

Ruututekstit hahmojen ja hahmosuhteiden luoja

Henkilöhahmon karakterisaatio elokuvassa

Narnian tarinat: Velho ja leijona

Jenny Perttola

Tampereen yliopisto

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Monikielinen viestintä ja käännöstiede, B-työkieli
englanti

Pro gradu -tutkielma

Toukokuu 2012

Tampereen yliopisto

Monikielinen viestintä ja käännöstiede, B-työkieli englanti

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Perttola, Jenny: Ruututekstit hahmojen ja hahmosuhteiden luojina. Henkilöhahmon karakterisaatio elokuvassa *Narnian tarinat: Velho ja leijona*.

Pro gradu -tutkielma, 64 sivua, englanninkielinen lyhennelmä 7 s.

Toukokuu 2012

Tiivistelmä

Elokuva on yhä yleistynyt tarinankerronnan muoto. Tärkeä osa elokuvan kertomaa tarinaa on katsojan kokemus elokuvan hahmoista: miten he käyttäytyvät, miten he puhuvat, millaisia suhteita he luovat ympäristöönsä ja toisiin hahmoihin. Karakterisaatioprosessi, jonka tuloksena katsoja rakentaa mielikuvan hahmosta, näkyy myös ruututeksteissä. Tämän tutkielman tavoitteena on kartoittaa ruututekstien osuutta karakterisaatiossa ja tutkia, muuttuuko karakterisaatio lähdekielestä kohdekieleen siirryttäessä. Lisäksi pyritään selvittämään, ovatko jotkut tietyt karakterisaation keinot tyypillisiä juuri ruututeksteille.

Tutkimusaineistona on yhdysvaltalaista tuotantoa oleva elokuva *Narnian tarinat: Velho ja leijona* (2005). Aineistosta tunnistetaan lähdekielisessä dialogissa esiin tulevia sanallisia karakterisaation keinoja, joita verrataan vastaavien kohtien suomennoksiin ruututeksteissä. Aineiston rajaamiseksi analysoidaan vain yhden henkilöhahmon karakterisaatiota. Näkökulma karakterisaatioon on tutkielmassa kuitenkin interaktiivinen, joten myös muita, tarkastelun kohteena olevan henkilöhahmon kannalta keskeisiä henkilöitä sivutaan analyysissä.

Kaikki lähdetekstissä esiintyvät karakterisaation keinot esiintyvät myös kohdetekstissä. Av-kääntäjä voi siis operoida samoilla keinoilla kuin lähdeteksti, ja erot lähde- ja kohdekielisessä karakterisaatiossa ovatkin tapauskohtaisia. Huolimatta ruututeksteille asetetuista teknisistä rajoituksista kääntäjä kykenee useimmiten välittämään lähdekielen karakterisaation myös kohdekieleen. Aineistosta poimitut esimerkit osoittavat, että kääntäjä voi kompensoida karakterisaation heikkenemistä yhdessä kohdassa käyttämällä harkittua sananvalintaa toisessa kohdassa. Toisaalta yksittäinen sananvalinta saattaa muuttaa karakterisaatiota merkittävästi, jos kyseessä on ruututekstin tärkein sana. Karakterisaation muutoksiin vaikuttaa myös kielipari. Tutkimusaineistossa käännös on tehty englannista suomeen, jolloin näiden kielten erot esimerkiksi pronomiinien käytössä nousevat esiin: hahmoa karakterisoi muun muassa *se*, viittaako hän toisiin hahmoihin pronomiinilla *se* vai *hän*, erityisesti jos hahmojen välillä on tässä suhteessa eroa.

Avainsanat: karakterisaatio, audiovisuaalinen kääntäminen, dialogi, tekstitys

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO.....	1
2.	DIALOGI TARINANKERRONNAN ELEMENTTINÄ.....	4
2.1.	Av-kääntämisen erityispiirteet.....	5
2.2.	Multimodaalisen tarinankerronnan haasteet.....	6
2.3.	Dialogin merkitys tarinankerronnassa.....	7
2.3.1.	Interaktiivinen dialogi.....	9
2.3.2.	Fiktiivinen puhe ja sen kääntäminen.....	10
3.	KARAKTERISAATIO MULTIMODAALISESSA TEKSTISSÄ....	12
3.1.	Karakterisaatio kirjallisuudentutkimuksessa.....	12
3.2.	Karakterisaatio draamantutkimuksessa.....	15
3.3.	Karakterisaatio audiovisuaalisen tarinankerronnan tutkimuksessa....	18
3.4.	Ruututekstien osuus karakterisaatiossa.....	20
4.	TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTO.....	23
4.1.	Tutkimuksen kulku.....	23
4.2.	<i>Narnian tarinat: Velho ja leijona</i>	25
4.2.1.	Edmund Pevensie.....	26
4.2.2.	Elokuvan muut tärkeät henkilöahmot.....	28
5.	AINEISTOANALYYSI.....	31
5.1.	Suora määrittely.....	31
5.2.	Epäsuora määrittely.....	32
5.2.1.	Näennäinen suora määrittely.....	32
5.2.2.	Puheen karakterisoiva aines.....	39
5.2.3.	Puheen suhde toimintaan.....	45
5.2.4.	Keskustelukäyttäytyminen.....	46
5.3.	Yhteenvedo.....	53
6.	PÄÄTELMÄT.....	57
7.	LÄHTEET.....	61

ENGLISH SUMMARY

1. JOHDANTO

Audiovisuaalinen kääntäminen (lyhyemmin av-kääntäminen) on kääntämisen kentän kiehtovimpia alueita. Kuvan, sanan ja äänen keskellä taiteilevan kääntäjän on ymmärrettävä elokuvaa tarinankertojana, osattava tulkita multimodaalista kerrontaa kokonaisuutena ja kyettävä välittämään tulkintansa esimerkiksi ruututeksteinä tai dubattuna dialogina kohdekulttuurin katsojille. Puhe ja kirjoitus ovat viestintämuotoina hyvin erilaisia, mutta silti lähdekielisen puheen ja käännökseen on kerrottava sama tarina. Av-käännökseen ensisijainen tehtävä onkin luoda olosuhteet, joissa lähdekielistä puhetta ymmärtämätön katsoja saa vastaavan katselukokemuksen kuin katsoja, joka puhetta ymmärtää. Tähän katselukokemukseen kuuluu olennaisesti se, millaisen kuvan katsoja konstruoi mielessään elokuvan henkilöihahmoista: millaisin sananvalinnoin nämä ilmaisevat itseään, miten he puhuvat toisistaan, miten he liikkuvat, pukeutuvat ja ilmehtivät. Multimodaalisessa kerronnassa tällainen henkilöihahmojen karakterisaatio toteutuu kokonaisviestin kaikilla eri tasoilla, mutta av-kääntäjän erityisalueeksi rajautuu hahmojen puheilmaisu.

Elokuva on yhä yleistynyt tarinankerronnan muoto. Kansainvälistyvässä maailmassa suomalaisen katsojan nähtävillä on elokuvia mitä erilaisimmista kulttuureista, ja elokuvat sävyttävät helposti mielikuviamme vieraista maista. Taitavasti laadittu av-käännös on merkittävä osa vieraskielisen elokuvan katselukokemusta. Kääntäjä on osaltaan vastuussa elokuvan kokonaisviestin välittämisestä kohdekulttuurin katsojalle, joka on usein valpas huomaamaan pienetkin lipsahdukset mittavassa käännoistyössä. Hyvin toimiessaan käänno sen sijaan jää katsojalta usein huomaamatta. Av-kääntämisen tutkimus pyrkiikin selvittämään, miten hyvä käänno rakentuu, miten kääntäjä voi parhaiten toteuttaa vastuullista tehtäväänsä viestinviejänä. Suomessa ruututekstien odotetaan usein olevan paitsi toimivia käännoiksi, myös kielellisesti laadukkaita tekstejä, ja norminmukainen välimerkitys tai yleiskielisyyteen pyrkivä kieli rajoittavat omalta osaltaan kääntäjää.

Tässä tutkielmassa paneudun erityisesti siihen, millä tavoin ruututekstit osallistuvat karakterisaatioprosessiin. Millaisin keinoin ruututekstit luovat kuvaa hahmosta? Muuttuuko karakterisaatio, kun siirrytään puheesta kirjoitukseen? Av-kääntäjä voi tukeutua käännoksessaan lähdekielisen viestin muihin kanaviin, kuten näyttelijöiden elekieleen, musiikkiin tai väreihin, ja itse puhekin toimii viestinviejänä myös muuten kuin sanatasolla. Äänensävyt, tietyt puheen piirteet ja näyttelijän artikulointi esimerkiksi välittyvät sellaisellekin katsojalle, joka ei ymmärrä yksittäisiä sanoja. Onnistuneesti ajoitettuun tekstitykseen tällaiset puheen ominaisuuden peilautuvat, niin että

katsoja tulkitsee usein hyvinkin tiiviin ruututekstin niiden kautta. Karakterisaatiota tapahtuu niin elokuvissa, tv-sarjoissa kuin jossain määrin mainoksissakin – missä tahansa multimodaalisessa aineistossa, jossa katsojaan pyritään vaikuttamaan inhimillisten hahmojen kautta. Elokuvassa hahmojen karakterisaatioon on kuitenkin käytettävissä vähemmän aikaa kuin esimerkiksi tv-sarjassa, jolloin yksittäiset karakterisaation osat saavat suuremman painoarvon. Siksi valitsin aineistokseni nimenomaan elokuvan, ja tarkastelen tutkielmani teoriapohjaa juuri elokuvan kannalta.

Lähestyn aihetta Aline Remaelin esittelemän elokuvadialogin kolmijaon kautta. Remael jakaa dialogin kolmeen tyyppiin funktion perusteella. *Rakentava dialogi* toimii kohtausten välisenä sidosaineena, *interaktiivinen dialogi* karakterisoi hahmoja ja hahmojen välistä vuorovaikutusta, ja *narratiivis-informatiivinen dialogi* nimensä mukaisesti informoi katsojaa tarinan kannalta olennaisista asioista. Dialogi toteuttaa harvoin puhtaasti vain yhtä funktiota, ja funktiot toimivatkin yleensä yhdessä. (Remael 2004, 115–116; Remael 2008, 61.)

Kandidaatintutkielmassani tarkastelin näiden funktioiden esiintymistä aineistoelokuvassa *Narnian tarinat: Velho ja leijona* (2005), joka perustuu irlantilaisen C. S. Lewisin samannimiseen romaaniin. Tutkimuksessa esiin nousseet interaktiivisen dialogin piirteet ja niiden osallistuminen elokuvan henkilöhahmojen karakterisaatioon olivat kandidaatintutkielman mielenkiintoisinta antia, ja pro gradu -tutkielmassani halusin syventyä tähän nimenomaiseen dialogifunktioon tarkemmin. Rajasin aineistostani yhden henkilön, Edmund Pevensien, tarkastelun kohteeksi. Koska *Velhon ja leijonan* kaltaisessa valtavirtaelokuvassa puhe on perusluonteeltaan interaktiivista (käytännössä kaikki elokuvan puhe on kommunikointia kahden tai useamman hahmon välillä), päätin tarkastella Edmundin karakterisaatiota nimenomaan interaktiivisuuden kautta. Miten hahmo rakentuu vuorovaikutuksessa muiden hahmojen kanssa? Interaktiivinen näkökulma vaatii siten jonkin verran myös muiden hahmojen karakterisaation tarkastelua, mutta tutkimuksen keskipisteessä on kuitenkin Edmund.

Koko elokuvan hahmoista Edmundin kehityskaari on selväpiirteisin. Hän käy läpi eri kehitysvaiheita ja muuttuu elokuvan kuluessa, ja hänen karakterisaationsa on sikäli erityisen tärkeässä asemassa, että hänen toimintansa on elokuvassa liikkeellepaneva voima. Hahmolla on sisäisiä ristiriitoja, jotka vaikuttavat hänen suhtautumiseensa muihin hahmoihin ja elokuvan tapahtumiin. Hänen suhteensa muihin hahmoihin ovat myös monisyisempiä kuin elokuvassa yleensä. Edmund tarjoaa siten hedelmällisimmät lähtökohdat karakterisaation tutkimukselle.

Karakterisaatiota, erityisesti fiktiivisen puheen kautta välittyvää karakterisaatiota, on tutkittu varsinkin kirjallisuudentutkimuksessa ja draamantutkimuksessa. Lisäksi muun muassa Laura Nurmela (2006) ja Cilla Ekholm-Tiainen (2003) sivuavat aihetta dialogin kääntämistä tarkastelevissa pro gradu -tutkielmissaan. Oman tutkielmani tarkoituksena on tarjota lisävalaistusta henkilöhahmojen karakterisaatioprosessiin erityisesti interaktion kannalta ja selvittää, muuttuuko karakterisaatio lähdekielestä kohdekieleen siirryttäessä. Tutkin, miten av-kääntämistä rajoittavat tekijät, kuten tila ja aika, vaikuttavat karakterisaatioon, mikä merkitys on yksittäisillä sananvalinnoilla ja missä määrin kääntäjä on riippuvainen katsojan lähdekielisen tekstin perusteella tekemistä tulkinnoista. Koska puhuttu ja kirjoitettu kieli ovat viestintämuotoina hyvin erilaiset ja koska ruututekstejä rajoittavat monet av-kääntäjästä riippumattomat tekijät, oletan, että käänös tukeutuu lähdetekstiä enemmän multimodaalisen viestin muihin tasoihin. Samoista syistä oletan myös, että lähdetekstin ja kohdetekstin karakterisaation välillä on ainakin jonkinlaisia eroja.

Tutkimukseni etenee yleisen av-kääntämistä koskevan teorian ja karakterisaation keinojen esittelyn kautta aineiston esittelyyn ja analyysiin. Ensin tarkastelen dialogia tarinankerronnan elementtinä. Määrittelen dialogin käsitteen ja tarkastelen sitä osana tarinankerrontaa. Paneudun erityisesti interaktiiviseen dialogiin ja esittelen tässä yhteydessä myös Remaelin dialogijaottelun. Lopuksi tarkastelen vielä fiktiivisen puheen kääntämiseen liittyviä erityispiirteitä. Kolmannessa luvussa käyn läpi karakterisaation keinoja multimodaalisessa tekstissä. Koska audiovisuaalinen tutkimus on likeistä sukua kirjallisuudentutkimukselle ja draamantutkimukselle, lähestyn karakterisaatiota myös näiden alojen kautta. Ensin perehdyn karakterisaation keinoihin alakohtaisesti, ja lukuun 3.4 kokoan yhteen ne keinot, jotka vaikuttavat ruututeksteihin ja jotka siis ovat mukana av-kääntäjän työssä.

Seuraavaksi esittelen tutkimusmenetelmäni sekä käyttämäni aineiston. Liitän mukaan elokuvan juonikuvauksen ja esittelen lyhyesti tarinan taustalla olevan maailman. Esittelen myös elokuvan tärkeimmät henkilöhahmot. Tässä luvussa tarkastelen Edmundin karakterisaatiota yleisemmällä tasolla, ja suhde Edmundiin on myös muiden hahmoesittelyjen keskiössä. Luvussa 5 siirryn aineiston analyysiin. Käyn läpi aineistosta nousseita karakterisaation piirteitä ja esitän esimerkkejä analyysini tueksi. Karakterisaation piirteiden tarkastelujärjestys noudattaa luvun 3.4 järjestystä. Lopuksi esitän ne päätelmät, joihin olen tutkimukseni perusteella tullut.

2. DIALOGI TARINANKERRONNAN ELEMENTTINÄ

Yleisesti ajatellaan, että kääntäjän työ on vieraskielisen lähdetekstin siirtämistä vaikkapa suomenkieliseksi kohdetekstiksi, jolloin operoidaan ennen kaikkea sanallisilla merkityksillä. Audiovisuaaliseen kääntämiseen sisältyy kuitenkin sanojen lisäksi myös kuultavia (audio) ja nähtäviä (visio) elementtejä, jotka yhdessä muodostavat kääntäjän lähdetekstin. Sanat, kuvat ja äänet rakentavat multimodaalisen kokonaisuuden, jota kääntäjän on osattava tulkita voidakseen luoda siihen harmonisesti sopivan kohdekielisen käännöksen lähdetekstin sanallisista elementeistä. Kääntäjä tarvitseekin medialukutaitoa, eli kykyä tulkita lähdetextiä visuaalisesti, auditiivisesti ja verbaalisesti sekä taitoa viestiä tulkinnan pohjalta tavalla, jolla lähdetekstin kielellisiä elementtejä ymmärtämättömät voisivat – ideaalitapauksessa – saada saman katselukokemuksen kuin niitä ymmärtävät (Oittinen 2007, 63). Esimerkiksi elokuvan tekstityksiä ei koskaan lueta itsenäisenä kirjallisena tuotoksena, vaan ne ovat osa elokuvan kokonaisuutta kuvien, puheen ja musiikin kanssa.

Dialogin tarkastelun lähtökohdaksi voi ottaa Jean Clothian (1979, Kozloffin 2000, 16 mukaan) määritelmän näytelmädialogista. Clothian mukaan näytelmädialogi operoi kaksoismerkityksillä. Se ei ole spontaania tai hetkellistä, mutta sen pitää vaikuttaa siltä, ja sen täytyy tulla näyttelijän suusta luonnollisena eikä lausuttuna.¹ Myös yleisö on osallisena dialogin kaksoismerkityksessä: katsoja tietää, että näytelmä on illuusiota, mutta hyväksyy sen katseluhetkellä todeksi. Toisin kuin luonnollisessa puheessa, fiktiivisessä dialogissa sananvaihto ei pääty kuulijaan, vaan siihen sisältyy yleisön rooli ymmärtäjänä ja tulkitsijana. Draaman vaikutus perustuu osin dialogin kaksoismerkitykseen: yleisö ymmärtää dialogin laajemmin kuin hahmot itse ja kykenee tulkitsemaan sanoja oman, suuremman tietämyksensä nojalla. (Clothia 1979, Kozloffin 2000, 16 mukaan.) Kozloff soveltaa Clothian näytelmädialogin määritelmää elokuvadialogiin, mutta toteaa samalla, että nämä kaksi poikkeavat toisistaan. Dialogia lausuvat näyttelijät eivät ole elokuvankatsojan fyysisessä läheisyydessä, kuten näytelmän näyttelijät, vaan valkokankaalla tai kuvaruudussa, jolloin katsojan samaistuminen hahmoihin tunnetasolla on ehkä vapaampaa. Lisäksi kameran liikkeet ja leikkaus voivat ohjata yleisön ymmärrystä elokuvadialogista valikoimalla, korostamalla tai häivyttämällä tekstiä. (Kozloff 2000, 16.) Draamantutkija Manfred Pfister (1988,

¹ Tämä ei toki päde kaikkeen teatteriin. Esimerkiksi brechtiläinen teatteri pyrkii juuri päinvastaiseen: katsojan ei ole tarkoitus eläytyä näytelmän maailmaan, vaan tiedostaa seuraavansa illuusiota.

24–25) rinnastaa elokuvan kameran romaanin fiktiivisen kertojaan, joka välittää tapahtumat lukijalle valikoiden, vahvistaen ja rakentaen.

Valitsemani työkalu dialogin tutkimiseen on Aline Remaelin (2004) dialogijaottelu, joka lähestyy av-kääntämistä elokuvakäsikirjoituksen ja dialogin narratiivisuuden (*narrative functioning of film dialogue*) kautta: vaikka av-kääntämistä on tutkittu paljon, juuri tämä lähestymistapa on harvinainen. Elokuvantutkimus on myös perinteisesti ajatellut elokuvaa nimenomaan visuaalisena taidemuotona, minkä Remael katsoo syyksi hyvän elokuvadialogin rakenteen vähäiseen tutkimukseen. Remaelin mukaan dialogin narratiivisuuden ymmärtäminen voi auttaa kääntäjää käänösratkaisujen tekemisessä tilanteessa, jossa ruututekstiin on valittava joko repliikin asiasisältö tai auditiiviset, interaktiiviset elementit. (Remael 2004, 103, 106.)

Remael (2004, 109) selvittelee dialogin käsitteitä seuraavasti: Yhden kohtauksen koko dialogi mahdollisine keskeytyksineen on nimeltään dialogijakso (*film sequence*). Se koostuu useista puheenvuoroista (*turn*), joita voidaan pitää yhden osapuolen "kertasuorituksena" dialogissa. Yhdessä puheenvuorot muodostavat vaihtoja (*exchange*), keskeytyksettömiä dialogijaksoja, jotka päättyvät johonkin dialoginulkoiseen keskeytykseen kuten kameran liikkeeseen tai yhden tai useamman hahmon väliaikaiseen poistumiseen. Tällaiset keskeytykset ovat narratiivisesti motivoituja ja rytmittävät dialogia. Dialogissa voi olla myös monologisia piirteitä, jolloin yksi osapuoli seuraa omaa ajatuksenjuoksuaan kiinnittämättä huomiota toisen osapuolen puheenvuoroihin. Toisaalta, kuten Ivana Marková ja Klaus Foppa (Marková & Foppa 1990, Remaelin 2004, 110 mukaan) toteaa, monologikin on dialogista perusluonteeltaan, koska se puhuttelee katsojaa.

2.1. AV-KÄÄNTÄMISEN² ERITYISPIIRTEET

Av-kääntämisessä puhe siirretään kirjoitettuun muotoon, eli käännetään paitsi kielestä toiseen, myös symbolisesta muodosta toiseen (Lehtonen 2007, 40). On selvää, ettei puheen kaikkia ilmaisukeinoja voida toistaa kirjallisesti edes silloin, kun kirjoituksen pituutta ei ole rajoitettu: puheessa viestintää ovat sanojen lisäksi myös esimerkiksi äänenpaino, sävy, tauot, äänenvoimakkuus, eleet ja ilmeet, jotka kirjoitetussa kielessä katoavat. Av-kääntämistä rajoittavat kuitenkin aika ja tila, jolloin ruututekstit voivat välittää vain murto-osan puhutun dialogin koko kirjosta. Tekstityksille varattu

2 Av-kääntäminen on käsitteenä laaja ja kattaa monenlaisia kohdetekstin muotoja. Käytän käsitettä tässä kuvaamaan nimenomaan kääntämistä, jonka kohdetekstinä ovat ruututekstit.

tila on rajallinen: Esko Vertasen (2007, 152) mukaan tv-ruudulle mahtuu kerrallaan kaksi reilun kolmenkymmenen lyönnin riviä, joiden on näytävä ruudulla riittävän kauan, jotta katsoja ehtii ne lukea. Kääntäjän on siten kyettävä ilmaisemaan puheesta kaikki olennainen hyvin tiiviisti, mutta näyttelijän puheen omaleimaisuutta myötäillen. Toisaalta, kuten Luyken ym. (1991, 44) muistuttavat, liian pitkään ruudulla näkyvä teksti saa katsojan vaistomaisesti aloittamaan repliikin lukemisen toistamiseen, mitä tulisi välttää. Ruututekstin oikea ajoitus on siis tärkeää.

Ruututekstit ovat riippuvaisia kuvasta. Chaume Varela (2004, 41, 48) mainitsee kaksi tekstitystä sitovaa normia, jotka asettavat vaatimuksia kuvan ja tekstin suhteelle ja siten rajoittavat tekstityksiä: repliikin keston synkroniaan vaaditaan puhutun repliikin ja ruututekstin yhtäläistä kestoaa, ja elesynkronian saavuttaakseen tekstityksen tulee noudattaa puhujan eleitä, kuten nyökkäystä, pään pudistusta tai käsien liikkeitä. Jos puhuja esimerkiksi säästää puhettaan jollakin kuvaavalla eleellä (kuten koputtaa ohimoaan kuvatakseen hulluutta), eleen on istuttava luontevasti myös ruututekstiin. Myös Vertanen (2007, 152) kirjoittaa, että ruututekstin on noudatettava näyttelijän puherytimiä mahdollisimman tarkkaan: tekstin tulisi näkyä ruudulla yhtä kauan kuin repliikin sanominen kestää. Kuva paitsi rajoittaa, myös auttaa tekstitystä. Remael (2004, 103–106) kuvaa tekstittämistä semioottisena merkkijärjestelmänä, jonka tehtävä on tukea muuta viestintää. Elokuvan eri merkkijärjestelmien (kuten puhe, musiikki, kuva, valaistus) verkko on interaktiivinen kokonaisuus, jossa tiivistetyistä ruututeksteistä näennäisesti katoava tieto yleensä korvautuu muilla merkkijärjestelmillä.

2.2. MULTIMODAALISEN TARINANKERRONNAN HAASTEET

Romaani tavallisesti avaa lukijalleen pääsyn päähenkilön, ja usein muidenkin henkilöiden, ajatuksiin. Lukija pystyy rakentamaan tarinaa pitkälti sen varaan, mitä päähenkilö ajattelee itsestään, toisista henkilöistä ja ympäristöstään, miten hän suhtautuu tarinan tapahtumiin ja myös, miten hän aikoo tulevaisuudessa toimia. Elokuvan laita on toisin. Siinä henkilöiden sisäistä olemusta ei yleensä kuvailta suorasanaisesti (poikkeuksena on toisinaan elokuvissa käytetty kertojan ääni, joka antaa taustatietoa tai kommentoi kuvassa näkyviä tapahtumia). Elokuva välittää tietoa esimerkiksi kuvin, valaistuksen, musiikin ja puheen kautta, näyttelijöiden ilmeiden ja eleiden avulla. Puhe on vain osa tarinaa, ja sitä täydentävät monet muut viestintäkanavat.

Kuten Mikko Lehtonen (2007, 35) muistuttaa, katseleminen ja kuunteleminen eivät ole passiivista toimintaa, vaan vuorovaikutusta ympäröivän maailman kanssa. Katsoessamme elokuvaa teemme tulkintoja näkemästämme ja kuulemastamme ja rakennamme tarinaa havaintojen perusteella.

Elokuva yleensä ohjaa katsojansa tulkintoja tiettyyn, ennalta määrättyyn suuntaan: esimerkiksi dekkareissa katsojaa voidaan tahallisesti johtaa epäilemään väärää henkilöä, jotta loppuratkaisu olisi yllättävä. Katsoja halutaan pitää jännityksessä, jotta hän pysyy kiinnostuneena ja jaksaa käydä vuoropuhelua elokuvan kanssa. Hän tulkitsee tapahtumia ja peilaa tulkintojaan tarinan vaiheisiin. Kääntäjän tehtävä dubbausta tai ruututekstejä rakentaessaan on tulkita kaikkia elokuvan välittämiä viestejä ja pyrkiä esittämään ne kohdekielistä elokuvaa katsovalle tavalla, joka tuottaa yhtäläisen katselukokemuksen kuin lähdekielisen elokuvan katsominen. Tähän tavoitteeseen ei toki ole aina mahdollista päästä. Remael (2001, 19) korostaa kääntäjän kulttuurintuntemusta sen ymmärtämisessä, miten lähdekielisen kulttuurin katsojat tulkitsevat elokuvaa ja miten kohdekielisen kulttuurin katsojat sen tekevät, ja mitä katsojien olisi tarkoitus saada irti ruututeksteistä tai kohdekielisestä dubbauksesta.

Kuten edellä on mainittu, tästä kokonaisuuden ymmärtämisestä voidaan käyttää käsitettä medialukutaito. Oittinen (2007, 63, 65) sisällyttää medialukutaitoon myös elokuvailmaisun tuntemisen laajemmin, viittaukset elokuvan ulkopuolelle esimerkiksi tunnettuihin henkilöihin sekä suorat lainaukset toisista teoksista. Voidakseen tulkita lähdetekstiä oikein kääntäjällä on siis oltava laaja tietämys paitsi käsillä olevista kulttuureista ja kielistä, myös elokuvan perinteistä kerronnan lajina. Lisäksi hänen on pystyttävä tunnistamaan tekstin intertekstuaaliset elementit.

2.3. DIALOGIN MERKITYS TARINANKERRONNASSA

Dialogi muodostaa vain osan elokuvan koko viestistä. Millainen merkitys repliikeillä sitten on kokonaisuuden kannalta? Remael kuvaa käsikirjoitusta elokuvan laajojen, narratiivisten kaavojen pohjapiirroksena, joka tuottaa suuren osan elokuvan narratiivisesta rakenteesta. Hän muistuttaa kuitenkin, että käsikirjoituksen laatimisessa dialogin kirjoitus tapahtuu yleensä viimeisenä sen jälkeen, kun tarinan raamit ja juonenkäänneet on määritelty. Tarinan narratiivinen rakenne siis vaikuttaa dialogin rakenteeseen. (Remael 2008, 60.) Dialogin välityksellä katsoja saa olennaista tietoa käsillä olevasta tarinasta, sen henkilöistä, varhaisemmista tapahtumista ja niistä tapahtumista, joita katsojalle ei näytetä. Dialogi voi olla myös ristiriidassa muun viestinnän kanssa, jolloin katsoja herää pohtimaan, mikä annetusta tiedosta on "totta", mikä hämäystä.

Elokuviadiologiassa on aina kolme osapuolta, puhuva hahmo, kuunteleva(t) hahmo(t) sekä yleisö. Kuten Vanoye (1985, Remaelin 2004, 107 mukaan) huomauttaa, näytelmädialogin tavoin elokuvadiologi toimii kahdella tasolla: hahmon ja hahmon välillä, mutta myös hahmon ja yleisön välillä. Hahmojen välinen keskustelu siis välittää tietoa yleisölle. Siten myös elokuvamonologi on

perusluonteeltaan dialogista, koska sen vastaanottaa yleisö. Pfister (1988, 40) käsittelee draamateoriassaan näytelmän sisäistä ja ulkoista viestintäjärjestelmää (*internal and external communication system*), jotka on otettava huomioon dialogin analyysissa. Repliikin tai eleen "informaatioarvo" muuttuu sen mukaan, tarkastellaanko sitä osana sisäistä vai ulkoista viestintäjärjestelmää. Sisäisen viestintäjärjestelmän verbaaliset ja ei-verbaaliset signaalit ovat olennaisia hahmoille, joille ne on suunnattu, kun taas ulkoisen viestintäjärjestelmän signaalit kommunikoivat enemmän dialogin kolmannelle osapuolelle, yleisölle. Ulkoiseen viestintäjärjestelmään kuuluu Pfisterin mukaan esimerkiksi tieto, jota katsoja tarvitsee niistä tapahtumista, jotka sijoittuvat aikaan ennen näytelmän (tai elokuvan) alkamista. Itse hahmoilla tämä tieto tavallisesti jo on, joten sitä välittävän signaalin informaatioarvo hahmoille on vähäisempi kuin sen arvo yleisölle. (Pfister 1988, 40.)

Remael (2004, 115–116; 2008, 61) jakaa dialogin kolmeen tyyppiin funktion perusteella. *Rakentava dialogi* luo koheesiota sitomalla eri kohtaukset toisiinsa ja ylläpitää kohtauksen sisäistä ja kohtauksien välistä narratiivista jatkumoa. Rakentava dialogi valaa usein perustan, jolle kaksi muuta dialogityyppiä, *interaktiivinen* ja *narratiivis-informatiivinen*, rakentavat. Näistä interaktiivinen dialogi rakentaa hahmoja ja hahmojen välisiä suhteita käyttämällä hyväkseen muun muassa verbaalisen vuorovaikutuksen elementtejä. Se, miten hahmot puhuvat toisilleen ja toisistaan, luo kuvaa heidän luonteistaan ja maailmankuvastaan. Narratiivis-informatiivisen dialogin tärkein tehtävä taas on jakaa tarinan kannalta olennaista tietoa katsojalle. Narratiivis-informatiivisen dialogin puhujat voivatkin väliaikaisesti siirtyä niin kutsutun intradiegeettisen kertojan, eli tarinan tapahtumiin osallistuvan kertojan, osaan. Dialogifunktiot toimivat yleensä yhdessä, mutta ne määrittyvät myös kohtauksen kautta: esimerkiksi rakentava dialogi on yleisintä kohtauksen alussa. (Emt.) Pfisterin (1988) edellä esitellyn sisäisen ja ulkoisen viestintäjärjestelmän kaaviossa Remaelin dialogifunktiot voivat sijoittua molempiin järjestelmiin. Esimerkiksi narratiivis-informatiivisen dialogin merkitys painottunee usein ulkoisessa järjestelmässä, koska sen ensisijainen tehtävä on jakaa tietoa katsojalle, mutta tietyissä tapauksissa sen välittämä tieto on uutta myös ainakin yhdelle hahmolle. Interaktiivinen dialogi taas on erityisesti hahmojen välillä käytävää dialogia, ja siinä mielessä sisäiseen järjestelmään kuuluvaa. Kuitenkin, kuten on jo todettu, interaktiivinen dialogi välittää epäsuorasti tietoa hahmoista katsojalle, ja siten se kuuluu myös ulkoiseen viestintäjärjestelmään.

2.3.1. Interaktiivinen dialogi

Tarkastelen tässä tutkimuksessa erityisesti interaktiivista dialogia. Se, kuten kaikki dialogi, on osana elokuvan viestintäjärjestelmää alisteinen elokuvan narratiiviselle rakenteelle: interaktiivinen dialogikin on suunniteltu viestimään jotain katsojalle (Remael 2004, 107). Se on tarkoituksella tietynlaiseksi rakennettua puhetta, jonka interaktiiviset siirrot (*interactional moves*, Kovačić 1996 Remaelin 2004, 105 mukaan) ovat harkittuja ja pyrkivät herättämään katsojassa tietynlaisia odotuksia, tunteita tai oivalluksia. Remael (2004, 108) tarkastelee interaktiivista elokuvadialogia Markován, Graumannin ja Foppa dialogitutkimuksen pohjalta (Marková & Foppa 1990 ja 1991 sekä Marková, Graumann & Foppa 1995, Remaelin 2004 mukaan). Marková, Graumann ja Foppa ovat kiinnostuneita interaktiivisen dialogin symmetriasta ja asymmetriasta, joille dialogin dynaamisuus perustuu. Toimiva dialogi edellyttää osapuolten välistä vastavuoroisuutta – kuten arkipäivän dialogikin – mutta dialogin asymmetria, esimerkiksi kysymykseen vastaamatta jättäminen tai dialogin pakottaminen yhden osapuolen haluamaan suuntaan, kuljettaa koko tarinaa eteenpäin. Elokuvadialogi hyödyntää tätä symmetrian ja asymmetrian vaihtelua hahmosuhteiden rakentamisessa. Se, miten hahmot reagoivat toistensa puheenvuoroihin, kuka johtaa keskustelua, kenen esittämät mielipiteet huomioidaan jne. kertoo katsojalle hahmojen keskinäisistä suhteista ja myös sisäisestä ajatusmaailmasta. (Remael 2004, 108–109.)

Elokuvadialogissa, kuten muussakin dialogissa, yksi puheenvuoro rakentaa edellisen päälle ja muokkaa sitä, samalla kun se tuo jotakin uutta dialogiin. Dialogi etenee kollektiivisesti: se perustuu aloitteelle ja vastaukselle. Tietty aloite asettaa jossain määrin edellytykset tietylle vastaukselle, ja jos odotettua vastausta ei kuulukaan, kyseessä voi olla pieni tai suuri kommunikaatiohäiriö. On siten mielenkiintoista tutkia, kuka milloinkin vie dialogia eteenpäin ja miten. Puheenvuoro voi rakentua jo menneessä kohtauksessa kuullun puheenvuoron päälle, se voi ennakoida jotakin vasta tulevaa puheenvuoroa tai saavuttaa temaattista merkitystä “one-linerina”. (Remael 2004, 109.) One-linerit lienevät tyypillisempiä toiminta- ja seikkailuelokuville kuin vaikkapa draamaelokuville. One-lineriksi voisi luokitella esimerkiksi Bond-elokuvissa toistuvan esittäytymisen "My name is Bond – James Bond". Remael (2004, 109) toteaa, että kaiken kaikkiaan dialogi toistaa elokuvan yleistä narratiivista rakennetta. Ei ole mahdollista tutkia yksittäistä repliikkiä irrallaan siitä dialogista, johon se kuuluu, kun halutaan tarkastella repliikin lausuneen hahmon karakterisaatiota. Tässä tutkimuksessa analyysin kohteena on yksi hahmo, mutta tutkimusaineisto koostuu hahmon omien vuorosanojen lisäksi myös dialogijaksoista, joissa hahmo on osallisena joko dialogin osapuolena tai puheenaiheena.

Yksi tapa tutkia dialogin interaktiivisuutta on tarkastella hahmojen välisiä valtasuhteita. Remael (2004, 110) nostaa esiin ruotsalaisen dialogin tutkijan Per Linellin (1990, Remaelin 2004 mukaan) hahmojen välisen dominanssin tyypit: määrällinen dominanssi (kuka puhuu eniten), semanttinen dominanssi (kuka päättää, mistä puhutaan ja mitä näkökulmaa käytetään), interaktiivinen dominanssi (asymmetria dialogin aloite-vastaus-rakenteessa) sekä strateginen dominanssi (kuka tuottaa strategisesti tärkeintä tietoa kommunikaatiotilanteeseen). Vaikka Linell tutkiikin ihmisten välistä luonnollista dialogia, nämä dominanssityypit ovat Remaelin (2004, 110) mukaan hyödyllisiä myös elokuvadialogin tarkastelussa: dominanssi voi määrätä puheenvuoroja ja vaihtoja ja vaikuttaa siten kohtauksen rakenteeseen. Kaiken kaikkiaan dominanssin jakautuminen hahmojen kesken tukee hahmon karakterisaatiota osoittamalla katsojalle, miten hahmo edistää (tai häiritsee) kohtauksen- tai elokuvansisäistä dialogia (Remael 2003, 230). Av-kääntäjä voi valinnoillaan korostaa tai häivyttää dominanssia. Kuten Karita Kerkkä (2008, 75) toteaa, kääntäjän päätös jättää repliikki ilman ruututekstikäännöstä vaikuttaa katsojan kokemukseen hahmosta. Kääntämättä jättämisen ensisijaisena motivaationa lienee useimmiten tilan- tai ajanpuute, mutta päätös voi joka tapauksessa saada hahmon vaikuttamaan katsojan mielessä merkityksettömältä tai alistetulta.

2.3.2. Fiktiivinen puhe ja sen kääntäminen

Dialogi – kirjoitettuna tai puhuttuna – on fiktiivistä puhetta. Fiktiivistä puhetta kaunokirjallisena puheena, eli tekstin muodossa esitettynä puheena, on jo muutamissa opinnäytteissä kattavasti tarkasteltu.³ Puhutun ja kirjoitetun kielen eroja on tässäkin tutkimuksessa sivuttu jo edellä (kts. 2.1), mutta tässä luvussa paneudun eroihin hiukan tarkemmin. Koska tutkimuskohteena ei kuitenkaan ole se, *miten* puhe esitetään kirjoitetussa muodossa, vaan pikemminkin se, mitä kirjoitetussa muodossa esitetty puhe kertoo puhujastaan, kovin perusteellinen selvitys eroista ei liene tarpeen.

Elokuvadialogi on puhuttavaksi ja kuultavaksi luotu teksti. Se ei välttämättä ole edes olemassa tekstinä täsmälleen siinä muodossa, missä katsoja sen valmiissa elokuvassa kuulee, joten siinä mielessä elokuvadialogi on yhtä ainutkertaista kuin luonnollinen puhe. Elokuvadialogi kuitenkin poikkeaa luonnollisesta puheesta miltei yhtä paljon kuin kirjoitettu fiktiivinen puhe. Kirjoitettua kieltä, myös sellaista, joka on tarkoitettu puhuttavaksi, voi muokata, jolloin siitä puuttuvat luonnolliselle puheelle ominaiset piirteet kuten epäröinnit, katkot tai korjaukset (Tiittula 1992, 19–20). Kuten Kozloff (2000, 18) toteaa, dialogi on käsikirjoitettua, hiottua, lausuttua ja ainakin jossain

³ Kts. esim. Ekholm-Tiainen (2003), Kangas (2004) ja Ojatalo (2009).

määrin harjoiteltua, vaikka se pyrkisikin imitoimaan luonnollista puhetta. Luonnollisen puheen ”häiriöt” on joko eliminoitu tai jätetty dialogiin tarkoituksellisesti, jolloin niillä yleensä on jokin tietty merkitys: katsojina olemme niin tottuneet sujuvaan, katkottomaan dialogiin, että luonnollisen puheen piirteet tuntuvatkin epäluonnollisilta ja kiinnostavat huomiomme. Osana elokuvan katsomisen kokemusta katsoja hyväksyy tällaisen periaatteessa luonnottoman puheen luonnollisena, samalla tavoin kuin hän hyväksyy itse elokuvan katseluhetkellä todeksi, vaikka tietääkin sen olevan illuusiota.

Oleellinen osa puheviestintää ovat puheen äänelliset piirteet, jotka Tiittula (1992, 21, 42–44) jakaa prosodisiin piirteisiin (kieliopillinen intonaatio, painotus ja tauotus) ja parakielellisiin piirteisiin (ei-kieliopilliset äänelliset ilmiöt, kuten äänenkorkeus ja -voimakkuus). Näillä piirteillä voidaan katsoa olevan yhtä suuri vaikutus kokonaisviestiin kuin itse sanoilla. Käännetyn elokuvan katselija vastaanottaa kahdenlaista fiktiivistä puhetta samanaikaisesti: hän kuulee näyttelijöiden lausuman dialogin ja lukee kääntäjän laatiman, usein tiivistetyn dialogin ruututeksteistä. Hän on siis poikkeuksellisessa asemassa sekä näytelmän katsojaan että kirjan lukijaan nähden, koska hän voi liittää kuulemansa äänen lukemaansa tekstiin, vaikkei ymmärtäisikään, mitä ääni sanoo. Elokuvadialogin kirjallinen muoto, ruututeksti, ei siis menetä puheilmaisuuden prosodisia ja parakielellisiä piirteitä samalla tavoin kuin kirjoitettu fiktiivinen puhe yleensä. Ruututekstin lukijalle elokuvan ääniraita toimii eräänlaisena kirjallisen johtolauseen korvikkeena, ja siksi ruututekstin ymmärtäminen irrallaan kuvasta ja äänestä onkin miltei mahdotonta.

Päivi Rainó (1997) pohtii puhekielen tekstittämistä erityisesti kuulovammaisten kannalta. Hänen mukaansa puhekielisten tai murteellisten sanojen näkyvyys ruututeksteissä on lisääntynyt, vaikka yleiskielistä tekstiä pidettiin ainakin artikkelin kirjoittamisen aikaan parempana. Av-kääntäjän on arvioitava, ”mikä variantti on kirjoituksessa 'sopiva' ja riittävän konventionaalistunut” (Rainó 1997, 614–615): toisin sanoen, kuinka lähelle puhekieltä voidaan mennä, ennen kuin katsoja kiinnittää tekstitykseen huomiota. Myös Lahikainen-Lindén ym. (1998, 242) kirjoittavat kuulovammaisille tarkoitetuista ruututeksteistä. He korostavat, ettei ruututekstien tarkoitus ole opettaa kieltä, vaan välittää katsojalle ohjelman puhetta siten, että ruututeksti sulautuu osaksi ohjelmaa. Silloinkin, kun puhekielen piirteitä otetaan mukaan ruututekstiin, on harkittava, mitkä piirteet valitaan. Puhekieltä tarkasti imitoiva kirjoitus näyttää erilaiselta kuin yleiskielinen kirjoitus, ja siksi se voi olla vaikealukuista. (Lahikainen-Lindén ym. 1998, 241–242.) Sekä Rainó että Lahikainen-Lindén ym. kirjoittavat erityisesti kuulovammaisille suunnatuista ruututeksteistä, mutta samat suuntaviivat lienevät päteviä myös av-kääntämisessä.

3. KARAKTERISAATIO MULTIMODAALISESSA TEKSTISSÄ

Henkilöhahmon karakterisaatio merkitsee hahmon luonnehdintaa erilaisia keinoja käyttäen. Karakterisaatiota on tutkinut muun muassa Yvonne Bertills (2003, 51), jonka mukaan henkilöhahmo rakentuu eri osa-alueista, jotka yhdessä karakterisoivat hahmoa: visuaalisesta ilmeestä, toiminnasta, taustasta, puheesta ja nimestä tai nimistä. Karakterisaatio on merkittävä osa tarinankerrontaa. Yleisö on yleensä kiinnostunut juuri henkilöhahmojen edesottamuksista tarinan edetessä ja haluaa tietää, mitä näille tarinan lopussa tapahtuu. Monet juonenkäänneet voivat lisäksi perustua tietyn henkilöhahmon karakterisaation ja sen kanssa näennäisesti ristiriidassa olevan toiminnan suhteeseen: henkilöhahmo tekee jotakin odottamatonta, jolloin tekemisestä seuraavat tapahtumat ovat yllättäviä ja pitävät yleisön mielenkiinnon vireillä. Ei siis ole yhdentekevää, millaisen kuvan yleisö mielessään luo henkilöhahmosta. Teksti, oli se sitten romaani, näytelmä, elokuva tai muu teksti, pyrkii tietoisesti ohjaamaan kuvaa, jonka yleisö hahmoista mielessään luo. Tähän tavoitteeseen, karakterisaatioon, teksti voi pyrkiä monin eri tavoin.

Tässä luvussa käyn läpi karakterisaation keinoja kirjallisuudentutkimuksen, draamantutkimuksen ja audiovisuaalisen kerronnan tutkimuksen pohjalta. Sovellan esittelemiäni keinoja elokuvissa käytettyyn karakterisaatioon, ja havainnollistan niitä aineistosta poimituilla esimerkeillä. Pyrin siten kokoamaan kattavan kokonaisuuden niistä työkaluista, joilla aineistoni karakterisaatiota voi tutkia. Analyysissa perehdyn kuitenkin lähemmin vain sellaisiin, lähinnä kielellisiin keinoihin, joita on mahdollista soveltaa ruututeksteissä. Erityishuomioni kohteena ovat hahmosuhteisiin perustuvat ja interaktion kautta toimivat karakterisaation keinot.

3.1. KARAKTERISAATIO KIRJALLISUUDENTUTKIMUKSESSA

Henkilöhahmo on konstruktio, jonka vastaanottaja mielessään rakentaa kuulemansa ja näkemänsä perusteella (joskus kirjoittajan tarkoitusten vastaisesti). Shlomith Rimmon-Kenan (1991, 77) käyttää konstruktion osasista nimitystä "henkilöindikaattori", jolla hän tarkoittaa henkilöhahmon ilmentymää tekstissä. Näitä ilmentymiä voi olla tekstissä missä vain, mutta jotkin ainekset osallistuvat muita useammin karakterisaatioon. Rimmon-Kenan, jonka esitys pohjaa Joseph Ewenin tutkimukseen, jakaa ilmentymät kahteen perustyyppiin: *suoriin määritelmiin* ja *epäsuoriin esityksiin*. Suorassa määrittelyssä henkilöhahmon ominaisuuksia tai piirteitä nimetään suoraan ('henkilö X on itsepäinen jukuripää'), kun taas epäsuorassa esittämisessä ominaisuudet ilmenevät

tekstistä muin tavoin, esimerkiksi toiminnan kautta: 'henkilö X ei kuunnellut kieltoja, vaan kirjoitti nimensä spray-maalilla seinään'. (Emt. 77–79; omat esimerkit.) Multimodaalisen tekstin luonteesta johtuen karakterisaatio siinä lienee yleensä epäsuoraa esittämistä. Ei ole kovin tavallista, että esimerkiksi jokin kerrotun maailman ulkoinen, kaikkietävä kertoja määrittelee elokuvan hahmoa suoraan nimeämällä hänet kiltiksi tai vieraanvaraiseksi tai ovelaksi, vaan katsoja tekee tulkintansa hahmon toiminnan ja hahmojen välisen dialogin perusteella. Elokuvassa myös hahmoon liitetty musiikki, näyttelijän ulkoinen olemus ja vaatetus välittävät hahmosta epäsuoraa tietoa katsojalle.

Rimmon-Kenanin (1991, 78) luonnehtima suora määritelmä edellyttää kertojaltaan auktoriteettia ollakseen pätevä karakterisoija. Ei siis riitä, että kuka tahansa hahmoista kutsuu toista hahmoa vaikkapa lapselliseksi, vaan siihen vaaditaan "tekstin arvovaltaisin ääni", esimerkiksi tekstin kertoja, joka eksplisiittisesti kertoo, millainen hahmo on (emt. 78–79). Elokuvassa tällainen arvovaltainen kertoja on ehkä harvinainen vaikkei tavaton: kertojan ääni kuuluu esimerkiksi Frank Capran elokuvassa *Ihmeellinen on elämä* (1946). Useimmiten äänessä ovat kuitenkin enimmäkseen elokuvan hahmot, joiden kokemus toisista hahmoista on subjektiivinen. Tällainenkin näennäisesti suora määrittely voi olla karakterisoivaa: Rimmon-Kenan huomauttaa, että hahmon antama kuvaus toisesta hahmosta luonnehtii kuvaavaa hahmoa paremmin kuin kuvauksen kohteena olevaa hahmoa (emt. 78). Elokuvassa suoran määrittelyn kautta annettu epäsuora määrittely on siten merkittävä karakterisaation keino, koska se tulee ilmi elokuvadialogissa. Kun esimerkiksi tämän tutkimuksen aineistossa Edmund kuvaa veljeään Peteriä vajaamieliseksi, se ei niinkään ilmaise katsojalle, että Peterin älyssä olisi vikaa, kuin että Edmund ei useinkaan ole samaa mieltä Peterin kanssa ja että hän karsastaa tämän tekemiä päätöksiä.

Suoran määrittelyn vastaparina Rimmon-Kenan (1991, 79–86) mainitsee epäsuoran esittämisen, jossa hahmon ominaisuudet ilmenevät tekstistä epäsuorin tavoin. Rimmon-Kenan tarkastelee näistä tavoista neljää: toimintaa, puhetta, ulkoista olemusta ja ympäristöä. Toiminta voi olla jokin ainutkertainen ja ehkä hahmolle epäluonteenomainen teko, joka saattaa merkittävästi vaikuttaa tapahtumien kulkuun, tai se voi olla jotakin toistuvaa, arkipäiväistä toimintaa. Rimmon-Kenan jaottelee toiminnan edelleen toimeenpanoihin, laiminlyönteihin ja aikomuksiin. (emt. 79–80.) Tämän tutkimuksen aineistossa tarkastelun kohteena olevan Edmundin yksi teko, omien sisarusten pettäminen, paitsi kääntää koko tarinan kulun, toimii myös karakterisoivasti: myöhempien tapahtumien valossa ilmenee, ettei pettäminen ole Edmundin sisimmän luonteen mukaista, ja siten teko kuvaa vahvasti sitä ristiriitaista tunnemyllerrystä, jonka vallassa Edmund elokuvan alkupuoliskolla on.

Puhe on myös epäsuoraa esittämistä. Edellä mainittu, henkilöhahmon antama suora määrittely toisesta hahmosta voi usein kuulua tähän kategoriaan, koska hahmon puhe viestii jotakin hänestä itsestään. Kuten Rimmon-Kenan (1991, 83) toteaa, hahmon puhe voi paljastaa tiettyjä sosiaalisia ominaisuuksia, kuten yhteiskuntaluokan, asunpaikan tai syntyperän. Puheella voidaan myös herättää katsojassa stereotyyppioita, joita esimerkiksi tiettyihin murteisiin liitetään. Voimakkaan yksilöllisesti puhuva hahmo rakentuu tietynlaiseksi jo pelkkien sananvalintojensa ja ääntämisensä perusteella. Multimodaalisen tekstin kuten elokuvan kääntäjälle puhe voi olla ensiarvoisen tärkeä karakterisaation osatekijä, koska se, toisin kuin hahmon toiminta, voi näkyä suoraan ruututeksteissä. Puheen karakterisoiva aines ja sen ilmaiseminen ruututekstissä onkin tämän tutkimuksen merkittävin kohde, ja käsittelen sitä lähemmin luvussa 3.4.

Vaikka fyysisten piirteiden ja luonteenpiirteiden välillä ei olekaan suoraa yhteyttä, hahmon ulkoisella olemuksella on vaikutusta karakterisaatioon. Elokuvassa näyttelijän valintaan ei vaikuta ainoastaan näyttelijän taito, vaan myös se, miltä hän näyttää ja miten hän elehtii. Hahmoa rakennetaan myös roolivaatteiden ja hiustyylin tietoisella valinnalla. Rimmon-Kenan (1991, 85) toteaa, että ulkoinen olemus voi joko puhua itse puolestaan tai sen yhteys hahmon ominaisuuksiin voidaan tehdä selväksi esimerkiksi kertojan välityksellä. Tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa Edmundin hahmo asetetaan eräässä kohtauksessa selvästi erilleen muista hahmoista juuri vaatetuksen perusteella: Kun Pevensien lapset ensi kertaa ovat kaikki astuneet Narniaan, Peter jakaa kaikille turkit suojaksi talven kylmyyttä vastaan. Peter, Susan ja Lucy saavat ruskean turkin, kun taas Edmundin turkki on harmaa. Tämä värien avulla tehty erottelu korostaa sekä Edmundin halua pysytellä erillään toisista että toisten, lähinnä Peter-veljen, osin tiedostamatonta halua pitää Edmund erillään. Viimeisenä epäsuoran esittämisen tapana Rimmon-Kenan (emt. 86) mainitsee ympäristön, sekä fyysisen että sosiaalisen. Fyysinen ympäristö voi toimia hahmon ominaisuuksien metonymiana⁴ (esimerkiksi ränsistynyt koti voi peilata hahmon rappiota), mutta se voi olla myös syysuhteessa hahmon ominaisuuksiin (koti on ränsistynyt, koska hahmo ei rappionsa vuoksi ole kyennyt huolehtimaan siitä). (Emt. 86.)

Lopuksi Rimmon-Kenan (1991, 87–91) kirjoittaa analogiasta karakterisaation vahvistajana. Hänen mukaansa analogia, eli kahden asian keskinäinen yhdenmukaisuus tai verrattavuus, ei yksin voi toimia karakterisaation keinona, vaan se vahvistaa ja tukee jo tapahtunutta karakterisaatiota. Rimmon-Kenan erittelee kolme tapaa, joilla analogia voi vahvistaa karakterisaatiota (omat

⁴ Metonymialla tarkoitetaan tilannetta, jossa yhdellä ilmaisulla viitataan toiseen, siihen likeisesti liittyvään ilmaisuun, osalla viitataan kokonaisuuteen tms. Annetuissa esimerkeissä hahmon kodilla viitataan hahmoon itseensä.

esimerkit): Analogia voi toimia esimerkiksi hahmon nimessä, jolloin nimi (kuten 'Goodman') tukee hahmon aiempaa karakterisaatiota korostamalla samankaltaisuutta (hahmo on hyvä mies) tai luomalla kontrastin ominaisuuksien ja nimen välille (hahmo on itse asiassa paha). Analogia voi toimia myös maisemassa, jolloin se on likeistä sukua edellä mainitulle ympäristön metonymialle. Esimerkiksi tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa pahaan liitetään kylmyys ja jää, hyvään liitetään vehreät niityt ja aurinko: petoksensa seurauksena Edmund joutuu jäiseen ympäristöön, kun taas petoksen uhrit ja hyvän valinneet sisarukset kuvataan lämpimässä auringonpaisteessa. Kolmanneksi analogia voi toimia hahmojen välillä. Kun kaksi tai useampi henkilö esitetään samanlaisissa olosuhteissa, heidän käytöksensä samanlaisuus tai kontrastiivisuus vahvistaa kunkin karakterisaatiota.

3.2. KARAKTERISAATIO DRAAMANTUTKIMUKSESSA

Manfred Pfister (1988, 109) pohtii kattavasti karakterisaation käsitettä draamantutkimuksen näkökulmasta. Hänen mukaansa hahmon puhetapa ja puheen sisältö ovat tärkeimpiä karakterisaation välineitä draamassa. Kun jokin repliikki toteuttaa karakterisaatiota, se täyttää niin sanotun "ekspressiivisen funktion" (*expressive function*). Pfister tarkastelee lähemmin kaikkiaan kuutta repliikkien mahdollisesti täyttämää funktiota⁵: (1) vetoava funktio (*apellative function*) kohdistuu dialogin toiseen (hahmo-)osapuoleen, johon puhuva hahmo koettaa vaikuttaa; (2) ekspressiivinen funktio rakentaa kuvaa puhuvasta hahmosta joko tahallisesti tai tahattomasti; (3) tiedottava funktio (*referential function*) välittää yleisölle olennaista tietoa juonesta; (4) faattinen funktio (*phatic function*) ylläpitää ja vahvistaa hahmojen välistä dialogia⁶; (5) metakielellinen funktio (*metalingual function*) liittyy dialogin kielelliseen koodiin ja näkyy esimerkiksi dialogissa, jonka osapuolet eivät ymmärrä toisiaan poikkeavien kielellisten koodiensa vuoksi; ja (6) poeettinen funktio (*poetic function*) viittaa itse repliikin muotoon. (Pfister 1988, 105–118.) Näytelmän repliikki täyttää useita funktioita samanaikaisesti, vaikka jokin tietty funktio olisikin tietyssä tilanteessa merkittävämpi muita (vrt. Remaelin dialogifunktiot luvussa 2.3). Nämä funktiot ovat osittain päällekkäisiä Remaelin funktioiden kanssa, ja tässä tutkimuksessa niistä tarkastellaan lähemmin vain toista, ekspressiivistä funktiota.

⁵ Samoja käsitteitä käytetään myös kielitieteellisessä tutkimuksessa (kts. esim. Jakobson 1981).

⁶ Faattista funktiota toteutetaan myös teatterisalin fyysisillä olosuhteilla, jotka tukevat yleisön ja esityksen välistä kommunikaatiota (akustiikka ja näkyvyys), sekä parateksteillä, kuten teoksen nimellä ja esityksen mainostamisella, jotka herättävät yleisön mielenkiinnon (Pfister 1988, 113).

Vaikka hahmon lausuman repliikin tarkoitus olisi voimakkaan vetoava tai tiedottava, se täyttää kuitenkin myös ekspressiivisen funktion näytelmän ulkoisessa viestintäjärjestelmässä, koska se aina paljastaa yleisölle jotakin hahmosta. Puhtaimmillaan ekspressiivinen funktio esiintyy refleksinomaisissa huudahduksissa, joilla hahmo reagoi tapahtumiin. (Pfister 1988, 110.) Tällaisia huudahduksia voidaan pitää "tahattomina" ja "suunnittelemattomina", jolloin niiden välittämä tieto koskee ainoastaan hahmon asenteita ja suhtautumistapaa eikä niinkään osallistu tarinankerrontaan. Ekspressiivinen funktio täyttyy myös silloin, kun hahmo tietoisesti pettää dialogin toisia osapuolia, toista hahmoa ja yleisöä. Esimerkiksi tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa on kohta, jossa tarinassa paha edustava Valkea velho esiintyy ensimmäisen kerran sekä yleisölle että Edmundille. Velhon käytös on miellyttävää ja ystävällistä, jopa lämmintä, ja Edmund joutuu täysin hänen pauloihinsa. Tarinaa tuntematon katsojakin voinee kuitenkin pienistä visuaalisista vihjeistä päätellä, että kaikki ei ole sitä, miltä näyttää. Kun velhon todellinen luonne myöhemmin paljastuu, se lataa hänen ensimmäisiin repliikkeihinsä taannehtivasti voimakkaan ekspressiivisen funktion, koska hänen pahuutensa vaikuttaa suuremmalta kontrastissa näiden repliikkien sisältöön.

Draamallinen puhe, eli elokuvassa tai näytelmässä oleva puhe, on aina performatiivista puhetta (*performative speech*), eli puhetta, joka sisältää jonkin toiminnon. Hahmo voi esimerkiksi antaa käskyn, pettää lupauksen, esittää uhkauksen, luvata jotakin tai suostutella toista hahmoa johonkin, jolloin hän tarkoituksellisesti muuttaa vallitsevaa tilannetta tai hahmojen välisiä suhteita. Silloin hahmo on suorittanut puheaktin. (Pfister 1988, 118–119.) Myös nämä puheaktit osallistuvat karakterisaatioon sen mukaan, miten ne muuttavat tilannetta. Jos hahmo, johon yleisö on samaistunut, kärsii toisen hahmon puheaktin seurauksena, yleisö saattaa liittää aktin suorittaneeseen hahmoon negatiivisia ominaisuuksia. Esimerkiksi *Velhossa ja leijonassa* Lucy-tyttö herättää yleisössä myötätuntoa nuoruudellaan ja valloittavuudellaan, jolloin häntä kiusaava Edmund-veli vaikuttaa ehkä sydämettömämmältä ja epämiellyttävämmältä kuin kävisi, jos tilannetta tarkasteltaisiin Edmundin näkökulmasta. Edmund pettää Lucyn luottamuksen valehtelemalla heidän vanhemmille sisaruksilleen, ja tämän puheaktin johdosta Edmundin hahmo esiintyy yleisölle hyvin kielteisessä valossa.

Modernissa draamassa ja valtavirtaelokuvissa hahmon puhetapa heijastaa hänen luonnettaan ja liittyy siten karakterisaatioon. Se on osa Pfisterin ekspressiivistä funktiota, joka esiteltiin edellä. Valtavirtaelokuvissa karakterisoiva puhetapa esiintyy yleensä jonkinlaisina sosiolekteinä, jotka erottavat pikemminkin hahmoryhmiä kuin hahmoja toisistaan: Pfisterin (1988, 121) mukaan onkin mielekkäämpää tarkastella lähinnä sellaisia puheen piirteitä, jotka kuuluvat vain tietyn hahmon puheeseen ja erottavat sen muista hahmoista, kun halutaan analysoida tämän tietyn hahmon

karakterisaatiota. Puheen kautta tapahtuvassa karakterisaatiossa on myös otettava huomioon tilanne, jossa hahmo kulloinkin puhuu, kuten Pfister (emt.) muistuttaa. Kun Edmund ensi kerran puhuu Valkean velhon kanssa, joka on hänelle myötämielinen, hän on paljon avoimempi ja herttaisempi kuin perheensä parissa. Tämä kertoo paljon Edmundin suhteesta sisaruksiinsa ja hänen asemastaan perheessä.

Pfister (1988, 124) jakaa puheen kautta tapahtuvan karakterisaation kahteen pääluokkaan, *suoraan* ja *epäsuoraan karakterisaatioon*, ja epäsuoran karakterisaation lisäksi *tahalliseen* ja *tahattomaan karakterisaatioon*. Tämä jako istuu luontevasti Rimmon-Kenanin (1991, 78) suoraan määrittelyyn ja epäsuoraan esittämiseen, joka on esitelty edellä. Kuten Rimmon-Kenanin suora määrittely, Pfisterin suora karakterisaatio tapahtuu, kun hahmo tietoisesti kuvailee itseään. Tällaisesta kuvailusta saatu tieto ei ole objektiivista tai sitovaa, koska se on hahmon itsensä tuottamaa ja siihen vaikuttavat hahmon omat, subjektiiviset tavoitteet ja mielipiteet. Tieto tulee siis suhteuttaa siihen, mitä yleisö ennestään tietää hahmosta ja sen asenteista. Epäsuora karakterisaatio on monimutkaisempi prosessi. Hahmoa karakterisoi jo näyttelijän äänen laatu, ja merkitystä voi olla myös puheen sosiaalisella ulottuvuudella, toisin sanoen piirteillä, jotka sijoittavat hahmon tietulle maantieteelliselle alueelle tai tiettyyn sosiaaliseen luokkaan (vrt. Rimmon-Kenanin murrestereotypiat luvussa 3.1). Myös puheen sisältämät kysymykset, toteamukset, käskyt jne. sekä näiden keskinäinen suhde kuvaavat hahmoa, samoin kuin se, käyttääkö hahmo esimerkiksi aktiivisia vai passiivisia, kielikuvia, kliseitä tai idiomeja. Tärkeää on myös, millä tavoin hahmo toimii keskustelutilanteessa. Päälle puhuminen, keskeyttäminen ja toisen puheen huomiotta jättäminen voivat viestiä esimerkiksi kärsimättömyydestä tai vallanhalusta, ja ne rakentavat sekä kuvaa hahmosta että hahmosuhteita tehokkaasti. (Pfister 1988, 124–126.)

Fiktiivinen hahmo on tarkoituksenmukainen rakennelma, josta on kerättävissä rajallinen määrä tietoa. Tämän rajallisuuden vuoksi pienikin yksittäinen tiedonmurunen voi olla merkittävä hahmon analyysissa. (Pfister 1988, 161.) Näytelmän hahmot ovat yleensä olemassa vain suhteessa toisiin hahmoihin ja ympäristöönsä, eivät niinkään yksilöinä, ja niiden käyttäytymistä leimaa pikemminkin puhe kuin teko. Näytelmässä hahmojen sisäisen maailman tuominen yleisön tietoisuuteen on vaikeampaa kuin romaanin kaltaisessa narratiivisessa tekstissä, jossa kirjailija voi hyödyntää esimerkiksi sisäistä monologia tai tajunnanvirtaa. (Pfister 1988, 162.)

Pfister määrittelee kaksi tahoja, joilta yleisö saa tietoa yksittäisistä hahmoista: nämä ovat joko hahmot itse tai ns. sisäistekijä (*implied author*)⁷. Molemmat tahot voivat lisäksi välittää tietoa joko suoraan tai epäsuorasti. Hahmojen välittämää verbaalista tietoa on jo käsitelty edellä, mutta lisäksi tieto välittyy epäsuorasti näyttelijän ulkoisen olemuksen kautta sekä hahmon puvustuksen, käytöksen ja hahmon omistamien esineiden avulla. (Pfister 1988, 184–185.) Puvustuksen avulla toteutettua epäsuoraa esittämistä on jo edellä mainittu *Velhon ja leijonan* kohtaus, jossa Edmund on pukeutunut harmaaseen, toiset ruskeaan. Tämä värikoodi viittaa Edmundin vieraantumiseen perheestään sekä vihjaa hänen tulevaan valintaansa, joka erottaa hänet hetkeksi tyystin toisista.

3.3. KARAKTERISAATIO AUDIOVISUAALISEN TARINANKERRONNAN TUTKIMUKSESSA

Henry Bacon (2000, 66–67) hahmottelee viisi kertovan elokuvan moodia, joissa kerronnan suhde tarinaan vaihtelee: valtavirtaelokuva, taide-elokuva, tyylikeskeinen elokuva, retorinen elokuva ja avantgardistinen elokuva. Tässä tutkimuksessa aineistona käytettävä *Narnian tarinat: Velho ja leijona* on valtavirtaelokuva. Se rakentuu yksilöiden toiminnan varaan, sen kerronta tavoittelee selkeyttä ja läpinäkyvyyttä ja se pyrkii vetoamaan katsojan tunteisiin (Bacon 2000, 66). Tarinan seuraaminen on mielekästä, koska katsoja voi reagoida tarinan henkilöiden tunteisiin ja kokemuksiin, vaikka hän jatkuvasti tiedostaakin seuraavansa fiktiota (emt. 185). Bacon jatkaa, että henkilöihahmoista puhuminen ikään kuin oikeina ihmisinä on sen pohdintaa, miten ihminen voi toimia tietyissä tilanteissa. Tämä puolestaan saattaa herättää ajatuksia myös siitä, miten katsoja itse ehkä toimisi vastaavissa tilanteissa. Katsoja tuntee mielenkiintoa henkilöihahmoa kohtaan ja seuraa tarinaa saadakseen selville, mitä hahmolle lopulta tapahtuu.

Kirjallisuustieteessä on perinteisesti tehty ero täyteläisten (*round*) ja litteiden (*flat*) henkilöihahmojen välillä⁸, ja tällaisessa erottelussa valtavirtaelokuvan henkilöihahmot lienevät lähempänä litteää kuin täyteläistä. Toiminta on ehkä useimmiten valtavirtaelokuvan keskiössä, ja hahmot ovat ainakin jossain määrin alisteisia toiminnalle. Keskeisissä henkilöihahmoissa on kuitenkin enemmän täytettä kuin vähemmän tärkeissä hahmoissa, vaikkeivät ne olisikaan yhtä kompleksisia kuin henkilökeskeisessä elokuvassa. Kuten Bacon (2000, 176) toteaa, valtavirtaelokuvassa katsojalle annetaan melko vahva ensivaikutelma hahmosta, ja tämä vaikutelma

⁷ Narratologiassa sisäistekijällä tarkoitetaan lukijan luomaa konstruktiota, joka asettuu tarinan kertojan taakse ja on vastuussa kertojan sanomisista. Sisäistekijä on vastaanottajan käsitys tekijästä.

⁸ Kts. esim. Forster (1949).

ohjaa elokuvan katselukokemusta voimakkaasti. Katsoja pitää herkästi ensivaikutelmaansa määräävänä ja tulkitsee hahmon myöhemmän, tälle vaikutelmalle ristiriitaisen käyttäytymisen hahmon luonteesta poikkeavana. (Emt. 176.) Myös tässä tutkimuksessa käytettävän aineistoelokuvan hahmoista muodostuu melko vahva kuva jo ensimmäisen kohtauksen aikana: kuvanleikkauksilla ja katkonaisella dialogilla pyritään luomaan tietty asetelma neljän päähenkilön keskinäisistä suhteista ja rooleista perheessä, ja avauskohtausta seuraavat, varsinaista seikkailua edeltävät kohtaukset vahvistavat tätä asetelmaa. Näin katsoja muodostaa päähenkilöistä varsin vahvan kuvan jo elokuvan alkuhetkillä, jolloin myöhempi karakterisaatio voi olla jo hienovaraisempaa.

Baconin (2000, 195) esiin nostama *näkökulma* on myös mukana karakterisaatiossa. Chatmania seuraten Bacon nimeää kolme näkökulman merkitystä: havainnollisen näkökulman, käsitteellisen näkökulman sekä intresseihin liittyvän näkökulman. Näistä ensimmäinen, havainnollinen näkökulma, voidaan luoda konkreettisesti kameran kuvakulman avulla. Tällöin kameran "katse" seuraa hahmon katsetta, ja katsoja katsoo ikään kuin hahmon silmien läpi. Kuten Bacon toteaa, tällainen näkökulmaotos voi kertoa jotakin hahmon sisäisestä tilasta näyttämällä, miten hahmo reagoi näkemäänsä. Jos hahmo esimerkiksi reagoi surumielisesti näennäisen iloiseen tapahtumaan, voi olettaa, että kyseinen tapahtuma on laukaissut hahmon ajatuksissa surullisia muistoja. Näkökulmaotos saattaa jopa ohjata katsojan omaa reaktiota kyseiseen tapahtumaan niin, että tapahtuma alkaa vaikuttaa surumieliseltä, jos katsoja on kyllin vahvasti eläytynyt hahmon mielentilaan. Toinen näkökulman merkitys, käsitteellinen näkökulma, tarkastelee tapahtumia jostakin ideologisesta tai maailmankatsomuksellisesta katsannosta käsin, ja kolmas, intresseihin liittyvä näkökulma siivilöi tapahtumat hahmon henkilökohtaisten etujen valossa. Esimerkiksi hahmon välittämä informaatio saattaa olla joissakin suhteissa epäluotettavaa, jos se on väritynyt hahmon omien intressien mukaan. (Emt. 195–199.)

Hahmot saattavat dialogissa viitata toiseen hahmoon, joka ei ole vielä näyttäytynyt yleisölle ja jonka ilmestymiseen kohdistuu siten odotuksia. *Velhossa ja leijonassa* katsoja kohtaa ensin Valkean velhon, joka sanoo olevansa Narnian kuningatar. Myöhemmin Narniassa asuvat herra ja rouva Majava kertovat Aslanista, jota he kutsuvat Narnian kuninkaaksi. Katsojalla ei käytännössä ole mahdollisuutta tietää, kumpi näistä kahdesta on oikeutettu hallitsija, mutta muutamien ei-verbaalisten keinojen avulla katsoja voidaan ohjata valitsemaan Aslan: Ensinnäkin velho on esiintynyt jäisessä ympäristössä, kun taas Aslanista puhutaan Majavien padon kotoisassa lämmössä. Toiseksi, velhon palvelija, Ginarrbrik-niminen kääpiö, on käyttäytynyt väkivaltaisesti ja ivallisesti Edmundia kohtaan, kun taas Majavat ovat toimineet ilmeisen luottamusta herättävällä tavalla ja

saaneet katsojan sympatiat puolelleen. Kolmanneksi, kun Aslanin nimi mainitaan ensi kerran, musiikki muuttuu juhlalliseksi ja toiveikkaaksi, ja Peterin, Susanin ja Lucyn kasvoilla kuvastuu ihmetys ja ihastus⁹. Katsoja saa siis ristiriitaista tietoa Aslanista ja alkaa odottaa tämän astumista mukaan tarinaan, jotta voisi muodostaa oman mielipiteensä hahmosta. Myös tässä kohtauksessa Edmundin reaktio Aslanista puhumiseen poikkeaa toisista, ja hän pikemminkin pelkää Aslania ja tuntee epäluottamusta tätä kohtaan.

3.4. RUUTUTEKSTIEN OSUUS KARAKTERISAATIOSSA

Elokuvan henkilöhahmot rakentuvat siis useista osasista, henkilöindikaattoreista (vrt. Rimmon-Kenan edellä). Osa henkilöindikaattoreista esiintyy ruututeksteissä, jotka ovat lähdetekstin sanallisen osion käänös; ruututekstien henkilöindikaattorit ovatkin sellaisia puheen piirteitä, jotka voidaan esittää kirjallisessa muodossa, ja niitä tukee ja vahvistaa lähdetekstin muu karakterisaatio. Tässä luvussa esitän yhteenvedon niistä karakterisaation keinoista, joita ruututekstit käyttävät ja joiden esiintymistä aineistossa analysoin luvussa 5.

SUORA MÄÄRITTELY

Sekä Rimmon-Kenan että Pfister jakavat karakterisaation kahteen pääluokkaan, suoraan ja epäsuoraan määrittelyyn. Kuten edellä on todettu, suora määrittely on multimodaalisessa aineistossa harvinaista, koska se edellyttää määrittelijän objektiivisuutta ja sisäistä tietoa määrittelemästään hahmosta. Suorana määrittelyä voidaan pitää esimerkiksi hahmon retrospektiivistä kuvausta itsestään: hahmo voi selostaa jotain mennyttä tapahtumaa, joka näkyy kuvassa, ja kertoa omista tuntemuksistaan ja mielipiteistään jälkiviisaan puolueettomuudella. Tällainenkin määrittely on lähtökohtaisesti subjektiivista, koska hahmo puhuu itsestään. Jos suoraa määrittelyä kuitenkin käytetään, se käännetään ruututeksteihin.

EPÄSUORA MÄÄRITTELY

Epäsuora määrittely toimii monin eri tavoin. Se ei nimensä mukaisesti ole suoraa ('henkilö X on salakavala ja juonikas'), vaan toimii hienovaraisemmin kuin suora määrittely ja on riippuvaista katsojan tulkinnasta (henkilö X sanoo yhtä ja tekee toista). Tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa kaikki karakterisaatio on epäsuoraa.

⁹ Tämä Aslanin nimen vaikutus kuvastuu ehkä selkeämmin Lewisin tekstissä: "--once again that strange feeling – like the first signs of spring, like good news – had come over them." (Lewis 2001, 146.)

Näennäinen suora määrittely

Näennäisellä suoralla määrittelyllä tarkoitetaan elokuvan hahmojen toisista hahmoista antamia määritelmiä. Tällaiset määritelmät ovat subjektiivisia eikä niitä siten voi pitää arvovaltaisina, mutta ne osallistuvat karakterisaatioon yhtä kaikki. Katsoja muodostaa mielessään kuvan jostakin hahmosta tämän käyttäytymisen perusteella, ulkopuolisena tarkkailijana. Kun jokin toinen hahmo kuvaa ensimmäistä hahmoa, kuvaus kertoo katsojalle jotakin kuvaavasta hahmosta itsestään: hän suhteuttaa kuvaavan hahmon mielipiteen omiin havaintoihinsa ja päättelee sen perusteella, millainen kuvaava hahmo on. Jos esimerkiksi yksi hahmo on esitetty tilanteissa, joissa hän käyttää asemaansa ja valtaansa väärin ja pyrkii edistämään omaa etuaan toisista välittämättä, ja sen jälkeen toinen hahmo puhuu ensimmäisestä ihailevasti ja kunnioittavasti, katsoja todennäköisesti pitää jälkimmäistä hahmoa tyhmänä tai tahallisen sokeana. Näennäisen suoraa määrittelyä käytetään paljon tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa.

Hahmot saattavat puheessaan viitata myös hahmoon, joka ei vielä ole esiintynyt tarinassa ja josta katsoja ei siis vielä ole voinut muodostaa kuvaa mielessään. Tällaiset viitteetkin voidaan laskea näennäisen suoran määrittelyn piiriin, vaikkeivät viittaavat hahmot erityisesti kuvailisi toista hahmoa. Katsoja kuitenkin tulkitsee viitteitä ja luo jonkinlaisen ennakkokuvan hahmosta, ja tähän ennakkokuvaan hän vertaa hahmon olemusta, kun tämä ensimmäisen kerran tulee tarinaan mukaan.

Puheen karakterisoiva aines

Puheen esittäminen kirjallisessa muodossa vaatii väistämättä monien puheen piirteiden kadottamista, joten kaikkea puheen karakterisoivaa ainesta ei voida esittää ruututeksteissä. Tiettyjä piirteitä, kuten sananvalintoja, mahdollista murretaustaa, änkytystä tai toistoa, voidaan pyrkiä kuvaamaan ruututeksteissäkin, mutta koska ruututeksteille varattu tila ja aika ovat rajalliset ja koska tekstit pyritään yleensä tekemään yleiskielisiksi, av-kääntäjällä on käytössään kuitenkin melko niukka välineistö puheen karakterisoivien piirteiden esilletuomiseksi. Yksi tavanomainen esimerkki puhekielisyyden tunnun tuomisesta ruututekstiin on passiivimuodon käyttö monikon 1. persoonan sijaan (me lähdimme > me lähdettiin). Tällä luonnollisesta puheesta lainatulla piirteellä voidaan pyrkiä osoittamaan, että puhuva hahmo on nuori tai kouluttamaton. Myös sananvalinnat karakterisoivat hahmoa: ei ole yhdentekevää, käyttääkö hahmo ruututekstissä sanaa *leipä* vai *käntty*. Karakterisoivien sananvalintojen pohtimisessa kääntäjä voikin hienovaraisesti vaikuttaa katsojan mielikuvaan hahmosta.

Tietyn hahmon karakterisaation tarkastelussa lienee mielekästä keskittyä puheen piirteistä sellaisiin, jotka erottavat kyseisen hahmon muista hahmoista ja ovat siten ominaisia juuri sille hahmolle.

Myös ruututeksteissä tällaisille piirteille voisi antaa etusijan ja pyrkiä löytämään niistä keinot, joita harkiten käyttämällä hahmon puheen tekstityksiin saa omaleimaisuutta. On kuitenkin pidettävä mielessä, että ruututekstien ensisijainen tarkoitus on viestittää hahmon puheen sisältö lähdekieltä ymmärtämättömälle katsojalle, eikä kirjoitusasun hienosäätö aina ole mahdollista.

Puheen suhde toimintaan

Epäsuoraa karakterisaatiota tapahtuu myös hahmon puheessa suhteessa hahmon toimintaan. Jos puhe ja toiminta ovat ristiriidassa, katsoja pyrkii selittämään ristiriitaa hahmon ominaisuuksilla, toisin sanoen karakterisoi hahmoa. Hahmo voi esimerkiksi sanoa olevansa iloinen mutta näyttää surulliselta, jolloin katsoja alkaa pohtia, miksi hahmo valehtelee. Puhe osallistuu karakterisaatioon myös siinä, millaisia seuraamuksia sillä on. Hahmo voi ajattelemattomasti paljastaa salaisuuden ja saattaa siten toisen hahmon vaikeuksiin, ja jos tämä toinen hahmo on katsojan samaistumisen kohde, katsoja liittyy herkästi salaisuuden paljastaneeseen hahmoon negatiivisia piirteitä. Toisinaan voi paljastua, että katsojaa alun perin ärsyttänyt hahmo onkin ollut oikeassa, jolloin katsoja tulkitsee hänen puheensa jälkikäteen toisin ja muodostaa hänestä toisenlaisen mielikuvan kuin ensin. Hahmon myöhempi toiminta muuttaa puheen rakentamaa hahmokäsitystä.

Keskustelukäyttäytyminen

Interaktio hahmojen välillä on myös osa karakterisaatiota. On merkittävää, millä tavoin hahmot käyvät keskustelua, kuka tekee aloitteen, puhuuko joku yhtenä toisen päälle tai ymmärtääkö joku keskustelukumppanin puheen aina kirjaimellisesti. Tiuhassa dialogissa kääntäjä joutuu toisinaan tekemään valintoja ja jättämään jotakin kääntämättä, ja myös tämä vaikuttaa katsojan mielikuvaan hahmosta. Jos vuorosanaa ei ole tekstitetty, katsoja voi helposti pitää sen sisältöä merkityksettömänä. Kääntäjä joutuu myös tekemään valintoja, jos hahmot puhuvat toistensa päälle. Kenen puhe käännetään?

4. TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTO

Aineistoelokuvani on Walt Disney Picturesin ja Walden Median eepinen fantasiaelokuva *Narnian tarinat: Velho ja leijona* [The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe], joka ilmestyi vuonna 2005. Käytän elokuvasta vuonna 2006 julkaistua dvd-versiota, johon tekstityksen on laatinut Tuija Kokko. Tutkin elokuvassa esiintyvää interaktiivista dialogia karakterisaation näkökulmasta. Tutkimusmenetelmäni on laadullinen: tarkastelen kääntäjän valintoja, niitä interaktiivisia elementtejä, jotka ruututekstikäännökseen on lähdetekstistä poimittu. Koska aineistoni on audiovisuaalinen, sanallinen karakterisaatio on vain osa kokonaisvaltaista karakterisaatiota. Lähdenkin analyysissäni liikkeelle tutkimukseni pääkohteena olevan hahmon yleiskarakterisaatiosta, johon vaikuttavat näyttelijän ulkoisen olemuksen ja näyttelijäntyön lisäksi muun muassa puustus ja musiikki. Valitsemani hahmo on Edmund Pevensie, jota elokuvassa näyttelee Skandar Keynes.

Laadullista tutkimusta luonnehtii aineistolähtöisyys: tutkimus keskittyy aineistoon ja sen analyysiin, ja teoria rakennetaan aineiston mukaan (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Tutkimukseni luonne on jo lähtökohtaisesti laadullinen, sillä tavoitteenani ei ole luokitella karakterisaation keinoja ja tutkia niiden määrällistä esiintymistä aineistossa, vaan tarkastella, pysyvätkö keinot samoina lähdekielisestä puheesta kohdekieliseen ruututekstiin siirryttäessä vai muuttuvatko ne, ja miten säilyminen/muuttuminen voidaan selittää. Otan kuitenkin huomioon sen, millä tavoin aineistossa esiintyvä karakterisaatio jakaantuu eri keinojen kesken, ja kommentoin jossain määrin myös määrällisiä ilmiöitä.

4.1. TUTKIMUKSEN KULKU

Tutkimukseni teoriaosassa olen käsitellyt karakterisaatiota kirjallisuustieteen, draamantutkimuksen ja mediantutkimuksen lähtökohdista. Olen poiminut audiovisuaalisen tarinankerronnan kannalta olennaisimmat karakterisaation keinot analyysini tueksi ja esitellyt ne luvussa 3.4. Analyysini ensimmäinen vaihe on siten näiden keinojen etsiminen ja tarkastelu Edmund Pevensien hahmon rakentumisessa. Ennen kuin perehdyn tarkemmin lähdekielisessä puheessa esiintyviin karakterisaation piirteisiin, kartoitan Edmundin yleistä karakterisaatiota: käyn lyhyesti läpi hahmon

vaiheet tarinassa, ja tarkastelen Edmundin suhdetta muihin hahmoihin juuri Edmundin hahmon rakentumisen kannalta. Yleisen karakterisaation jälkeen siirryn lähdekielen sanallisiin karakterisaation keinoihin. Litteroin lähdetekstistä tutkimukseni kannalta olennaisen dialogin tiettyjen periaatteiden mukaisesti ja poimin tekstityksen joukosta litteroitua puhetta vastaavat ruututekstit. Vertailemalla näitä tekstejä toisiinsa oletan saavani selville, millä tavoin lähdekielisen dialogin karakterisaatio on siirtynyt ruututeksteihin ja onko lähdekielisen puheen ja kohdekielisen tekstityksen karakterisaatio erilaista.

Olen koonnut litteroidun puheen ja ruututekstin taulukkoon, josta käy ilmi puhuja ja sen kohtauksen nimi, jossa dialogi sijaitsee. Ruututekstit esiintyvät taulukossa samalla tavoin rivitettynä ja samoin välimerkein varustettuina kuin aineistossa. Puheen litteroinnissa olen soveltanut keskustelunanalyysin litterointimerkkejä, jotka olen lainannut Eeva-Leena Seppäseltä (1997, 18–31). Koska tutkimukseni kohteena ovat ensisijaisesti lähdetekstin verbaaliset elementit, litterointini on huomattavasti yksinkertaisempi kuin varsinaisessa keskustelunanalyysissä. Samoin olen huomioinut lähdetekstin ei-verbaaliset elementit (kuten kuvan tai musiikin) lähinnä silloin, kun niiden tekstityksiä tukeva osuus kokonaisviestistä on selittänyt jotakin puutetta tai lisäystä ruututeksteissä. Lähtökohtaisesti ruututekstejä luetaan osana elokuvan multimodaalista viestiä, joten kuvan ja äänen merkitystä yksittäiselle ruututeksille ei tarvitse erikseen korostaa.¹⁰

Transkriptiossa käytetyt litterointimerkit

[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
...	puhujan epäröinti; oma keskeytys
<i>well</i>	(kursiivi) yhden sanan painottaminen
/	(ruututeksteissä) erottaa kaksirivisen ruututekstin rivejä
//	(ruututeksteissä) erottaa kahta eri ruututekstiä, jotka kuuluvat samaan puheenvuoroon

Lisäksi olen käyttänyt puheen transkriptiossa tavanomaisia kirjoitetun kielen välimerkkejä:

- osoittamaan nousevaa intonaatiota (eli kysymystä) [?]

¹⁰ Perusteellisesta multimodaalisen viestin analyysistä, ks. esim. Taylor (2003).

- ilmaisemaan huutamista ja huudahdusta [!]
- osoittamaan puheenvuoron tai lauseen loppua tai puheenvuoron sisäistä taukoa [.]

4.2. NARNIAN TARINAT: VELHO JA LEIJONA

Narnian tarinat: Velho ja leijona [The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe] ilmestyi vuonna 2005. Elokuva perustuu irlantilaisen kirjailijan C. S. Lewisin samannimiseen kirjaan, joka puolestaan kuuluu seitsenosaiseen romaanisarjaan *Narnian tarinat* [The Chronicles of Narnia]. Alkuteos *The Lion, the Witch and the Wardrobe* ilmestyi ensi kerran vuonna 1950 ja suomeksi kymmenen vuotta myöhemmin Kyllikki Hämäläisen käännöksenä. *Velho ja leijona* on kenties kirjasarjan tunnetuin osa, ja se myös ilmestyi ensimmäisenä, vaikka se ajallisesti sijoittuikin sarjassa toiseksi *Taikurin sisarenpojan* jälkeen.

Narnia on kuvitteellinen maailma, jota asuttavat kääpiöt, puhuvat eläimet, mytologiset olennot kuten kentaurit sekä (vähemmistönä) meidän maailmastamme tulleet ihmiset. *Taikurin sisarenpoika* kertoo siitä, kuinka Narnian valtias ja eräänlainen Kristus-hahmo Aslan (*Velhon ja leijonan* leijona) luo Narnian ja kuinka jättiläisten sukua oleva paha Jadis (*Velhon ja leijonan* velho) saapuu Narniaan pian sen synnyttyä. *Taikurin sisarenpoika* itse on englantilainen lapsi Digory Kirke, joka Narniassa vierailtuaan palaa ihmisten maailmaan mukanaan Aslanin antama taikaomena. Tämän omenan Digory hautaa lontoolaiseen puutarhaansa, ja siitä kasvavasta narnialaisesta puusta hän aikanaan teettää suuren vaatekaapin. Vaatekaappi (joka esiintyy *Velhon ja leijonan* alkuperäisessä nimessäkin) palvelee sittemmin käytävänä tämän maailman ja Narnian välillä.

Velho ja leijona sijoittuu ihmisten maailmassa toisen maailmansodan aikaan. Sen keskeisimpiä hahmoja on kahdeksanvuotias Lucy Pevensie, joka lähetetään yhdessä sisarensa Susanin ja veljiensä Peterin ja Edmundin kanssa Lontoon pommituksista maaseudun turvaan. Lapset asuvat omalaatuisen professori Kirken luona, jonka suuresta talosta he löytävät vanhan, puisen vaatekaapin. Vaatekaapista avautuu reitti talviseen narnialaismetsään, jonne ensin Lucy, sitten Edmund ja lopulta Peter ja Susankin pääsevät ja joutuvat mukaan suureen taisteluun Narnian herruudesta. Tarinassa onkin perimmiltään kyse hyvän ja pahan kamppailusta: leijona Aslan, Narnian luoja, edustaa hyvää, ja Valkea velho Jadis pimeyden voimien edustaa pahaa.

Tarinan tärkeitä teemoja ovat petturuus ja uhrautuminen. Kun Edmund ensi kerran menee Narniaan, hän seuraa salaa sisartaan Lucya. Lucyn tietämättä Edmund tapaa Narniassa Valkean velhon, joka imarteleo Edmundia ja saa tältä lupauksen tuoda kaikki sisaruksensa velhon luokse. Edmund ei

tiedä, että velho pelkää ihmislapsia, jotka ennustusten mukaan uhkaavat velhon valtaa Narniassa. Näin Edmund tulee pettäneeksi sisaruksensa, ja ikivanhan lain perusteella petturin veri kuuluu velholle. Tarina ajautuu tilanteeseen, jossa leijona Aslanin on lunastettava Edmundin veri omalla hengellään: syytön kuolee syyllisen edestä (vrt. Kristus-allegoria).

4.2.1. Edmund Pevensie

Olen valinnut tutkimuskohteekseni Edmund Pevensien hahmon. Hän on tarinan päähenkilöistä ainoa, joka käy läpi muutosprosessin ja jonka luonteen ristiriitaisuudet tekevät hänen karakterisaatiostaan mielenkiintoisen. Edmund on myös käännteentekevä hahmo juonen kannalta: hänen toimintansa seurauksena velho saa (näennäisen) yliotteen Aslanista, kun tämä uhraa henkensä pelastaakseen Edmundin, ja hänellä on merkittävä rooli velhon lopullisessa tuhossa. Edmund sijoittuu perheessään ikäjärjestyksessä Lucyn ja Susanin väliin ja on tarinan alkaessa hieman toisella kymmenellä. Hänen elämänsä on ajautunut keskelle sodan kaaosta, isä on rintamalla ja äiti yrittää epätoivoisesti suojella neljää lastaan Lontoon pommituksissa. Edmund vaikuttaa sulkeutuneelta ja vihaiselta, ja sekä äidin hellä huolenpito että isoveljen kärsimätön, komenteleva huolehtiminen saavat hänet ärtymään. Hän pitää Lucya selvästi nuorempana ja lapsellisempänä kuin itseään ja pyrkii osoittamaan ylemmyyttään kiusaamalla Lucya. Suuri osa hänen vuorosanoistaan elokuvan ensimmäisissä kohtauksissa onkin ivaamista, syyttelyä tai puolustelua.

Ensi kertaa Narniaan saapuessaan Edmund on seurannut sisartaan Lucya vaatekaappiin. Hänen tarkoituksenaan on nolata Lucy paljastamalla tämän "mielikuvitusleikki", mutta hän saakin huomata Lucyn puhuneen totta. Edmund törmää Narniassa suurella, valkealla reellä ajavaan kauniiseen naiseen ja hänen ajajaansa, ja vaikka ajaja uhkaakin Edmundia veitsellä, nainen kutsuu hänet rekeen kanssaan ja tarjoaa hänelle juotavaa. Nainen paljastuu Narnian kuningattareksi, ja hän alkaa udella Edmundilta tietoja tämän perheestä. Mielissään saamastaan huomiosta ja velhon imartelevasta kohteliaisuudesta Edmund käyttäytyy avoimemmin ja ystävällisemmin kuin kertaakaan aikaisemmin, vaikka hänen selontekonsa onkin varsin itsetyytyväistä. Tämä on ratkaiseva kohtaaminen Edmundin myöhempien vaiheiden kannalta. Hän luo jonkinlaisen suhteen Valkeaan velhoon, ja tämän lupauksen houkuttelemana hän torjuu muiden Narnian asukkaiden kertomat tiedot velhon pahuudesta ja Aslanin todellisesta kuninkuudesta. Edmund hylkää sisaruksensa ja lähtee velhon palatsiin.

Velho saa Edmundilta tietoonsa, että Aslan on palannut Narniaan ja kokoaa armeijaa vanhan Kivipaaden tienoilla. Vihastuneena siitä, ettei Edmund lupauksensa mukaan tuonut sisaruksiaan

velhon palatsiin, velho heittää Edmundin tyrmään. Siellä Edmund kohtaa fauni Tumnuksen, jonka kanssa Lucy on ystäväystynyt vieraillessaan ensi kertaa Narniassa. Edmund ymmärtää vihdoin velhon todellisen luonteen, ja samalla Edmundin oma, sisäinen hyvyys paljastuu hänen yrittäessään suojella faunia ja myöhemmin erästä toista narnialaista velhon vihalta. Jouduttuaan yksin vihamielisiin käsiin Edmund huomaa ikävöivänsä perhettään ja kokee ensimmäisen suuren muutoksen.

Velho kokoaa oman armeijansa ja leiriytyy metsään lähelle Aslanin joukkoja. Nämä saavat tiedon, että Edmund on vankina leirissä, ja Aslan lähettää ryhmän sotureita vapauttamaan Edmundin. Näin Edmund kohtaa ensi kerran Aslanin. Leijona puhuttelee Edmundia kahden kesken, eikä katsoja tai kukaan tarinan muista hahmoista saa tietää, mitä hän Edmundille sanoo. Edmund tekee kuitenkin sovinnon sisartensa kanssa, ja hän ja Peter ainakin hautaavat sotakirveensä, vaikka kumpikaan ei vielä osaa käyttäytyä luontevasti toisen seurassa. Peter on ehkä yhä vihainen Edmundille sekä petoksesta että siitä huolesta, jota tämä on hänelle tuottanut. Edmund puolestaan kokee syyllisyyttä ja tuntee kenties, että hänen on jollakin tavoin todistettava kunniakkuutensa Peterille. Pian tämän jälkeen velho saapuu Aslanin leiriin ja julistaa, että ikivanhan lain mukaan petturin veri kuuluu hänelle, tai muuten koko Narnia tuhoutuu. Velho ja Aslan keskustelevat pitkään kahden kesken, ja lopulta Aslan ilmoittaa joukoilleen, että velho on luopunut oikeuksistaan Edmundin vereen. Seuraavana yönä selviää, että Aslan on tarjonnut velholle oman verensä Edmundin sijaan, ja velho surmaa Aslanin Kivipaadella.

Tämä merkitsee Edmundille seuraavaa suurta muutosta. Hänen toimintansa seurauksena Aslan on kuollut, ja Peterin on nyt yksin johdettava joukkojaan velhon armeijaa vastaan. Tässä äärimmäisessä tilanteessa Edmund paljastaa sen luottamuksen ja kunnioituksen, jota hän todennäköisesti aina on tuntenut isoveljeään kohtaan, joskin vastahakoisesti. Hän asettaa Peterin yläpuolelleen, ja lakkaamalla väkisin yrittämästä hänestä todella tulee nuori aikuinen. Pian alkaa taistelu Aslanin ja velhon joukkojen välillä. Aslanin joukot joutuvat alakynteen, ja Peter käskee Edmundin hakea sisaret ja viedä heidät pois Narniasta. Tämä on suuri luottamuksenosoitus ja sovinnonteko Edmundin ja Peterin välillä. Edmund tekee oman ratkaisunsa ja lähestyy Valkeaa velhoa, joka on taikasauvallaan aiheuttanut suurta tuhoa. Edmund katkaisee velhon sauvan, minkä jälkeen velho haavoittaa Edmundia vakavasti. Lucyn avulla Edmund kuitenkin selviää, ja Peter ja Edmund tekevät lopullisen sovinnon. Edmund on löytänyt ja hyväksynyt paikkansa perheessä, ja Peter puolestaan on tunnustanut, ettei Edmund ole enää pikkulapsi. Suhde Peteriin onkin ehkä tärkein ihmissuhde Edmundille, sillä suhteen ristiriitaisuus ja Edmundin halu todistaa itsensä Peterille lienevät tärkein osa Edmundin toiminnan motiiveita.

Luvussa 5 syvennyn tarkemmin Edmundin hahmoon tarkastelemalla hänen interaktiotaan tarinan muiden hahmojen kanssa. Analysoin Edmundin käymää dialogia ja etsin siitä sellaisia karakterisaation piirteitä, jotka liittyvät puheeseen ja voivat siten esiintyä ruututeksteissä (ks. luku 3.3). Ensin esittelen kuitenkin lyhyesti ne henkilöhahmot, jotka ovat oleellisia Edmundin karakterisaation kannalta.

4.2.2. Elokuvan muut tärkeät henkilöhahmot

Peter Pevensie

Peter on Edmundin isovelji ja tarinan alkaessa ehkä noin viiden- tai kuudentoista. Isän poissa ollessa hän on perheen pää, ja äiti uskoo hänelle vastuun nuoremmista sisaruksista. Peter on sodan vuoksi kenties joutunut aikuistumaan nopeasti, ja siksi hän ottaa vastuunsa sisaruksista vakavasti ja kokee asemansa vastustamisen uhkaavana. Lucyn ja Peterin välit ovat hyvin läheiset, ja Lucy luottaa veljeensä täysin. Edmund puolestaan kapinoi veljen omaksumaa auktoriteettia vastaan ja Susankin kyseenalaistaa toisinaan Peterin kyvyn huolehtia perheestään. Kun Peter kohtaa Aslanin ja saa kuulla, että tämä odottaa hänestä Narnian seuraavaa korkeaa kuningasta, hänen vastuunsa on äkkiä paisunut valtaviin mittoihin. Hän ottaa sen kuitenkin harteilleen ja hyväksyy vastahakoisesti myös nuorempien sisarustensa halun osallistua taisteluun velhoa vastaan. Peter on voitokas ja saa palkkionsa, kun hänet ja hänen sisaruksensa kruunataan Narnian hallitsijoiksi.

Peterin tekoja motivoivat kunniantunto ja rakkaus perheeseen. Hänen ratkaisunsa tuntuvat perustuvan ennemminkin tunteisiin kuin järkeen, ja siitä Susan joskus moittii häntä. Peter ei käy läpi mitään suurta muutosta; hänen roolinsa pikemminkin kasvaa entisistä mitoistaan kuin muuttuu.

Susan Pevensie

Noin nelitoistavuotias Susan tuntee olevansa äidin asemassa Edmundille ja Lucylle, kun he joutuvat jättämään kotinsa ja muuttamaan vieraaseen taloon. Susan on ehkä käytännöllisempi ja kylmämpäisempi kuin Peter, eikä hän halua toimia harkitsematta tai antautua turhaan vaaraan. Hän asettaa oman perheensä turvallisuuden etusijalle eikä ole halukas sekaantumaan Narnian sotaan. Susan on kasvamassa aikuiseksi, ja muutamista Lucyn sanoista voi päätellä, että hän on viime aikoina hieman etäännytynyt lapsellisesta pikkusiskostaan. Vaaran uhatessa hänen hellyytensä sisaruksiaan kohtaan käy kuitenkin ilmeiseksi. Susankaan ei muutu elokuvan aikana merkittävästi.

Lucy Pevensie

Lucy on ehkä tarinan keskeisin hahmo ja katsojan ensisijainen samaistumisen kohde. Hän on välitön ja rakastava, eikä hän kannata kaunaa Edmundille tämän kiusanteosta. Hän saapuu lapsista ensimmäisenä Narniaan, ja hänen silmiensä läpi katsottuna se on ihmeellinen ja satumainen maailma. Hän on herkkä toisten tunteille ja tahtoo ajatella kaikista hyvää. Lucyn merkitys katsojan kokemukselle tarinasta on keskeinen, mutta itsenäisenä hahmona hän ei juuri kehity.

Aslan

Aslan on leijonan hahmossa esiintyvä jumalolento, joka luo Narnian maailman laulullaan romaanissa *Taikurin sisarenpoika*. Aslan vaikuttaa tarinan tapahtumiin perimmäisen hyvän edustajana, Kristus-hahmona: hän antaa oman henkensä Edmundin tekojen sovittamiseksi, nousee kuolleista ja palaa kukistamaan Velhon lopullisesti. Aslanin rooli Edmundin hahmon kehityksessä on ratkaiseva, sillä pelastaessaan Edmundin Valkean velhon vallasta hän antaa tälle tilaisuuden hyvittää tekonsa ja osallistua taisteluun velhoa vastaan. Ainoa Aslanin ja Edmundin käymä keskustelu tapahtuu elokuvassa katsojan kuulopiirin ulkopuolella, eikä katsoja sen paremmin kuin elokuvan muut hahmotkaan saa tietää, mitä Aslan Edmundille sanoo. Tämä keskustelu on kuitenkin käänteentekevä tapaus Edmundin kehityksessä.

Valkea velho

Valkean velhon historia selvitetään romaanissa *Taikurin sisarenpoika*. Hän on kotoisin vieraasta maailmasta ja tulee Narniaan sen luomispäivänä, ja hänestä on lähtöisin kaikki paha Narniassa. Hän on ensimmäinen olento, jonka Edmund kohtaa saavuttuaan Narniaan. Velho käyttää hyväkseen Edmundin kielteisiä tunteita veljeään kohtaan ja imartelee poikaa, niin että tämä joutuu hänen lumoihinsa. Velhon tapa käsitellä Edmundia kertoo paljon Edmundin luonteesta ja hänen suhteestaan sisaruksiinsa. Velho onnistuu salaamaan Edmundilta todellisen olemuksensa ensikohtaamisen aikana, mutta saatuaan Edmundin linnaansa hän ei enää vaivaudu teeskentelemään, ja sekä katsoja että Edmund näkevät velhon sellaisena kuin hän todella on: julkeana, voimakkaana pahana. Velho lähtee ajamaan takaa Edmundin sisaruksia ja pyrkii tavoittamaan heidät ennen kuin he ehtivät Aslanin luo. Ajomatalla velhon häikäilemättömyys ja julmuus käyvät Edmundille selviksi, ja Edmundin oma käytös muuttuu. Hän kohtaa velhon vielä viimeisen kerran taistelussa, tuhoaa velhon taikasauvan ja saa itse kuolettavan haavan. Kuolleista herännyt Aslan surmaa taikansa menettäneen velhon, ja ilman päällikköään velhon armeija kärsii täydellisen tappion.

Fauni Tumnus

Herra Tumnus on ensimmäinen narnialainen, jonka Lucy tapaa. Hän on eräänlainen vastapari lapsille: tavallinen Narnian asukas, jonka elämää sota on koskettanut ja joka joutuu vaikeiden valintojen eteen yrittäessään pitää itsensä turvassa. Tumnus saattaa Lucyn takaisin omaan maailmaansa ja joutuu tästä hyvästä velhon tyrmään. Siellä hän tapaa Edmundin, jonka velho on myös panettanut kahleisiin, ja Tumnuksen kautta Edmundin ikävä perheensä luo käy katsojalle selväksi. Tyrmässä Tumnus saa tietää, että hänen kiinnijäämisensä on Edmundin syytä: Edmund kertoi velholle, että Lucy-sisar oli kohdannut Narniassa Tumnus-nimisen faunin. Edmund joutuu ensi kertaa vastakkain tekojensa seurausten kanssa, kun hän näkee miten Tumnusta lyödään ja joutuu kohtaamaan tämän syyttävän katseen. Velho muuttaa Tumnuksen lopulta kiveksi. Aslan kuitenkin herättää Tumnuksen, joka myös osallistuu taisteluun velhon armeijaa vastaan.

Herra ja rouva Majava

Majavat ovat herra Tumnuksen ystäviä, ja Tumnus ehtii kertoa heille Lucysta ennen kuin velhon kätyrit vangitsevat hänet. Herra Majava lähtee etsimään lapsia metsästä ja vie heidät kotiinsa, jossa lapset kuulevat ensi kertaa Aslanista. Kun Edmund kysyy, kuka Aslan on, herra Majava nauraa ja kertoo, että Aslan on Narnian oikea kuningas ja odottaa Pevensien lapsia Kivipaadella. Majavat kertovat lapsille ennustuksista, joiden mukaan "kaksi Aadamin poikaa ja kaksi Eevan tytärtä kukistaa Valkean velhon ja tuo rauhan Narniaan" (*Narnian tarinat: Velho ja leijona* 2005, kohta 9, oma käännös). Peter ja Susan suhtautuvat epäilevästi ennustuksiin ja haluavat palata kotiinsa, mutta tässä vaiheessa he huomaavat Edmundin kadonneen. Herra Majava arvaa Edmundin lähteneen velhon luo ja toteaa, että ainoastaan Aslan voi nyt auttaa Edmundia. Majavat johdattavat Peterin, Susanin ja Lucyn Kivipaadelle Aslanin luo. Lopputarinassa Majavien rooli pienenee merkittävästi, eivätkä he enää osallistu tapahtumien kulkuun.

5. AINEISTOANALYYSI

Tässä luvussa tutkin, millä tavoin luvussa 3 läpikäytyt karakterisaation keinot esiintyvät aineistoelokuvassa. Poimin dialogista karakterisaatiota toteuttavia esimerkkejä ja tarkastelen, millaisia eroja ja yhtäläisyyksiä on lähdetekstin ja käännöksen välillä. Olen jakanut esimerkit luvun 3 ryhmittelyn mukaisesti suoraan ja epäsuoraan määrittelyyn, ja epäsuoran määrittelyn vielä näennäiseen suoraan määrittelyyn, puheen karakterisoivaan ainekseen, puheen ja toiminnan suhteeseen sekä keskustelukäyttäytymiseen. Esimerkkitaulukoissa esiintyvät lihavoinnit ovat omiani, ja niiden tarkoitus on auttaa lukijaa löytämään ne sanat, jotka analyysissä korostuvat. Muut esimerkeissä käytetyt transkription keinot on esitelty luvussa 4.1.

5.1. SUORA MÄÄRITTELY

Suora määrittely tarkoittaa objektiivista ja kaikkitietävää kuvausta hahmosta. Elokvassa suora määrittely on harvinaisempaa kuin esimerkiksi kirjassa, eikä tässäkään aineistossa varsinaisesti käytetä suoraa määrittelyä. Suoraksi määrittelyksi voidaan kuitenkin lukea hallitsijanimi, tai epiteetti, jonka Aslan antaa Edmundille kruunajaisissa: Edmund the Just, Edmund Jalo. Nimen voi käsittää suorana karakterisaationa siinä tapauksessa, että Aslan on jumalhahmo ja siten paitsi kaikkitietävä, myös vapaa subjektiivisista tulkinnoista. Tarinassa on jo käynyt ilmi, että Aslanissa on jotain yliluonnollista, vaikka hänestä ei missään vaiheessa puhuta jumalana, vaan hallitsijana tai kuninkaana, joten hänen arvionsa Edmundista vakuuttanee katsojan. Lähdetekstissä epiteetti on *the Just*, mutta ruututekstiin nimi on käännetty *Jaloksi*. Valinta johtuu todennäköisesti tilanpuutteesta, koska mahdolliset vastineet *oikeamielinen* tai *oikeudenmukainen* vievät merkkitylää nelinkertaisesti. Käännös puolustaa hyvin paikkaansa, mutta siinä katoaa jotakin lähdetekstistä. Suhteessa Edmundin hahmon historiaan ja kehitykseen viittaus oikeudenmukaisuuteen lienee erityisen merkittävä, koska hahmo on paitsi toiminut epäoikeudenmukaisesti, myös joutunut epäoikeudenmukaisuuden kohteeksi. Tällainen vastakkainasettelu ei ole *jalo*-sanalla yhtä selvää, vaikka oikeudenmukaisuus voikin sisältyä sen merkitykseen.

5.2. EPÄSUORA MÄÄRITTELY

Epäsuorana määrittelynä voidaan pitää kaikkea karakterisoivaa ainesta, joka ei ole suoraa määrittelyä. Se voi olla hyvinkin hienovaraista ja katsojan subjektiivisesta tulkinnasta riippuvaista, ja se voi välittyä multimodaalisen viestin kaikilla tasoilla. Luvussa 3 on esitelty neljä epäsuoran määrittelyn tyyppiä: näennäinen suora määrittely, puheen karakterisoiva aines, puheen suhde toimintaan sekä keskustelukäyttäytyminen. Käytän analyysissä tätä samaa luokittelua.

5.2.1. Näennäinen suora määrittely

Hahmojen toisistaan antamat määrittelyt ovat näennäisesti suoria. Niitä ei voi pitää suorana määrittelynä, koska ne ovat subjektiivisia ja hahmon omien oletusten värittämiä, mutta ne kuitenkin kertovat jotakin sekä määrittelevästä että määriteltävänä olevasta hahmosta – eli osallistuvat karakterisaatioon. Näennäistä suoraa määrittelyä aineistossa on melko paljon. Edmund esimerkiksi kuvailee sisaruksiaan seuraavasti:

Esimerkki 1.¹¹

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
6	Velho	I would very much like to meet the rest of your family.	Tahtoisin kovasti tavata / siskosi ja veljesi.
	Edmund	Why? They're nothing special.	Miksi? // Ei ne mitään ihmeellisiä ole.

Esimerkki 2.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
10	Velho	Are your sisters deaf?	Ovatko sisaresi kuuroja?
	Edmund	No.	Eivät.
	Velho	And your brother, is he... unintelligent?	Entä veljesi, onko hän... // ...vajaamielinen?

¹¹ Hahmottamisen helpottamiseksi esimerkeissä on käytetty lihavoitua niissä tapauksissa, kun jotakin tiettyä sananvalintaa tai fraasia kommentoidaan tarkemmin. Analyysissä käsitellään kuitenkin myös muita kuin lihavoituja kohtia.

Ensimmäisessä tapauksessa Edmund on saanut yksinään nauttia Valkean velhon huomiosta ja loitsuista, ja hänen sisaruksia vähättelevässä vastauksessaan piilee halu pitää toiset poissa. Aiemmassa tarinankerronnassa katsojaa on ohjattu pikemminkin Peterin ja erityisesti Lucyn puoleen, ja näiden kahden hahmon rakastettavuus ja sympaattisuus on pyritty tekemään selväksi. Edmundin miltei vastakkainen mielipide kertookin hänen asemastaan perheessä: hän ei kenties saa yhtä paljon huomiota osakseen kuin Lucy, muttei myöskään yhtä paljon vastuuta kuin Peter tai Susan. Kun hän kerrankin on ainoa paikalla oleva lapsi, jota Valkea velho vielä kaikin keinoin koettaa miellyttää, hän ei suinkaan halua muiden vievän erityisasemaansa.

Esimerkissä 2 lähdetekstin sanalla *unintelligent* ja sen käännöksellä *vajaamielinen* on lievä sävyero. *Oxford English Dictionary (OED Online 2011)* antaa sanan *unintelligent* kolmanneksi merkitykseksi "deficient in intelligence or intellect; dull, stupid", kun taas *Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja* (2004, 1214) määrittelee *vajaamielisen* henkisesti heikosti kehittyneeksi. Mielestäni suomenkielinen määritelmä on tässä kontekstissa englanninkielistä kielteisempi, koska se luo kenties vahvemman mielikuvan henkisestä kehityshäiriöstä, kun taas englanninkielinen määritelmä on yleisluontoisempi. Velho käyttänee sanaa lähdetekstissä poliittisesti korrektina vaihtoehtona.

Esimerkissä 2 Edmund ei ymmärrä velhon kysymysten ivaa, vaan vastaa niihin tosissaan. Jälleen Edmundin mielipide Peteristä on vastakkainen katsojan saamien tietojen kanssa, ja repliikki kieliin veljesten välisestä suhteesta. Velhon keskeyttämä vuorosana vihjaa myös, että lasten äiti pitää Peteriä älykkäänä ja että äidin kehu on harmittanut Edmundia riittävästi jäädäkseen tämän mieleen. Lähettäessään lapsia maalle äiti uskoo nuoremmat sisarukset Peterin haltuun, eikä Edmund ole valmis myöntämään tämän auktoriteettia.

Myös Edmundia määritellään näennäisen suorasti:

Esimerkki 3.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
7	Peter	Edmund said they were only pretending.	Edmund sanoi, että se oli leikkiä.
	Prof. Kirke	And he's usually the more truthful one , is he?	Häinkö on luotettavampi heistä?
	Peter	No... This would be the first time.	Itse asiassa ei ole.

Esimerkissä 3 Peter ja Susan ovat kertoneet professori Kirkelle, että Lucy luulee löytäneensä lumotun metsän vaatekaapista. Lucyn mukaan Edmund on myös ollut metsässä, mutta Edmund väittää vain "leikkineensä mukana". Katsoja tietää, että Edmund tässä tapauksessa valehtelee, joten professorin yleistys ("*usually* the more truthful one") ja Peterin vastaus ("this would be the *first* time") saavat lisää painoarvoa. Vaikka kyseessä onkin näennäinen suora määrittely ja Peterin oma mielipide, aikaisemmat tapahtumat saavat katsojan uskomaan häntä. Lähdekielinen teksti antaa lisäksi ymmärtää, että Edmundilla on yleensäkin tapana lasketella loruja ainakin enemmän kuin Lucylla, ja tämä laajempi merkitys ehkä katoaa jonkin verran käännöksessä, jossa viittausta edeltävään aikaan ei ole.

Näennäiseksi suoraksi määrittelyksi voisi luokitella myös dialogin, jossa kuvataan hahmon toimintaa ja sitä kautta hänen luonnettaan. Tällaista dialogia aineistoelokuvassa on esimerkiksi kohtauksessa, jossa Edmundin sisaruksen ovat saapuneet Aslanin leiriin ja kertovat tälle, mitä on tapahtunut:

Esimerkki 4.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
14	Peter	Our brother's been captured by the White Witch.	Veljemme on liittynyt / Valkeaan velhoon.
	Aslan	Captured? How could this happen?	Liittynyt? Kuinka niin kävi?
	Majava	He... betrayed them , your Majesty.	Hän petti heidät , majesteetti.
	Oreius	Then he has betrayed us all!	Sitten hän petti meidätkin.

Tässä lähdeteksti ja käännös poikkeavat toisistaan enemmän kuin aiemmissa esimerkeissä. Lähdetekstissä Peter käyttää ilmausta *be captured*, kun taas käännöksessä verbi on *liittyä*. Lähdetekstissä Edmund on toiminnan kohteena, vieläpä uhrin asemassa: Valkea velho on vanginnut hänet väkisin. Myöhemmin Peter jatkaa, että hänen oma ankaruutensa on oikeastaan syyppää tilanteeseen, ja siten hänen sananvalintansa tuntuukin tietoiselta. Hän ajattelee mieluummin, että Edmund on joutunut juonittelun uhriksi kuin että hän olisi tietoisesti pettänyt perheensä. Käännöksessä puolestaan Edmund on aktiivisesti päättänyt seurata velhoa. Katsojan tietojen valossa molemmat vaihtoehdot ovat käypiä, koska Edmund alun perin menee velhon luokse vapaaehtoisesti mutta joutuu sittemmin vangiksi. Siten vuorosana vaikuttaa ennemminkin Peterin kuin Edmundin karakterisaatioon. Lähdekielisessä tekstissä hänen syyllisyydentunteensa ja halunsa puolustaa Edmundia käyvät ilmi selvemmin kuin käännöksessä. Herra Majava, ja hänen esimerkkiään seuraten kentauri Oreius, käyttävät molemmat verbiä *betray*, *pettää*. Tässäkin tapauksessa

määrittely kertonee enemmän määrittelijästä kuin määriteltävästä: on luonnollista, että hahmo, jolla ei ole tunnesidettä Edmundiin, näkee hänen toimintansa synkemmässä valossa kuin hänen oma perheensä.

Myös seuraava esimerkki on näennäistä suoraa määrittelyä, koska siinä kerrotaan, mitä Edmund on tehnyt. Velho on vanginnut Edmundin ja fauni Tumnuksen samaan vankityrmään, ja faunin näkeminen on vaikuttanut Edmundiin. Tämä ymmärtää vihdoinkin velhon todellisen luonteen eikä ole enää yhtä valmis yhteistyöhön kuin ennen. Edmund jopa valehtelee velholle vastatessaan tämän kysymyksiin. Velho huomaa, että Tumnus on vaikuttanut Edmundiin, ja arvaa pojan valehdelleen. Hän kääntää vartijan vapauttaa Tumnuksen ja kysyy tältä sitten:

Esimerkki 5.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
12	Velho	Do you know why you're here, faun?	Miksi olet täällä, fauni?
	Tumnus	Because I believe in a free Narnia.	Koska uskon vapaaseen Narniaan.
	Velho	You're here, because <i>he turned you in</i> . For sweeties.	Olet täällä... // ...koska hän antoi sinut ilmi . // Karamellista.

Velhon sanat saavat Edmundin vaikuttamaan kylmäveriseltä ja itsekkäältä. *Ilmiantaminen* on tavoitteellista ja harkittua toimintaa, ja sanalla on hyvin negatiivisia konnotaatioita. Velhon pilkka ja Edmundin näkyvä pelko saavat kuitenkin aikaan sen, että katsoja tuntee myötätuntoa Edmundia kohtaan. Liiottelun rinnalla hänen tekonsa alkaa vaikuttaa ajattelemattomuudelta ja lapsen itsekeskeisyydeltä eikä tahallisuudelta petokselta.

Elokuvan alussa Pevensien lapset juoksevat äitinsä kanssa kellariin pommituksia pako. Edmund ryntää takaisin sisään hakemaan isän valokuvaa ja Peter lähtee hänen peräänsä. Kun pojat ovat taas suojassa, Peter moittii Edmundia itsekkyydestä ja molempien hengen vaarantamisesta:

Esimerkki 6.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
1	Peter	Why can't you think of anyone but yourself, you're so selfish... You could have got us killed!	Et koskaan ajattele muuta, / kuin itseäsi! // Olisimme voineet kuolla?

Vuorosana kertoo Peterin asenteesta Edmundiin: tämä ei ehkä ole ensimmäinen kerta, kun Edmund on hankkiutunut vaikeuksiin (Peterin mielestä) itsekkäistä syistä. Veljesten välinen suhde on merkittävä Edmundin myöhempien toimien kannalta, ja tämä vuorosana valaa suhteelle perustan. Vaikka katsoja ei voikaan ottaa Peterin kiihtynyttä moitetta suorana totuutena (onhan jo selvinnyt, että Edmund palasi taloon hakemaan isänsä valokuvaa, joten hänen vaikuttimensa ovat pikemminkin myötätuntoa herättävät kuin itsekkäät), hän pitää Edmundia vuorosanan ja sen kontekstin perusteella kapinallisena ja sulkeutuneena.

Ensimmäinen kohtaus esittelee elokuvan päähenkilöt ja luo heidän välilleen tietynlaiset suhteet. Kun äiti toisessa kohtauksessa hyvästelee lapsiaan juna-asemalla, näitä suhteita rakennetaan edelleen:

Esimerkki 7.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
1	Edmund	If Dad were here he wouldn't make us go!	Jos isä olisi täällä, emme lähtisi.
	Peter	If Dad were here it'd mean the war was over and we wouldn't have to go.	Jos isä olisi täällä, // niin sota olisi ohi. / Ei tarvitsisi lähteä.
	Äiti	You will listen to your brother , won't you Edmund?	Tottelethan sitten veljeäsi , Edmund?

Edmundin näennäinen suora määritelmä isästä kertoo paljon hänen asenteestaan tilanteeseen. Lähdekielinen teksti vihjaa, että hän katsoo äidin pakottavan heidät lähtemään ja että hän jäisi mieluummin kotiin. Käännös on siinä mielessä lievempi: Edmund vain toteaa, että jos isä olisi paikalla, kotoa ei tarvitsisi lähteä. Kääntäjä on joutunut rajaamaan osan repliikin viestistä ulkopuolelle, jolloin Edmundin karakterisaatio jää vähäisemmäksi kuin lähdekielellä. Koko kohtaus juna-asemalla paljastaa Edmundin hankalan aseman omassa perheessään. Hän ehkä kokee äidin hylkäävän heidät, niin kuin isä on jo tehnyt sotaan lähtiessään, eikä hän hyväksy Peterin omaksumaa asemaa perheen päänä. Se, että äiti niin selvästi osoittaa luottavansa Peteriin ja haluaa Edmundin tottelevan häntä, saa hänet suhtautumaan karsaasti äitiinkin. Äidin kehotuksessa ("You will listen to your brother, won't you Edmund" - "Tottelethan sitten veljeäsi, Edmund?") piilee pelko siitä, ettei Edmund aio totella, mikä edelleen vahvistaa kuvaa Edmundista kapinoivana lapsena.

Kun Lucy on palannut ensimmäiseltä vierailultaan Narniassa, hän huomaa, etteivät toiset usko hänen kertomustaan talvisesta metsästä ja faunista. Edmund teeskentelee olevansa Lucyn puolella ja jatkaa pilaansa väittämällä löytäneensä jalkapallokentän kylpyhuoneen komerosta. Peterin mielestä temppu on alhainen ja lapsellinen:

Esimerkki 8.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
5	Peter	Now will you just stop? You just have to make everything worse, don't you.	Hei, anna jo olla! // Pitää vaan pahentaa kaikkea, niinkö?
	Edmund	It was just a joke.	Se oli vain vitsi.
	Peter	When are you going to learn to grow up?	Milloin sinä oikein kasvat?
	Edmund	Shut up! You think you're dad , but you're not!	Suu kiinni! / Sinä leikit isää , mutta et ole!

Peter puhuu kasvamisesta, mikä todennäköisesti on erityisen arka paikka Edmundille: tämän silmissä Lucy on pikkulapsi ja hän itse selvästi vanhempi. Edmund tulistuukin ja sanoo vihdoin ääneen sen, mihin aiemmin on vihjattu: että Peter on yrittänyt ottaa isän paikan eikä ole onnistunut siinä. Käännöksen *sinä leikit isää* on erityisen pisteliäs, koska se antaa Peterin toimille heppoisemman luonteen kuin lähdetekstin neutraalimpi *you think you're dad*. Puhuessaan leikkimisestä Edmund viestii, ettei Peterillä todellisuudessa ole isän arvovaltaa ja että kaikki tietävät sen. Lähdekielisessä vuorosanassa tällainen yhteinen tieto ei ole läsnä. Leikkiminen viittaa myös lähdekielen *think*-verbiä vahvemmin sellaiseen matkimiseen, jossa matkijalla on hataranlainen käsitys omaksumastaan roolista: kun lapset leikkivät perhettä, he eivät toimi realistisen roolimallin mukaan, vaan toistavat omaa käsitystään vanhempien elämästä. Edmundin mielipide on helppo lukea tästä vuorosanasta. Hänen mielestään Peter leikkii olevansa perheen pää ja auktoriteetti voidakseen pompotella toisia, eikä Edmund ole vielä tarpeeksi vanha ymmärtääkseen auktoriteetin mukana tulevaa vastuuta.

Näennäiseen suoraan määrittelyyn voisi lukea vielä puhuttelun. Valkea velho kutsuu Edmundia *Aadamin pojaksi* [Son of Adam], *kultasekseen* [dear one] ja *petturiksi* [traitor], ja velhon liero apuri Ginarrbrik kutsuu häntä *herraksi* [sire] ja *meidän pikku prinsiksemme* [our little prince]. Lisäksi häntä puhutellaan *teidän korkeudeksenne* [your Majesty]. Kun Lucy saapuu ensi kerran Narniaan ja tapaa fauni Tumnuksen, tämä kutsuu häntä Eevan tyttäreksi ja on ilmeisen kiihtynyt huomattessaan, että Lucy on ihminen. Kohdatessaan Valkean velhon Edmund joutuu samanlaiseen erikoisasemaan

ihmisenä, Aadamin poikana, ja katsoja herää pohtimaan, onko hän sittenkin jotain muuta kuin tavallinen lapsi. Tarinan edetessä katsoja saa tietää, että narnialaisen ennustuksen mukaan neljä ihmistä vapauttaa maan velhon vallasta. Velhon käyttämä nimitys *Aadamin poika* siis jo enteilee sitä myyttisen sankarin asemaa, johon Edmund myöhemmin joutuu. *Kultaseni* puolestaan on velhon käyttämä hellittelynimi Edmundista heidän erotessaan. Lähdetekstin *dear one* on hiukan vanhahtava, ylätyylinenkin ilmaus, kun taas käännös on ehkä hellempi ja tuttavallisempi. Se tuo mieleen äidin ja lapsen välisen puhuttelun ja antaa Edmundin myöhemmille toimille kenties äitiään kaipaavan pojan kannustimen. Myöhemmin, kun Edmund on palannut sisarustensa luo, velho saapuu Aslanin leiriin vaatimaan oikeutta itselleen ja sanoo: "You have a *traitor* in your midst, Aslan." Juuri kun Edmund on luullut päässeensä turvaan ja saanut virheensä anteeksi, velho palaa ja leimaa hänet petturiksi. Nimitys muistuttaa katsojaa ja itse hahmoja Edmundin epävarmasta asemasta ja siitä seurausten vyyhdestä, joka hänen teoillaan on.

Ginarrbrikin *herra* [sire] ja narnialaisen ketun *teidän korkeutenne* [your Majesty] viittaavat jälleen Edmundin erikoisasemaan. Katsojan on helppo havaita, että Ginarrbrik käyttää nimitystä ivallisesti. Se, ettei Edmund itse huomaa ivaa, kertoo paitsi hänen nuoruudestaan, myös siitä, että imartelu ja kehu ovat hänestä vastustamattomia. Ginarrbrikin iva ei näy pelkästä käännöksestä, vaan se kaipaa tuekseen näyttelijän äänen ja ilmeen. Myöhemmässä kohtauksessa, kun velhon todelliset aiheet ovat jo selvinneet Edmundille, velhon apureiden sieppaama kettu puhuttelee poikaa *teidän korkeudeksenne*. Tällä kertaa nimitys on kunnioittava, ja musiikki ja kuva korostavat sen vakavaa tarkoitusta. Velho uhkaa tappaa ketun, mikä saa Edmundin toimimaan epäitsekäästi ensi kertaa koko elokuvan aikana: hän asettuu ketun ja velhon väliin suojatakseen edellistä. Yllättävä sankaruus antaa painoarvoa ketun käyttämälle puhuttelulle ja alkaa tuntua katsojasta oikeutetulta. Kun Edmund on vangittuna velhon leirissä, Ginarrbrik pelottelee häntä ja kutsuu häntä prinssiksi ("Is our little prince uncomfortable?" – "Onko meidän pikku prinssillä / nyt mukavaa?"). Tällä kertaa iva näkyy selvemmin jo pelkässä ruututekstissä. Omistuspronomini *meidän* ja deminutiivi *pikku* toimivat yleensä hellittelysanoina (esimerkiksi *meidän pikku Lauri*), mutta kontekstista käy ilmi, että hellittely on Ginarrbrikin puheesta kaukana: Edmund on sidottuna puunrunkoon, hänellä on suukapula ja hänen kasvoissaan on ruhjeita. Siten nimitys muuttuu ivalliseksi, ja se korostaa Edmundin avuttomuutta. Piilevästä sankaruudesta ei näy merkkejä, ja katsoja tuntee myötätuntoa Edmundia kohtaan. Huomionarvoista on myös, että lähdetekstin *uncomfortable* on käännöksessä vaihtunut *mukavaksi*. Edmundilla ei kuvasta päätellen ole mukavaa, joten kuvan ja sanan välinen räikeä ristiriita tekee käännöksestä lähdetekstiä ironisemman.

Näennäistä suoraa määrittelyä, joka ei näy ruututeksteissä, on vielä Edmundin suhtautuminen Valkeaan velhoon. Edmundin tavatessa velhon Lucy on jo kuullut tästä fauni Tumnukselta. Fauni kuvaa velhoa pahaksi vallankaappaajaksi, ja koska katsoja on taipuvainen Lucyn tavoin pitämään faunia ystävänä (tämä kuitenkin johdattaa Lucyn pois metsästä ja ilmiselvästi pelkää velhoa), hän niin ikään on taipuvainen luottamaan tämän arvioon velhosta. Velhon olemuksessa itsessään on lisäksi jotain yliluonnollista ja outoa, jonka katsoja vaistoa musiikin, ilmeiden ja kuvanleikkausten antamien vihjeiden avulla, mutta jota Edmund ei huomaa. Siten Edmund, joka näyttää joutuvan velhon lumoihin, vaikuttaa herkkäuskoiselta ja itserakkaalta, koska velhon imartelu ja hänen tarjoamansa herkut voittavat Edmundin niin helposti hänen puolelleen.

5.2.2. Puheen karakterisoiva aines

Epäsuoraan määrittelyyn kuuluu puheen karakterisoiva aines, jota lienee mahdollista löytää elokuvan jokaisesta vuorosanasta. Hahmon puhetapa, sananvalinnat ja ilmaukset kertovat aina jotain hahmosta itsestään, mutta toisinaan karakterisoiva vaikutus on erityisen voimakas. Ruututeksteissä kääntäjän käytettävissä oleva tila on rajallinen, joten hahmojen puheesta on mielekästä poimia teksteihin lähinnä sellaisia piirteitä, jotka erottavat hahmon muista. Edmundin puheessa ei juuri ole tällaisia erityisen poikkeavia piirteitä, mutta olen poiminut joitakin esimerkkejä ikään liittyvästä puhekielisydestä ja asenteisiin liittyvästä pronominiin käytöstä. Olen luokitellut puheen karakterisoivaksi aineeksi myös sellaiset vuorosanat, joissa yksittäiset sananvalinnat tai ilmaisun tapa eivät ole niinkään erikoisia, mutta jotka kuitenkin karakterisoivat puhuvaa hahmoa. Näitä vuorosanoja ei voi lukea näennäiseksi suoraksi määrittelyksi, koska ne eivät pyri määrittelemään toista hahmoa, eivätkä ne myöskään liity suoranaisesti keskustelukäyttäytymiseen tai puheen ja toiminnan suhteeseen.

Lasten ikiä ei kerrota elokuvassa, mutta Edmund on jonkin verran vanhempi kuin Lucy ja selvästi nuorempi kuin Peter. Itse hän tuntuu pitävän Lucya huomattavasti nuorempana eikä haluaisi tulla kohdelluksi samalla tavoin, mikä käy ilmi monella tavalla. Edmund torjuu kaikki (omasta mielestään) holhoavat eleet ja sanat, joita äiti, Peter ja Susan käyttävät häntä kohtaan ja puhuu Lucysta kärkevästi "pikkulapsena".

Esimerkki 9.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
1	Edmund	Get off. I know how to get on a train	Päästä irti! /

		by myself. Get off me!	Ei minua tarvitse junaan taluttaa . // Päästä irti!
--	--	------------------------	---

Esimerkissä 9 Edmund rimpuilee irti Susanin otteesta, ja junaan päästyään hän ei suostu antamaan matkalaukkuaan Peterille vaan nostaa sen itse matkatavarahyllylle. Käännöksessä verbi *taluttaa* tuo erityisen selvästi esille Edmundin asenteen. Vuorosanan sanasanaisempi käännös (esim. "osaan kyllä nousta junaan itsekin") toimisi myös hyvin, mutta *taluttaa*-verbin konnotaatiot liittyvät suomen kielessä enimmäkseen johdatettavana olemiseen tai riippuvaisuuteen. *Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja* (2004, 1072) määrittelee sanan seuraavasti: "ohjata kädestä, hinnasta tms. pidellen itse vierellä kulkien, kävelyttää *Taluttaa lasta, vanhusta, sokeaa. Taluttaa koiraa hinnasta. Taluttaa polkupyörää.*" Toiseksi, kuvaannolliseksi merkitykseksi sanakirja listaa vielä *tottumattoman* ja *avuttoman*. Riippuvaista asemaa Edmund erityisesti vastustaa.

Karakterisoivaa sananvalintaa käytetään myös kohtauksessa 2. Edmund on häرنänyt Lucyä, ja Susan yrittää komentaa veljeään:

Esimerkki 10.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
2	Susan	Isn't it time you were in bed?	Menisit jo nukkumaan.
	Edmund	Yes, Mum.	Kyllä, mami .

Näyttelijän ilmeen ja äänensävyn perusteella on selvää, että Edmundin vastaus on sarkastinen, mutta käännöksen *mami* korostaa viestiä. Se on tyyliään lapsellinen, toisin kuin lähdekielen neutraali *Mum*. On luonnollista, että vanhimmat lapset omaksuvat vanhempien roolin, ja yhtä luontevaa, että Edmund kapinoo rooleja vastaan.

Esimerkki 11.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
7	Edmund	I was... just playing along. I'm sorry, Peter. I shouldn't have encouraged her, but you know what little children are like these days. They just don't know when to stop pretending.	Minä leikin mukana. // Anteeksi, Peter. // Ei olisi pitänyt rohkaista häntä. // Mutta kai te tiedätte lasten leikit ? // Ne eivät tiedä, missä raja kulkee.

Lucyn lähtiessä toista kertaa Narniaan Edmund seuraa häntä ja kohtaa Valkean velhon. Metsässä hän törmää Lucyyn, ja lapset palaavat yhdessä takaisin kotiin. Mutta kun Lucy kertoo Peterille ja Susanille, että myös Edmund on nähnyt Narnian, tämä teeskenteleekin vain leikkineensä, oletettavasti siksi, ettei odota vanhempien sisarusten uskovan totuutta. Esimerkin 11 vuorosanassa Edmund omaksuu vanhemman ihmisen roolin ja puhuu Lucysta lapsena (lähdetekstissä vielä pisteliäämmin pienenä lapsena). Hänen sananvalintansa ja ilmauksensa ovat pikkuvanhoja: esimerkiksi verbi *encouraged*, samoin kuin sen käänнос *rohkaista*, kuulostaa enemmän aikuisen kuin lapsen puheelta. Katsoja tietää Edmundin valehtelevan, joten tämä vuorosana, ja samalla hänen yrityksensä esiintyä kypsempänä kuin onkaan, saavat ilkeän leiman. Tässäkin Edmund tuo käännöksestä esiin leikkimisen (vrt. esimerkki 8), mikä tehostaa puheen halveksivaa ja pikkuvanhaa sävyä. Samaan tapaan vaikuttaa lähdetekstin käännöksestä pois jäänyt *these days*: tällä ajan määreellä (ja sen mukanaan tuomalla mutta lausumatta jääneellä vastaparilla "kun minä olin lapsi") Edmund omaksuu aikuisen roolin, johon *lasten leikit* asettaa hänet käännöksestä.

Vaikka käänнос yleensä pyrkiikin noudattamaan lähdetekstin sananvalintoja melko tarkkaan, pronomien kääntäminen tarjoaa suomentajalle vähän enemmän liikkumavaraa kuin muu kääntäminen. Suomen kirjakielessä ihmisiin viitataan lähes aina pronomineilla *hän* ja *he*, eläimiin pronomineilla *se* ja *ne*, ja poikkeus tästä vakiintuneesta käytöstä herättää lukijan huomion.¹² Ihmistarkoitteissa pronomini *se* esiintyy norminmukaisessa yleiskielessä lähinnä tarkenteena (VISK, § 720). Englannin kielessä taas eläimistä, erityisesti lemmikeistä, joita kohtaan tunnetaan inhimillisiä tunteita, voidaan käyttää samaa yksikön pronominia kuin ihmisistä, *he* tai *she* (monikossa molempiin viitataan pronominilla *they*)¹³ (OED Online 2011.) Edmundin vuorosanoissa sekä ihmisiin, eläimiin että näiden välimuotoihin (fauni Tumnus) viitataan lähdetekstissä pronomineilla *he*, *she*, *they*, mutta käännöksestä pronominit vaihtelevat. Esimerkiksi puhuessaan sisaruksistaan velholle Edmund sanoo: "Ei **ne** ole mitään ihmeellisiä." (Kts. esimerkki 1.) Lisäksi käännöksestä on käytetty verbistä kielteistä yksikkömuotoa *ei ole*, vaikka subjekti on monikossa *ne*. Nämä muutokset saavat puheen kuulostamaan luontevammalta ja nuoremmalta, ja tästä syystä Edmundin puhe poikkeaa esimerkiksi Peterin puheesta. Muutokset antavat Edmundin puheelle myös vähättelevän sävyn. Toisaalta esimerkissä 10 Edmund käyttää Lucysta puhuessaan pronominia *hän* eikä *se*, mutta myöhemmin samassa vuorosanassa hän puhuu lapsista yleensä pronominilla *ne* eikä *he*. Eron voisi selittää sillä, että yrittäessään puhua aikuismaisesti, kuten

¹² Puhekielessä tilanne on päinvastainen: puheessa *hän*-pronominin käyttö ihmisestä kuulostaa herkästi teennäiseltä.

¹³ Kertoessaan Lucyille Valkeasta velhosta fauni Tumnus viittaa ihmiseen pronominilla *it*, mikä kääntää suhteet pääläelleen ja korostaa ihmisen vierautta Narniassa. Käännöksestä käytetään pronominia *hän*.

esimerkissä 10, Edmund pyrkii oikeakielisyyteen, mutta viittaa pikkulapsiin kuitenkin pronomiinilla *ne* korostaakseen lasten nuoruutta: suomen kirjakielen sääntöjen mukaisesti pronominia *se*, *ne* voi käyttää pronominien *hän*, *he* sijaan, kun viitataan hyvin pieniin lapsiin (Kielitoimiston sanakirja 2006, 40).

Esimerkki 12.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
8	Peter	Maybe we could call the police.	Ehkä voimme kutsua poliisin.
	Susan	These are the police.	Poliisi vangitsi hänet .
	Peter	Don't worry, Lu. We'll think of something.	Älä huoli, me keksitään jotakin.
	Edmund	Why? I mean, he's a criminal.	Miksi? // No siis, se on rikollinen.

Esimerkki 13.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
8	Lucy	Hey, that's the hanky I gave to Mr [Tum-	Tämä on se, minkä annoin herra Tum...
	Majava	Tumnus], yes. He got it to me just before they took him .	Tumnukselle. Sain sen häneltä , / ennen kuin hänet vietiin.
	Lucy	Is he alright?	Kuinka hän voi?
	Majava	Further in.	Tulkaahan.
	Susan	What are you doing?	Et kai sinä mene?
	Edmund	She's right. How do we know we can trust him ?	Hän on oikeassa. // Entä jos se huijaakin meitä?
	Peter	He said he knows the faun.	Se sanoi tuntevansa faunin.
	Susan	He's a beaver. He shouldn't be saying anything!	Se on majava. / Ei sen kuuluisi sanoa yhtään mitään!
	Majava	Is everything alright?	Onko kaikki hyvin?
	Peter	Yes, we were just talking.	On, kunhan juteltiin.
	Majava	That's better left for safer quarters.	Olisi parempi puhua syrjemmällä.
	Lucy	He means the trees.	Hän varoitti puista.

Esimerkeissä 12 ja 13 pronomineilla viitataan ihmisiin, eläimiin ja olentoihin. Käännöksessä Susan ja Lucy käyttävät Tumnuksesta persoonapronominia, mutta Edmund käyttää pronominia. Lucyn

tapauksessa ratkaisu on selvä, koska hän on jo ystäväystynyt faunin kanssa ja näkee tämän varmasti inhimillisenä, ja Lucyn myötävaikutuksesta persoonapronomini sopii myös hyvin Susanin sanomaksi. Edmundin kohdalla kyse saattaa jälleen olla puhekielen illuusiosta, kuten esimerkiksi 1, mutta valinta myös peilaa sisarusten asenne-eroa. Edmund on varmasti taipuvainen suhtautumaan fauniin kielteisesti paitsi siksi, että tämä on toiminut velhoa vastaan, myös siksi, että toiset ovat niin selvästi faunin puolella. Majavaan viitatessaan kaikki muut paitsi Lucy käyttävät pronominia, mikä sekin on luonteva ratkaisu. Lapset ovat vasta tavanneet Majavan, joten hahmon loppujen lopuksi hyvin vahva inhimillisyys ei ole vielä käynyt heille selväksi. He näkevät Majavan eläimenä. Lucya ja Majavaa sen sijaan yhdistää herra Tumnus, ja lisäksi Lucy on nuorempi ja avoimempi kuin vanhemmat sisaruksensa. Majava itse puhuu herra Tumnuksesta pronomiinilla *hän*, mikä viestii, että Narnian puhuvien eläinten ja olentojen yhteisössä pätevät samat normit kuin ihmisyyhteisössä. Muuten Majavan käyttämä englantia poikkeava lasten standardinmukaisemmasta kielestä, ja pronominit *se*, *ne* istuisivat siihen luontevammin kuin *hän*, *he*.

Esimerkissä 14 herra Majava on tuonut lapset padolle omaan kotiinsa. Toiset ovat jo menneet sisään, mutta Edmund jää ovelle ja katsoo kaukana siintäviä kukkuloita, joiden juurella Valkea velho kertoi linnansa olevan. Herra Majava pysähtyy oviaukkoon Edmundin viereen.

Esimerkki 14.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
9	Majava	Enjoying the scenery, are we?	Melkoinen maisema, eikö vain?

Majavan sanat paljastavat, että hän vähintäänkin epäilee Edmundia (myöhemmin, kun Edmund on salaa lähtenyt Majavien kodista, herra Majava arvaa hänen lähteneen velhon luo ja kysyy toisilta vihjailevasti: "Has Edmund ever been in Narnia before?"). Majava käyttää lähdetekstissä pronominia *we*, vaikka puhutteleeikin Edmundia (jolloin ilmeinen valinta olisi *you*). Tällainen monikon ensimmäisen pronominin käyttö tuo Majavan kysymykseen pilkkaavan tai toruvan sävyn (OED Online 2011). Katsoja ymmärtää Majavan tarkoittavan oikeastaan päinvastaista kuin mitä sanoo: hän arvaa, ettei Edmund suinkaan ihaile maisemia, vaan tähyilee velhon linnaa kohti. Käännöksen aika- ja tilarajoitteet tekevät siitä suppeamman, eikä Majavan huomautuksen lievästi uhkaava sävy käy siitä niin hyvin ilmi. Huomautuksesta seuraa, että katsoja ymmärtää Edmundin tuntevan itsensä ulkopuoliseksi ja uhatuksi Majavien kodissa, koska herra Majava arvaa hänen salaisuutensa ja saattaa paljastaa hänet toisille. Edmundin ulkopuolisuus korostuu, kun kaikki ovat sisällä. Toiset lapset ja Majavat istuvat yhdessä pöydän ympärillä, mutta Edmund seisoo yksin ikkunan äärellä.

Kun Aslanin lähettämät soturit ovat pelastaneet Edmundin velhon leiristä ja tuoneet hänet Aslanin luo, leijona ja poika käyvät kahdenkeskisen keskustelun erillään muista. Keskustelun päätyttyä Aslan saattaa Edmundin toisten lasten luo.

Esimerkki 15.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
15	Aslan	What's done is done. There is no need to speak to Edmund about what is past.	Mikä on tehty, on tehty. // Ei ole tarvetta puhua / Edmundille menneistä.
	Edmund	Hello.	Terve.
	Susan	Are you alright?	Oletko kunnossa?
	Edmund	I'm a little tired.	Vähän väsyttää.
	Peter	Get some sleep. And Edmund... Try not to wander off.	Mene lepäämään. // Ja Edmund... // ...älä nyt häviä.

Aslanin puhe Edmundille tämän pelastumisen jälkeen merkitsee toista suurta käännettä Edmundin kehityksessä. Katsoja ei saa tietää, mitä Aslan Edmundille sanoo¹⁴, mutta keskustelun sisällön voi päätellä kuvasta ja Aslanin sanoista toisille ("Mikä on tehty, on tehty."). Sitten Aslan poistuu, ja sisarukset jäävät sopimaan keskenään. Veljesten välillä anteeksi antaminen ja unohtaminen ei ole helppoa, mutta Peterin vuorosanan kahden kehotuksen muoto kertoo epäsuorasta sovinnon eleestä. Ensimmäinen kehotus on suoranainen käsky, *get some sleep*, ja sen tyyli korostuu hymyttömästä tavasta, jolla se sekä sanotaan että otetaan vastaan. Jälkimmäinen kehotus on lievempi, ei *don't wander off* vaan *try not to*. Käännöksessä ero näkyy *nyt*-sanon käytössä. Suoran käskyn sijaan *älä nyt häviä* on lempeä ja vähän huvittunutkin pyyntö, vaikka se onkin muodoltaan kielteinen (vrt. "koeta olla häviämättä").

Velhon ja Aslanin sopimuksen mukaisesti Aslan menee velhon leiriin ja antautuu uhriksi Edmundin puolesta. Lucy ja Susan ovat todistamassa Aslanin kuolemaa ja lähettävät siitä tiedon veljilleen puunhengen välityksellä.

¹⁴ Romaanissa Lewis (2001 [1950], 174) kirjoittaa näin: "There is no need to tell you (and no one ever heard) what Aslan was saying, but it was a conversation which Edmund never forgot."

Esimerkki 16.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
18	Peter	She's right. He's gone.	Näin on. // Hän kuoli.
	Edmund	Then you'll have to lead us . Peter, there's an army out there, and it's ready to follow you!	Sitten sinä johdat. // Peter, täällä on armeija, / ja se kyllä seuraa sinua.
	Peter	I can't!	En voi!
	Edmund	Aslan believed you could. So do I.	Aslan uskoi sinuun. // Samoin minä.

Esimerkissä 16 Edmund vihdoinkin hyväksyy Peterin auktoriteetin, jota vastaan hän on siihen asti kapinoinut. Lähdetekstissä ensimmäinen merkki tästä on paljonpuhuva *us*: Edmund laskee itsensä armeijaan, jota Peterin täytyy johtaa. Käännöksessä muutos näkyy vasta Edmundin toisessa repliikissä, jossa Edmund vakuuttaa uskovansa veljensä johtajantaitoihin. Kyseessä saattaa jälleen olla aikakysymys: täydempi käännös *sitten sinä johdat meitä* vaatisi ruututekstilä pidemmän ajan ruudussa. Tässä kohtauksessa Edmundin ja Peterin roolit ovat jossain määrin vaihtuneet, ja Edmundin tehtävä on ehdottaa ratkaisua ja kannustaa epäroivää veljeään. Edmundin vuorosanaa seuraava katseenvaihto veljesten välillä kertoo, miten paljon Edmundin tuki merkitsee Peterille, ja Edmund tuntuu vihdoinkin nousevan sankarinrooliinsa.

Tässä alaluvussa käsitelty epäsuoran määrittelyn toinen alaluokka, puheen karakterisoiva aines, lienee siis läsnä jollakin tasolla kaikissa vuorosanoissa. Esimerkkeihin poimitut katkelmat edustavat tyypillisiä ja helpoimmin rajautuvia karakterisoivan aineksen ilmentymiä, ja ne liittyvät lähinnä sananvalintoihin. Epäsuoran määrittelyn kolmas alaluokka, puheen suhde toimintaan, on keinona vaikeammin rajattavissa yksittäisiin sanoihin tai välttämättä edes vuorosanoihin.

5.2.3. Puheen suhde toimintaan

Katsoja tarkkailee hahmon puhetta suhteessa hahmon toimintaan ja pyrkii selittämään mahdolliset ristiriidat hahmon ominaisuuksilla. Lisäksi katsoja arvioi hahmoa sen perusteella, millaisia seuraamuksia tämän puheella on, miten puhe vaikuttaa muiden hahmojen elämään. Tällainen karakterisaatio ei ole yhtä hienovaraista kuin yllä käsitellyt näennäinen suora määrittely ja itse puheen karakterisoiva aines, mutta sitä ei myöskään voi tulkita yhtä vapaasti. Tässä aineistossa

puhe suhteessa toimintaan on merkittävä karakterisaation väline Edmundin hahmossa. Selvä esimerkki nähdään jo Edmundin ensimmäisen Narnian-vierailun aikana: hän kertoo Valkealle velholle, että Lucy on tavannut Narniassa Tumnus-nimisen faunin. Edmund itse ei luultavasti ole tietoinen vaarasta, jonka hän Tumnukselle paljastuksellaan aiheuttaa, mutta katsoja on. Kun sanojen seuraus, Tumnuksen vangitseminen, selviää Edmundille vähän myöhemmin, hän ei kuitenkaan suostu uskomaan velhon pahuuteen, vaan lähtee tämän luokse luvattujen suosionosoitusten houkuttelemana. Katsoja on taipuvainen tarkastelemaan Narnian poliittista tilannetta Lucyn ja siten Tumnuksen näkökulmasta, koska Lucysta on luotu katsojan tärkein samastumisen kohde ja tarinan keskeisin hahmo. Siksi Edmund tuntuu olevan väärässä ja vieläpä tahallisen ilkeä, vaikka hänen näkökulmastaan luottamus velhoon olisikin perusteltua: hänelle velho on näyttäytynyt herrttaisena ja miellyttävänä, ja Tumnusta hän ei ole milloinkaan tavannut.

Edellä oleva esimerkki 11 on tilanteesta, jossa Edmundin puhe on välittömässä ristiriidassa hänen aiempien tekojensa kanssa. Katsoja on juuri seurannut hahmon ensimmäistä vierailua Narniassa, mutta kun hänen pitäisi tukea Lucyn tarinaa, hän pettää tämän luottamuksen ja valehtelee. Valheen harkittu luonne ja se alentuva tapa, jolla Edmund puhuu Lucysta, lyövät erityisen kielteisen leiman hahmoon.

5.2.4. Keskustelukäyttäytyminen

Keskustelukäyttäytyminen, eli hahmon tapa osallistua keskusteluun ja viedä sitä eteenpäin, on myös osa karakterisaatiota. Aineistossa valtaosa dialogista on kyllin harvaa, niin että kääntäjän ei ole tarvinnut ratkaista, jääkö jonkun puhe kääntämättä. Päällekkäispuhuntaa on hyvin vähän. Edmundin osallisuutta elokuvan dialogijaksoissa¹⁵ on kuitenkin syytä tarkastella karakterisaation näkökulmasta.

Elokuvan alussa, pian lasten saavuttua professori Kirken taloon, Lucy potee koti-ikävä, ja Susan ja Peter koettavat lohduttaa häntä. Edmund osallistuu keskusteluun, mutta hänen puheenvuoronsa, vaikka se jatkaakin Susanin puheenvuoron sisältöä muodollisesti, tuo uuden elementin keskusteluun ja torjuu vanhempien sisarusten tavoitteen.

¹⁵ Dialogijakso = yhden kohtauksen koko dialogi keskeytyksineen.

Esimerkki 17.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
2	Susan	War's don't last forever, Lucy. We'll be home soon.	Sota ei kestä kauaa, Lucy. / Pian päästään kotiin.
	Edmund	Yeah, if home's still there.	Jos kotia enää on.
	Susan	Isn't it time you were in bed?	Menisit jo nukkumaan.

Edmundin esittelemä keskustelun suunnanmuutos viestii mielestäni hahmon iästä ja korostaa hänen vähän ulkopuolista asemaa perheessään. Hän on tarpeeksi paljon Lucyä vanhempi voidakseen välttyä kovalta koti-ikäväältä ja kokeakseen sodan jonkinlaisena seikkailuna. Toisaalta hän on liian nuori ymmärtääkseen Susanin ja Peterin tarpeen lohduttaa Lucyä hatarasti perustellulla optimismilla. Susan torjuu suunnanmuutoksen käyttämällä aikuiselle tyypillistä taktiikkaa: hän jättää Edmundin puheenvuoron huomiotta ja pyrkii sen sijaan paitsi osoittamaan omaa auktoriteettiaan, myös saamaan Edmundin pois keskustelusta käskemällä häntä nukkumaan. Edmundin puheenvuorossa on vivahde-ero lähdetekstin ja käännöksen välillä. Lähdekielisessä puheessa *home* on konkreettinen rakennus, joka on sijainnut tietyssä paikassa jossakin päin Lontoota, ja pommitusten vuoksi on epävarmaa, onko rakennus enää pystyssä. Käännöksen *koti* viittaa enemmän abstraktiin käsitykseen kodista, ei niinkään siihen rakennukseen, jonka Edmund ehkä tällä hetkellä näkee mielessään ja jonka katsojakin on nähnyt (vrt. ruututekstin "takaisinkäännös" *if there is a home*). Tämä johtaa katsojan ajatukset elokuvan alkukohtauksen pommituksiin ja dialogijaksoa välittömästi edeltäviin radiouutisiin, joissa puhutaan saksalaisten tuntikausia jatkuneista pommituksista. Lähdeteksti tekee Edmundin ilmaisemasta kodin menetyksen pelosta konkreettisemmän kuin käännös. Ero on kuitenkin pieni.

Esimerkissä 18 lapset koettavat saada ajan kulumaan sadepäivänä. Susan on keksinyt sanakirjaleikin, johon Peter osallistuu, mutta Edmund ei ole kovin vaikuttunut:

Esimerkki 18.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
2	Susan	Gas-tro-vas-cu-lar. Come on, Peter, gastrovascular!	"Gastrovaskulaarinen." // No niin, Peter. Gastrovaskulaarinen.
	Peter	Well is it Latin?	Onko se latinaa?
	Susan	Yes.	On.
	Edmund	Is it Latin for, ' worst game ever '	Onko se latinaksi /

	invented'?	"maailman typerin leikki"?
--	-------------------	-----------------------------------

Tässä, kuten edellisessäkin esimerkissä, Edmundin puheenvuoro pyrkii muuttamaan keskustelun suuntaa rakentavasta hajottavaan. Jälleen Edmundin hahmo esitetään vastaanhangoittelevana ja eripuraisena.

Kun Lucy kertoo toisille Narniasta, Peter ja Susan eivät usko hänen puheitaan. Lucy on loukkaantunut, mutta Edmund väittääkin yllättäen uskovansa hänen sanojaan:

Esimerkki 19.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
5	Lucy	I wouldn't lie about this!	En minä tätä keksi!
	Edmund	Well I believe you.	No, minä uskon.
	Lucy	You do?	Niinkö?
	Edmund	Yeah, of course! Didn't I tell you about the football field in the bathroom cupboard?	Joo, tietty. // Miten se jalkapallokenttä / kylpyhuoneen kaapissa?

Edmund on tukevinaan Lucyn esittelemää keskustelun käännettä, mutta pyörittää sanansa heti seuraavassa puheenvuorossaan pilaillemalla Lucyn kustannuksella. Katsoja tietää Lucyn puhuvan totta, joten toisten epäusko tuntuu epäoikeudenmukaiselta, vaikkakin ymmärrettävältä. Edmundin huvittunut pilkka ja sen näkyvät vaikutukset Lucyssa saavat Edmundin kuitenkin vaikuttamaan ilkeämmältä kuin vanhemmat sisarukset. Repliikin pitkät avainsanat ovat pakottaneet kääntäjän hyvin tiiviiseen käännösratkaisuun, mutta ratkaisu on kuitenkin toimiva. Täsmäntävä pronomini *se* subjektin edellä luo oletuksen, että Peter ja Susan tietävät, mistä Edmund puhuu, ja se onkin Edmundin tarkoitus: hän katsoo heitä puhuessaan kuin kutsuen heitä mukaan pilkkaan. Lähdeteksti ilmaisee saman kysymyksellä, joka korostaa puhujan, *I*, ja kuulijoiden, *you*, vuorovaikutusta. Lähdetekstissä Edmundin oletus kolmen vanhemman lapsen "sisäpiiristä", jonka ulkopuolelle Lucy jää, tulee kuitenkin vahvemmin ilmi juuri puhujan ja kuulijan mainitsemisen kautta.

Kun Edmund on ensi kertaa Narniassa, Valkean velhon reki ajaa hänet kumoon tien laitaan. Reen kuljettaja Ginarrbrik kaataa Edmundin maahan ja uhkaa häntä veitsellä.

Esimerkki 20.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
6	Edmund	Leave me alone!	Anna minun olla.
	Velho	What is it now, Ginarrbrik?	Mitä nyt taas, Ginarrbrik?
	Edmund	Make him let me go! I didn't do anything wrong !	Käske hänet pois! / En tehnyt mitään väärää .
	Ginarrbrik	How dare you address the Queen of Narnia?	Noinko huudetaan / Narnian kuningattarelle?
	Edmund	I didn't know!	En minä tiennyt.
	Ginarrbrik	You will know her better hereafter.	Kylläpä tiedät tämän jälkeen.

Ginarrbrik jättää Edmundin hätääntyneet pyynnöt huomiotta ja tarttuu sen sijaan hänen epäkohteliaisuuteensa. Edmund on alakynnessä sekä kuvassa että äänessä. Hänen vuorosanansa jäävät Ginarrbrikin vihaisten sanojen puristuksiin, mutta käännökseen samaa vaikutelmaa on vaikea saada aikaan. Ruututekstit tukeutuvat tässä ääneen. Esimerkissä 20 vihjataan myös, että Edmundilla on huono omatunto: hän huutaa, ettei ole tehnyt mitään *väärää*, sen sijaan että huutaisi, ettei ole tehnyt *mitään*. Lisäksi tässä ja myöhemmissä velhon ja Edmundin keskusteluissa kääntäjä voi valita, kääntääkö Edmundin puheen sinutteluksi vai teitittelyksi. Esimerkissä 20 hätääntynyt Edmund sinuttelee velhoa ja käyttää tyyliä imperatiivia *käske*, mistä Ginarrbrik uhkaa rangaista häntä. Kun Edmund sitten näkee velhon ja ymmärtää, että tämä ainakin itse kutsuu itseään kuningattareksi, hän alkaa puhutella velhoa kunnioittavaan sävyyn ja kutsuu tätä *teidän majesteetiksenne, Your Majesty*. Sinuttelun ja teitittelyn ero jää tietenkin lähdetekstissä pois, mutta imperatiivi säilyy (*make*).

Piiloleikin seurauksena kaikki lapset päätyvät lopulta yhdessä Narniaan, ja Lucyn puheet paljastuvat todeksi. Susan haluaisi kuitenkin palata saman tien takaisin kotiin.

Esimerkki 21.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
8	Susan	Maybe we should go back.	Paras mennä takaisin.
	Edmund	Shouldn't we at least take a look around?	Eikö ensin vähän katseltaisi?
	Peter	I think Lucy should decide.	Mitä jos Lucy päättäisi nyt?
	Lucy	I'd like you all to meet Mr Tumnus!	Lähdetään tapaamaan herra Tumnusta!

Peter	Well then Mr Tumnus it is!	Tapaamme siis herra Tumnuksen.
-------	----------------------------	--------------------------------

Edmund yrittää saada toiset seuraamaan itseään, epäilemättä viedäkseen heidät velhon luo. Hänen puheenvuoronsa jätetään kuitenkin huomiotta, ja päätävältä annetaan Lucylle. Edmund on paljastunut valehtelijaksi, ja hän on hetkellisesti menettänyt oikeutensa osallistua yhteiseen päätöksentekoon.

Edmund lähtee Majavien luota ja etsii tiensä Valkean velhon linnaan. Velho on tyytymätön nähdessään hänet yksin ja alkaa kuulustella häntä:

Esimerkki 22.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
10	Velho	And your brother, is he... unintelligent?	Entä veljesi, onko hän... // ...vajaamielinen?
	Edmund	Well I think so, but Mum says...	Minusta on, mutta äiti sanoo...
	Velho	Then how <i>dare</i> you come alone?!	Kuinka uskallat tulla yksin?
	Edmund	I tried!	Minä yritin.
	Velho	Edmund, I asked so little of you...	Minä pyysin niin pientä asiaa.
	Edmund	They just won't listen to me!	Ne eivät kuuntele minua.
	Velho	...you couldn't even do that.	Etkä tehnyt edes sitä.
	Edmund	I did bring them half-way... They're at the little house at the dam, with the Beavers.	Minä toin ne puolitiehen. // Ne ovat pikku talossa / padolla, majavilla.
	Velho	Well. I suppose you're not a total loss, then. Are you?	No. // Ehkä et ole täysin kelvoton sitten.

Esimerkissä 22 dialogi kulkee samaan tapaan kuin esimerkissä 20. Edmundin keskimmäiset puheenvuorot ovat selvästi merkityksettömiä velhon raivon rinnalla. Kolmannen ja neljännen vuorosanansa velho sanoo hyvin hiljaisella äänellä, kun taas Edmund huutaa, mutta katsojalle on selvää, kumman sana painaa keskustelussa enemmän. Tässäkin samaa vaikutelmaa on vaikea luoda käännöksessä, koska Edmund ehtii kuitenkin sanoa vuorosanansa loppuun saakka. Velhon viimeisen vuorosanan jälkikysymys *are you?* tulee selvästi erillään muusta vuorosanasta, jolloin se toimii lähdetekstissä ikään kuin haasteena tulevan varalle tai verhoiltuna uhkana. Käännöksestä tämä jälkikysymys on jäänyt pois, joten Edmundin asema ei kenties vaikuta yhtä pahaenteiseltä kuin lähdetekstin perusteella.

Esimerkissä 23 Edmund on joutunut velhon vankityrmään, jossa hän tapaa fauni Tumnuksen. Edmund on juuri kertonut velholle, missä hänen sisaruksensa ovat, ja hänen kauhukseen velho on lähettänyt susia heidän peräänsä. Nyt sudet ovat tulleet takaisin löytämättä jälkeäkään lapsista tai Majavista.

Esimerkki 23.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
12	Edmund	Wait! The beaver said something about Aslan.	Seis! Se majava mainitsi nimen Aslan.
	Velho	Aslan...? Where?	Aslan? // Missä?
	Edmund	[I...	Minä...
	Tumnus	He's] a stranger here, your Majesty. He can't be expected to know anything!	Hän on muualta, majesteetti. // Ei hänen voi olettaa tietävän.
	Velho	I said, where is Aslan?	Minä kysyin, missä on Aslan?
	Edmund	I... I don't know.	En... en tiedä.

Velhon kuulustellessa Edmundia tämä ensin kieltää tietävänsä mitään, mutta kun velho uhkaa häntä sauvallaan, Edmund hätäntyy ja kertoo Aslanista. Hän toimii pelastaakseen oman nahkansa, eikä hän vielä tässä vaiheessa pysty nousemaan niihin myyttisen sankarin mittoihin, joita narnialainen ennustus häneltä odottaa. Kun Edmund nyt kuitenkin on joutunut vastatusten omien tekojensa seuraamusten kanssa (Tumnus on vankityrmässä ja sudet jahtaavat hänen sisaruksiaan), hänen luonteensa jalo puoli alkaa saada sijaa, ja kun velho tivaa häneltä Aslanin olinpaikkaa, Edmund vihdoinkin kieltää tietävänsä sitä. Katsoja ei tässä vaiheessa tiedä, valehteleeko Edmund vai ei, vaikka hänen epäröintinsä ja Tumnuksen kohdistama katseensa vihjaavat hänen valehtelevän. Myöhemmin kuitenkin käy ilmi, että Edmund ehti kuulla, missä Aslan on, ennen kuin lähti Majavien talosta. Tässä kohtauksessa Edmundin hahmossa tapahtuu siis ensimmäinen merkittävä muutos itsekkydestä solidaarisuuteen. Ruututeksteissä muutos näkyy epäröintinä, jota ilmaistaan kolmella pisteellä. Ensin Edmund epäröi Tumnuksen katsoessa häneen varoittavasti ("Minä..."), ja lopulta hän kieltää tietävänsä mitään, kun hän on nähnyt Ginarrbrikin lyövän Tumnusta tämän tultua Edmundin avuksi ("En... en tiedä.")

Edmund palaa viimein toisten luo Aslanin leiriin, ja lapset syövät yhdessä aamiaista. Peter toteaa, että Aslanin väki suostuu varmasti pakkaamaan heille matkaeväät kotimatkaa varten.

Esimerkki 24.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
15	Susan	We're going home?	Mekö lähdemme?
	Peter	You are. I promised Mum I'd keep you three safe. But it doesn't mean I can't stay behind and help.	Te kolme. // Minä lupasin äidille / pitää teistä huolta. // Mutta se ei tarkoita, / etten itse voisi jäädä.
	Lucy	They need us... all four of us.	Meitä tarvitaan. // Jokaista meitä!
	Peter	Lucy, it's too dangerous. You almost drowned, Edmund was almost killed!	Lucy, täällä on vaarallista. // Sinä meinasit hukkaa! / Edmund melkein kuoli!
	Edmund	Which is why we have to stay. I've seen what the White Witch can do. And I've helped her do it. And we can't leave these people behind to suffer for it!	Siksi meidän täytyy jäädä. // Olen nähnyt mihin velho pystyy. / Ja minä autoin sitä. // Ei me saada jättää muita / kärsimään siitä!
	Susan	I suppose that's it then.	Niin kai se sitten on.
	Peter	Where are you going?	Mitä sinä aiot?
	Susan	To get in some practice.	Opetella ammuntaa.

Esimerkin 24 dialogijakso on niitä harvoja, joissa Edmund osallistuu keskusteluun rakentavasti ja joissa hänen sanansa vaikuttavat muiden toimintaan. Dialogi seuraa Edmundin ja Aslanin käymää keskustelua, ja se tekee Edmundin sisäisen muutoksen näkyväksi. Hän tunnustaa oman osallisuutensa velhon hirmutöihin ja ymmärtää, että hänen teoillaan saattaa olla seurauksia muiden elämässä. Niin painokkaasti hän puhuu, että turvaa ja passiivisuutta julistava Susankin uskoo.

Aslanin kuoltua Peter johtaa narnialaiset taisteluun velhon joukkoja vastaan. Peterin armeija joutuu kuitenkin alakynteen, ja Peter haluaa Edmundin ja sisarten pakenevan kotiin.

Esimerkki 25.

Kohtaus	Puhuja	Lähdeteksti	Käännös
22	Peter	Edmund! They are too many! Get out of here!	Edmund! Niitä on liikaa! //

		Get the girls, and get them home.	Mene pois täältä! // Etsi tytöt ja vie heidät kotiin.
	Majava	You heard him, let's go! Peter said get out of here.	Siinä kuulit! Tule nyt! // Peter käski häipyä.
	Edmund	Peter's not king yet.	Hän ei ole vielä kuningas.

Edmundin kehityskaari saavuttaa huippunsa tässä kohtauksessa. Peter uskoo sisaret hänen hoiviinsa (vaikka Susanilla voisikin olla siihen sanottavaa) ja käskee häntä viemään heidät turvaan. Dialogipätkän karakterisaation voisi luokitella keskustelukäyttäytymiseksi samassa mielessä kuin edellisen esimerkin, koska siinä Peter luovuttaa vastuun sisarista Edmundille, ja Edmund puolestaan rikkoo Peterin vuorosanan luomia odotuksia toimimalla päinvastoin kuin tämä pyytää. Kuvanleikkauksin osoitetaan, että Edmund kiinnittää huomionsa Valkean velhon taikasauvaan ja ymmärtää, että jonkun on murrettava sauva. Pikkuveljenä hän hyväksyy Peterin luottamuksenosoituksen, mutta samalla hän vihdoin hyväksyy myös oman sankarinroolinsa ja puuttuu tapahtumien kulkuun itse: hän toteaa Majavalle, ettei Peter ole vielä hallitsijan asemassa (eikä siten oikeutettu jakelemaan käskyjä), ja lähtee määrätietoisesti kohti velhoa.

Keskustelukäyttäytyminen on siis edellisen luokan tapaan vaikea rajata yksittäiseen vuorosanaan, ja sen analysointi vaatiikin laajemman dialogikokonaisuuden tarkastelua. Tämän tutkimuksen aineistossa keskustelukäyttäytymisen joitakin piirteitä, kuten päällekkäispuhuntaa, esiintyy tuskin lainkaan, mutta kuten annetut esimerkit osoittavat, silläkin on oma roolinsa Edmundin karakterisaatiossa.

5.3. YHTEENVETO

Karakterisaation keinoja löytyi kaikista tarkastelluista luokista. Suora määrittely poislukien aineistosta poimitut esimerkit jakautuvat melko tasaisesti muiden luokkien kesken: näennäisestä suorasta määrittelystä annettiin kahdeksan, puheen karakterisoivasta aineksesta kahdeksan ja keskustelukäyttäytymisestä yhdeksän esimerkkiä. Yhdessä esimerkissä saattoi myös olla keinoja useammasta luokasta. Suoran määrittelyn vähäisyys oli odotettavissa, koska se esiintyy valtavirtaelokuvassa tyypillisimmin kertojanääninä, joka aineistoelokuvasta puuttuu.

Näennäinen suora määrittely on luokista ehkä selvärajaisin. Se on useimmiten helppo tunnistaa ruututekstistä, ja sen karakterisoiva vaikutus on melko suoraviivainen. Kuten on todettu, näennäinen suora määrittely kertoo yleensä enemmän määrittelijästä kuin määriteltävästä. Esimerkissä 7

Edmund väittää, että jos isä olisi paikalla, hän ei pakottaisi lapsia lähtemään pois kotoa (lähdeteksti). Tämä esimerkki erityisesti karakterisoi nimenomaan määrittelijää itseään: isä ei esiinny elokuvassa lainkaan eikä hänen hahmostaan pyritä antamaan katsojalle mitään tiettyä kuvaa, joten Edmundin väitteen tarkoitus on vain kuvastaa Edmundin tunteita maallelähdöstä. On mielenkiintoista, että katsoja voidaan jossain määrin ohjata luottamaan enemmän yhden kuin toisen hahmon puheeseen, niin että luotettavan hahmon suoraa määrittelyä pidetään helposti totuutena. Esimerkiksi Edmundin määritelmät sisaruksistaan katsoja tulkitsee ennen kaikkea Edmundin karakterisaatioksi, kun taas Peterin mielipide Edmundin itsekkyydestä voi helposti tuntua oikeutetulta kuvaukselta Edmundista. Näennäinen suora määrittely on kuitenkin aina subjektiivista, ja sitä on tarkasteltava siten. Näennäistä suoraa määrittelyä löytyi aineistosta ehkä ennakoitua vähemmän, ja ainoa, joka suoraan määrittelee tarkastelun kohteena ollutta Edmundia, onkin juuri Peter. Myös Edmund kuvailee lähinnä sisaruksiaan. Oletus näennäisen suoran määrittelyn esiintymistiheydestä perustui huomioihin, joita tein samasta aineistosta kandidaatintutkielmani yhteydessä. Aineistoni rajautui silloin kuitenkin pariinkymmeneen ensimmäiseen minuuttiin, joten näennäinen suora määrittely painottuneee tässä elokuvassa alkupään kohtauksiin.

Olen laskenut näennäisen suoran määrittelyn piiriin myös hahmon toiminnan kuvaukset. Ne eivät pyri niinkään ilmaisemaan puhujan omaa mielipidettä kohteena olevasta hahmosta suoraan, vaan kertovat hahmon toiminnasta sananvalinnoin, jotka ohjaavat kuulijoiden (sekä katsojan että toisten hahmojen) tulkintaa tiettyyn suuntaan. Esimerkissä 4 Peter kertoo Aslanille, että Valkea velho on siepannut Edmundin (lähdeteksti käyttää sanaa *captured*), kun taas herra Majava sanoo, että Edmund on pettänyt sisaruksensa. Toisaalta esimerkissä 5 Valkea velho kertoo Tumnukselle, että Edmund antoi tämän ilmi, mikä vihjaa tavoitteelliseen toimintaan. Katsoja kuitenkin tietää, että Edmund kertoi Tumnuksesta tahattomasti ja ymmärtämättä vaaraa, johon tämän saattoi. Toiminnan kuvauksen karakterisoiva vaikutus liittyy siis aina siihen, tietääkö katsoja, mitä "todellisuudessa" on tapahtunut, vai kuunteleeko hän kuvausta ensimmäisenä tiedonantona tapahtumista.

Epämääräisimmäksi luokaksi tässä aineistossa osoittautui puheen karakterisoiva aines. Sen yksiselitteisimmät piirteet, kuten murteellisuus, vahva puhekielisyys tai änkytys, eivät olleet merkittävässä asemassa Edmundin hahmossa. Lähde- ja kohdekielen välillä on kuitenkin selviä eroja esimerkiksi pronominiinien käytössä, ja näiden erojen tarkastelu oli mielenkiintoista. Erityisesti tällaisessa elokuvassa, jossa hahmojen joukossa on puhuvia eläimiä ja taruolentoja, kääntäjä voi pronominiavalinnoilla vaikuttaa hahmojen karakterisaatioon. Esimerkki 13 on erityisen hedelmällinen juuri tässä kysymyksessä, koska siinä nousevat esiin sekä kahden ryhmän, ihmisten ja Narnian asukkaiden, väliset että näiden ryhmien sisäiset suhteet, jotka heijastuvat hahmojen

tavasta puhua toisistaan. Eroja pronominiin käytössä näyttäisi käänöksessä esiintyvän monikon ja yksikön välillä: puhuessaan monesta ihmisestä Edmund käyttää puhekielelle tyypillistä pronominia *ne* (esimerkit 1, 11 ja 22), mutta yhteen ihmiseen viitattaessa hän kuitenkin käyttää kirjakielistä pronominia *hän* (esimerkit 11, 20 ja 25). Poikkeuksena on esimerkki 24, jossa Edmund käyttää Valkeasta velhosta pronominia *sitä*, mikä kielii hänen muuttuneesta asenteestaan velhoa kohtaan. Ero yksikön ja monikon välillä tuntuisi vihjaavan, että demonstratiivipronominin käyttö monikossa on hyväksyttävämpää kuin yksikössä, kun viitataan ihmisiin. Muita tähän luokkaan kuuluvia esimerkkejä ovat 9–11, joissa Edmundin sananvalinnat *taluttaa*, *mami*, *rohkaista* ja *lasten* vaikuttavat harkituilta ja kertovat jotakin hänen luonteestaan.

Aineistossa oli joukko karakterisoivia vuorosanoja, jotka eivät tuntuneet istuvan järkevästi mihinkään luokkaan. Näitä ovat esimerkit 14–16, jotka laskin lopulta puheen karakterisoivaksi ainekseksi. Niitä ei voi lukea suoraksi tai näennäisen suoraksi määrittelyksi, eivätkä ne myöskään liity keskustelukäyttäytymiseen tai puheen ja toiminnan suhteeseen. Niissä on oikeastaan kyse sananvalinnoista, vaikka karakterisoivissa sanoissa ei sinänsä ole mitään erityistä. Esimerkissä 16 Edmund kannustaa Peteriä johtamaan Aslanin armeijaa ja sanoo: "Then you'll have to lead us." (Käänöksessä: "Sitten sinä johdat.") Edmundin valitsema *us* on merkittävä, koska se asettaa hänet itsensä Peterin johdettavaksi – asema, jota vastaan hän on kapinoinut koko elokuvan ajan. Sana tai ilmaus itsessään ei kuitenkaan ole erikoinen.

Puheen suhde toimintaan oli vahva karakterisaation osatekijä Edmundin hahmossa, mutta sitä oli vaikea rajata tiettyihin vuorosanoihin. Katsoja saa Edmundin kiinni valheesta useamman kerran, mutta ne vuorosanat, joissa valhe paljastuu, eivät ehkä korostu mitenkään merkittävästi. Tällä luokalla onkin muita epäsuoran määrittelyn keinoja pienempi rooli analyysissa.

Esimerkkejä karakterisaatiosta keskustelukäyttäytymisessä löytyi odotettua enemmän. Osa näistä nojautui hyvin vahvasti ääneen ja kuvaan: Valkean velhon hiillostaessa Edmundia (esimerkki 22) tilanteen uhkaavuus ja dominanssi eivät välity pelkästä ruututekstistä, vaan tunnelma luodaan nimenomaan äänensävyillä ja ilmeillä. Ruututeksteissäkin näkyviä esimerkkejä kuitenkin löytyi. Nämä liittyivät enimmäkseen Edmundin ja hänen sisarustensa välisiin keskusteluihin, joissa joku osapuoli (usein Edmund, mutta myös Peter tai Susan) pyrkii häiritsemään dialogin etenemistä tai johtamaan sitä haluamaansa suuntaan, tai kieltäytyy sopeutumasta edellisen puhujan avaukseen. Erot lähdetekstin ja käänöksen välillä eivät näissä esimerkeissä olleet suuria. Kuitenkin esimerkissä 19 Edmundin vähättelevä suhtautuminen Lucyyn välittyy lähdekielellä vahvempana kuin kohdekielellä. Dialogin syvempi analyysi keskustelukäyttäytymisen näkökulmasta esimerkiksi

tarkastelemalla yksityiskohtaisesti yhtä dialogijaksoa antaisi varmasti mielenkiintoisia tuloksia, vaikka sille ei ollutkaan tilaa tässä tutkimuksessa.

6. PÄÄTELMÄT

Tutkielmani tarkoitus oli tutkia ruututeksteissä esiintyvää karakterisaatiota elokuvassa *Narnian tarinat: Velho ja leijona*. Halusin erityisesti selvittää, millaisin keinoin ruututekstit luovat kuvaa hahmosta ja muuttuuko karakterisaatio, kun siirrytään puheesta kirjoitukseen. Tarkastelemani karakterisaation keinot omaksuin kirjallisuudentutkimuksesta, draamantutkimuksesta ja audiovisuaalisen kerronnan tutkimuksesta. Jaoin keinot näitä aloja soveltaen suoraan ja epäsuoraan määrittelyyn ja epäsuoran määrittelyn vielä näennäiseen suoraan määrittelyyn, puheen karakterisoivaan ainekseen, puheen ja toiminnan suhteeseen sekä keskustelukäyttäytymiseen. Lähestyin tutkimuskysymystä interaktiivisen dialogin kautta. Tutkimukseni keskiössä oli Edmund Pevensie, ja tutkin hahmon karakterisaatiota ruututeksteissä interaktion näkökulmasta.

Jo kandidaatintutkielmani aihe sivusi tämän tutkielman aihetta, ja siinä tekemieni havaintojen perusteella oletin, että karakterisaatio muuttuu ainakin jonkin verran, kun lähdekielinen puhe tiivistetään ruututeksteihin. Oletin myös, että käänös tukeutuu lähdetekstiä enemmän multimodaalisen viestin muihin tasoihin. Aineistoanalyysissa esille nousseet seikat tukivat ensimmäistä olettamustani. Pelkästään käänökseen tukeutuva, lähdekielistä puhetta ymmärtämätön katsoja luo Edmundista todennäköisesti erilaisen kuvan kuin katsoja, joka ymmärtää puheen täysin tai osittain. Erot ovat enimmäkseen pieniä, mutta paikoin käänösratkaisu muuttaa karakterisaatiota paljonkin. Aineiston perusteella kääntäjällä on suurimmat mahdollisuudet vaikuttaa karakterisaatioon, kun käännetään pronomineja tai kun on tehtävä valinta sinuttelun ja teitittelyn välillä.

Eroavaisuuksia esiintyy aineistossa lähes kaikissa karakterisaatiokeinojen luokissa. Missään luokassa erojen suhteellinen määrä ei kuitenkaan ole suurempi kuin muissa luokissa. Tämä osoittaa, että kääntäjä pystyy operoimaan samoilla karakterisaation keinoilla kuin lähdeteksti, ja erot ovat ennemminkin tapauskohtaisia kuin tietyistä keinoista johtuvia. Useimmat eroavaisuudet lähde- ja kohdetekstin välillä voi selittää niillä rajoituksilla, joita ruututekstit kääntäjälle asettavat. Aikaa ja tilaa on rajallinen määrä, joten kääntäjä ei aina voi valita vivahteitaan myöten parasta käänösratkaisua. Toisinaan karakterisaatio on käänöksessä jopa vahvempaa kuin lähdetekstissä. Aineistoanalyysi osoittaa, että kääntäjä voi tehostaa karakterisaatiota jopa yksittäisillä sananvalinnoilla, kuten esimerkin 9 *taluttaa* tai esimerkin 10 *mami*. Kääntäjällä on siten

mahdollisuus kompensoida karakterisaation heikkenemistä tai muuttumista yhdessä vuorosanassa käyttämällä harkittua sananvalintaa toisessa.

Oletukseni, että käänös tukeutuu lähdetekstiä enemmän multimodaalisen viestin muihin tasoihin, osoittautui myös oikeaksi. Kokonaiskarakterisaation eri osa-alueita on tosin vaikea arvioida tavallisen katselukokemuksen perusteella, koska esimerkiksi musiikkiin tai valaistukseen erityisesti perehtymätön katsoja tuskin osaa eritellä, mikä henkilövaikutelma syntyy mistäkin viestin tasosta. Jos käänöstä ja lähdekielistä puhetta voisi kuitenkin tarkastella irrallaan muusta viestistä, käänöksen karakterisaatio olisi varmasti heikompaa kuin lähdekielisen puheen, koska puheen äänellisillä piirteillä on niin suuri merkitys viestinnässä.

Suomen ja englannin kielen pronominierot tarjoavat kääntäjälle mahdollisuuden operoida hahmoviittauksilla, joilla ainakin tässä aineistossa on varsin suuri merkitys. Puhekielisyys tuntuu leimaavan *se*-pronominia ihmisiin viitatessa niin vahvasti, että sen käyttäminen ihmisestä vaikuttaa väistämättä karakterisaatioon voimakkaammin kuin kirjakielessä neutraali *hän*-pronomini. Tässä aineistossa *se*-pronomini viestii paitsi iästä (nuorempien lasten puhe on puhekielisempää kuin vanhempien), myös asenteesta. Viitatessaan Narnian puhuviin eläimiin ja olentoihin pronominilla *se* Edmundin voidaan tulkita asettavan hahmot eläimen asemaan, koska kyseinen pronomini on suomen kirjakielessä varattu eläimille. Lucy viittaa samoihin hahmoihin pronominilla *hän*, jolloin hahmojen karakterisaatio eroaa lähdetekstistä, jossa molemmat käyttävät hahmoista pronomineja *he/she*. Kääntäjän ratkaisut yksittäisissä tapauksissa riippuvat siitä, mitä kielen varianttia käänös noudattaa kokonaisuudessaan. Jos ruututekstit ovat yleisesti kirjakielisiä, *se*-pronominilla on henkilöviittauksissa suurempi vaikutus karakterisaatioon kuin muutoin. Anni Suonperän tekeillä oleva pro gradu -tutkielma tarkastelee erityisesti *hän*- ja *se*-pronomien vaihtelua ruututeksteissä ja antanee aiheesta lisätietoa tulevaisuudessa.

Kääntäjä voi valita myös teitittelyn ja sinuttelun välillä. Englannissa ei ole erityistä teitittelymuotoa, joten ratkaisu on tehtävä kontekstin perusteella. Valinnan on toki noudatettava kunkin hahmon keskustelukäyttäytymistä yleensä, mutta tällä hienovaraisella keinolla kääntäjä voi vaikuttaa karakterisaatioon. Monikon toisen persoonan mukaiset sijamuotopäätteet vievät useamman merkkipaikan kuin yksikön toisen, joten joskus valintaan vaikuttaa myös tila. Tilalla onkin yleensä tärkeä rooli av-kääntämisessä.

Tarkastelin karakterisaatiota hahmojen interaktion kautta, ja havaintoni osoittivat, että yhden hahmon karakterisaatio ei käytännössä ole erotettavista muiden hahmojen karakterisaatiosta. Jos hahmoja on vähintään kaksi, interaktio vaikuttaa karakterisaatioon. Useimmin hahmon vuorosanat

karakterisoivat hahmoa itseään, mutta myös toisen hahmon lausuma näennäinen suora määrittely karakterisoi hahmoa. Karakterisaatiota tulisi siis aina tutkia ainakin jossain määrin limittyneenä interaktioon.

Aineiston multimodaalisuus tarjoaa hieman erilaisen näkökulman karakterisaatioon kuin draaman- tai kirjallisuudentutkimus. Kertojaäänän puuttuminen korostaa epäsuoria karakterisaation keinoja, ja analyysin tarkentuminen juuri ruututeksteissä esiintyvään karakterisaatioon tuo erityisesti näkyviin sanalliset hahmon rakentumisen tavat. Tutkimus valottaa lähdetekstin ja käännöksen karakterisaation eroja ja tuo omalta osaltaan lisätietoa av-kääntäjän mahdollisuuksista ja toisaalta rajoituksista lähdekielisen karakterisaation välittämisestä kohdekielelle. Lisäksi tutkimus antaa hienojakoisen kuvan yhdestä Remaelin kolmijaon dialogiluokasta, interaktiivisesta dialogista. Katsojan kannalta juuri tämä luokka onkin ehkä kiinnostavin, koska elokuvakokemuksen ytimessä lienee kiinnostus hahmoihin ja heidän kohtaloihinsa. Voisi kuitenkin olla mielenkiintoista tutkia yhtä läheisesti myös dialogijaon kahta muuta tyyppiä, rakentavaa ja narratiivis-informatiivista dialogia.

Tässä tutkimuksessa käytettyä interaktiivista näkökulmaa karakterisaation tutkimukseen voisi soveltaa myös johonkin toiseen aineistoon. Heikentykö ruututekstien karakterisaatio esimerkiksi elokuvassa, jossa puhe on nopeatempoisempaa ja runsaampaa kuin tämän tutkimuksen aineistoelokuvassa? Entä elokuvassa, jossa dialogin sisällöllä on suurempi merkitys kuin vaikkapa musiikilla tai puheen piirteillä? Mielenkiintoinen lähtökohta voisi olla myös dubbauksen ja tekstityksen vertaaminen toisiinsa. Dubbauksen laatijalla on toisaalta enemmän liikkumavaraa kuin ruututekstien laatijalla, koska dubbaus voi lähdetekstin tavoin hyödyntää puheen ominaisuuksia, mutta toisaalta sitäkin sitovat omalla tavallaan lähdekielisen puheen asettamat aikarajat ja itse kuva.

Puheen piirteiden merkitystä karakterisaatiolle voisi kartoittaa tutkimuksella, jossa käännöstä ja lähdekielistä puhetta tarkasteltaisiin irrallaan toisistaan ja elokuvan kontekstista. Kummassakin tapauksessa karakterisaatio olisi toki vaillinainen ja epäaito, mutta tällainen tutkimusasetelma toisi korostetusti esiin sen, ovatko tietyt puheen piirteet karakterisaatiolle välttämättömiä, vai johtaisiko kontekstin puuttuminen vain karakterisaation heikkenemiseen.

Tässä tutkimuksessa oletukset käännösratkaisujen vaikutuksesta karakterisaatioon perustuvat tulkintaan. Näyttöä siitä, onko lähdekielisen elokuvan katsojan kokemus hahmoista todella hieman erilainen kuin käännetyn elokuvan katsojan, voisi kerätä reseptiotutkimuksen avulla. Analyysin perusteella karakterisaatiossa on eroja, mutta erojen hienovaraisuus voi tehdä katsojavaikutelmien vertaamisen vaikeaksi: usein katsojan mielikuva hahmosta perustuu tuntemuksille eikä niinkään

sanalliseen muotoon puettavissa oleville, johdonmukaisille ajatuksille. Onnistuneesti laaditulla kysymyssarjalla mielikuvia voisi kuitenkin yrittää kartoittaa.

7. LÄHTEET

Tutkimusaineisto

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe. Käsikirjoitus Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Markus ja Stephen McFeely. Ohjaus Andrew Adamson. Rooleissa Georgie Henley, Skandar Keynes, Anna Popplewell, William Moseley, James McAvoy, Judy McIntosh. Käännös Tuija Kokko. Walt Disney Pictures, 2005. DVD-julkaisu.

Tutkimuskirjallisuus

Bacon, Henry 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification: Proper Names in Children's Literature*. Åbo Akademi University Press, Turku.

Chaume Varela, Frederic 2004. "Synchronization in dubbing – A translational approach". Orero, Pilar (toim.) *Topics in Audiovisual Translation*. Benjamins, Amsterdam/Philadelphia. 35–52.

Clothia, Jean 1979. *Forging a Language: A Study of Plays of Eugene O'Neill*. Cambridge University Press, Cambridge.

Ekholm-Tiainen, Cilla 2003. *Fiktiivisen puheen poetiikkaa – suomentaja dialogin tulkitsejana ja tuottajana*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu -tutkielma.

Forster, E. M. 1949 [1927]. *Aspects of the Novel*. Arnold, Lontoo.

Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja 2004. Toimitus: Timo Nurmi. Gummerus, Helsinki.

Jakobson, Roman 1981. *Selected Writings III: Poetry of Grammar and Grammar of Poetry*. Edited, with a preface, by Stephen Rudy. Mouton, Haag. 18–51.

Kangas, Kati 2004. *Puhekieli, puhuttavuus ja karakterit käännösnäytelmässä*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu -tutkielma.

- Kerkkä, Karita 2008. "Illusionsskapande i tv-textning – verklighet eller bara illusion?" Enell-
Nilsson, Mona ja Männikkö, Tiina (toim.) *Erikoiskielet, käännteoria ja monikielisyys. Vakki-symposiumi XXVIII. Vaasa 8.–9.2. 2008*. Vaasan yliopisto, humanistinen tiedekunta, Vaasa. 67–77.
- Kielitoimiston sanakirja, 3. osa S–Ö* 2006. Toimitus: Eija-Riitta Grönros, Minna Haapanen, Tarja Riitta Heinonen, Leena Joki, Liisa Nuutinen & Marjatta Vilkamaa-Viitala. Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, Helsinki.
- Kovačič, Irena 1996. "Subtitling Strategies: A Flexible Hierarchy of Priorities". Heiss, Christine & Bollettieri Bosinelli, Rosa Maria (toim.) *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena*. Clueb, Forlì. 297–305.
- Kozloff, Sarah 2000. *Overhearing Film Dialogue*. University of California Press, Ewing.
- Lahikainen-Lindén, Sirpa, Gertsch, Mia, Jaskanen, Susanna, Lehikoinen, Kirsi & Marttinen, Mika 1998. "Muutama sana ruututekstien puhekielestä". *Virittäjä* 2, 240–242.
- Lehtonen, Mikko 2007. "Ruumis, kieli ja toiminta – Ajatuksia audiovisuaalisten tekstien multimodaalisuudesta". Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina, 30–43.
- Lewis, C. S. 2001 [1950]. *The Chronicles of Narnia*. Collins, Lontoo.
- Linell, Per 1990. "The power of dialogue dynamics". Marková, Ivana & Foppa, Klaus (toim.) 1990. *The Dynamics of Dialogue*. Harvester & Wheatsheaf, Hemel Hempstead. 147–77.
- Luyken, Georg-Michael, Herbst, Thomas, Langham-Brown, Jo, Reid, Helen & Spinhof, Herman (toim.) 1991. *Overcoming Language Barriers in Television. Dubbing and subtitling for the European audience*. The European Institute for Media, Manchester.
- Marková, Ivana & Foppa, Klaus (toim.) 1990. *The Dynamics of Dialogue*. Harvester & Wheatsheaf, Hemel Hempstead.
- Marková, Ivana & Foppa, Klaus (toim.) 1991. *Asymmetries in Dialogue*. Harvester & Wheatsheaf, Hemel Hempstead.

- Marková, Ivana, Graumann, Carl F. & Foppa, Klaus (toim.) 1995. *Mutualities in Dialogue*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Nurmela, Laura 2006. *Naurettavat hahmot – murre stereotyyppistämisen välineenä animaatioelokuvassa Shrek*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu -tutkielma.
- OED Online* 2011 [verkkojulkaisu]. Oxford University Press, Oxford. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.oed.com/view/Entry/226539?rskey=3wcfzm&result=2&isAdvanced=false>>. (Viitattu 7.2.2012.)
- Oittinen, Riitta 2007. "Peukaloliisasta Nalle Puhiiin – Kuva, sana, ääni ja kääntäjä". Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina, 44–70.
- Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.) 2007. *Olennaisen äärellä: johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere University Press, Tampere.
- Ojatalo, Aino 2009. *Dialogit Ernest Hemingwayn novellissa The Battler sekä sen suomennoksissa Kehäkettu ja Nyrkkeilijä*. Tampereen yliopisto, käännöstieteen (englanti) pro gradu -tutkielma.
- Pfister, Manfred 1988. *The Theory and Analysis of Drama*. Käännös John Halliday. Cambridge University Press, Cambridge.
- Rainó, Päivi 1997. "Selkosuomesta puheen kuvailuun". *Virittäjä* 4, 608–618.
- Remael, Aline 2001. "Some Thoughts on the Study of Multimodal and Multimedia Translation". Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (toim.) (*Multi Media Translation – Concepts, practices, and research*). Benjamins, Amsterdam/Philadelphia. 13–22.
- Remael, Aline 2003. "Mainstream Narrative Film Dialogue and Subtitling: A Case Study of Mike Leigh's 'Secrets & Lies' (1996)". *The Translator* 9:2, 225–247.
- Remael, Aline 2004. "A place for film dialogue analysis in subtitling courses". Orero, Pilar (toim.) *Topics in Audiovisual Translation*. Benjamins, Amsterdam/Philadelphia. 103–124.

- Remael, Aline 2008. "Screenwriting, scripted and unscripted language – What do subtitlers need to know?" Díaz Cintas, Jorge (toim.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Benjamins, Amsterdam. 57–67.
- Rimmon-Kenan, Shlomith 1991 [1983]. *Kertomuksen poetiikka*. Käännös Auli Viikari. Tietolipas 123. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto* [verkkajulkaisu]. Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto [ylläpitäjä ja tuottaja], Tampere. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. (Viitattu 15.05.2011.)
- Seppänen, Eeva-Leena 1997. "Vuorovaikutus paperilla". Teoksessa Tainio, Liisa (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet*. Vastapaino, Tampere. 18–31.
- Taylor, Christopher 2003. "Multimodal Transcription in the Analysis: Translation and Subtitling of Italian Films". *The Translator* 9:2. 191–205.
- Tiittula, Liisa 1992. *Puhuva kieli: suullisen viestinnän erityispiirteitä*. Finn Lectura, Helsinki.
- Vanoye, Francis 1985. "Conversations publiques". Vanoye, Francis (toim.) *La parole au cinéma/Speech in film*. Special Issue of *Iris* 3.1, 99–118.
- Vertanen, Esko. 2007. "Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina". Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina, 149–170.
- VISK 2004. Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho. *Iso suomen kielioppi* [verkkajulkaisu]. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki. Saatavilla www-muodossa: <<http://scripta.kotus.fi/visk> URN:ISBN:978-952-5446-35-7>. (Viitattu 16.3.2012.)

ENGLISH SUMMARY

Interactive dialogue and characterisation in the subtitles of *The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe*

Introduction

One of the most challenging fields of translation is audiovisual translation and, more specifically, film translation. This field requires a deep knowledge of the source and target cultures with a comprehensive understanding of cinematic story-telling. It also demands a grasp of the multimodal source text as a whole, and the ability to produce a translation that not only follows the set conventions of subtitles, but also enables the target audience to have an equally enjoyable viewing experience as the audience of the source language film. Furthermore, due to the technical constraints of subtitles and the differences between speech and writing, an audiovisual translator has to be capable of creating compact expressions that nonetheless convey the often many-worded and quickly delivered speech of the source language to the viewer of the target language.

This study examines the translation of the 2005 film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* from the point of view of characterisation. Characterisation is the way a fictional character is constructed; it includes aspects such as name, appearance, clothing, behaviour towards other characters and way of speaking. Every time a character is on screen, the audience receives information about that character, whether explicitly or implicitly. One part of that information is transmitted through speech, and it is this aspect of characterisation which is visible in subtitles. This study focusses on the characterisation of Edmund Pevensie, one of the protagonists in *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. The purpose was to establish the way in which subtitles participate in characterisation, to determine which characterisation techniques are peculiar to subtitles, and to ascertain if there is any variation in the characterisation between the source text and the target text. The thesis question was further limited by adopting an interactional perspective. In a mainstream film such as *The Lion, the Witch and the Wardrobe* characters interact with each other and their surroundings constantly, so interaction is a fundamental part of characterisation in the research data.

The hypothesis was that at least some variation occurs in the target text characterisation in comparison with the source text characterisation, and that the target text characterisation is weaker than the source text characterisation. It was also assumed that an audiovisual translator has a more restricted selection of characterisation techniques at his or her disposal than the creator of the film dialogue owing to the technical constraints of subtitles and due to the overall differences between speech and writing as modes of communication. However, no assumption was made prior to the analysis of the data as to which particular techniques might be characteristic of subtitles.

The study first outlines the general theoretical background of audiovisual translation, commenting on the special considerations of dialogue as a narrative element. Dialogue is presented and inspected in light of the narrative functions that have been introduced by Aline Remael (see e.g. Remael 2004, 2008). The translation of fictional speech is also discussed in this section. The study then subsequently examines different characterisation techniques and discusses their relevance to subtitling. After explicating the theoretical background for the research, a brief introduction of the research data is offered and the research method is then outlined. The key chapter of the study focusses on the analysis of the research data, offering examples elicited from the data and summing up the findings at the end of the chapter. The study concludes with a discussion of the significance of the findings and suggests topics for further research related to this subject.

Audiovisual translation and film dialogue

Audiovisual translation involves transferring speech into writing, whereby not only the language, but also the sign system is changed (Lehtonen 2007, 40). Many characteristics of speech are lost in this transfer. Speech cannot be perfectly rendered in writing even when time and space are not an issue, but the audiovisual translator is tied by the technical constraints of subtitles. (S)he must produce a translation that is concise, correct and in line with the speaker's voice and gestures (Vertanen 2007, 152). According to Remael (2004, 106) an understanding of film dialogue and of the various functions dialogue performs improves a translator's ability to achieve this.

In this study, dialogue is approached through the narrative functions presented by Remael. She distinguishes between three main types of dialogue: *structuring dialogue* creates cohesion between scenes, supporting the narrative continuity of the film both within scenes and between scenes; *interactional dialogue* is essential in characterisation, constructing for its part individual characters and their relations; and finally, *narrative-informative dialogue* conveys the necessary 'factual'

information of the story that the audience needs to know to follow the plot (Remael 2004, 106). It is interactional dialogue that is concentrated on in this study. The way characters speak to each other, how they refer to each other and to themselves, influences the image that the audience constructs of them. Interactional dialogue is artificial speech. It serves a specific purpose that is designed to communicate something to the audience as well as to the other characters (Remael 2004, 105). Interactional dialogue is also similar to natural language in that it is spoken, it is used alongside other communication modes, and it employs various characteristics of speech. However, unlike natural language, it is first at least outlined in writing, and so it flows intentionally towards a pre-determined goal – even though it is usually delivered as naturally as possible.

Characterisation

The characterisation techniques that were analysed in this study were derived from drama studies, literary studies and audiovisual studies. This interdisciplinary approach was selected because of the multimodal nature of the research data: film bears resemblance to theatre, but also to literature in that it combines an auditory message with a written message (in the form of subtitles). Moreover, the study of characterisation has a longer history in the fields of drama studies and literary studies than in audiovisual studies. The characterisation techniques relevant to the research data were elicited from the three fields and then adapted to the data in the analysis.

In both drama and literary studies, characterisation is generally divided into two major categories, direct (or explicit) and indirect (or implicit) characterisation. Verbally direct characterisation is perhaps uncommon in mainstream cinema. According to Shlomith Rimmon-Kenan (1991, 78–79), direct characterisation can be considered valid and trustworthy only when delivered by an authority, which in a novel would most commonly be the narrator. Furthermore, Manfred Pfister (1988, 124) mentions a character's self-commentary as a form of direct characterisation. Such characterisation is, of course, subjective, but it is nonetheless characterisation and contributes to the image of the character in the minds of the audience. More common in mainstream cinema is indirect characterisation. This occurs when a characteristic trait is exemplified for example in a character's action, rather than being named directly (Rimmon-Kenan 1983, 61). For instance, when a character describes another character, it is direct characterisation only on the face of it, and such description is, in fact, often more telling of the describing character than of the subject (Rimmon-Kenan 1991, 78). The way a character speaks is also indirect characterisation. Pfister (1988, 118–119) argues that dialogue is always a form of performative speech, a series of speech acts. The speech act can, for

example, be a promise, an order, a betrayal or a persuasion, and it participates in characterisation through the way it changes the status quo of the story. In other words, if a character who the audience typically identifies with is hurt as the result of another character's speech act, that other character is then easily associated with negative attributes.

An obvious means of characterisation is speech itself. Using an identifiable dialect or unusual words tells the audience something of the speaker. This technique may present the audiovisual translator with a problem: in Finland, subtitles are often expected to follow certain grammatical norms, and using a particularly colloquial expression, for example, may attract a viewer's attention in an undesired way. However, when a character's speech is markedly different from other characters, either because of a certain dialect or because of strongly colloquial expression, it is also important to convey that difference in the subtitles.

Method and research data

The research was carried out using a qualitative method. First, excerpts exemplifying various characterisation techniques were identified in the source language and then compared to their corresponding translations in the target language. Particular attention was paid to the verbal, interactive elements of characterisation, but also to the non-verbal characterization as well. To facilitate this comparison, the excerpts from the source language speech were transcribed using a selection of character sets that were adapted from an article by Eeva-Leena Seppänen (1997).

The research data was collected from the dialogue of the Walt Disney Pictures and Walden Media production of *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005). This film is based on C. S. Lewis's novel by the same name that was originally published in 1950. The story is situated partly in our world, partly in the fictional world of Narnia, where four English children chance to stray, setting in motion a series of events which lead to a fierce battle and, eventually, to a new beginning. The analysis centres on the character of Edmund Pevensie, who is one of the four children and whose actions are fundamental to the progression of the story. Other central characters include Edmund's siblings, Peter, Susan and Lucy; the creator and rightful ruler of Narnia, a lion named Aslan; and the usurper of Aslan's throne, the evil White Witch. Edmund is portrayed in the film by Skandar Keynes.

Analysis and discussion

The analysis revealed that all characterisation techniques used in the source text were also present in the target text. Out of the verbally expressed techniques discussed in the previous chapters, only direct characterisation (or direct description) was rare. This coincided with the assumption of direct characterisation being uncommon in mainstream cinema. The instances of direct characterisation in the research data included certain epithets given to various characters in the film, such as Edmund *the Just*. More common was indirect characterisation, which in the data was further divided into *outwardly direct characterisation* (where aspects of indirect self-characterisation are more important than the direct characterisation that is expressed verbally) *the characterising elements of speech*, *speech in relation to action*, and *verbal behaviour*. These four categories were more or less equally represented in the data.

As had been hypothesised, minor variations in characterisation between the source text and target text occurred fairly frequently. However, in some examples the variation was greater. For example, when Peter tells Aslan that Edmund is currently in the company of the Witch, he uses the expression *Our brother's been **captured** by the White Witch*. In the target text, however, Peter uses the verb *liittyä* [to join]: *Our brother's **joined** the White Witch*. This translation was most likely forced on the translator due to technical restrictions, but it gives a much more sinister and purposeful tone to Edmund's actions, thereby influencing his characterisation. This is an example of a significant change in characterisation.

In other cases, the translator has been able to strengthen the characterisation of the source text without changing its tone, as in the example above. When the four children are leaving London in the beginning of the film to escape the bombings of World War II, Susan tries to grab Edmund by the arm and walk him to the train. Edmund protests: *I know how to get on a train by myself*, communicating to the audience his dislike of being patronised by his elder siblings. In the translation this message is even stronger because the verb *taluttaa* [to lead, to guide] is used: *I don't have to be **guided***. In Finnish, the verb *taluttaa* is often associated with being dependent and following someone else's lead, and Edmund's use of the word is revealing of his attitude to Susan's attempts at mothering him.

While the translator is always bound by the source text, certain areas of language allow more choices in translation. For example, whereas English personal pronouns in the singular distinguish

between genders, Finnish personal pronouns do not make this distinction. In contrast, Finnish almost always uses one set of pronouns for people, and another for animals, while English often also uses *he/she* to refer to animals. In the research data, certain creatures feature that cannot be unequivocally categorised either as people or as animals, such as fauns or talking beavers. In the source text, the four children predominantly refer to these creatures as *he/she*, but the target text contains some variation. For instance, Lucy, who is youngest of the four and the first to arrive in Narnia, always uses personal pronouns even in the translation. Edmund, on the other hand, often uses the pronoun *se*, which is typically used to refer to animals in Finnish. When contrasted with Lucy's choice, this decision further emphasises Edmund's alienation in his new surroundings and his contemptuous attitude towards the non-human inhabitants of Narnia.

Significant contributors to characterisation in the research data are speech in relation to action and verbal behaviour. The former, speech in relation to action, proved difficult to identify in any one dialogue, although Edmund is more than once revealed to have lied, when he first does something and then denies having done so. Verbal behaviour, however, was often strongly characterising. When the White Witch interrogates Edmund after he has failed in his promise to bring his brother and sisters to her castle, her manner is very overbearing, and her questions frequently override Edmund's uncertain answers. This cannot be conveyed in the subtitles, if there is nonetheless time and space for translating all of the dialogue (that is to say, no part of the subordinate character's speech needs to be left untranslated). However, as subtitles are never read independently of sound and picture, these two sign systems support the verbal message, so that the gist of the conversation comes across regardless of the language.

Conclusion

The purpose of this study was to examine the role of subtitles in characterisation and the characterisation techniques most commonly adopted in creating subtitles, and to establish whether characterisation changes in the transition from the source text to target text. Some degree of variation is unavoidable due to technical restrictions and to the differences in language and mode, but as subtitles are always supported by other sign systems constituting the source text, such variations seldom pose significant problems. While the overall target text characterisation is perhaps weaker than in the source text, the translator may compensate for this loss of characterisation in one place by strengthening it in another. Even individual words are an effective means of characterisation, as was illustrated by the study.

Characterisation techniques were approached in this study from the point of view of interaction. Character interaction was indeed a vital part of characterisation; we very often perceive ourselves and others in relation to other people. Characterisation should thus never be examined without regard to interaction.

This study endeavoured to shed light on the characterisation processes of mainstream cinema. While tentative conclusions can be drawn on the basis of the analysis, they are always based on subjective assumptions and interpretations of the research data. These assumptions and interpretations could be tested by the means of a reception study, which would yield definite results as to how an average audience perceives various characters and whether possible differences in these perceptions could be attributed to language rather than simply individuals. The interactional approach to characterisation adopted in this study could also be applied to other kind of data. One important question would be whether more significant variations occur in a film that relies heavily on dialogue, or in a film whose dialogue is more condensed and quick-paced than in *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Translating this type of dialogue would certainly require more omissions. Would this inevitably lead to weaker characterisation, or would the translator be able to produce subtitles that were short enough and yet those that carried the same features of characterisation as the source language speech? Such questions may be difficult to answer. However, characterisation is a fundamental part of any viewing experience; our interest in films almost always lies in the characters and their fates. Examining this process and its transition from one language to another, from speech to writing, certainly warrants further attention.