



## **Sarjan toimittajat**

Teemu Ikonen  
Jarkko Toikkanen

## **Sarjan toimituskunta**

Jukka Havu  
Johanna Koivisto  
Maria Laakso  
Heikki Lakkala  
Antti Leino  
Frans Mäyrä  
Olga Nenonen  
Eliisa Pitkäsalo  
Paula Rautionaho

## **Kansi**

Anne Ketola

Kansikuvassa näkyvä transkriptio on julkaistu artikkelissa Hirvonen, Maija – Tiittula, Liisa 2012: Verfahren der Hörbarmachung von Raum. Analyse einer Hörfilmsequenz. – Heiko Hausendorf, Lorenza Mondada & Reinhold Schmitt (toim.), *Raum als interaktive Ressource* s. 381–427. Tübingen: Günter Narr.

ISBN 978-952-03-0113-2

ISSN 2242-8887 (Tampere Studies in Language, Translation and Literature: B3)

Tampereen yliopisto 2016

## Sarjakuvan nonverbaaliset viestit ja lukemiskokemus

Eliisa Pitkäsalo

Kääntämisen tutkimuksen tärkeiksi osa-alueiksi ovat viime vuosina muodostuneet toisaalta kääntämisen sosiologinen tutkimus, toisaalta tutkimus, jossa kohteena on ollut kääntäjän työ kognitiivisena prosessina (esim. Tirkkonen-Condit & Jääskeläinen 2000; Koskinen 2008). Käännösprosessin tutkimuksessa on käytetty erilaisia prosessitutkimuksen menetelmiä, kuten esimerkiksi ääneenajattelua (*think-aloud-protocol*), katseenseurantaa ja tietokoneen käyttöä tallentavia ohjelmia. Sen sijaan käännösten vastaanottoa on tutkittu vasta vähän huolimatta siitä, että eri tieteenaloilla – esimerkiksi mediatutkimuksessa – paljon käytetty vastaanottotutkimus antaa tärkeää tietoa myös käännösten vastaanotosta.

Käännösten vastaanoton tutkimuksesta löytyy kuitenkin muutamia esimerkkejä. Suomessa esimerkiksi Tiina Tuominen (2012) on tarkastellut tekstitettyjen elokuvien vastaanottokokemusta. Aineiston keruuseen Tuominen on käyttänyt myös tämän artikkelin aiheena olevaa fokusryhmäkeskustelua. Muita vastaanottotutkimuksessa käytettyjä menetelmiä ovat esimerkiksi kyselytutkimus ja katseenseuranta.

Tässä artikkelissa esittelen pilottitutkimusta, jossa käytin fokusryhmäkeskustelua sarjakuvan lukemistutkimuksen menetelmänä. Fokusryhmäkeskustelua ei käytetä ainakaan vielä kovin yleisesti käännösten tutkimuksessa, mutta se sopii erinomaisesti multimodaalisten tekstien lukijatutkimukseen, koska menetelmän avulla voidaan saada paljon tietoa varsinaisesta lukemistapahtumasta. Lukija- ja vastaanottotutkimusta onkin tehty aiemmin mediatutkimuksen lisäksi myös kirjallisuudentutkimuksen ja kulttuurintutkimuksen aloilla. Kirjallisuuden vastaanottotutkimuksessa on tarkasteltu esimerkiksi sitä, miten lukeva yhteisö on ottanut vastaan tutkimuksen kohteena olevan kirjailijan tuotannon, eli millaista kritiikkiä kirjailijan tuotanto on saanut, mutta myös ”oikeiden lukijoiden” (ks. Chan 2016: 149) kokemuksen tutkimiseen on kiinnitetty huomiota. Tässä artikkelissa esittelemäni menetelmää voi käyttää nimenomaan yksittäisten lukijoiden kokemuksen tutkimukseen. Fokusryhmäkeskustelu (tai fokusryhmähaastattelu) on laadullinen tutkimusmenetelmä, joka antaa tutkijalle paljon tietoa siitä, miten lukija ymmärtää ja kokee lukemansa. Fokusryhmäkeskustelu tuottaa aineiston, jonka tuloksia ei voida esittää numeroin mutta joka vastaa sellaisiinkin kysymyksiin, joita tutkija ei ole osannut esittää (ks. Tuominen 2012: 100).

Tutkimuksessani tarkastelen sitä, miten lukija tulkitsee sarjakuvan visuaalista kieltä ja erityisesti sitä, miten sarjakuvan nonverbaaliset viestit välittyvät käännökseen. Selvittelen sitä, millaisin keinoin sarjakuva välittää lukijalle kokemuksen maisemasta, tuntemuksista ja tilanteista ja miten näitä kokemuksia ja aistimuksia voidaan välittää toiseen kieli- ja kulttuuriympäristöön. Erityisen kiinnostavaksi tehtäväni tekee Heikki Jokisen (2011: 102) huomio: ”Useimmilla sarjakuvaa lapsesta saakka lukeneilla on päässään valmiina sarjakuvan kieliopin esikoodaus, joka tulee käyttöön lukutilanteessa.” Tämä tarkoittaa sitä, että paljon sarjakuvia lukeva oppii sarjakuvan kielen konventiot tiedostamattaan, niitä erikseen opiskelematta. Jatkan Jokisen ajatusta tutkimuskysymykseni asettelussa ja etsin vastausta seuraaviin kysymyksiin: Miten kieli- ja kulttuuriympäristö vaikuttaa sarjakuvan lukemiskokemukseen? Miten eri kulttuuriympäristöstä oleva lukija tulkitsee sarjakuvaa, kun visuaalisen moodin tukena oleva verbaalinen moodi poistetaan?

Esittelen artikkelissani pilottitutkimuksen, johon keräsin aineiston Unkarissa. Valitsin pilottitutkimuksen fokusryhmään unkarilaisia aikuisia, koska sarjakuvalla ei ole Unkarissa samanlaista vakiintunutta asemaa tekstilajina kuin esimerkiksi Suomessa, eivätkä pilottitutkimukseen osallistuvat ole näin ollen tottuneita sarjakuvan kieleen. Uskon, että saan unkarilaisen fokusryhmän keskustelusta hyvää vertailuaineistoa tutkimukselleni, jota jatkan myöhemmin Italiassa. Sarjakuva nimittäin kuuluu kiinteästi italialaiseen viestintäkulttuuriin, joten ryhmiä vertailemalla saan tietoa siitä, vaikuttaako Jokisen mainitsema sarjakuvan kieliopin esikoodaus sarjakuvan lukemiskokemukseen, ja jos vaikuttaa, miten. Tämän artikkelin aiheena olevassa pilottitutkimuksessani tarkastelen siis sitä, miten esikoodauksen puuttuminen vaikuttaa sarjakuvan lukukokemukseen. Tutkimuksessani käytän aineistona Risto Isomäen romaanista *Sarasvatin hiekkaa* (2005) vuonna 2008 ilmestynyttä samannimistä sarjakuvaromaania (Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008) ja sen unkarinnosta *Elsodort világok* (2010). Unkarilainen pilottiryhmä keskusteli kuvista, jotka olivat pääasiassa suomenkielisestä alkuperäisteoksesta. Käytän suomenkielisiä teosta ensisijaisesti myös suunnitteilla olevan italialaisen fokusryhmän keskustelun pohjana.

Ennen tutkimuksen kulkua kuvaavaa lukua esittelen sarjakuvan kieltä ja erityisesti sarjakuvan visuaalisen kielen erityispiirteitä, koska sarjakuvan erityisyys kumpuaa sen esitystavan multimodaalisuudesta: kuva ja sana, nonverbaalinen ja verbaalinen rakentuvat yhdessä viestiksi, joka välittyy sarjakuvan lukijalle. Sarjakuvassa on visuaalisten ja verbaalisten viestien lisäksi viittauksia myös muihin merkkijärjestelmiin, esimerkiksi elekielen merkityksiin. Näiden merkitysten tunnistaminen on tärkeää paitsi sarjakuvan tekijälle myös sarjakuvan lukijalle ja erityisesti kääntäjälle. Sarjakuva yhdistää kuvaa, kirjoitettua tekstiä ja erilaisia muita, esimerkiksi ääntä ja eleitä kuvaavia graafisia merkkejä, ja sen vuoksi kääntäjällä on

kielellisen osaamisen lisäksi oltava myös muita taitoja. Kääntäjän on paitsi tunnettava sarjakuvan kielen konventiot, myös osattava analysoida ja tulkita visuaalisen aineksen sisältämiä kulttuurisidonnaisia elementtejä ja tunnettava myös ne keinot, joilla näitä merkityksiä ilmaistaan toisessa kieli- ja kulttuuriympäristössä. Sarjakuvatutkija Federico Zanettin (2010: 39) huomauttaa sarjakuvan kääntämistä ja huumoria tarkastelevassa artikkelissaan, että jos lukija ei tunne kuvan välittämiä kulttuurisia viittauksia, sarjakuva ei naurata, eli se ei toimi humoristisessa tarkoituksessaan, vaikka sanat olisikin käännetty oikein. Tämä pätee myös muiden kuin humorististen sarjakuvien kääntämiseen.

## **Sarjakuvan kieli**

Sarjakuvatutkija Scott McCloudin (1994: 9) mukaan sarjakuvan tarkoituksena on ”välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma”. Sarjakuva rakentuu siis harkitusti järjestetyistä, toisiaan seuraavista ruuduista ja mahdollisesti myös teksteistä, erilaisista graafisista merkeistä sekä ääni- ja muista efekteistä, jotka on merkitty kuviin eri tavoin. McCloudin mainitsema esteettinen vaikutelma syntyy, kun lukija lukee sarjakuvaa näiden eri osien kokonaisuutena.

Sarjakuvan kerronnallinen perusyksikkö on ruutu (McCloud 1994: 99). Ruudut erotetaan toisistaan palkin avulla. Ruutujen välissä olevat palkit ovat merkityksellisiä lukukokemuksen kannalta, koska kerronnan merkitykset rakentuvat nimenomaan näissä ruutujen väliin jäävissä aukkokohdissa. Sarjakuvatutkija Neil Cohnin (2013: 132–133) mukaan lukija rakentaa tarinaa ennakoiden ruuduissa esitettyjä tapahtumia.

Ruudun muoto on kerronnan kannalta merkityksellinen. Länsimaisessa sarjakuvassa ruutu on yleensä muodoltaan suorakulmainen, joten ruudussa kuvatun tapahtuman merkityksiä voidaan painottaa tavanomaisesta poikkeavan muodon avulla. Yleensä ruudun koko ja erityisesti sen leveys kertoo tapahtumien kestosta: korkeissa ja kapeissa ruuduissa kuvataan nopeasti eteneviä tapahtumia, leveä vaakaruutu puolestaan hidastaa tai jopa pysäyttää tapahtumien kulun (McCloud 1994: 101–102). Esimerkiksi maisemaa kuvaava ruutu voi olla hyvinkin leveä, jopa koko sivun levyinen.

Pysäytetyt kuvat ja kuvien sommittelu viestivät sarjakuvan elokuvamaisuudesta (vrt. Herkman 1998: 94–95). Henkilöhahmojen repliikit ja sarjakuvassa esitetty muu puhe merkitään puhekupliin. Äänen voimakkuus osoitetaan sekä typografisin keinoin että puhekuplan muodon avulla. Normaali puhe kirjoitetaan normaalikokoisella tekstillä pyöreään tai ovaalinmuotoiseen, joskus myös nelikulmaiseen puhekuplaan, kova ääni – esimerkiksi huuto – merkitään paksuilla ja suurilla kirjaimilla. Kuiskattu puhe on usein kirjasinkooltaan pientä, ja kuiskausta imitoivan puhekuplan reunat merkitään

katkoviivoilla. Pilven muotoisessa puhekuplassa on ajatuksia, ja sahalaitaisella puhekuplalla kuvataan jostain sähköisestä viestimestä, esimerkiksi radiosta tulevaa ääntä. (Herkman 1998: 42, 44–45.) Eri kieliä ja puhetyylejä voidaan merkitä sekä typografisin keinoin (esim. hieroglyfit ja kreikkalaiset kirjaimet Asterixissa) että puhekuplan muodon avulla. Papyruksen muotoinen puhekupla kuvaa puhujan kielen vanhanaikaisuutta tai virallisuutta (Cohn 2013: 36). Puhekuplissa kuvataan joskus puheen lisäksi myös muita ääniä, esimerkiksi nukkumista kuvataan graafisin merkein (ZZZZ tai KROOHPYYH).

Sarjakuvassa tapahtuva liike osoitetaan käyttämällä esimerkiksi vauhtiviivoja tai muita efektejä. Erilaiset efektit voivat ylittää ruutujen rajat, mikä on yksi keino kuvata liikettä ruudusta toiseen (ks. Manninen 1995: 38). Myös erilaisia ääniefektejä, eli äänen onomatopoeettisuutta kuvaavia kirjainyhdistelmiä lisätään ruutuun kuvaamaan äänen lisäksi liikettä ja muuta toimintaa. Näin korostetaan esimerkiksi sellaisia dramaturgisia huippukohtia, joissa ääntä tarvitaan tuomaan kerrontaan elokuvamaista liikkeen tuntua (Huitula 2000). Liikkeen tuntu saadaan aikaan esimerkiksi siten, että ääniefektin kirjainmerkit suurenevat äänen lähteen lähestyessä eli äänen voimistuessa (McCloud 2006: 147). Ruutujen yli ulottuvilla efekteillä paitsi kuvataan liikkeen suuntaa tai äänen voimistumista tai häipymistä, myös sidotaan ruutujen kuvaamat tapahtumat tiiviimmin yhteen (Herkman 1998: 45–46).

Erilaisten efektien lisäksi sarjakuvan välittämää merkitystä rakentavat myös henkilöhahmojen ilmeet ja eleet. McCloudin (2006: 82–83) mukaan ilmeillä on ainakin kaksi tehtävää: toisaalta ne kuvastavat fyysistä olotilaa (esim. kipua), toisaalta niitä käytetään kommunikaation tukena. Ilmeet kuvastavat lukemattomia tunnetiloja, mutta kulttuurista, kielestä ja iästä riippumattomia perustunteita on kuusi: viha, inho, pelko, ilo, suru ja yllättyneisyys. Näitä perusilmeitä yhdistelemällä sarjakuvan piirtäjä pystyy kuvaamaan mitä erilaisimpia tunnetiloja (esim. viha + suru = katkeruus). (Mts. 83–85.)

Sarjakuvassa eleet vahvistavat yleensä ilmeiden välittämää tunnetta. Eleet ovat kulttuurisidonnaisia, eli esimerkiksi käsimerkit voivat tarkoittaa eri kulttuureissa eri asioita. Eleiden merkitys kasvaa erityisesti sellaisissa sarjakuvissa, joissa on vähän kirjoitettua tekstiä tai joissa kirjoitettu teksti ja visuaalinen sisältö ovat ristiriidassa keskenään, tai esimerkiksi humoristisissa sarjakuvissa, joissa eleet tuovat tavalla tai toisella kerrontaan humoristisen lisän. (Vrt. Kaindl 2004: 184.)

Sarjakuvassa kuvatut eleet ja niiden merkitykset ovat erityisen kiinnostavia tutkimukseni monikulttuurisen näkökulman vuoksi. Pilottitutkimukseen osallistui ryhmä unkarilaisia aikuisia, kun taas tutkimuksen toinen fokusryhmä koostuu italialaisista opiskelijoista. Unkarissa eleet eivät ole samalla tavalla osa viestintää kuin

Italiassa, joten unkarilaisen fokusryhmän tulkinta sarjakuvan henkilöhahmojen eleiden merkityksistä voi olla erilainen kuin italialaisen fokusryhmän tulkinta. Italiassa yleisesti käytetty elekieli lähenee monipuolisuudessaan viittomakieltä. Se onkin oikeastaan eräänlainen koodikieli, jonka purkamiseen tarvitaan sellainen henkilö, joka tuntee käytetyn koodin (Beccaria 1996: 145). Sanotaan, että kaksi italialaista voi käydä hyvinkin monipuolisen keskustelun pelkin käsimerkein. Näitä eleitä unkarilaiset eivät ennakkokäsitykseni mukaan tulkitse samalla tavalla kuin italialaiset.

## **Fokusryhmäkeskustelu**

Fokusryhmäkeskustelu on erinomainen tapa tutkia vastaanoton sosiaalisuutta eli sitä, miten ryhmä toimii ryhmänä, mutta myös sitä, miten ryhmä tulkitsee tarkasteltavaa aineistoa. Näin kerätystä aineistosta tutkija saa tietoa sekä yksittäisistä mielipiteistä että yhteisistä näkemyksistä. Fokusryhmää onkin käytetty laajasti sosiologisen tutkimuksen menetelmänä, esimerkiksi markkinointitutkimuksessa tuotekehittelyn tukemiseksi ja lääketieteessä potilaiden näkökulman ja kokemusten ymmärtämiseksi (Kamberelis & Dimitriadis 2013: 40; Mäntyranta & Kaila 2008: 1507).

Fokusryhmän ihannekoko on vaikea määritellä ennalta, koska ryhmän vuorovaikutuksen intensiteettiä ei voi etukäteen ennustaa. Ryhmän suuntaa-antavaksi kooksi on määritelty tavallisesti 4–10 osallistujaa. Fokusryhmän osallistujat eivät yleensä toimi ryhmänä tutkimuksen ulkopuolella, mutta se, että osallistujat tuntevat toisensa ennalta, ei myöskään ole este fokusryhmään osallistumiselle. Fokusryhmän ei ole tarkoitus olla tilastollisesti edustava, vaan menetelmän avulla pyritään saamaan erilaisia näkökulmia asiaan. (Mäntyranta & Kaila 2008: 1509.) Tuominen (2012: 110) huomauttaa, että menetelmällä ei saada kattavaa objektiivista tietoa aiheesta, mutta fokusryhmähaastattelu tarjoaa mahdollisuuden aiheen syvällisempään ymmärtämiseen.

Fokusryhmää voidaan käyttää myös yhdistettynä johonkin toiseen tutkimusmenetelmään, esimerkiksi kyselytutkimukseen tai havainnointiin. Tutkimusaineiston keruuseen fokusryhmä on erityisen käyttökelpoinen keino, koska se voi antaa kysely- tai haastattelututkimusta tarkempaa tietoa vuorovaikutuksesta ja koska sen avulla voidaan täyttää aukkoja, joita jää, kun käytetään menetelmänä pelkästään havainnointia. Fokusryhmäkeskustelua voidaankin käyttää kuvailemaan vivahteita tai selventämään havainnoinnissa esiintyviä ristiriitoja. (Kamberelis & Dimitriadis 2013: 40.)

Tutkimustilanteessa tutkija – tai moderaattori – ohjaa keskustelua, mutta ryhmän jäsenet saavat keskustella annetusta aiheesta suhteellisen vapaasti. Tässä

fokusryhmäkeskustelu eroaa ryhmähaastattelusta, vaikka ero onkin hyvin pieni. Haastattelussa haastattelijalla on aktiivisempi rooli kuin fokusryhmäkeskustelussa, vaikka molempiin osallistuvien keskustelua ohjataan etukäteen laaditun kysymyslistan mukaisesti. Fokusryhmän keskustelu on vapaampaa kuin haastattelussa, eivätkä fokusryhmäkeskustelua varten laaditut kysymykset ole niin strukturoituja kuin haastattelukysymykset. (Tuominen 2012: 113; Böser 2016: 237.)

Fokusryhmäkeskustelu on menetelmänä hyvin produktiivinen, joten tutkimusaineistoa kertyy paljon. Kaisa Koskinen käyttää menetelmästä metaforaa verkon kutominen: tutkija kutoo keskustelun aikana kertyvästä runsaasta materiaalista kokoon yhden yhtenäisen kokonaisuuden (Koskinen 2008: 1–2). Tutkimuksen tulokset esitetään tekstinä, luokiteltuina teema-alueina, suorina lainauksina tai näiden yhdistelmänä (Mäntyranta & Kaila 2008: 1512).

## **Pilottitutkimus**

Tein pilottitutkimuksen Unkarissa, koska tutkimuskysymykseeni sisältyy ajatus sarjakuvan kielen esikoodauksesta tai sen puuttumisesta. Sarjakuva ei ole Unkarissa vakiintunut tekstilaji, joten ennako-oletukseni mukaan unkarilainen fokusryhmä voi tuottaa hyvää vertailuaineistoa myöhemmin toteutettavalle italialaisen fokusryhmän keskustelulle. Valitsin ryhmään viisi osallistujaa litteroinnin helpottamiseksi. Valitsin pilottitutkimukseen aikuisia, joilla on yliopistokoulutus mutta jotka eivät ole opiskelleet sarjakuvan tekemistä tai sarjakuvatutkimusta. Osa osallistujista tunsi toisensa entuudestaan, mutta tutkimusryhmä ei ollut ryhmänä vakiintunut.

Ennen pilottitutkimuksen tekemistä laadin kaksiosaisen lomakkeen, jonka ensimmäisessä osassa kartoitettiin tutkimukseen osallistuvien henkilöiden tausta, eli ikä, koulutus, äidinkieli ja koulukieli. Lisäksi siinä kysyttiin, lukeeko henkilö sarjakuvia, tunteeeko hän ennestään sarjakuvatutkimusta ja mitä hän tietää sarjakuvan kielestä. Lomakkeen toisen osan kysymysten avulla pyrin selvittämään tutkimustilanteen vaikutukset:

1. Miten toisten osallistujien läsnäolo vaikutti mielipiteeseesi? (Vahvasti, muutti, ei vaikutusta.)
2. Miten keskustelun taltiointi vaikutti siihen, miten käyttäydyit testitilanteessa? (Puhuin enemmän, puhuin vähemmän, ei vaikuttanut.)
3. Miten tutkijan läsnäolo vaikutti siihen, miten käyttäydyit testitilanteessa? (Puhuin enemmän, puhuin vähemmän, ei vaikuttanut.)

Varsinaisessa tutkimustilanteessa käytin apuna etukäteen laatimiani kysymyksiä, joilla ohjasin ryhmän keskustelua: Mitä kuvassa tapahtuu? Miten nopeasti tapahtumat

etenevät? Millä perusteella? Mitä ilmeet ja eleet kertovat siitä, mitä kuvassa tapahtuu? Mitä ilmeet ja eleet kertovat henkilöistä ja henkilöiden tuntemuksista? Mitä ilmeet ja eleet kertovat henkilöiden välisistä suhteista ja keskustelun sävystä? Kysymykset vaihtelivat kuvasarjojen sisältöjen mukaan. Ryhmän jäsenet saivat keskustella kustakin kuvasta tarpeelliseksi katsomansa ajan; keskustelua ohjasi vain etukäteen laadittu runko ja pilottiryhmään osallistuvien oma aikataulu. Osallistujat olivat varanneet koko keskusteluun 30 minuuttia.

Osallistujilta pyydettiin kirjallinen lupa keskustelun taltiointiin ja sen käyttämiseen tutkimusmateriaalina. Keskustelu äänitettiin sanelukoneella ja kuvattiin videonauhurilla. Fokusryhmähaastattelun jälkeen litteroin kuvamateriaalin ja tein yhteenvedon taltioinneista ja kyselylomakkeen tuloksista.

## **Tutkimusaineisto ja analyysi**

Tutkimusaineistona käyttämäni sarjakuvaromaani *Sarasvatin hiekkaa* esittelee joukon tiedemiehiä ja -naisia, jotka tutkivat maailman eri kolkissa veden ja hiekan olomuotojen muutoksia: venäläiset valtamerentutkijat tarkkailevat Norjanmeren pohjassa tapahtuneita muutoksia, intialainen arkeologiryhmä tutkii Cambay-lahden (Khambatinlahden) pohjan raunioita, jäätikkötutkija Susan Cheng tarkkailee Grönlannissa mannerjäätiköiden tilassa tapahtuvia muutoksia ja suomalainen tutkija Kari Alanen etsii Suomen etelärannikolla ratkaisua, jolla saada mannerjäätiköiden sulaminen pysähtymään. Romanin loppua kohden nämä toisistaan näennäisesti riippumattomat löydöt kietoutuvat toisiinsa, ja vähitellen alkaa muotoutua pelottava kuva siitä, mikä ihmiskuntaa saattaa lähitulevaisuudessa odottaa. Sarjakuvaromaanissa nämä tarinat esitetään aluksi irrallisina kertomuksina, mutta kerronnan edetessä niiden yhteys toisiinsa osoitetaan erilaisin visuaalisin keinoin.

Valitsin sarjakuvasta fokusryhmäkeskustelun pohjaksi kahdentyypisiä kuvasarjoja. Ensinnäkin valitsin sellaisia kuvasarjoja, joissa on ääntä ja vauhtia kuvaavia efektejä tai joissa tapahtumien nopeus osoitetaan ruudun koon ja muodon avulla. Toiseksi valitsin sellaisia kuvasarjoja, jotka sisältävät eleitä ja ilmeitä. Kuvat olivat yhtä lukuun ottamatta (Kuva 4b) lähtökielisestä eli suomenkielisestä kirjasta, koska halusin keskustelijoiden keskittyvän tulkitsemaan nimenomaan kuvasta välittyviä nonverbaalisia viestejä.

Ryhmä keskusteli kaikista kuvista aktiivisesti. Kaksi keskustelijaa oli äänitaltioinnin perusteella selvästi muita enemmän äänessä. Varsinkin toisella näistä kahdesta oli lisäksi selvästi muita kuuluvampi ääni. Videotaltiointi osoittaa, että keskusteluun osallistui myös keskustelija, jonka ääni oli hiljaisempi ja joka siksi vaikutti äänitaltioinnin perusteella jäävän taustalle. Keskustelijat neuvottelivat kuvien

välittämien nonverbaalisten viestien merkityksistä, ja oli selvästi havaittavissa, että he etsivät aktiivisesti yhteistä mielipidettä näihin merkityksiin. Aina yhteiseen mielipiteeseen ei kuitenkaan päästy. Keskustelun aikana käytettiin paljon omaa mielipidettä korostavaa ilmausta ”szerintem” (’mielestäni’) ja omalle mielipiteelle vahvistusta hakevaa ilmausta ”nem?” (’eikö niin’) tai ”ugye” (’vai mitä’).

### ***Äänet ja vauhti***

Ensimmäiseen kuvasarjaan kuuluivat kuvat 1–5. Näiden kuvien perusteella etsin vastausta kysymykseen, miten lukija kokee sarjakuvan keinoin esitetyn vauhdin ja äänet. Kukaan ryhmän jäsenistä ei kyselylomakkeen perusteella tuntenut ennestään sarjakuvan kielelle tyypillisiä keinoja, vaikka osa heistä olikin lukenut sarjakuvia pääasiassa lapsena.

Sarjakuvan kielellisiin keinoihin kuuluu siis se, että pitkät ja vaativat kuvailut voidaan yksinkertaisesti esittää yksittäisinä kuvina ja kuvasarjoina ja monimutkaiset asiat voidaan esittää nopeasti ja pelkistetysti (McCloud 1994: 42–43). Tätä keinoa on käytetty tutkimuskohteena olevassa sarjakuvassa runsaasti. Kuvassa 1 jäätikkötutkija Susan Cheng on ranskalaisen toimittajan Pierre Chamberlainin kanssa tutkimassa jäätikköön ilmestynyttä suurta aukkoa. Tapahtumat nopeutuvat, kun jäätikkö alkaa sortua.

Kuvassa 1 erityisesti ruutujen koko ja muoto kuvaavat tapahtumien kestoja. Korkeissa ja kapeissa ruuduissa tapahtumat etenevät nopeasti, kun taas leveä ruutu (erityisesti kuvan viimeinen ruutu) kuvaa tilannetta, jossa tapahtumat ovat hidastuneet: ruudussa kuvataan pysähtynyttä hetkeä. Huitulan (2000) mukaan tällainen tulkinta johtunee ennen kaikkea psykologisesta tulkitsemisprosessista: lukijan katse ohittaa kapeat ruudut nopeammin kuin leveät. Toisaalta lukija todennäköisesti katsoo kuvan 1 ruudut yhdellä silmäyksellä, koska vaikka ruudut jakavatkin tilan, yksittäinen ruutu ei vastaa selvästi yhtä tapahtumahetkeä, vaan yksi nopea tapahtuma esitetään useissa toisiaan seuraavissa ruuduissa (ks. McCloud 1994: 99). Myös ääniefektin typografinen merkintä (pienenevät kirjaimet) ja sen sommittelu graafisesti ruutujen yli ohjaavat lukijaa tulkitsemaan koko sivua yhtenä tapahtumana, lähes koko sivun mittaisena yhtäjaksoisena liikkeenä.



**Kuva 1.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 34

Fokusryhmä tulkitsi vauhtiviivat, ääniefektin kirjaimet ja zoomauksen merkiksi vauhdista. Myös henkilöhahmojen asennot olivat keskustelijoiden mukaan osoitus siitä, että ruuduissa kuvataan liikettä. Sen sijaan ruutujen kokoa ja muotoa vauhdin kuvaamisen keinona osallistujat eivät kommentoineet.

Liikkeen suunnasta osallistujat olivat keskenään eri mieltä. Toiset ehdottivat, että henkilöhahmot liikkuvat ylöspäin, toiset arvelivat suunnan olevan alaspäin. Äänen

voimakkuudesta osallistujat olivat yhtä mieltä, mutta äänen suunta ei ollut yksiselitteinen. Eräs osallistujista sanoi: ”Aivan kuin ääni lähtisi alhaalta ja vahvistuisi ylöspäin.” Samalla hän näytti, miten ääni lähtee sivun alalaidasta kohti sivun ylälaitaa. Lukusuunta vaikutti siis olevan tässä tapauksessa alhaalta ylöspäin, eli oletetun lukusuunnan vastainen. Länsimaisen sarjakuvan lukusuuntahan on vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin.

Kuvassa 2 ja kuvassa 3 jäätikkötutkija Susan Cheng on laskeutunut jääjärven pohjassa olevasta aukosta jäätikköluolaan tutkimaan, minne jääjärven vesi on kadonnut. Hänen roikkuessaan köyden varassa jääluolan seinämää vasten hänen yläpuoleltaan lohkeaa valtavan suuri jäälohkare, joka uhkaa murskata hänet. Jäälohkare kuitenkin ohittaa hänet hiuksenhienosti ja putoaa kaukana hänen alapuoleltaan olevaan veteen.



**Kuva 2.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 32

Fokusryhmä tulkitsi alarivin oikeanpuoleisessa ruudussa olevan ääniefektin RMMM katkonaiseksi, natisevaksi, raapivaksi tai köyden hankautumista kuvaavaksi ääneksi. Toisaalta se tulkittiin myös jonkin yllättävän tapahtuman ääneksi. Ryhmäläiset arvelivat, että ehkä köysi on katkennut.

Keskustelijoiden mielestä tapahtumat nopeutuvat kuvan alareunassa. Laskeutuminen on alussa hidasta ja rauhallista, mutta viimeisessä ruudussa, jossa on ääniefekti, tapahtumat jostain syystä nopeutuvat: laskeutuva henkilö putoaa tai jotain tapahtuu

yllättäen. Keskustelijoiden mukaan myös henkilöiden ilmeet kertovat yllättävästä tapahtumasta.

Kuva 3 osoittaa, miten ääniefektejä käytetään tarkentamaan kuvan merkitystä. Kuvan 3 ensimmäisessä ruudussa jäälohkare irtoaa (KRAK!), ja kolmannessa ruudussa jääseinämät alkavat liikkua toisiaan kohti (RRRRR).



**Kuva 3.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 33

Fokusryhmä tulkitse ylärivin ensimmäisen jäälohkareen irtoamista kuvaavan ääniefektin KRAK! tippuvan veden aiheuttamaksi ääneksi, kolmannessa ruudussa

olevan ääniefektin RRR köyden hankaavaksi ääneksi ja alarivin viimeisen ruudun äänen RMMM yhtäkkisiksi koviksi jyrähdyksiksi. Keskustelun edetessä keskustelijat huomasivat, että ääni jatkuu ruudusta toiseen, joten he tulkitsivat sen kovaksi meluksi, jyminäksi, eli ääneksi, joka syntyy, kun jotain sortuu tai kun jokin lähtee liikkeelle.

Veden valuminen, ruuduissa esitetty dynaaminen liike ja henkilöhahmojen ilmeet ovat keskustelijoiden mukaan osoitus siitä, että kuvan tapahtumat ovat nopeita. Eräs keskustelijoista huomasi sarjakuvan kielelle ominaisen piirteen: ”Tapahtumat ovat nopeita, koska kaikkea ei näytetä. Lukija voi päättää, mitä kahden ruudun välissä tapahtuu.”

Näytin fokusryhmälle kuvasta 3 irrottamani yläarivin viimeisen ruudun (Kuva 4a) ja sen unkarinnoksen (Kuva 4b). Kuvista näkyy, että käänösprosessin aikana kuviin voidaan myös lisätä efektejä, vaikka efektien lisääminen kuvamateriaaliin onkin melko harvinaista (Diadori 2012: 181). Ruudussa esitettyä tapahtumaa on tarkennettu lisäämällä kuvaan ääniefekti FOOOSHH, jota ei ole lähtökielisessä ruudussa.



**Kuva 4a.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen & Kaakinen 2008: 33



**Kuva 4b.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2010: 33

Fokusryhmäläiset ihmettelivät unkarilaiseen versioon valittua ääniefektiä, koska lausuttuna se kuulostaa unkarilaiselta slangisanalta, joka tarkoittaa ripuliulostetta. Itse ääniefektin tarpeesta keskusteltiin melko pitkään, ja lopputuloksena oli seuraavanlaisia huomioita:

”Ilman ääniefektiä en huomaisi, että kivi on jo pudonnut, vaan ajattelisin, että se vasta putoaa.” ”Toisessa kuvassa tunnen, kuinka kivi osuu johonkin, eli se tuntuu putoavan syvemmälle.”

Keskustelijat olivat samaa mieltä siitä, että ääniefekti herättää lukijan huomion. Ilman ääniefektiä he tulkitsivat pudonneen jäälohkareen tahraksi, aukoksi tai kraatteriksi. Kuva siis vaikuttaa kaipaavan tarkennukseksi efektin, joka kuvaa loiskahduksen ääntä. Lisäksi efekti on sommiteltu kuvaan siten, että se osoittaa lohkareen putoamista

kuvaavan äänen suunnan. Lähtökieliseen tekstiin verrattuna (Kuva 4a) tulokielisen tekstin (Kuva 4b) syvyysvaikutus kasvaa, kun suuri lohkarie päätyy luolan pohjalla olevaan veteen.

Kuva 5 on osa pidemmän tapahtumaketjun loppua. Aiemmin eri maissa toimineet tutkimusryhmät ovat kokoontuneet Pohjois-Grönlantiin yrittääkseen estää mannerjäätikön sortumisen. Epätoivoiset yritykset vaikuttavat kuitenkin turhilta. Kuvassa 5 osa Grönlannin mannerjäätiköstä on juuri vyörymässä Baffininlahteen, ja tutkimusasemalla hälytyskellot alkavat soida.



Kuva 5. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 61

Fokusryhmän tulkinnan mukaan ääniefekti EEEE voi olla putoavan ihmisen ääni. Toisaalta se voi olla putoamista edeltävän tapahtuman ääni, koska jos EEEE olisi ihmisen ääni, se tulisi fokusryhmäläisten mukaan henkilöhahmon suusta. EEEE voi olla myös helikopterin ääni tai jonkinlaista jyrinää, koska mies ei olekaan pudonnut vaan roikkuu helikopterista. Fokusryhmäläiset huomauttivat, että ääniefekti RRRR on jatkuva ääni, koska se jatkuu yli ruutujen, ja että ääni voimistuu, koska efektin kirjaimet suurenevät.

Puhekuplissa olevat ääniefektit olivat ryhmäläisten mielestä yksiselitteisesti joko läähätystä ja huohotusta tai väsymyksestä, kiirehtimisestä ja panikoimisesta aiheutuvaa ääntä. Keskustelussa nousi esiin myös mahdollisuus siitä, että henkilöhahmo huutaa apua tai on vihainen.

### *Eleet ja ilmeet*

Toisen kuvasarjan tarkoitus oli selvittää, miten fokusryhmän osallistujat tulkitsevat kuvissa esitettyjen henkilöhahmojen eleet ja ilmeet pelkän kuvan perusteella. Pyysin fokusryhmäläisiä tulkitsemaan kuvasarjan henkilöhahmojen tunteita ja tuntemuksia kuvassa esitettyjen eleiden ja ilmeiden perusteella.

Kuvassa 6 venäläinen tutkija Sergei Savelnikov saapuu Mumbain kansainväliselle lentokentälle, jossa häntä on vastassa tohtori Amrita Desai NIOT-instituutista.



**Kuva 6.** Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 8

Fokusryhmän tulkinnan mukaan kuvan 6 ensimmäisessä ruudussa kuvatut ilmeet ja eleet osoittavat, että henkilöahmot eivät ole erityisen kiinnostuneita toisistaan, koska kaikki kuvassa olevat henkilöahmot katsovat samaan suuntaan, eivät toisiinsa. Fokusryhmäläiset kuvasivat henkilöahmojen ilmeitä ja eleitä seuraavasti:

”Kaksi ihmistä on kuvassa ensin erillään, sitten he tapaavat ja tervehtivät, mutta kummankaan ilmeestä ei voi päätellä mitään erityistä.”

”Mies vaikuttaa jännittyneeltä niin kuin sellainen ihminen, joka on vieraassa paikassa.”

”Miehen ilme kuvaa väsymystä, ja hän pyyhkii hikeä otsaltaan.”

”Naisesta, joka tervehtii intialaiseen tapaan, henkii sisäinen rauha.”

Loppuyhteenvedon keskustelijat sanoivat, että kuvatut ilmeet ja eleet eivät kerro kahden henkilön suhteesta muuta kuin että nämä kaksi ovat juuri tavanneet.

Kuvassa 7 Amrita, Sergei ja Athi keskustelevat NIOT-tutkimusasemalla merenpohjan erikoisista löydöistä, jotka viittaavat siihen, että veden alle on jäänyt kokonainen kaupunki jonkinlaisen suuren luonnonkatastrofin seurauksena. Pyysin fokusryhmäläisiä tulkitsemaan kuvassa esitettyjä henkilöahmoja ja keskustelun sävyä sekä henkilöahmojen suhteita kuvassa esitettyjen eleiden ja ilmeiden perusteella.



Kuva 7. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 27

Fokusryhmä tulkitsi kuvassa esitettyjä ilmeitä ja eleitä seuraavasti: Ensimmäisessä ruudussa on kyse jonkinlaisesta opettamisesta, koska yksi henkilöhahmoista näyttää karttaa. Toinen henkilöhahmo näyttää voitonmerkkiä, joten hän puhuu onnistumisesta. Toisessa ruudussa päätään pitelevä henkilö on huolestunut. Kolmannessa ruudussa nainen ja mies väittelevät kovasti, koska he elehtivät paljon, tai he saattavat myös sopia jostakin. Neljännessä kuvassa naisen ja miehen ilmeet kertovat, että he ovat pelästyneitä, tai mahdollisesti he ihmettelevät jotakin. Kuudennessa kuvassa nainen selittää kovasti, ja mies näyttää miettivältä. Nainen varmaankin saa miehen vakuuttuneeksi asiastaan. Kuvan viimeisessä ruudussa vaalea

mies ja nainen yrittävät ihan rauhallisesti saada kuvassa olevan tumman miehen vakuuttuneeksi jostain. Kuvan vaalea mies on avoimempi kahta muuta henkilöä kohtaan: hän nojautuu eteenpäin heitä kohti. Tumma mies istuu rauhassa ja nojaa taaksepäin. Hän raapii päätänsä, kenties epäilevästi, tai ehkä hän vain istuu mukavasti kädet pään takana. Se, millä tavalla hän nojautuu taaksepäin ja pitää käsiään, voi olla myös osoitus siitä, ettei hän halua olla kahden muun väittelyssä mukana. Kolmannessa ruudussa tumma mies vielä nojautuu eteenpäin, mikä on osoitus siitä, että hän osallistuu keskusteluun.

Kuvassa 8 Sergei, Kari, Vasili ja Amrita ovat Pohjois-Grönlannissa ja keskustelevat siitä, miten katastrofi voitaisiin välttää. Tutkijat huomaavat yhtäkkiä, miten kauheat mannerjäätikön sortumisen seuraukset voivat olla.



Kuva 8. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 49

Fokusryhmäläisten tulkinnan mukaan ensimmäisessä ruudussa oleva vaalea mies miettii jotakin asiaa kovasti, koska hän pitelee leukaansa. Viidennessä ruudussa naisella on kädet suun edessä, eli hän on joko kauhistunut tai hän valehtelee. Kuudennessa ruudussa olevan oranssipitaisen miehen (Vasili) kasvoilla on itsetyytyväinen ilme, aivan kuin hän olisi itse pahuus. Seitsemännessä ruudussa hän puolustelee itseään tai mahdollisesti valehtelee. Tässä kuvassa kukaan ei ole keskustelijoiden mielestä erityisen hyvissä väleissä kenenkään kanssa, tai kuvassa olevat ovat vain työsuhteessa keskenään. Vain kuvassa olevan naisen ja vaalean,

oranssipaitaisen miehen (Sergei) elekieli osoittaa, että he ovat selvästi yhteisymmärryksessä keskenään.

### *Fokusryhmäkeskustelun yhteenveto*

Parhaassa tapauksessa ruutuun lisätyt efektit ovat niin yleismaailmallisia, että niiden merkitystä ei tarvitse avata. Fokusryhmän tulkinta kuvien ääniefekteistä osoittaa tutkimuskohteena olevan sarjakuvan ääniefektien ongelmakohdat. Joko fokusryhmä ei ollut tietoinen siitä, miten sarjakuvissa käytetään ääniefektejä, tai käytetyt ääniefektit eivät toimi unkariksi. Eri ääniefektit herättivät hyvin monenlaisia tulkintoja keskustelijoissa. Jäälohkareen irtoamisen ääni KRAK tulkittiin odotuksenvastaisesti vesipisaroiden tippumista kuvaavaksi ääneksi, hälytyssireenin ääni EEEE tulkittiin miehen putoamista kuvaavaksi ääneksi tai helikopterin ääneksi. Jäätikön sortumisen ääni, M- ja R-kirjaimista eri tavoin koostuva ääniefekti tulkittiin eri kohdissa eri tavoin. RMMM tulkittiin koviksi, yhtäkkisiksi jyrähdyksiksi, kun taas RRRR tulkittiin odotuksenvastaisesti köyden hankaavaksi ääneksi. MRRR tulkittiin odotuksenmukaisesti sortumista kuvaavaksi ääneksi.

Unkarinkieliseen käännökseen lisätty ääniefekti FOOSSH oli ryhmäläisten mielestä merkityksensä vuoksi erityisen epäonnistunut valinta. Itse ääniefektin lisäämistä he pitivät hyvänä ratkaisuna siitä syystä, että ilman ääniefektiä kuvassa oleva jäälohkare näytti heidän tulkintansa mukaan aukolta tai kraatterilta.

Puhekuplien ääniefektit olivat yksiselitteisiä, vaikka juuri ne ovat sellaisia, joihin kääntäjällä on mahdollisuus vaikuttaa. Fokusryhmäläiset kuitenkin ymmärsivät lähtökielisen tekstin puhekuplien ääniefektit läähätykseksi ja huohotukseksi myös ilman käännöstä.

Eleet ja ilmeet herättivät paljon keskustelua, mutta niiden merkitykset vaikuttivat olevan melko yleismaailmallisia. Eleet ja ilmeet tulkittiin yleisesti epäilystä, pelästymistä ja väittelyä kuvaaviksi lähes poikkeuksetta samoin kuin sarjakuvan dialogin perusteella voi tulkita. Ainoastaan viimeisen kuvan tulkinnassa keskustelijat arvelivat, että yksi henkilöhahmoista saattaa valehdella.

Yksi kiinnostava keskustelun tulos oli, että fokusryhmäläiset huomasivat kuvassa 8 olevien henkilöhahmojen eleiden perusteella, että kaksi hahmoista on toisia läheisemmissä väleissä keskenään. Tarinan mukaan juuri näillä kahdella henkilöhahmolla on intiimi suhde.

Kuvat herättivät keskustelijoissa erilaisia tunteita. Kuvan 1 tunnelma oli pelottava ja ahdistava ja kuvan 2 tunnelma paitsi pelottava myös jännittänyt ja salaperäinen

(”jotain tapahtuu pian”). Kuvan 3 tunnelma oli toivoa herättävä ja myös positiivinen, koska kuvan henkilöt pelastuvat vaikeasta tilanteesta. Kuvat 4a ja 4b olivat osa kuvaa 3, joten niiden tunnelmaa ei kuvattu erikseen. Kuva 5 oli toimintaelokuvamainen, kun taas kuvan 6 tunnelma oli rauhallinen ja positiivinen. Kuvan 7 tunnelma oli jännittynyt (”väittäely työasioissa voi johtaa joko hyvään tai pahaan”) ja kuva 8 herätti yksinomaan huonoja tunteita: ”oranssipaitainen yrittää puolustella itseään tai valehtelee”.

## Lopuksi

Fokusryhmähaastattelu sopii hyvin sellaisen tutkimuksen menetelmäksi, jossa tarkastellaan sitä, miten multimodaalisen tekstin lukija kokee kuvassa esitetyt nonverbaaliset viestit. Tällainen tutkimus antaa kääntäjälle tietoa siitä, mitä hänen pitää ottaa huomioon kääntäessään visuaalista ja verbaalista sisältöä yhdistävää tekstiä. Pilottitutkimus antoi tietoa lähinnä siitä, miten kuvan sisältämät nonverbaaliset viestit välittyvät lukijalle, kun niitä tulkitaan ilman verbaalisen moodin tukea.

Pilottitutkimuksen tulokset vahvistivat käsitystäni, jonka mukaan sarjakuvan kääntäjän täytyy ottaa huomioon myös tulokulttuurin nonverbaalisten viestien koodisto, koska sarjakuvassa esitetyt nonverbaaliset viestit ovat useimmiten kulttuurisidonnaisia ja suurelta osin opittuja. Lukija tulkitsee näitä viestejä oman kielensä ja kulttuurinsa läpi, koska suoraan reaali maailmaan viittaavat efektit ja keinotekoiset, sovitut symbolit merkitään eri kieli- ja kulttuuriympäristöissä eri tavoin (Fiske 2000: 70–72).

Ruutuihin piirretyt efektit sekä henkilöhahmojen eleet ja ilmeet ovat kulttuurisidonnaisuuden lisäksi aina myös kontekstisidonnaisia. Eleet ja ilmeet vaikuttivat välittävän melko hyvin sarjakuvan merkityksiä, ääniefektit puolestaan eivät olleet sarjakuvien lukemiseen tottumattomille lukijoille ollenkaan itsestään selviä. Tutkimuksen aikana kävi ilmi, että sama tai samantyyppinen ääniefekti voidaan tulkita eri kontekstissa eri tavalla: R- ja M-kirjaimien eri yhdistelmät tulkittiin yhtäkkisiksi jyrähdyksiksi, köyden hankaavaksi ääneksi tai yhtäjaksoiseksi jyminäksi. Myös eleet ja ilmeet tulkittiin eri yhteydessä eri tavoin. Esimerkiksi käsien asento (kämmenet ylöspäin) herätti hyvinkin erilaisia tulkintoja eri yhteyksissä. Toisaalla sitä pidettiin selittämistä tai neuvottelemista osoittavana eleenä, toisaalla merkinä puolustelusta, jopa valehtelemisesta.

Tulokset antavat tietoa myös sarjakuvan lukukokemuksesta. Fokusryhmäkeskustelun perusteella sarjakuvan visuaaliset sommitelmat, värit, valot ja varjot sekä kerronnan tukena käytetyt graafiset merkit herättävät lukijassa erilaisia tunteita ja aistimuksia. Lukija esimerkiksi kuulee, millaista ääntä sortuva jäätikkö synnyttää, tai tuntee,

millaisella nopeudella henkilöahmot liukuvat jäätikön rinnettä alaspäin. Keskustelusta kävi myös ilmi, että lukijat tunsivat eri kuvia katsoessaan rauhaa, jännitystä tai pelkoa. Kuvien herättämistä tunteista keskustelijat olivat samaa mieltä, ja ne olivat myös ennakkokäsitykseni mukaisia. Vaikuttaa siis siltä, että tutkimuskohteena olevassa sarjakuvassa on käytetty sellaisia visuaalisia keinoja, jotka herättävät lukijoissa samankaltaisia tunteita ja aistimuksia. Tämä on tärkeä tulos sarjakuvan kääntämisen kannalta, koska sarjakuvan ensisijainen tarkoitus, esteettinen vaikutelma, syntyy tämän tuloksen perusteella myös käännöstä lukiessa.

Pelkkä esteettinen vaikutelma ei kuitenkaan useimmiten riitä. Tässä tutkimuksessa esitetyn kuvamateriaalin kerronnan vahvuus perustuu ensisijaisesti lukijan tietoon maailmasta yleensä, koska tutkimukseen osallistuvat eivät juurikaan tunne sarjakuvan kerronnallisia keinoja. Sarjakuvan kääntäjän ei luonnollisestikaan kuulu lähteä siitä oletuksesta, että kohdeyleisö ei tunne lainkaan sarjakuvan kieltä, vaan hänen tehtävänsä on seurata tulokielisen sarjakuvakulttuurin konventioita. Usein kääntäjälle tuottaa hankaluuksia löytää vastineet esimerkiksi ääniefekteille, mikäli niiden muokkaaminen on ylipäänsä mahdollista, koska useimmiten päätös niiden muokkaamisesta tai muokkaamatta jättämisestä on toimituksellinen. Vielä vaikeampaa on muokata ruudun varsinaista kuvallista sisältöä, esimerkiksi henkilöhahmojen eleitä ja ilmeitä. Jos muokkaaminen osoittautuu mahdottomaksi ja käännettävässä sarjakuvassa on käytetty sellaisia nonverbaalisia keinoja, jotka eivät ole tulokielisessä kulttuurissa tuttuja eikä lukija niitä ymmärrä myöskään sen kokemuksen perusteella, mikä hänellä on maailmasta, kääntäjän täytyy esimerkiksi pyrkiä sanallistamaan ruudussa kuvattu sisältö. Tällaisessa tapauksessa hankaluuksia voi puolestaan aiheuttaa se, että sanalliselle ilmaisulle jätetty tila on rajallinen.

Pilottitutkimukseni tulokset osoittavat, että tämän tyyppinen tutkimus antaa paljon yksityiskohtaista tietoa yksittäisen lukijan ja lukijaryhmän kokemuksesta. Fokusryhmäkeskustelu tuottaa hyvää aineistoa erityisesti siitä syystä, että se vastaa sellaisiinkin kysymyksiin, joita tutkija ei osaa kysyä. Myös tutkija tulkitsee tekstejä paitsi jo olemassa olevien tutkimustulosten, myös oman kieli- ja kulttuuriympäristönsä ja siihen perustuvan kokemuksensa perusteella. Näin ollen fokusryhmän suhteellisen vapaa keskustelu aiheesta antaa tutkijalle myös odottamatonta tietoa.

Tutkimukseni seuraavaan vaiheeseen osallistuu italialainen fokusryhmä. Pilottitutkimus antoi muutamia ideoita tutkimustilanteen kehittämiseksi. Taltioin pilottiryhmän keskustelun sekä sanelukoneella että videokameralla, mikä osoittautui hyväksi ratkaisuksi. Jos tarkoitukseni olisi ollut tarkastella osallistujien vuorovaikutusta, kameroita ja sanelukoneita olisi tarvittu viiden hengen ryhmän keskustelun taltioimiseen kaksi kutakin, koska keskustelijat innostuivat välillä kuvista

niin paljon, että he nousivat seisomaan, jolloin osa keskustelijoista jäi kameran ulottumattomiin, ja samalla he myös puhuivat yhtä aikaa, jolloin hiljaisemmat äänet hukkuivat voimakkaampien alle. Kaksi eri puolille sijoitettua kameraa ja kaksi sanelukonetta poistaisivat nämä ongelmat. Valitsin unkarilaiseen pilottiryhmään viisi osallistujaa, jotta puheen päällekkäisyys ei hankaloittaisi keskustelun purkamista. Ryhmän koko osoittautui sopivaksi. Pilottiryhmälle näytin kuvia pääasiassa suomenkielisestä aineistosta, koska ryhmään osallistuvat olivat varanneet keskusteluun vain puoli tuntia aikaa. Italialaiselle ryhmälle suunnittelen raakakäännöksen teettämistä ainakin joidenkin kuvien dialogeista, koska pilottitutkimuksen tulos osoitti, että olisi kiinnostavaa kuulla, millaista keskustelua verbaalisen ja visuaalisen viestin yhdistäminen tuottaa.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

- ISOMÄKI, RISTO – TOLPPANEN, PETRI – KAAKINEN, JUSSI 2008: *Sarasvatin hiekkaa*. Helsinki: Tammi.
- ISOMÄKI, RISTO – TOLPPANEN, PETRI – KAAKINEN, JUSSI 2010: *Elsodort világok*. Kääntänyt Bella Lerch. Budapest: Nyitott Könyvműhely Kiadó.

### Muut lähteet

- BECCARIA, GIAN LUIGI 1996: *Dizionario di linguistica e di filologia, metrica, retorica*. Torino: Einaudi.
- BÖSER, URSULA 2016: Interviews and focus groups. – Claudia V. Angelelli & Brian James Baer (toim.), *Researching Translation and Interpreting* s. 236–246. London and New York: Routledge.
- CHAN, TAK-HUNG LEO 2016: Reader response and reception theory. – Claudia V. Angelelli & Brian James Baer (toim.), *Researching Translation and Interpreting* s. 146–154. London and New York: Routledge.
- COHN, NEIL 2013: *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, New Delhi, New York and Sydney: Bloomsbury.
- DIADORI, PIERANGELA 2012: *Teoria e tecnica della traduzione. Strategie, testi e contesti*. Firenze: Le Monnier.
- FISKE, JOHN 2000: *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino. Suomeksi toimittaneet Veikko Pietilä, Risto Suikkanen ja Timo Uusitupa. (Introduction to Communication Studies. 1990.)
- HERKMAN, JUHA 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

- HUITULA, KRISTIAN 2000: Sarjakuvan suhde ääneen ja multimediaan. Saatavilla: [http://www.huitula.com/sarjakuva\\_ja\\_multimedia.htm](http://www.huitula.com/sarjakuva_ja_multimedia.htm). Lainattu 30.4.2015.
- JOKINEN, HEIKKI 2011: Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä. Sarjakuvan kuvasta, kerronnasta ja äänitehosteista. – Heikki Jokinen (toim.), *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä* s. 99–121. Helsinki: BTJ.
- KAINDL, KLAUS 2004: Multimodality in the translation of humour in comics. – Eija Ventola, Charles Cassily & Martin Kaltenbacher (toim.), *Perspective on Multimodality* s. 173–192. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- KAMBERELIS, GEORGE –DIMITRIADIS, GREG 2013: *Focus Groups: From Structured Interviews to Collective Conversations*. London & New York: Routledge.
- KOSKINEN, KAISA 2008: Translating Institutions. An Ethnographic Study of EU Translation. Manchester & Kinderhook: St. Jerome Publishing.
- MANNINEN, PEKKA A. 1995: *Vastarinnan välineistö: Sarjakuvaharrastuksen merkityksestä*. Väitöskirja, Tampere: Tampere University Press.
- MCCLOUD, SCOTT 1994: *Sarjakuva – näkymätön taide*. Helsinki: The Good Fellows Ky. Suom. Jukka Heiskanen. (*Understanding Comics. The Invisible Art*. 1993.)
- MCCLOUD, SCOTT 2006: *A képregény mestersége*. Budapest: Nyitott könyvműhely. Käänt. Kepes János. (*Making Comics – Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*.)
- MÄNTYRANTA, TAINA – KAILA, MINNA 2008: Fokusryhmähaastattelu laadullisen tutkimuksen menetelmänä lääketieteessä. *Duodecim* 124 s. 1507–1513.
- TUOMINEN, TIINA 2012: The art of accidental reading and incidental listening. An empirical study on the viewing of subtitled films. Väitöskirja, Tampere: Tampere University Press. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9008-8> (5.10.2015).
- ZANETTIN, FEDERICO 2010: Humour in Translated Cartoons and Comics. – Delia Chiaro (toim.), *Translation, Humour and the Media* s. 34–52. London/New York: Continuum International Publishing Group.