaa tämän näkemyksen todeten, että yksi juonikaava ei millään riitä kattamaan satujuonten moninaisuutta.

Useimpia vanhojen satujen tarjoamia tarina- ja sankarimalleja voitaneen perustellusti kutsua sovinnistisiksi ja siten vanhentuneiksi (esimerkiksi neidon elämän täyttymys on aina päästä prinssin pelastamaksi ja naimisiin, ulkoinen kauneus heijastaa sisäistä kauneutta, jne.). Yritän

selvittää, uudistavatko vai noudattavatko modernit piirretyt näitä vanhoja kerrontatapoja ja sankarimalleja eli onko piirretyissä havaittavissa kehitystä tasa-arvoisempaan suuntaan vai jatkavatko ne vanhentuneita kerrontamalleja. Kuvataanko tyttö- ja poikasankareita tasaarvoisesti ja tasapuolisesti vai vaikuttavatko sankareiden sukupuoli heidän toimintaansa ja ongelmanratkaisutapoihinsa? Millaisia eroja tyttö- ja poikasankareiden kuvauksessa löytyy?

2.3. Sukupuoli

Aion luonnollisesti hyödyntää myös sukupuolen, sankaruuden ja representaation käsitteitä joita käytän hyväkseni ainakin diskurssianalyysin ja gender-teorioiden (mm. ajatus sukupuolesta konstruktiona) kautta. Sukupuoli on monimutkainen käsite. Sen määritelmästä on useita näkemyksiä. Työssäni aion käyttää ns. anti-essentialistista näkemystä, jonka mukaan luonnollista tai ehdotonta sukupuolta ei ole olemassa, vaan sukupuoli on aina konstruoitu. Alkuperäistä sukupuolta ei siis ole, vaan sukupuoli on kulttuurisesti muodostunut, esimerkiksi kasvatusprosessien ja asenteiden muovaama. Tällainen näkemys sukupuolesta pohjaa pitkälti Foucault'n teorioihin. Judith Butlerin mukaan tämä ns. sex-gender-jako on ollut elintärkeä feministiselle liikkeelle sen todistamisessa, että anatomia ei määritä kohtaloa (Butler 1986, 35).

Butler vie sukupuolen konstruoidun olemuksen askelta pidemmälle: hänen teorioihinsa sisältyy ajatus sukupuolesta performanssina. Ei siis ole mitään valmista, staattista sukupuolta, vaan sukupuoli on jatkuvasti toteutuva ja muokkautuva projekti. Maskuliinisuus ja feminiinisyys koostuvat eräänlaisesta sovitusta koodistosta, tietynlaisista teoista ja merkeistä. Näin ollen nämä sukupuolisuudet ovat keinotekoisia ja pinnallisia: niitä voidaan esittää ja yhdistellä. Ihminen voi esittää myös vastakkaiseen sukupuoleen liitettävien ominaisuuksien performanssin; kiinnostavaa onkin, miten tällaisiin perinteisiä käsityksiä vastaan rikkoviin hahmoihin suhtaudutaan. Rossi referoi Butlerin merkkiteosta *Hankala sukupuoli*:

Hankalassa sukupuolella Butler esitteli huikean vaikutusvaltaisen teoriansa nimenomaan *sukupuolen ja seksuaalisuuden* performatiivisuudesta: ajatuksen siitä, että sukupuoliä ja seksuaalisuuksia tuotetaan jatkuvasti toistuvien tein – sekä kielellisesti

että ruumiillisesti. Vaikka idea ei näennäisesti eroaisi paljoakaan joistakin aiemmista näkemyksistä, jotka esittivät, että sukupuoli omaksutaan sosiaalisesti oppimalla, levisi Butlerin muotoilu vielä näitä aiempia ideoita laajempaan käyttöön niin humanistisessa kuin yhteiskuntatieteellisessä sukupuolen ja seksuaalisuuden tutkimuksessa. Butlerin ajatuksia sukupuolitoiston pakottavasta vallasta ja siitä, miten sukupuolta muotoilevat vahvat yhteiskunnalliset normit – mutta yhtä lailla toiston kumouksellisesta potentiaalista –, on siteerattu yli neljännesvuosisadan ajan loputtomissa tutkimuksissa ja opinnäytteissä. (Rossi 2017, 89.)

Toden totta, *Hankala sukupuoli* on noussut klassikkoteoksen asemaan, ja niinpä sitä siteerataankin monissa opinnäytteissä – omani mukaanlukien. Butler toteaa substanssia tuottavista teoista:

Tällaiset teot, eleet ja esitykset ovat yleisesti ottaen *performatiivisia* sikäli, että ydin tai identiteetti, joita ne väittävät ilmaisevansa, ovat *sepitelmiä*, joita tuotetaan ja pidetään yllä ruumiillisin merkein ja muin diskursiivisin keinoin. Sukupuolitetun ruumiin performatiivisuus tarkoittaa, että sillä ei ole mitään ontologista, olemiseen liittyvää statusta irrallaan niistä monenlaisista teoista, jotka muodostavat sen todellisuuden. - - Toisin sanoen teot ja eleet, artikuloitujen ja toteutettujen halut luovat illuusion sisäisestä ja järjestäytyneestä sukupuoliytimestä. (Butler 2006, 229.)

Animaatiosarjoissa ajatus sukupuolesta performanssina on erityisen kiinnostava, sillä animaation maailma on vapaa todellisen maailman rajoitteista ja niinpä piirrettyjen hahmot voisivat teoriassa olla millaisia tahansa. Käytännössä hahmot kuitenkin usein noudattelevat perinteisiä sukupuolimalleja monessa suhteessa. Tarkoitukseni onkin tarkastella, miten tyttö- ja poikahahmot ilmentävät protagonismiaan tai antagonismiaan ja millaisia toimintatapoja he käyttävät. Miten feminiinisinä ja maskuliinisina pidetyt ominaisuudet sekoittuvat tyttö- ja poikasankarien käytöksessä, vai sekoittuvatko ne ollenkaan? Millaisissa tilanteissa tyttö- ja poikasankarit käyttävät perinteisesti maskuliiniseksi koettuja keinoja ja poikasankarit perinteisesti feminiiniseksi koettuja keinoja? Butler pohtii sukupuolen ominaisuuksien syntyjä:

Jos sukupuolen ominaisuudet eivät olekaan ekspressiivisiä, ilmaisevia, vaan performatiivisia, tuottavia, nuo ominaisuudet itse asiassa muodostavat sen identiteetin, jota niiden sanotaan ilmaisevan tai paljastavan. Ero ilmaisemisen ja performatiivisuuden välillä on olennainen. Jos sukupuolen tunnuspiirteet ja teot, ne monenlaiset tavat, joilla keho näyttää tai tuottaa kulttuurisen merkityksensä, ovat performatiivisia, niin ei ole mitään ennalta olevaa identiteettiä, jonka mukaan tekoa tai ominaisuutta voitaisiin mitata. Ei ole todenmukaisia eikä valheellisia, ei oikeita tai vääristyneitä sukupuolitekoja, ja todellisen sukupuoli-identiteetin oletus paljastuu säänteleväksi fiktioksi. (Butler 2006, 236.)

Peilattessani ajatusta sukupuolesta performanssina *Winx-klubin* hahmoja vasten tulen nopeasti perustavanlaatuisen kysymyksen äärelle: voivatko maskuliiniset ja feminiiniset ominaisuudet sekoittua ja luoda uudenlaista sukupuolisuutta? Esimerkiksi aktiivisuutta, fyysistä toimintaa ja (väki)vallankäyttöä on pidetty maskuliinisina toimintoina. Kun tyttöshankarit käyttävät niitä, esittävätkö he miehisyyden performanssia vai luovatko he uudenlaista feminiinisyyttä? Viekö maskuliinisuuksien suorittaminen jotain pois heidän feminiinisydeltään, vai muokkaako se sitä erilaiseen suuntaan? Entä poikashankarit, jotka suorittavat feminiiniseksi miellettyjä toimintoja, kuten huolehtimista, hoivaviettä tai ulkonäkönsä ehostamista: uudistavatko he maskuliinisuuttaan?

Animaation luonne asettaa haasteen, kun sitä tarkastellaan tutkimusaineistona. Piirrettyihin kuuluu liioittelu, vääristely, asioiden esittäminen huumorin avulla sekä tietty todellisuutta vastaan kapinoiminen. Kun siis pohdin piirretyissä esiintyviä representaatioita protagonistien ja antagonistien sukupuolista, minun täytyy muistaa, että osa hahmojen liioitellun maskuliinisista ja feminiinisistä ominaisuuksista johtuu animaatiolle ominaisista tyylipiirteistä, eikä niihin aina liity sen tarkoituksellisempia sisältöjä. Rajanveto ja tasapainon löytäminen onkin vaikeaa: mikä animaatiohahmojen, esimerkiksi animaatiohahmojen *Winx-klubin* keijujen, ultrafeminiinisessä ulkonäössä on koomista liioittelua, mikä taas vakavasti otettavaa sukupuolisuuden representaatiota? Voiko näitä piirretyissä edes erottaa toisistaan, vai pitäisikö hahmoja tarkastella kokonaisuuksina ja koomisiksi tarkoitettuja yksityiskohtiakin kohdella tutkimuksessa merkityksellisenä materiaalina?

2.4. Aineistona animaationsarja *Winx-klubi*

Winx-klubin menestyksestä kertoo se, että sarjaa on valmistunut jo seitsemän tuotantokautta, joissa on yhteensä 182 jaksoa. Suosio ei näytä laantumisen merkkejä: sarjan kahdeksas tuotantokausi on tekeillä. Yksi kahdeksannen kauden jaksoista sai maailmanensi-iltansa Rooman elokuvafestivaaleilla 20.10.2018 (rbw.it 2018). *Winx-klubin* pohjalta on tehty myös neljä erikoisjaksoa ja kolme animaatioelokuva. Suunnitteilla on myös ns. live-action -elokuva (awn.com 2016).

Sarjasta on lisäksi tehty kaksi spin-off -sarjaa, joista ensimmäinen oli vuonna 2011 ensiesityksensä saanut, 52 lyhyestä (n. 13 min.) jaksosta koostunut animaationsarja *PopPixie*. *PopPixiessä* ei Winxejä nähdä, vaan sarjan pääosissa ovat *Winx-klubin* toiselta ja kolmannelta tuotantokaudelta tutut pikkukeijut pixiet. Toinen spin-off on Netflix-animaationsarja *Winxien maailma (World of Winx)*. *Winxien maailmaa* on tehty kaksi kautta, jotka julkaistiin Netflixissä vuosina 2016 ja 2017. *Winxien maailman* pääosissa on *Winx-klubin* tuttu keijukuusikko, mutta sarjan ulkoasu on hieman anime-henkisempi. Sarjassa Winxit seikkailevat eri puolilla Maata, esimerkiksi New Yorkissa, Pariisissa ja Lontoossa, ja joutuvat salaamaan taikavoimansa kohtaamiltaan ihmisiltä. Lisäksi Netflix ja Rainbow Group ovat ilmoittaneet työstävänsä kolmatta spin-offia, live-action -sarjaa, joka jatkaisi *Winxien* tarinaa mutta olisi suunnattu hieman vanhemmalle yleisölle (media.netflix.com 2018).

Relevanssisyistä halusin tarkastella sarjaa sen tuoreimmasta päästä sen sijaan, että olisin tutkaillut vanhimpia jaksuja. Lopulta päädyin valitsemaan aineistokseni *Winx-klubin* viidennen kauden: se oli tuorein kausi, joka oli kokonaisuudessaan nähtävillä suoratoistopalvelu Netflixissä ja siten helposti suuren yleisön saatavilla. Myös kuudes ja osa seitsemännestä tuotantokaudesta on jo esitetty Suomen televisiossa, mutta ei ollut tutkielmani kirjoitushetkellä vielä kokonaisuudessaan nähtävillä edes kanavien omissa maksullisissa suoratoistopalveluissa (C More Juniori jne.). Koska kirjoitan tutkielmani suomeksi, päätin katsoa jaksot suomeksi puhuttuna. Tutkielmassani käyttämäni sitaatit ovat joko suomenkielisestä dubbauksesta tai suomenkielisestä tekstityksestä, jota pidin päällä samanaikaisesti selkeyden vuoksi.

Winx-klubin viidennen tuotantokauden jaksoja alettiin esittää Italiassa ja Amerikassa lokakuussa 2012 ja Suomessa joulukuussa 2012. Kausi sisältää 26 jaksoa. Koko kausi muodostaa yhtenäisen juonikokonaisuuden. Jaksoilla on omat aiheensa, mutta ne ovat palasia laajemmasta juonesta ja vievät koko kauden tapahtumia eteenpäin.

Sarjan pääosassa on tavallisessa perheessä Maassa kasvanut Bloom, joka teini-iässä saa kuulla olevansa keiju. Bloom suuntaa opiskelemaan Taikaulottuvuudessa sijaitsevaan Alfean keijukouluun ja saa ystävikseen Stellan, Musan, Florian, Tecnan ja Laylan (joissain versioissa Laylan nimi on Aisha, mutta käytän tutkielmassani nimeä Layla, sillä sitä käytetään suomenkielisessä dubbauksessa). Yhdessä keijukuusikko puolustaa kotiplaneettojaan, ystäviään ja liittolaisiaan vaihtelevaa vihollisvalikoimaa vastaan.

3. *Winx-klubi* transmediaalisena kokonaisuutena

Monen aikalaissarjansa tavoin *Winx-klubista* on muodostunut transmediaalinen kokonaisuus, joka ulottuu televisio- ja spin-off-sarjoista ja leffoista fyysisiin ja virtuaalisiin oheistuotteisiin sekä netin virallisiin ja epävirallisiin faniyhteisöihin. Tässä luvussa tarkastelen *Winx*ä transmediaalisena tuotteena.

3.1. Sarjan viralliset nettisivut ja fanisivut

Sarjan viralliset nettisivut tarjoavat faneille muun muassa pelejä, kilpailuja, kuvia ja videoita (winxclub.com 2019). Sivuilla voi katsoa muutaman kokonaisen *Winx-klubin* jakson. Lisäksi tarjolla on runsaasti videoklippejä. Ne ovat enimmäkseen lyhyitä ja pirteällä musiikilla säestettyjä koosteita esimerkiksi sarjassa nähdystä asuista tai esittelyitä *Winx*-keijuista. Sivuilta voi myös kuunnella osan sarjan lukuisista tunnuskappaleista ja ladata itselleen tulostettavia askartelutarvikkeita, kuten värityskuvia tai valokuvakehyksiä. Peleissä muun muassa valitaan *Winx*ille asuja, koristellaan kynsiä, kootaan jäätelöannoksia, kokeillaan erilaisia aurinkolaseja, testataan yhteensopivuutta poikaystävien kanssa ja pelastetaan pulaan joutuneita lemmikkejä. Sisältö on siis perinteisen sukupuolitettua, kuten on ollut tavallista tytöille suunnatuissa peleissä jo pitkään:

- - a wave of software targeting the girl market is now being produced amid widespread discussions about what it is that girls really want in computer games. - - Still, instead of challenging those entrenched divisions between boys and girls as players of electronic games, the discourse around these products has unfortunately tended to strengthen the traditional divisions between genders. - - these products feature girl-coded topics such as dating, fashion, hairstyles and social protocols, leading both developers and consumers to conclude that 'good' software must be specifically gendered. (Gilmour 2004, 328.)

Winx-klubiin liittyvissä nettipeleissä tämä on poikkeuksellisen silmiinpistävää, sillä sarja aihepiireineen olisi tarjonnut yllin kyllin edellytyksiä vauhdikkaampiinkin sisältöihin. Jostain syystä sarjasta tuttu räväkkä toiminta ja pahisten peittoaminen kuitenkin loistavat poissaolollaan peleissä. Katsojien oletetaan haluavan keskittyä Winxien ulkoasun tuunaamiseen ja ihastusten ihasteluun.

Vankan fanikuntansa ansiosta *Winx-klubi* on jo varsin pitkäikäinen: vuonna 2019 sarja juhlii 15-vuotista taivaltaan. Merkkipäivää pohjustettiin jo vuonna 2018 sarjan virallisilla nettisivuilla: tarjolla oli esimerkiksi hashtag-kilpailu, johon fanit saattoivat ottaa osaa keksimällä oman *Winx-klubin* 15-vuotispäivää juhlistavan hashtagin (winxclub.com 2018). Kilpailun vastausten perusteella moni käyttäjä on ollut sarjan fani jo pitkään, osa alusta saakka. Huumoriakin käyttäjiltä löytyy: eräs vastaaja ehdottaa hashtagiksi #BloomWouldBe31 viitaten siihen, että sarjan alkaessa 16-vuotias päähenkilö Bloom olisi nyt jo 31-vuotias, mikäli aika etenisi sarjan maailmassa samaan tahtiin kuin todellisuudessa.

Netflix-spinoff *Winxien maailmalle* ei ole luotu omaa nettisivua, vaan *Winx-klubin* nettisivuilla on myös *Winxien maailmaan* liittyvää sisältöä, kuten kuvia ja videoklippejä. Emosarjaan ja spin-offiin liittyvät materiaalit ovat nettisivuilla sekaisin ja esimerkiksi *Winxklubin* hashtag-kilpailua puffattiin kuvalla, joka on *Winxien maailmasta*. Mitä ilmeisimmin sarjat siis halutaan esitellä yleisölle saman kokonaisuuden osina, ei itsenäisinä kokonaisuuksina.

Muun lisäsisällön ohella sivut myös muodostavat eräänlaisen yhteisön: sivuilla voi kustomoida itselleen oman Winx-avatarin ja luoda itselleen käyttäjätilin ja -tunnuksen, jolla voi osallistua sivujen kommentointiin. Winx-keijujen nettipresenssi ei kuitenkaan virallisille sivuille rajoitu: huomionarvoista on, että virallisten nettisivujen ulkopuolellekin on syntynyt vilkkaita katsojien perustamia ja ylläpitämiä Winx-aiheisia foorumeita, fanisivuja ja tietosivustoja, joiden ulkoasun eteen on nähty vaivaa ja joilta löytyvät pienimmätkin sarjaan liittyvät tiedot ja uutiset. Monia sivustoja päivitetään aktiivisten fanien toimesta usein ja antaumuksella. Esimerkiksi hahmoihin liittyvää nippelitietoa kannattaakin etsiä virallisten sivujen sijaan vaikkapa wikipediamaiselta Winx Club Wiki -fanisivustolta (winx.fandom.com 2019a). Värikkäälle

sivustolle on sen yli kymmenvuotisen olemassaolon aikana luotu tuhansia Winx-aiheisia artikkeleita, joita on editoitu satoja tuhansia kertoja (winx.fandom.com 2019b).

Yksityiskohtiinkin on panostettu: sivustoa selataan pastellinvärisellä perhosen muotoisella kursorilla.

3.2. Oheisilmiöt ja -tuotteet

Winx-klubiin liittyviä oheistuotteita on lanseerattu lukuisia. Perinteisempiä oheistuotteita edustavat lelut, kuten Winx-nuket ja niiden tarvikkeet. Tarjolla on myös koulutarvikkeita, sarjakuvalehtiä, kirjoja, vaatteita ja asusteita sekä sisustustavaroita, kuten lakanoita ja tyydynpäällisiä. Päivittäistavaroiden sarjalta löytyy muun muassa makeisia sekä kosmetiikkaa ja ihonhoito- ja peseytymistuotteita, ja oheistuotteita on toteutettu yhdessä nimekkäiden kumppanien, kuten Kinderin ja Chupa-Chupsin kanssa. Myös virtuaalisia tuotteita on runsas valikoima: sarjan nettisivuilta löytyvien ilmaispeleiden lisäksi olemassa on niin maksullisia konsoli- ja tietokonepelejä kuin mobiiliappegakin.

Winx-klubin pohjalta on tehty suosituiksi osoittautuneita teatteriesityksiä. *Winx Power Show* -näytelmä (winxpower.com 2019) kiersi vuosina 2005 - 2007 muiden muassa Italiassa, Belgiassa ja Alankomaissa ja *Winx on Ice* -jäähshow vuosina 2008 ja 2010 Italian ohella muiden muassa Venäjällä ja Ranskassa (winx.fandom.com 2019c). *Winx-klubin* kymmenvuotisjuhlan kunniaksi vuonna 2014 sai ensi-iltansa musikaali *Winx Club Musical Show* ja seuraavana vuonna sen joulaversio *Winx Club Musical Show: Christmas Tour*. *Winxklubin* 15-vuotisjuhlan kunniaksi sarjan viralliselle YouTube-kanavalle ja nettisivuille tehtiin lyhyt koostevideo, jossa näkyy väläyksiä paitsi sarjan jaksoista, myös näytelmästä ja jäähshow'sta (youtu.be 2019).

Vuonna 2011 sarjan tuotantoyhtiö Rainbow Group avasi Rooman lähistölle Rainbow Magic Land -huvipuiston, jonka rakennukset ja laitteet perustuvat yhtiön eri animaatioihin. Puistosta löytyvät myös *Winx-klubista* tuttu Alfean linna, jossa Winxit käyvät koulua, sekä Winxteemainen huvipuistoajelu (magicland.it 2019a, magicland.it 2019b) Huvipuiston

viralliselta YouTube-kanavalta löytyvältä Alfean linnan esittelyvideolta selviää, että hyvällä onnella puistossa voi törmätä Winx-hahmoihin eli Winxeiksi pukeutuneisiin näyttelijöihin (youtu.be 2012.)

3.3. Mediakonvergenssi ja transmediaalisuus

Henry Jenkins kutsuu mediakonvergenssin myötä yleistynyttä uutta monialustaista tarinankerrontatapaa transmediaaliseksi tarinankerronnaksi ja määrittelee sen seuraavasti:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best — so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. (Jenkins 2006, 95 - 96.)

Lisäksi Jenkins peräänkuuluttaa sitä, että eri alustoilta tarjottavien sisältöjen on jalostettava ja kehitettävä tarinaa sekä tarjottava lisäarvoa ja erilaisia näkökulmia.

Muistettava on, että Jenkins sovelsi teoriaansa aikuisille suunnattuihin sisältöihin, erityisesti *The Matrix* -elokuvaan ja niihin liittyviin sarjakuviin ja muihin oheissisältöihin. Niinpä hänen ajatuksiaan ei välttämättä suoraan voida soveltaa lapsille suunnattuun sisältöön, sillä moniin lastenohjelmiin kuuluu oleellisena osana eräänlainen toisto ja tuttujen elementtien monistaminen. Kenties tunnetuin esimerkki tästä on jo klassikoksi muodostunut brittiläinen lastenohjelma *Teletapit* (*Teletubbies*, 1997 - 2001), jossa pyöreät päähahmot hihkuvat pirteästi ”Uudestaan! Uudestaan!” nähtyään mielenkiintoisen videon – jonka jälkeen täsmälleen sama video näytetään uudestaan. Samoin *Winx-klubin* keijujen muodonmuutoskohtaukset toistuvat joka jaksossa, joissain jaksoissa useampaan kertaan. Mielestäni transmediaalisen tarinankerronnan tunnusmerkit voivatkin lapsille suunnattujen sisältöjen suhteen täytyä,

vaikka kaikki eri kanavissa oleva sisältö ei olisikaan täysin erilaista vaan havaittavissa olisi jonkinlaista toistoa. Tärkeintä on, että eri kanavissa on tarjolla myös erilaista, varta vasten kyseiselle kanavalle räätälöityä ja uniikkia sisältöä.

Transmediaalisen tarinankerronnan myötä yleisön rooli kasvaa. Eri kanavista ja mediaalustoilta löytyy erilaista, toisiaan täydentävää sisältöä, jota fanit jakavat ja ruotivat keskenään.

Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence — one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (Jenkins 2006, 20 - 21.)

Usean eri media-alustan ja levitystavan hyödyntäminen, erilaisten sisältöjen tarjoaminen erilaisissa kanavissa, pelien kaltaiset virtuaaliset oheistuotteet ja sekä sarjan nettisivujen tarjoama yhteisö että lukuisat fanien itse luomat chathuoneet tekevät mielestäni *Winx-klubista* hyvän esimerkin aikansa transmediaalisesta tarinankerronnasta. Vaikka esimerkiksi sarjan nettisivuilta löytyvien ilmaispelien laadusta ja siten niiden tarjoaman lisäsisällön tärkeydestä voikin tulla montaa mieltä, niiden suuresta määrästä ja uusien pelien julkaisutahdista päätellen niiden suosio on kova ja ne ovat kohderyhmälle mieleisiä. Nettisivujen muun sisällön tavoin ne keskittyvät *Winx-keijujen* vapaa-aikaan ja tarjoavat siten interaktiivisen kokemuksen ohella uuden näkökulman heidän elämäänsä. Vaikka tässä tutkielmassa jouduin tilanpuutteen vuoksi rajaamaan aiheitani ja keskittämään analyysini yksinomaan televisiosarjan sisältöön, koen että *Winx-klubia* transmediaalisena kokonaisuutena luotaava ja syvällisemmin oheistuotteisiin ja -ilmöihin pureutuva jatkotutkimus olisi hyvinkin mielenkiintoista ja hedelmällistä.

Jonathan Gray nostaa transmediaalisuuden rinnalle paratekstien tärkeyden. Tällaisiksi hän lukee itse televisio-ohjelmien ja elokuvien ohella esimerkiksi niiden mainos- ja promomateriaalit sekä ohjelmien ympärillä käytävät keskustelut esimerkiksi nettifoorumeilla ja viihdeohjelmissa – kaiken, joka luo sisältöjen ympärille hypeä. Grayn mukaan paratekstit vaikuttavat siihen, kuinka katsomme mediasisältöjä.

Our world is heavily populated by promos and surrounding textuality, and these form the substance of first impressions. Today's version of "Don't judge a book by its cover" is "Don't believe the hype," but hype and surrounding texts do more than just ask us to believe them or not; rather, they establish frames and filters through which we look at, listen to, and interpret the texts that they hype. (Gray 2010, 3.)

Catherine Johnsonin mukaan paratekstuaalisuuden näkyvyyden nousu on johtanut siihen, että televisio-ohjelmia kehitetään määrätietoemmin brändeiksi.

While television programmes have always been paratextual, the digital era has made television's paratextuality more visible. This, combined with the industry's increased dependence on the extension of television programmes to generate revenue and engage audiences, is what has led to the shift towards developing programmes as brands. (Johnson 2012, 146.)

Kaiken kaikkiaan *Winx-klubi* lukuisine sisältöineen ja oheistuotteineen on menestyvä brändi. Sanalla on kaupallinen kalskahdus, mutta Johnson näkee sen olevan muutakin:

Branding is not simply a means of financially exploiting programmes. Rather, it can be understood as a response to the new conditions emerging with the television industry in which the broadcast text is just one aspect of a more dynamic and openended context of production and consumption for program brands that have a much longer life across a far wider range of texts. - - By attempting to create programme brands that harness the common social experiences engaged in by viewers, programme branding favours texts that offer multiple points of access and multiple points of engagement. (Johnson 2012, 165.)

4. Keijuja ja konnia: *Winx-klubin* hahmot ja juoni

Tässä luvussa esittelen *Winx-klubin* hahmot sekä referoin tuotantokauden juonen narratologian kautta peilaten. Lisäksi käyn läpi *Winx-klubin* kirjavan hahmogallerian Proppin ja Greimas'n aktanttimallien kautta: millaisiin aktantteihin sarjan hahmot istuvat?

4.1. Hahmojen pikainen esittely

Analyysin seuraamisen kannalta lyhyet hahmoesittelyt ovat paikallaan.

Sarjan pääprotagonisteja eli *Winx-keijuja* on kuusi: lohikäärmetulen keiju Bloom, auringonpaisteen keiju Stella, aaltojen keiju Layla, musiikin keiju Musa, luonnon keiju Flora ja tekniikan keiju Tecna. Tytöt opiskelevat yhdessä Alfean keijukoulussa. Bloom on sarjan varsinainen päähenkilö, mutta käytännössä kaikki kuusi *Winx-keijua* ovat esillä suunnilleen yhtä paljon. Kaikki *Winxit* ovat kotoisin eri planeetoilta. Bloom on Solarian prinsessa, mutta kasvoi 16-vuotiaaksi saakka kasvattivanhempien kanssa Maassa Gardenian pikkukaupungissa. Stella on Solarian prinsessa ja Layla Androsin prinsessa. Tecna on kotoisin Zenithistä, Flora Lynpheasta ja Musa Melodysta.

Winx-keijujen tukena ja apuna nähdään vaihteleva valikoima muita hahmoja. Näistä eniten esillä ovat *Winxien* poikaystävät, jotka auttavat heitä heidän keijutehtävissään ja viettävät vapaa-aikaansa heidän kanssaan. Bloomin poikaystävä on Eraklyonin kruununprinssi Sky. Musa seurustelee Rivenin kanssa, Flora Helian, Tecna Timmyn ja Stella Brandonin. Laylan poikaystävä Nabu menehtyi neljännen tuotantokauden lopussa, mutta viidennen tuotantokauden aikana Layla tapaa Royn, jonka kanssa alkaa viettää aikaa. Kaikki pojat ovat *Spesialisteja*, Punalähteen poikakoulun oppilaita.

Tärkeitä liittolaisia ovat myös Alfean keijukoulun opettajat, erityisesti viisas rehtori Faragonda ja professori Palladium. Opettajat auttavat *Winxejä* selviytymään kohtaamistaan haasteista ja hallitsemaan taikavoimiaan. Rehtori Faragondalla on runsaasti tietoa kaikista taikuuteen ja

loitsuihin liittyvistä asioista, ja Winxit kääntyvätkin aina hänen puoleensa kinkkisissä tilanteissa. Hänen nevojensa pohjalta rakennetaan strategiat, joiden avulla lähdetään ratkomaan esimerkiksi Tritannuksen aiheuttamia vaaratilanteita.

Osa Winxien vanhemmista on näkyvässä roolissa. Bloomilla on kahdet vanhemmat, biologiset keijuvanhemmat Dominon kuningatar Marion ja kuningas Oritel, sekä kasvattivanhemmat Mike ja Vanessa, jotka ovat tavallisia ihmisiä. Stellan vanhemmat ovat Solarian kuningas Radius ja kuningatar Luna, jotka ovat eronneet. Laylan vanhemmat ovat Androksen kuningas Teredor ja kuningatar Niobe. Musan äiti Matlin on menehtynyt. Isäänsä Ho-Boeen Musalla on läheiset välit. Floran ja Tecnan vanhempia ei viidennellä tuotantokaudella nähdä.

Skyn vanhemmat ovat Eraklyonin kuningas Erendor ja kuningatar Samara. Muiden poikaystävien vanhempia ei nähdä.

Selkiet ovat pieniä merenneitoja, jotka muun muassa vartioivat merenalaisia taikaulottuvuuksien välisiä portteja. Taikavoimillaan selkiet auttavat Winxejä taistelemaan pahuutta vastaan.

Viidennellä tuotantokaudella Winxit saavat vastaansa useita antagonisteja: vanhat tuttunsa Trixit sekä uuden konnan Tritannuksen. Trix on vallanhimoinen noitakolmikko, joka piinaa Winxejä milloin mistäkin syystä. Trixin johtajahahmo on Icy, kolmikon vanhin ja voimakkain jäsen. Darcy ja Stormy seuraavat häntä lojaalisti. Trixit ovat olleet mukana sarjassa alusta saakka ja ovatkin muodostuneet Winxien arkkivihollisiksi.

Tritannus on Trixien ohella kauden ”pääpahis”. Hän on Laylan vallanhimoinen serkku, joka katkeroituu siitä, että hänen veljensä valitaan Androksen hallitsijaksi hänen sijaansa. Saatuaan käsiinsä meren saasteita Tritannus muuttuu voimakkaaksi merihirviöksi ja päättää ryhtyä merten keisariksi.

Antagonistiksi voidaan laskea myös prinsessa Diaspro, Eraklyonista kotoisin oleva keiju, josta oli määrä tulla Skyn puoliso. Sky ei kuitenkaan järjestettyyn avioliittoon halunnut, joten hän purki kihlauksen. Diaspro haikailee silti edelleen Skyn perään ja yrittää parhaansa mukaan torpedoida Skyn ja Bloomin romanssin. Bloom on huolissaan asiasta, mutta ilmeisen turhaan: Skyn mukaan Diaspro on ”tylsimys”.

4.2. Juonia kerrakseen: A- ja B-juonet *Winx-klubin* kerronnassa

Winx-klubin viidennen tuotantokauden pääjuonet voidaan jakaa kahtia: ajallisesti ja temaattisesti enemmän huomiota saa A-juoni, jossa keijut taistelevat paha vastaan ja yrittävät pelastaa maailmansa sitä uhkaavalta viholliselta. A-juonen rinnalla kulkee koko ajan arkisempiin asioihin keskittyviä B-juonia, jotka ovat epäkoherentimpia ja sivuavat esimerkiksi keijujen parisuhteita ja sydänsuruja sekä opintoja ja urahaaveita. Toki A- ja Bjuonet jossain määrin myös risteävät. Koko tuotantokausi on jatkoa edellisille kausille, ja tapahtumat jatkuvat siitä mihin ne edellisen kauden päättyessä jäivät. Saadaksesi tarkemman kuvan koko tuotantokauden tapahtumista lue Liite 2, johon olen referoinut koko kauden juonen. Jaksokohtaisista juonista ja A- ja B-juonten välisistä suhteista saa selkeämmän kuvan lukemalla kolmesta esimerkkijaksosta kirjoittamani yksityiskohtaiset juonireferaatit, jotka löytyvät Liitteestä 1.

Jaksot tasapainoilevat siis jatkuvan A-juonen ja erilaisten pienempien B-juonten välillä. Äkkiseltään luulisi, että maailman pelastaminen ajaisi prioriteettina kaiken muun ylitse, mutta *Winx-klubin* kerronnassa näin ei ole: katsoja huomaa usein pohtivansa sitä, kuinka Winxit priorisoivat asioita ja esimerkiksi hoidettavia tehtäviä. Sarjassa hämmentää jatkuvasti se, että vaikka koko maailma on uhattuna, Winxeillä silti on aina aikaa esimerkiksi deittailla, shoppailla, käydä biitsillä, tanssia balettia ja järjestää muotinäytöksiä. Arkielämän asiat ajavat usein maailman pelastamisen ohi. Kun esimerkiksi olisi aika lähteä etsimään tärkeää empatian helmeä Sirenix-voimien saavuttamiseksi, Stella päättää valmistella muotinäytöstä ja Bloom ja Layla suunnittelevat Tecnalle ja Timmylle treffejä. Kun Winxit matkaavat Tecnan kotiplaneetalle Zenithiin ympäripuhuakseen kuningas Cryoksen mukaan elintärkeään

taikaulottuvuuden hallitsijoiden liittoumaan, Stella säntää ensi töikseen ostarille hihkuen ”Aina on aikaa shoppailulle!”. Toistuvasti Winxit myös lähtevät Tritannuksen ja Trixiien perään tekemättä minkäänlaista suunnitelmaa, arvioimatta voimiaan tai ennakoimatta, mitä kohtaamisesta saattaa seurata. Maailman pelastaminen on siis mukana päiväjärjestyksessä, mutta se ei ole tärkeyslistan kärjessä eikä siihen myöskään varauduta kovin suunnitelmallisesti tai loogisesti.

A-juonen ja B-juonten väliset mittasuhteet ovat mielenkiintoista pohdittavaa. Vaikka A-juoni pullistelee sankarimaista toimintaa ja tyttöjen suorittamia urotekoja, B-juonet rakkaushuoliseen, kepeine arkitoimineen ja ulkonäköaiheineen nousevat usein yhtä tärkeään asemaan. Jeanne Prinsloo on tutkinut *Winx-klubin* toista tuotantokautta ja kirjottaa sen rakenteesta seuraavasti:

- - there is a broad larger narrative quest of epic proportions where the Winx engage with forces of darkness to prevent the evil Lord Darkor from getting control of the universe. These broader narratives are the conventional fare of adventure and action, and serve as moral tales that draw intertextually on science fiction. It is the quest for the four pieces of the codex by Darkor that is the narrative disruption and that gives the series a certain coherence. - - However, having established the major plot - - the sub-plots are frequently as dominant as the primary narrative. Indeed, there are several episodes that have nothing to do with this central quest to protect the codex. It is the minor episodes of their lives that provide the substance of what it is to be ”hot”, and the sub-plots rehearse particular feminized and highly sexualized ways of being in the world. (Prinsloo 2012, 83 - 84.)

Winx-klubin viides tuotantokausi noudattelee samaa rakennetta. Pääjuoni eli A-juoni on pahuuden voimia vastaan taistelemisen ja maailman pelastamisen (toisen tuotantokauden pääpahiksen Lordi Darkorin sijalla nähdään Tritannus). B-juonia (eli Prinsloon sanoin ”alajuonia”, subplots) on kuitenkin runsaasti ja ne nousevat usein yhtä tärkeään asemaan kuin A-juoni. Jaksoissa on paljon tapahtumia ja osioita, jotka ovat täysin irrallisia A-juonesta ja

Tritannuksen peittoamisesta. Jaksot myös usein päättyvät tilanteisiin, jotka liittyvät Bjuoniin, ja B-juonet useimmiten saavat sulkeuman saman jakson aikana.

Mitä merkitystä ensisijaisesti seurusteluun, vapaa-aikaan ja esimerkiksi muotiin liittyvillä Bjuonilla sitten on? Prinsloo pohtii aihetta tarkastellessaan *Winx-klubin* ohella myös kolmea *Bratz*-animaatioelokuvaa:

- - the analysis has demonstrated that these texts present complex narratives with active female protagonists and positive friendship relationships. While they do validate "girl power", this discussion has pointed out that is only part of the story. The sub-plots rehearse different scenarios that endorse particular sexualized ways of being that include hypersexualized bodily design, dress, and performance. Clearly, then, there are a range of different discourses within the narratives and different points of identification are possible. (Prinsloo 2012, 87.)

Kevyiltä sivujuonteilta vaikuttavat B-juonet nousevat siis huomattavaan, jopa dominoivaan asemaan sarjan välittämien viestien ja asenteiden suhteen. Vaikka narratiivin keskiössä näennäisesti olisi vahva sankaritar (tai kuusi sankaritarta) ja heidän välisensä ystävyys ja yhteistyö, yhtä vahvasti esille nousevat esimerkiksi heidän sydänsurujensa ja kauneudenhoitonsa painoarvo ja sitä kautta heidän riippuvuutensa perinteisestä heteroseksuaalisesta romanssista sekä miehisen katseen mukaisista perifeminiinisistä kauneusihanteista.

Kieltämättä asioiden takaperoisella priorisoinnilla tuntuu toisaalta välillä olevan lähinnä komediallinen funktio. Hyvä esimerkki tästä on kohtaus, jossa Stella, Layla ja Bloom tekevät lähtöä tärkeään sotaneuvoston kokoukseen ja keskustelevat aiheesta Floran kanssa.

Stella: Mieleen putkahti tärkeä kysymys...

Flora: Miten Tritannus saadaan nujerrettua?

Bloom: Yhdistävätkö ulottuvuudet voimansa?

Stella: Häh?

Layla: Vai taisteleeko jokainen maa yksin?

Stella: Mitä? Ei! Vaan kaikista tärkein kysymys: mitä me puetaan siihen gaalaan?!

Stellan kommentti kirvoittaa keskustelijoista hyvät naurut, jonka jälkeen kolmikko suuntaa kokoukseen Stellan loihtimiin kimaltaviin iltapukuihin pukeutuneina. Tämänkaltaiset kohtaukset antavat *Winx-klubin* narratiiville sitcom-tyyppisiä piirteitä, joita vahvistaa sarjassa ominainen hahmojen välinen sanailu ja hahmojen ominaispiirteille ja persoonille perustuva vuorovaikutus. Huisman toteaa:

The group of characters, rather than the individual character, is usually the narrative focus in the sitcom. It is from the interaction of these characters, rather than the action of one character, that the comedy develops. (In tragic drama, on the other hand, the focus is more typically on the individual character, especially the 'tragic hero'.) This gives a social rather than an individual emphasis to the storyline(s) and a static rather than dynamic effect to the narrative sequencing of events. In the sitcom, it is the group of characters and the possibilities of their interaction that drive the actions in the plot. The sitcom begins with the characters. (Propp's Russian fairy tale, on the other hand, begins with the events; characters are merely devices to carry out those events.) (Huisman 2005, 177.)

Winx-keijut muodostavat paitsi maailmoja pelastavan tehokuusikon, myös kiinteän kaveriporukan, jonka väliset suhteet ovat tarinan keskiössä. Heistä jokaisella on omanlaisensa temperamentti ja persoona, joten koomisilta tilanteilta ei vältytä, kun Winxit kohtaavat haasteet omilla tavoillaan. Myös poikaystävien hölmöilyt tarjoavat kepeää viihdettä rankempien tositoimien ja pahisten kanssa kamppailun rinnalle.

4.3. *Winx-klubin* hahmot Proppin ja Greimas'n aktanttimallien aktoreina

Miltä näyttää *Winx-klubi* kahden eri aktanttimallin kautta tarkasteltuna ja kumpi näistä malleista on käyttökelpoisempi tarkempaan analyysiin juuri *Winx-klubin* kohdalla?

Tarkastellaan aluksi Proppin mallia. Sankarin aktanttiin istuvat itseoikeutetusti Winx-keijut. Tapahtumat nähdään heidän näkökulmastaan ja heidät esitetään positiivisessa valossa. He edustavat tavoiteltavia ominaisuuksia. Pääprotagonistien määrä tekee poikkeuksen perinteiseen juonimalliin, jossa on yleensä lähes aina vain yksi sankariaktori. Kuusi sankaria on huomattavan suuri määrä, vaikka välillä Winx-keijut tuntuvatkin toimivan kuin yhtenä olentona: he esimerkiksi keräävät voimia sulkemalla silmänsä, ottamalla toisiaan kädestä kiinni ja muodostamalla piirin. Kohdatessaan vastoinkäymisiä he asettuvat kehään ja muodostavat keskenään taikayhteyden, jonka avulla he voivat yrittää korjata jonkin epäkohdan tai ratkaista vaaratilanteen yhtenä voimana. Useimmiten he kuitenkin toimivat tiimin jäseninä mutta silti itsenäisinä olentoina. Heillä on omanlaisensa voimat ja vahvuudet. Välillä Winx-kuusikko myös jakautuu pienempiin tiimeihin ja lähtee tahoilleen ratkomaan eri ongelmia. Sen sijaan täysin yksin he toimivat todella harvoin: viidennen kauden jaksoissa on vain pari tilannetta, jossa Winx-keiju syystä tai toisesta suuntaa kohti vaaroja yksin. Silloin motivaationa on useimmiten toisten Winxien suojeleminen. Kun Bloom kuulee, että hänen on löydettävä hirviöksi muutettu Politea-nymfi, hän päättää lähteä matkaan yksin, sillä ei halua vaarantaa toisia Winxejä.

Myös ominaisuuksiensa puolesta Winxit ovat poikkeuksellisia sankariaktoreita monestakin syystä. Ensinnäkin he ovat tyttöjä, jotka ovat vähemmistössä satujen sankariaktoreissa. Apon mukaan ihmesatujen päähenkilönä esitetään useimmiten vain yksi sankari, joista valtaosa on miehiä (Apo 1986, 195). Toisekseen he poikkeavat niistä harvoista perinteisistä sankariaktoriyhtöistä, joita on olemassa. Apo esittelee perinteiset tyttö-sankariaktorit:

Naispäähenkilön vaiheita kuvaavien satujen tyyppisankari on tytärpuoli (orpotyttö) - hänen köyhyytään ei niinkään korosteta; sen sijaan tuodaan esiin hänen turvaton ja onneton asemansa äitipuolen aggression kohteena. Prinsessa ihmesadun sankarittarena on todellinen harvinaisuus - - (Apo 1986, 195.)

Perinteisesti naispuoliset sankarit ovat siis usein olleet altavastajia, vaatimattomista oloista kotoisin olevia tyttöjä, joita kohdellaan kaltoin. Winxeillä ei ole tällaisia taustoja. Niillä Winxeillä, joiden vanhemmat esiintyvät sarjassa, on vanhempiinsa hyvät välit.

Myös Winxien perhetaustat erottavat heidät perinteisistä naispuolisista sankareista. Apon mukaan sankarittaret määritellään usein suhteessa perheisiinsä:

Nainen esitetään kuitenkin perhesidonnaisempana kuin mies ja hänet määritellään aina perhesuhteiden kautta: sadun sankaritar (ja feminiininen partneri) on tytär, tytärpuoli, kasvattitytär, sisar, vaimo, äiti. - - Maskuliininen sankari voidaan saduissa kuvata perhesuhteista irrallaan olevaksi: hän on köyhä poika, kerjäläispoika, sotamies. Kansansadun sankaritar ei sen sijaan koskaan ole ”irrationaalinen” nainen, maantietä kulkeva kerjäläistyttö. (Apo 1986, 201.)

Tästä poiketen Winxien perhesuhteet eivät ole sarjassa erityisen keskeisessä asemassa eikä heitä nähdä perheidensä kautta vaan ensisijaisesti he ovat itsenäisiä toimijoita. Winxeistä Floran tai Tecnan vanhempia ei kaudella nähdä, eikä heitä muutenkaan käsitellä mitenkään tai heidän poissaoloaan selitetä millään tavoin. Kenenkään Winxin kohdalla ei tuoda esiin mitään onnettomaan lapsuuteen tai nuoruuteen viittaavaa. Musan äiti on menehtynyt, mutta se ei ole saattanut häntä minkäänlaiseen syrjityn tytärpuolen tai hylätyn lapsen asemaan, ja hänellä on äidistään hyviä muistoja. Bloomilla on sisko, muilla Winxeillä ei ole sisaruksia.

Prinsessan eli tavoiteltavan henkilön aktantti on pulmallisempi vaikka sivuutettaisiinkin ilmeisin poikkeama eli se, että puolet Winxeistä ovat itse prinsessoja. Prinsessa-aktantti edustaa useimmiten tavoiteltua aviopuolisoa. Winxien päätoimet liittyvät maailman pelastamiseen, ja vaikka heillä on romanttisia toiveita, ei avioliittoa esitetä pääasiallisena tavoitteena. Toisaalta Winxien maailmanpelastustoimet tähtäävät siihen, että he saavat elää tavallista elämää, käydä koulua ja suunnitella tulevaisuuttaan. Tähän unelma-arkeen poikaystävät kuuluvat oleellisesti. Niinpä tavallaan onnelliset parisuhteet ovat Winxien toimien motivaattorina siinä missä taikaulottuvuuden pelastaminen ja vastustajien peittoaminen. Vaivattomimmin prinsessan

aktanttiin solahtavat siis Winxien poikaystävä. He eivät ole perinteisten prinsessa-aktoreiden tapaan passiivisia, mutta päätyvät silti usein pelastettaviksi ja ovat Winxille mieluisia romanttisia kumppaneita.

Roistoja ovat Tritannus, Trixit ja Diaspro. Näistä Tritannus ja Trixit ovat vallanhimon motivoimia. Kovin yksityiskohtaisia motiiveja heidän käytökselleen ei anneta. Huomattavaa kuitenkin on, että he asettuvat Winxijä vastaan saadakseen voimia ja valtaa. Heidän motivaationsa ei siis mitenkään liity Winxien yksityiselämän vaikeuttamiseen tai romanssien torppaamiseen, vaikka Trixit ajoittain naureskelevatkin Winxien töppäileville poikaystäville ja erityisesti Skylle eli ”Prinssi Blondille”, kuten Icy häntä ivallisesti kutsuu. Diaspron toiminnan taustalla sen sijaan on mustasukkaisuus ja romantiikan kaipuu: hän haluaa Skyn itselleen.

Trixit ovat mielenkiintoisen epätyyppillisiä roistoja. Apo toteaa, että hirviömäiset naishahmot ”mielletään muista ihmisistä syrjässä eläviksi vanhoiksi naisiksi, yksinäisiksi akoiksi” (Apo 1986, 201). Trixejä voitaneen pitää hirviömäisinä naishahmoina esimerkiksi heidän kauhuelementtejä sisältävän ulkonäkönsä ja taikavoimiensa vuoksi. He eivät kuitenkaan ole yksinäisiä akkoja vaan nuoria naisia, jotka toimivat yhdessä, kutsuvat toisiaan siskoiksi ja ovat voimakkaimmillaan juuri kolmikkona. Tritannusta lukuun ottamatta he vaikuttavat kuitenkin olevan toistensa ainoat sosiaaliset kontaktit. Aina kun he eivät ole Tritannuksen seurassa kylvämässä tuhoa ympärilleen, he vaikuttavat vain hengailevan toimeettomina pimeässä metsämaisemassa lammen rannalla. Tavallaan he siis toisaalta ovat muista ihmisistä syrjässä eläviä yksinäisiä naisia – kolmikko on yhdessä, mutta eristäytynyt muista.

Lähetäjänä toimivat kaudella jaksoista riippuen rehtori Faragonda ja Bloomin sisko Daphne. He välittävät Winxille tiedon ongelmista ja vaaratilanteista, jotka kaipaavat ratkaisua.

Maagisten kykyjen lahjoittaja vaihtelee jaksosta toiseen. Pääajatuksena on, että Winxeillä on synnyinlahjana maagisia kykyjä, joiden käyttöä ja hallintaa he jatkuvasti kehittävät ja opettelevat. Tähän he saavat apua keijukoulunsa opettajilta.

Auttajia ovat Sirenix-rasioissa asuvat Sirenixin suojelijat, pienet maagiset olennot, joilta Winxit voivat kysyä neuvoja ja joille he voivat esittää toiveita. Apon mukaan perinteisissä saduissa ”Naispäähenkilö ei pestaa itselleen auttajia suoriutuakseen kosijaintehtävistä - sen sijaan auttajat ilmestyvät paikalle spontaanisti, tytön itkettyä ja valitettua aikansa.” (Apo 1986, 199). Sirenixin suojelijat ovat tässä suhteessa epätyypillisiä auttajia, sillä ne eivät ilmesty paikalle itsekseen tai sattumalta, vaan Winxien on aktiivisesti pyydettävä niiden apua.

Auttajina toimivat satunnaisesti myös Winxien vanhemmat, jotka tarjoavat tyttäriilleen henkistä tukea ja rohkaisua.

Vääränä sankarina voidaan nähdä Diaspro, joka yrittää aktiivisesti torpedoida Bloomin ja Skyn romanssin ja napata Skyn itselleen.

Entäpä Greimas'n malli? Pohdinta tuottaa hieman erilaisia tuloksia muun muassa siksi, että aktoreina voivat olla myös abstraktit ja elottomat asiat. Malli tuntuu muutenkin antavan helpommin sijaa monimuotoisemmille aktoreille. Esimerkiksi subjektiksi on helpompi sijoittaa usean sankarin ryhmä, kuten Winx-keijut. Veivo ja Huttunen esittävät vastaavan esimerkin suomalaisen kirjallisuuden maailmasta:

Aktorien ja aktanttien välillä ei välttämättä vallitse suoraa vastaavuussuhdetta. Esimerkiksi toimiessaan ”yhtenä miehenä” samaa päämäärää, objektia, tavoitellen, Jukolan seitsemän veljestä edustavat samaa subjektiaktanttia. Jos Juhani ryhtyy ajamaan omaa etuaan, hän ei enää edusta samaa aktanttia kuin muut veljekset. Samaa aktanttia voi siis edustaa niin yksilöllinen kuin kollektiivinenkin aktori. (Veivo & Huttunen 1999, 74-75)

Kuten seitsemän veljestä, myös kuusi Winxia tavoittelevat samaa objektia ”yhtenä miehenä”, tai oikeastaan ”yhtenä keijuna”. Silloinkin, kun he jakautuvat pienemmiksi tiimeiksi, heillä on yhteinen tavoite ja tehtävä, jota vain lähdetään hoitamaan eri paikoissa. Ne aniharvat kerrat,

kun Winx-keiju lähtee suorittamaan jotain tehtävää yksin, hän ei silloinkaan tee sitä oman etunsa tavoittelemiseksi tai eri objektia tavoitellakseen vaan suojatakseen toisia Winxejä.

Kuten aiemmin todettu, Greimas'n mallissa subjektin ja objektin suhdetta määrittää halu eli ”*désir*” (Greimas 1980, 201). Subjektin eli Winx-kuusikon objektina voidaan nähdä toisaalta poikaystävät ja heiltä saatu rakkaus, toisaalta taas tuotantokauden monet maailmanpelastukselliset tavoitteet ja tavoitellut taikavoimat. Jälkimmäiseen kategoriaan mahtuvat muiden muassa tyttöjen havittelemat Sirenix-taikavoimat, taikaulottuvuuden pelastaminen ja maiden ja kansojen välisen rauhan ja yhteistyön saavuttaminen. Usein objektit konkretisoituvat amuleteiksi, jalokiviksi ja sineteiksi, joita Winxien on kerättävä saavuttaakseen tavoitteensa. Myös Bloomin ja Skyn väliselle suhteelle ja sen tulevaisuudelle on konkreettinen symbolinsa, sydämenmuotoinen koru, jonka pitäisi taata onnellinen ja ikuinen suhde. Korun katoaminen ja löytyminen ovat merkityksellisiä taitekohtia tarinassa.

Greimas'n auttaja-aktantti ”kattaa kaksi henkilöä, auttajan ja lahjoittajan” (Greimas 1980, 204) eli yhdistää Proppin mallista auttajan ja maagisten kykyjen lahjoittajan aktantit (the helper ja the donor (provider)). Auttajia ovat siis Sirenix-suojelijat, keijukoulun opettajat ja satunnaisesti myös Winxien vanhemmat. Abstraktimmalla tasolla auttajia ovat Winxien vaistot ja sisäiset äänet, jotka neuvovat heitä kuuntelemaan sydäntään ja luottamaan tunteisiinsa. Nämä vaistot ja äänet ovat mielenkiintoisia, sillä vaikka ne ovat Winxien sisäisiä ominaisuuksia, ne toisaalta tuntuvat tulevan jostain ulkoa. Ne ovat kuin yhdistelmä intuitiota ja taianomaisia viestejä joltain ulkoiselta voimalta.

Vastustajia ovat itseoikeutetusti Trixit ja Tritannus sekä Diaspro. Lähes koko kauden Trixit ja Tritannus vastustavat Winxejä yksissä tuumin – ”yhtenä pahiksena”, mikäli samaa Seitsemän veljestä -esimerkistä tuttua ilmausta jälleen sovelletaan. Vaikka Trixiä ja Tritannuksen sukset menevätkin ristiin kauden päätteeksi, heidän tavoitteensa on silti taikaulottuvuuden hallitseminen ja Winxien peittoaminen. Diaspro puolestaan ei vastusta Winxien maailmanpelastuksellisia toimia, mutta sen sijaan seisoo Bloomin tiellä tämän tavoittellessa

Skytä. Sky edustaa Bloomin osuutta Winxien tavoittelemasta objektista, joka koostuu poikaystäväistä ja heidän antamastaan rakkaudesta.

Greimas'n mallin mukaisena lähettäjänä voidaan nähdä jaksoista riippuen rehtori Faragonda tai Daphne, aivan kuten Proppinkin mallissa. Toisaalta lähettäjänä voidaan nähdä myös jonkinlainen taianomainen johdatus – jostain syystä juuri Winxit on valittu pelastamaan maailma ja vastaanottamaan uudenlaiset taikavoimat.

Vastaanottajia on kaudella useita jaksosta riippuen. Koko kaudella vastaanottajaksi voidaan tulkita koko taikaulottuvuus, joka pelastuu Winxien ansiosta, ja kaikki sen asukkaat. Eri jaksoissa on useita eri hahmoja - niin päähenkilöitä kuin sivullisia – joita vastustajien toimet uhkaavat ja jotka pelastuvat vaaratilanteista Winxien ansiosta. Abstraktilla tasolla vastaanottaja on myös luonto ekosysteemeineen ja eläimineen, sillä kaudella on eräänlainen ekologinen teema. Luonnon, erityisesti merien, saastuminen on jatkuva uhka, jota vastaan Winxit kamppailevat monin eri tavoin rantojen siivoamisesta tehtaiden sulkemiseen.

Winx-klubin tarkastelu Proppin ja Greimas'n mallien läpi tuottaa siihen erilaisia näkökulmia. Kahdesta mallista Greimas'n malli tuntuu hedelmällisemmältä tietynlaisen joustavuutensa ja universaaliutensa vuoksi. Esimerkiksi useiden aktoreiden ryhmien tai elottomien ja abstraktien asioiden sijoittaminen aktoreiksi avaa ovia useammanlaisille tulkinnoille. Yhteistä malleille on se, että Winxit ovat tyttötoimijoina varsin poikkeuksellisessa asemassa perinteisiin satuihin verrattuna: he ovat sankareita tavoitellun henkilön sijaan, subjekteja objektin sijaan.

5. Kauden toistuvia teemoja

Tässä luvussa pohdin aiheita ja teemoja, jotka nousivat esiin Winx-klubin viidennellä tuotantokaudella. Erityisen mielenkiintoisia ovat hahmojen väliset suhteet, niin protagonistien kuin antagonistienkin toimintatavat sekä Winx-keijujen arvot.

5.1. Winx-keijujen ja heidän poikaystäviensä väliset suhteet

Winx-tytöt eivät siis sukupuolensa vuoksi istu perinteisen sankarin aktanttiin. Maailmaa pelastaessaan he useimmiten eivät tarvitse miespuolisten hahmojen apua ja tekevät sen hyvin selväksi. Kun heille tarjotaan apua, he usein kieltäytyvät siitä ja ilmoittavat pärjäävänsä omillaan. Se tuntuukin olevan viisasta: välillä poikaystävät lähtevät apureiksi, mutta tositoimissa ja vaara- ja konfliktitilanteissa heistä on harvoin hyötyä ja välillä jopa haittaa. Kun Winxit puolustavat Gardeniaa Tritannuksen hirviökätyreiden hyökkäykseltä, pojat pakenevat Frutti-mehubaarin suojiin. Toisessa jaksossa Winxit lähtevät korjaamaan öljylautan vuotoa, jolloin poikaystävät ilmoittavat ”Me autetaan!”. Lautalla tytöt jakavat tehtävät, ja poikien osaksi jää jälleen huikata ”Mekin autetaan!”. Pojilta saatu apu jää lopulta laihaksi, kun Sky töppää ja Bloom joutuu pelastamaan sekä Skyn että öljylautan työntekijän, joka Skyn piti pelastaa.

Poikaystävät vaikuttavat tottuneen osaansa aktiivisten ja itsenäisten Winxien rinnalla tai taustalla eivätkä liiemmin edes odota, että heitä tarvittaisiin pelastajiksi tai pyydetäisiin apuun. Kun Brandon yllättäen saakin Stellalta avunpyynnön, hän säntää ihmeissään paikalle kiireen vilkkaa. Perillä hätätilanteen laatu selviää: muotinäytöstä valmisteleva Stella tarvitsee Brandonia vain kannattelemaan suunnittelemaansa vaatteita. Huokaisten ja jupisten Brandon alistuu vaatenaulakon osaan.

Tytöt ovat tietoisia siitä, että pärjäävät omillaan, eivätkä pyri miellyttämään poikaystäviään tai muita miespuolisia hahmoja ottamalla vastaan heidän apuaan. Esimerkiksi Winxien jahtia luotsaava Roy tarjoutuu sukeltamaan mereen tyttöjen kanssa heidän turvakseen, mutta saa

kuulla kunniansa. ”Meri on täynnä vaaroja, menen pinnan alle ennen teitä.”, Roy toteaa, johon Layla vastaa ”Me pärjätään itsekin!”. Toisessa jaksossa Roy on jälleen tarjoutumassa avuksi sukellukselle, ja Layla näpättyä: ”Yritä pysyä mukana!”. Kohti kauden loppua Laylan ja Royn välille kehittyy romantiikkaa. Tämä on mielenkiintoista, sillä Layla käyttäytyy varsin epäkonventionaalisesti perinteisiin satusankaritariin verrattuna. Apo referoi satujen sankaritarten kapeaa roolia kumppanin hankinnassa:

Feminiinisissä juonissa sankaritar tavoittelee ylhäissyntyistä partneriaan miespuolista sankaria passiivisemmin, tavallisesti hankkiutumalla tilanteisiin, joissa prinssi / kuningas voi kohdata hänet (Apo 1986, 201.)

Layla ei kuitenkaan moisen seinäruusun rooliin istu, eikä hänen sanavalmiutensa ja räväkkyytensä myöskään pelota Royta pois. Myös pariskunnan yhteiskunnalliset asemat ovat ”ylösalaisin”: Layla on itse prinsessa ja siten ylhäissyntyisempi kuin Roy. Laylan ja Royn suhteen alku on osoitus siitä, että Winxien maailmassa naisen ei tarvitse olla passiivinen pelastettava viehättääkseen miestä. Muut Winxit ovat seurustelleet poikaystäviensä kanssa jo pidempään, joten heidän suhteidensa alkua ja suhteiden muodostumisia ei kaudella käsitellä.

Winx-tyttöjen rakkauselämä tarjoaa mielenkiintoista materiaalia analyysin alustaksi. Perinteisissä juonikaavoissa naispuoliset aktorit näyttäytyvät usein passiivisina ja miespuolisten aktorien avun tarpeessa olevina. Kuten mainittu, Winx-tytöt eivät kuitenkaan useimmiten tarvitse poikaystäviensä apua taikatehtäviensä hoitamiseen ja vihollisten peittoamiseen. Sen sijaan rakkauden kohteina ja antajina poikaystävillä vaikuttaa olevan korvaamaton rooli. He eivät ole läsnä läheskään kaikissa tärkeissä kohtauksissa ja tapahtumissa, mutta tuntuvat silti olevan Winxeille todella tärkeitä. Esimerkiksi kun tytöt treenaavat taitojaan esteradalla, professori Palladium neuvoo Floraa: ”Keskity siihen, mitä rakastat eniten!”. Floran mieleen nousee kuva Heliasta ja hän toteaa: ”Uskon itseeni, kun ajattelen sinua, Helia”. Toisessa jaksossa tytöt ovat balettitunnilla, jolla heidän on ”avattava sydämensä” ja näytettävä unelmansa taikapeilille saadakseen maagiset balettitossut. Tässä tilanteessa Bloom, Tecna, Layla ja Flora unelmoivat poikaystävistään, Musa muistelee kotiplaneettansa laulavia valaita ja

Stella haaveilee vanhempiensa yhteenpaluusta. Aina itseluottamuksen nostamiseen ja hyvän mielen saavuttamiseen ei siis edes tarvita itse poikaystävää tai hänen fyysistä läsnäoloaan – pelkkä ajatus ja mielikuva riittää.

Saamansa rakkauden ja huomion vastapainoksi myös Winxit tarjoavat poikaystävilleen henkistä tukea ja kannustusta vaikeissa tilanteissa. Kun Trixit muuttavat Bloomin vanhemmat Oritelin ja Marionin jääpatsaiksi, muistinmenetyksestä kärsivä Sky ei saa heitä pelastettua. Tilanteen ratkaisemiseksi tarvitaan jälleen Winxejä, jotka ehtivät paikalle viime tipassa. Bloom lentää maahan töytäistyn Skyn luokse kysymään, onko tämä kunnossa. ”Kyllä olen, ja tulen aina olemaankin, kunhan minulla vain on sinut”, Sky vastaa. ”Tunnen aivan samoin. Olet niin urhea!”, vastaa Bloom, johon Sky toteaa: ”Niin taidan olla!”. Vaikka Sky ei siis ole saanut estettyä Trixiä hyökkäystä tai onnistunut karkottamaan heitä, Bloom kehuu häntä, kenties saadakseen hänet paremmalle tuulelle tai kannustaakseen häntä yrittämään uudestaan. Bloomin sanojen myötä Sky rohkaistuu ja saa kuin saakin laitettua Trixeille kampoihin. Vaikka poikaystävistä ei aina olekaan Winxeille mitään konkreettista apua, Winxit silti kunnioittavat ja kannustavat heitä eivätkä korosta omaa paremmuuttaan. Götz, Neubauer ja Winter ovat tarkastelleet pojille mieluisten animaatio-sarjojen miespuolisia ja naispuolisia hahmoja ja huomanneet saman kuvion:

The more advanced development of girls is a theme involved in the narrative, as follows: Boy and men characters are friends with capable, sometimes exceptionally capable, and superior girl and women characters. This superiority is accepted by the male characters as self-evident, without any discussion of gender issues. Here, coexistence is possible without any humiliation or disgrace for the boys – in contrast to harsh reality. - - The ideal element is not the hypersexualization but rather the fact that the girl respects and does not humiliate the boy. (Götz, Neubauer, & Winter 2012, 124 - 125.)

Useissa tilanteissa Winxiä todella olisi mahdollista alleviivata omien saavutustensa paremmuutta poikaystäviensä saavutuksiin verrattuna, mutta he eivät tee sitä. Poikaystävät

saavat heidän varauksettoman tukensa ja kunnioituksensa, kunhan vain kantavat kortensa kekoon olemalla läsnä ja tarjoamalla Winxeille romantiikkaa.

Sellaisissakin perinteisissä saduissa, joissa sankarina on nainen, on tämän miespuoliselle partnerille ja potentiaaliselle puolisolle yleensä varattu huomattavasti aktiivisempi rooli kuin Winxien poikaystäville. Apo toteaa:

Feminiinisissä saduissa miespartnerin rooli on kaksinainen: hän edustaa toisaalta loistavaa naimakauppaa, joka johtaa sosiaaliseen nousuun mutta toisaalta hän on sankarittaren suojelija ja pelastaja, joka puolustaa nuorta naista tätä vihaavia ja kadehtivia naisia vastaan. (Apo 1986, 201.)

Winxien poikaystävät eivät varsinaisesti tarjoa mahdollisuuksia sosiaaliseen nousuun: Sky on toki prinssi, mutta myös Bloom on jo prinsessa, eikä siis tarvitse Skytä päästäkseen kuninkaalliseksi. Muiden poikaystävien taustoja ei sen kummemmin käsitellä. Kuten jo onkin mainittu, ei pojista useimmiten ole myöskään pelastajaksi tai suojelijaksi ahkerista yrityksistä huolimatta. Mitä kateellisiin naisiin tulee, ainoa selkeästi tähän arkkityyppiin mahtuva hahmo kaudella on Diaspro, sillä Trixit eivät vaikuta kateuden vaan vallanhimon ja pahuuden motivoimilta. Kun Skyn isä kuningas Erendor nimittää prinsessa Diaspron yhteyshenkilökseen, Diaspro hoksaa voivansa vaikeuttaa Bloomin ja Skyn suhdetta. Pariskunnan kahdenkeskiset hetket vähenevät, sillä Diaspro ilmestyy aina paikalle hakemaan Skyn kotiin. Mielenkiintoista on, että Sky ei varsinaisesti nouse puolustamaan Bloomia Diaspron juonitteluilta tai sano Diasprolle vastaan. Jää katsojan tulkittavaksi, uskooko Sky Bloomin pärjäävän omillaan vai eikö hän vain koe Diaspron metkua kovin vakaviksi. Bloomille ne joka tapauksessa aiheuttavat ahdistusta ja murhetta, vaikkei Sky sitä tunnu ymmärtävänsäkään.

Poikaystäviltä saatu huomio, kehu ja yhdessä vietetty aika ovat Winx-tytöille ensiarvoisen tärkeitä ja vastaavasti pienikin ryppy rakkaudessa syöksee heidät murheen alhoon. Vähäpätöisimmätkin vastoinkäymiset ja epäilykset vastapuolen tunteiden laimenemisesta aiheuttavat itkua ja hammastenkiristystä. Keijutehtäviensä ja taitojensa suhteen tytöt ovat itsevarmoja mutta sama itsevarmuus ei ulotu seurustelun puolelle: jo se, että poikaystävä

juttelee toiselle tytölle, saa Winxit tolaltaan. Kun Musa näkee Rivenin toisen tytön seurassa koulun juhlissa, hän suuttuu ja lähtee juhlista vihaisena kesken kaiken. Kauden lopussa selviää, ettei mustasukkaisuudelle ollut syytä: Riven on viettänyt aikaa toisen naisen kanssa vain opetellakseen häneltä kitaransoittoa, jotta voi esittää Musalle serenadin. Flora taas pillahtaa itkuun nähdessään Helian juttelevan toisen tytön kanssa. Myös Floran ja Helian tarinalla on kuitenkin onnellinen loppu, kun mustasukkaisuus jälleen osoittautuu aiheettomaksi ja suhde jatkuu entisellään. Bloom on lohduton riidellyään Skyn kanssa, kunnes he saavat välinsä sovittua, ja Stella puolestaan loukkaantuu usein Brandonille kokiessaan, ettei tämä ymmärrä häntä. Layla suree edesmennyttä poikaystäväänsä Nabua mutta piristyy kohdattuaan kauden loppupuolella Royn, jonka seurassa viihtyy. Sydänsurut kasvavat siis yllättävän suureen rooliin tyttöjen elämässä, eivätkä onnistuneet taikatehtävät riitä parantamaan mielialaa. Vasta kun parisuhde on jälleen raiteillaan, Winxit ovat onnellisia.

Tositoimissa Winxit ovat itsenäisiä ja vähät välittävät perinteisistä sukupuolirooleista. Deittailussa kuitenkin pätevät kovin sovinnaiset säännöt. Tecna ja Timmy pitävät rennosta etäsuhteesta ja kommunikoivat mieluiten chattailten ja tekstailten. Muiden Winxien mielestä kaksikon on kuitenkin mentävä oikeille treffeille, joten he järjestävät asian. Treffipäivänä Tecna ja Timmy saavat neuvoja ystäviltään. Winxit ohjeistavat Tecnaa nauramaan kaikille Timmyyn jutuille ja kääntämään keskustelun Timmyä kiinnostaviin aiheisiin, kuten teknologiaan. Specialistit taas neuvovat Timmyä välttämään vitsailua ja teknologiasta puhumista sillä oletuksella, ettei teknologia liiemmin tyttöjä kiinnosta. Treffipäivänä muut viisi Winxiä suuntaavat pysäyttämään Tritannusta. Deittailu on siis asioiden tärkeysjärjestyksessä korkealla: vaikka taikaulottuvuuden tulevaisuus on vaakalaudalla, Winxit lähettävät vastahakoisen Tecnan treffeille pelastusoperaation sijaan.

Lastenohjelmien mies- ja naispuolisten hahmojen esittämiä tunteita hiljattain tutkinut Martin huomauttaa, että ajat ovat muuttumassa, ja vaikka mies- ja naishahmojen määrän välinen epäsuhta on edelleen olemassa, etenkin mieshahmojen esittämiä tunteita kuvataan kuitenkin aiempaa monipuolisemmin:

While not much has changed in terms of the overall number of male and female characters, male characters are more likely now to portray the four studied emotions — happiness, sadness, anger, and fear. (Martin 2017, 515.)

Winx-klubin keijujen poikaystäviin tämä muutos ei kuitenkaan ole ulottunut. Sky kuvataan välillä hieman apeana, mutta muuten poikaystävät eivät näytä kovinkaan laajaa tunneskaalaa. Koko kauden ajan poikaystävät nähdään ensisijaisesti suhteessa Winxeihin ja hahmoina he jäävätkin muuten varsin yksiulotteisiksi. Jossain määrin he vaikuttavat enemmän lavasteilta kuin aktiivisilta henkilöahmoilta. Efekti on sama kuin ikonisen Barbie-nuken Kenpoikaystävällä. Kuten Carter ja Steiner toteavat:

Since 1959, the "Barbie" doll has provided several generations of girls with an image of 'ideal' (white, heterosexual) femininity - a figure who is attractive, impossibly thin, long legged and big breasted - accessorized with the latest fashions, accommodation, transport and boyfriend Ken. (Carter & Steiner 2004, 12 - 13.)

Barbien malli ei siis ole kovin monipuolinen, mutta Keninkään osa ei ole kadettava: hän on persoonaton asuste, joka täydentää Barbien kiiltokuvamaisen täydellistä elämää. Samalla tavoin Winxien poikaystävät ovat eräänlaisia tavoiteltavan elämän symboleita ja Winxien tunteiden kuvastimia vailla kovin syvällistä sisältöä. Onnellisella tytöllä "kuuluu" olla poikaystävä siinä missä muodikas asu ja trendikkäät meikitkin. Kun Layla on jonkin aikaa sinkku poikaystävänsä Nabun menestyttyä, Stella yrittää koulun juhlissa parhaansa mukaan esitellä hänelle monenlaisia poikaystäväehdokkaita, vaikka Layla selkeästi ilmaisee vastentahtoisuutensa. Seurustelemattomuutta ei nähdä vartenotettavana vaihtoehtona. Kenties ajat kuitenkin muuttuvat eikä tyttöänkari välttämättä vastaisuudessa aina tarvitsekaan näkyvää heteroromanssia ja poikaystävää: mielenkiintoista on, että Netflix-spinoffista *Winxien maailma* poikaystävät on tiputettu kokonaan pois.

5.2. Trixién ja Tritannuksen väliset suhteet

Mielenkiintoisesti *Winx-klubi* tarjoaa toisenlaisenkin katsauksen suhteisiin. Romantiikkaa on nimittäin ilmassa myös Trixién johtohahmon Icy:n ja Tritannuksen välillä. Kuinka sitten eroavat toisistaan ”hyvisten” ja ”pahisten” romanssit? Icy:n ja Tritannuksen suhde on todellakin varsin erilainen kuin Winxién ja heidän poikaystäviensä välillä vallitseva romanttinen rakkaus. Konnién suhde puhkeaa heidän ollessaan vankilassa. Tritannus näkee Icyssä potentiaalisen apurin, vallanhimoinen Icy puolestaan Tritannuksessa mahdollisuuden päästä hallitsemaan meriä hänen kanssaan. Tritannus tähtää merten keisariksi ja lupaa tehdä Icyä keisarinnansa. Suhteen käynnistimenä ei siis toimi romanttinen ihastus vaan vallanhimo, tavoite muodostaa pahisten liittouma, joka todennäköisemmin pystyy laittamaan Winxeille ja muille vastustajille kamppoihin paremmin yhteistuumin kuin erikseen.

Suhteen alkuasetelmasta huolimatta myös romanttisia tunteita tuntuu muodostuvan - ainakin Icy:n puolelta. Icy:n ilkeä irvistys vaihtuu satunnaisesti pehmeään ihailevaan ilmeeseen hänen katsoessaan Tritannusta. Ulkonäköön tämä viehätys tuskin perustuu, sillä vaikka tavallisessa muodossaan Tritannus onkin perinteisen komea tai ”kuuma” (kuten Stella häntä kuvailee), hirviömuodossaan hän on varsin luotaantyöntävä ilmestys matelijamaisine piirteineen. Hirviönä hänellä on kuitenkin paljon enemmän voimia, ja niinpä Icy pitää hänestä silloin enemmän. Icy muun muassa tuo usein Tritannukselle tämän kaipaamia ympäristömyrkyjä ja saasteita, jotta Tritannus pystyisi säilyttämään hirviömuotonsa eikä muuttuisi takaisin tavalliseen muotoonsa. Pinnallisuudesta Icyä ei siis oikeastaan voi syyttää.

Stormyn ja Darcyn on vaikea sulattaa Icy:n ja Tritannuksen romanssia. He eivät ymmärrä, mihin Icy tarvitsee miestä. Moneen otteeseen he yrittävät saada ihastuksen sokaiseman Icy:n hylkäämään Tritannuksen ja palaamaan entiseen malliin, jolloin Trixi-kolmikön yhtenäisyyttä ei rikkonut ulkopuolinen, vieläpä miespuolinen taho. Siinä missä Winxit hyväksyvät toistensa poikaystävät ja viettävät kaikki mielellään aikaa yhdessä heidän kanssaan isommallakin porukalla, Stormy ja Darcy eivät voi sietää Tritannuksen läsnäoloa, sillä heidän mielestään se muuttaa Icy:n käytöstä. Winxit kannustavat toisiaan romansseissaan ja lohduttavat toisiaan

sydänsurujen iskiessä, Stormy ja Darcy taas kommentoivat Icy ja Tritannuksen suhdetta joko kuivan sarkastisesti tai avoimen negatiivisesti. ”Jos kuulen tuon ”yhdessä”-jutun vielä kerran, yrjään”, toteaa Darcy Stormylle heidän kuunnellessaan Tritannuksen ja Icy keskustelua, jossa nämä suunnittelevat hallitsevansa taikaulottuvuuden meriä yhdessä. Toisella kerralla Trix-kolmikko hengaillee lammen rannalla, kun Tritannuksen kuvajainen ilmestyy lammen pintaan ja huhuilee Icyä. Icy säntää oitis keskustelemaan lemmittynsä kanssa. ”Hänen herransa kutsuu”, puhahtaa Stormy Darcylle turhautuneen oloisena.

Osittain Stormyn ja Darcyn karkäs ja negatiivinen sanailu selittyy heidän pahisroolinsa kautta. Trixit ovat taikaulottuvuuden sosiaalisten normien ulkopuolella viihtyviä ”pahiksia”, joiden osa sarjassa on toimia kilttien ja kohteliaiden ”hyvisten” vastapainona. Hains toteaa animaatioiden ilkimystyöistä:

The flip side to the beloved nice girl is the socially outcast mean girl. The importance of intelligent girls' conformity with placid niceness is heightened when compared with intelligent cartoon girls who, refusing to conform, enjoy being mean rather than nice. (Hains 2007, 78.)

Naljailun funktio ei siis liene pelkästään Icy romanssin paheksunta vaan myös Trixkolmikron pahisroolin vahvistaminen. Ilkeily ja siitä nauttiminen kuuluu antagonistin osaan.

Stormyn ja Darcyn negatiivisuus ei varsinaisesti tunnu liittyvän juuri Tritannukseen vaan ylipäättään siihen, että kolmikron yhtenäisyys hajoaa miehen takia. Trixit ovat jo pitkään muodostaneet saumattoman yksikön ja esimerkiksi kutsuvat toisiaan jatkuvasti siskoiksi, vaikkeivät olekaan sukua toisilleen. He eivät toki Winxien tavoin esimerkiksi kerää voimia pitämällä toisiaan kädestä tai kannusta ja kehu toisiaan jatkuvasti, mutta ovat omalla tavallaan läheisiä ja puolustavat toisiaan vaaran uhatessa. Winxien tavoin Trixitkin ovat tähän saakka halunneet pärjätä omillaan, ilman miesten apua. Nyt Icy on priorisoimassa miehen siskoja yllä, mutta nämä eivät aio sulattaa sitä. ”Uskomatonta, että Icy valitsee tuon luuserin sijastamme”, toteaa Stormy, johon Darcy vastaa: ”Meidän on voitettava Icy puolellemme.

Ilman häntä Tritannus ei ole mitään!” Lopulta Stormy ja Darcy kyllästyvät Tritannukseen perinpohjaisesti. ”Me emme jaksa raivoavaa poikakaveriasi!”, he sanovat Icyille ja pakottavat tämän valitsemaan itsensä ja Tritannuksen välillä. Icy päättää pysyä Tritannuksen rinnalla, mutta se kostautuu: Tritannus hylkää hänet.

Sekä Winxit että Trixit tarjoavat mielenkiintoisen näkökulman tyttöjen väliseen solidaarisuuteen. Winxien välistä liittoumaa olisi vaikea kuvitella rikottavan miehen takia. Icy sen sijaan valitsee miehen ”siskojensa” sijaan, mutta hänelle käy huonosti. Vaikuttaakin siltä, että taikaulottuvuudessa kannattaa luottaa girl poweriin, tyttövoimaan. Tyttöjen välinen ystävyys esitetään suurena voiman lähteenä, kunhan miehiä ei päästetä sotkemaan sitä.

5.3. Winx-keijujen arvot

Winxien toimintaa ohjaavat tietynlaiset arvot, joista he keskustelevat usein keskenään sekä esimerkiksi vanhempiensa, muiden auttajiensa ja lähettäjiensä kanssa. Omana itsensä oleminen, oman rohkeuden löytäminen ja oman sydämen seuraaminen ovat ohjenuoria, joita Winxit noudattavat sekä maailmaa pelastaessaan että rakkaussuhteissaan. Näihin ohjenuoriin perustuvat myös neuvot, joita Winxit antavat toisilleen sekä saavat lähettäjiltään. Ystävyys ja yhteistyö korostuvat niin vaaroja kohdatessa kuin vapaa-ajallakin, ja ne esitetään tärkeinä itseisarvoina. Moiset ystävyysuhteet ovat lasten suosimissa ohjelmissa harvinaisia:

Female friendships among strong characters are rare and those that exist are overshadowed by female rivalry. The exceptions – such as Xena: Warrior Princess and Buffy the Vampire Slayer – exemplify the possibility of toughness and female friendship and solidarity as feeding each other. (Lemish 2010, 5.)

Winx-klubin keijut voidaan tässä suhteessa laskea samaan poikkeukselliseen kategoriaan Xenan, Buffyn ja heidän ystävätärtensä kanssa: voimakkuus ja itsenäisyys eivät poissulje läheisiä ystävyysuhteita ja tyttöjen välistä solidaarisuutta, vaan päin vastoin ne voivat tukea toisiaan. Winxit kannustavatkin toisiaan jatkuvasti ja valavat toisiinsa uskoa vaikeina hetkinä.

Kun Bloom, Stella, Flora ja Layla ovat lähdössä Keltariutalle etsimään rohkeuden helmeä, Bloom toteaa kanssakeijuilleen: ”Meidän rohkeuttamme koetellaan, mutta me selviämme siitä varmasti!”.

Winxit kääntyvät usein toistensa, Sirenix-suojelijoidensa, vanhempiensa tai rehtori Faragondan puoleen pohtiessaan, kuinka edetä. Useimmiten he saavat neuvokseen tai ohjeistukseen jotain varsin tunteikasta ja ympäripyöreää: ”kuuntele sydäntäsi”, ”avatkaa mielenne, tunteenne vievät teidät oikeaan paikkaan” tai ”keskity siihen, mitä rakastat eniten”. Introspektion, omien vaistojen ja tunteiden seuraamisen ja niihin luottamisen rooli on suuri. Tunteikkaus on paitsi arvo, myös arvokas työkalu.

Arvot tuntuvat varsin pehmeiltä verrattuna perinteisiin maskuliinisempiin arvoihin, joihin voidaan lukea vaikkapa taloudellisen menestyksen, jonkinlaisen kunnioituksen tai valtaaseman saavuttaminen ja arvostaminen. Winxit eivät tavoittele toimillaan mainetta ja mammonaa, eikä heillä tunnu olevan pyrkimyksiä päästä vallan kahvaan. Heidän toimiaan ohjaavat lähinnä rauhan ja rakkauden tavoittelu. Perinteisissä, miessankareiden tähdittämässä saduissakin keskiössä on usein kumppanin etsiminen, mutta Apon mukaan syyt ovat useimmiten maallisemmat:

Naisen tärkein rooli näissä saduissa on toimia sankarin tavoittelemana objektina. Kyseessä ei ole seksuaalisten toiveiden saati sitten romanttisten tunteiden kohde, vaan välineellinen objekti: naimalla ylempään yhteiskuntaluokkaan kuuluvan naisen sankari pääsee varsinaiseen tavoitteeseensa, saa edullisen aseman säätyhierarkiassa ja tämän mukanaan tuoman vallan ja varallisuuden. (Apo 1986, 201.)

Toisin kuin satujen perinteisille (mies)sankareille, Winxeille rakkaus ja romantiikka ovat itseisarvoja eivätkä astinlautoja avioliittoon ja sen tuomaan sosiaaliseen statukseen.

Omana itsenä oleminen ja omien haaveiden tavoittelun tärkeys nousee usein esiin arvona ja ohjenuorana, mutta hieman yllättäen Winxien tulevaisuus ja siihen liittyvät suunnitelmat eivät

silti liiemmin nouse esiin. Kaikista Winx-keijuista oikeastaan vain Stellalla tuntuu olevan selkeitä tulevaisuudensuunnitelmia. Hän haluaa muotisuunnittelijaksi ja tavoittelee unelmaansa hanakasti järjestämällä useampia muotinäytöksiä - tosin vaihtelevalla menestyksellä - sekä loihtimalla itselleen ja muille Winxeille eri tilanteisiin sopivia asuja.

Hänen muoti-intohimonsa ajaa myös opintojen edelle: ”En pysty keskittymään, kun proffa kälättää”, hän sanoo Bloomille ja Laylalle luennolla, jossa hän piirtää vaateluonnoksia opetuksen seuraamisen sijaan. Kun erästä tehtävää suorittaessaan tytöt joutuvat kohtaamaan näyn, joka edustaa heidän pahinta painajaistaan, Stellan eteen ilmestyy ilkeä versio hänen omasta kuvajaisestaan. Ivallinen peilikuva haukkuu Stellan muotihaaveet, johon Stella vastaa topakasti: ”Pää kiinni, suttura! Se tulee onnistumaan, minusta tulee muotisuunnittelija!”. Siinä missä Stella siis seuraa aktiivisesti unelmaansa ja yrittää luoda itselleen uraa, muiden Winxien kohdalla aihetta ei käsitellä.

Tulevaisuudensuunnitelmien puuttuminen on erikoista myös sikäli, että vaikka Bloom, Stella ja Layla ovat prinsessoja ja Bloomia lukuunottamatta ainoita lapsia, missään vaiheessa ei ole puhetta heidän nousemisestaan hallitsijoiksi heidän isiensä tilalle. Vaikka he siis vaikuttavat ainoilta mahdollisilta kruununperijöiltä (kenties Bloomin siskoa lukuunottamatta), asiaa ei käsitellä lainkaan. Skyn asema kruununprinssinä sen sijaan tehdään täysin selväksi ja hänen isänsä puhuu jatkuvasti poikansa tulevasta noususta valtaistuimelle. Epäselväksi jää, voivatko naiset taikaulottuvuudessa periä valtaistuimen. Winxit eivät tosin osoita minkäänlaista kiinnostusta hallitsijaksi pääsemiseen tai valta-aseman saavuttamiseen. Kenties valta-aseman aktiivinen tavoittelu ja ihannoiminen ei istuisi Winxien pehmeisiin arvoihin.

Myös vaaratilanteissa Winxien toimintaa ohjaavat usein pehmeämmät arvot kuin perinteisiä miessankareita. Toistuvasti Winxit esimerkiksi ymmärtävät hirviöitä, jotka hyökkäävät heidän kimppuunsa, ja yrittävät keksiä yhteenottoihin ratkaisun, joka ei satuta vastapuolta. Kun lonkeroinen ”meriörvelö” yrittää syödä Winxit, Flora toteaa ”Sillä on vain nälkä!” ja ruokkii sen luonnon antimet -loitsulla. Samoin vaarallisen lohikäärmeen taltuttamiseen Flora, Tecna ja Musa kokeilevat ensin helliä ja kilttejä menetelmiä, kuten lohikäärmeelle laulamista, sen kanssa

neuvottelemista ja sen ruokkimista kukilla. Operaatiota seuraavat poikaystävät Helia, Timmy ja Riven irvailevatkin tytöille pehmeistä otteista. Edes tiedostamatonta olentoa, kuten Tritannuksen mutantiksi muuttamaa kasvia tai korallia, Winxit eivät tuhoa tai tapa. Sen sijaan he välttelevät sitä tai palauttavat sen loitsulla entiseen muotoonsa.

Winxeillä on myös pinnallisempia arvoja. Ulkonäöstä huolehtiminen ja oman tyylin ylläpitäminen esimerkiksi shoppailun ja stailauksen kautta ovat keskeisessä asemassa. Winxit nähdään usein lakkaamassa kynsiään tai valikoimassa itselleen tai toisilleen asuja. Näitä toimintoja suoritetaan tyttöporukalla esimerkiksi keijukoulun asuntolahuoneessa samalla kun ruoditaan suunnitelmaa taikaulottuvuuden pelastamiseksi. Neuvonpidot näyttävätkin usein enemmän pyjamabileiltä kuin tärkeiltä strategiakokouksilta. Olisi vaikea kuvitella, että miespuolisia sankareita kuvattaisiin samaan tyyliin vaikkapa yöpuvuissa stailaamassa hiuksiaan samalla kun he rakentavat elintärkeitä suunnitelmia jonkin ”pahiksen” peittoamiseksi. Hains toteaa:

Girl power cartoons suggest that purchasing commodities to create normatively feminine appearances is essential to a girl’s identity for girl power heroes on Disney’s *Kim Possible* and *Totally Spies* are shown engaging in consumer culture in ways that boys are not. The girls spend time shopping and creating their girlish appearances as part of the cartoons’ stories. (Hains 2007, 68.)

Myös Winx-klubissa shoppailu ja ulkonäön huoltaminen ovat keskeinen osa juonta. Ulkonäöstä ja pukeutumisesta saatavat kehu ovat Winxeille tärkeitä. Kun Stella on keijuasussaan lähdössä suorittamaan vedenalaista tehtävää, Brandon sanoo: ”Näytät kauniilta, Stella!” johon Stella vastaa: ”Tunnen itseni kauniiksi, kun sanot noin!”. Tilannetta seuraava Layla turhautuu ja tokaisee: ”Jo riittää lepertely, on aika sukeltaa!”. Sananvaihto summaa hyvin sarjan asennetta ulkonäköön: kauneus ja viehättävyys (erityisesti vastakkaisen sukupuolen silmissä) ovat tärkeitä asioita, mutta yleensä kuitenkin toissijaisia toimintaan sekä itseluottamuksen ja yhteistyön kaltaisiin arvoihin nähden. Prinsloo toteaa Winxeistä seuraavasti:

The imperative to get your man by flaunting yourself sexually through style is a refrain through the narratives. Yet, as in *Bratz*, the narrative lines cannot be reduced to merely foregrounding sexualization and fashion at the narrative level. The way of being that is being proposed is an active one. Coupled with a concern about fashion, the *Winx* series validates self-belief and a girl power discourse. (Prinsloo 2012, 85.) Winxit eivät myöskään ole pelkästään katseen kohteita: he itsekin kiinnittävät huomiota poikien ulkonäköön ja arvioivat keskenään esimerkiksi poikien tyyliä ja hyvännäköisyyttä. Pojat ovat siis yhtä lailla katseen kohteena: esimerkiksi Stella tokaisee ”Voi juku, ovatpa he kuumia” nähdessään Nereuksen ja Tritannuksen ensi kertaa (ennen kuin Tritannus paljastuu pahikseksi). ”Söpöjä, tai no, ainakin tuo toinen”, komppaa Musa. Winxien poikaystäväillä on kullakin omanlaisensa tyyli ja esimerkiksi kampaus, joten he selvästi myös panostavat ulkonäkönsä. Poikia ei kuitenkaan koskaan nähdä hoitamassa tai muokkaamassa ulkonäköään.

Ulkonäköasioilla myös pilaillaan: sekä Winxit että sivulliset naureskelevat niin Stellan hulluille muotiluomuksille, esimerkiksi porkkanoista ja salaatinlehdistä kasatulle mekolle, kuin Skyn uudelle hiustyyliillekin. ”Onneksi hatut ovat in tänä vuonna”, toteaa Musa nähdessään Skyn uuden kampauksen. Ulkonäköön liittyviä pilkkanimiäkin kuullaan satunnaisesti: esimerkiksi Trixit kutsuvat välillä Skytä Prinssi Blondiksi.

5.4. Winx-keijujen ja muiden hahmojen toimintatavat

Pelastaminen ja pelastetuksi tuleminen ovat sekä satujen että lastenohjelmien keskeisimpiä teemoja. Pelastamisen suorittaminen on ollut miespuolisten sankareiden heiniä paitsi perinteisissä saduissa, myös modernimmissa yhteyksissä: esimerkiksi Disneyn prinsessaelokuvia (*Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, *Tuhkimo*, *Prinsessa Ruusunen*, *Pieni merenneito*, *Kaunotar ja hirviö*, *Aladdin*, *Pocahontas*, *Mulan* ja *Prinsessa ja sammakko*) tarkastelevassa tutkimuksessa huomattiin, että elokuvan huipentumana toimivissa pelastuskohtauksissa on selkeä kuvio:

The princes often performed the rescue on their own, except in *Pocahontas* and *Mulan*, in which the princess was in a position of power during the final rescue. No princess, however, did a final rescue without the assistance of the prince. (England, Descartes & Collier-Meek 2011, 561.)

Siinä missä Disneyn prinsessaleffoissa siis useimmiten prinssi suorittaa pelastamisen yksin ja harvinaisemmissa tapauksissa prinsessan kanssa eikä prinsessa koskaan suorita pelastamista ilman prinssin apua, *Winx-klubissa* nämä roolit ovat päinvastoin. Winxit hoitavat suuren osan pelastuksista itse tai satunnaisesti poikaystäviensä taustatuella, mutta poikaystävät eivät pelastamisessa onnistu ilman Winxien apua. Winxit ottavat siis pelastajan roolin, joka perinteisesti on maskuliininen, mutta heidän tapansa suorittaa pelastustehtäviä tai selvittää vaaratilanteista poikkeaa perinteisestä maskuliinisesta toimintamallista.

Tyttöjen välinen yhteistyö on Winxien keskeinen toimintatapa. Lähes poikkeuksetta haasteet kohdataan yhdessä. Tämä toisaalta korostaa ystävyuden ja tiimityön tärkeyttä, mutta toisaalta antaa kuvan, etteivät Winxit pärjäisi yksin. Heitä tarvitaan kuusi hoitamaan supersankarin tehtävää. Lasten animaatio-ohjelmia tähdittävien supersankareiden sukupuolirooleja tutkineet Baker ja Raney toteavat:

- - male superheroes were more likely to fill a position of leadership. Specifically, nearly one third (32.6%) of the males acted alone or were the leaders of a team, whereas fewer than half that number (12.5%) of females served a similar role. Female superheroes were also shown working under a mentor at a much higher rate than their male counterparts (45.8% vs. 24.4%). In fact, when a leadership role was portrayed (i.e., team leader or mentor), males filled those roles 90.9% of the time. - - Such portrayals might suggest that females are less capable of holding positions of power and are in more need of help than males. In other words, female superheroes may be seen as less capable of saving the world on their own, as compared to males. (Baker & Raney 2007, 38.)

Winxit toimivat yhteen hitsautuneina. Useimmiten he kohtaavat haasteet kuusikkona, välillä jakautuvat kahteen kolmikkoon. Ainoat tilanteet, joissa joku Winxeistä satunnaisesti nähdään ilman kanssakeijujaan, ovat treffit tai vanhempien tapaaminen sekä pari harvinaista mietiskelyhetkeä, joissa joku keijuista puntaroi asioita itsekseen. Kieltämättä olisi raikasta näiden lisäksi nähdä jonkin heistä selättävän pahiksen tai hoitavan vaaratilanteen yksin. Mitä mentoreiden sukupuoliin tulee, heidän päämentorinsa rehtori Faragonda on nainen, mutta muut mentorit eli keijukoulun muut opettajat ovat miespuolisia.

Kuten mainittu, Winxien toimintaa vaaratilanteissa tuntuvat ohjaavan pehmeät arvot. Vastapuolen satuttamista ei tavoitella, vaan pyrkimyksenä on useimmiten joko karkottaa tai vangita ”pahis” ja saada siten pahat teot loppumaan. Tämä koskee erityisesti Tritannusta ja Trixejä, jotka pystyvät kommunikoimaan ilkeät aikeensa ja muodostavat jatkuvan uhan. Vihamielisesti käyttäytyviä puhumattomia hirviöitä Winxit sen sijaan useimmiten kohtelevat vielä lempeämmin, sillä he hahmottavat niiden olevan kuin vaistojensa varassa toimivia petoeläimiä jotka eivät varsinaisesti ole vastuussa teoistaan. Tämäntyyppinen hirviönkaltaisia eläimiä kohtaan osoitettu empaattinen kohtelu ei perinteisissä saduissa ole kovin yleistä.

Winx-klubin tapa kuvata naispuolisten protagonistien ja antagonistien yhteenottoja on mielenkiintoinen siinä suhteessa, että väkivalta ja pakkokeinot eivät noudata perinteistä linjaa. Winxit ja Trixit eivät missään vaiheessa käy fyysisesti käsiksi toisiinsa, vaan taistelutilanteissa ja yhteenotoissa lähettävät loitsuja käsistään toisiaan kohti. ”Hyvikset” ja ”pahikset” erottaa usein jo loitsujen nimistä: Winxien loitsujen nimiä ovat muiden muassa kukkahurrikaani, valotimantti ja kevättrieha, Trixiien loitsujen nimiä taas muiden muassa lumimyrsky, salamanisku ja tumma loitsu.

Winxien ja Trixiien mittelöt ovat silti toiminnallisia ja taitopohjaisia yhteenottoja, eivät sosiaalista aggressiota, jota lastenohjelmien tutkijat ovat huomanneet naispuolisten hahmojen yleensä toteuttavan. Esimerkiksi Luther ja Legg ovat tutkineet sukupuolieroja lapsille suunnattujen piirrossarjojen sisältämien fyysisen ja sosiaalisen aggression kuvauksissa ja saaneet selville, että aggression kuvaukset ovat hyvinkin sukupuolitettuja:

Results revealed depictions of physical aggression exceeded those of social aggression. Furthermore, male characters perpetrated more physical aggression than female characters, whereas female characters carried out social aggression more than male characters. (Luther & Legg 2010, 200.)

Sosiaalisella aggressiolla tässä yhteydessä tarkoitetaan esimerkiksi nimittelyä, sanallisia loukkauksia, pahan puhumista jonkun selän takana sekä sosiaalisen eristämisen uhkaa, esimerkiksi jonkun sulkemista ulos porukasta tai ystävyiden lopettamista. Mitään näistä Winxit eivät harrasta. Heidän toimintatapansa eivät siis ole perinteistä maskuliinista mätkimistä, mutta toisaalta eivät myöskään perinteistä feminiinistä ilkeilyä. He vaikuttavat kehittäneen omanlaisensa keinot saavuttaa tavoitteensa.

Winx-klubin nais- ja miespuolisten hahmojen toimintatapojen eroja tarkastellessa nousee esiin myös aseiden käyttö. Winxit tai Trixit eivät käytä minkäänlaisia aseita tai astaloita. Sama pätee Winx-klubin muihinkin naispuolisiin hahmoihin paria poikkeusta lukuunottamatta (Bloomin äiti ja Laylan serkku Tressa käyttävät jossain vaiheessa miekkaa tai sapelia). Esimerkiksi kun Laylan isä ojentaa hänelle Neptunen miekan ja toteaa: ”Tässä, Androksen prinsessa. Nujerra Tritannus sen avulla ja eheyttä perheemme”, Layla ei kuitenkaan käytä miekkaa itse vaan antaa sen serkulleen Nereukselle. Miespuoliset hahmot tuntuvatkin poikkeuksetta tarvitsevan jatkuvasti jotain kättä pidempää: Tritannuksella on valtava atrain, Skyllä taas tärkeään rooliin nouseva miekka. Muistinmenetyksestä kärsiessään Sky unohtaa, kuinka käyttää miekkaansa, mutta Bloomin kannustuksen myötä muisti ja sen myötä miekankäsittelytaidot palaavat.

5.5. Winx-keijujen ja Skyn perheistä

Perinteisissä saduissa etenkin naispuolisten sankarien perhesuhteilla on suuri rooli ja heidät määritelläänkin usein perheidensä kautta (Apo 1986, 201). Lastenohjelmissa sen sijaan perhesuhteet useimmiten loistavat poissaolollaan: tutkiessaan lastenohjelmissa esiintyviä perhesuhteita Lemish sai selville, että 67 % ohjelmista ei sisällä minkäänlaisia perherakenteiden kuvauksia (Lemish 2012, 155). Tässä suhteessa Winx-klubi muistuttaa siis enemmän perinteistä

satua kuin modernia lastenohjelmaa. Onkin mielenkiintoista luoda katsaus siihen, kuinka Winx-keijujen perheitä käsitellään sarjassa. Käytännössä kyse on enimmäkseen Winxien ja heidän vanhempinsa suhteiden kuvauksesta, sillä Bloomin siskoa Daphnea lukuunottamatta muilla Winxeillä ei ole sisaruksia eikä kaukaisempia sukulaisia liiemmin käsitellä Laylan serkkuja lukuunottamatta.

Winxien vanhempia tarkasteltaessa merkittävää on jo se, ettei Floran ja Tecnan vanhempia tai taustaa tuoda kaudella esille mitenkään. Winxien maailmassa sankaritar voi siis olla itsellinen nainen ilman näkyviä perhesuhteita tai vaikkapa julkista tietoa siitä, mihin yhteiskuntaluokkaan hän on syntynyt. Muille Winxeille vanhemmat toimivat satunnaisesti auttaja-aktantin aktoreina, mutta Tecnalta ja Floralta tämä henkilökohtainen auttaja siis puuttuu. Greimas pohtii, että poissaolevat aktantit ovat tulkittavissa ”dramaattisiksi tehokeinoiksi, jotka tuottaa jonkin aktantin ilmestymisen odotus, mikä ei tarkoita samaa kuin aktantin puuttuminen, vaan pikemminkin päinvastoin. Tartuffen poissaolo näytelmän kahden ensimmäisen näytöksen aikana tai pelastajien odottaminen Siniparran tarinassa vain korostaa aktantin läsnäoloa, joka ei vain vielä ole manifestoitunut aktanttirakenteena.” (Greimas 1980, 211). Floran ja Tecnan vanhempien kohdalla ei kuitenkaan tunnu olevan näin. Heidän täydellinen puuttumisensa ei herätä odotusta, ihmetystä tai vaikkapa pohdintaa siitä, ovatko he kenties kuolleet tai hylänneet tyttärensä – heidän kohtalonsa, heidän mahdollinen vaikutuksensa tyttäriinsä tai heidän yhteiskunnallinen asemansa ei vain tunnu olevan niin tärkeä tai huomionarvoinen asia, että sitä käsiteltäisiin millään tavalla.

Toisaalta mielenkiintoista on sekin, että niistä neljästä Winxistä, joiden vanhemmat esiintyvät kaudella ja perhesuhteet siten tuodaan esille, kolme on prinsessoja. Jonkinlaista hohtoa kuninkaalliseen syntyperään ja sen mukanaan tuomaan yllätykselliseen elämäntyyliin siis kenties kuitenkin liittyy. Perheen vaurauden ja korkean sosiaalisen aseman kuvaaminen onkin lastenohjelmissa yleistä: Lemishin tutkimuksen mukaan 85 % lastenohjelmissa kuvatuista perheistä oli hyvässä sosioekonomisessa asemassa ja 9 % selkeästi rikkaita (Lemish 2012, 155). Tyttösankareiden etuoikeutetussa asemassa on selkeä problematiikkansa:

- - there are many problems with the girl power cartoons that seek to empower girls, despite their pro-girl rhetoric. For example, the girls in these shows are always middle to upper-middle class, and they are nearly always white. Their privileged positions give them access to incredible resources that make their status as "role model" suspect, as most girls will never have lives of such privilege. (Hains 2007, 67.) Prinsessa-Winxien valtavia, ylellisesti sisustettuja kotipalatsia ja niiden koristeellisia valtaistuinsaleja katsellessa käy toden totta selväksi, että heidän perheensä kuuluvat yhteiskunnan kerkmaan ja nauttivat valtavasta vauraudesta. Bloom, Layla ja Stella voivat keskittyä sekä maailman pelastamiseen että ainaiseen shoppailuun perheidensä etuoikeutetun aseman ansiosta.

Siirrytäänpä tarkastelemaan lähemmin niitä vanhempia, jotka kaudella ovat läsnä. Kaiken kaikkiaan heidän roolinsa jää suhteellisen pieneksi. He toki tarjoavat tyttäriilleen henkistä tukea, rohkaisua ja kenties hyväksyntääkin, mutta eivät toisaalta ole läsnä monissakaan tärkeissä tilanteissa. Kun Winxeillä on huolia tai kysymyksiä, he kääntyvät yleensä toistensa tai muiden auttajiensu puoleen. Etenkin virallisissa tilaisuuksissa Winxien ja heidän vanhempiensa välit vaikuttavat lähinnä etäisen kohteliailta. Myös tämä vahvistaa käsitystä Winxeistä itsenäisinä, perheistään riippumattomina toimijoina.

Vaikka vanhemmat eivät olekaan jatkuvasti kaudella esillä, heidän suhteensa toisiinsa ja tyttäriinsä tarjoavat mielenkiintoista materiaalia pohdinnoille pari- ja perhesuhteista sarjan maailmassa. Lemishin mukaan lastenohjelmien perhekuvaukset ovat yleensä varsin perinteisiä: kahden vanhemman ja lasten muodostama ydinperhe on selkeimmin edustettuna (Lemish 2012, 166). Myös Winxien vanhempien parisuhteet istuvat enimmäkseen tähän muottiin: Bloomin molemmat vanhemmat (kasvatti- ja biologiset vanhemmat) ja Laylan vanhemmat ovat edelleen yhdessä ja vaikuttavat onnellisilta. Bloomin perhemalli on toki poikkeava: hänellä on yhteensä neljä vanhempaa, jotka kaikki tulevat toimeen keskenään. Bloomin erikoinen uusperhe ei kuitenkaan ole syntynyt vanhempien eron vuoksi eikä siten varsinaisesti haasta perinteistä ydinperhemallia.

Musan leski-isä Ho-Boe puolestaan ei ole avioitunut uudelleen eikä Musalla näin ollen ole äitipuolta tai uusperhettä – näiden läsnäolo sinänsä ei olisi mitenkään vanhojen satuperinteiden vastaista, sillä sadut ovat täynnä kuvauksia äiti- ja sisaruspuolista, mutta toisaalta tällaisenaan Ho-Boen hahmo ylläpitää romanttista ideaalia: edesmennyt vaimo on ollut täydellinen kumppani, eikä kukaan ole voinut häntä korvata.

Stellan vanhemmat sen sijaan tekevät poikkeuksen vanhempien onnellisten rakkaustarinoiden joukossa: he ovat eronneet epäsopuisasti ja riitelevät tulisesti kun joutuvat olemaan tekemisissä keskenään. Stella ei ole päässyt asian kanssa sinuiksi. Hän muistelee jatkuvasti onnellisia hetkiä, jolloin hänen vanhempansa olivat vielä yhdessä, ja kärsii heidän jäisistä ja riitaisista väleistään ja ilkeistä sananvaihtoistaan. Perhemurheet tuntuvat olevan päällimmäisinä hänen mielessään: kun hän saa pelastettua taikaulottuvuuden, hän ei pysty iloitsemaan siitä, sillä ei ole onnistunut saattamaan vanhempiaan takaisin yhteen. Samoin kuin sydänsurut, myös vanhempien riidat saattavat siis viedä Winxeiltä ilon menestyksekkäistäkin maailmanpelastusoperaatioista.

Kun taikaulottuvuudelle tärkeä valon pilari uhkaa sortua Tritannuksen kieroilujen vuoksi, Stella tokaisee ”Olen auringonpaisteen keiju. Kukaan ei sammuta valoja, jos minä olen lähellä”, ja saa kuin saakin vakautettua pilarin. Hän omistaa tekonsa vanhemmilleen. Uroteko ei kuitenkaan Stellaa piristä, vaan siitä iloittamisen sijaan hän murehtii vanhempiensa eroa. ”Hän pelasti taikaulottuvuuden, mutta ei saa vanhempiaan yhteen”, toteaa Bloom Stellan suunnatessa alakuloisena Solarian valtaistuinsaliin tapaamaan isäänsä ja äitiään. Radius ei liiemmin hehkuta tyttärensä urotekoa, joten Luna toteaa: ”Stella ansaitsee enemmän kiitosta kuin tuo, Radius!”. Tähän Stella huudahtaa ”Ei, enkä ansaitse, äiti!”. Radius suuttuu Lunan sanoista ja riita on valmis. ”En näemmä osaa tehdä mitään oikein”, Radius puuskahtaa. Vanhemmat poistuvat vihaisina eri suuntiin ja Stella jää yksin saliin itkemään. Stellan käytös tilanteessa on erityisen merkillistä, sillä hän on Winxeistä yleensä räväköin ja huolettomin. Hän on itsevarma eikä pidä kynttiläänsä vakan alla. Estääkseen isänsä ja äitinsä riitelyn hän kuitenkin on valmis vähättelemään ja väheksymään omaa sankaritekoaan.

Vanhempia tarkastellessa nousee esiin merkillepantavia asioita myös naisista ja miehistä toimijoina. Kaudella taikaulottuvuuden hallitsijat – Stellan, Bloomin ja Laylan vanhempien ohella muiden muassa myös Skyn vanhemmat ja Tecnan kotiplaneetan Zenithin kuninkaalliset – käyvät usein neuvotteluja siitä, kuinka Tritannuksen muodostama uhka tulisi kohdata. Neuvotteluissa kuningattaret (samoin kuin rehtori Faragonda) näyttäytyvät usein sovinnollisina järjen ääninä, jotka puoltavat yhteistä rintamaa ja yrittävät saada kuninkaat tekemään yhteistyötä. Kuninkaat sen sijaan esitetään uppiniskaisina itsevaltiaina, jotka eivät vaimojaan kuuntele vaan haluavat puolustaa vain omaa valtakuntaansa sen sijaan, että auttaisivat muitakin. Stella saa ympäräpuhuttua isänsä yhteistyön kannalle, mutta kun muut kuninkaat eivät suostu lähtemään siihen mukaan, myös Radius pyörittää päätöksensä. Seuraa sarja Tritannuksen tuhoisia hyökkäyksiä ja toinen toistaan vaarallisempia kriisitilanteita, eikä kukaan kuninkaista saa yksin Tritannusta aisoihin. Tritannuksen kukistaminen jää Winxien niskoille. Kun Tritannus on saatu karkotettua, kuninkaat tuntuvat ottaneen opiksi ja sopivat muodostavansa vastedes yhtenäisen rintaman uhkia vastaan. Vaaditaan siis varsin pitkälle kehittynyt katastrofi, ennen kuin miespuoliset hallitsijat omaksuvat lähestymistavan, jota useat naiset (kuningattaret, rehtori Faragonda, Stella) ovat heille toistuvasti ehdottaneet.

Kuninkaat esitetään usein myös pahaisempina. Esimerkiksi kuningas Oritel sanoo Trixeille kesken kamppailun: ”Te pikkutyöt ette ole mitään esi-isiinne verrattuna!”. Tytöttely (tai tässä tilanteessa pikkutyöttely) loukkauksena ja naispuolisten hahmojen vertailu miespuolisiin hahmoihin on sarjan maailmassa harvinaista ja särähtää pahasti katsojan korvaan.

Vaikka kuningattaret esitetäänkin sovinnollisempina ja rauhallisempina, he eivät silti ole passiivisia tai antaudu miestensä käskyteltäväksi. He eivät epäröi avata suutaan ja kyseenalaistaa asioita tai ohjeistaa muita. Tositilanteissa he eivät välttä toimintaa tai pakene vaaroja. Kun Trixit hyökkäävät Dominon uutta kukoistusta juhlistaviin tanssiaisiin kaapatakseen Bloomin vanhemmat, kuningatar Marion tarttuu miekkaan siinä missä miehensäkin ja neuvoo paikalla olevaa Skytä: ”Sky, joskus on puheen ja joskus toiminnan aika!”.

Kuningattarilla on toki myös hoivaava puolensa, joka ylittää jopa riidat: Radiuksen sairastaessa Luna hoitaa häntä ja valvoo hänen sairaavuoteensa vierellä, vaikka pari onkin eronnut. ”Pidän sinusta huolta. Olemme eronneet, mutta olemme silti perhettä”, hän toteaa Radiukselle tämän ihmetellessä hänen läsnäoloaan. Hoivavietti on siis voimakkaampi kuin parin väliset riidat ja välirikon voi unohtaa siksi aikaa, kun entinen aviomies tarvitsee apua.

6. Visuaalinen ulkoasu ja estetiikka

Tässä luvussa käsittelen *Winx-klubin* visuaalista ulkoasua. Sekä sarjan hahmojen ulkonäkö että sarjan muu estetiikka, esimerkiksi tapahtumaympäristöt ja esineet, kertovat omaa kieltään sarjan rakentamasta feminiinisydestä ja maskuliinisuudesta. Ne tarjoavat sukupuolen performanssille visuaaliset puitteet, puvustuksen ja lavastuksen.

6.1. Hahmojen ulkoasu

Sarjan protagonistit eli Winxit ovat ulkonäöltään pitkälti samantyyppisiä: epärealistisen hoikkia, suurisilmäisiä, pitkäraajaisia ja perinteisen viehättävät sekä symmetriset kasvopiirteet omaavia. Viidellä Winxeistä on pitkät hulmuavat hiukset, yhdellä eli teknologian keiju Tecnalla hieman lyhyemmät. Kaikilla Winxeillä on varsin näyttävä ehostus silmä- ja huulimeikkeineen. Ollessaan tavallisessa muodossaan tytöt pukeutuvat modikkaasti makunsa ja tilanteen mukaan. Viidennellä kaudella heidät nähdään arkivaatteiden ohella muun muassa talvivaatteissa, ranta-asuissa, iltapuvuissa, seiloriasuissa ja bändin esiintymisasuissa. Keijutehtäviään hoitaessaan he puolestaan muuntautuvat siivekkääseen muotoonsa jossa heillä on keskenään eriväriset mutta samanteemaiset asut ja koristeelliset siivet. Keijuasut muuttuvat sen mukaan, mikä taikavoima tytöillä milloinkin on käytössä. Viidennellä kaudella näitä taikavoimia ovat Harmonix- ja Sirenix-voimat. Tavallisesta muodosta keijumuotoon muuntautuminen tapahtuu koristeellisen metamorfoosikohtauksen myötä. Teemalaulun säestämässä kohtauksessa nähdään, kuinka uusi asu ja asusteet kietoutuvat keijun kehon ympärille ja siivet ilmestyvät selkään. Prinsloo kommentoi Winxiä ulkoasua suhteessa perinteisiin keijuhahmoihin, kuten *Peter Panin* Helinä-keijuun, sekä toisaalta kohuttuihin Bratz-hahmoihin:

If the fairies in conventional tales, like Tinkerbell in *Peter Pan* (Disney, USA), are ephemeral and light, it is the corporality of Winx that is evident – for the visual emphasis is precisely on their physicality and these are some hyper-sexualized fairies. These fairies flaunt elongated slim bodies with tiny wasp waists, very long legs (with

slim knees for extra definition) and slender arms. More so than Bratz, their breasts are very full and their skimpy drapes emphasize their voluptuousness. The eyes of all the fairies (good and bad) are large slanted ones with the requisite long lashes for batting their eyelids and they are frequently depicted giving seductive sideward glances. (Prinsloo 2012, 86.)

Winxien ulkoasu on siis kauttaaltaan hyperseksualisoitu. Efekti korostuu uskaliaissa metamorfoosikohtauksissa, joissa nähdään vielä tavallista enemmän paljasta pintaa. Metamorfoosikohtaukset toistuvat usein, välillä monta kertaa samassa jaksossa. Ne ovat kimaltavia esimerkkejä feminiinisyyden rakentumisesta performanssin ja toiston kautta. Rossi referoi Butlerin ajatuksia toiston merkityksestä sukupuolen performatiiviselle rakentumiselle:

- - sukupuolta ja seksuaalisuutta tehdään nimenomaan loputtomalla *toistolla*: paitsi ajattelu- ja puhetapojen toistolla myös ruumiillisten tyylien toistoilla. Butlerin ydinajatus on siis, että sukupuoli ja seksuaalisuus tehdään pitkälti diskurssein ja elein, jotka tuottavat tuloksenaan maskuliinisuutta ja feminiinisyyttä, homo- ja heteroseksuaalisuutta – sen sijaan, että subjektit ilmaisisivat näitä minkäänlaisina olemuksellisina tai sisäisinä asioina. (Rossi 2017, 90.)

Naispuoliset antagonistit istuvat ulkonäöltään pitkälti samaan muottiin kuin Winxit. Trixit ovat yhtä lailla pitkiä ja hoikkia, suurisilmäisiä ja pitkähiuksisia. Heidät tunnistaa ”pahiksiksi” heidän ilkeistä ja ivallisista ilmeistään, kurttuun vedetyistä kulmakarvoistaan sekä asuistaan, joissa on hyödynnetty tummia ja murrettuja värejä Winx-tyttöjen asujen pastelli- ja kimallekimaran sijaan. Kun Trixit saavat käyttöönsä Sirenix-voimat, heidän asunsa muuttuvat vain hieman: he saavat tummasävyisemmät kasvomeikit ja kasvattavat selkäänsä liudan lonkeroita, joilla ei pelottavamman ja vastenmielisemmän vaikutelman luomisen lisäksi vaikuta olevan mitään funktiota (toisin kuin esimerkiksi Winxien siivillä, joilla lennetään). Trixejä ei koskaan nähdä minkäänlaisissa arkivaatteissa tai muissa asuissa. Toisin kuin Winxeillä, heillä ei tunnu olevan muuta elämää noitaidentiteettinsä ulkopuolella. On huomionarvoista, kuinka eri tavoin Sirenix-taikavoimien saaminen vaikuttaa Winxien ja Trixiä ulkonäköön. Winxien

Sirenix-asut ovat kimaltavat, kirkasväriset ja koristeelliset. Ne ovat myös aivan erilaiset kuin heidän edelliset keijuasunsa. Trixeille Sirenix-voimat tarkoittavat vain edellämainittuja pieniä muutoksia. Sirenix-voiman aiheuttamat muutokset ovat siis riippuvaisia hahmojen hyvyydestä tai pahuudesta.

Myös Bloomin poikaystävää Skytä itselleen tavoitteleva prinsessa Diaspro on hoikka ja suurisilmäinen kaunotar, jonka ilkeä ilme paljastaa hänet antagonistiksi. Eraklyonin virallisia tehtäviä hoitaessaan ja prinssi Skytä komennellessaan Diasprolla on sarjan maailman mittapuulla erittäin maskuliininen asu: eräänlaiset pussihousut, viitta ja haarniskayläosa, jonka olkapäissä on terävät piikit. Asun väritkin ovat Winxien sateenkaarikimallukseen verrattuna varsin eleettömät: valkoista ja murrettua punaista. Mielenkiintoista onkin, että antagonistiksi Diaspro saapastelee tanssiaisissakin maskuliinisessa asussaan, kun taas Winxit hoitavat vaarallisimmatkin tehtävänsä epäkäytännöllisissä feminiinisissä hörhelöissä. Viesti käy selväksi: sarjan maailmassa pastellivärit ja naiselliset liehukkeet ovat ”hyvisten” merkki, maskuliinisemmat värit ja tyylit taas ”pahisten”.

Miespuolisista hahmoista näkyvimmissä osassa ovat Winxien poikaystävät. Myös he ovat keskenään pitkälti samanlaisia vartalotyypiltään: pitkiä – pidempiä kuin tyttöystävänsä – sekä hoikkia ja lihaksikkaita. Heidät erottaa toisistaan lähinnä erilaisista hiustyyleistä ja kasvopiirteistä. Prinsloo toteaa Winxien poikaystävistä: ”They are large, muscular and have chiseled facial features. Their competences relate to martial arts and brawn - - ” (Prinsloo 2012, 84). Skytä Prinsloo kuvaa seuraavasti:

Bloom’s boyfriend, the blond Skye, is tall with very broad shoulders and a body that tapers consistent with the construct of hypermasculinity. In comparison with the girl characters, his eyes are much smaller, his chin square, his lips are not rosy and his nose is more defined. He has clear muscle definition - - (Prinsloo 2012, 87.)

Siinä missä Winxit ovat ulkonäöltään hyperfeminiinisiä, heidän poikaystävänsä ovat siis hypermaskuliinisia. Kummatkaan eivät pääse murtautumaan perinteisistä sukupuolelleen

asetetuista viehättävyyshormeista. Tecnan lyhyet hiukset ja Timmyn käyttämät silmälasit ovat suurimmat poikkeamat, jotka perinteisistä kauneus- tai komeusihanteista tehdään.

Iän myötä sarjan hahmojen habitukseen tulee hieman vaihtelua. Sarjassa iäkkäämpiä hahmoja edustavat Winxien ja Skyn vanhemmat sekä osa keijukoulun opettajista. Mielenkiintoista on, että siinä missä Winx-tyttöjen ja Skyn äidit ovat edelleen kauniita, nuorekkaan näköisiä ja hoikkia, isät sen sijaan ovat iäkkäämmän ja kärttyisemmän näköisiä ja monet myös enemmän tai vähemmän mahakkaita. Ainoastaan Alfean keijukoulun rehtori, neiti Faragonda poikkeaa merkittävästi naispuolisten hahmojen muotista: hän on hieman lyhyempi, harmaahiuksinen ja silmälasipäinen. Faragondan kohdalla vanhan naisen ulkoasu nutturoineen tuntuu symbolisoivan hänen viisauttaan ja elämäkokemustaan. Hän ei ole mennyt naimisiin tai hankkinut perhettä vaan on omistanut elämänsä uralleen, keijukoulun johtamiselle.

Winxien asujen käytännöllisyys tai ennemminkin sen puute on varsin huomiotaherättävä piirre sarjan estetiikassa. Kaikkiin asuihin kuuluvat todella korkeat korkokengät, vaikka esimerkiksi luontoretellä tai pahiksia vastaan taistellessa ne tuskin lienevät kovin mukavat tai turvalliset. Esimerkiksi Winxien tarpoessa Graynorin metsässä sateenkaariloisteen olentoa etsimässä Stella nurisee: ”Miksi laitoin korkkarit patikointireissulle?” johon Musa vastaa pirteänä: ”Älä viitsi, meillähän on aina korkkarit!”. Korkokenkien ohella keijuasuihin kuuluu runsaasti muitakin epäkäytännöllisen ja jopa vaarallisen oloisia elementtejä, esimerkiksi pitkiä laahuksia ja liehuvia nauhoja. Käytännöllisimmät vaatteet eli eräänlaiset trikooasut Winxeillä on harjoitusasuina, ei tositoimissa.

Tyylien ja asujen käytännöllisyydessä Winxien ja heidän poikaystäviensä välillä onkin runsaasti eroja. Poikien pukeutuminen ja varustelu riippuu tilanteesta: tehtäviä suorittaessaan heillä on istuvasta haalarista ja hulmuavasta viitasta muodostuva univormu. Kiihuriensa eli eräänlaisten lentävien skoottereiden selkään hypätessään heillä on myös kypärät. Vapaa-aikana pojat pukeutuvat rennosti väljiin housuihin, t-paitoihin ja huppareihin. Ainoastaan Sky nähdään välillä koristeellisemmassa asussa: koska hän on Eraklyonin kruununprinssi, hän pukeutuu

virallisia tilaisuuksia varten jonkinlaiseen kuninkaalliseen seremonia-asuun viittoineen, hansikkaineen, röyhelöpaitoineen ja käätyineen.

Toiminnan tuoksinassa poikien asut ovat siis huomattavasti Winxien asuja käytännöllisemmät. Pojat käyttävät kypäriä ja funktionalisempia suoja-asuja. Myös vapaa-ajan vaatteet ovat pojilla väljemmät ja mukavammat: esimerkiksi uimarannan siivoustalkoisiin poikaystävät sonnustautuvat t-paitoihin, väliin polvipituisiin shortseihin ja tennareihin. Winxien osa taas on siivota rantaa paljain jaloin ja yllään bikiniyläosat ja mikroshortsit. Käykin selväksi, että tilanteessa kuin tilanteessa Winxien asujen ensisijainen tarkoitus on koristeellisuus ja seksikkäisyys. Prinsloo pohtii Winxien asuja ja vertaa niitä eroottisten tanssijatarten paljastaviin asuihin:

Their clothing is reminiscent of erotic dancers. - - Ultra short shorts and skirts, body hugging gear, strapless dresses – this clothing is much skimpier than their Bratz contemporaries and more explicitly sexualized. While they ostensibly share Bratz obsession with fashion, their fairy outfits are the stuff of erotic nightclub dancers - - The Winx are represented here as objects of the gaze – to appeal to male sexuality and not their own. - - They are representations of feminine sexiness enacted within the dominant heterosexual frame of patriarchy. (Prinsloo 2012, 86 - 87.)

Tilanteessa kuin tilanteessa Winxit ovat siis seksikkäitä katseen kohteita. Tyttövoimaa julistava sanoma on verhottu vietteleviin hepeneisiin. Asetelma on suoraan verrannollinen Spice Girls -yhtyeen liputtamaan ristiriitaiseen feminismiin:

Embedded in the Spice Girls's theme of girl power are conflicting messages about what empowerment means for girls. For the Spice Girls, scantily dressed, full-on makeup, and a lot of body adornments, the apparent message was that empowerment came in the way one dresses, looks, and uses her sexuality for a heterosexual male gaze to get what she wants. - - Although their song lyrics and interviews paid lip service to girls' taking charge and engendering change, their images contradicted this, suggesting

similar patterns of women's oppression: the only way for girls to achieve power is by using one's sexuality and looks. (Riordan 2001, 290.)

Hehkeyden vaatimus ei hellitä edes vaaratilanteissa. Winit suorittavat raskaita ja vaativia fyysisiä tehtäviä, mutta silti heidän ulkoasunsa on aina kuin muotikuvauksesta tai iltapukugaalasta: meikit, kampaukset ja kimaltelevat asut pysyvät ojennuksessa, vaikka keijut huhkisivat kuinka rankan urakan parissa. He voivat siis ottaa perimaskuliinisen roolin, mutta habitus säilyy perifeminiinisenä. Efekti on sama, jolla naispuolisia huippu-urheilijoita usein kuvataan mediassa:

- - naisten urheilu on sallittua, kunhan feminiininen ideaaliruumis säilyy rikkumattomana ja mielikuva naisurheilijasta jää heteroseksuaaliseksi. Naisten kilpaurheilu on sallittua, jos pysytään naisellisuuden raamien sisäpuolella. (Turtiainen 2005, 60.)

Voimakkaat ja itsenäiset tyttö sankarit on siis helpompi sulattaa, mikäli he ulkoasultaan kuitenkin muistuttavat perinteisiä kaunottaria ja prinsessoja, oli heidän ulkoasunsa sitten kuinka epärealistinen ja epäkäytännöllinen tahansa. Hains toteaa girl power -piirrettyjen sankaritarista:

Because they meet dominant beauty ideals, the girls' tiny bodies do not reflect their immense physical strength, thus making the girl power movement more palatable and less threatening to patriarchal norms. (Hains 2007, 68.)

Kauniisiin ja hoikkiin kehoihin verhottuna tyttövoima ei uhkaa perinteisiä patriarkaalisia normeja. Sallittu tyttö sankarin representaatio on kovin kapea. Samaa on pohtinut myös Dafna Lemish:

Of particular interest are depictions of strong but feminine girl heroes in children's television and video games, such as the animated series The Powerpuff Girls, Kim Possible, Atomic Betty, and others that have been inspired by the emergence of the concept "Girl Power". - - While the Powerpuff Girls are only five years old, analyses

of other programs featuring "tough girls" – as warriors and superheroines – suggest that the range of socially accepted physical appearances offered by supergirls is restricted, hypersexualized, and Westernized. - - Thus, popular culture seems to be involved in an ambivalent process, wanting to depict strong girls in a manner such that they do not pose too dramatic a challenge to the traditional association between men and toughness. (Lemish 2010, 4.)

Winx-keijujen ulkoiset tunnusmerkit, kuten hyperfeminiiniset asut ja ehostukset, konstruoivat siis naiskuvaa, joka ei liiaksi uhkaa perinteistä yhteyttä mieheyden ja kovuuden, voimakkuuden sekä sankaruuden välillä.

6.2. Sarjan estetiikka ja värimaailma

Paletin kaikki pastellivärit ovat käytössä paitsi Winxien ulkoasussa, myös sarjan tapahtumaympäristössä. Winxien huoneet keijukoulun asuntolassa pullistelevat enimmäkseen perinteisen tyttömäisiä sisustuselementtejä ja yksityiskohtia pinkin ja lilan kaikissa sävyissä. Tyttöjen bändin soittimet bassorumpua myöten ovat pinkkejä ja perhosen muotoisia. Alfean keijukoulu on pastellisävyinen linna. Silloinkin, kun käytössä ovat muut sävyt, feminiininen ote muistetaan säilyttää muissa elementeissä. Esimerkiksi Tecnan ja Musan yhteinen huone keijukoulun asuntolassa on sisustettu hieman tummemmilla vihreän ja violetin sävyillä ja useilla tietoteknisillä laitteilla, mutta toisaalta seiniä koristavat perhoskuvioinen tapetti, tyttöjen mekot sekä kenties hieman hämmentävästi suuret nimmareilla varustetut julistekuvat tytöistä itsestään.

Sekä Winxien puhelimet että taianomaiset Sirenix-boxit näyttävät enemmän värikkäiltä koru- tai meikkirasioilta kuin modernilta teknologialta tai voimakkailta taika-amuleteilta. Mieleen muistuu 80 - ja 90 -lukujen suosikkianimaatiosarja *Teini-ikäiset mutanttินิกilpikonnat* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, USA, 1986 - 1996), jossa naisprotagonisti April O'Neil kommunikoi mutanttินิกilpikonnien kanssa kilpikonnankuoren muotoiseksi puuterirasiaksi naamioidulla näköpuhelimella. Vaikka tyttöänkareilla siis on käytössään moderneja ja

monimutkaisia laitteita ja amuletteja, niille on annettu sievä feminiininen silaus tai ne on pakattu naiselliseen kuoreen. Sama koskee sarjassa tavoiteltavia asioita: esimerkiksi meren pilarien sinettejä tai Bloomin ja Skyn suhdetta edustavat kimaltavat ja värikkäät jalokivet ja korut. Suoritetuista tehtävistä Winxit saavat helmen tähdenmuotoisen Sirenix-boxinsa sakaraan.

Erityisesti perinteisesti maskuliinisiin osa-alueisiin liittyvät esineet on femininisoitu tarkkaan. Teknologian suvereeni käyttö ja rock-musiikin soittaminen ovat esimerkkejä miehekkäiksi ja erityisesti miesten taitamiksi mielletyistä asioista, jotka Winxien maailmassa ovat saaneet poikkeuksellisen feminiinisen kuorrutuksen. Kenties erityisesti teknologisia laitteita on ”häivytetty” niiden kovan maskuliinisen miellelyhtymän vuoksi sekä siksi, että on haluttu korostaa magian voimaa teknologiaan verrattuna. Jowett kirjoittaa *Buffy, vampyyrintappajassa* nähtävästä vastaavasta asetelmasta:

In *Angel*'s parent show, *Buffy*, (female) mysticism and magic was often valorized over (male) use of science and technology, especially technological weapons. Thus, a ”bad” female scientist, such as Maggie Walsh in *Buffy*, relies on a traditional (”masculine”) approach to science and works with the military, while ”good” characters, such as Willow or Jenny Calendar, embrace both technology and magic. (Jowett 2007, 37.)

Winx-klubin tapauksessa pastelliväreillä ja kimalluksella lienee tarkoitus sekä peitellä esimerkiksi teknologian perinteistä kovaa maskuliinisuutta että korostaa ja juhlistaa magian ja mystiikan feminiinisyyttä. Winxit ovat toimintasankarittaria, mutta uusimman teknologian sijaan heidän suurin voimansa ja taikansa kumpuaa perinteisesti feminiinisiksi mielletyistä tunteista ja ystävyydestä. Yltiöfeminiiniset värivalinnat, sydän- ja perhosaiheet sekä hehkuvat jalokivet tukevat tätä viestiä ja vaikutelmaa.

7. Yhteenvetoa

Tavoitteenani oli selvittää, miten tyttö- ja poikasankareita ja niiden toimintamalleja kuvataan *Winx-klubissa* sekä millaista kuvaa sarja rakentaa sukupuolesta. Halusin selvittää, uudistaako sarja perinteisiä sukupuolirooleja ja kertomusrakenteita vai ylläpitääkö se vanhentuneita malleja. *Winx-klubin* juonen ja henkilöhahmojen tarkastelu osoitti, että aktiiviset, itsenäiset ja tyttöjen väliseen ystävyyteen ja yhteistyöhön nojaavat Winxit eivät pelastajaa kaipaa. He saavat konnat kiikkiin ja maailman pelastettua omin voimin. Siinä sivussa he hoitavat vaivatta koulunsa ja sosiaaliset suhteensa ja ehtivät omistautua myös kauneutensa hoitamislle sekä satunnaiselle hauskanpidolle. Pojista tuntuu ”pahisten” nappaamiseen tai Taikaulottuvuuden pelastamiseen liittyvissä tositoimissa olevan Winxeille enemmän haittaa kuin hyötyä, mutta yksityiselämässä poikaystävien tarjoama rakkaus, kannustus ja hyväksyntä on korvaamattomassa asemassa. Toimintasankarittarina Winxit siis ovat pysäyttämättömiä voimanasia, arkena puolestaan pojilta saadun huomion tarpeessa olevia neitoja. Sukupuolensa edustajina he ovat yhtä aikaa sekä kovin moderneja että varsin perinteisiä.

Proppin ja Greimas’*n* aktanttimalleja sovellettaessa selvisi, että Winxit ovat perinteistä poikkeavia toimijoita. Proppin mallissa he täyttävät sankarin aktantin naisille perinteisesti varatun prinsessan / tavoitellun henkilön aktantin sijaan; Greimas’*n* mallissa he ovat subjekteja, eivät objekteja, toisin kuin satujen naishahmot yleensä. Perinteiset roolit ovatkin kääntyneet ympäri poikaystävien kanssa: Winxien poikaystävät istuvat Proppin mallissa prinsessan ja Greimas’*n* mallissa objektin aktanttiin. Toisaalta juonianalyysi paljasti, että maailman pelastaminen ja pahuutta vastaan kamppaileminen jää tärkeysjärjestyksessä usein kakkoseksi verrattuna perinteisiin ”tyttöjen juttuihin”, kuten deittailuun ja shoppailuun. Winxit ovat sankareita ja subjekteja, mutta ”tyttömäisesti” kuorrutettuna.

Sarjan ulkoasuun perehdyttäessä selvisi, että ulkonäöllisesti Winxit eivät uudista kuvaa sankarittaresta: he ovat perifeminiinisiä, hyperseksualisoituja ja liioitellusti perinteisten kauneusihanteiden mukaisia, siis miehisen katseen kautta konstruoituja. Heidän tyttövoimansa on verhottu hoikkiin, kauniisiin kehoihin ja puettu paljastaviin hepeneisiin. Heidän innokas

kaunistautumisensa ja toistuvat asujenvaihtonsa viestivät, että voimakaskin tyttö sankari panostaa perinteisten kauneusihanteiden tavoitteluun eikä hörhelöiden määrästä ja muista ulkonäköasioista tingitä edes hirviötä jahdatessa tai maailmaa pelastaessa. Naiseuden performanssi huipentuu joka jaksossa toistuvaan kimalteentäyteiseen metamorfoosikohtaukseen, jossa työstä tulee keijusankaritar. Yhä uudelleen sukupuoli rakentuu tämän toistuvan performanssin kautta.

Toiminnan puolella Wix-keijut siis uudistavat sankarittaren mallia, sillä perinteisissä saduissa ja enemmistöissä aikaisemmista lastenohjelmista naisen rooli on ollut passiivinen, pelastamisen kohteeksi joutuva ja korkeintaan miehen avustuksella urotekoja tekevä. Toisaalta Wix-keijujen modernia ja voimaantunutta naiseutta tasapäistää heidän perinteisen feminiininen ja hyperseksualisoitu ulkonäkönsä sekä heteroromanssin ja miehiltä saadun hyväksynnän avainrooli heidän elämässään.

Wix-klubin maailma osoittautui vielä mielenkiintoisemmaksi tutkittavaksi kuin uskalsin toivoa. Niin Wixien runsaudensarvessa kuin muissa girl power -toimintaseikkailupiirreyissä riittäisi tarkasteltavaa vielä moneen tutkimukseen. Mielestäni jatkotutkimusta olisi mielenkiintoista suunnata näiden animaatio-sarjojen mieshahmoihin – millaista maskuliinisuutta esimerkiksi tyttö sankareiden toheloivat mielitetyt rakentavat? Toinen, vielä kiinnostavampi suunta olisi perehtyä enemmän näiden sarjojen antagonisteihin, erityisesti naispuolisiin ”pahiksiin”. Mikäli sankarittaret edustavat sarjan maailmassa tavoiteltua feminiinisuutta, millaisen kuvan naiseudesta maalaavat sarjojen naispuoliset kelmit ja konnat? Kolmas hedelmällinen aihe jatkotutkimukselle olisi syventyä *Wix-klubiin* transmediaalisena kokonaisuutena ja analysoida oheistuotteiden, faniportaalien, nettipelien ja muiden televisiosarjan ulkopuolisten elementtien merkitystä niin sisällön kuin täysivaltaisemman katsojakokemuksen kannalta. Wix-keijujen universumissa olisi siis vielä paljon tarkasteltavaa!

Lähteet

Teokset ja artikkelit

Apo, Satu (1986) *Ihmesadun rakenne*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.

Baker, Kaysee & Raney, Arthur A. (2007) Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs. *Mass Communication & Society* 10:1: 25 – 41.

Butler, Judith (2006) *Hankala sukupuoli*. Suomentaneet Pulkkinen, Tuija & Rossi, LeenaMaija. Helsinki: Gaudeamus.

Butler, Judith (1986) Sex and Gender in Simone de Beauvoir's Second Sex. *Yale French Studies* No. 72, 35 – 49.

Carter, Cynthia & Steiner, Linda (2004) Mapping the Contested Terrain of Media and Gender. Teoksessa Carter, Cynthia ja Steiner, Linda (toim.): *Critical Readings: Media and Gender*. Maidenhead: Open University Press.

England, Dawn Elizabeth & Descartes, Lara & Collier-Meek, Melissa A. (2011) Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles* vol. 64: 555 – 567.

Fulton, Helen with Huisman, Rosemary & Murphet, Julian & Dunn, Anne (2005) *Narrative and Media*. Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press.

Gilmour, Heather (2004) What Girls Want. The Intersections of Leisure and Female Computer Game Play. Teoksessa Carter, Cynthia ja Steiner, Linda (toim.): *Critical Readings: Media and Gender*. Maidenhead: Open University Press.

Gray, Jonathan (2010) *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press.

Greimas, A. J. (1979) *Strukturaalista semantiikkaa*. Suomentanut Tarasti, Eero. Helsinki: Gaudeamus.

Götz, Maya & Neubauer, Gunter & Winter, Reinhard (2012) Heroes, Planners and Funny Losers: Masculinities Represented in Male Characters in Children's TV. Teoksessa Götz, Maya ja Lemish, Dafna (toim.) *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers: Gender Representations in Children's TV Around the World*. Bern: Peter Lang Publishing, 107 – 130.

Götz, Maya & Lemish, Dafna (2012) Introduction. Teoksessa Götz, Maya ja Lemish, Dafna (toim.) *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers: Gender Representations in Children's TV Around the World*. Bern: Peter Lang Publishing, 1 – 8.

Hains, Rebecca C. (2007) "Pretty Smart": Subversive Intelligence in Girl Power Cartoons. Teoksessa Inness, Sherrie A. (toim.): *Geek Chic. Smart Women in Popular Culture*. New York and Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Hains, Rebecca C. (2004) The Problematics of Reclaiming the Girlish: The Powerpuff Girls and Girl Power. *Femspec*, vol. 5, issue 2: 1 – 39.

Hosiaislouma, Yrjö (2003) *Kirjallisuuden sanakirja*. WSOY.

Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Johnson, Catherine (2012) *Branding Television*. London and New York: Routledge.

Jowett, Lorna (2007). *Lab Coats and Lipstick: Smart Women Reshape Science on Television*. Teoksessa Inness, Sherrie A. (toim.): *Geek Chic. Smart Women in Popular Culture*. New York and Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Lemish, Dafna (2010) *Screening Gender on Children's Television. The Views of Producers around the World*. London and New York: Routledge.

Lemish, Dafna (2012) "Without a family": Representation of Families in Children's TV Around the World. Teoksessa Götz, Maya ja Lemish, Dafna (toim.) *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers: Gender Representations in Children's TV Around the World*. Bern: Peter Lang Publishing, 151 – 168.

Luther, Catherine A. & Legg, J. Robert Jr. (2010) Gender Differences in Depictions of Social and Physical Aggression in Children's Television Cartoons in the US. *Journal of Children and Media* vol. 4, No. 2: 191 – 205.

Martin, Rebecca (2017) Gender and Emotion Stereotypes in Children's Television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 61 (3): 499 – 517.

McQuillan, Martin (2000) *Narrative Reader*. London and New York: Routledge.

Prinsloo, Jeanne (2012) Seductive Little Girls on Children's TV: Sexualization and Gender Relations. Teoksessa Götz, Maya & Lemish, Dafna (toim.) *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers: Gender Representations in Children's TV Around the World*. Bern: Peter Lang Publishing, 69 – 89.

Propp, Vladimir (1968) *Morphology of the Folk Tale*. Kääntänyt Laurence Scott. Austin: University of Texas Press.

Riordan, Ellen (2001) Commodified Agents and Empowered Girls: Consuming and Producing Feminism. *Journal of Communication Inquiry* 25 (3): 279 – 297.

Rossi, Leena-Maija (2017) Performatiivisuus ja sukupuolentutkimuksen kumous. *Niin & näin* 2 / 2017: 89 – 93.

Turtiainen, Jussi (2005) Hirviöitä ja bikinejä – urheilevat naiset maskuliinisuuden varjossa. Teoksessa Laiho, Marianna & Ruoho, Iiris (toim.) *Median merkitsemät. Ruumis ja sukupuoli kuvassa*. Jyväskylä: PS-kustannus, 51 – 68.

Veivo, Harri & Huttunen, Tomi (1999) *Semiotiikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.

Nettisivut

awn.com (2016) Uutinen Winx-aiheisesta live-action -elokuvasta Animation World Network -sivustolla. <https://www.awn.com/news/live-action-winx-club-feature-works>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

edition.cnn.com (2015) CNN:n uutinen #IncludeTheGirls-keskustelusta. <https://edition.cnn.com/2015/04/15/living/feat-big-hero-6-merchandiser-include-girls/index.html>. Linkki tarkistettu 26.2.2019.

magicland.it (2019a) Rainbow Magic Land -huvipuistossa sijaitsevan Alfean linnan jäljitelmän esittely huvipuiston virallisilla nettisivuilla. <https://magicland.it/castello-dialfea.html>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

magicland.it (2019b) Rainbow Magic Land -huvipuistossa sijaitsevan Winx-teemaisen huvipuistoajelun esittely huvipuiston virallisilla nettisivuilla. <https://magicland.it/pianetawinx.html>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

media.netflix.com (2018) Netflixin tiedote *Winx-klubin* pohjalta tehtävästä live-action -sarjasta. <https://media.netflix.com/en/press-releases/netflix-to-adapt-winx-club-into-a-liveaction-young-adult-series>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

rbw.it (2019) *Winx-klubin* esittely tuotantoyhtiön nettisivulla. <http://www.rbw.it/en/properties/winx-club/>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

rbw.it (2018) Uutinen yhden kahdeksannen tuotantokauden jakson ensi-illasta tuotantoyhtiön nettisivulla. <http://www.rbw.it/it/news/winx-club-8-in-anteprima-mondiale-alla-festa-delcinema-di-roma-2018/>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

winxclub.com (2018) Hashtag-kilpailun sivu *Winx-klubin* virallisilla nettisivuilla. <https://www.winxclub.com/en/article/celebrate-winx-club-15th-anniversary-hashtag-contest>. Linkki tarkistettu 8.12.2018.

winxclub.com (2019) *Winx-klubin* viralliset nettisivut. <https://www.winxclub.com>. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

winx.fandom.com (2019a) Winx Club Wiki -sivusto. https://winx.fandom.com/wiki/Winx_Club_Wiki. Linkki tarkistettu 14.3.2019.

winx.fandom.com (2019b) Winx Club Wiki -sivuston infosivu. https://winx.fandom.com/wiki/Winx_Club_Wiki>About. Linkki tarkistettu 14.3.2019.

winx.fandom.com (2019c) *Winx on Ice* -jäähöw'tä käsittelevä artikkeli Winx Club Wiki -sivustolla. https://winx.fandom.com/wiki/Winx_on_Ice. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

winxpower.com (2019) *Winx Power Show* -näytelmän virallinen nettisivu. www.winxpower.com/. Linkki tarkistettu 21.2.2019.

youtu.be (2012) Rainbow Magic Land -huvipuistossa sijaitsevan Alfean linnan jäljitelmän esittelyvideo huvipuiston virallisella YouTube-kanavalla. <https://youtu.be/QmdP6djKp0k>. Linkki tarkistetty 21.2.2019.

youtu.be (2019) *Winx-klubin* 15-vuotista taivalta juhlistava koostevideo sarjan viralliselta YouTube-kanavalta. <https://youtu.be/75d589Bd4II>. Linkki tarkistetty 21.2.2019.

LIITE 1: Kolmen esimerkkijakson juonireferaattit

Liite sisältää kirjoittamani juonireferaattit kolmesta eri esimerkkijaksosta *Winx-klubin* viidenneltä tuotantokaudelta. Referaattien lukeminen antaa hieman yleiskuvaa sarjan maailmasta ja kerronnasta. Jaksot ovat Ahmijapeto (jakso 18, engl. The Devourer), Sähkövät simpukat (jakso 7, engl. The Shimmering Shells) ja Auringonpimennys (jakso 16, engl. The Eclipse). Valitsin nämä jaksot, koska niissä oli läsnä mahdollisimman suuri valikoima kauden keskeisiä henkilöitä.

Jaksoissa on useita päällekkäisiä juonia. Välillä juonet yhdistyvät tai erkanevat. Juonireferaattien selventämiseksi ja tarinan ymmärrettävyyden lisäämiseksi olen yhdistellyt näitä pätkiä.

1. Ahmijapeto-jakson juonireferaatti

Tritannus suuntaa etsimään tasapainon pilarin sinettiä voidakseen aktivoida keisarin valtaistuimen omaan käyttöönsä. Trixit - innokas Icy ja vähemmän innokkaat Darcy ja Stormy - ovat seuraamassa Tritannusta, kun heidän kimppuunsa hyökkää terävähampaista valasta muistuttava ahmijapeto. Trixien taidot - tumma loitsu, myräkki ja pallosalama - eivät nälkäistä merihirviötä karkota, joten Icy huutaa apuun Tritannuksen. Tritannus tietää kuin tietäinkin ahmijapedon heikkouden ja saa sen hallintaansa atraimellaan. Yksissä tuumin Icy ja Tritannus päättävät lähettää ahmijapedon hotkimaan selkiet, pienet merenneidot, jotka vartioivat pilareita ja merten välisiä portteja. Tritannuksen vankina viruva Daphne päättää kertoa asiasta Bloomille, jotta tämä voi pelastaa selkiet.

Bloomin huoneessa keijukoulun asuntolassa Bloom, Layla ja Stella valmistautuvat osallistumaan Dominossa järjestettävään sotaneuvoston kokoukseen.

”Stella: Mieleen putkahti tärkeä kysymys... Flora:

Miten Tritannus saadaan nujerrettua?

Bloom: Yhdistävätkö ulottuvuudet voimansa?

Stella: Häh?

Layla: Vai taisteleeke jokainen maa yksin?

Stella: Mitä? Ei! Vaan kaikista tärkein kysymys: mitä me puetaan siihen gaalaan?!”

Stella taikoo itsensä, Bloomin ja Laylan ylle kimaltavat ruusuhörhelöin koristellut iltapuvut ja julistaa: ”Aletaan sitten poliittisiksi!”. Näin pukeutuneina kolmikko suuntaa kokoukseen.

Kokouksessa Dominon kuningatar Marion vetoaa, että ulottuvuudet yhdistäisivät voimansa ja taistelisivat Tritannusta vastaan yhdessä. Eraklyonin, Zenithin ja Solarian kuninkaat eivät ajatukselle lämpene, vaikka Androsinkin kuningatar kysyy, voiko kukaan laittaa kampoihin Tritannukselle yksin. Stella yrittää puhua isälleen yhteisen rintaman tärkeydestä mutta hänen isänsä ei ota häntä vakavasti. Vetoamalla rooliinsa Tritannusta vastaan taistelleena suojeluskeijuna Stella saa kuitenkin isänsä taipumaan ja harkitsemaan asiaa uudelleen.

Skyn isän, Eraklyonin kuningas Erendorin yhteyshenkilönä työskentelevä prinsessa Diaspro yrittää parhaansa mukaan heittää kapuloita Bloomin ja Skyn seurustelusuhteen rattaisiin. Diaspro kehottaa Bloomia unohtamaan Skyn: ”Bloom, ota neuvostani vaarin ja luovuta, ennen kuin hän lempää sinut!”. Bloom ei moiseen suostu.

Daphne varoittaa Bloomia selkieiden ahdingosta ja Tritannuksen suunnitelmasta. Koska tärkeä kokous on edelleen kesken, Bloom päättää soittaa Tecnalle, Musalle ja Floralle ja pyytää heitä hoitamaan tilanteen.

Flora, Tecna ja Musa ovat koulun pihalla treenaamassa Sirenix-taitojaan opettaja Codatortan johdolla. Harjoituksena on hallita lohikäärmettä ja tyttöjen poikaystävä Helia, Timmy ja Riven on värvätty vahtimaan, ettei villipeto karkaa keijuilta. Tytöt kokeilevat helliä ja kilttejä menetelmiä, kuten lohikäärmeelle laulamista, sen kanssa neuvottelemista ja sen ruokkimista kukilla. Poikaystävä irvailevat tytöille pehmeistä otteista. Flora hoksaa lopulta toimivan keinon taltuttaa lohikäärme. Bloomin avunpyynnön saatuaan kolmikko suuntaa merelle pelastamaan

selkieitä ahmijapedon kidasta. Floran kukkahurrikaani-isku osuu pedon arkaan paikkaan ja selkiet pelastuvat.

Kokouksessa Stellan ympärillä Solarian kuningas olisi valmis liittoutumaan muiden kanssa, mutta Eraklyonin ja Zenithin kuninkaat kieltäytyvät eikä sopua synny. Bloomin pyynnöstä Sky lupaa yrittää puhua järkeä isälleen.

2. Sähkövät simpukat -jakson juonireferaatti

Layla, Stella ja Bloom matkaavat merelle syvyyksien labyrinttiin etsimään sähköviä simpukoita, joita he tarvitsevat saavuttaakseen tärkeät Sirenix-taikavoimat. Perillä selviää, että luolalabyrintti on täynnä saasteita, jotka aiheuttavat synkeitä näkyjä. Tytöt näkevät harhoissa pahimmat painajaisensa: Bloomille ilmestyy prinsessa Diaspro, joka kertoo, ettei Sky rakasta häntä. Stella kohtaa ilkeän kuvajaisensa, joka haukkuu hänen muotisuunnitteluhaaveensa. Layla puolestaan näkee edesmenneen poikaystävänsä Nabun, joka kysyy, miksi Layla antoi hänen kuolla. Kun tytöt ymmärtävät näkyjen olevan pelkkiä harhoja ja uskaltavat sanoa niille vastaan, ne häviävät. Winxit puhdistavat salaperäiset sähkövät simpukat saasteista ja saavat niiltä mystisen vihjeen siitä, minne heidän pitää matkata seuraavaksi löytääkseen itsevarmuuden helmen.

Päivän päätteeksi Winxit ruotivat tapahtumia pyjamat päällä keijukoulun asuntolassa. He yrittävät ratkaista simpukoiden antamaa arvoitusta ja saavat pääteltyä, että ratkaisu löytyy Solariasta.

Myös Tritannus suuntaa Solarian vesiin, mutta huomaa matkalla heikentyvänsä ja tarvitsevansa lisää saasteita vahvistuakseen. Niinpä hän ottaa yhteyttä Trixeihin, jotka tuntuvat vain hengailevan tylsistyneen oloisina lammen rannalla kuin Tritannuksen viestiä odotellen. ”Hänen herransa kutsuu”, Stormy toteaa lakonisesti Darcylle Icyn rientäessä vastaamaan lammen pinnassa kuvajaisena näkyvälle Tritannukselle.

Muistinmenetyksestä kärsivä Sky ja Bloom ovat kävelyllä. Bloom on huolissaan siitä, tunteeo Sky vetoa Diaspron, mutta huoli osoittautuu turhaksi. Sky toteaa Diaspron olevan tylsimys. ”Hän ei osaa puhua mistään muusta kuin vain itsestään”, Sky selventää.

Bloom saa avunpyynnön kasvattiäidiltään Gardeniasta ja lähtee paikalle apunaan Musa, Tecna ja Sky. Perillä selviää, että mutanttiensa kanssa paikalle ilmaantuneet Trixit ovat noituneet paikallisen tehtaan työmiehet kaatamaan tehtaan jätteet mereen, jotta Tritannus saisi ne. ”Sky, me hoidetaan Trixit. Pysäytä sinä mutantit!”, Bloom huikkaa Skylle, mutta muistinmenetyksestä kärsivä Sky ei muista, kuinka miekkaa käytetään. Niinpä mutantit hyökkäävät Skyn kimppuun ja Bloomin on pelastettava hänet.

Samaan aikaan Stella, Flora, Layla ja Brandon sekä Roy lähtevät huvijahdillaan Solarian merelle etsimään itsevarmuuden helmeä. Tytöt hyppäävät mereen ja Roy ja Brandon jäävät jahdin kannelle odottelemaan Brandonin todetessa mielteliäästi: ”Kunpa he löytäisivät etsimänsä”. Illiris- ja Lemmy -selkiet auttavat Stellaa, Floraa ja Laylaa etsimään Kuninkaallisia syövereitä, joissa helmen pitäisi sijaita. Perillä he kohtaavat Tritannuksen noituman meduusan, joka muuntaa Floran kivipatsaaksi ja yrittää hyökätä myös Stellan ja Laylan kimppuun. Stella keksii keinon taltuttaa meduusa ja muuntaa Flora entiselleen. Tämän onnistuttua tytöt ovat suorittaneet tehtävänsä ja saavat itsevarmuuden helmen Sirenixboxeihinsa. Hetken iloittuaan he alkavat jo pohtia, mikä heidän seuraava tehtävänsä on.

Tritannus suunnittelee käyttävänsä Bloomin siskoa Daphnea pelinappulana saavuttaakseen haluamansa. Daphne viruu hänen vankinaan.

3. Auringonpimennys-jakson juonireferaatti

Tritannuksen kieroilujen seurauksena toinen Solarian kahdesta auringosta on pimentynyt ja toinen pian pimentymässä. Auringonvalon puute sairastuttaa Solarian kuninkaan Radiuksen, Stellan isän. Stellan äiti Luna hoivaa Radiusta uskollisesti, vaikka pari on eronnut.

Tritannus varastaa valon pilarin sinetin, jota hän tarvitsee keisarin valtaistuimen aktivoimiseen ja merten keisariksi nousemiseen. Winxit suuntaavat hänen peräänsä, mutta Tritannus usuttaa mutanttiarmeijansa heidän kimppuunsa. Isältään saamallaan Neptunen miekalla Layla onnistuu pelastamaan mutanteiksi muutetut serkkunsa Nereuksen ja Tressan ja palauttamaan heidät entiseen olomuotoonsa. Samalla Layla ojentaa miekan Nereukselle.

Tritannus vohkii valon pilarin sinetin, jonka seurauksena pilari uhkaa sortua. ”Olen auringonpaisteen keiju. Kukaan ei sammuta valoja, jos minä olen lähellä”, Stella toteaa ja saa kuin saakin vakautettua pilarin. Hän omistaa tekonsa vanhemmilleen. Uroteko ei kuitenkaan Stellaa piristä, vaan siitä iloitsemisen sijaan hän murehtii vanhempiensa eroa. ”Hän pelasti taikaulottuvuuden, mutta ei saa vanhempiaan yhteen”, toteaa Bloom Stellan suunnatessa Solarian valtaistuinsaliin tapaamaan isäänsä ja äitiään. Radius ei liiemmin hehkuta tyttärensä urotekoa, joten Luna toteaa: ”Stella ansaitsee enemmän kiitosta kuin tuo, Radius!”. Tähän Stella huudahtaa ”Ei, enkä ansaitse, äiti!”. Radius suuttuu Lunan sanoista ja riita on valmis. ”En näemmä osaa tehdä mitään oikein”, Radius puuskahtaa. Vanhemmat poistuvat vihaisina eri suuntiin ja Stella jää yksin saliin itkemään.

Bloomin huoneessa keijukoulun asuntolassa muut Winxit yrittävät piristää lohdutonta Stellaa huonolla menestyksellä. Bloom saa kuitenkin muuta ajateltavaa, kun Sky soittaa ja ehdottaa treffejä illaksi. Treffeillä Bloom ja Sky halaavat ja kertovat toisilleen ajattelevansa toisiaan jatkuvasti ja olevansa onnellisia, että ovat yhdessä.

Neiti Faragonda pitää palaverin keijukoulun opettajille ja kertoo, että heidän on opetettava Winxejä käyttämään Sirenix-voimia. Professori Wizzig järjestää heti ensimmäisen oppitunnin.

Etäyhteyden avulla käytävässä kokouksessa Dominon, Eraklyonin, Androksen ja Solarian kuninkaat riitelevät siitä, kuinka Tritannus taltutetaan. Neiti Faragonda ottaa tilanteen haltuun ja saa hallitsijat ruotuun. Kuninkaat päättävät tavata kasvotusten huippukokouksessa ja ruotia strategiaa Tritannuksen päihittämiseksi.

Skyn isä kuningas Erendor nimittää Diaspron puhehenkilökseen. Diaspro hyödyntää uutta asemaansa heti keskeyttämällä Skyn ja Bloomin romanttiset treffit ja vaatimalla, että Sky lähtee hänen mukaansa hoitamaan virallisia tehtäviään prinssinä.

LIITE 2: Koko kauden A-juoni referoituna

Liite on kirjoittamani referaatti joka sisältää koko viidennen tuotantokauden A-juonen tapahtumat pääpiirteittäin. Referaatin lukeminen helpottaa analyysin seuraamista. Referaatissa pilkahtelee myös B-juonen elementtejä, sillä välillä juonet risteävät.

Tuotantokauden tapahtumat saavat alkunsa, kun Androksen kuningas Neptune valitsee kaksospojistaan seuraajikseen Nereuksen. Vallanhimoinen kaksoisveli Tritannus ei valintaa sulata ja päätyy tyrmään hyökättyään Nereuksen kimppuun. Vankilassa Tritannus tutustuu siellä viruviin Trixeihin, edellisiltä kausilta tuttuun ilkeään noitakolmikkoon. Trixiä johtaja Icy iskee silmänsä Tritannukseen ja saa flirttailtua tämän palauttamaan kolmikolle heidän taikavoimansa, jotka he menettivät joutuessaan vankilaan. Yksissä tuumin Tritannus ja Trixit karkaavat vankilasta ja muodostavat eräänlaisen ”pahisliittouman”.

Samaan aikaan Winxit yrittävät siivota läheisellä öljylautalla sattunutta öljyvuotoa merestä. Öljy saavuttaa Tritannuksen ja antaa hänelle uusia voimia muuttaen hänet hirviöksi. Tritannus hoksaa saavansa saasteista taianomaista puhtia, ja niinpä läpi kauden Tritannus ja Trixit yrittävät parhaansa mukaan saada käsiinsä radioaktiivista mönjää ja muita saasteita.

Winxit ruotivat Tritannuksen nousua keijukoulun rehtorin Faragondan kanssa ja saavat kuulla, että heidän on hankittava maagiset Sirenix-voimat voidakseen laittaa Tritannukselle kamppoihin veden alla. Ensimmäinen on löydettävä Sirenix-kirja, joka antaa jokaiselle Winxille oman Sirenix-suojelijan. Käy ilmi, että tyttöjen on ennen seuraavaa kuunkiertoa löydettävä itseluottamuksen, empatian ja rohkeuden helmet, tai muuten he menettävät taikavoimansa iäksi.

Tritannus kylvää kauhua ympärilleen ja muuttaa perheenjäseniään mutanteiksi, jotka palvelevat ja puolustavat häntä. Hän vangitsee myös Bloomin sisken Daphnen ja pakottaa tämän kertomaan kaiken Sirenix-voimasta. Kuultuaan mitä voimalla voi saavuttaa hän ja Trixit ryhtyvät myös tavoittelemaan Sirenixiä. Sekä Winxit että Trixit onnistuvat ja saavat Sirenixin.

Päästäkseen meren keisariksi Tritannus päättää aktivoida muinaisen keisarin valtaistuimen. Sitä varten hänen on kerättävä sinetit meressä sijaitsevilta valon, tasapainon ja hallinnan pilareilta. Ilman sinettejä maailmaa vakauttavat pilarit muuttuvat epävakaaiksi ja Winxeillä onkin täysi työ korjata tilanne. Tritannus heittää kapuloita heidän rattaisiinsa muun muassa muuttamalla meressä lilluvan roskasaaren merihirviöksi ja usuttamalla meren pilareita vartioivien selkieiden kimppuun nälkäisen ja terävähampaisen ahmijapedon.

Trixiä väliä alkavat rakoilla, sillä Stormy ja Darcy eivät siedä mahtailevaa Tritannusta. He yrittävät saada Icyä unohtamaan Tritannuksen, mutta huonolla menestyksellä. Icy vannoo uskollisuutta Tritannukselle ja haluaa hallita meriä hänen kanssaan. ”Katsokaa, miten voimakas hän on. Hänestä tulee keisari ja minusta keisarinna, autoitte tai ette”, Icy hehkuttaa.

Eri valtakuntien hallitsijat eivät pääse yhteisymmärrykseen siitä, kuinka Tritannus saataisiin peitettua. Yhteisessä sotaneuvoston kokouksessa Dominon kuningatar Marion sekä Winxit vetoavat yhteisen rintaman puolesta, mutta kuninkaat eivät liittoumasta innostu vaan haluavat puolustaa valtakuntiaan yksin. Yksi kerrallaan he joutuvat kuitenkin muuttamaan mieltään huomattessaan, että Tritannus on liian vahva vastus heille.

Bloomin ja Skyn suhde joutuu kriisiin, kun sotaneuvoston kokouksessa Sky haluaisi yrittää puhua järkeä isälleen kahden kesken ja pyytää Bloomia poistumaan tilanteesta. Bloom ottaa pyynnön itseensä ja hetkeen kaksikko ei pidä yhteyttä. Lopulta Sky kuitenkin saapuu vierailulle Bloomin luo ja riita sovitaan.

Tritannus onnistuu aktivoimaan keisarin valtaistuimen ja saavutettuaan tavoitteensa antaa Skylle lähtöpassit. Hän aikoo tuhota Skyn, mutta Darcy ja Stormy rientävät hätiin pelastamaan ”siskonsa”. Seuraa viimeinen taisto Winxiä ja Tritannuksen välillä. Winxit voittavat ja Tritannus karkotetaan kadotukseen. Kaikkien taikaulottuvuuksien valtakuntien edustajat päättävät vastedes olla kuin yhtä suurta perhettä uhkien kohdatessa ja juhlivat yhdessä Tritannuksen kukistamista. Voittonjuhlit huipentuvat Winxiä bändin esiintymiseen.