Tampereen yliopisto

Mira Kainulainen

V NIIN KUIN VISUAALISUUS

Sarjakuvan kuvailutulkkaaminen funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2022

TIIVISTELMÄ

Mira Kainulainen: V niin kuin visuaalisuus: Sarjakuvan kuvailutulkkaaminen funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä
Pro gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Huhtikuu 2022

Tämä tutkielma on empiirinen tutkimus, joka käsittelee sarjakuvan kuvailutulkkaamista funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä. Tutkimus koostuu kolmesta vaiheesta: funktionaalisesta tekstianalyysista, kuvailutulkkeen kirjoittamisesta ja vastaanottotutkimuksesta. Tutkimuksessa haetaan vastauksia kolmeen tutkimuskysymykseen: 1. Mitä funktioita on *V niin kuin verikosto* -sarjakuvalla ja erityisesti sen prologilla ja ensimmäisellä luvulla? 2. Mitä funktioita on *V niin kuin verikosto* -sarjakuvan prologin ja ensimmäisen luvun kuvailutulkkeella? 3. Toteutuvatko *V niin kuin verikosto* -sarjakuvan prologin ja ensimmäisen luvun kuvailutulkkeen funktiot? Miksi?

Käytin alussa tutkimusmenetelmänä funktionaalista tekstianalyysia ja vastaanottotutkimuksessa fokusryhmäkeskustelua. Lopuksi tein vastaanottotutkimuksen tuloksille temaattisen analyysin. Tutkimuksen aineistoina ovat näyte Alan Mooren ja David Lloydin sarjakuvasta *V niin kuin verikosto* sekä fokusryhmäkeskustelun tallenne.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys on yhdistelmä funktionaalista käännösteoriaa, kuvailutulkkaustutkimusta ja sarjakuvatutkimusta. Keskeisessä roolissa ovat muun muassa Hans J. Vermeerin skoposteoria ja Christiane Nordin funktionaalista käännösteoriaa käsittelevät teokset. Sarjakuvatutkimuksen keskeisiä lähteitä ovat Scott McCloudin ja Will Eisnerin teokset. Sarjakuvien kuvailutulkkauksesta on olemassa vasta vähän tutkimusta, joten Rachel Osolenin ja Leah Brochun aihetta käsittelevät lähteet ovat tutkimuksessa olennaisessa roolissa.

Tutkimus paljasti, että tutkitulla sarjakuvalla on ekspressiivinen ja operatiivinen funktio, joiden toteutuminen on myös sarjakuvanäytteen kuvailutulkkeen toissijainen funktio. Kuvailutulkkeen tärkein funktio on kuitenkin saavutettavuus. Vastaanottotutkimuksessa kuvailutulkkeen funktiot eivät toteutuneet täysin, koska kuvailutulkkeen kuuntelu ja sen sisällön ymmärtäminen oli kognitiivisesti liian vaativaa. Merkittävin syy siihen oli lähdetekstin monimutkaisuus ja siitä seurannut sisällön runsaus kuvailutulkkeessa. Lähdetekstin ja kuvailutulkkeen ominaisuuksien lisäksi käyttäjien henkilökohtaiset ominaisuudet ja mieltymykset vaikuttivat kuvailutulkkeen vastaanottoon.

Tutkimus esittää useita mahdollisia keinoja vastaanottotutkimuksessa ja sen tulosten analyysissa esiin tulleiden ongelmien ratkaisemiseen. Muun muassa taukojen hyödyntäminen ja sisällön karsiminen tietyin perustein voivat tehdä kuvailutulkkeesta saavutettavamman. Tutkimus osoittaa myös runsaasti jatkotutkimusmahdollisuuksia. Tärkeintä olisi kuvailutulkata useita erilaisia sarjakuvia, jotta pystyttäisiin paremmin vastaamaan käyttäjien erilaisiin tarpeisiin ja toiveisiin kuvailutulkattujen sarjakuvien suhteen.

Avainsanat: fokusryhmä, funktionaalinen käännösteoria, kuvailutulkkaus, sarjakuva, tekstianalyysi, vastaanottotutkimus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO....1

2 FUNKTIONAALINEN KÄÄNNÖSTEORIA, KUVAILUTULKKAUS JA SARJAKUVAT....8

2.1 Funktionaalinen käännösteoria....8

2.2 Kuvailutulkkaus....10

2.3 Sarjakuvat....14

2.4 Sarjakuvien kuvailutulkkaus funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä....18

2.4.1 Funktionaalinen käännösteoria ja kuvailutulkkaus....18

2.4.2 Sarjakuvat ja kuvailutulkkaus....19

2.5 Kuvailutulkkausohjeita....21

2.5.1 Yleisiä kuvailutulkkausohjeita....21

2.5.2 Ohjeita sarjakuvien kuvailutulkkaukseen....23

3 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTOT....26

3.1 Aineistot....26

3.2 Funktionaalinen tekstianalyysimalli....29

3.2.1 Yleistä tekstianalyysimallista....29

3.2.2 Tekstinulkoiset piirteet....30

3.2.3 Tekstinsisäiset piirteet....33

3.3 Kuvailutulkkeen vastaanottotutkimus ja fokusryhmäkeskustelu....34

3.4 Tutkimuksen kulku....37

4 FUNKTIONAALINEN TEKSTIANALYYSI JA SARJAKUVANÄYTTEEN KUVAILUTULKKAUS....40

4.1 Tekstinulkoiset piirteet *V niin kuin verikostossa*....40

4.2 Tekstinsisäiset piirteet *V niin kuin verikostossa*....44

4.3 Kuvailutulkkeen kirjoittaminen....47

5 VASTAANOTTOTUTKIMUS....59

5.1 Osallistujat....59

5.2 Fokusryhmäkeskustelun analyysi....60

5.3 Yhteenveto kuvailutulkkeen vastaanottoon vaikuttavista tekijöistä.…70

6 PÄÄTELMÄT.....73

LÄHTEET.....81

Aineistolähteet.....81

Kirjallisuuslähteet.....81

LIITTEET.....85

Liite 1: Vastaanottotutkimuksen osallistujille lähetetty tutkimusesite.....85

ENGLANNINKIELINEN LYHENNELMÄ.....I

V FOR VISUAL: AUDIO DESCRIBING A COMIC WITHIN THE FRAMEWORK OF FUNCTIONAL TRANSLATION THEORY.....I

1 JOHDANTO

Viime aikoina yhteiskunnallisessa keskustelussa on usein noussut esille *saavutettavuus*. Käsite viittaa kokoelmaan keinoja ja periaatteita, joilla pyritään takaamaan ihmisille tasavertaiset mahdollisuudet osallistua yhteiskuntaan. Osittain aiheen ajankohtaisuus johtuu Suomessa vuonna 2019 voimaan astuneesta digipalvelulaista (Aluehallintovirasto s.a.) ja uuden lainsäädännön mukanaan tuomista uudistuksista. Koska saavutettavuus on pitkälti tullut yleiseen tietoisuuteen juuri digipalvelulain kontekstissa, saavutettavuudesta puhutaan usein tietotekniikan ja verkkoympäristöjen kontekstissa. Käsitteellä on kuitenkin myös laajempi merkitys, jossa sen piiriin kuuluu myös kulttuuri, esimerkiksi kuvataiteet. Kuten Maija Hirvonen (2013, 91) huomauttaa, kuvataiteet ovat osa yleissivistystä, johon jokaisella ihmisellä on tasavertainen oikeus.

Saavutettavuustyö on ihmisoikeustyötä. Sen edistämiselle löytyy perusteet Yhdistyneiden kansakuntien (YK) ihmisoikeuksien yleismaailmallisesta julistuksesta ja YK:n yleissopimuksesta vammaisten henkilöiden oikeuksista. Ihmisoikeuksien julistuksessa todetaan muun muassa: ”Jokaisella on oikeus vapaasti osallistua yhteiskunnan sivistyselämään, nauttia taiteista sekä päästä osalliseksi tieteen edistyksen mukanaan tuomista eduista” (Suomen YK-liitto s.a., 3). Yleissopimuksessa vammaisten henkilöiden oikeuksista puolestaan sanotaan, että ”sopimuspuolet tunnustavat kaikkien vammaisten henkilöiden yhdenvertaisen oikeuden elää yhteisössä, jossa heillä on muiden kanssa yhdenvertaiset valinnanmahdollisuudet” (Suomen YK-liitto 2015, 41). Yhdeksi keinoksi tämän oikeuden toteuttamiseen sopimuksessa listataan sen varmistaminen, että ”koko väestölle tarkoitetut yhteisön palvelut ja järjestelyt ovat vammaisten henkilöiden saatavissa yhdenvertaisesti muiden kanssa ja vastaavat heidän tarpeitaan” (mts. 42).

Yksi tällainen yhdenvertaisuutta kehittävä saavutettavuuspalvelu on kuvailutulkkaus. Siinä visuaalinen kohde, esimerkiksi kuvataideteos, käännetään sanalliseen muotoon näkövammaisia varten. Kyse ei ole pelkästään pääsystä nauttimaan kulttuurista, vaan osallistumisella on myös sosiaalinen ulottuvuus. Esimerkiksi arkisissa keskusteluissa kulttuuriaiheet ovat usein esillä, ja saavutettavuuspalvelut mahdollistavat käyttäjilleen osallistumisen näihin keskusteluihin. Se on tärkeä osa sosiaalista yhteenkuuluvuutta ja sitä kautta henkistä hyvinvointia.

Maailmanlaajuisesti kiinnostus kuvailutulkkausta kohtaan niin tutkimusalana kuin saavutettavuuspalveluna on kovassa kasvussa, mutta lisää tutkimusta kaivataan (Di Giovanni 2018, 246–247). Suomessakin kuvailutulkkausta tutkitaan ja tehdään kasvavassa määrin, mutta ala on vielä uudehko ja toiminta verrattain pienimuotoista. Siitä huolimatta – tai sen vuoksi – kuvailutulkkauksessa on paljon potentiaalia niin ammatillisessa kuin taloudellisessakin mielessä. Marraskuussa 2021 valmistui Näkövammaisten kulttuuripalvelu ry:n tilaama raportti kuvailutulkkauksen tilasta Suomessa (Hirvonen & Saari 2021). Kattava selvitys paljasti, että Suomessa on omistautuneita ja asiantuntevia kuvailutulkkaustoimijoita, mutta rahoituksen puute hidastaa palvelun kehittämisen vastaamaan sen kysyntää. Kuvailutulkkauksen suhteen on siis vielä paljon tehtävää, mutta toisaalta aihe tarjoaa paljon mahdollisuuksia alasta kiinnostuneille.

Yksi tapa edistää kuvailutulkkausta Suomessa on aiheen tutkiminen. Laadukkaan kuvailutulkkauspalvelun tarjoaminen edellyttää ajantasaista tutkimustietoa kuvailutulkkauksesta ja sen käyttäjien tarpeista. Tutkimus ja siitä viestiminen tuo alalle myös näkyvyyttä, mikä on olennainen osa palvelun tunnettuuden lisäämistä. Sitä kautta voidaan lisätä esimerkiksi ymmärrystä kuvailutulkkauksen tärkeydestä suuren yleisön keskuudessa.

Yksi mahdollinen tutkimusalue on kuvailutulkkauksen eri sovelluskohteet, ja tällä tutkimuksella haluan laajentaa käsitystä siitä, mitä kaikkea voi kuvailutulkata. Tällä hetkellä kuvailutulkkaus keskittyy Suomessa lähinnä elokuviin ja televisiosarjoihin sekä museoihin, kuvataiteeseen ja teatteriin (Hirvonen & Saari 2021, 14), mutta mahdollisia kohteita on paljon muitakin. Yksi mahdollinen kuvailutulkkauksen sovelluskohde on sarjakuva. Tutkimukseni pyrkii kerryttämään tietoa siitä, mihin sarjakuvan kielessä, sisällössä ja tyylissä kannattaa keskittyä, kun sarjakuvia kuvailutulkkaa.

Vaikka kuvailutulkkaus on osa käännöstieteen tutkimuskenttää, Vercauterenin (2014, 73–74) mukaan käännöstieteellistä kontekstia on hyödynnetty kuvailutulkkaustutkimuksessa varsin vähän. Tässä tutkielmassa kuvailutulkkausta käsitellään *intermodaalisen* eli merkkijärjestelmien välisen kääntämisen muotona (Tieteen termipankki 2022b), jolloin kuvailutulkkausprosessia voi analysoida käännösprosessina. Tästä näkökulmasta kuvailutulke on intermodaalinen käännös, jossa multimodaalinen lähdeteksti muutetaan suullisesti välitettäväksi monomodaaliseksi tekstiksi. *Multimodaalisuus* viittaa siihen, että tekstin viesti välittyy usean semioottisen järjestelmän eli merkkijärjestelmän kautta. Sarjakuvien tapauksessa moodit ovat visuaalinen eli näköaistin kautta havaittava ja verbaalinen eli

sanallinen moodi. *Monomodaalisessa* tekstissä käytetään vain yhtä semioottista järjestelmää, esimerkiksi kirjoitettua kieltä.

Sarjakuvien kuvailutulkkaus on vielä varsin vähän tutkittu aihe. Tärkeimmät aiheesta löytämäni lähteet ovat kanadalaisen National Network for Equitable Library Service (NNELS) -organisaation julkaisut (Osolen & Brochu 2020; BC Libraries Cooperative Wiki 2019). NNELSin asiantuntijat kuvailutulkkasivat käyttäjän pyynnöstä *The Walking Dead* -sarjakuvan ja loivat samalla ohjeet sarjakuvien kuvailutulkkaamiseen. Projektissa Osolenin ja Brochun (2020, 109) tavoite oli luoda sarjakuvasta saavutettava versio, jossa kuvaillaan selkeästi kuvien sisältö ja sarjakuvan visuaalinen kieli pilaamatta tarinan narratiivia. Osolen ja Brochu (mts. 113) saivat kuvailutulkkeesta palautetta vain yhdeltä käyttäjältä, minkä he nimeävät työnsä suurimmaksi puutteeksi. He toteavat, että muodollinen palaute käyttäjiltä on välttämätön osa projektin seuraavia vaiheita ja että vastaanottotutkimus kuvailutulkatusta sarjakuvasta olisi arvokas seuraava askel palvelun kehittämisessä (mts. 114–115). Tämä tutkielma vastaa osaltaan siihen tarpeeseen.

Vaikka tutkimusta aiheesta on vielä vähän, sarjakuvien kuvailutulkkaamista on jo kokeiltu muutamissa yhteyksissä. Esimerkiksi suomalaisen *Kajastus*-lehden verkkosivuilla on jo vuodesta 2016 asti julkaistu kuvailutulkattua *Mauri ja Mustis* -sarjakuvaa (Kokkila 2022). Nyt jo toimintansa lopettanut Comics Empower taas oli näkövammaisille suunnattu sarjakuvien verkkokauppa. Äänisarjakuvien ja sarjakuvista tuotettujen kuunnelmien myymisen ohella se tuotti itsekuvailtuja sarjakuvia (Kingett 2016).

Lisäksi sarjakuvia on yritetty tuoda näkövammaisten ulottuville muillakin tavoin. Esimerkiksi vuonna 2011 Marvel Comics julkaisi podcastina ”ääniversion” Mark Waidin *Daredevil*-sarjakuvan ensimmäisestä numerosta (Christopher 2018; Osolen & Brochu 2020, 109). Philipp Meyerin taktiili sarjakuva *Life* puolestaan on suunniteltu alusta asti sekä näkeville että näkövammaisille lukijoille (Christopher 2018). Eräs viime vuosina yleistynyt ratkaisu, jota ei ole suunnattu pelkästään näkövammaisille, on äänisarjakuvat (Audible Editors 2021). Näissä adaptaatioissa sarjakuva on luettu kirjamuotoon tuomatta esiin siirtymiä tai sarjakuvan kieltä tai muutenkaan, että kyseessä on sarjakuva. Sarjakuvista tehdään myös kuunnelmia, joissa käytetään ääninäyttelijöitä, ääniefektejä ja musiikkia (mt.).

Yhdistän tutkimuksessani sarjakuvien kuvailutulkkaamisen funktionaaliseen käännösteoriaan. Tutkielmassani keskeisiä käsitteitä ovat kuvailutulkkaus, sarjakuva, funktio ja käyttäjä. *Kuvailutulkkaus* on saavutettavuuspalvelu, jolla tuodaan visuaalisia kohteita ja palveluita

näkövammaisten ulottuville (Perego 2019, 114). Se on myös intermodaalisen kääntämisen muoto, jossa visuaalinen lähdeteksti muutetaan sanalliseksi kuvailuksi (Braun & Starr 2020, 1). *Sarjakuva* puolestaan on yksinkertaisimmillaan määriteltynä sarjallista taidetta (Eisner 1985). McCloudin (1994, 9) tarkemman määritelmän mukaan se on ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma”. *Funktio* viittaa käännöstieteen kontekstissa tekstin viestinnälliseen tarkoitukseen (Nord 2005, 77). Käsitteet *käyttäjä*, *lukija*, *kuuntelija* ja *vastaanottaja* viittaavat tässä tutkielmassa samaan asiaan: henkilöihin, jotka käyttävät (lukevat tai kuuntelevat) tekstiä johonkin tarkoitukseen. Käytän pääasiassa termiä *käyttäjä*, mutta joissakin osissa tekstiä esiintyy myös muita mainittuja rinnakkaiskäsitteitä.

Funktionaalisen käännösteorian ytimessä on Hans J. Vermeerin skoposteoria. Se on käännöstieteen klassikko, jonka soveltaminen uusiin tutkimuskohteisiin tuo jatkuvuutta käännöstieteelliseen keskusteluun ja osoittaa, että klassikkoteorialla on edelleen paikkansa nykypäivän käännöstieteen tutkimuskentällä. Hyödynnän tutkimuksessani myös Christiane Nordin (2005) funktionaalista tekstianalyysimallia hieman mukautettuna. Lisäsin tekstinulkoisten piirteiden analyysiin genren määrittelyn ja yhdistin viestintäpaikan ja -ajan yhdeksi kohdaksi. Lisäksi jätin analyysin tulosten käsittelystä pois kohdan ennakko-oletukset, koska sen analyysi ei tuottanut tutkimuskysymysten kannalta oleellisia tuloksia.

Funktionaalista käännösteoriaa on aiemmin soveltanut kuvailutulkkaukseen ainakin Gert Vercauteren (2014). Hän toteaa, että funktionaalinen käännösteoria palvelee hyvin elokuvien kuvailutulkkauksen tarpeita ja että jatkotutkimusta aiheesta tarvitaan (mts. 78, 87). Nord (2012, 127; 2013, 208) puolestaan peräänkuuluttaa empiiristä tutkimusta ja vastaanottotutkimusta funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä. Tämä tutkielma pyrkii osaltaan vastaamaan myös näihin tarpeisiin.

Tutkin myös, millaiset ratkaisut toimivat käyttäjien näkökulmasta, ja siinä käytän vastaanottotutkimusta. Vastaanottotutkimuksella on käännöstieteessä pitkät perinteet (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2012, 82), ja kuvailutulkkauksen tutkimuksessa vastaanoton tutkiminen on erityisen tärkeää (Chmiel & Mazur 2016, 271). Käyttäjien näkemysten kuuleminen on edellytys laadukkaan kuvailutulkkauksen tarjoamiselle ja palvelun kehittämiselle, koska kuvailutulkkauksessa näkevät kuvailutulkit ja tutkijat tuottavat palveluita heterogeeniselle näkövammaisten ryhmälle, jolla on vaihtelevia erityistarpeita. Tämäkin tutkimus osoittaa, että jo muutaman käyttäjän kuuleminen voi antaa runsaasti tietoa

kuvailutulkkeen toimivuudesta ja paljastaa perustavanlaatuisia ongelmia käännösstrategiassa tai lähtöoletuksissa. Kuvailutulkkauksesta kaivataankin lisää vastaanottotutkimusta.

Tämä tutkimus rakentuu käännöstieteellisen vastaanottotutkimusperinteen pohjalle kahdella tavalla. Ensinnäkin vastaanottotutkimukseen on tyypillisesti yhdistetty muitakin menetelmiä (Suojanen ym. 2012, 93). Toiseksi myös tuore tutkimusaiheiden risteyskohta jatkaa käännöstieteellisen vastaanottotutkimuksen perinteitä, sillä käännöstieteen tutkimuskenttä laajenee jatkuvasti (ks. mts. 82). Vastaanottotutkimus on olennainen työkalu kuvailutulkkauksen käyttäjien moninaisten toiveiden ja tarpeiden selvittämisessä, mikä puolestaan on ensimmäinen askel niihin vastaamisessa. Kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimuksissa käytetään usein kuvailutulkkausnäytteitä ja menetelmänä fokusryhmäkeskustelua (Chmiel & Mazur 2016, 271–272), kuten tässäkin tutkimuksessa käytetään. Tutkielmani on siis näiltä osin varsin tyypillinen kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimus.

Tutkimukseni ensimmäinen osa on sarjakuvanäytteen funktionaalinen tekstianalyysi. Toisessa osassa kirjoitin kuvailutulkkeen, jossa käytin käännösstrategiana *kerronnallista kuvailua* (*audio narration*). Sitä on tutkittu vaihtoehtona perinteiselle, objektiivisuutta ja yksinkertaisia tekstirakenteita korostavalle kuvailutulkkaukselle (Bardini 2020; Kruger 2010, 232). Kerronnallinen kuvailu sallii tarvittaessa tulkinnallisuuden ja kaunokirjallisen tyylin, esimerkiksi monimutkaiset virkerakenteet. Elokuvien kuvailutulkkauksessa strategia mahdollistaa esimerkiksi sen, että jokin kohde kuvaillaan eri aikaan kuin se näkyy ruudulla, jotta kuvailusta saadaan eheä narratiivi (Bardini 2020, 261). Kerronnallinen kuvailu sopii hyvin sarjakuvan kuvailutulkkaukseen, jossa lopputulos on monomodaalinen, yhtenäinen kertomus. Myös tältä alueelta kaivataan lisätutkimusta (mts. 266). Kerronnallinen kuvailu ei ole tässä tutkielmassa kovin keskeisessä roolissa, mutta silti tutkimukseni osoittaa kuvailutyylin käyttökelpoisuuden myös muissa konteksteissa kuin elokuvan kuvailutulkkauksessa. Samalla tutkimukseni osallistuu kuvailutulkkauksen kentällä kiivaastikin käytävään keskusteluun objektiivisuuden vaatimuksesta (ks. esim. Braun & Starr 2020, 2; Finbow 2010, 215; Fryer 2016, 4, 164–166; Perego 2019, 121–122).

Tutkielmassani lähestyn sarjakuvien kuvailutulkkaamista yhden sarjakuvan kautta. Valitsin aineistoksi dystopiaklassikko *V niin kuin verikoston*, koska se on kuvailutulkkauksen kannalta sekä haastava että kiinnostava sarjakuva. Yhtäältä se on hyvin suoraviivainen ja tarinavetoinen sarjakuva, jonka vaikuttavuus perustuu tarinankerrontaan ja hahmoihin.

Toisaalta siinä on ominaisuuksia, joiden välittäminen kuvailutulkkeessa on haastavaa. Se on muun muassa hyvin synkkätunnelmainen ja merkityksiltään monikerroksinen.

V niin kuin verikosto kirjoitettiin vuosina 1981–1989 ja julkaistiin suomeksi vuonna 2005 Jouko Ruohosenmäen kääntämänä. Sarjakuvan on käsikirjoittanut brittiläinen sarjakuvakäsikirjoittaja ja kirjailija Alan Moore ja piirtänyt David Lloyd. Sarjakuvasta on tehty myös vuonna 2005 julkaistu elokuva. *V niin kuin verikosto* sijoittuu vuoteen 1997, ja tarinassa Isossa-Britanniassa vallitsee fasistinen yksipuoluejärjestelmä. Tarinan keskiössä ovat anarkistiterroristi/vapaustaistelija V ja 16-vuotias Evey Hammond, joka joutuu vaikeuksiin virkavallan kanssa ja tutustuu V:hen, kun tämä pelastaa hänet mielivaltaisten poliisien kynsistä.

V niin kuin verikosto maalaa kauhukuvan äärimmäisen vallankäytön maailmasta ja varoittaa siitä, miten helposti yhteiskunta voi luisua kohti fasismia tai autoritäärisyyttä (Moore 1988). Varoitus resonoi myös tämän päivän poliittisessa turbulenssissa, mikä näkyy esimerkiksi siinä, että *V niin kuin verikosto* mainitaan edelleen mediassa tasaisin väliajoin. Esimerkiksi marraskuussa 2021 Yhdysvalloissa indianalaisen high schoolin opiskelijat tekivät *V niin kuin verikoston* pohjalta kouluprojektin, jossa he etsivät tarinasta yhtymäkohtia nykypäivään (Cole 2021). He käsittelivät teoksen kontekstissa poliisiväkivaltaa ja Black Lives Matter -liikettä, ja koululla partioineet poliisit ilmaisivat loukkaantuneensa käytävillä esillä olleista esityksistä. Sen seurauksena työt poistettiin koulun seiniltä, mikä johti opiskelijoiden rauhanomaiseen mielenosoitukseen ja koulun siirtymiseen etäopetukseen muutaman päivän ajaksi. (mt.)

Tämä tutkielma on aineistolähtöinen, empiirinen tutkimus. Se on paitsi monitieteinen, myös monivaiheinen ja monimenetelmäinen. Ensimmäisessä vaiheessa sovelsin Nordin (2005) funktionaalista tekstianalyysimallia lähdetekstin analysoimiseen. Tekstianalyysi paljasti tutkitun sarjakuvan keskeiset piirteet, jotka kuvailutulkkauksen tulee välittää. Toisessa vaiheessa kirjoitin kuvailutulkkeen ja sen jälkeen vertasin työtäni olemassa oleviin sarjakuvien kuvailutulkkausohjeisiin. Lopuksi testasin kuvailutulketta vastaanottotutkimuksessa. Vastaanottotutkimuksen menetelmänä oli fokusryhmäkeskustelu, jonka tuloksista tein temaattisen analyysin. Temaattinen analyysi toimi ajatteluni työkaluna ja mahdollisti kokonaiskuvan hahmottamisen runsaasta aineistosta.

Tutkimuksessani etsin vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1. Mitä funktioita on *V niin kuin verikosto* -sarjakuvalla ja erityisesti sen prologilla ja ensimmäisellä luvulla?

2. Mitä funktioita on *V niin kuin verikosto* -sarjakuvan prologin ja ensimmäisen luvun kuvailutulkkeella?

3. Toteutuvatko *V niin kuin verikosto* -sarjakuvan prologin ja ensimmäisen luvun kuvailutulkkeen funktiot? Miksi?

Tutkielmani koostuu kuudesta luvusta. Luvussa 2 käsittelen tutkimuksen teoreettista viitekehystä eli funktionaalista käännösteoriaa, kuvailutulkkaustutkimusta ja sarjakuvatutkimusta. Alaluvussa 2.4 yhdistän käsitellyt teoria-aiheet. Ensin luon katsauksen siihen, miten funktionaalista käännösteoriaa voi soveltaa kuvailutulkkaukseen. Sitten tarkastelen, miten sarjakuvatutkimusta käsittelevässä osiossa esiin nousseet asiat täytyy huomioida sarjakuvaa kuvailutulkattaessa. Teorialuvun viimeisessä alaluvussa käsittelen ensin lyhyesti yleisiä kuvailutulkkausohjeita ja sitten esittelen NNELS-organisaation julkaisemat sarjakuvien kuvailutulkkausohjeet. Luvussa 3 esittelen tutkielmani menetelmät ja aineistot. Luvussa 4 analysoin näytteen *V niin kuin verikosto* -sarjakuvasta Nordin (2005) tekstianalyysimallia soveltaen ja pohdin, miten analyysin tuloksia voi hyödyntää kuvailutulkkeen kirjoittamisessa. Luvussa 5 käsittelen vastaanottotutkimusta. Viimeiseksi esitän tutkimukseni päätelmät luvussa 6. Varsinaisten lukujen lisäksi tutkielmassani on liitteenä vastaanottotutkimuksen osallistujille jaettu tutkimusesite (liite 1), josta käy ilmi heidän saamansa ennakkotiedot tutkimuksesta, sekä englanninkielinen lyhennelmä tutkielmasta.

2 FUNKTIONAALINEN KÄÄNNÖSTEORIA, KUVAILUTULKKAUS JA SARJAKUVAT

Kääntämisen käsite on merkinnyt eri asioita eri aikoina ja eri kulttuureissa (Nord 2012, 126). Yleisesti ottaen *kääntäminen* on toimintaa, jossa lähdetekstin pohjalta tuotetaan kohdeteksti. Kääntämisen perustehtävä on mahdollistaa viestintä tilanteessa, jossa kielimuuri tai kulttuurien väliset erot sen muuten estäisivät. (Nord 2005, 32.) Eri konteksteissa kääntäminen saa erilaisia muotoja. Yksi kääntämisen muoto on *intermodaalinen kääntäminen*, jossa käännös tapahtuu *moodien* eli merkkijärjestelmien välillä (Tieteen termipankki 2022b).

Määritelmä sopii hyvin kuvailutulkkaukseen, jossa käännetään moodista toiseen, kun viesti muutetaan kuvista sanoiksi (Braun & Starr 2020, 1). Kuvailutulkkauksessa lähdeteksti on kuvailtava teos ja kohdeteksti on kuvailutulke. Kielimuurin tai kulttuuristen erojen sijaan viestinnän esteen muodostaa käytetty semioottinen järjestelmä, viestin visuaalinen moodi.

Teksti tulee tässä kontekstissa ymmärtää laajasti ”käsitteenä, jossa yhdistyy sanallisia ja ei-sanallisia osia, tilannekohtaisia vihjeitä sekä piilotettua tai yhteiseksi oletettua tietoa” (Nord 2018, 24 [oma käännös]). Tämän määritelmän mukaan myös sarjakuva, kuten myös yksittäinen kuva, voi olla teksti.

2.1 Funktionaalinen käännösteoria

Funktionaalinen kääntäminen on käännöstieteen suuntaus, joka on levinnyt laajalti kautta maailman, käännöstieteen eri alueille ja myös muille tutkimusaloille (Nord 2018, 133). Suuntauksen keskeisiä tutkijoita ovat muun muassa saksalaiset käännöstieteilijät Hans J. Vermeer ja Christiane Nord. Suuntauksen keskeisin käsite on *funktio* eli tekstin viestinnällinen tehtävä. Se viittaa siihen, mihin tekstillä pyritään vastaanottajan näkökulmasta (Nord 2018, 27). Tekstillä voi olla useampi kuin yksi funktio (Nord 2005, 77).

Teoreettisesti funktionaalisen käännösteorian ytimessä on Vermeerin skoposteoria, joka on osa hänen vuonna 1978 kehittämäänsä yleistä käännösteoriaa (Nord 2005, 27). Skoposteoriassa tekstejä tarkastellaan viestintätilanteen, käyttäjien sekä kulttuuristen normien ja konventioiden kontekstissa (Nord 2012, 127). *Skopos* tarkoittaa käännöksen tarkoitusta eli kohdetekstin funktiota (Vermeer 1989, 173–174). Sen määrittää käännöksen tavoite tai tarkoitus sekä toimeksianto (mts. 184). Käännöksen skopos voi olla esimerkiksi tiedon

välittäminen tai lukijan tutustuttaminen tekstin lähdekulttuuriin. Skoposteorian mukaan käännöstyötä hallitsee ”skopossääntö”, jonka mukaan käännöstoiminnan määrittää käännöksen skopos – toisin sanoen ”tarkoitus pyhittää keinot” (Reiss & Vermeer 2013, 90 [oma käännös]).

Funktionaalinen käännösteoria tarjoaa uuden näkökulman käännöstieteen keskeiseen käsitteeseen *ekvivalenssi* eli vastaavuus. Se on yksi käännöstieteen epämääräisimmistä käsitteistä, jota on tulkittu monin eri tavoin ja myös kyseenalaistettu heti sen synnystä lähtien (Nord 2005, 25–26). Ekvivalenssi on staattinen käsite, joka kuvaa esimerkiksi sanojen, virkkeiden tai kielen rakenteiden viestinnällistä vastaavuutta kahden tekstin välillä (Nord 2018, 34). *Muodollisen ekvivalenssin* eli sana- tai lausetason vastaavuuden (Nida 1964, 159) sijaan funktionaalisessa kääntämisessä haetaan *funktionaalista ekvivalenssia* (Nord 2018, 35).

Skoposteoria oli aikanaan mullistava, koska se haastaa lähdetekstin perinteisen aseman käännösprosessin ylimpänä, kyseenalaistamattomana auktoriteettina (Nord 2018, 7). Skoposteoriassa lähdeteksti on ”tietolähde” (*offer of information*, Reiss & Vermeer 2013, 68), jonka suhde kohdetekstiin riippuu kääntäjän lähdetekstin tulkinnasta ja kohdetekstin skopoksesta (Nord 2018, 31). Lähdeteksti voi muodostua verbaalisista tai nonverbaalisista osista tai molemmista, ja sen suhteen kohdetekstiin määrittelee kohdetekstin funktio (Nord mts. 11, 32). Paras mahdollinen käännös voi olla muodoltaan mahdollisimman paljon lähdetekstiä muistuttava teksti, täysin eri muotoon adaptoitu teksti tai mitä tahansa näiden ääripäiden väliltä (Nord 2012, 123; Nord 2018, 28). Lähdeteksti ja käännös saattavat siis poiketa toisistaan hyvinkin paljon muotoilun ja sisällön puolesta, mutta myös siltä osin, mikä tekstin tarkoitus on. Käännöksen skopos voi kuitenkin olla myös sama kuin lähdetekstin. (Nord 2018, 19; Vermeer 1989, 175.) Joka tapauksessa kohdetekstillä pitää aina olla jonkinlainen suhde lähdetekstiin. Vermeer kutsuu suhdetta *intertekstuaaliseksi koherenssiksi* (Nord 2018, 31).

Skoposteoria oli ilmestyessään mullistava myös siksi, että se väittää tarjoavansa johdonmukaisen teoreettisen ja metodologisen viitekehyksen sille, että kääntäjä voi perustella käännösratkaisunsa kaikenlaisissa käännöstehtävissä (Nord 2012, 127). Kääntämisen asiantuntijana kääntäjällä on valta päättää, mikä rooli lähdetekstillä on kussakin käännösprosessissa (Vermeer 1989, 174). Hänen tehtävänsä on arvioida, mitkä osat lähdetekstistä ovat kiinnostavia, hyödyllisiä ja tarkoituksenmukaisia (Nord 2018, 25). Tekemänsä analyysin perusteella kääntäjä määrittelee kohdetekstin skopoksen. Valittu skopos täytyy pystyä perustelemaan (mts. 28). Kun käännöksen skopos on selvillä, kääntäjä voi

päättää, mikä on sen toteutumisen kannalta paras käännösstrategia (Vermeer 1989, 184). On hyvä huomata, että käännösprosessissa kääntäjä on myös lähdetekstin vastaanottaja (Nord 2018, 20, 33), joka tekee tekstistä oman tulkintansa ja tuottaa kohdetekstin sen pohjalta.

Skoposteorialla on ollut suuri vaikutus käännöstieteeseen, mutta se on saanut osakseen myös kritiikkiä. Teoriaa on kritisoitu muun muassa argumentoiden, että kaikella toiminnalla (*action*) ei ole tarkoitusta tai päämäärää. Vermeerin vasta-argumentti tähän kritiikkiin on, että jos toiminnalla ei ole tarkoitusta, se ei ole silloin ole toimintaa. (Vermeer 1989, 177.) Vermeer ei tarkenna, mitä tarkoitukseton teko on, jos se ei ole toimintaa. Toinen kritiikin kohde on ollut teorian *preskriptiivisyys* eli määräävyys tai ohjaavuus. Preskriptiivisen teorian tarkoitus ei ole pelkästään kuvailla ilmiötä vaan ohjata sen muodostumista. Nordin (2012, 127) mukaan tilanteen tasapainottamiseksi funktionaalisen kääntämisen kentällä kaivataan kipeästi lisää käyttäjäkeskeistä vastaanottotutkimusta.

Funktionaalista käännösteoriaa ylipäätään on kritisoitu empiirisen näytön puutteesta, minkä Nord toteaa olevan aiheellista kritiikkiä (Nord 2018, 106–107). Myös tähän puutteeseen empiirinen tutkimus voi vastata. Lisäksi funktionaalista käännösteoriaa on kritisoitu siitä, ettei se kunnioita lähdetekstiä, ja siitä, että teoria kuuluu enemmän adaptaation kuin kääntämisen kentälle (mts. 109–110). Nordin (mts. 109) vastaus ensimmäiseen kritiikkiin on, että funktionaalinen käännösteoria perustuu sosiologiseen näkemykseen tekstistä. Se tarkoittaa sitä, että tekstin tarkasteluun vaikuttaa tarkastelun konteksti, esimerkiksi aika ja paikka (mp.). Nordin (mts. 110) mukaan kriitikoiden ajattelemaa yhtä ainoaa ylintä auktoriteettia, staattista versiota lähdetekstistä, ei ole edes olemassa. Toinen näkemys – se, että funktionaalinen käännös on oikeastaan adaptaatio – puolestaan perustuu hänen mukaansa yksipuolistettuun mielikuvaan funktionaalisesta käännösteoriasta. Vinoutuneessa näkemyksessä kiinnitetään huomiota vain tapauksiin, joissa funktionaalinen käännös muistuttaa adaptaatiota, ja jätetään huomioimatta tapaukset, joissa funktionaalinen käännösratkaisu on ollut hakea enemmän tai vähemmän muodollista vastaavuutta lähdetekstin kanssa. (mp.)

2.2 Kuvailutulkkaus

Kuvailutulkkaukselle on lukuisia määritelmiä, jotka vaihtelevat sen mukaan, mistä näkökulmasta aihetta tarkastellaan. Hirvosen (2013, 91) mukaan kuvailutulkkaus on viestinnän apuväline ja käännösviestinnän erityismuoto, jossa visuaalista informaatiota sanallistetaan näkövammaisille käyttäjille puheen kautta. Saavutettavan viestinnän ja

käännöstieteen tutkija Elisa Peregon (2019, 114) määritelmä taas lähestyy kuvailutulkkausta käyttötarkoituksen suunnasta: hänen mukaansa kuvailutulkkaus on saavutettavuuspalvelu, jolla tuodaan visuaalisia kohteita ja palveluita näkövammaisten ulottuville muuntamalla ne (puhuttuun) tekstimuotoon. Kuvailutulkkaus voi viitata sekä prosessiin että sen lopputuotteeseen (Szarkowska 2011, 142). Suomeksi jälkimmäisestä puhutaan myös käsitteellä *kuvailutulke* (esim. Hirvonen 2013, 97, 98).

Kuvailutulkkauksella on kaksi tarkoitusta: se auttaa käyttäjiä seuraamaan lähdetekstiä, minkä lisäksi sillä on sosiaalinen funktio (Fryer 2016, 49–50). Kuvailutulkkauksen tehtävä on luoda sanoin mielikuva lähdetekstistä käyttäjän mielessä (Ojanen 2013 Hirvosen 2013, 96 mukaan). Perinteisessä kuvailutulkkauksessa pyritään kuvailemaan neutraalisti, mitä esimerkiksi elokuvassa tapahtuu, jotta näkövammainen käyttäjä voi muodostaa oman käsityksensä visuaalisen osuuden merkityksestä (Bardini 2020, 260). Päätavoite on tarjota näkövammaiselle yleisölle kokemus, johon voi uppoutua ja joka vastaa mahdollisimman paljon näkevän yleisön kokemusta (mts. 261). Kuvailutulkkaus onkin tärkeä työkalu yhdenvertaisuuden edistämisessä, sillä se mahdollistaa näkövammaisille kulttuuriteoksista ja -tilaisuuksista nauttimisen ja näin ollen näkövammaisten yhdenvertaisen liittymisen kulttuuriseen ja sosiaaliseen ympäristöönsä (Hirvonen 2013, 92; Perego 2019, 114).

Kuvailutulkkausta voi soveltaa mihin tahansa tuotteeseen, palveluun, tapahtumaan tai tilanteeseen, jossa merkityksiä muodostetaan visuaalisen moodin kautta (Hirvonen 2013, 91; Perego 2019, 114). Kuvailutulkkausta hyödynnetään erityisesti taiteen ja kulttuurin alueilla (Hirvonen 2013, 91), ja sen sovelluskohteista tunnetuin, yleisin ja tutkituin on elokuvien kuvailutulkkaus (Perego 2019, 114). Visuaalisia media- ja taidemuotoja, joita kuvailutulkataan, ovat muun muassa kuvataide, mainoskuvat, museoesineet ja infotaulut (Hirvonen 2013, 96) sekä teatteri. Teatteriesitysten kuvailutulkkauksessa varsinaisen esityksen kuvailua edeltää usein *ennakkokuvailu* (*audio introduction*), jossa kerrotaan taustatietoja esityksestä ja kuvaillaan sen visuaalista tyyliä (Hirvonen 2013, 98; Holland 2009, 170; Perego 2019, 114– 115).

Kuvailutulkkauksessa lähdetekstin olennaiset osat muutetaan sanalliseen muotoon. Kuvailutulkkeen kirjoittaminen on luova prosessi (Perego 2019, 115), ja syntyvä teksti voi olla itsenäinen taideteos. Kuvailutulkkauksen muoto, tyyli ja laatimisstrategia riippuvat lähdetekstin genrestä ja tyylistä (Braun & Starr 2020, 2; Perego 2019, 114). *Audiovisuaalisissa* eli ääntä ja kuvaa yhdistävissä teksteissä kuvailutulkkausta määrittää aikarajoitus: kuvailun täytyy mahtua muiden äänien, kuten dialogin ja musiikin, väliin.

Visuaalisen taiteen kuvailutulkkauksessa käytettävissä oleva aika on periaatteessa rajaton, koska lähdeteksti ei muutu tai etene (Hirvonen 2013, 96). Kuvailutulketta kirjoitettaessa täytyy kuitenkin huomioida myös käyttäjän kognitiiviset eli tiedon käsittelyyn liittyvät resurssit, sillä liian pitkän, yksityiskohtaisen tai monimutkaisen kuvailun kuuntelu voi käydä raskaaksi (Fryer 2016, 29). Yksi kuvailutulkkauksen ydinkysymyksistä onkin tasapainottelu sopivan tietomäärän ja käyttäjän prosessointikyvyn suhteen – siis sen, kuinka yksityiskohtaista kuvailun pitää tai kannattaa olla (mts. 58–59).

Kuvailutulke poikkeaa useimmista muista käännösteksteistä siinä, että se kirjoitetaan aina kuunneltavaksi, ei luettavaksi (Fryer 2016, 2). Tämä täytyy ottaa huomioon jo tulketta kirjoitettaessa, sillä tekstissä tulee välttää esimerkiksi monitulkintaisuutta, vaikeasti lausuttavia äänneyhdistelmiä ja vahinkoriimejä (mts. 67, 71). Kuvailutulke voidaan kirjoittaa ja nauhoittaa etukäteen tai esittää suorana (Perego 2019, 114), tai se voidaan tarjota käyttäjille ruudunlukuohjelman avulla kuunneltavana tekstinä. Nauhalle kuvailutulkkauksen lukee joko kuvailutulkki tai ääninäyttelijä (Hirvonen 2013, 97), suorana esitettäessä yleensä kuvailutulkki itse. Kuvailutulke luetaan eläytyvästi, mutta eläytymisen aste riippuu lähdetekstin genrestä ja tyylistä (mp.).

Kuvailutulkkauksen ensisijainen käyttäjäryhmä ovat näkövammaiset ihmiset (Perego 2019, 115). Erilaisine taustoineen, tarpeineen ja mielenkiinnon kohteineen he ovat hyvin heterogeeninen ryhmä (Hirvonen 2013, 92). *Näkövammaisuudelle* on monia hieman toisistaan poikkeavia luokitteluja, mutta Suomessa näkövammaisia ovat henkilöt, joiden ”näkökyvyn alentumisesta on huomattavaa haittaa jokapäiväisessä elämässä” (NKL 2022). Näkövammaisuus jakautuu kahteen alaluokkaan: heikkonäköisyyteen ja sokeuteen (mt.) ja nämä vielä edelleen useantyyppisiin näkövammoihin (Perego 2019, 115). Jotkut heikkonäköiset esimerkiksi näkevät keskellä näkökenttää olevan pienen pisteen kautta, toisilla taas näkökenttä on repaleinen (Hirvonen 2013, 92) tai sumea. *Sokea* ihminen ei voi liikkua näön turvin ennalta tuntemattomassa paikassa (NKL 2022). Näkövamma voi olla seurausta esimerkiksi onnettomuudesta tai sairaudesta, mutta suurimmalla osalla näön heikentyminen liittyy vanhenemiseen (mt.). Suomessa on noin 55 000 näkövammaista henkilöä, joista suurin osa on iäkkäitä ja heikkonäköisiä (NKL 2021). Ensisijaisen käyttäjäryhmän lisäksi kuvailutulkkauksella on myös toissijaisia käyttäjiä, kuten kehitysvammaiset, ADHD:n kanssa elävät, kielenoppijat ja lapset (Perego 2019, 115–116).

Kuvailutulkkaustutkimus on suhteellisen nuori tutkimusala, sillä se on syntynyt suurimmaksi osaksi 2000-luvun puolella (Perego 2019, 117). Tutkimusala mielletään yleensä osaksi

käännöstiedettä (Braun & Starr 2020, 1), joskaan kuvailutulkkaustutkija Gert Vercauterenin (2014, 73–74) mukaan käännöstieteellistä viitekehystä ei ole hyödynnetty suurimmassa osassa kuvailutulkkaustutkimusta. Kuvailutulkkaustutkimus on hyvin monitieteistä, koska kuvailutulkkauksen lähdetekstit ovat usein monimutkaisia, kuvaa, sanaa ja ääntä yhdistäviä tekstejä (Perego 2019, 117; Vercauteren 2014, 74). Yleensä tutkimus keskittyy kuvailutulkkauksen sisältöön ja muotoon (Vercauteren 2014, 72–73). Yleinen tutkimusmenetelmä on vastaanottotutkimus, jossa tehdään sekä suoria että epäsuoria havaintoja ja osallistetaan näkövammaisia kuvailutulkkauksen tutkimus- ja kehitysprosesseihin (Perego 2019, 122–123). Vastaanottotutkimuksilla on esimerkiksi vahvistettu, että kuvailutulkkaukseen suhtaudutaan yleisesti ottaen myönteisesti ja että kuvailutulkkaus parantaa lähdetekstin ymmärtämistä (mts. 123).

Kuvailutulkkaustutkimuksessa pyritään myös luomaan ja testaamaan uusia kuvailutyylejä (Bardini 2020, 260). Ne tarjoavat vaihtoehtoja perinteiselle, objektiivisuutta korostavalle kuvailutulkkaukselle. Yksi vaihtoehdoksi tarjotuista tyyleistä on *kerronnallinen kuvailu* (*audio narration*) (Kruger 2010, 232). Käännöstieteilijä Jan-Louis Kruger (mts. 233) luonnehtii sitä kuvailun tyyliksi, joka ottaa etäisyyttä perinteiseen, ”kerro mitä näet” -tyyliseen kuvailuun ja asettaa etusijalle eheän ja soljuvan narratiivin luomisen. Perinteinen kuvailutulkkaus ja kerronnallinen kuvailu muodostavat jatkumon, jolla kaikkiin kuvailutyyleihin sisältyy jonkin verran sekä kuvailevia että narratiivisia elementtejä mutta jolla ne painottuvat eri tavoin (mp.). Kerronnallisessa kuvailussa painotetaan narratiivia, ja visuaalisten osien kuvailu, lähdetekstin tulkinta ja verbaalinen elementti muodostavat eheän kokonaisuuden, jonka voi lukea itsenäisenä tekstinä (Bardini 2020, 261). Tutkija Steve Finbow’n (2010, 227) mukaan kerronnallinen kuvailu tarjoaa näkövammaiselle yleisölle syvällisemmän mutta subjektiivisemman kokemuksen visuaalisesta kohteesta. Kerronnallisesta kuvailusta tehdyissä vastaanottotutkimuksissa yleisö on ottanut kuvailutyylin hyvin vastaan (Bardini 2020, 265).

Kerronnallinen kuvailu antaa tilaa tulkinnalle (Bardini 2020, 260), jota perinteisessä kuvailutulkkauksessa kehotetaan välttämään ja josta kuvailutulkkaustutkimuksessa on keskusteltu viime aikoina varsin aktiivisesti (esim. Braun & Starr 2020, 2; Finbow 2010, 215; Fryer 2016, 4, 164–166; Perego 2019, 121–122). Tulkinnallisuuden salliminen ei kuitenkaan anna kuvailutulkille rajatonta tulkinnanvapautta, vaan tulkinnan täytyy olla perusteltavissa lähdetekstistä löytyvällä tiedolla (Bardini 2020, 260). Tulkinnallisuus ja sen välttäminen on kiistanalaista, koska objektiivisuudella pyritään takaamaan näkövammaisille käyttäjille tilaa

muodostaa oma käsityksensä kuvailtavasta teoksesta (esim. Braun & Starr 2020, 2). Toisaalta on argumentoitu, että kuvailutulkkaus ilman jonkinasteista tulkintaa on mahdotonta (esim. Perego 2019, 122). Esimerkiksi Finbow (2010, 219) toteaa osuvasti, että kuvailtavien kohteiden valitseminen kaikkien elokuvan kohtauksessa näkyvien yksityiskohtien joukosta on jo itsessään tulkintaa.

Vaihtoehtoiset näkemykset tiukan objektiiviselle kuvailulle yleistyvät kaiken aikaa. Saksalainen kirjallisuudentutkija ja kääntäjä Nathalie Mälzer-Semlinger (2012, 34) huomauttaa, että yhdenvertaisen taidekokemuksen toteutuminen vaatii narratiivisten, esteettisten ja viihteellisten tekijöiden huomioimista kuvailutulkkauksessa nykyistä paremmin. Hän myös peräänkuuluttaa monimutkaisten lauserakenteiden sallimista kuvailussa silloin, kun lähdetekstin tunnelman tai tarinan välittäminen edellyttää tilan antamista konnotaatioille ja monitulkintaisuudelle (mts. 34–35). Saavutettavuustutkija Floriane Bardini (2020, 266) toteaa, että lisää tutkimusta tarvitaan, jotta löydetään optimaalinen tapa yhdistää kuvailu, kerronta ja muut elementit. Silloin näkövammaiselle yleisölle pystytään tarjoamaan mahdollisimman nautinnollinen ja mukaansa tempaava taidekokemus (mp.).

2.3 Sarjakuvat

Sarjakuva on visuaalinen taidemuoto ja viestintäväline (Eisner 1985, 127; McCloud 1994, 6, 202). Sarjakuvantekijä ja tutkija Scott McCloudin (1994, 9) määritelmän mukaan se on ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma”. Sarjakuvataiteilija Will Eisner (1985) nimittää taidemuotoa *sarjalliseksi taiteeksi* (*sequential art*). Sen perimmäinen tarkoitus on välittää ajatuksia tai tarinoita kuvien ja sanojen avulla (mts. 38). Sarjakuvan keskeisimpiä ominaisuuksia onkin kerronnallisuus, joka ilmenee erilaisissa sarjakuvissa eri tavoin. Joissakin sarjakuvissa kerronnallisuus on keskeisemmässä roolissa kuin toisissa. (Ketola, Pitkäsalo & de Rooy 2022). Tarinankerronnan eli viihteen lisäksi sarjakuvan funktio voi olla informatiivinen, sillä sarjakuvia käytetään myös ohjeissa (Eisner 1985, 139).

Sarjakuvat nähdään joskus kuvataiteen ja proosan risteytyksenä, ja sitä ne Eisnerin (1985, 8) mukaan tietyssä mielessä ovatkin. Sarjakuvien ilmaisuvoima muodostuu yhdistelmästä kuvataiteen ilmaisukeinoja, joita ovat esimerkiksi perspektiivi, symmetria ja sommittelu, ja kirjallisuuden ilmaisukeinoja, joita ovat esimerkiksi kielioppi, juoni ja tarinankerronta (mp.).

Lisäksi sarjakuvilla on yhteisiä piirteitä muidenkin taiteenlajien kanssa (McCloud 1994, 163). Esimerkiksi ruutujen sommittelussa käytetään samoja kuvakokoja kuin elokuvissa (ks. Rajavaara 2016). McCloud (1994, 93) kuitenkin huomauttaa, että sarjakuva on enemmän kuin pelkästään kuvataiteen ja proosan risteytys – se on ainutlaatuinen kerrontaväline.

Sarjakuvan ilmaisutapa perustuu sarjakuvataiteilijan ja lukijan yhteiseen visuaaliseen kokemusmaailmaan (Eisner 1985, 7) eli siihen, että tekijä piirtää esimerkiksi linnun, ja lukija tunnistaa sen linnuksi. Eisner (1985, 123) argumentoi, että sarjakuva on ensisijaisesti visuaalinen ilmaisuväline, koska sen kuvallinen moodi hallitsee lukijan huomiota. Lukija esimerkiksi yleensä silmäilee ruutujen kuvat ennen kuin syventyy lukemaan puhekuplien tekstit. Myös McCloud (1994, 89) nostaa esiin sen, että vaikka sarjakuvassa on myös verbaalinen puoli, se on silti yksiaistinen viestintäväline, koska siinä ilmaistaan asioita pelkästään visuaalisen moodin kautta. Muutkin aistimukset, esimerkiksi äänet ja hajut, ilmaistaan visuaalisen moodin välityksellä (esimerkiksi visuaalisin symbolein ja tekstinä, joka luetaan).

Sarjakuville ominainen kerrontamuoto on kuvan ja sanan yhdistelmä (McCloud 1994, 21), joka saa sarjakuvissa lukuisia eri muotoja. Yhdistelmä voi esimerkiksi olla *sanapainotteinen*, jolloin kuvat lähinnä kuvittavat tekstin kautta välittyvää viestiä, tai *kuvapainotteinen*, jolloin sanat puolestaan lisäävät eräänlaisen ääniraidan kuvien kertomaan tarinaan. *Kaksinkertaisessa* yhdistelmässä kuva ja sana välittävät pohjimmiltaan saman viestin, *täydentävässä* taas toinen moodi vahvistaa toisen välittämää viestiä. *Toisistaan riippuvaisessa* yhdistelmässä kuva ja sana välittävät yhdessä ajatuksen, joka ei välittyisi pelkästään yhden moodin kautta. Yhdistelmiä on muitakin, ja painotus voi vaihdella yhdistelmien sisälläkin. (mts. 152–155.) McCloudin (mts. 156) sanoin ”[s]arjakuvassa kuvat ja sanat ovat parhaimmillaan kuin tanssipartnerit, joista kumpikin vie vuorollaan.” Kuvaa ja sanaa ei kuitenkaan voi täysin erottaa toisistaan. Ruutujen tekstit ovat myös osa kuvia, ja niillä on graafinen, visuaalinen ulottuvuus (Eisner 1985, 10). Esimerkiksi ääntä kuvaillaan paitsi kirjaimin, myös typografisin keinoin eli kirjaimien ulkonäöllä. Myös puhekuplien muoto ja viivat voivat viestiä, millaisesta äänestä on kyse. (Herkman 1998, 44, 45). Tällaista multimodaalista tekstiä ymmärtääkseen lukijan on siis ymmärrettävä sekä sarjakuvissa käytettyä verbaalista että visuaalista kieltä (Pitkäsalo 2020, 4).

Jotkut tutkijat puhuvat sarjakuvien ilmaisutavasta sarjakuvien visuaalisena kielenä, johon kuuluvat muun muassa puhekuplat, ruudut ja visuaaliset symbolit (esim. Cohn 2018). Sarjakuvissa esimerkiksi hahmojen tunnetiloja kuvataan kuvioilla, väreillä ja

ekspressionistisilla taustoilla (McCloud 1994, 132). Sarjakuvien kuvallisessa osassa ilmaisuun käytetään visuaalisia *ikoneita* eli henkilöä, paikkaa, asiaa tai ajatusta ilmaisevia kuvia. Ikoneiden abstraktiotaso vaihtelee sen mukaan, kuinka paljon ne muistuttavat kohdettaan. (mts. 27–28.) McCloudin (mts. 41) mukaan realistisella tyylillä pyritään kuvaamaan ulkoista maailmaa, eli tarkoituksena on yhdistää tarinan ympäristö lukijan mielessä todelliseen maailmaan. Yksi keskeinen sarjakuvissa kuvattava kohde on ihminen asentoineen ja ilmeineen (Eisner 1985, 100). Kuvassa esitetty asento edustaa yhtä pysäytyskuvaa liikkeiden sarjasta, jonka lukija kuvittelee tapahtuvan ruutujen välissä (mts. 107). Tämä tulkinta tapahtuu ruutujen välisissä välipalkeissa (Zanettin 2008, 13; Groensteen 2013, 39).

Rakenteellisesti sarjakuvat koostuvat sivuista, ruuduista ja ruutujen väliin jäävästä tyhjästä tilasta, *välipalkeista* (*gutter*, McCloud 1994, 66). Sekä sivu että ruutu rytmittävät lukemista ja kehystävät tiettyä kokonaisuutta, sivu ruudukkoa ja ruutu yksittäistä kuvaa (Eisner 1985, 41, 63). Ruudut paitsi rajaavat ja kehystävät toimintaa, myös sijoittavat lukijan tarkastelemaan sitä tietystä näkökulmasta (mts. 27). Näkökulmilla ohjataan lukijan huomiota ja vaikutetaan hänen tunnereaktioihinsa esimerkiksi asettamalla hänet osalliseksi tapahtumiin tai ulkopuoliseksi tarkkailijaksi (mts. 89, 93). Ruudut myös erottavat kohtaukset toisistaan sekä rytmittävät kerrontaa ja ajankulua (mts. 28, 30).

McCloudin (1994, 63, 67, 93) mukaan sarjakuvan rakenneosista juuri välipalkki erottaa sarjakuvan muista taidemuodoista, sillä ruutujen välissä lukija *täydentää* irrallisista kuvista saamansa informaation ja yhdistää ne mielessään yhtenäiseksi tapahtumaketjuksi. Siirtymät ja niiden aikana tapahtuva täydentäminen luovat esimerkiksi illuusion ajan kulumisesta sekä liikkeestä (mts. 65, 95). Siinä missä ruutujen sisällä informaatio välittyy visuaalisen moodin kautta, ruutujen välissä ei tarvita mitään aisteja, minkä johdosta käytössä ovat kaikki aistit (mts. 89). Näin ollen ”tekijä ja lukija ovat yhteistyökumppaneita, jotka luovat jotain tyhjästä uudelleen ja uudelleen” (mts. 205). Lukijalla on siis varsin aktiivinen rooli sarjakuvan vastaanotossa.

Aika on erottamaton osa sarjakuvien rakennetta (Eisner 1985, 25). Ruutujen välillä etenevän ajan lisäksi aikaa kuluu myös ruutujen sisällä, sillä ilman ajankulua ruuduissa esiintyvät äänet eivät olisi mahdollisia (McCloud 1994, 95). Sarjakuvissa esiintyy kahdenlaisia äänien representaatioita: puhekuplia ja ääniefektejä (mts. 116). McCloud (mts. 134) luonnehtii *puhekuplaa* sarjakuvataiteen monimutkaisimmaksi ja -käyttöisimmäksi ikoniksi. Sen tehtävä on luonnehtia ja tehdä näkyväksi ääniä (Eisner 1985, 26). Lisäksi puhekuplien järjestys ja sijoittelu ruudussa on osa ajan kulumisen vaikutelmaa, ja puhekuplat on luettava tietyssä

järjestyksessä, jotta keskustelu välittyy oikein. Puhekuplan muoto viestii sen edustaman äänen ominaisuuksista ja on osa tarinankerrontaa (mts. 26–27). Esimerkiksi sahalaitainen puhekupla tarkoittaa yleensä, että ääni tulee radiosta, televisiosta tai muusta elektronisesta lähteestä. Myös puhekuplan tekstin ulkomuoto heijastaa puheen laatua, esimerkiksi tunnetiloja (mts. 27). Se on yksi tapa, jolla visuaalinen ja verbaalinen moodi sekoittuvat sarjakuvissa.

Äänen lisäksi aika on kiinteästi kytköksissä sekä tilaan että liikkeeseen (McCloud 1994, 107). Liikettä kuvataan sarjakuvissa vauhtiviivoilla, joita tosin käytetään niukalti eurooppalaisissa sarjakuvissa (Eisner 1985, 23; McCloud 1994, 110–114). McCloudin (1994, 98–99) mukaan ruutu on sarjakuvan ”tärkein ikoni”, sillä se ”toimii eräänlaisena yleisosoittimena siitä, että aikaa tai tilaa jaetaan”. Sivulla olevat ruudut muodostavat aikajatkumon: parhaillaan luettava ruutu edustaa nykyhetkeä, sitä ennen tulevat mennyttä ja seuraavat tulevaa (mts. 104). Tästä järjestyksestä kuitenkin poiketaan välillä, esimerkiksi takaumia esitettäessä. Ajan kesto ja tilan ulottuvuudet määräytyvät ruudun sisällön mukaan, mutta myös ruudun koko, muoto ja määrä voivat viestiä ajankulusta (Eisner 1985, 28, 30, 44; McCloud 1994, 99). Esimerkiksi leveä ruutu tulkitaan yleensä pitkänä aikana (McCloud 1994, 101), kapea taas lyhyenä hetkenä. Groensteenin (2013, 40) mukaan tämä ei kuitenkaan päde kaikentyylisiin sarjakuviin, vaan ”hienostuneemmissa” teoksissa ruutujen koko ei välttämättä korreloi kuvatun ajanjakson pituuden kanssa.

Tyyli ja tekniikka ovat olennainen osa kuvia ja sarjakuvien viestiä (Eisner 1985, 14). Jokainen sarjakuvan osanen ja sen paikka kokonaisuudessa on harkittu ratkaisu (mts. 41, 88, 123, 151). Ruudun keskeisin sisältö sijoitetaan keskelle ruutua tai polttopisteisiin, jotka paikannetaan suhteessa ruudun kulmiin (mts. 88, 151). Lisäksi esimerkiksi kuvien ja ruutujen viivat ovat itsessään ilmaisuvälineitä, sillä niiden muoto ja tyyli vaikuttavat niiden synnyttämään vaikutelmaan (mts. 44; McCloud 1994, 125). Joissakin sarjakuvissa viivoja käytetään myös visuaalisina metaforina kuvaamaan esimerkiksi hajua (mts. 128).

Myös värit ovat erottamaton osa sarjakuvien ilmaisuvoimaa. Sarjakuvat voivat olla mustavalkoisia tai värillisiä, ja näiden kahden eri tyypin lukukokemus on perustavanlaatuisella tasolla erilainen (McCloud 1994, 192). Värisarjakuvien ensivaikutelma on realistisempi, ja väreillä voi myös ilmaista yleistunnelmaa sekä luoda syvyyttä. Mustavalkoisissa sarjakuvissa kuvien takana piilevät ideat korostuvat, jolloin merkityksestä tulee muotoa tärkeämpi. (mts. 190, 192.)

2.4 Sarjakuvien kuvailutulkkaus funktionaalisen käännösteorian viitekehyksessä

2.4.1 Funktionaalinen käännösteoria ja kuvailutulkkaus

Funktionaalista käännösteoriaa on jo sovellettu kuvailutulkkaukseen. Se on loogista, sillä sekä funktionaalinen käännösteoria että kuvailutulkkaus ovat lähtökohdiltaan hyvin käyttäjäkeskeisiä. Funktionaalisessa käännöksessä etusijalla ovat vastaanottajien viestinnälliset tarpeet ja odotukset, eivät kielelliset rakenteet (Nord 2012, 127). Kuvailutulkkaustutkijat Agnieszka Chmiel ja Iwona Mazur (2016, 284) mainitsevatkin, että kuvailutulkkauksessa tehtävät lähdetekstin analysointi ja keskeisten kuvailtavien osien poiminta sopivat hyvin yhteen funktionaalisen kääntämisen periaatteiden kanssa.

Myös Vercauterenin (2014, 75) mukaan funktionaalisessa kääntämisessä kohdetekstin funktion keskeinen asema johtaa siihen, että kohdeyleisöstä tulee tärkeä. Vercauteren onkin soveltanut funktionaalista käännösteoriaa elokuvien kuvailutulkkaukseen (mt.). Samoin kuin funktionaalisessa kääntämisessä myös kuvailutulkkauksessa lähdeteksti on tietolähde, josta valitaan kuvailtavaksi kohdetekstin funktion kannalta keskeiset osat (mts. 75). Vercauteren (mp.) toteaa, että kuvailutulkkauksen tarkoitus on tehdä tarinasta saavutettava näkövammaiselle yleisölle, kun taas kohdetekstin funktio on kertoa lähdetekstin tarina uudelle kohdeyleisölle. Toisin sanoen funktionaalinen kuvailutulke kertoo viihdyttävällä tavalla samankaltaisen tarinan kuin lähdeteksti (mts. 77–78). Tämä tietenkin koskee vain viihteellisiä lähdetekstejä. Kuvailutulkkausta voi yhtä hyvin käyttää myös informatiivisten ja muuntyyppisten tekstien saavutettaviksi tekemiseen.

Funktionaalinen kuvailutulkkausprosessi alkaa toimeksiannon saamisella, minkä jälkeen kuvailutulkki analysoi lähdetekstin. Tekstin rakenteiden sijaan kuvailutulkkauksessa analyysi kuitenkin keskittyy esimerkiksi narratiivisiin osiin. Analyysin pohjalta kuvailutulkki päättää, mitkä lähdetekstin osat ovat olennaisia. (Vercauteren 2014, 77.) Kuvailutulkkauksessa välitettävä olennainen sisältö määräytyy sen mukaan, mikä on keskeistä lähdetekstin ymmärtämisen kannalta, ja mikä ei välity *auditiivisen* eli kuuloaistitse välittyvän moodin kautta. Valitut keskeiset osat siirretään kohdetekstiin sopivassa muodossa, joka määräytyy kuvailutulkin valitseman käännösstrategian mukaan (mp.). Lopuksi kuvailutulkin kannattaa testata, toteutuuko kuvailutulkkeen funktio eli pystyykö näkövammainen käyttäjä seuraamaan tarinaa ja nauttimaan siitä (mts. 78).

2.4.2 Sarjakuvat ja kuvailutulkkaus

Sarjakuvissa auditiivinen moodi voi olla esimerkiksi nuotein ilmaistua musiikkia. Äänetkin kuitenkin välittyvät näkökyvyn kautta, ja sarjakuvaa luettaessa silmin havaitut äänten representaatiot muuttuvat ääniksi lukijan mielessä. Sarjakuvien kuvailutulkkauksessa ei siis tarvitse miettiä, mikä osa lähdetekstin sisällöstä välittyy käyttäjälle äänen kautta ja minkä välittämiseen tarvitaan kuvailutulkkausta. Sen sijaan kohdetekstissä välitettävät osat määräytyvät sen perusteella, mikä lähdetekstissä on keskeistä esimerkiksi narratiivin, viestin ja estetiikan kannalta.

Kuten aiemmin mainittiin, sarjakuva on rakenteeltaan ja kieleltään ainutlaatuinen taidemuoto ja viestintäväline, ja tämä ainutlaatuisuus vaatii ainutlaatuisia kuvailutulkkausratkaisuja. Esimerkiksi ruutujen ja sivujen väliset siirtymät on ilmaistava kuvailutulkkeessa jotenkin. Sekä ruutujen välillä että niiden sisällä kuvailutulkki tulkitsee lähdetekstin etenemisjärjestyksen ja toisintaa sen kohdetekstissä.

Siirtymien lisäksi on huomioitava täydentäminen. Koska kuvailutulkki on myös lähdetekstin vastaanottaja, hän täydentää tarinan sitä lukiessaan. Hän voi siirtää täydennykset kohdetekstiin ja kuvailla osittain täydennetyn tarinan. Sarjakuvan kuvailutulkkeessa on mielekästä esimerkiksi kuvailla aktiivista liikettä ruutujen sisältämien pysäytyskuvien sijaan. Kaikkea ei kuitenkaan voi täydentää valmiiksi, koska muuten käyttäjän omalle täydentämiselle ja tulkinnalle ei jää tarpeeksi tilaa. Esimerkiksi ajan kulumisen ruutujen välillä voi hyvin ilmaista kuvailemalla kunkin ruudun välittämän tiedon (esim. ”on päivä” ja seuraavassa ruudussa ”on yö”) sen sijaan, että eksplikoi ajallisen siirtymän ruutujen välillä (esim. ”päivä on vaihtunut yöksi”).

Sarjakuvissa käytettävät erilaiset kuvan ja sanan yhdistelmät vaikuttaa ainakin kuvailun pituuteen: jos kuva viestii tekstiä enemmän, kuvailusta tulee pidempi. Jos taas ruudun tärkein sanoma on puhekuplissa, lyhyt kuvailu luultavasti riittää. Näin voidaan myös tasapainottaa kuvailua ja pitää sen pituus kohtuullisena.

Ikonisuuden suhteen kuvailutulkin on valittava, kuvaileeko hän ikoneja sellaisinaan vai pyrkiikö hän ilmaisemaan enemmän sitä, mitä ikoni edustaa. Parasta on valita jokin strategia ja pitäytyä siinä koko sarjakuvan ajan, jotta tyylistä tulee yhtenäinen ja lukija pystyy seuraamaan kuvailua. Strategiaa valittaessa tulee huomioida ensisijaisesti kohdetekstin funktio. Esimerkiksi huumorisarjakuvissa, kuten *Fingerporissa*, karikatyyrien kuvailu sellaisenaan on luultavasti hyvin tärkeää humoristisen vaikutuksen aikaansaamiseksi. Jos taas

sarjakuvan tehokeinona on mahdollisimman realistinen tyyli, piirrostyylin ikonisuutta ei välttämättä ole tarpeen korostaa, vaan kuvailulla voi pyrkiä siihen, että käyttäjä muodostaa mielessään sarjakuvasta mahdollisimman realistisen kuvan. Myös väreillä on roolinsa sarjakuvan visuaalisessa ilmeessä ja viestinnässä, joten niidenkin kuvailu on tärkeää.

Äänet ja niitä edustava teksti ilmaisevat sarjakuvissa myös ajankulkua ja tapahtumien järjestystä. Nämä elementit eksplikoituvat kuvailutulkatussa sarjakuvassa, kun tekstin edustama ääni muutetaan puheeksi ja siitä kuulee, kauanko repliikki kestää. Tapahtumien järjestyksen kuvailutulkki selvittää sarjakuvaa kuvaillessaan ja siirtää sen kuvailutulkkeeseen. Jos kuvassa esimerkiksi tapahtuu jotain, mihin hahmo reagoi puheessaan, kuvan tapahtumat on kuvailtava ennen repliikkien lukemista, jotta tapahtumaketju välittyy oikeassa järjestyksessä.

Oman haasteensa tuo kuvan ja sanan sekoittuminen. Esimerkiksi puhekuplissa voi olla aaltoilevat reunat, mutta ne voi tulkita usealla eri tavalla. Kenties puhujan ääni värisee tai siinä on sointi, jota muoto kuvaa. Sarjakuvan analysoinnista voi olla apua tällaisissa kysymyksissä. Sanotaanko jossain toisessa kohdassa jotakin siitä, miltä puhe kuulostaa? Voiko hahmosta päätellä jotain, mikä ohjaa tulkintaa tiettyyn suuntaan? Ääntä luonnehtivat visuaaliset ilmaisut on tulkittava ja siirrettävä jossain muodossa kuvailutulkkeeseen. Niitä voi esimerkiksi kuvailla sanallisesti tai tulkita luennassa. Jos kuvailutulkkeen lukee yksi henkilö, kuten kuvailutulkki itse, erilaisten äänien tuottaminen vaatii ilmaisutaitoa. Joka tapauksessa äänen ominaisuuksien kuvailu vaatii välttämättä tulkintaa, ja kuvailutulkin on tehtävä parhaaksi katsomansa ratkaisu saatavilla olevan tiedon perusteella.

Sarjakuvissa jokainen yksityiskohta – ruutujen muoto, viivojen piirrostyyli ja valittu kuvakulma – on mahdollisesti tärkeä. Kaikkea ei kuitenkaan voi kuvailla, sillä muuten kuvailusta tulee liian pitkä ja raskas kuunnella. Sarjakuvien kuvailutulkkauksessa haasteena onkin tiedon määrä ja kuvailun etenemisen tahti. McCloud (1994, 85) toteaa, että tasapainon löytäminen liian paljon ja liian vähän välillä on tärkeää sarjakuvien tekijöille ja että sen etsiminen vaatii sitä, että he tekevät oletuksia lukijoiden kokemuksista. Sama pätee kuvailutulkkaukseen: kuvailuun pitää valita mukaan olennainen sisältö, ja sisällön täytyy olla ymmärrettävää käyttäjien aiempien kokemusten perusteella. Se, että kuvailutulkki ymmärtää kuvan, ei vielä riitä, sillä ymmärrys täytyy myös siirtää kuvailutulkkauksen käyttäjille. Esimerkiksi vertauskuvissa täytyy miettiä, voiko vertausta ymmärtää sellainen ihminen, joka ei ehkä koskaan ole nähnyt.

Teatterin kuvailutulkkauksessa käytettyä ennakkokuvailua voi hyödyntää myös sarjakuvien kuvailutulkkauksessa. Ennakkokuvailun tulee sisältää sarjakuvan ymmärtämisen kannalta olennaiset tiedot, jotka ovat näkevien lukijoiden saatavilla ja joita ei sujuvasti pysty sisällyttämään itse kuvailutulkkeeseen. Ennakkokuvailussa voi kertoa esimerkiksi sarjakuvan tyylistä ja selittää kuvailutulkkeessa käytettyä erikoissanastoa. Ennakkokuvailussa tulee selittää myös kuvailussa käytetyt sarjakuvan kielen osat, kuten puhekuplat, koska sarjakuva voi olla joillekin näkövammaisille täysin uusi taidemuoto. Myös sarjakuvan värimaailmaa ja väritystyyliä voi kuvailla ennakkokuvailussa, jolloin itse kuvailutulkkeessa riittää maininta siitä, minkä värinen jokin yksityiskohta on.

Kaiken kaikkiaan sarjakuvan kielen ja sisällön tulkinta sekä tyylin ja käytettyjen tekniikoiden tunnistaminen vaatii kuvailutulkilta asiantuntemusta. Käyttäjän täytyy luottaa siihen, että kuvailutulkki on ymmärtänyt teoksen ja poiminut kuvailutulkkeeseen sen olennaiset osat. Tavallaan sarjakuvien kuvailutulkilla on vielä suurempi vastuu kuin elokuvan kuvailijalla: elokuvassa on ääniraita, jolla on roolinsa kokonaiskuvan muodostumisessa, mutta sarjakuvaan kuvailutulkkauksen käyttäjällä on pääsy ainoastaan kuvailutulkin kautta.

2.5 Kuvailutulkkausohjeita

2.5.1 Yleisiä kuvailutulkkausohjeita

Perego (2019, 117 [oma käännös]) määrittelee *ohjeet* (*guidelines*) ”joukoksi yleisiä sääntöjä, periaatteita tai neuvoja, joilla pyritään virtaviivaistamaan ja harmonisoimaan tiettyä prosessia ja viime kädessä parantamaan lopputuotteen laatua”. Kuvailutulkkausohjeiden tarkoitus on siis yhtenäistää käytäntöjä, luoda luotettavat arviointikriteerit ja tukea ammattilaisia (mp.). Kuvailutulkkausohjeita on lukuisia, sillä niitä ovat vuosien saatossa tuottaneet toimikunnat, tutkijat ja yritykset (mp.) sekä muut organisaatiot, kuten yleisradiotoimijat. Ohjeita käytetään paitsi kuvailutulkkien työssä myös kouluttamisessa ja eräänlaisena hyvän kuvailun standardina (Osolen & Brochu 2020, 110).

Peregon (2019, 118) mukaan empiirisen tutkimuksen sijaan ohjeiden pohjana on useimmiten kuvailutulkkien kokemus, maalaisjärki ja henkilökohtaiset mieltymykset. Hajanaisesta perustasta huolimatta ohjeet ovat hyvin preskriptiivisiä, ja jotkut niistä ovat hyvin jäykkiä eivätkä jousta silloinkaan, kun siihen olisi tarvetta (mp.). Erityisesti yhdysvaltalaisissa kuvailutulkkausohjeissa korostuu objektiivisuuden vaatimus, joka tiivistyy ohjesääntöön

”kuvaile, mitä näet” (”*What You See Is What You Say*”, Fryer 2016, 56). Saavutettavuustutkija Louise Fryerin (mp.) mielestä sääntö on liian yksinkertaistettu.

Alalla saa jatkuvasti jalansijaa näkemys, jonka mukaan näkövammaisten käyttäjien tarpeiden tulisi ohjailla normien muodostamista nykyistä voimakkaammin (Perego 2019, 118). Vastaanottotutkimusten avulla pystytäänkin kehittämään kuvailutulkkauksen käytettävyyttä ja hyviä käytäntöjä (mp.) sekä selvittämään, mikä nykyisissä ohjeissa kaipaa uudistamista. Kaikkia kuvailutulkkausohjeita ei kuitenkaan pidetä liian jäykkinä: ADLAB-projektin ohjeet ovat Peregon (mp.) mukaan joustavat ja saavutettavat. Niiden keskeisenä ajatuksena on valita sopiva kuvailustrategia tapauskohtaisesti sen sijaan, että yritetään tarjota yhtä ratkaisua kaikkiin tilanteisiin (mp.).

Audiovisuaalista materiaalia kuvailutulkattaessa kuvaillaan ympäristöä, valaistusta, sisustusta, tapahtumien ajankohtaa, toimintaa, ihmisten fyysistä ulkonäköä, ilmeitä ja eleitä, vaatteita, ammattia ja rooleja sekä henkilöiden liikettä ja sijaintia suhteessa toisiinsa (Ibañez 2010, 147). Äänistä kuvaillaan vaikeasti tunnistettavat äänet, laulujen sanat ja muut kielet kuin lähdekieli. Myös ruudulla näkyvä teksti ja tekstitys kuvaillaan. Kuvailu etenee yleensä tilan ja ajan kuvailusta henkilöihin, toimintaan ja toiminnan tapaan. (mp.) Kuvailussa voi ja kannattaa kertoa myös valosta ja varjosta sekä väreistä, vaikka syntymäsokeilla ei niistä suoria kokemuksia olekaan (Fryer 2016, 68–69).

Sananvalinnat ja lauserakenteet määrittelevät kuvailun *tyylin*, jolla tarkoitetaan sanaston ja kieliopin tilannekohtaista vaihtelua. Tyylin tulee olla johdonmukainen ja sopia lähdetekstin genreen, tyyliin, sävyyn ja etenemistahtiin. Kaiken kaikkiaan tyylin valinnassa tulee pyrkiä tuottamaan käyttäjissä tietty vaikutus. (Perego 2019, 120–121.) Sananvalinnat ja sanajärjestys ovat muutenkin keskeisessä roolissa rikkaan ja toimivan kuvailutulkkeen luomisessa (Fryer 2016, 71).

Kuvailutulkkeen kieli on ihannetilanteessa sanastoltaan tarkkaa, osuvaa ja selkeää, visuaalisesti intensiivistä eli mielikuvituksellista, rikasta, elävää, ytimekästä ja helposti ymmärrettävää (Perego 2019, 119–120). Kuvailutulke kirjoitetaan preesensissä ja siinä käytetään usein vaillinaisia lauseita ja virkkeitä (Fryer 2016, 55, 63). Lauserakenteet suositellaan pitämään lyhyinä ja yksinkertaisina ja tiedon järjestys loogisena (Perego 2019, 120). Kaiken kaikkiaan kielen tulee varmistaa, että kuvailutulkkauksen käyttö on helppoa, tehokasta ja nautinnollista (mts. 119). Esimerkiksi puhuja täytyy nimetä, jos se ei käy ilmi muualla kohtauksessa, esimerkiksi repliikeissä. Viittaussanan tulee olla lyhyt ja erottua

selkeästi sanoista, joilla viitataan muihin hahmoihin. Vaikka kuvailutulkkauksessa kannustetaankin käyttämään kekseliästä ja luovaa kieltä, sanasto ei saa olla liian epätavallista, sillä muuten se voi viedä käyttäjän huomion kuvailun sisällöstä (Fryer 2016, 70). Riski sisältyy myös erikoisalojen sanaston käyttöön, mutta joidenkin lähdetekstien kuvailu vaatii sitä. Silloin sanasto on kuitenkin myös selitettävä. (mts. 60–61.)

2.5.2 Ohjeita sarjakuvien kuvailutulkkaukseen

Heinäkuussa 2017 kanadalainen saavutettavuusorganisaatio National Network for Equitable Library Service (NNELS) sai käyttäjältä pyynnön luoda *The Walking Dead* -sarjakuvasta saavutettavan version (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Projektin oheistuotteena NNELSille työskentelevät saavutettavan viestinnän asiantuntijat Rachel Osolen ja Leah Brochu laativat ensimmäiset ohjeet sarjakuvien kuvailutulkkaamiseen (mt.; Osolen & Brochu 2020, 109). He nimeävät kuvailutulkkaustyön keskeiseksi tavoitteeksi lähdetekstin vaikutusta ja vastaanottokokemusta vastaavan vaikutuksen ja kokemuksen luominen (BC Libraries Cooperative Wiki 2019; Osolen & Brochu 2020, 111).

Monet NNELSin sarjakuvien kuvailutulkkausohjeista pätevät kuvailutulkkaukseen ylipäätään. Ohjeissa opastetaan esimerkiksi etenemään kuvailussa yleisestä yksityiskohtaiseen (BC Libraries Cooperative Wiki 2019; Ibañez 2010, 147). Toiset ohjeet taas pätevät nimenomaan sarjakuvien kuvailutulkkaamiseen.

Ennen varsinaista sarjakuvaa NNELSin julkaisuissa on ”*Producer’s Note*” (’Tuottajan huomautukset’) -osio, jossa esitellään käyttäjälle sarjakuvan sanastoa ja rakennetta sekä eroja lähde- ja kohdetekstin välillä (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Varsinaisessa kuvailussa suositellaan antamaan ensin yleiskuvailu kustakin sivusta ja ruudusta (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). On tärkeää, että käyttäjä on selvillä siitä, mitä ruudussa tapahtuu. Mitä hahmot tekevät? Mihin kohtaus sijoittuu? Mikä aika päivästä on? (mt.) Ruutujen sisältö suositellaan kuvailtavaksi seuraavassa järjestyksessä: ruudun muoto, kuvakulma/näkökulma, kuvakoko, kohtauksen kuvailu, äänet/teksti, toiminnan kuvailu ja muut yksityiskohdat. Viimeinen kohta sisältää myös esimerkiksi hahmojen ilmeiden ja eleiden kuvailun. Järjestys ei kuitenkaan ole ehdoton, sillä se ei sovi kaikkiin tilanteisiin. (mt.) Näkymän ja hahmojen kuvailussa voi käyttää kuvakokojen käsitteitä (yleiskuva, kokokuva, puolikuva jne.) *Näkymä* (*view*) viittaa ruudun koko sisältöön, siis siihen, mitä ruudussa näkyy. (mt.) Kuvakulmaa kuvaillaan, jos se on ”tarpeeksi huomattava kuvailtavaksi” (mt. [oma käännös]). Jos hahmon kasvoja on kuvattu suoraan edestäpäin, sitä ei tarvitse kuvailla (mt.). Syvyyssuunnassa ruutu

koostuu etu-, keski- ja taka-alasta, joista ensimmäisen tapahtumat ovat yleensä tärkeimpiä (mt.). Ruudun sommittelun kuvailussa voi käyttää sellaisia ilmaisuja kuin ”ruudun vasemmassa laidassa”, mutta sanoja *vasen* ja *oikea* kannattaa käyttää hillitysti, koska suunnat menevät helposti sekaisin (mt.). Puhekuplia ja niiden tekstejä kuvaillaan vain, kun ne viestivät edustamiensa äänten ominaisuuksista (mt.).

Hahmoja ja ympäristöjä on tarpeen kuvailla vain kerran, jos mikään tarinan kannalta olennainen ei muutu (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Hahmojen ulkonäön keskeisten piirteiden kuvailu on tärkeää, koska korostetut piirteet kertovat usein niiden roolista tarinassa (mt.). Ihonväriä voi kuvailla sävyinä (esim. vaalea) (mt.) tai värisävyinä (esim. tummanruskea). Tasavertaisuuden vuoksi hahmojen ihonvärin kuvailussa on oltava johdonmukainen: jos kuvailee yhden hahmon ihonvärin, se on kuvailtava myös muiden osalta. Etniseen identiteettiin (esim. aasialainen) ja sukupuoleen voi viitata, jos se on mainittu muualla lähdetekstissä (mt.). Etnistä tai sukupuoli-identiteettiä ei kuitenkaan tule olettaa tai arvata ulkonäön perusteella. Ulkonäköä ei kuvailla ”maskuliiniseksi” tai ”feminiiniseksi”, vaan kuvailussa keskitytään hahmojen fyysisiin piirteisiin (esim. pitkä tukka ja lihaksikas yläruumis). Ikää voi kuvailla yleisillä sanoilla kuten *vauva*, *aikuinen* ja *vanha* (mt.). Hahmojen ilmeitä kuvaillessa voi kuvailla sitä, mistä tunnetilan tulkinta tehdään (esim. ”rypistää kulmiaan”), mutta tunnetilan voi ilmaista myös suoraan (mt.), jos se käy kuvasta selvästi ilmi.

Ohjeissa varoitetaan sisällyttämästä kuvailuun liian paljon yksityiskohtia, sillä se voi uuvuttaa käyttäjän. Jotkin yksityiskohdat voivat kuitenkin olla visuaalisia vihjeitä myöhemmistä tapahtumista, ja ne on mainittava kuvailussa. Joskus tällaiset yksityiskohdat toistuvat useassa ruudussa, jolloin ne kannattaa mainita toistuvasti myös kuvailutulkkeessa. (BC Libraries Cooperative Wiki 2019.) Tiedon tarpeellisuuden määrittelyssä voi auttaa apukysymys ”auttaako tämä tarinankerrontaa?” Myös tarinan etenemistahdista voi saada vihjeen siitä, kuinka yksityiskohtaista kuvailun kannattaa olla: jos juoni etenee nopeasti, kuvailunkin tulee olla nopeatempoista eli sisältää vähemmän yksityiskohtia. Silloin esimerkiksi kuvakoon voi jättää mainitsematta. (mt.)

Ohjeissa annetaan myös neuvoja käytännön kuvailutyöhön. Sarjakuvien kielen ymmärtäminen on Osolenin ja Brochun mukaan välttämätöntä, jotta sen voi onnistuneesti kääntää kuvailuksi (Osolen & Brochu 2020, 111). Jos kuvailutulkilla on mahdollisuus käyttää työssään kuvailtavan sarjakuvan käsikirjoitusta, siitä voi olla hyötyä esimerkiksi sananvalinnoissa ja sopivan tyylin löytämisessä (BC Libraries Cooperative Wiki 2019).

Lisäksi kuvailutulkkeen lukeminen ääneen ja lähdetekstiä katsomatta voi auttaa arvioimaan sen ymmärrettävyyttä (mt.).

NNELSin asiantuntijoiden tausta on kirjojen saavutettavaksi tekemisessä, johon kuuluu tekstivastineiden eli alt-tekstien kirjoittamista mutta ei kuvailutulkkausta, joten sarjakuvien kuvailutulkkausmenetelmää kehittäessään he tutkivat niin sarjakuvien tekemistä kuin kuvailutulkkausohjeita (Osolen & Brochu 2020, 109–111). He nimeävätkin kuvailutulkkausohjeet tärkeimmäksi lähteekseen ja innoittajakseen (mts. 110). NNELSin ohjeiden taustalta löytyvät siis alan vakiintuneet kuvailutulkkausohjeet, esimerkiksi *ITC Guidance on Standards for Audio Description* (mts. 116), joihin on viime vuosina kohdistunut kasvavaa kritiikkiä ja uudistamispainetta muun muassa objektiivisuuden vaatimuksen vuoksi (esim. Bardini 2020, 259; Finbow 2010, 215, 227; Fryer 2016, 22).

Kuvailutulkkausohjeiden vaikutus näkyy Osolenin ja Brochun (2020, 110) ohjeissa, sillä nekin painottavat objektiivisuutta: kuvailutulkin tehtävä ei ole tulkita kuvailtavaa kohdetta vaan jättää sen merkitys vastaanottajan päätettäväksi. NNELSin ohjeissa kuvailutulkkia kehotetaan toistuvasti kuvailemaan näkemänsä objektiivisesti – sensuroimatta, tulkitsematta, analysoimatta lähdetekstiä tai ottamatta siihen kantaa (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Sensuroimattomuus ja nähdyn kuvailu ovat sinänsä hyviä ohjenuoria, mutta tarkka, koherentti kuvailutulkkaus vaatii usein lähdetekstin tarkkaa analysointia. Lähdetekstin analysointi on yksi keskeisimmistä kuvailutulkkausprosessin vaiheista, ja ilman sitä voi olla hyvin vaikeaa tunnistaa, mikä lähdetekstissä on keskeistä. Ohjeissa on myös sisäinen ristiriita objektiivisuuden suhteen: täydentämisen yhteydessä niissä puhutaan sarjakuvien visuaalisen osan tulkinnasta ja sen ilmaisemisesta sanallisessa muodossa (Osolen & Brochu 2020, 111). Kuvien tulkinnan sanallistaminen ei liene mahdollista ilman, että kuvailutulkki tulkitsee lähdetekstiä kuvailua kirjoittaessaan.

Toisaalla ohjeissa todetaan, että koko sarjakuvan lukeminen ennen kuvailun aloittamista ”voi auttaa”, koska se ”auttaa uppoutumaan kirjoittajan ja taiteilijan luomaan maailmaan sekä saamaan käsityksen teoksen sävystä ja rytmistä” (BC Libraries Cooperative Wiki 2019 [oma käännös]). Sisällöllisesti ohje on hyvä, mutta muotoilu voisi olla ehdottomampi, sillä nyt tämä tärkeä työvaihe vaikuttaa vapaavalintaiselta. Kuvailtavaan teokseen tutustuminen ennen kuvailun aloittamista on hyvin tärkeää, jotta kuvailutulkki saa kokonaiskäsityksen teoksesta ja tietää, mitkä asiat ovat keskeisiä esimerkiksi juonen ja teoksen estetiikan kannalta. Myös toistuvien, tärkeiden yksityiskohtien tunnistamisessa auttaa lähdetekstin lukeminen ja analysointi ennen kuvailutyön aloittamista.

3 TUTKIMUSMENETELMÄT JA AINEISTOT

Tämä tutkielma on aineistolähtöinen empiirinen tutkimus, joka koostuu kolmesta osuudesta: tekstianalyysista, sen perusteella kirjoitetusta kuvailutulkkeesta sekä vastaanottotutkimuksesta, jonka menetelmä on fokusryhmäkeskustelu. Tässä luvussa esittelen ensin tutkimukseni aineistot, kuvailutulkattavan sarjakuvan ja fokusryhmäkeskustelun tallenteen. Seuraavaksi käyn läpi Nordin (2005) tekstianalyysimallin. Sitten tarkastelen kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimusta ja fokusryhmäkeskustelua tutkimusmenetelmänä. Lopuksi esittelen tutkimuksen kulun.

3.1 Aineistot

Rakensin tutkimusasetelman niin, että valitsin ensin tutkimuksen aiheen ja sitten tutkittavan sarjakuvan. Tunnen enemmän englanninkielisiä sarjakuvia kuin suomalaisia, ja oli helpointa valita aineisto jo tuttujen sarjakuvien joukosta. Valitsin aineistoksi Alan Mooren ja David Lloydin 1980-luvulla kirjoitetun *V niin kuin verikosto* -dystopiaklassikon sillä perusteella, että siinä on kuvailutulkkauksen kannalta sekä haastavia että kiinnostavia piirteitä.

V niin kuin verikosto kirjoitettiin vuosina 1981–1988 (Moore 1988), ja sitä julkaistiin alun perin brittiläisessä *Warrior*-sarjakuvalehdessä vuosina 1982–1983 (Moore 1983, 267). Sarjakuvatutkija Maggie Grayn (2010, 32–34) mukaan lehden filosofia oli taata tekijöille täydellinen luovuuden vapaus ilman kaupallisia reunaehtoja. *V niin kuin verikosto* on siis Mooren ja Lloydin vapaasti toteutettu visio.

V niin kuin verikosto käsittelee eksplisiittisesti yhteiskuntaa ja politiikkaa (Moffett 2017, 46), tarkemmin sanottuna fasismia ja sen vastustamista väkivaltaisin keinoin. Teoksen kirjoittamisen aikaan Isoa-Britanniaa johti Margaret Thatcherin hallitus. Hänen hallintokaudellaan poliittinen vasemmisto pelkäsi yhteiskunnan luisumista äärioikealle, mikä herätti voimakkaita vastareaktioita (Gray 2010, 36). *V niin kuin verikoston* voi katsoa olevan yksi niistä.

Tarina sijoittuu vuoteen 1997, eli julkaisuajankohtanaan se kertoi dystooppisesta tulevaisuudesta. Tarinassa Isossa-Britanniassa vallitsee fasistinen yksipuoluejärjestelmä, jossa kansalaisilta on viety perusoikeudet, esimerkiksi yksityisyys, ja vähemmistöihin kuuluvat ovat joutuneet keskitysleireille. Tarinan nimikkohenkilö on V, jota kuvailutulkkeessa

kutsutaan ”salaperäiseksi hahmoksi”, koska hänen nimeään ei mainita kuvailutulkatussa näytteessä. Toinen päähenkilö on 16-vuotias Evey Hammond, josta diktatuuri on tehnyt orvon. Tarinan alussa hän on päätynyt turvautumaan prostituutioon elättääkseen itsensä, vaikka prostituutio on ankarasti kiellettyä.

V niin kuin verikosto on hyvin synkkätunnelmainen ja merkityksiltään monikerroksinen sarjakuva. Näiden ominaisuuksien välittäminen kuvailutulkkauksessa on haastavaa. Haastavuutta lisää se, että ruutujen kuvissa on paljon yksityiskohtia, jotka kertovat tarinaa Ison-Britannian yhteiskunnallisesta tilanteesta. Ajallinen ja maantieteellinen konteksti on tarinassa tärkeässä roolissa, sillä Moore ja Lloyd tahtoivat luoda ”jotakin ehdottoman brittiläistä” (Moore 1983, 270 [oma käännös]). Lisäksi he halusivat tarinansa sijoittuvan ympäristöön, jossa sekoittuvat eksoottisuus ja tuttuus (mp.). Tuttuus koskee myös ajallista ulottuvuutta, sillä tarina sijoittui julkaisuhetkellään vain kymmenen vuoden päähän tulevaisuuteen (Moore & Lloyd 1984, 19). Grayn (2010, 35 [oma käännös]) mukaan ”sisällössä – – oli tarkoitus painottaa realismia ja uskottavuutta sekä esitellä poliittinen ja sosiaalinen ympäristö, joka oli tunnistettava lukijalle”.

V niin kuin verikostossa Mooren ja Lloydin tarkoituksena oli ”havainnoida fasismia ja fasisteja uskottavasti ja tekemättä havainnosta karikatyyria” (Kavanagh 2000 [oma käännös]). He halusivat vakuuttaa lukijat fasistisen ideologian salakavaluudesta ja herättää ajatuksia siitä, kuinka tavallisista ihmisistä tulee osallisia fasismin koneistoon (Gray 2010, 39). Asettamalla vastakkain anarkistisen vastarinnan äärimmäisimmän muodon ja äärimmäisen autoritäärisen hallinnon Moore ja Lloyd halusivat herättää lukijat miettimään poliittisen kamppailun ja valtion laillisen väkivallankäytön etiikkaa. He halusivat lukijoiden pohtivan, hyväksyvätkö he sen, että ”tämä sarjakuvahahmo tappaa ihmisiä sumeilematta vain siksi, että hän on sankari” (Khoury 2003 Grayn 2010, 42 mukaan [oma käännös]). Tekijät ovat tarkoituksella käyttäneet epäsovinnaisia tarinankerronnan tapoja, kuten supersankarisarjakuvan formaattia yhdistettynä moraalisesti kyseenalaiseen päähenkilöön. Näin Moore ja Lloyd Grayn (2010, 45–47) mukaan haastavat lukijan muodostamaan oman, kriittisen mielipiteensä. Joitakin lukijoita se saattaa innostaa myös todelliseen poliittiseen aktivismiin.

Tyylillisesti *V niin kuin verikosto* pyrkii realistisuuteen ja kertoo tarinaa pääasiassa dialogin ja kuvallisen kerronnan kautta, ei niinkään sarjakuville ominaisella symbolikielellä. Sen vaikuttavuus perustuu tarinankerrontaan ja hahmoihin, ja se oli tekijöiden tietoinen valinta (Moore 1983, 275). Siinä ei ole käytetty kokeellisia ruutuasetelmia eikä erikoista piirustustyyliä. Grayn (2010, 35) mukaan *V niin kuin verikoston* yksinkertainen,

säännönmukainen ja koruton tyyli toisintaa fasismin kurinalaisuutta ja karua tehokkuutta. Sarjakuvan tyyliin kuuluvat muun muassa monotonisena sivulta toiselle toistuva ruudukkoasetelma sekä voimakas valon ja varjon vastakkainasettelu, jotka Grayn (mts. 37 [oma käännös]) mukaan osaltaan korostavat sarjakuvassa vallitsevaa ”painostavan hallinnan ja mukautuvuuden tunnelmaa”.

Rajasin kuvailutulkattavaksi näytteeksi sarjakuvan prologin ja ensimmäisen luvun (Moore & Lloyd 2014, 9–17), yhteensä noin kahdeksan sivua sarjakuvaa. Prologissa esitellään alustavasti tarinan yhteiskunnallinen tilanne sekä päähenkilöt. Tarinan ensimmäinen luku alkaa kohtauksella, jossa V pelastaa Eveyn mielivaltaisten poliisien kynsistä. Seuraavassa kohtauksessa V räjäyttää Big Ben -kellotornin. Luvun loppupuolella lukijat pääsevät tutustumaan diktatuurin vallanpitäjään, Johtajaan, ja valtion valvoviin elimiin.

Näytteen rajausperuste oli ajallinen. Koekuunneltavan osion ei kannattanut olla liian pitkä useasta syystä. Ensinnäkin kynnys osallistua tutkimukseen voi nousta sitä mukaa, mitä pidempi aika osallistumiseen kuluu. Toiseksi mitä pidemmän näytteen osallistujat kuuntelevat, sitä enemmän heillä on muistettavaa. Pituuden lisäksi oli tärkeää, että näyte on yhtenäinen katkelma, jotta käyttäjät pystyvät uppoutumaan tarinaan ja kommentoimaan kerronnan sujuvuutta. Katkonaisen näytteen kuvailutulkkaus olisi myös ollut haastavampaa kuin yhtenäisen katkelman. Jos kuvailutulke koostuu erillisistä katkelmista, niiden välissä sarjakuvassa saattaa tulla tietoa, jonka puuttuminen kuvailutulkkeesta vaikeuttaa tarinan ymmärtämistä. Oli myös luonnollista ottaa näyte tarinan alusta, jolloin hahmot ja tapahtumat ovat vielä vieraita lukijoille. Jos olisin ottanut näytteen tarinan keskivaiheilta, olisin kuvailutulketta työstäessäni joutunut miettimään esimerkiksi, mitä lukija jo tietää hahmoista ja tarinasta siinä vaiheessa teosta.

Lopulta, edellä mainitut tekijät huomioituani, päätin katkelman pituuden sillä perusteella, että puoli tuntia tuntui sopivalta ajalta sekä tutkimustilaisuuden keston että näytteen laajuuden kannalta. Sen jälkeen testasin, kauanko minulta kestää lukea ääneen yksi sivu kuvailutulkkausta. Tulos oli noin neljä minuuttia, ja sen perusteella määrittelin näytteen sopivaksi pituudeksi 7–8 sivua (30:4 = 7,5). Prologi ja ensimmäinen luku ovat yhteensä suurin piirtein näin pitkä osio.

V niin kuin verikosto on käännös englanninkielisestä alkuteoksesta. Teos julkaistiin suomeksi ensimmäisen kerran vuonna 2005 Jouko Ruohosenmäen kääntämänä (Moore & Lloyd 2014, 4). Itse kuvailutulkkausprosessiin käännöstekstin käyttäminen lähdeaineistona vaikutti vain

ruuduissa, joiden kuvissa näkyi englanninkielistä tekstiä. Käännös lähdetekstinä kuitenkin hieman monimutkaisti tekstianalyysin tekemistä, sillä tekstinulkoisia piirteitä tutkiessani jouduin analysoimaan sekä alkuperäisteosta että sen suomenkielistä käännöstä.

Tutkimukseni toinen aineisto oli fokusryhmäkeskustelu. Tallensin keskustelun videolle ja äänitteelle, minkä jälkeen litteroin sen tekstimuotoon. Keskustelun tallenne oli noin 1,5 tuntia pitkä, ja litteroituna sen pituus oli 19 sivua. Kun tein keskustelulle temaattista analyysia, käytin aineistona keskustelun litteraattia. Fokusryhmäkeskustelua edelsi kahdenkeskinen taustatietohaastattelu kunkin osallistujan kanssa. Taustatiedot sisälsivät henkilötietoja, joten säilytin niitä yliopiston tietoturvallisessa pilvipalvelussa.

3.2 Funktionaalinen tekstianalyysimalli

3.2.1 Yleistä tekstianalyysimallista

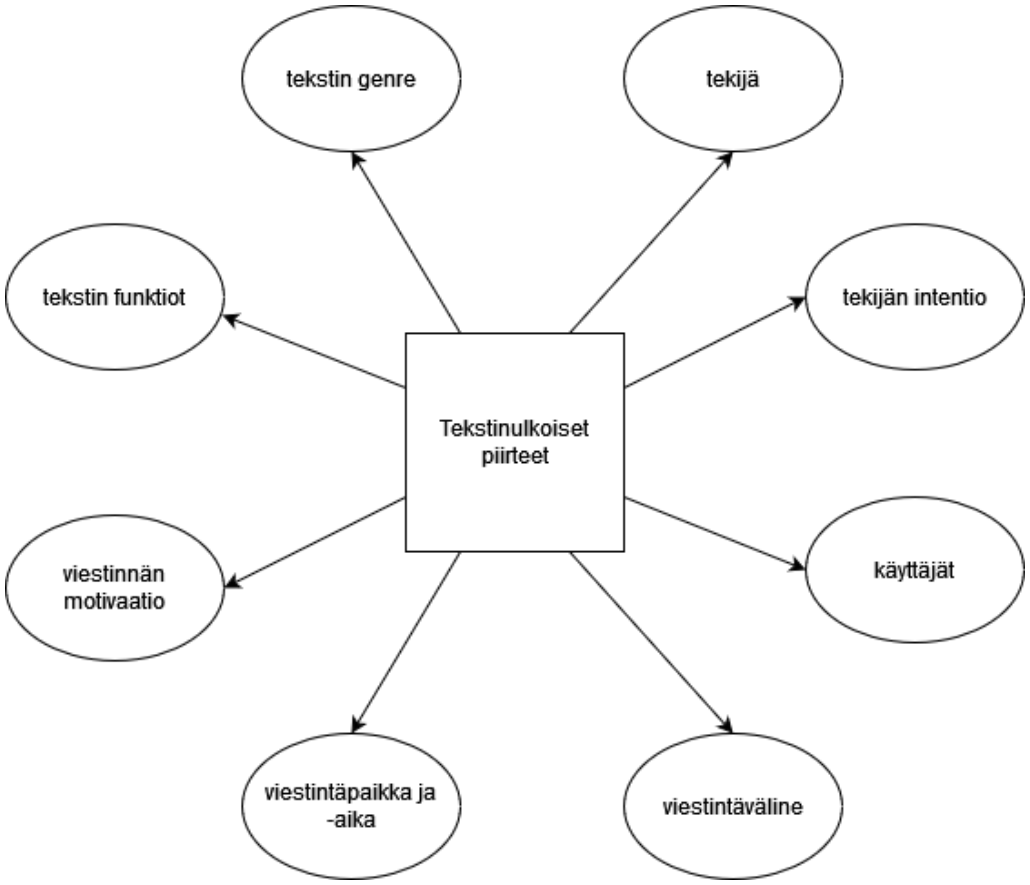
Analysoin sarjakuvanäytteen Nordin (2005) tekstianalyysimallia soveltaen. Lisäsin malliin genren määrittelyn ja yhdistin viestintäpaikan ja -ajan yhdeksi kohdaksi. Lisäksi jätin analyysin tulosten käsittelystä pois kohdan ennakko-oletukset, koska niiden analyysi ei tuottanut tutkimuskysymysten kannalta oleellisia tuloksia.

Tekstianalyysi koostuu kahdesta osasta, tekstinulkoisten ja tekstinsisäisten piirteiden analyysistä. Sarjakuvanäytteen tekstinulkoisia piirteitä analysoidessani tarkastelin koko *V niin kuin verikosto* -teosta, koska niitä ei kannattanut analysoida erillään koko teoksen kontekstista. Näyte on osa teosta, ja näytettä koskevat tekstinulkoiset piirteet koskevat myös koko muuta sarjakuvaa. Sen sijaan tekstinsisäisten piirteiden analyysi kohdistui vain kuvailutulkattavaan näytteeseen, koska muualla teoksessa esiintyvät tyylilliset ja sisällölliset yksityiskohdat eivät vaikuttaneet näytteen kuvailutulkkaamiseen.

Tekstinulkoisia piirteitä tarkastellessani tuli merkitykselliseksi se, että analysoitava teos on käännös englanninkielisestä teoksesta *V for Vendetta*. Vaikka tutkimuksessa oli lähdetekstinä Ruohosenmäen suomennos, tekstinulkoisia piirteitä analysoidessa oli mielekästä tarkastella lähdetekstinä sekä alkuperäistä englanninkielistä sarjakuvaa että sen suomennosta etenkin lähettäjien intentiota pohtiessa. Lisäksi tekstianalyysia tehdessä oli huomioitava, että suomennos itsessään on alkuperäisen teoksen kohdeteksti, joka on syntynyt käännösprosessin tuloksena ja jolla silläkin on oma funktionsa.

Tietoa esimerkiksi teoksen tekijöistä ja julkaisukontekstista on saatavilla paljon enemmän kuin sisällytin lopulliseen analyysiin. Esimerkiksi jokaisen teokseen osallistuneen tekstaajan, taittajan ja muiden tekijöiden perinpohjainen tutkiminen oli tässä kontekstissa kuitenkin tarpeetonta, koska tekstianalyysilla oli tässä tutkimuksessa välineellinen arvo: käytin sitä paremman käännöksen tuottamiseen. Sovellan mallia tutkittavaan sarjakuvaan ja käsittelen kuvailutulkkeen kirjoittamista analyysin pohjalta tutkielman luvussa 4.

3.2.2 Tekstinulkoiset piirteet



Kuvio 1. Tekstianalyysimalli Nordia (2005) soveltaen: tekstinulkoiset piirteet.

Tekstinulkoiset eli *ekstratekstuaaliset piirteet* liittyvät tekstin julkaisukontekstiin ja tekijään (Nord 2005, 41) (kuvio 1). Nordin (mt.) mallissa tekstinulkoisia piirteitä on kahdeksan: tekijä, tekijän intentio, yleisö eli käyttäjät, viestintäväline, viestintäpaikka ja -aika, viestinnän motivaatio ja tekstin funktio. Lisäksi lisäsin analyysivaiheeseen genren määrittelyn.

Tekstinulkoisten piirteiden analyysi alkaa lähdetekstin lähettäjän ja tekijän määrittelyllä. Tekstin *lähettäjä* on henkilö tai instituutio, joka välittää viestin ja aiheuttaa jonkin vaikutuksen tekstin avulla. *Tekijä* puolestaan kirjoittaa tekstin lähettäjän ohjeiden sekä

mahdollisten muiden sääntöjen mukaan. (Nord 2005, 48.) Nordin (2005, 47) mukaan tekstin lähettäjä ja tekijä ovat usein sama henkilö.

Tekstin tekijään liittyy olennaisesti käsite *intentio*. Se on tekijän tavoite (Reiss & Vermeer 2013, 87), jonka hän haluaa tekstillään saavuttaa (Nord 2005, 53; Nord 2018, 27). Lähdetekstin tavoitteita voi olla useita, ja ne voivat olla keskenään tärkeysjärjestyksessä, mutta kohdetekstissä järjestys on saattanut muuttua (Nord 2005, 55). Intentio voi olla eksplisiittinen (mp.), jos tekijä ilmaisee sen suoraan jossakin.

Lähettäjän ja tekijän viestin vastaanottaa viestintätapahtuman toinen osapuoli, yleisö eli *käyttäjät*. Tietoja lähdetekstin käyttäjistä peilataan siihen, mitä tiedetään kohdetekstin oletetuista käyttäjistä (Nord 2005, 59). Tekstin käyttäjiin ja tekijän intentioon liittyy tekstin *vaikutus*, joka on tekstin vastaanoton lopputulos. Siihen vaikuttavat sekä tekstinsisäiset että -ulkoiset tekijät. Tekstin vaikutusta voidaan arvioida vasta sen jälkeen, kun käyttäjä on lukenut tekstin. (mts. 55.) Tekstin vaikutuksen tarkastelu rajautui tämän tutkimuksen ulkopuolelle.

Viestintäväline (*media*) viittaa siihen, millä tavoin tai minkä avulla teksti välitetään käyttäjille (Nord 2005, 62–64). Viestintäväline määrittelee käyttäjän odotukset tekstin funktion suhteen, koska tiettyihin välineisiin liittyy joskus tietynlainen muoto tai sisältö (mts. 65–66). Viestintäväline ei kuitenkaan määrittele ennalta tekstin funktiota, mikä on erityisen oleellista silloin, kun kohdeteksti välitetään eri viestintävälineen kautta kuin lähdeteksti (mts. 64, 66).

Tekstin *viestintäpaikka* ja *-aika* käsittävät paitsi maantieteellisen ja historiallisen, myös kulttuurisen ja yhteiskunnallisen kontekstin (Nord 2005, 68). Nordin mallissa ne ovat erillään, mutta yhdistin kohdat, koska ne ovat erottamattomasti sidoksissa toisiinsa. Viestinnän ajankohta voi vaikuttaa käytettyyn kieleen sekä tarjota vihjeitä tekijän intentiosta, jos se liittyy viestinnän ajalliseen kontekstiin (mts. 71). Myös viestinnän motivaatiosta voi saada tietoa viestintäpaikkaa ja -aikaa tarkastelemalla. *Viestinnän motivaatio* viittaa siihen, miksi ja mitä tilannetta varten teksti on kirjoitettu (Nord 2005, 74–75).

Kun tekstinulkoiset piirteet on analysoitu, niiden perusteella päätellään tekstin *funktio* tai funktiot. Ne määritellään kaikkien tilannekohtaisten tekijöiden perusteella, tekijän intentio ja käyttäjän odotukset mukaan lukien, ennen kuin käyttäjä lukee tekstiä. Lähde- ja kohdetekstin funktiot voivat olla samat tai erilaiset (Nord 2005, 81).

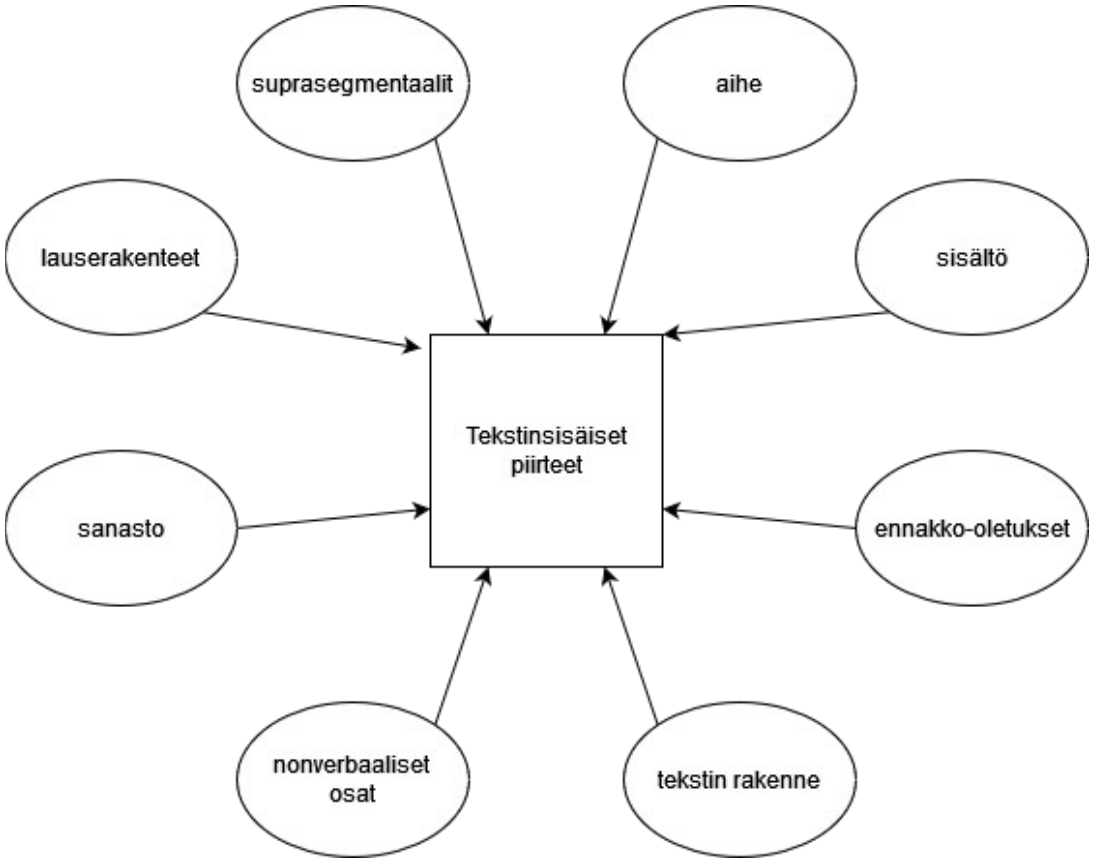
Jo mainitut tekijän intentio, tekstin vaikutus ja tekstin funktio ovat kolme eri näkökulmaa yhteen viestinnän piirteeseen (Nord 2005, 53). Tekstin vaikutus kertoo, toteutuivatko tekijän

intentio ja tekstin funktio käyttäjän näkökulmasta. Ihanteellisessa tilanteessa nämä kolme tekijää ovat yhdenmukaiset, eli tekijän intentio on linjassa sen tarkoituksen kanssa, jossa käyttäjä tekstin lukee, ja tekstin lukemisen vaikutus on samantapainen kuin tekijän intentio ja käyttäjän tekstille etukäteen asettama tarkoitus (mts. 55; Nord 2018, 28). Usein intention ja funktion suhteesta tekstin vaikutukseen ei kuitenkaan päästä varmuuteen.

Tekstin pääasiallisen funktion perusteella voi selvittää tekstin *tekstityypin*, joka voi olla muun muassa informatiivinen, ekspressiivinen tai operatiivinen (Nord 2018, 36). *Informatiivisten* tekstien päätehtävä on välittää lukijalle tietoa, kun taas *ekspressiivisissä* teksteissä esteettinen osuus on tärkeämpi kuin tiedonvälitykselliset elementit. Ekspressiivisissä teksteissä tekijän tyylilliset valinnat ovat osa tekstin merkityksen rakentamista ja tuottavat lukijassa esteettisen vaikutuksen. Jos sekä lähde- että kohdetekstillä on ekspressiivinen funktio, käännöksessä pyritään käyttämään tyylillisiä tehokeinoja, jotka ovat verrattavissa lähdetekstin tyylikeinoihin. (mp.) *Operatiivisissa* teksteissä sekä sisältö että muoto ovat alisteisia tekstinulkoiselle vaikutukselle, joka teksti on suunniteltu saamaan aikaan. Jos sekä lähde- että kohdeteksti ovat operatiivisia, käännöksellä yritetään tuottaa yleisössä sama reaktio kuin lähdeteksti herätti vastaanottajissaan, vaikka se vaatisikin sisällön ja tyylipiirteiden muuttamista. (mp.)

Näiden lisäksi *genrellä* eli tekstilajilla on tärkeä rooli analyysin myöhemmissä osissa, mutta sen määrittely ei ole eksplisiittisesti osa Nordin mallia. Tekstinulkoisista piirteistä voi saada vihjeitä teoksen genrestä, mutta siitä kertovat myös tekstinsisäiset piirteet. Periaatteessa genren määrittelyn voi siis sijoittaa mihin tahansa kohtaan mallia. Tässä tutkimuksessa määrittelin genren tekstinulkoisten piirteiden lopuksi, koska siitä on apua analyysin myöhemmissä osissa. Vasta tekstinsisäisten piirteiden analyysi kuitenkin vahvistaa tai kumoaa määritellyn genren.

3.2.3 Tekstinsisäiset piirteet



Kuvio 2. Tekstianalyysimalli Nordia (2005) soveltaen: tekstinsisäiset piirteet.

Tekstianalyysin toisessa osassa paneudutaan *tekstinsisäisiin* eli *intratekstuaalisiin piirteisiin* (kuvio 2). Nordin (2005) mallissa on kahdeksan tekstinsisäistä piirrettä: aihe, sisältö, ennakko-oletukset, tekstin rakenne, nonverbaaliset osat, sanasto, lauserakenteet ja suprasegmentaalit eli puhetta rytmittävät piirteet. Tekstinsisäisten piirteiden yhteisvaikutuksesta syntyy tekstin *tyyli*. Sillä tekijä viestii itsestään, intentiostaan ja tekstin funktiosta (mts. 92).

Tekstinsisäisten piirteiden analyysi joko vahvistaa tai kyseenalaistaa tekstinulkoisten piirteiden perusteella määritellyn funktion (Nord 2005, 82). Jos tekstinsisäisten piirteiden analyysi sopii yhteen määritellyn funktion kanssa, määritelmä pitää luultavasti paikkansa. Jos tulos on ristiriitainen, analyysissa on joko tapahtunut virhe tai tekstin tekijä on tahallaan rikkonut esimerkiksi genre- ja tekstityyppikonventioita. (mp.)

Tekstinsisäisten piirteiden analyysi alkaa tekstin aiheen määrittelyllä. *Aihe* (*subject matter*) viittaa teemaan, jota teksti käsittelee (Nord 2005, 93). Aiheen analyysin jälkeen edetään

tekstin *sisältöön* (*content*), jolla Nord (mts. 99 [oma käännös]) tarkoittaa ”tekstin sisältämiä viittauksia kielenulkoisen todellisuuden kohteisiin ja ilmiöihin”. Kyseessä voi olla fiktiivinen tai todellinen todellisuus (mp.). Tekstin sisältö antaa vihjeitä tekstin *sisäisestä tilanteesta* eli todellisuudesta ja ympäristöstä, jossa tarina tapahtuu (mts. 103). Joskus tekstin sisällöstä löytyy viitteitä myös tekijän *ennakko-oletuksista* eli implisiittisistä käsityksistä tai tiedosta, jonka hän olettaa myös käyttäjällä olevan (Nord 2005, 105). Tässä analyysissa merkittäviä ennakko-oletuksia ei kuitenkaan paljastunut, joten kohtaa ei käsitellä analyysiluvussa.

Kun tekstin aihe, sisältö ja sen sisältämät ennakko-oletukset on analysoitu, siirrytään tekstin *rakenteeseen* (*composition*), joka jakautuu makro- ja mikrorakenteeseen. Makrorakenne koostuu tekstin rakenneosista, kuten luvuista ja kappaleista, sekä sisällön asiajärjestyksestä. Tekstin mikrorakenne puolestaan koostuu pienemmistä rakenneyksiköistä, esimerkiksi virkkeistä. (Nord 2005, 110.)

Nordin (2005, 119) malliin kuuluvat myös nonverbaaliset osat, sanasto, lauserakenteet ja suprasegmentaalit (*suprasegmental features*). *Nonverbaalisia osia* ovat esimerkiksi tekstin asettelu, fontit ja puhujan eleet (mts. 118). *Sanaston* puolestaan määrittelevät tavallisesti pääasiassa tekstin aihe ja sisältö (mts. 123). *Lauserakenteista* voidaan joskus tehdä päätelmiä esimerkiksi tekijän intentiosta ja tekstin funktiosta (Nord mts. 130). *Suprasegmentaalit* puolestaan ylittävät tekstin rakenteellisten yksikköjen, kuten sanojen ja lauseiden, rajat ja määrittävät tekstin sävyn (mts. 89, 131–132). Suprasegmentaaleja ovat esimerkiksi painotus ja intonaatio (Tieteen termipankki 2022a).

3.3 Kuvailutulkkeen vastaanottotutkimus ja fokusryhmäkeskustelu

Tutkimukseni kolmas ja viimeinen osa on kuvailutulkkeen vastaanottotutkimus. Chmiel ja Mazur (2016) ovat pohtineet kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimuksen yleisiä rajoituksia, jotka liittyvät esimerkiksi tutkimuksen aineistoon. Yksi keskeinen rajoitus on se, että aikasyistä vastaanottotutkimuksissa käytetään usein katkelmia kokonaisten teosten sijaan (mts. 273). Sillä on vaikutusta tutkimuksen *ekologiseen validiteettiin* eli tulosten käytettävyyteen reaalimaailmassa. Näytteen kuuntelu kokonaisen teoksen sijasta voi vaikuttaa myös siihen, välittyykö viesti tarkoitetulla tavalla ja ymmärtääkö käyttäjä kuulemansa (mp.).

Toinen Chmielin ja Mazurin (2016, 273) esiin nostama rajoite on keinotekoisten kuvailutulkkausesimerkkien käyttö. Myös se liittyy ekologiseen validiteettiin: jos tutkimusta varten koostettu esimerkki eroaa paljon aidoista kuvailutulkkeista, tutkimuksen tulokset eivät

välttämättä ole suoraan sovellettavissa aitoihin kuvailutulkkauskonteksteihin. Tässäkin tutkimuksessa käytettiin tutkimusta varten tuotettua kuvailutulkekatkelmaa kokotekstin sijasta. Pyrin kuitenkin kirjoittamaan kuvailutulkkeesta mahdollisimman autenttisen, samanlaisen kuin olisin kirjoittanut todellisessa toimeksiannossa. Kuvailutulkenäytteen vaikutuksia tutkimuksen tuloksiin pohdin päätelmäluvussa.

Kolmanneksi Chmiel ja Mazur (2016, 274) nostavat esiin myös kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimuksissa käytettyihin kysymyksenasetteluihin liittyviä ongelmia. Kenties keskeisin niistä, ainakin tämän tutkimuksen kannalta, on taipumus kysyä kuvailutulkkauksen sisällöstä kysymyksiä, joiden vastaukset ovat subjektiivisia näkemyksiä. Vaikka käyttäjien mielipiteiden kartoittaminen onkin tärkeää, pelkästä subjektiivisesta käyttökokemuksesta kysyminen on ongelmallista, koska vastauksissa on hajontaa ja eri vastaajien näkemykset saattavat hyvinkin olla ristiriidassa keskenään. (mts. 274, 284–285.) Ongelman voi ratkaista kysymällä sisällön arvioinnin lisäksi kysymyksiä, jotka testaavat sitä, kuinka hyvin osallistuja on ymmärtänyt tutkittavan teoksen ja kuvailutulkkauksen sisällön (Chmiel & Mazur 2016, 283). Ymmärrystä testaavat kysymykset antavat objektiivista tietoa siitä, kuinka käyttäjä saa kuvailutulkkauksesta suurimman mahdollisen hyödyn mahdollisimman pienellä vaivalla (*cognitive efficiency*). Toisin sanoen ymmärrystä testaavat kysymykset kertovat, kuinka onnistuneita kuvailutulkkausratkaisut olivat, eli kuinka hyvin ne välittivät viestin käyttäjälle. (mp.) Tätä ehdotusta noudattaen testasin omassa vastaanottotutkimuksessani kuvailutulkkeen sisällön ymmärtämistä kysymällä tarinan yhteiskunnallista tilannetta ja hahmoja koskevia kysymyksiä.

Käytin vastaanottotutkimuksessa menetelmänä *fokusryhmäkeskustelua*. Se on puolistrukturoitu laadullinen ryhmähaastattelutilanne (Suojanen ym. 2012, 77), jossa osallistujat puhuvat tutkimusaiheesta keskenään epämuodollisessa ryhmäkeskustelussa (Wilkinson 2006, 60). *Puolistrukturoidussa haastattelussa* kysymykset ja niiden muotoilu on suunniteltu etukäteen, mutta osallistujat saavat vastata haluamallaan tavalla (Hyvärinen, Suoninen & Vuori s.a.). Kysymysten esittämisen lisäksi tutkija moderoi keskustelua (mt.) eli pitää sen aiheessa ja asiallisena. Vaikka fokusryhmäkeskustelussakin haastatellaan useaa osallistujaa samaan aikaan, fokusryhmäkeskustelu ei ole sama asia kuin ryhmähaastattelu. Niiden ero on se, että tutkija ei kysy osallistujilta kysymyksiä vuorotellen, vaan tavoitteena on synnyttää spontaania keskustelua osallistujien kesken (Tuominen 2018, 82; Wilkinson 2006, 61). Fokusryhmäkeskustelu on yleinen menetelmä kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimuksissa (Chmiel & Mazur 2016, 272).

Fokusryhmä valitaan usein menetelmäksi silloin, kun halutaan tietoa vastaanoton sosiaalisista aspekteista (Tuominen 2018, 81). Tämä tutkimus ei kuitenkaan kohdistunut vastaanoton sosiaaliseen ulottuvuuteen, vaan valitsin fokusryhmäkeskustelun menetelmäksi sen muiden etujen vuoksi. Yksi fokusryhmäkeskustelun vahvuus on osallistujien keskinäinen vuorovaikutus. Se antaa heille tilaa ilmaista ajatuksiaan omin sanoin ja tuo esille näkemysten yhtäläisyyksiä ja eroja, kun he vertailevat näkemyksiään ja peilaavat omaa vastaanottokokemustaan muiden kokemuksiin. Koska tutkija ei ohjaa keskustelun kulkua tiukasti, osallistujat saattavat sanoa jotain sellaistakin, mitä tutkijalle ei tulisi edes mieleen kysyä. (mts. 80–82.)

Menetelmän muita etuja ovat se, että aineiston kerääminen on melko nopeaa, ja se, ettei osallistujien rekrytoiminen tutkimukseen vaadi monimutkaista otantatekniikkaa (Suojanen ym. 2012, 77). Se on erityinen etu kuvailutulkkauksen vastaanoton tutkimuksessa, jossa osallistujien profiilin edustavuus verrattuna kokonaispopulaatioon ja koko maan näkövammaiseen väestöön on tunnistettu haaste (Chmiel & Mazur 2016, 273). Myöskään kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimusten tyypillinen haaste, otannan pieni koko (Di Giovanni 2018, 233), ei tässä menetelmässä ole este, koska fokusryhmän toimiminen vaatii nimenomaan pienen osallistujamäärän. Menetelmä sopii myös hyvin laadulliseen tutkimukseen, koska fokusryhmätutkimus on joustava ja sallii osallistujien ilmaista itseään omin sanoin sekä tarvittaessa moderaattorin ohjailla keskustelua (Tuominen 2012, 114). Koska menetelmä jättää tilaa osallistujien omalle itseilmaisulle, se voi myös olla hyvin luova (mts. 115). Se tekee menetelmästä sopivan aiheisiin, joita ei ole vielä tutkittu paljon (Kytömäki & Savinen 1993 Tuomisen 2012, 114 mukaan), esimerkiksi sarjakuvan kuvailutulkkaukseen.

Menetelmän heikkoudet kytkeytyvät osin samoihin tekijöihin kuin sen vahvuudetkin. Ryhmän sisäiset henkilökemiat ja moderaattorin taidot keskustelun johtamisessa voivat vaikuttaa tutkimustuloksiin (Suojanen ym. 2012, 77). Parhaimmillaan keskustelijoiden välinen vuorovaikutus voi kuitenkin kirvoittaa osallistujilta lisää ajatuksia ja näkökulmia keskusteluun (Tuominen 2018, 82). Toisaalta jos ryhmässä on esimerkiksi yksi muita huomattavasti puheliaampi henkilö, joka dominoi keskustelua, kaikkien näkemykset eivät välttämättä pääse esille, eikä keskusteluilmapiiri välttämättä ole paras mahdollinen (Tuominen 2012, 117). Nämä tekijät tulee huomioida fokusryhmäkeskustelun tuloksia analysoitaessa. Sosiaalisten tekijöiden lisäksi analyysivaiheessa täytyy huomioida keskustelun tallentamisen vaikutukset (Böser 2015, 237). Esimerkiksi joitakin ihmisiä kameran läsnäolo

voi jännittää, mikä voi vaikuttaa osallistumisaktiivisuuteen tai ulosantiin. Lisäksi fokusryhmäkeskustelu on puhtaasti laadullinen tutkimusmenetelmä, eivätkä sen tuottamat tulokset ole tilastollisesti päteviä tai yleistettävissä (Suojanen ym. 2012, 77–78). Tässä tutkimuksessa se ei kuitenkaan ollut ongelma, koska tutkimus oli suppea, eikä sen ollut tarkoituskaan tuottaa yleispäteviä tuloksia.

3.4 Tutkimuksen kulku

Tutkimukseni on aineistolähtöinen empiirinen tutkimus, jossa on kolme vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa analysoin sarjakuvanäytteen Nordin (2005) funktionaalista tekstianalyysimallia soveltaen. Analyysin tarkoitus oli selvittää funktion kannalta olennaiset piirteet lähde- ja kohdetekstissä (Nord 2018, 14) ja auttaa siten käännösratkaisujen tekemisessä. Toisessa vaiheessa kirjoitin analyysin pohjalta kuvailutulkkeen. Lopuksi testasin kuvailutulkkeen vastaanottoa fokusryhmäkeskustelun avulla ja tein tuloksille temaattisen analyysin. Vastaanottotutkimuksen tavoite oli vahvistaa tai kumota analyysin johtopäätökset (ks. Suojanen ym. 2012, 94) selvittämällä, toteutuvatko sarjakuvan kuvailutulkkeen funktiot.

Ennen kuin aloin kirjoittaa kuvailutulketta lähdetekstistä, luin koko *V niin kuin verikosto* -teoksen tehden samalla muistiinpanoja esimerkiksi hahmojen nimistä ja juonen yksityiskohdista. Käytössäni ei ollut sarjakuvan käsikirjoitusta, vaan kirjoitin kuvailutulkkeen suoraan fyysistä kirjaa lähdetekstinä käyttäen. Ennen varsinaiseen kuvailutyöhön ryhtymistä tein koekuvailun ensimmäisestä sivusta. Siinä mittasin, kauanko yhden sivun kuvailuun kuluu aikaa, ja kirjoitin lyhyen muistion kuvailun aikana nousseista huomioista. Seuraavassa vaiheessa kirjoitin kuvailutulkkeesta luonnosversion ja tutustuin sitten NNELSin sarjakuvien kuvailutulkkausohjeisiin (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Ohjeiden, harjoitusäänitysten ja lukemani sarjakuvatutkimuskirjallisuuden perusteella tein joitain muutoksia kuvailutulkkeeseen. Lopuksi äänitin kuvailutulkkeen osissa ja yhdistin osat Audacity-ohjelmalla.

Tutkimuksen viimeisen osan, vastaanottotutkimuksen, järjestin yhteistyössä Tampereen seudun näkövammaiset ry:n (TSNV) kanssa. TSNV ry on vuonna 1909 perustettu näkövammaisten alueyhdistys, johon kuuluu seitsemän itsenäistä, rekisteröityä paikallisyhdistystä (TSNV 2021). Yhdistys järjestää näkövammaisille muun muassa koulutuksia ja liikunta-, harrastus- ja vertaistukiryhmätoimintaa sekä tarjoaa tukea ja neuvoja

näkövamman kanssa elämiseen (TSNV s.a.). Tutkimustilaisuus järjestettiin TSNV:n tiloissa, joten paikka oli saavutettava ja osallistujille ennestään tuttu.

TSNV:n vapaaehtoinen, joka toimi yhteyshenkilönä, valitsi osallistujat esittämieni toiveiden perusteella. Hain osallistujiksi aikuisia ihmisiä, joilla on erityyppisiä ja -asteisia näkövammoja sekä erilainen kokemustausta sarjakuvien lukemisessa ja kuvailutulkkauksen käyttämisessä. Yhteyshenkilö pyysi osallistujiksi yhteensä viisi järjestön vertaisryhmätoiminnassa mukana olevaa näkövammaista. Tutkimustilanteessa kävi ilmi, että yhteyshenkilöni oli itse yksi viidestä osallistujasta. Järjestelyistä sopiessa kerroin kuitenkin yhteyshenkilölle tutkimuksesta samat tiedot kuin muillekin osallistujille myöhemmin, joten kaikilla osallistujilla oli lopulta samat ennakkotiedot. Osallistujat tunsivat toisensa, mikä osoittautui eduksi ryhmädynamiikan kannalta.

Tutkimustilaisuuden aluksi kävimme suullisesti läpi osallistujien tietoturvaan ja muihin oikeuksiin liittyvät asiat. Osallistujat saivat samat tiedot etukäteen kirjallisesti, sähköisinä ja saavutettavina dokumentteina. Yksi näistä dokumenteista, osallistujille lähettämäni tutkimusesite, on tutkielman liitteenä 1.

Ohjeistuksen jälkeen keräsin yksityisesti osallistujien taustatiedot: nimen, syntymävuoden, äidinkielen, koulunkäyntimaan (mahdollisten kulttuurierojen selvittämiseksi), näkövamman tyypin ja keston sekä kokemuksen sarjakuvien lukemisesta ja kuvailutulkkauksen käytöstä. Näkövamman kesto tarkoittaa sitä, kuinka pitkään henkilöllä on ollut näkövamma.

Taustatietojen keräämisen jälkeen osallistujat kuuntelivat puolen tunnin pituisen kuvailutulkkausäänitteen. Kuuntelua seurasi ryhmäkeskustelu, jossa osallistujat jakoivat näkemyksiään ja kokemuksiaan siitä, miltä kuvailutulkatun sarjakuvan kuuntelu heidän näkökulmastaan tuntui ja toimivatko tekemäni valinnat. Etukäteen valmistelemani teemakysymykset liittyivät kuvailutulkkeen sisällön ymmärtämiseen ja siihen, mikä kuvailussa toimi ja mikä kaipasi parantelua. Kaikki nämä teemat nousivat esiin keskustelussa, mutta niiden lisäksi osallistujat toivat esiin muitakin näkökulmia ja aiheita.

Tutkimustilaisuuden jälkeen litteroin fokusryhmäkeskustelun ja tein sille temaattisen analyysin. Koska osallistujat tunsivat toisensa entuudestaan, keskustelu siirtyi välillä muihin kuin tutkimukseen liittyviin aiheisiin, mutta litteroin vain tutkimusaiheeseen liittyvän keskustelun. Litteroinnin jälkeen koodasin aineiston Atlas.TI-ohjelmalla. Koodasin aineiston järjestyksessä ja lisäsin luokkia ja koodeja sitä mukaa, kun uusia aiheita nousi keskustelussa esille. Joillakin kommenteilla oli useampi kuin yksi koodi, koska niiden sisältö liittyi moneen

käsiteltävään aiheeseen. Lopuksi siistin luokittelua esimerkiksi poistamalla joistain kommenteista rinnakkaisia koodeja ja yhdistelemällä joitain alaluokkia. Koodeja oli lopulta yhteensä 55, ja ne jakautuivat neljään pääluokkaan ja 11 alaluokkaan. Kaikki koodit eivät kuitenkaan päätyneet mukaan tutkimuksen analyysilukuun, koska kaikki keskustellut aiheet eivät suoraan auttaneet vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Esimerkiksi yksi analyysiluvusta pois rajattu aihe oli erilaiset formaatit, joissa kuvailutulkattuja sarjakuvia voisi tuottaa.

Tutkimusasetelma ei ollut yksinkertainen, mutta sen kaikki osat tukivat toisiaan ja olivat tarpeellisia tutkimuskysymykseen vastaamiseksi tästä tarkastelukulmasta. Teoreettinen viitekehys ja funktionaalinen tekstianalyysi täydensivät toisiaan ja loivat käännöstieteellisen perustan kuvailutulkkausprosessissa tekemilleni valinnoille. Kolmanteen tutkimuskysymykseen, toteutuivatko kohdetekstin funktiot, ei olisi voinut vastata tyydyttävästi kysymättä käyttäjien näkemyksiä vastaanottokokemuksesta. Vastaanottotutkimus testasi siis koko tutkimusasetelman ja kaikkien niiden oletusten toimivuutta, joihin tutkimus perustui.

4 FUNKTIONAALINEN TEKSTIANALYYSI JA SARJAKUVANÄYTTEEN KUVAILUTULKKAUS

Tässä luvussa käsittelen tuloksia tekstianalyysista, jonka tein Christiane Nordin (2005) mallia soveltaen. Tekstianalyysin tarkoitus oli selvittää lähde- ja kohdetekstin funktiot. Lisäksi sen avulla muodostui käsitys kuvailutulkattavan sarjakuvan keskeisistä piirteistä, jotka kuvailutulkkauksen oli välitettävä kohdetekstin käyttäjille. Esittelen myös, miten tekstianalyysin tulokset vaikuttivat kirjoittamaani kuvailutulkkausnäytteeseen.

4.1 Tekstinulkoiset piirteet *V niin kuin verikostossa*

Tekstinulkoiset eli ekstratekstuaaliset piirteet liittyvät tekstin julkaisukontekstiin ja tekijään. Tekstinulkoisia piirteitä on kahdeksan: tekijä, tekijän intentio, yleisö eli käyttäjät, viestintäväline, viestintäpaikka ja -aika, viestinnän motivaatio ja tekstin funktio. Alkuperäisten kahdeksan piirteen lisäksi analysoin lyhyesti tekstin genreä.

V niin kuin verikoston pääasialliset *tekijät* ovat käsikirjoittaja Alan Moore ja piirtäjä David Lloyd. Heidän lisäkseen suomenkielisen sarjakuvan keskeinen tekijä on kääntäjä Jouko Ruohosenmäki. Alkuperäisen sarjakuvan *lähettäjä* on sen tilannut ja sitä julkaissut brittiläinen sarjakuvalehti *Warrior*, kun taas suomennoksen lähettäjä on kustannusyhtiö Egmont, joka toimii nykyisin nimellä Story House Egmont.

Tekijöiden *intentio* on eksplisiittinen, koska siitä löytyy tietoa Mooren kirjoittamasta esseestä (Moore 1983), jossa hän kertoo *V niin kuin verikoston* syntyprosessista. Moore ja Lloyd halusivat luoda tarinaan ympäristön, jossa on jotain ehdottoman brittiläistä mutta samalla vierasta. Näin he halusivat vakuuttaa lukijan fasismin salakavaluudesta. Asettamalla vastakkain anarkistisen vastarinnan äärimmäisimmän muodon ja äärimmäisen autoritäärisen hallinnon Moore ja Lloyd halusivat herättää lukijan miettimään poliittisen kamppailun ja valtion laillisen väkivallankäytön etiikkaa sekä sitä, hyväksyykö hän sen, että V tappaa ihmisiä taistellessaan hallitusta vastaan. Tekijöiden intentiota koskevien lausuntojen painoarvoa lisää *V niin kuin verikoston* alkuperäinen julkaisukonteksti, täyden luovuuden vapauden sallinut *Warrior*-lehti.

Tietoa lähdetekstin *käyttäjistä* ei ole saatavilla paljon, mutta jotain voi päätellä siitä, mitä *V niin kuin verikostosta* muuten tiedetään. Luultavasti englanninkielisen lähdetekstin

ensisijainen kohdeyleisö oli 1980-luvun alussa eläneet brittiläiset tai muualla asuvat, englanninkielentaitoiset sarjakuvaharrastajat. *V niin kuin verikosto* julkaistiin suomeksi vuonna 2005, joten lähdetekstin käyttäjät olivat lukeneet sarjakuvaa noin 20 vuotta ennen kuin teokseen pääsi tutustumaan suomeksi. Suomenkielisen uusintapainoksen julkaisun yhteydessä Story House Egmontin blogissa ilmestyi teksti, jossa todetaan kohdeyleisöstä, että teos sopii suositeltavaksi ”kaikille hyvää spekulatiivista fiktiota ja kantaa ottavaa aikuista sarjakuvaa arvostaville tahoille” (Tri Tuomio 2014).

Kohdetekstin käyttäjät eli näkövammaiset ihmiset ovat esimerkiksi iältään, taustatiedoiltaan, sosioekonomiselta taustaltaan ja kiinnostuksenkohteiltaan heterogeeninen joukko. Kohdetekstin käyttäjiä analysoidessa täytyy huomioida, miten tuttua sarjakuvien lukeminen ja kuvailutulkkauksen käyttäminen heille on. Tähän tutkimukseen osallistuneista kuvailutulkkauksen käyttäjistä oli jotain ennakkotietoja, kuten se, että he ovat työikäisiä tamperelaisia. Ennakkotiedot eivät kuitenkaan olleet niin tarkkoja, että niiden perusteella olisi voinut tehdä paljonkaan valintoja käännösprosessissa. Niinpä käännös täytyi tehdä sillä oletuksella, että sarjakuva tai kuvailutulkkaus eivät ole tuttuja käyttäjille. Niin pyrin varmistamaan, että käännös on käytettävä kaikille käyttäjille sarjakuvien ja kuvailutulkkauksen tuntemuksesta riippumatta.

Sarjakuva luokitellaan joskus *viestintävälineeksi*, ja sellaisena se onkin hyvin monipuolinen, sillä eri sarjakuvat ja sarjakuvataiteilijat viestivät eri tavoin. *V niin kuin verikostossa* tekijät ovat tarkoituksella käyttäneet epäsovinnaisia tarinankerronnan tapoja haastaakseen lukijoita muodostamaan oman, kriittisen mielipiteensä. Esimerkiksi päähenkilöä V:tä ei voi yksiselitteisesti luokitella sankariksi tai antisankariksi, vaan hänessä on piirteitä molemmista arkkityypeistä, ja lukijan on muodostettava hänestä oma mielipiteensä.

Viestintävälineen jälkeen Nordin mallissa tarkastellaan *viestintäpaikkaa ja -aikaa*. Mallissa ne ovat erillään, mutta yhdistin ne analyysissani, koska ne liittyvät erottamattomasti toisiinsa. Englanninkielinen *V for Vendetta* -sarjakuva on kirjoitettu vuosina 1981–1988 Isossa-Britanniassa. Tarina myös sijoittuu 1990-luvun Isoon-Britanniaan, joten tekstin lähettämispaikassa ja -ajankohtana eläneet saattavat ymmärtää sitä eri tavalla kuin myöhemmin ja muualla tekstin vastaanottavat käyttäjät. Tässä tapauksessa kohdeteksti vastaanotettiin 2020-luvun Suomessa. Vastaanottojen kulttuurinen ja ajallinen konteksti eivät kuitenkaan ole niin kaukana toisistaan, että se estäisi kohdetekstin onnistuneen vastaanoton. Ison-Britannian kulttuuri lienee esimerkiksi jollain tasolla tuttua monille suomalaisille. Lisäksi tarinan sisäinen tilanne on fiktiivinen, ja sen teemat ovat ymmärrettävissä muistakin

lähtökohdista kuin 1980-luvun Isosta-Britanniasta käsin. Esimerkiksi varoitukset fasismin kauhuista voi ymmärtää myös maailmanhistoriallista kontekstia vasten tai peilaamalla tarinan kansalaisten arkea omaan elämäänsä – lukija voi miettiä, miltä hänestä tuntuisi vastaavassa tilanteessa.

Teoksen *viestinnän motivaatio* liittyy kiinteästi lähdetekstin kulttuurisiin ja poliittisiin olosuhteisiin, joita Moore avaa DC Comicsin *V for Vendetta* -lehteen kirjoittamassaan esipuheessa.

> Naiivius näkyy myös siinä, että oletin, että vaadittaisiin jotain niin melodramaattista kuin täpärästi väistetty ydinkonflikti tönäisemään Englanti kohti fasismia. [. . .]
>
> Nyt on vuosi 1988. Margaret Thatcher astuu kolmannelle kaudelleen ja puhuu luottavaisin mielin yhtäjaksoisesta konservatiivihallinnossa pitkälle seuraavan vuosisadan puolelle. Nuorin tyttäreni on seitsemän, ja keltainen lehdistö pyörittelee sivuillaan ideaa AIDSia sairastavien keskitysleireistä. Uusilla mellakkapoliiseilla on mustat visiirit, samoin kuin heidän hevosillaan, ja heidän ajoneuvojensa katoilla on pyörivät videokamerat. Hallitus on ilmaissut halua pyyhkiä pois homoseksuaalisuuden, edes abstraktina käsitteenä, ja tässä voi vain spekuloida, mitä vähemmistöä vastaan säädetään lakeja seuraavaksi. (Moore 1988 [oma käännös].)

Motivaatio lähdetekstin tuottamiselle oli siis huoli yhteiskunnallisen kehityksen suunnasta. Motivaatio on ilmeisen kytköksissä lähettäjien intentioon eli tämän kehityskulun kommentointiin ja kriittiseen ajatteluun kannustamiseen.

Story House Egmontin blogissa suomenkielisen *V niin kuin verikoston* uusintapainosta – ja välillisesti myös suomennoksen julkaisua – perustellaan teoksen kulttuurisella arvolla ja ”kroonisella ajankohtaisuudella” (Tri Tuomio 2014). *V niin kuin verikoston* todetaan olevan ”yleissivistykseen kuuluvaa pakollista luettavaa” (mt.). Sen teemat ”eivät vanhene koskaan” (mt.). Teoksen ”kroonista ajankohtaisuutta” todistaa se, että ”*V niin kuin verikoston* kuvaaman sortokoneiston kätyreiden vastineet löytyvät helposti tämän päivän lehtien lööpeistä” (mt.). Lisäksi tekstissä tuodaan useaan kertaan ilmi, että teos vetoaa lukijoihin edelleen. Tämä on tietysti yhden nimettömän Egmontin työntekijän näkemys, mutta se kertoo suomennoksen tekijän intentiosta. Esitetyt perustelut uusintapainoksen julkaisulle ovat päteviä argumentteja myös teoksen kuvailutulkkaamisen puolesta.

Tekstinulkoisten piirteiden perusteella muodostetaan alustava arvio lähde- ja kohdetekstin *funktioista*. Sarjakuvien perimmäinen tarkoitus on välittää viestejä ja tarinoita. Lisäksi sarjakuvat ovat taideteoksia, joilla on ekspressiivinen funktio. *V niin kuin verikoston* tekijät ovat myös ilmaisseet intentiokseen herättää lukija pohtimaan omaa moraalikäsitystään. *V niin kuin verikoston* tehtävä on siis viihdyttää ja välittää tekijöiden sanoma eli aktivoida lukija pohtimaan omia mielipiteitään. Luokittelen ensimmäisen tehtävän ekspressiivisen funktion

alle, sillä viihdyttävyys kumpuaa ainakin osittain juuri taiteen esteettisestä vaikutuksesta. Sanoman välittäminen voi olla informatiivinen tai operatiivinen funktio. Tässä tapauksessa se on selvästi operatiivinen, sillä pyrkimyksenä on vaikuttaa lukijaan.

Kohdetekstin eli kuvailutulkkeen ensisijainen funktio on tehdä sarjakuvasta alkuperäisine viesteineen ja tarkoituksineen saavutettava näkövammaisille. Kuten aiemmin on todettu, kuvailutulkatun sarjakuvan on tarkoitus olla saavutettava, viihdyttävä ja välittää alkuperäisen teoksen viesti onnistuneesti. Näistä saavutettavuusfunktio on tärkeysjärjestyksessä ensimmäisenä. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että jos jossain käännösratkaisussa vastakkain ovat esimerkiksi kuvailutulkkeen toimivuus ja jonkin sarjakuvan yksittäisen piirteen välittyminen kuvailutulkkeessa, toimivuus eli käytettävyys voittaa. Perustelu tälle on selvä: jos lopputulos ei ole käyttäjien näkökulmasta saavutettava ja hyväksyttävä, muutkaan funktiot eivät voi toteutua. Jos käännösprosessin lopputuloksena syntyy esimerkiksi tuotos, joka välittää sarjakuvan ilmaisuvarantoa täydellisesti mutta jota käyttäjät eivät halua kuunnella siksi, että kuuntelu on työlästä tai epämiellyttävää, muutkaan kohdetekstin funktiot eivät täyty, koska kohdeteksti ei ole saavutettava.

Kuvailutulkkeen on näin ollen oltava ainakin ymmärrettävä, jotta sisältö välittyy. Siihen voi pyrkiä muun muassa pitämällä kielen rakenteet yksiselitteisinä ja selkeinä sekä asioiden esittämisjärjestyksen mahdollisimman samana ruudusta toiseen. Lisäksi kuuntelukokemuksen on oltava miellyttävä ja mielenkiintoinen. Jos käyttäjä viihtyy tekstin parissa, kenties hän myös pysähtyy pohtimaan omia mielipiteitään käsitellyistä aiheista. Tätä vaikutusta ei kuitenkaan voi taata, koska jokainen käyttäjä tulkitsee tekstiä omalla tavallaan ja tarttuu siinä itselleen kiinnostavimpiin sisältöihin.

Kyseessä on intermodaalinen käännös, jossa kirjallisessa muodossa julkaistu multimodaalinen lähdeteksti muutetaan monomodaaliseksi tekstiksi, joka välitetään käyttäjille suullisessa muodossa. Lähde- ja kohdeteksti ovat siis eri muodoissa ja niiden funktiot eroavat osittain toisistaan. Se asettaa vaatimuksia valitulle käännösstrategialle. Tekstin luettavuus tulee esimerkiksi huomioida sanajärjestyksessä ja sananvalinnoissa niin, ettei tekstiin jää vaikeasti luettavia tai tahattoman humoristisia sana- tai äänneyhdistelmiä.

Lisäsin Nordin malliin *genren* määrittelyn, mutta *V niin kuin verikostossa* se on hankalaa, koska teoksessa on piirteitä useista eri tyylilajeista. Sitä voi luonnehtia esimerkiksi dystooppiseksi fiktiosarjakuvaksi tai toimintasarjakuvaksi. Teos on periaatteessa myös supersankarisarjakuva, mutta luokittelu tuntuu harhaanjohtavalta, koska päähenkilöä V:tä voi

pitää myös antisankarina: V taistelee naamioituneena hirmuvaltaista hallitusta vastaan, mutta hänen keinonsa siihen ovat terrorismi ja ihmisten tappaminen.

4.2 Tekstinsisäiset piirteet *V niin kuin verikostossa*

Tekstianalyysin toisessa osassa paneudutaan tekstinsisäisiin eli intratekstuaalisiin piirteisiin. Nordin (2005) mallissa on kahdeksan tekstinsisäistä piirrettä: aihe, sisältö, ennakko-oletukset, tekstin rakenne, nonverbaaliset osat, sanasto, lauserakenteet ja suprasegmentaalit.

V niin kuin verikoston aihe on poliittinen: se käsittelee fasismia ja sen vastustamista. Aihe on suuremmassa roolissa myöhemmin teoksessa, mutta jo tutkimuksessa käsiteltävässä näytteessä esitellään autoritaarisen yhteiskunnan toimintaa ja rakenteita valvontakoneistoineen ja mielivaltaisine poliiseineen.

Sisällön, mukaan lukien tarinan sisäisen tilanteen, välittyminen on keskeistä sekä ekspressiivisen että operatiivisen funktion toteutumisen kannalta. Tarina sijoittuu fiktiiviseen Isoon-Britanniaan, joka on tarkoituksella kirjoitettu muistuttamaan todellista Isoa-Britanniaa – myös ajallisesti, sillä tarina sijoittui julkaisuhetkellään vain noin kymmenen vuoden päähän tulevaisuuteen. Tapahtumapaikka nimetään eksplisiittisesti, ja nimeä toistetaan jatkuvasti esimerkiksi hallitsevan puolueen tunnuslauseessa ”Englanti kestää”. Tunnistettava mutta samalla vieras ympäristö voimistaa sekä tekstin ekspressiivistä että operatiivista vaikutusta.

Sarjakuvassa on myös toistuvia yksityiskohtia, joihin täytyi kiinnittää huomiota näytettä kuvailutulkatessa. Esimerkiksi V:n naamio on tärkeä johtomotiivi sarjakuvassa. Toinen tärkeä yksityiskohta on V:n vaatteet, jotka hänellä on yllään koko sarjakuvan ajan. Vaatteet ovat verrattavissa supersankarin asuun, sillä ne ovat teatraaliset ja nopeasti tunnistettavat.

V niin kuin verikoston ruuduissa on paljon muitakin mielenkiintoisia yksityiskohtia, jotka kaikki ovat enemmän tai vähemmän merkityksellisiä tarinan kannalta. Esimerkiksi sivun 9 ruudussa 5 näytetään Eveyn asunto ensimmäistä kertaa. Hänen sängyllään on nallekarhu, jolla ehkä vihjataan lukijalle, että Evey ei ole kovin vanha. Koska merkityksellisiä yksityiskohtia on paljon, kuvailutulkkeesta voi helposti tulla liian pitkä. Niiden joukosta oli valittava olennaisimmat siirrettäviksi kuvailutulkkeeseen.

Kuten muissakin teksteissä, myös sarjakuvien *rakenteessa* on sekä makro- että mikrotaso. Makrotasolla tekstissä on useita rakenteita. Ensinnäkin kuvailutulkattava näyte rakentuu kahdesta makrotason rakenneyksiköstä eli luvusta: puolentoista sivun pituisesta prologista sekä ensimmäisestä luvusta, jonka pituus on noin kuusi ja puoli sivua. Myös ruudukon

rakenteen voi laskea makrotason rakenteeksi, koska se jakaa tekstin osiin samaan tapaan kuin kappalejako monomodaalisessa verbaalisessa tekstissä. *V niin kuin verikosto* rakentuu ruuduista ja niiden asetelmista sivuilla, mutta asetelmilla ei leikitellä niin kuin monissa muissa sarjakuvissa. Ruudut ovat nelikulmaisia, ja niiden muoto ja koko vaihtelee vain hieman. Suurin osa ruuduista on keskenään hyvin samankokoisia, mutta joukossa on muutama kapea ruutu. Ruudut on järjestetty systemaattisesti joka sivulla kolmeen riviin, ja jokaisella rivillä on 2–4 ruutua. Sivuilla on siis 7–10 ruutua (mahdollisesti 6–12, mutta ääripääsivuja ei esiinny näytteessä). Näin ollen rakenne on oleellinen osa sarjakuvan tyyliä.

Sarjakuvan rakenteeseen liittyi kaksi ongelmaa, jotka kuvailutulkkauksessa täytyi ratkaista. Ensinnäkin sarjakuvissa uuden sivun ja ruudun lukeminen alkaa kokonaiskuvan hahmottamisella yhdellä vilkaisulla. Tätä vaihetta ei pysty helposti toteuttamaan kuvailutulkkauksessa. Visuaalisesti muutamassa sekunnissa muodostuvan kokonaisvaikutelman kuvailu sanallisesti vie huomattavasti pidemmän ajan, joten vaikutus on erilainen.

Toiseksi ruutujen välisten siirtymien kuvailussa piilee yliselittämisen riski. Yksittäisten, staattisten ruutujen muodostama yhtenäinen narratiivi perustuu siihen, että lukija täydentää tapahtumat ruutujen välissä. Se on koko sarjakuvan tarinankerronnan mekaniikan kulmakivi, jota ei saa pilata näkövammaiselta käyttäjältä täydentämällä siirtymät kuvailussa täysin ja eksplisiittisesti. Osa täydentämisestä kuitenkin tapahtuu jo kuvailutulkkeessa. Sarjakuvissa ruutujen kuvissa esitetyt asennot edustavat yhtä pysäytyskuvaa liikkeiden sarjasta, ja kuvailutulkkeessa kuvat muuttuvat liikkeeksi. Yleensä se tapahtuu lukijan mielessä, mutta kuvailutulke on paljon mielekkäämpää kirjoittaa tapahtumasarjasta kuin kuvasarjasta. Periaatteessa sarjakuvan kuvailutulkkeessa voisi kuvailla ruudut kuvina, ja käyttäjä voisi muodostaa niistä tapahtumaketjuja mielessään. Kuvailutulkkeen kuuntelu on kuitenkin kognitiivisesti vaativaa, ja sarjakuvissa sisältöä on paljon, joten aktiivisen liikkeen kuvailu on oletettavasti saavutettavampi strategia kuin staattisten kuvien kuvailu.

Makrotason lisäksi sarjakuvissa on myös mikrotason rakenne, jonka rakenneyksikköjä ovat ruudut. Niillä on sisäinen rakenne, samoin kuin niiden sisältämillä teksteillä ja jossain määrin myös niiden kuvilla. Esimerkiksi sommittelu on osa kuvan sisäistä rakennetta. Ruudut koostuvat kuvasta ja tekstistä, mutta *V niin kuin verikostossa* on myös äänettömiä eli pelkällä kuvalla viestiviä ruutuja. Suurin osa tekstistä on puhekuplissa, mutta tekstiä esiintyy myös tekstilaatikoissa ja kuvissa.

Puhekuplat muodostavat sarjakuvan viimeisen rakenteellisen tason. Puhekuplan ulkonäkö viestii siitä, minkälainen ja kuinka voimakas sen kuvaama ääni on ja mistä se kuuluu, mutta jokainen vastaanottaja tulkitsee viestin omalla tavallaan. *V niin kuin verikostossa* soikeat puhekuplat kuvaavat tavallista puhetta. Tulkintani mukaan pieni puhekupla edustaa hiljaista, esimerkiksi pelokasta tai arkaa, ääntä. Sahalaitaiset puhekuplat edustavat radiosta ja kovaäänisistä kuuluvaa ääntä.

Nonverbaalisia osia eli prosodiaa ja tunnetiloja ilmaisevia graafisia elementtejä käytetään teoksessa niukasti. Esimerkiksi puhekuplissa ja kerronnassa esiintyvä teksti on tekstattu samalla tikkukirjainfontilla, mikä on osa sarjakuvan tyyliä. Hahmojen tunnetiloja kuvataan ilmeillä, eleillä ja sanoilla.

V niin kuin verikostossa puhekuplien verbaalinen *sanasto* vaihtelee karkeasta puhekielestä (*kamu*, *helvetti*, *paskiainen*) päähenkilö V:n kaunopuheiseen tyyliin. Sanasto ja puhetyylit välittyvät myös kuvailutulkkeessa, koska verbaalinen moodi säilyy sisällöltään sellaisenaan. Verbaalisen leksikon lisäksi sarjakuvilla on oma ”sanastonsa”, johon kuuluvat esimerkiksi visuaaliset symbolit. *V niin kuin verikostossa* ei kuitenkaan käytetä vauhtiviivoja kuvaamaan liikettä, verbaalisia ääniefektejä tai visuaalisia metaforia, esimerkiksi salamoita kivun symbolina.

Verbaalista moodia ei käännetä kuvailutulkkeeseen, joten lähdetekstin *lauserakenteita* ei ollut tarpeen analysoida kovin tarkkaan. Lauserakenteilla on kuitenkin keskeinen rooli kuvailutulkkeessa, joka on verbaalinen teksti. Niillä on vaikutusta paitsi tekstin ymmärrettävyyteen, myös tyyliin.

Viimeisenä Nordin tekstianalyysimallissa ovat vuorossa *suprasegmentaalit*, joihin lukeutuvat esimerkiksi painotus tai intonaatio. *V niin kuin verikostossa* prosodiaa ilmaistaan välimerkein, sanoja venyttämällä ja tavuja toistamalla sekä puhekuplien muodolla ja koolla.

Nämä tekstinsisäiset piirteet muodostavat yhdessä sarjakuvan tyylin, joka linkittyy tiiviisti yhteen sen rakenteen kanssa. Sarjakuvat eroavat monomodaalisista teksteistä siinä, että niiden tyyli on sekä kuvallista että verbaalista. Tyylin välittäminen on myös tärkeä osa kuvailutulkkeen toisen toissijaisen funktion, ekspressiivisyyden, toteuttamista. *V niin kuin verikostossa* sekä hahmojen että taustojen piirrostyyli on melko realistinen. Tyylin realismi näkyy hyvin kuvassa 1.

Kuva 1. *V niin kuin verikoston* s. 13, ruutu 7.

Kuvassa 1 Lontoon maamerkit ovat täysin tunnistettavia, eivätkä hahmot ole karikatyyreja. Realismia tavoitellaan myös sillä, että suurimmassa osassa ruuduista perspektiivi on kohtisuoraan silmän tasolla, eli tapahtumat on kuvattu niin kuin lukija katselisi niitä vieressä seisoen (kuva 1). Viivojen piirrostyyli on *V niin kuin verikostossa* melko selkeää. Etenkin taustoissa, kuten rakennuksissa, viivat ovat hyvin suoria, kuten kuvasta 1 käy ilmi. Puhekuplissa ei ole mustia rajoja, ja jotkut rajat kuvien sisälläkin on piirretty pelkästään värittämällä, kuten Eveyn päälaki kuvassa 1. Erilaisia pintoja, etenkin kankaissa, kuvataan erilaisin viivoin, mikä näkyy V:n viitassa ja Eveyn takissa kuvassa 1. Kuvasta näkyy myös, kuinka tasaisilla väripinnoilla viivoja on käytetty harkitusti. Kuva 1 havainnollistaa myös *V niin kuin verikoston* väritystyyliä: väritys koostuu melko kapeasta valikoimasta valjuja, haalistuneen näköisiä värejä. Väripinnat eivät ole tasaisen yksivärisiä vaan monisävyisiä, ja värityksessä on käytetty paljon mustaa.

4.3 Kuvailutulkkeen kirjoittaminen

Tekstianalyysia hyödyntäen kirjoitin kuvailutulkkeen tutkitusta näytteestä. Analyysin tuloksista oli paljon hyötyä kuvailutulkkaamisessa, sillä ne ohjasivat käännöstyötä niin yleisellä tasolla kuin joissakin yksityiskohdissakin.

Lähdetekstin aiheen analyysi osoitti, että sarjakuva antaa vihjeitä teoksen aiheesta ja siihen liittyvästä sisäisestä tilanteesta tarinan alusta asti. Lähdetekstin sisällön analyysi taas osoitti, kuvailutulkkeessa oli tärkeää välittää käyttäjälle tarinan sisäinen tilanne mahdollisimman

tarkasti, joten pyrin sisällyttämään kuvailutulkkaukseen mahdollisimman paljon siitä kertovia yksityiskohtia. Jo prologin alussa vallitsevaa yhteiskunnallista tilannetta esitellään kuvin ja sanoin (kuva 2).

Kuva 2. *V niin kuin verikoston* s. 9, ruutu 1.

Kuva 2 on näytteen ja samalla koko sarjakuvan ensimmäinen ruutu. Siinä kerrotaan tarinan ajallinen ja maantieteellinen konteksti. Sisäisestä tilanteesta kertoo lukijalle paljon tarinan alun radiolähetys, jota kuunnellaan puhekuplien välityksellä ensimmäiset puolitoista sivua tarinasta. Lähetyksessä mainitaan muun muassa karanteenialueet ja ruoan säännöstely.

Lähtötekstin sisällön ja rakenteen analyysi auttoi myös tekemään päätöksiä kuvailun tahdista. Ekspressiivisyyden välittymisen ja kuuntelumukavuuden vuoksi oli tärkeää säilyttää kerronnan etenemistahti kohtaukseen sopivana. Ero kuvailun tahdissa on huomattava etenkin prologin ja ensimmäisen luvun välillä. Prologissa kuvailu oli yksityiskohtaista, koska prologin tarkoitus on tutustuttaa lukija tarinan yhteiskunnalliseen tilanteeseen ja päähenkilöihin. Ensimmäisessä luvussa alkaa tarinan varsinainen juoni, ja kerronnasta tulee nopeatempoisempaa. Ensimmäisessä luvussa lähdetekstin kerronta muuttui dialogivetoisemmaksi, jolloin myös kuvailusta tuli vähemmän yksityiskohtaista. Se tarjosi tilaisuuden tasapainottaa prologin yksityiskohtaista kuvailua, jottei kuvailusta tulisi liian pitkä ja raskas kuunnella, sillä se vähentää tekstin käytettävyyttä ja sitä kautta saavutettavuutta.

Sisällön analyysi paljasti myös tietoa hahmoista. Heidän ulkonäkönsä kuvailu oli tärkeää heidän tunnistamisensa ja mielikuvien muodostamisen kannalta. Kumpaakaan päähenkilöä ei nimetä näytteessä, joten heihin oli viitattava jollain muulla sanalla kuin nimellä. Eveyn

kohdalla käytin sanaa *tyttö*, koska häneen viitataan sanalla myös lähdetekstissä. Esimerkiksi sivun 10 ruudun 6 tekstilaatikossa sanotaan: ”Tyttö värisee”.

Analyysi lähdetekstin sisällöstä paljasti myös, että V:n naamio on tärkeä yksityiskohta tarinassa, joten se piti kuvailla yksityiskohtaisesti. Kuvailulle löytyikin luonnollinen paikka, kun naamio näytettiin ensimmäisen kerran melkein tarinan alussa (kuva 3).

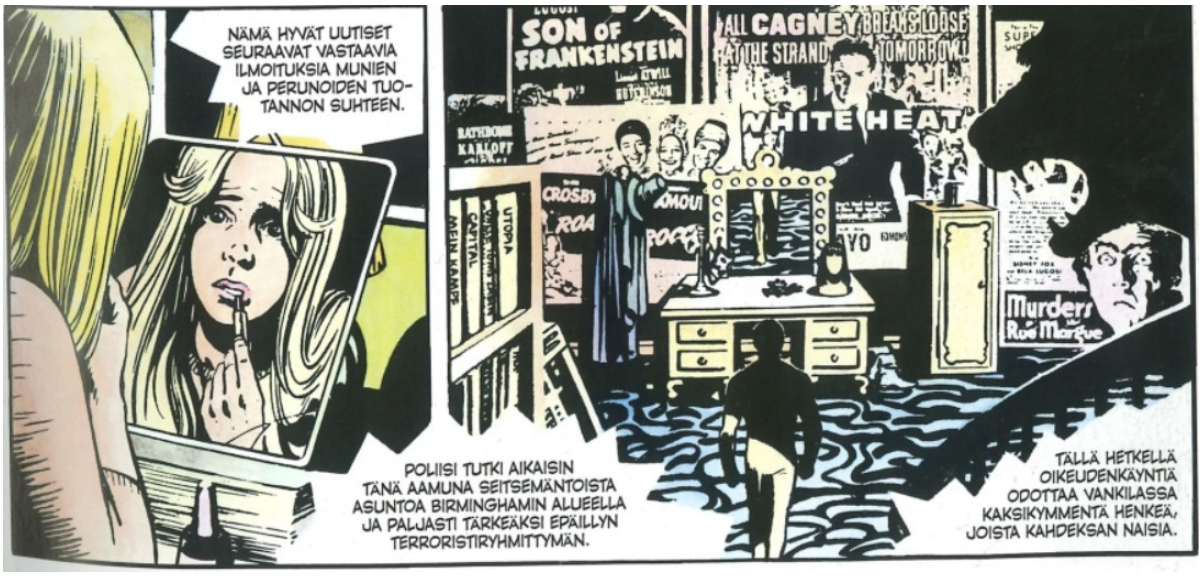
Kuva 3. *V niin kuin verikoston* s. 10, ruutu 3.

Kuvan 3 kuvailutulke:

Ruutu 3. Erikoislähikuva Guy Fawkes -naamiosta, jota kohti hahmo kurottaa kättään. Naamio on valkoinen, ja sen pyöreät poskipäät on värjätty helakan vaaleanpunaisiksi. Naamion reunoissa on kaksi ruskeaa kiinnityshihnaa, ja sen kasvoihin on maalattu mustat kulmakarvat ja musta parta. Parta on Van Dyke -tyylinen, eli viikset kaartuvat ylöspäin ja alahuulen alta leukaan asti ulottuu kapea kaistale partaa. Naamion suu on vääntynyt pysyvästi leveään hymyyn ja koukkuleuan kärki työntyy voimakkaasti eteenpäin.

Ääni radiossa: ”Herra Karel jatkoi toteamalla, kuinka jokaisella kansalaisella on velvollisuus tarttua tilaisuuteen ja tehdä Britanniasta jälleen iso.”

Myös V:n vaatetus on tärkeä yksityiskohta. Kuvailin vaatteet, kun ne näytettiin ensimmäisen kerran (kuva 4, ruutu 7).



Kuva 4. *V niin kuin verikoston* s. 9, ruudut 6 ja 7.

Kuvan 4 kuvailutulke:

Ruutu 6. Lähikuva tytön kasvoista peilin kautta. Hän laittaa huulipunaa ja näyttää apealta. Meikkipeilin takana on pöytälamppu, joka pitää peilin pystyssä.

[. . .]

Sivun viimeisessä ruudussa avautuu yleisnäkymä huoneeseen, jonka keskellä ihmishahmo kävelee kohti huoneen peräseinää selkä lukijaan päin. Seinän vieressä on peilipöytä, jonka peili on reunustettu lampuilla. Pöydällä on peruukki ja naamio ja pöydän vieressä naulakko, jossa roikkuu viitta ja lierihattu. Hattu on tyyliltään walesilainen: se on korkea, päältä tasainen ja kapenee huippua kohti. Peräseinä on peitetty osittain toistensa päälle liimatuilla teatterijulisteilla. ”Son of Frankenstein”, ”White Heat”, niissä lukee. Etualalla ruudun vasemmassa reunassa on kirjahylly täynnä kirjoja. Ylähyllyltä löytyvät ainakin teokset ”Utopia”, ”Capital” eli ”Pääoma” ja ”Mein Kampf”. Ruudun oikeassa yläkulmassa näkyy siluettina täytetyn petoeläimen pää torahampaineen.

Ääni radiossa: ”Tällä hetkellä oikeudenkäyntiä odottaa vankilassa kaksikymmentä henkeä, joista kahdeksan naisia.”

Vaatteiden kuvailu kuuluu: ”Pöydällä on peruukki ja naamio ja pöydän vieressä naulakko, jossa roikkuu viitta ja lierihattu. Hattu on tyyliltään walesilainen: se on korkea, päältä tasainen ja kapenee huippua kohti.” Unohdin kuvailussa kuitenkin mainita vaatteiden siniharmaan värityksen. Se tulee ilmi myöhemmin kuvailutulkkeessa, mutta sen mainitseminen jo tässä vaiheessa olisi lisännyt asun tunnistettavuutta.

V:n vaatteilla on myös *diegeettinen* eli tarinankerronnallinen funktio, kuten esimerkiksi kuvassa 5.

Kuva 5. ***V niin kuin verikoston*** **s. 11, ruutu 7.**

Kuvassa 5 sormimiehet ovat piirittäneet Eveyn. V on jo ilmestynyt paikalle, mutta se kerrotaan avoimesti vasta kolmen ruudun päässä. Kuvassa 5 kuitenkin vihjataan V:n saapumista näyttämällä ruudun alakulmassa kaistale hänen viitastaan.

Vaikka yleisesti ottaen toistoa vähentämällä voi rajata kuvailun määrää, sarjakuvissa on myös tarkoituksellista toistoa, joka on siirrettävä kohdetekstiin. *V niin kuin verikostossa* esimerkki toistuvasta yksityiskohdasta on V:n käsi kuvassa 6.

Kuva 6. ***V niin kuin verikoston*** **s. 12, ruudut 2, 4 ja 5.**

Kuvan 6 kuvailutulke:

Ruutu 2. Puolikuva. Naamioidun hahmon sivuprofiili täyttää ruudun vasemman laidan. Hänen vasen kätensä on nyrkissä. Silmälasipäinen sormimies pitää kiinni hahmon ranteesta ja tuijottaa hahmoa tuimasti.

[. . .]

Ruutu 4.

”…Näppisi irti?” silmälasipäinen sormimies jatkaa loppuun.

Hän pitelee edelleen hahmon ranteesta kiinni, mutta käsi on irronnut. Ranteen tyngästä pilkottaa kiinnitystappi. Sormimies katsoo irtokättä hölmistyneenä. Ruudun alareunassa viitta hulmahtaa.

Ruutu 5. Syntyy kaaos. Naamioitu hahmo syöksyy matalana päin sormimiehiä ja tyttöä. Hänen viittansa leviää kuin viuhka lukijaa kohti. Kalju poliisi näyttää yllättyneeltä. Piippua polttanut poliisi meinaa menettää tasapainonsa. Ruudun oikeassa yläkulmassa näkyy kaistale irtokättä ja sitä yhä pitelevän poliisin sormet.

Naamioitu hahmo lainaa: ”’Ilkkuillen onnetarta, maalla miekka…’”

”’Jok’ vielä verityöstään höyrys.’”

Ruudussa 2 yksi sormimiehistä (poliiseista) tarttuu V:tä ranteesta, mutta ruudussa 4 selviää, että käsi onkin tekokäsi, ja se irtoaa. Ruudun 5 yläkulmassa näkyy, että käsi on edelleen siihen tarttuneen sormimiehen kädessä. Seuraavan sivun ensimmäisessä ruudussa kättä pitelevä sormimies räjähtää, sillä käsi olikin jonkinlainen räjähde. Tästä syystä mainitsin käden joka kerta, kun se näkyi ruudussa (esim. kuvan 6 kuvailutulke, ruutu 5: ”Ruudun oikeassa yläkulmassa näkyy kaistale irtokättä ja sitä yhä pitelevän poliisin sormet.”)

Lähdetekstin rakenteen analyysi paljasti, että *V niin kuin verikoston* ruudukkorakenne on olennainen osa teoksen tyyliä. Siksi kuvailin ruudukkorakenteen tyylin kuvailun yhteydessä Esittely-osiossa, joka vastasi ennakkokuvailua. Samalla pystyin välttämään monotoniaa, kun ruudukkoa ei tarvinnut kuvailla jokaisella sivulla erikseen, ja itse narratiivin kuvailulle jäi enemmän tilaa. Ratkaisun ansiosta kuvailutulkkeeseen tuli myös vähemmän prosessoitavaa tietoa.

Päätin jättää sivun kokonaisnäkymän kuvailematta kunkin sivun alussa, vaikka NNELSin ohjeet siihen kehottavatkin. Myös toisenlainen ratkaisu olisi ollut perusteltavissa, sillä sivu on ruudun lisäksi toinen sarjakuvan perusrakenneyksiköistä, ja sen kokonaiskuvan hahmottaminen on ensimmäinen asia, jonka sivua kääntävä sarjakuvan lukija huomaa. Liika sisällön määrä on kuitenkin yksi suurimmista riskeistä sarjakuvan kuvailutulkkauksessa, ja koska *V niin kuin verikostossa* sivujen kokonaisnäkymä toistuu samanlaisena sivulta toiselle, mainitsin asian vain alussa tyylin kuvailussa.

Sivujen ja ruutujen välisten siirtymien ilmaisussa käytin jo kandidaatintutkielmassani (Kainulainen 2020) toimivaksi toteamaani yksinkertaista kaavaa: sivun vaihtuessa mainitsin sivunumeron ja numeroin ruudut kullakin sivulla. Sivun vaihtuessa aloitin ruutujen numeroinnin alusta, jotta sarjakuvan loppupuolella suurien numeroiden lukeminen ei olisi raskasta sekä kuvailutulkkeen lukijalle että käyttäjälle. Ruutujen välisten siirtymien ilmaisua havainnollistaa muun muassa kuvan 6 kuvailutulke (s. 52).

Rakenteen analyysissa nousi esiin myös riski siirtymien yliselittämisestä. Ongelma on vältettävissä, kun kuvailee sen, mitä kussakin ruudussa näkyy, eikä lisää kuvailuun tarpeettomia selvennyksiä, kuten ”on kulunut vuorokausi”. Hyvää kuvailua kuunnellessaan kuvailutulkkeen käyttäjä pystyy oletettavasti täydentämään ruutujen väliin jäävät tapahtumat samalla tavalla kuin näkevä lukija pystyy täydentämään ne ruutuja katsomalla. Joissakin tilanteissa selventäminen saattaa olla tarpeen, mutta tutkitussa näytteessä sellaisia kohtia ei ollut.

Ruudukkorakennetta analysoidessani minulle heräsi myös kysymys siitä, tarkoittaako isompi ruutu pidempää kuvailutulketta. Näin oli joissakin kohdissa, koska ison ruudun tarkasteluun menee sarjakuvan lukijaltakin enemmän aikaa kuin pienen. *V niin kuin verikostossa* monet pienet ruudut ovat lähikuvia jostakin yksityiskohdasta, joten silläkin perusteella kuvailtavaa oli niissä vähemmän. Kapeiden ruutujen kuvailujen piti olla tavallista lyhyempiä, jotta niiden kuunteluaika vastasi paremmin kapean ruudun katsomiseen kuluvaa aikaa. Näin sarjakuvan rytmiä sai siirrettyä myös kuvailutulkkeeseen.

Ruutujen sisäinen rakenne ilmenee lähdetekstissä muun muassa sommitteluna. Kuvailin useimmat ruudut keskenään samassa järjestyksessä, vaikka en käyttänytkään varsinaista kaavaa ruutuja kuvaillessani. Käyttämäni järjestys oli hyvin samankaltainen kuin NNELSin ohjeissa ehdotettu: Kerrottuani sivun ja ruudun numeron kuvailin ruudun muodon, jos se oli tarpeen. Jos ruudussa oli tekstilaatikko, luin sen ennen kuvan sisältöön siirtymistä. Sitten mainitsin kuvakoon ja kuvakulman, jos se sopi kerronnan rytmiin. Sisällön kuvailun aloitin hahmoista ja tapahtumista. Viimeiseksi kuvailin muut yksityiskohdat, taustan ja äänet. NNELSin ohjeista poiketen kuvailin samalla kertaa kaikki kuhunkin hahmoon liittyvät yksityiskohdat, myös ilmeet ja eleet. Järjestys oli loogisempi, koska siten kuvailu ei palaa monesti samaan kohtaan ruutua.

Joissakin tilanteissa edellä mainitusta järjestyksestä oli tarpeen poiketa, kuten kuva 7 ja sen kuvailutulke havainnollistavat.

Kuva 7. *V niin kuin verikoston* s. 11, ruutu 6.

Kuvan 7 kuvailutulke:

Ruutu 6.

Mies: ”…Jos tietäisit, et olisi ehdotellut varjostuskeikalla olevalle poliisille.”

Hän näyttää tytölle virkamerkkiään. Varjoihin hänen taakseen on ilmestynyt muitakin hahmoja. Tyttö ottaa askeleen taaksepäin, lukijaa kohti, ja sanoo pienellä äänellä:

”Kristus, olet sormimies.”

Mies vastaa: ”Aivan oikein. Ja nämä tässä ovat työtovereitani.”

Kuvan 7 kuvailutulkkeessa repliikki täytyi lukea ennen kuvan kuvailua, jotta ruudun vaikutus säilyy samanlaisena kuin lähdetekstiä luettaessa. Jos kuvailutulkkeessa olisi ensin kerrottu, että sormimies näyttää Eveylle virkamerkkiään, ja vasta sitten luettu repliikki ”…Jos tietäisit, et olisi ehdotellut varjostuskeikalla olevalle poliisille”, repliikin paljastama yllättävä juonenkäänne olisi mennyt pilalle. Esimerkissä ei ole kuvailtu ruudun muotoa, kuvakulmaa ja -kokoa, koska kohtauksessa oli tarpeen edetä nopeasti.

Osa ruutujen sisäistä rakennetta ovat myös kuvakulmat, joita kuvailin silloin, kun ne olivat jollain tavoin silmiinpistäviä. Jos tapahtumia kuvattiin esimerkiksi jyrkästi ylä- tai alaviistosta, mainitsin sen, koska se auttaa mielikuvan muodostamisessa ruudusta. Mainitsin usein myös sen, jos hahmoa kuvattiin sivusta, kuten kuvan 6 ruudun 2 kuvailutulkkeessa (s. 52): ”Naamioidun hahmon sivuprofiili täyttää ruudun vasemman laidan.” Jos hahmon kasvoja kuvattiin suoraan edestäpäin, tuntui luontevalta jättää se mainitsematta, kuten kuvan 7

kuvailutulkkeessa. Yleensä peruste päätökselle jättää poikkeava kuvakulma mainitsematta oli kerronnan sujuvoittaminen. Kuvakulmalla on merkitystä myös sen kannalta, asemoituuko lukija kohtaukseen osallisena vai ulkopuolisena tarkkailijana, mutta se ei vaikuttanut päätöksentekooni kuvailutulkkausvaiheessa, koska luin siitä vasta myöhemmin.

Myös kuvakoot (yleiskuva, kokokuva, puolikuva jne.) ovat osa ruutujen sisäistä rakennetta. Jätin ne aluksi kuvailematta, koska ajattelin sen korostavan enemmän ruutuja yksittäisinä kuvina sen sijaan, että ruutujen peräkkäiset kuvailut muodostaisivat soljuvan narratiivin. Sisällytin kuvakoot kuitenkin kuvailutulkkeeseen NNELSin ohjeet luettuani, ja se olikin kenties tärkein ohjeiden perusteella tekemäni muutos. Käytin kuvakokojen nimistä vain osaa, jotta käyttäjällä ei olisi niin paljon muistettavaa. En myöskään maininnut kuvakokoa jokaisessa ruudussa monotonisuuden välttämiseksi ja kaunokirjallisen tyylin säilyttämiseksi. Kuvakoon mainitsematta jättäminen oli myös yksi keino tiivistää kuvailua silloin, kun sen piti pysyä juonen tahdissa.

Ruutujen sommittelun kuvailussa käytin muun muassa sanoja *vasen* ja *oikea*, kuten edellä mainitussa kuvan 6 ruudun 2 kuvailutulkkeessa (s. 52): ”Naamioidun hahmon sivuprofiili täyttää ruudun vasemman laidan.” Käytin suuntaa ilmaisevia sanoja kuitenkin hillitysti, koska suunnat menevät helposti sekaisin ja niiden hahmottaminen kuvailun keskellä voi olla vaativaa. Ruutujen sommittelun yksityiskohdat ovatkin sellaista tietoa, jonka voisi kenties usein jättää pois kuvailun keventämiseksi. Juonen kannalta on harvoin olennaista, missä kohti ruutua joku hahmo seisoo. Toisaalta sommittelun esiin tuominen on kuitenkin merkityksellistä sarjakuvan kielen välittämisen kannalta, joten sen kuvailulle on myös perusteensa.

Sillä, että lähdeteksti oli käännös, oli merkitystä ruuduissa, joissa oli englanninkielistä tekstiä osana kuvia. Tekstiä esiintyy esimerkiksi kirjojen selkämyksissä ja julisteissa (kuvat 4 ja 5 s. 50 ja 51). En kääntänyt V:n kodin seinää koristavissa teatterijulisteissa esiintyvien esitysten nimiä, koska ne eivät ole olennaisia tarinan kannalta. Sen sijaan V:n kirjahyllystä löytyvät kirjat ovat tärkeä vihje hänen ideologiastaan ja persoonastaan. Ylähyllyllä erottuvat otsikot *Utopia*, *Capital* ja *Mein Kampf*, joista suomensin *Pääoman* (englanniksi *Capital*). *Utopia* on sama suomeksi, ja *Mein Kampf* on hyllyssä saksankielisellä nimellään, joten sitä en kääntänyt.

Puhekuplien muotojen välittämät merkitykset oli myös ilmaistava kuvailutulkkeessa jotenkin. Päähenkilö V:n puhekuplien muoto on aaltoileva ja epäsäännöllinen (kuva 8).

Kuva 8. *V niin kuin verikoston* s. 13, ruutu 8.

Kuvan 8 kuvailutulke:

Ruutu 8. Lähikuva hahmon kasvoista. Hatun lierin varjo peittää silmät, mutta naamio hymyilee ikuista hymyään.

Hahmo vastaa: ”Minäkö? Olen tuhatyhdeksänsataaluvun kuningas. Olen mörkö. Olen vihollinen.”

”...Suvun musta lammas.”

Aluksi tulkitsin, että V:n puhekuplien muoto merkitsee repliikkejä, jotka ovat lainauksia. Tarkempi tarkastelu kuitenkin osoitti, että puhekuplien muoto kuvaakin V:n puheääntä, sillä kaikki hänen puhekuplansa ovat muodoltaan aaltoilevia. Jää kuitenkin lukijan tai kuvailutulkin vastuulle tulkita, millaista ääntä muoto edustaa. Koska V:llä on päässään naamio, ääni voi esimerkiksi olla syvä ja hieman tukahtunut. Toisaalta aaltoileva muoto on pehmeä, joten myös puheääni voi olla laadultaan pehmeä. Äänten ominaisuuksia ei tarvinnut miettiä vielä kuvailutulketta kirjoittaessa, mutta ne täytyi huomioida tulketta lukiessa. Tavoittelin V:n repliikkejä lukiessani tasaisen pehmeää äänensävyä ja mainitsin asian tyylin kuvailussa Esittely-osiossa (esimerkki 1):

(1) Päähenkilö V, joka näytteessä esiintyy nimellä ”naamioitu hahmo”, puhuu usein lainauksin. Hänen puhekupliensa reunat ovat aaltoilevat, mikä luonnehtii hänen puhetapaansa – tosin se, miltä se kuulostaa, jää tietysti lukijan päätettäväksi.

Valitsin kuvailutulkkeen käännösstrategiaksi kerronnallisen kuvailun. Se ei ohjannut jokaista käännösratkaisua, mutta sen vaikutus näkyy kuvailutulkkeen tyylissä, josta kerron lisää

edempänä. Kerronnallisessa kuvailussa voi tarvittaessa myös poiketa perinteisen kuvailutulkkauksen konventioista, esimerkiksi tulkinnan välttämisestä. Pyrin kuitenkin välttämään tulkintaa tilanteissa, joissa se ei ollut tarpeen tai joissa en ollut varma siitä, oliko tulkintani oikea. Esimerkiksi joissakin ruuduissa hahmojen ilmeet saattoivat olla tulkittavissa monella eri tavalla, jolloin kuvailin ilmettä ottamatta kantaa siihen, mitä tunnetta se kuvastaa. Käytin usein verbiä *näyttää* merkitsemään sitä, että kyse oli tulkinnastani, esimerkiksi: ”Hän laittaa huulipunaa ja näyttää apealta.”

V niin kuin verikoston tekstinsisäisten piirteiden analyysi antoi kokonaiskuvan teoksen tyylistä. Yritin toisintaa teoksen tyylin kurinalaisuutta ja koruttomuutta myös kuvailutulkkeen tyylissä esimerkiksi jättämällä leikkisät ilmaukset pois, kuten ”työn touhussa”. Pyrin tuottamaan kuvailuun lähdetekstille ominaisen synkän ja ilottoman sävyn, mitä havainnollistaa esimerkiksi virke: ”Taivas on sysimusta paria pilvenriekaletta lukuun ottamatta.” Lähde- ja kohdetekstin tyylien yhteensopivuuden hahmottaminen oli kuitenkin vaikeaa, sillä oli hankalaa määritellä, millainen verbaalinen tyyli vastaa lähdetekstin multimodaalista tyyliä. Joissakin kohdissa täytyi valita, painottaako käännösratkaisulla kerronnallista kuvailutapaa vai sarjakuvan kielen välittämistä käyttäjille. Useimmiten koin näistä tärkeämmäksi jälkimmäisen, olihan kyseessä sarjakuvan kuvailutulke.

Kerronnallisen kuvailun mukaisesti pyrin tekemään kuvailutulkkeesta tyyliltään kaunokirjallisen esimerkiksi käyttämällä vertauksia ja kielikuvia, kuten kuvan 6 ruudun 5 kuvailutulkkeessa (s. 52): ”Hänen viittansa leviää kuin viuhka lukijaa kohti.” Kaunokirjallinen tyyli näkyy myös joissakin ilmauksissa, kuten: ”Suupielissä viipyilee pilkallinen hymynkare.” Kaunokirjallinen tyyli käy ilmi myös siinä, miten puhujat merkitään ennen repliikkejä. Usein noudatin kuvailutulkkauksen konventiota eli nimesin puhujan mahdollisimman lyhyesti, mielellään yhdellä sanalla. Esimerkiksi kuvan 7 kuvailutulkkeessa (s. 54) sormimiehen repliikkiä edeltää vain sana ”mies”. Välillä kuitenkin hain tekstiin soljuvuutta kirjoittamalla repliikin alkuun kokonaisen johtolauseen, kuten kuvan 8 kuvailutulkkeessa (s. 56), jossa V:n repliikkiä edeltää lause ”Hahmo vastaa”.

Kuvailutulkeäänitteen alkuun laittamani Esittely-osio on tullut esille jo muutamassa yhteydessä. Esittelyosion tarkoitus oli auttaa käyttäjää ymmärtämään kuvailua ja saamaan siitä mahdollisimman paljon irti. Ratkaisu oli erittäin toimiva. Osiossa esittelin kuvailtavan teoksen ja kuvailutulkkeen lyhyesti, ja siihen lukeutui myös tyylin kuvailu. Sarjakuvan ruudukkorakenteen lisäksi toin tyylin kuvailussa ilmi tekijöiden pyrkimyksen realismiin ja sen, että tarinaa kerrotaan pääasiassa dialogin ja kuvallisen kerronnan kautta, ei niinkään

sarjakuville ominaisella symbolikielellä tai esimerkiksi tekstilaatikoihin sijoitettujen selvennysten avulla. Esittelyn lopuksi selitin kuvailutulkkeessa käytetyt kuvakokojen käsitteet. Selitin myös keskeisiä *V niin kuin verikostossa* käytettyjä sarjakuvan kielen piirteitä, kuten millaisia puhekuplat ovat (esimerkki 2):

> (2) Sarjakuvissa puhekupla on kupla, joka osoittaa hahmon suuhun. Sen sisältämä teksti kertoo, mitä hahmo sanoo. Puhekuplan muoto kertoo siitä, millaisesta äänestä on kyse. Useimmat puhekuplat ovat soikeita. Tässä sarjakuvassa puhekuplissa ei ole mustia rajoja. Päähenkilö V, joka näytteessä esiintyy nimellä ”naamioitu hahmo”, puhuu usein lainauksin. Hänen puhekupliensa reunat ovat aaltoilevat, mikä luonnehtii hänen puhetapaansa – tosin se, miltä se kuulostaa, jää tietysti lukijan päätettäväksi. Puhekuplan pieni koko puolestaan kielii siitä, että ääni on hiljainen.

Lopuksi loin siirtymän teknisestä esittelyosiosta varsinaiseen tarinaan lisäämällä esittelyn loppuun lauseen: ”Ja nyt on aika siirtyä Lontooseen.”

5 VASTAANOTTOTUTKIMUS

Tutkimukseni viimeinen osa oli vastaanottotutkimus, jonka menetelmänä käytin fokusryhmäkeskustelua. Keskusteluun osallistui viisi aikuista näkövammaista, ja siinä käsiteltiin paitsi tässä luvussa pohdittavia aiheita, myös useita muita näkökulmia sarjakuvien kuvailutulkkaukseen. Tässä luvussa tiivistän tutkielmani tutkimuskysymysten kannalta olennaiset tulokset vastaanottotutkimuksesta, jotka nousivat esiin temaattisessa analyysissa.

5.1 Osallistujat

Vastaanottotutkimukseen osallistui viisi Tampereen seudun näkövammaisten (TSNV) kerhotoiminnassa mukana olevaa aikuista. He tunsivat toisensa etukäteen, mikä osoittautui eduksi ryhmädynamiikan kannalta. He vaikuttivat tulevan hyvin toimeen keskenään, ja ilmapiiri oli hyvä koko keskustelun ajan. Käytän tässä tutkielmassa osallistujista pseudonyymejä Osallistuja 1–5, lyhennettynä O1–O5.

Osallistujien taustat olivat erilaiset, niin kuin olin toivonutkin etsiessäni osallistujia tutkimukseen. Osallistujat eivät muodosta edustavaa otosta Suomen näkövammaisväestöstä, mutta erilaiset taustat ja lähtökohdat loivat rikkaan perustan keskustelulle. Kaikkien osallistujien äidinkieli oli suomi, ja he olivat käyneet koulunsa Suomessa, eli kielitaidossa tai kulttuuritaustassa ei ainakaan sen vuoksi ollut huomattavia eroja. Osallistujat olivat eri-ikäisiä: O5 oli syntynyt 1950-luvulla, O3 ja O4 1970-luvulla ja O1 ja O2 1980-luvulla. Myös heidän näkövammansa olivat erilaisia, mutta kaikki olivat olleet näkövammaisia vähintään kahdeksan vuoden ajan. O5 oli joukon ainoa syntymäsokea. Muut olivat menettäneet näkönsä aikuisiällä kerralla tai asteittain. O5 oli täysin sokea ja O1 havaitsi vain hieman valoa toisella silmällä. Muilla oli eriasteinen ja -tyyppinen näkökyky jäljellä.

Myös sarjakuvien lukemisen ja kuvailutulkkauksen käytön suhteen osallistujien taustat olivat erilaiset. Syntymäsokea O5 ei ollut koskaan lukenut sarjakuvia, ja tekstilaji oli hänelle täysin vieras. Muut olivat lukeneet muun muassa sanomalehtisarjakuvia ja *Aku Ankkaa.* Joukon aktiivisin sarjakuvien lukija oli ollut O4, joka oli lukenut paitsi *Lucky Luken* tyylisiä sarjakuvia, myös esimerkiksi japanilaisia sarjakuvia eli mangaa. Kuvailutulkkaus oli tuttua kaikille osallistujille, sillä kaikki olivat käyttäneet sitä vähintään kerran elokuvien ja televisiosarjojen katsomiseen. O2:lla oli osa näkökyvystä jäljellä, ja tutkimuksen kuluessa

kävi ilmi, että hän käytti siksi muita vähemmän näkövammaisille tuttuja palveluita, kuten äänikirjoja.

5.2 Fokusryhmäkeskustelun analyysi

Fokusryhmäkeskustelu tuotti paljon aineistoa. Tutkimustilaisuuden jälkeen litteroin keskustelun ja tein sille temaattisen analyysin. Analyysin aluksi koodasin aineiston Atlas.TI-ohjelmalla. Koodaus tapahtui niin, että kävin aineiston järjestyksessä läpi ja lisäsin koodeja, kunnes uusia teemoja ei enää noussut esiin. Sitten luokittelin koodit luokkiin, ja lopuksi jaottelin luokat neljään pääluokkaan.

Koodeja oli lopulta yhteensä 55. Ne jakautuivat neljään pääluokkaan ja 11 alaluokkaan. Pääluokat ovat: (1) kuvailu, (2) lähdeteksti, (3) käyttäjät ja (4) vertailu. Luokkaa (4) lukuun ottamatta pääluokat ovat kategorioita kuvailutulkkeen vastaanottoon vaikuttaville tekijöille. Luokassa (1) on *V niin kuin verikoston* kuvailutulkkeeseen liittyvät kommentit, luokassa (2) taas lähdetekstin valintaan liittyvät kommentit. Luokassa (3) on käyttäjiin liittyvät kommentit ja luokassa (4) kommentit, jotka liittyvät *V niin kuin verikoston* ja muiden sarjakuvien vertailuun sekä sarjakuvien ja muiden viihdemuotojen keskinäiseen vertailuun.

Koodien lukumäärästä huomaa, että temaattinen analyysi paljasti fokusryhmäkeskustelusta lukuisia aiheita. Kaikki koodit eivät kuitenkaan päätyneet mukaan tutkielmaan, koska kaikki keskustellut aiheet eivät suoraan auttaneet vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Esimerkiksi luokan (4) sisältöä ei juurikaan käsitellä tässä luvussa, sillä siihen kuuluvat kommentit eivät juurikaan auttaneet vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Muita pois rajautuneita teemoja olivat esimerkiksi erilaiset formaatit, joissa kuvailutulkattuja sarjakuvia voisi tuottaa. Keskustelussa puhuttiin paljon myös muun muassa muista sarjakuvista kuin *V niin kuin verikostosta* ja pohdittiin niiden kuvailutulkkausta. Sitäkään ei ollut mahdollista käsitellä kattavasti tässä tutkielmassa. Aineiston pää- ja alaluokat määritelmineen ja koodeineen on esitetty taulukossa 1. Taulukon viimeisessä sarakkeessa suluissa olevat koodit ovat niitä edeltävien koodien alaryhmiä.

Taulukko 1. Fokusryhmäkeskusteluaineiston luokittelu.

Pääluokka	Alaluokka	Määritelmä	Koodit luokassa
Kuvailu		Kuvailutulkkeeseen liittyvät kommentit	
	Kuvailun osat	Kuvailutulkkeen eri osiin liittyvät kommentit	Alku, esittely, siirtymät
	Sisältö	Kuvailutulkkeen sisältöön liittyvät kommentit	Ajankuva, hahmot, kuvakoot, ympäristö (Westminster ja Big Ben), rakenne, tarina, tunnelma, yksityiskohdat
	Käännösratkaisut	Kuvailussa käytettyihin tai käytettävissä oleviin strategioihin ja yksittäisiin käännösratkaisuihin liittyvät kommentit	Kuvailun määrä (karsiminen), ratkaisut, ääniefektit
	Toteutus	Kuvailutulkatun sarjakuvan toteutustapoihin ja kuvailutulkin vastuuseen liittyvät kommentit	Formaatti (kirjat, kuunnelmat), kuvailutulkin vastuu, tahti, tekninen puoli, ääninäyttely
Lähdeteksti		Lähdetekstin valintaan liittyvät kommentit	
	Sarjakuvan ominaisuudet	Sarjakuvien ominaisuuksiin liittyvät kommentit	Genre, huumori, sanapainotteisuus, sarjakuvan kieli, tyyli, visuaalisuus, yksinkertaisuus
	Sarjakuvan valinta	Yleisellä tasolla lähdetekstin valintaan liittyvät kommentit	Sarjakuvan valinta
Käyttäjät		Kuvailutulkkeen käyttäjiin liittyvät kommentit	
	Prosessit ja toiminnat	Erilaisiin kuvailutulkkeen käyttämiseen liittyviin kognitiivisiin prosesseihin sekä kognitiiviseen väsymykseen ja taaksepäin palaamiseen liittyvät kommentit	Keskittyminen, kognitiivinen väsymys, mielikuvien muodostaminen, muistaminen, näkeminen, taaksepäin palaaminen, ymmärtäminen
	Yksilölliset tekijät	Käyttäjien yksilöllisiin piirteisiin liittyvät kommentit	Harjaantuminen, tuttuus (sarjakuvan lukeminen), yksilölliset erot (suhtautuminen näkökyvyn menetykseen)
	Vastaanotto	Kuvailutulkkeen vastaanottoon ja käyttäjien kiinnostukseen liittyvät kommentit	Haastavuus, kiinnostus, toimivuus, vaikutus
Vertailu		*V niin kuin verikoston* ja muiden sarjakuvien vertailuun sekä sarjakuvien ja muiden viihdemuotojen keskinäiseen vertailuun liittyvät kommentit	
	Muut sarjakuvat	*V niin kuin verikoston* ja muiden sarjakuvien vertailuun liittyvät kommentit	Aku Ankka, Fingerpori, Viivi ja Wagner
	Muut viihdemuodot	Sarjakuvien ja muiden viihdemuotojen väliseen vertailuun liittyvät kommentit	Elokuvat, kirjat (äänikirjat), kuunnelmat

Osallistujien kuuntelema kuvailutulkkausäänite alkoi lyhyellä kuvailtavan teoksen ja kuvailutulkkeen esittelyllä, joka sai analyysissa oman koodinsa ”esittely”. Koodin lainauksista muodostunut kokonaiskuva oli, että osallistujat ottivat esittelyn hyvin vastaan, vaikka O1 ja O4 kertoivat suhtautuneensa siihen aluksi epäluuloisesti (esimerkit 3 ja 4):

(3) O1: Musta se [esittely] oli tarpeellinen. Se anto kuvan siitä, että mikä se pohjajuoni on, että pysty vähän orientoitumaan siihen.

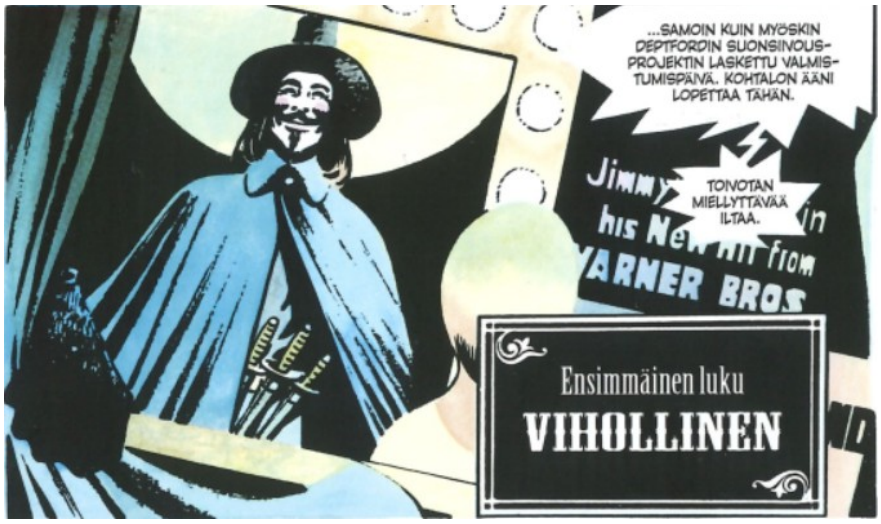
(4) O4: Niin, kun siitä sun alusta tuli semmonen tunne aluks, ennen kun sit tajus sen juonen, että et sä pitänykään meitä ihan niin tyhminä. Että tällä oli oikeesti joku [merkitys].

O4 viittaa siihen, että kuvakokojen ja puhekuplien yksityiskohtaiset selitykset tuntuivat hänestä itsestäänselvyyksien selittämiseltä, ennen kuin itse kuvailutulke alkoi ja havainnollisti sitä, miksi esittelyssä selitettiin käytettyä sanastoa. Myös esittelyn juonipohjustusta pidettiin sopivan pituisena, ja tarkempi juonen kuvailu olisi osallistujien mukaan saattanut ”vesittää” tarinan.

Kuvailun sisällön välittymisestä temaattinen analyysi paljasti useita kiinnostavia näkökulmia, jotka liittyivät sekä lähdetekstin että kuvailutulkkeen ominaisuuksiin. Ensin mainitusta luokasta nostan esimerkiksi sarjakuvan kielen. Se välittyi ainakin kuvailutulkkeen alussa selkeästi, vaikka sitä käytettiinkin *V niin kuin verikostossa* hyvin vähän. Sarjakuvien ilmaisutapa oli tuttua O1:lle, joka oli lukenut sarjakuvia (esimerkki 5).

(5) O1: Sitäkin mä jäin miettiin, että onko jotain merkitystä niillä [kuvilla], kun oli ensimmäinen luku, se oli Vihollinen ja kakkonen se Kohtalon ääni – antaako se [kuva] jonkun vihjeen siitä [luvusta]? Sillä oli esirippu siinä ekassa, ja tokassa en muista, liittykö se siihen radiojuontajaan?

En itse kuvaillessani huomannut asiaa, mutta O1 on oikeassa. Luvun vaihtuminen ilmaistaan edellisen luvun viimeiseen ruutuun sijoitetulla tekstilaatikolla. Kolmessa ensimmäisessä luvussa luvun nimi ja ruudun kuva muodostavat toisiaan täydentävän yhdistelmän, kuten kuvassa 9.



Kuva 9. *V niin kuin verikoston* s. 10, ruutu 5.

Ensimmäisen luvun nimi on Vihollinen, ja sana viittaa V:hen. Ruudun kuvassa näytetään V asuunsa pukeutuneena, valmiina lähtemään vastustamaan hallitsevaa puoluetta. O1:n

mainitseman toisen luvun nimi on Kohtalon ääni, ja ruudun kuvassa on Lewis ”Kohtalon ääni” Prothero.

Kuvailutulkkeen sisältöön osallistujat olivat kaiken kaikkiaan kohtuullisen tyytyväisiä. Esimerkiksi luentaani tunnuttiin pitävän onnistuneena. Myös siirtymien kuvailuun osallistujat olivat tyytyväisiä (esimerkki 6):

> (6) O2: Mä tykkäsin siitäkin kun siinä sanottiin ”ruutu se ja ruutu tää”. Se helpotti sitä, että ymmärtää, että nyt siirrytään eteenpäin, taas tapahtuu jotain muuta.

Kuvakokojen nimien käyttämisellä sen sijaan oli ristiriitaisia vaikutuksia. O1 koki kuvakokojen käyttämisen hyväksi strategiaksi, kuten esimerkistä 7 ilmenee.

> (7) O1: Mulle taas se oli ihan OK, koska se anto vähän kuvaa siitä, että mitä sillä haetaan. Puolikuvalla halutaan kiinnittää huomio johonkin tiettyyn asiaan tai kokokuvalla luodaan kokonaisuudesta kuva sillee, että mitä siinä tapahtuu. Tai mikä se [ruutu] oli, jossa näytettiin tästä naamiosta vaan leukaa, toista silmää ja otsaa. Tarkoitus on nimenomaan kuvata tällasta.

Hän tiesi rajausten merkitysten sarjakuvien kielessä, koska oli lukenut sarjakuvia aiemmin. Syntymäsokealle O5:lle kuvakoot puolestaan olivat hämmentäviä (esimerkki 8):

> (8) O5: Mä oon vähän niinku pyörällä päästäni. Kun en oo tosiaan nähny, niin mulle kaikenlaiset – kyllä mä nyt ymmärrän, että jos on kokokuva, niin se tarkottaa, että kaikki näytetään, varmaankin. Mutta sit minkä takia pitää näyttää joku puolikuva tai puhumattakaan joku neljännesosa?

Osallistujat pitivät ympäristön kuvailusta ja sen luomasta tunnelmasta. Yksityiskohtia, kuten talojen välissä kuivuvia pyykkejä, pidettiin tärkeinä vihjeinä tarinan sisäisestä tilanteesta, kuten siitä, millaista elämää kansalaiset elävät fasistisessa yhteiskunnassa. Tarinan alussa näkevä lukija saakin paljon vihjeitä siitä, millaiseen yhteiskuntaan tarina sijoittuu. Siitä kertovat muun muassa alun radiolähetyksen sisältö (esim. kuva 9 s. 62) ja sarjakuvan sivulla 9 kuvatut valvontakamerat. Myös tällaiset visuaaliset vihjeet tarinan yhteiskunnasta välittyivät osallistujille, myös O5:lle (esimerkki 9).

> (9) O5: Sen mä nyt ymmärsin, että ne poliisit oli aika itsevaltaisia. Ne ois tehny ihan mitä vaan jos ne ois voinu.

Silti O5 koki, ettei hänelle ehtinyt muodostua selkeää kuvaa siitä, millaiseen yhteiskuntaan tarina sijoittuu, kuten esimerkki 10 havainnollistaa.

> (10) O5: Mun täytyy sanoo, että siihen mä en oikein päässy kiinni. Että mitä yhteiskuntaa se loppujen lopuks kuvas? Se oli 1997 se vuosi, mutta… Minkähänlaista sillon oli oikeesti? Ja kuvasko se jotain semmosta, mitä ei kuitenkaan sillon oikeesti ollu?

Pitkin fokusryhmäkeskustelua osallistujat sanoivat asioita, joista kävi selväksi, että iso osa kuvailun sisällöstä oli välittynyt heille. Kuvailun ymmärtämiseen liittyvät kommentit olivatkin yksi tärkeimmistä teemaluokista. Tällaisia kommentteja olivat muiden muassa

esimerkit 8 ja 10, joissa käy ilmi yksityiskohtia tarinasta. Annoin kuvailun ymmärtämiseen liittyville kommenteille oman koodinsa ”yksityiskohdat”, jossa oli eniten lainauksia kaikista koodeista (38 kpl). Vain koodissa ”ymmärtäminen”, joka liittyi sisällön ymmärtämiseen ja sen vaikeuksiin, oli saman verran lainauksia. Osallistujat muistivat yksityiskohtia tarinan juonesta, ympäristöstä, hahmoista, sarjakuvan rakenteesta, kuvista, repliikeistä ja jopa yksittäisistä kuvailutulkkeessa käytetyistä sanamuodoista. Esimerkit 7, 10 ja 11 havainnollistavat yksityiskohtien muistamista.

(11) O1: Se nyt tuli selväks tästä tytöstä, että okei, 16-vuotias likka, joka ei tuu toimeen.

Esimerkeistä käy ilmi, että osallistujat muistivat kuvakokojen käytön (esimerkki 7), vuoden, johon tarina sijoittui (esimerkki 10) sekä yksityiskohtia hahmoista (esimerkki 11).

Sisällön ymmärtämistä todistavat kommentit toivat esiin sekä toimivia käännösratkaisuja että joitakin ongelmia. Joissakin kohdissa kuvailun ymmärtäminen oli vaikeampaa. Yksi temaattisen analyysin koodeista oli ”alku”, ja se viittasi kuvailutulkatun näytteen ensimmäiseen kahteen sivuun, siis prologiin ja ensimmäisen luvun alkuun, jotka synnyttivät paljon keskustelua. Alussa osalla osallistujista oli vaikeuksia saada kiinni kuvailusta. Esimerkiksi syntymäsokealle O5:lle, jolle sarjakuvat eivät olleet ennestään lainkaan tuttuja, esittely, kuvailun alku ja sarjakuvan rakenne eivät auenneet heti. Ongelmat kuitenkin helpottivat, kun ensimmäinen luku ja varsinainen juoni alkoivat. Kokonaan rakenne ei kuitenkaan jäänyt osallistujille epäselväksi, kuten O1:n kommentista esimerkissä 5 (s. 62) käy selväksi.

Rakenteen hahmottamisen lisäksi vaikeuksia tuotti tarinan lukuisten hahmojen muistaminen. Ongelma tosin tunnistettiin myös kirjojen kuuntelusta, joten se ei liittynyt pelkästään kuvailutulkattuun sarjakuvaan. O2:lle ja O3:lle hahmot olivat tuttuja myös *V niin kuin verikoston* elokuva-adaptaatiosta, ja jälkimmäisellä se helpotti niiden tunnistamista ja muistamista. Hahmot esiteltiin näytteessä vasta hyvin alustavasti, joten osallistujat eivät ehtineet muodostaa niistä kovinkaan syvällisiä käsityksiä. Edes päähenkilöiden nimet eivät käy ilmi näytteessä, joten heihin viitataan ”salaperäisenä hahmona” (V) ja ”tyttönä” (Evey). ”Salaperäisen hahmon” ja ”tytön” lisäksi näytteen lopussa esiintyi liuta nimeltä esiteltyjä puolueen vakoiluelinten työntekijöitä. Etenkin V:n esittely oli niin salaperäinen, että hahmo herätti osallistujissa pelkkiä kysymyksiä. On hyvin mahdollista, että se on ollut tekijöiden tarkoituskin, keino rakentaa jännitystä ja herättää lukijan mielenkiinto. Eveystä osallistujille kuitenkin muodostui jonkinlainen kuva, kuten ylempänä olevasta esimerkistä 11 käy ilmi.

O1:lle ei ollut alussa selvää, että V ja Evey ovat kaksi eri henkilöä, joita kuvataan prologissa vuorotellen (esimerkki 12):

(12) O1: Eli se V ei oo yhtä kuin se nainen?

[– –]

O3 ja O5: Ei.

O4: Ei oo. V on se naamiomies.

O1: No mä sain sen käsityksen – sitä mä rupesinkin ihmettelemään, kun se puhu kuninkaasta, kun siinä siis meikkaa nainen ja sitten puhutaan siitä. [Luulin,] että se nainen niinku tavallaan meikkas ja pukeutu siks V:ks. Sitä mä rupesin ihmettelemään.

O4: Ei. Ei. Just tässä tulee näitä. Pitää just hahmottaa, että tulee kaks eri asiaa.

O4: Niitähän tuli vuorotellen. Sit pitää osata yhdistää, että tää nyt liittyy tähän V:hen.

Keskustelussa nousi esiin myös muita kehityskohtia kuvailutulkkeessa. Kenties keskeisin esiin noussut ongelma oli lähdetekstin eli kuvailutulkattavan sarjakuvan valinta, niin kuin O5 sanoi keskustelun loppupuolella (esimerkki 13):

(13) O5: Ehkä se kannattaa miettiä, että jos alkaa näitä sarjakuvia kuvailutulkkaamaan, niin kannattaa miettiä se sarjakuva, jota kuvailee.

Pääasiallinen ongelma lähdetekstissä oli monimutkaisuus. Useimmat osallistujat olivat sitä mieltä, että *V niin kuin verikosto* on ”liian visuaalinen” eli kuvapainotteinen sarjakuva kuvailtavaksi (esimerkki 14).

(14) O4: Oikeesti, täähän on tosi visuaalinen. Tässähän on upeita kuvia. Tää on tosi haastava kuvailutulkata.

O2: Vois olla vieläkin haastavampi, kun alussa kuvailtiin että millainen tää on, että on muodot suoria eikä oo sillee vääristyneitä, et se on aika realistinen, vai miten siinä sanottiin.

O2: Eli toisaalta taas tää oli näistä visuaalisista niinku helpoimmasta päästä. Kun sit taas semmonen, jossa on vähän nurinkurista ja kadut on vinot ja kaikki on vinot – –.

V niin kuin verikoston sopimattomuuteen kuvailutulkattavaksi vaikutti liittyvän ajatus siitä, että monimutkaisia, kauniita kuvia ei voi kuvailla tyydyttävästi. Toisaalta O2 nostaa esimerkissä 14 esiin toisen näkökulman realistisen tyylin kuvailtavuuteen: realistista piirrostyyliä on huomattavasti helpompi kuvailla kuin esimerkiksi surrealistista. Realistinen tyyli kulkee luontevasti osana kuvailutulketta, kun tyyli on ensin nimetty realistiseksi esittelyssä. Realistisuus tarkoittaa todellisuuden jäljittelyä, ja se on suhteellisen helppoa kuvitella. Vastaavasti pelkkä mainita tyylin surrealistisuudesta esittelyssä ei luultavasti riittäisi luomaan tyylistä tarpeeksi elävää mielikuvaa, vaan surrealistisuuden abstrakteja ilmentymiä pitäisi kuvailla koko tarinan ajan. Abstraktien asioiden kuvailu on myös huomattavasti haastavampaa kuin konkreettisten.

Toinen keskeinen ongelma oli kuvailun määrä ja sen muistamiseen liittyvä kognitiivinen väsymys (esimerkki 15).

(15) O5: Niin, sieltä tulee niin paljon, että se menee sillisalaatiks. Siinä on niin mahdoton määrä sitä, mitä pitäis pystyä omaksumaan.

O2: Ja muistaa.

Kuvailutulkkeen kuuntelu koettiin kuormittavana, sillä lukuisten hahmojen ja aiempien tapahtumien muistaminen oli käyttäjistä kuluttavaa. O2 puhui siitä, miten näkövammaisen muisti tekee jatkuvasti töitä arjessakin. Muistin rooli korostuu myös, koska kuvailutulkatun sarjakuvan kuuntelussa sarjakuvien lukemiselle ominainen selailu ja taaksepäin palaaminen ei ole helposti mahdollista. Ongelma on lähinnä tekninen, sillä ruudunlukijan avulla taukonapin etsiminen ei aina onnistu saman tien, ja sitä etsiessä osa kuvailusta jää kuulematta. Joka tapauksessa kognitiivinen kuormittavuus tekee kuuntelusta pahimmillaan työlästä, jolloin kuuntelu ei ole enää viihdyttävää, kuten O4 toteaa esimerkissä 16:

(16) O4: Koska siis viihdyttäviähän näiden pitää olla eikä mitään ylikuormittavia.

Muistaminen ja kognitiivinen väsymys oli yhteydessä myös keskittymiseen. Siihen vaikuttivat sekä tekstiin että käyttäjiin liittyvät tekijät: käyttäjän henkilökohtaiset ominaisuudet ja mielentila, tekstin genre ja jopa yksityiskohdat, jotka voivat viedä käyttäjän huomion. Tutkitussa näytteessä tällainen yksityiskohta oli toistuva sana *sormimies*, joka *V niin kuin verikostossa* tarkoittaa poliisia. O2 huomautti, että ongelma ei johtunut kuvailutulkkeesta, sillä hän olisi luultavasti hämmentynyt sanasta myös sarjakuvaa lukiessaan. Silloin hän olisi kuitenkin pystynyt pysähtymään ja jatkamaan lukemista vasta, kun olisi saanut rauhassa hämmästellä erikoista sanaa.

Kuormittavuuteen liittyi myös mielikuvien muodostaminen, joka on olennainen osa kuvailutulkkauksen vastaanottoa, sillä kuvailutulkkauksen tarkoitus on stimuloida mielikuvien muodostamista. Mielikuvia ei kuitenkaan ehdi muodostaa, jos kuvailu etenee liian nopeasti. Mielikuvien kontekstissa keskeiseksi yksityiskohdaksi osoittautui jo tekstianalyysissa esiin noussut V:n naamio. O4:llä ja O2:lla oli siitä omat mielikuvansa, jotka olivat muodostuneet *V niin kuin verikosto* -elokuvan katsomisen ja sarjakuvan lukemisen perusteella. Kun kuvailutulkkaus ei vastannutkaan heidän mielikuviaan, kuuntelukokemus ei ollut tyydyttävä. Kuten esimerkistä 17 tulee selvästi ilmi, kuvan 3 kuvailutulkkeessa (s. 49) esitelty naamion kuvailu ei ollut onnistunut, koska välittynyt mielikuva oli sävyltään selvästi väärä.

(17) O4: Se ensimielikuva oli ihan väärä [verrattuna siihen,] mikä on se alkuperänen. Mulle tuli ensin mieleen pellen naamio, ennen kuin mä tajusin. Sehän on oikeestaan aika dramaattinen se naamio, semmonen irvikuva – muistanko ihan oikein?

O2: Mä muistin tän kyllä heti jo Miran ensikontaktista tän naamion, mutta ei mulla tullu se tästä [kuvauksesta mieleen]. Mä yritin oikein, kun se tuli se kuvailu, niin mä aattelin, et no niin, nyt se kuvaillaan, niin ei se ollu [samanlainen mielikuva]. Mä en tiedä, mitä mä oisin kaivannu siihen lisää. Mä en tiedä, mut en mä saanu siitä semmosta [mielikuvaa], kuin mä tiedän, että se on.

Kolmas keskeinen ongelma oli kuvailun etenemistahti (esimerkit 18 ja 19).

(18) O4: Mä oikeesti kaipasin siihen vähän nopeutta. Mä kuuntelen paljon äänikirjoja.

(19) O2: Ja mää varmaan junnasin siinä [kohti] vieläkin siinä, että se alotus oli mulle liian nopee. ”Mitähän siinä sanottiin? Mikähän merkitys sillä [oli]?” Monta kertaa oli sillee, että siinä alussa jotkut jutut meni ohi sen takia, että mietit vielä niitä edellisiä.

Etenemistahti liittyi kuvailun ymmärtämiseen, kuuntelun miellyttävyyteen sekä genren ja juonen asettamiin vaatimuksiin. Tahti ei kuitenkaan ollut yksiselitteisesti liian hidas tai nopea. Kokeneet kuuntelijat O4 ja O5 kaipasivat tiivistahtisempaa kerrontaa alusta asti (esimerkki 18). O2, joka oli kokematon kuuntelija, taas kaipasi alussa hitaampaa kerrontaa (esimerkki 19). Hän ei ehtinyt prosessoida kuulemaansa eikä muodostaa mielikuvia, ennen kuin kuvailu oli jo siirtynyt seuraavaan kohtaan. Myöhemmin, saatuaan kuvailusta kiinni, O2:kin kuitenkin kaipasi tiivistahtisempaa kerrontaa (esimerkki 20):

(20) O2: Ei mut siis mulla oli siinä alussa se, että hitaampaa, hitaampaa, kun kuvaillaan tätä miljöötä ja muuta, että nyt hitaampaa, mut sit kun se lähti menee, mulle tuli kans sit jossain kohti se, että ”no niin, *get to the point*”.

Etenemistahti oli paikoin voimakkaasti sidoksissa kohtauksen tunnelmaan (esimerkki 21).

(21) O1: Mut toisaalta taas sitten jos ajatellaan semmosta nopeetemposta [kohtausta], jossa tapahtuu äkkinäisiä asioita ja varsin rajuja asioita, niin niissä se nopeatempoinen [kuvailu] pitää sen tunnelman kasassa.

Pyrin kuvailutulketta kirjoittaessani sovittamaan kerronnan tempon kohtauksen tunnelmaan, mutta silti kuvailu eteni toiminnantäyteisissä kohdissa useimpien osallistujien mielestä liian hitaasti, kuten esimerkistä 21 käy ilmi.

Itse kuvailutulkkeen laadun lisäksi sen vastaanottoon vaikutti myös joukko muita tekijöitä. Esimerkiksi sarjakuvan genre nousi esiin useissa yhteyksissä. Tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että genre vaikuttaa paitsi siihen, kuinka nopeatahtista kuvailun kannattaa olla, myös esimerkiksi siihen, kuinka pitkissä jaksoissa käyttäjä jaksaa kuunnella äänitettä. Keskustelun loppupuolella paljastui, että osallistujien henkilökohtaisella kiinnostuksella genreä kohtaan oli myös vaikutusta kuvailutulkkeen vastaanottoon. Osallistujista O3 ja O4 pitivät dystopiakirjallisuudesta (esimerkki 22).

(22) O3: Juu, mä oon alottanu varmaan ennen kuin koulu alko, että mä oon alkanu [katsomaan] scifi-juttuja, mitä on tullu telkkarista. Ne on katottu kaikki.

O1 ja O5 eivät pitäneet genrestä joitain poikkeuksia lukuun ottamatta, ja O2 ei pitänyt dystopiakirjallisuudesta lainkaan. Genremieltymykset heijastuivat osittain myös siihen, olisivatko osallistujat kiinnostuneita kuuntelemaan *V niin kuin verikoston* kuvailutulkattuna, jos se julkaistaisiin kokonaisuudessaan. Ainoastaan dystopiakirjallisuudesta pitävä O3 ilmaisi varauksetonta kiinnostusta tällaista julkaisua ja muita sen kaltaisia teoksia kohtaan (esimerkit 22 ja 23).

(23) O3: Niinku sanoin jo aikasemminkin, niin kyllä, kuuntelisin, ja jos tulis tällasia vastaaviakin, niin kyllä menis kaikki.

Temaattisessa analyysissa kolmas pääluokka oli käyttäjät, sillä lähdetekstin ominaisuuksien lisäksi myös käyttäjien yksilölliset ominaisuudet vaikuttivat kuvailutulkkeen vastaanottoon, ja osallistujat itsekin mainitsivat sen, kuten esimerkissä 24.

(24) O2: Yksilölliset ominaisuudet, ei pelkästään se näkövamman laatukaan välttämättä, vaan muutkin ominaisuudet – persoona, kaikki hyvinvointi, fyysiset, psyykkiset [asiat], kaikki mahdolliset vaikuttaa, että miten sä pystyt tätä [kuvailutulkkausta käyttämään].

Sillä, että jokin oli tuttua, ei kuitenkaan ollut pelkästään myönteisiä vaikutuksia. Ainakin O2 ja O3 olivat nähneet *V niin kuin verikosto* -elokuvan, ja myös O1 ja O4 tiesivät sen. O3:a tuttuus auttoi seuraamaan tarinaa, mutta O4:lle se oli este sarjakuvasta nauttimiselle (esimerkki 25):

(25) O4: Ehkä sit jos tulee jotain ihan uutta pelkistettyä. Mut kun mulla on tästä oma mielikuva, niin ehkä mä sit haluaisin alottaa ihan puhtaalta pöydältä, niin sit jotain tän päivän juttuja – mitä ei oo ite nähny lukee. Mulla tuli tästä heti [mielikuvia].

Useissa kommenteissa tuli ilmi myös menetetyn näkökyvyn sureminen. O4:lle elokuvat ja sarjakuvat olivat olleet rakkaita harrastuksia ennen näön menettämistä. Esimerkissä 26 hän puhuu ”traumasta” viitaten siihen, että on menettänyt näkökyvyn myötä mahdollisuuden nauttia näistä ennen hänelle tärkeistä taidemuodoista.

(26) O4: Ja en tiiä oisko mulla sama juttu, kun tuolla [taustatietokeskustelussa] puhuttiin, että en mä kattele telkkaria, niin oisko mulla sarjiksien kanssa sama homma? Koska ne on merkannu mulle yhtä paljon kuin leffat ja nää. Eli mä en nykyään kato yhtään televisioo, ja sarjakuvat on totta kai jääny pois. Niin oisko tässä tullu [esille] tavallaan omia traumoja?

Kuvailutulkkaus ei O4:llä parantanut tilannetta vaan ennemminkin nosti asian ikävällä tavalla pintaan. Myös O1:n kommenteissa, kuten esimerkissä 27, kävi ilmi samansuuntaisia ajatuksia.

(27) O1: Tää istu tähän täysin, mutta se on vaan niin visuaalinen, ja mä näin siellä niin paljon mulle merkityksellisiä asioita, mihin mä olisin näkevänä kiinnittäny huomiota, ja ne jäi mulla katveeseen. Se mua äärimmäisesti suututtaa – ei kuvailutulkkaaja[n takia] vaan itseäni.

Kuvailutulkkeen kuuntelu nosti O1:llä pintaan katumuksen tunteen siitä, ettei hän ollut lukenut *V niin kuin verikostoa* silloin, kun hän vielä näki. Se esti häntä nauttimasta kuvailutulkkauksesta, vaikka se olikin hänen mielestään laadullisesti hyvä.

Näiden tekijöiden lisäksi myös osallistujien asenne saattoi vaikuttaa siihen, miten he ottivat kuvailutulkkauksen vastaan. O1 ilmaisi varautuneisuutta kuvailutulkkausta kohtaan jo ennen tutkimustilaisuuden alkua. Suhtautuminen tuli esiin myös muissa kohdissa keskustelua, kun hän viittasi kuvailutulkkeeseen ”korvikkeena”, joka ei monimutkaisten sarjakuvien kohdalla voi olla yhtä hyvä kuin alkuperäinen teos ja sen vastaanoton kokemus (esimerkki 28).

> (28) O1: Onhan se hirveen kaunis ajatus, että sarjakuvia kuvailutulkattais, mut kylmä tosiasia on se, että siitä jää aina jotain paitsi. Se on vähän niinku korvike. Okei, joku *Fingerpori* vois varmaan olla aika simppeli, niihin nyrjähtäneisiin vitseihin [kuvailutulkkaus sopisi]. Ne on semmosia, että ne on helppo sanallistaa. Semmonen ehkä vois kääntyä kuvailutulkkaukseks. Mut just tällanen [sarjakuva], jossa visuaalisuus on osa sitä tarinaa – se voi onnistua, mut ainakin mun makuun se vois jäädä vähän vaisuks.

O1 itse tunnisti asenteen vaikutuksen vastaanottokokemukseen, ja hän toi sen esille toistuvasti O3:n myönteistä suhtautumista kommentoidessaan.

Varautunut suhtautuminen kuvailutulkkaukseen liittyy olennaisesti luottamukseen kuvailutulkkia kohtaan, joka sai temaattisessa analyysissa oman koodinsa ”kuvailutulkin vastuu”. Kuvailutulkin vastuu ja luottamus kuvailutulkkiin olivat toistuvia teemoja fokusryhmäkeskustelussa, vaikka usein ne olivatkin havaittavissa rivien välistä. Esimerkissä 29 keskustellaan siitä, välittyvätkö kuviin piilotetut, juonen kannalta olennaiset vihjeet kuvailutulkkauksessa näkövammaiselle käyttäjälle. Osallistujat epäilivät, että kuvailutulkenäytteessä Evey kenties valehteli ikänsä myydessään itseään poliisille, jota hän luuli mahdolliseksi asiakkaaksi.

> (29) O1: Tässä on kans se visuaalinen puoli. Elikkä hän [Evey] väittää – me kuullaan vaan se, että hän on 16-vuotias. Mutta jos siinä [kuvassa] onkin joku semmonen, että hänelle on luotu esimerkiks uurteita tai jotain muuta vastaavaa, joka antaa vihjeen siitä, että hän onkin todellisuudessa 10 vuotta vanhempi.
>
> Että tämmöset on semmosia, jotka meiltä menee [ohi]. Voi olla, että kuvailutulkki sen keksii, mutta toisaalta taas sitten, millä tavalla sen kuvailee? Mistä se viesti tulee? Kun eihän siitä voi olla varma. No tietysti kuvailutulkkaaja on varmaan tutustunu tarinaan ja tietää etukäteen, että mitä sillä [ruudulla] haetaan. Mutta miten sen kuvailee, että mitä siinä kuvassa [on]? [Evey] sanoo [iäkseen] 16, ja mikä se todellisuus on?

On totta, että kuvailutulkilla on suuri vastuu olennaisen sisällön tunnistamisesta ja välittämisestä kuvailutulkkeessa. Hänen täytyy myös yrittää huomioida käyttäjien yksilölliset tarpeet ja erot esimerkiksi mieltymyksissä. Kaikkia ei kuitenkaan voi miellyttää, ja koska käyttäjien tarpeet ovat joskus ristiriidassa keskenään, aina kaikkiin tarpeisiinkaan ei pysty vastaamaan.

Viimeisenä kysymyksenä kysyin, kuuntelisivatko osallistujat kuvailutulkattuja sarjakuvia, jos niitä tulisi saataville. Nämä vastaukset luokittelin temaattisessa analyysissa koodiin ”kiinnostus”. O1 sanoi, että hän voisi kuunnella yksinkertaisempia sarjakuvia, mutta *V niin kuin verikostosta* hän ei ollut varma, kuuntelisiko sen loppuun. O5 arveli, että kuuntelisi *V niin kuin verikoston* pienissä pätkissä, mutta oli ensisijaisesti kiinnostunut jostain kevyemmästä, kuitenkin ehkä tarinamuotoisesta sarjakuvasta (lyhyiden strippien sijaan). Ylipäätään sarjakuvien maailma oli hänestä kuitenkin mielenkiintoinen. Myös O2 oli kiinnostunut kuuntelemaan jotain *V niin kuin verikostoa* kevyempää. O4 totesi, ettei luultavasti kuuntelisi *V niin kuin verikostoa*, mutta saattaisi kuunnella jotain, mihin hän ei ollut tutustunut ennen näön menettämistä (esimerkki 25 s. 68). O3 sen sijaan sanoi, että kuuntelisi mielellään kuvailutulkattuna *V niin kuin verikoston* ja kaikki muutkin samantyyppiset sarjakuvat, jotka tulisivat saataville (esimerkki 23 s. 68).

5.3 Yhteenveto kuvailutulkkeen vastaanottoon vaikuttavista tekijöistä

V niin kuin verikoston kuvailutulke sai ristiriitaisen vastaanoton, mutta ylipäätään sarjakuvien kuvailutulkkausta kohtaan kaikki osallistujat ilmaisivat lopussa jonkinlaista mielenkiintoa. Aineiston temaattinen analyysi paljasti, että kuvailutulkkeen vastaanottoon vaikutti kolmenlaisia tekijöitä: lähdetekstiin, kuvailutulkkeeseen ja käyttäjiin liittyviä. Fokusryhmäkeskustelussa ja sen analyysissa nousi esiin ongelmia ja mahdollisia ratkaisuja kaikkiin näihin osa-alueisiin liittyen.

Lähdetekstin valinnassa täytyy huomioida muun muassa genre, kuvien yksityiskohtaisuus sekä sarjakuvaan liittyvät mielikuvat. *V niin kuin verikostoa* pidettiin liian ”visuaalisena”, monimutkaisena, kuvailutulkattavaksi. Olennainen ratkaisu lähdetekstin ongelmallisuuteen on jonkin muun tyyppisen sarjakuvan kuvailu, ja yksinkertaiset huumorisarjakuvat nostettiin keskustelussa esiin useaan kertaan. Ratkaisu ei kuitenkaan ole täysin yksioikoinen. O4 oli aiemmin kuunnellut äänikirjaksi luettua pitkää *Viivi ja Wagner* -tarinaa. Hän oli kyllästynyt toistuviin vitseihin nopeasti eikä ollut jaksanut kuunnella kirjaa loppuun. Myös O1 sanoi, että hän voisi kuunnella huumorisarjakuvia kuvailtuna, mutta se olisi pieninä annoksina nautittavaa ”aivot narikkaan” -viihdettä.

V niin kuin verikoston kuvailutulkkaus oli monin paikoin toimivaa, minkä osoitti se, että käyttäjät muistivat kuvailutulkkeesta paljon yksityiskohtia. Toimivia ratkaisuja olivat ainakin esittely, kuvakokojen käyttö, siirtymät ja kuvailutulkkeen luenta. Ongelmia tuottivat muun

muassa kuvailun määrä ja etenemistahti sekä paikoittain sisällön hahmottaminen. Kuvailun liika määrä ja sen aiheuttama kognitiivinen väsymys johtuivat osittain luultavasti siitä, että *V niin kuin verikosto* oli niin monimutkainen lähdeteksti, mutta myös kuvailua tiivistämällä voisi kenties helpottaa ongelmaa. Suurin yksittäinen ongelmakohta oli V:n naamion kuvailu, joka oli selvästi epäonnistunut, sillä kuvailun herättämä mielikuva pellenaamiosta ei vastannut O4:n visuaalisia muistikuvia naamion dramaattisuudesta.

Alun ja rakenteen hahmottamisen vaikeuksiin voi olla useita syitä. Ensinnäkään osallistujat eivät aluksi tienneet, mitä odottaa, koska koko kuvailutulkatun sarjakuvan konsepti oli heille uusi. Toiseksi tarinan prologi ja sitä myötä myös sen kuvailu on narratiiviselta tyyliltään hieman erilainen kuin toisella sivulla alkava ensimmäinen luku, jonka kuvailua käyttäjien oli helpompi seurata. Prologi alkaa radiolähetyksellä, jota kuvittavat vaihtuvat kaupunkimaisemat. Puolivälin jälkeen kuvissa siirrytään tarkastelemaan tahoillaan pukeutuvia päähenkilöitä, jotka molemmat kuuntelevat samaa radiolähetystä. Ruuduissa kuvataan vuorotellen Eveytä ja V:tä, ja tämä ei käynyt selväksi kaikille.

Kolmas olennainen fokusryhmäkeskustelussa esiin noussut ongelma oli kuvailun etenemistahti. Se oli paikoin liian hidas ja paikoin liian nopea kohtauksesta ja käyttäjästä riippuen. Kun kuvailu eteni liian nopeasti, kaikki käyttäjät eivät ehtineet käsitellä ja sisäistää kuulemaansa, ennen kuin kuvailu oli jo siirtynyt seuraavaan ruutuun. Esimerkiksi hahmojen muistaminen ja toisistaan erottaminen oli hankalaa. Ongelmia ilmeni etenkin näytteen alussa, joten se saattoi liittyä siihen, että kuvailutulkatun sarjakuvan kuuntelu oli käyttäjille uutta, eivätkä he olleet vielä orientoituneet siihen. Toisaalta kuvailutulkkeen alussa tuli paljon uutta tietoa tarinan sisäisestä tilanteesta ja hahmoista, joten niiden omaksumiselle olisi pitänyt antaa enemmän aikaa. Osallistujat huomauttivat myös, että toisella kuuntelukerralla kuvailusta saisi huomattavasti enemmän irti.

Käyttäjiin liittyviä tekijöitä olivat esimerkiksi aiempi kokemus sarjakuvien lukemisesta. Se auttoi rakenteen hahmottamisessa, muttei taannut sitä. Myös käyttäjien henkilökohtaiset ominaisuudet, kuten genremieltymykset, kuuntelutottumukset ja vireystila, vaikuttivat kuvailutulkkeen vastaanottoon.

Yhteenvetona voi sanoa, että tulosten perusteella sarjakuvan kuvailutulkkeen vastaanottoon vaikuttaa paitsi itse kuvailutulkkaus, myös kuvailutulkatun teoksen valinta ja käyttäjiin liittyvät tekijät. Liian tiivistahtinen ja runsas kuvailu on kognitiivisesti raskasta kuunneltavaa. Kuvailua olisi pitänyt tiivistää vielä enemmän kuin olin nyt tehnyt, ja sitä pystyy parantamaan

myös monilla muilla keinoilla. Näihin ratkaisuihin paneudun seuraavassa luvussa. Kaiken kaikkiaan vastaanottotutkimus kuitenkin vahvisti, että sarjakuvien kuvailutulkkaus on mahdollista ja että sitä kohtaan on kiinnostusta näkövammaisten keskuudessa.

6 PÄÄTELMÄT

Tutkimuksessani oli kolme tutkimuskysymystä: mitkä ovat lähde- ja kohdetekstin funktiot sekä toteutuivatko ne ja miksi. Ensimmäiseen ja toiseen kysymykseen pystyin vastaamaan tekstianalyysin perusteella. Lähdetekstin eli *V niin kuin verikosto* -sarjakuvan funktiot ovat viihdyttäminen tekijöidensä taiteellisen ilmaisun kautta ja heidän sanomansa välittäminen. Lisäksi tekijöiden intentio oli saada lukija pohtimaan omia poliittis-moraalisia käsityksiään. Kohdetekstin eli kuvailutulkkausnäytteen tärkein funktio puolestaan on tehdä sarjakuvasta saavutettava näkövammaisille käyttäjille. Kohdetekstin toissijaiset funktiot ovat samat kuin lähdetekstillä: viihdyttää ja herättää ajatuksia. Saavutettavuusfunktion toteutuminen mahdollistaa näiden funktioiden toteutumisen.

Kolmanteen tutkimuskysymykseen ei löytynyt yksiselitteistä vastausta. Se johtuu osittain siitä, että kuvailutulkattu näyte oli vain pieni osa koko teoksesta. Siitä huolimatta vastaanottotutkimuksesta kertyi runsaasti tietoa funktioiden toteutumisesta. Tärkein funktio, saavutettavuus, toteutui vain osittain. Yhtäältä sen sisältö ja estetiikka monin paikoin selvästi välittyivät käyttäjille, mikä näkyi esimerkiksi siinä, että osallistujat pystyivät keskustelemaan sarjakuvasta varsin yksityiskohtaisellakin tasolla. Yksilötasolla ihminen, joka ei ollut koskaan aiemmin lukenut sarjakuvia, pääsi kurkistamaan niiden maailmaan ja totesi sen mielenkiintoiseksi. Toisaalta fokusryhmäkeskustelussa nousi esiin myös monia ongelmia, jotka vaikeuttivat sisällön ymmärtämistä ja vähensivät vastaanottokokemuksen nautinnollisuutta ja hyväksyttävyyttä. Suurin ongelma pääfunktion toteutumisen kannalta oli se, että kuvailutulkkeen kuuntelu oli kognitiivisesti liian kuormittavaa. Saavutettavuus ei myöskään toteutunut niissä kohdissa, joissa käyttäjillä oli vaikeuksia ymmärtää tai muistaa sisältöä.

Koska saavutettavuusfunktio toteutui vain osin, myöskään toissijaiset funktiot, ekspressiivinen ja operatiivinen funktio, eivät voineet toteutua täysin. Näistä ekspressiivinen funktio toteutui paremmin, sillä kuvailutulke välitti sarjakuvan tyylin ja tarinan juonineen ja hahmoineen. Tarinaa pidettiin hyvänä ja mielenkiintoisena, mutta koska käyttäjiltä meni paljon kognitiivisia resursseja mielikuvien muodostamiseen ja kuvailun runsaan sisällön ymmärtämiseen, tarinasta nauttiminen jäi sivurooliin.

Operatiivisen funktion täyttymistä tai täyttymättä jäämistä ei tutkitun näytteen perusteella pysty toteamaan, mutta sille oli edellytykset. Sen huomasi esimerkiksi siitä, että vaikka osalle

käyttäjistä näytteessä esitelty yhteiskunnallinen tilanne ei auennut, toisten kommenteista kuuli, että siitä jäi asioita mieleen, ja se herätti ajatuksia. Kuvailutulkatussa näytteessä kuitenkin vasta luotiin puitteet juonelle ja hahmojen kehitykselle, ja operatiivisen funktion toteutuminen vaatisi, että käyttäjä saa tietää koko tarinan ja hahmojen kehityskaaren. Lisäksi *V niin kuin verikosto* on monitasoinen teos, joka ei välttämättä avaudu yhdellä lukukerralla näkevällekään lukijalle, joten operatiivisen funktion toteutuminen saattaa vaatia useamman kuuntelukerran. Joka tapauksessa operatiivista vaikutusta ei voi täysin taata koskaan, sillä jokainen käyttäjä tulkitsee tekstiä omalla tavallaan, tarttuu siitä itselleen kiinnostavimpiin sisältöihin ja vetää siitä omat johtopäätöksensä, jotka voivat sopia yhteen tai olla täysin ristiriidassa tekijöiden intention kanssa.

Fokusryhmäkeskustelussa ja sen temaattisessa analyysissa nousi esiin useita ratkaisuja, jotka voivat parantaa saavutettavuus- ja ekspressiivisyysfunktioiden toteutumista. Ensinnäkin *V niin kuin verikosto* oli haastava lähdeteksti, eikä se tuntunut osallistujien mielestä sopivalta valinnalta kuvailutulkattavaksi sarjakuvaksi. Osittain se johtui tekstin monimutkaisuudesta, minkä johdosta kuvailtavaa ja sitä kautta muistettavaa ja hahmotettavaa oli paljon. Jatkossa tutkimusaihetta kannattaakin luultavasti lähestyä hieman *V niin kuin verikostoa* yksinkertaisempien sarjakuvien kautta.

Myös V niin kuin verikoston kuvailutulketta voi kuitenkin parantaa. Kuvailun määrän ongelmaa voi helpottaa kuvailua tiivistämällä, esimerkiksi taustojen ja vaatteiden kuvailua vähentämällä. Pyrin siihen jo kuvailutulketta kirjoittaessani, mutta sisältöä olisi pitänyt karsia vielä enemmän. Se myös selkeyttäisi kuvailua, mikä saattaisi auttaa myös paikoittaisiin ymmärtämisen vaikeuksiin. Sisällön karsiminen sisältää kuitenkin riskin, että jokin tarinan kannalta merkityksellinen yksityiskohta jää kuvailusta pois. Riskiä voi pienentää huolellisella lähdetekstianalyysilla ja sillä, että kuvailutulkki miettii jokaisen ruudun kohdalla, mitkä yksityiskohdat ovat tarinan tai tyylin kannalta merkityksellisiä.

Toinen keino kuvailun tiivistämiseen voisi olla jättää pois ruutujen sommittelua kuvaavia ilmaisuja kuten ”ruudun vasemmassa laidassa”. Juonen kannalta on harvoin olennaista, missä kohti ruutua joku hahmo seisoo. Kuvailutulke olisi kenties kevyempää kuunnella, jos siinä keskittyisi enemmän kuvailemaan tapahtumia kuin jokaista ruutua itsenäisenä kuvana. Strategia sopii yhteen myös kerronnallisen kuvailun strategian kanssa, sillä tällöin kuvailutulkkeessa korostuisi yhtenäinen narratiivi. Toisaalta sommittelu on olennainen osa sarjakuvan kieltä, joten sen kuvailulle on myös perusteensa. Käyttäjien kuuleminen tässäkin asiassa ohjaisi käännösratkaisuja käytettävämpään ja sitä kautta saavutettavampaan suuntaan.

Myös toiston välttämisellä saa vähennettyä kuvailun määrää. Esimerkiksi peräkkäisissä ruuduissa toistuvan näkymän kuvailu useaan kertaan on turhaa toistoa, joka vie kuvailutulkkeessa tilaa muulta sisällöltä. Toistolla voi kuitenkin olla myös oma roolinsa kuvailutulkkeen toimivuudessa. Esimerkiksi hahmojen mieleen painamista voi auttaa se, että heidän nimiään ja roolejaan tarinassa toistellaan kuvailutulkkeen alussa.

Etenemistahdin ongelma voisi helpottua osin sillä, että kuvailutulkattuja sarjakuvia olisi enemmän saatavilla ja käyttäjät tietäisivät, mitä odottaa. Muita tapoja parantaa kuvailun etenemistahtia on kuvailla vähemmän yksityiskohtia toiminnantäyteisissä kohdissa. Se auttaa myös siinä, että kuvailun tahti sopii yhteen tunnelman ja juonen tempon kanssa. Liian hitaaseen etenemiseen voi vaikuttaa myös lisäämällä luennan nopeutta. Sen sijaan sekä liian nopeaan etenemiseen että ymmärtämisen vaikeuksiin voisi mahdollisesti vaikuttaa lisäämällä kuvailutulkkeeseen taukoja. Sarjakuvan rakenne luultavasti selkenisi, jos esimerkiksi sivun vaihtuessa ja ehkä jopa ruutujen välissä olisi lyhyt tauko. Tauot voisivat myös korostaa äänettömien eli pelkän kuvan sisältävien ruutujen vaikutusta ja toimia joissakin tilanteissa vihjeenä siitä, että kuvaan on piilotettu jotain merkityksellistä, kuten tärkeä johtomotiivi. Lisäksi ne antaisivat käyttäjälle tilaa sisäistää kuulemansa.

Kuvailutulkkauksen tyylin yhteensopivuutta lähdetekstin koruttoman ja synkän tyylin kanssa voisi hioa esimerkiksi sananvalintoja muuttamalla. Osa tyyliä ovat myös ruudukkoasetelmat, joita en vastoin NNELSin ohjeita kuvaillut jokaisella sivulla erikseen, koska ne toistuvat samanlaisina sivulta toiselle. Lyhyt sivun yleisvaikutelman kuvailu voisi kuitenkin auttaa ruudukkoasetelmien monotonisen tyylin välittämisessä. Sivun yleisvaikutelma on myös ensimmäinen asia, jonka sarjakuvaa lukeva näkee sivua kääntäessään. Vaikutelman välittäminen kuvailutulkkeessa tekisi vastaanottokokemuksesta samankaltaisemman lähdetekstin vastaanottokokemuksen kanssa.

Jotkut käyttäjät saattavat myös suhtautua kuvailutulkkaukseen varauksellisesti. Se on ymmärrettävää, sillä visuaalisen maailman ja näkövammaisen käyttäjän välisenä viestinviejänä kuvailutulkilla on suuri vastuu. Jos kuvailutulkilta jää lähdetekstistä jotain huomaamatta, näkövammainen käyttäjä ei välttämättä saa tietää siitä lainkaan. Hänen täytyy vain luottaa siihen, että kuvailutulkki on tehnyt työnsä hyvin. Tähän voi osittain vaikuttaa pyrkimällä varmistamaan, että kuvailutulkkauksen käyttäjät saavat mahdollisimman paljon hyviä kokemuksia eli että tarjolla on paljon laadukasta kuvailutulkkausta. Siihen voidaan päästä muun muassa kuvailutulkkeja kouluttamalla ja ammattietiikkaa painottamalla. Koska näkevä kuvailutulkki ei aina pysty hahmottamaan asioita näkövammaisten perspektiivistä,

myös kuvailutulkkauskonsulttien palvelujen käyttäminen auttaa parantamaan kuvailutulkkauksen laatua.

Fokusryhmäkeskustelu tuotti myös joitakin yllättäviä tuloksia, kuten sen, että lähdetekstin tuttuus ei ollut pelkästään myönteistä. Joillakin osallistujilla oli ikonisesta teoksesta jo omat mielikuvansa, joita kuvailutulkkaus ei täysin vastannut. Toinen vaikuttava tekijä, jota en osannut odottaa, oli menetetyn näkökyvyn sureminen. Yhdelle osallistujalle suurin este kuvailutulkkeen hyväksymiselle tuntui olevan se, että hän oli menettänyt näkönsä vasta aikuisiällä ja muisti hyvin sarjakuvien lukemisen. Juuri kuvien katselu ja niiden yksityiskohtiin paneutuminen oli ollut hänelle tärkeää, joten hänelle kuvailutulkkaus ei voinut korvata kokemusta vaan jäi vaillinaiseksi korvikkeeksi. Vaikka kyse on yksittäisen käyttäjän näkemyksestä, se voi edustaa yleisempääkin kokemusta.

Tutkimus myös vahvisti kuvailutulkkauksen kentällä tunnetun tosiasian: koska käyttäjillä on erilaiset mieltymykset, yhdellä kuvailutulkkeella ei voi miellyttää kaikkia. Myös käyttäjien tarpeet ovat joskus ristiriidassa keskenään, joten aina kaikkiin tarpeisiinkaan ei pysty vastaamaan.

Kaikkiin tutkimuskysymyksiin en löytänyt yksiselitteistä vastausta, mutta tutkimukseni kuitenkin kerrytti arvokasta tietoa sarjakuvien kuvailutulkkaamisesta, kuten tutkimuksen tavoitteena oli. Toinen tavoite oli vastata funktionaalisen käännösteorian viitekehykseen asettuvan vastaanottotutkimuksen tarpeeseen, ja sekin täyttyi. Lisäksi tutkimus osoitti, että funktionaalisesta tekstianalyysista on todella paljon hyötyä kuvailutulkkauksessa. Tulos on yhteensopiva Vercauterenin (2014, 78) samankaltaisten, elokuvien kuvailutulkkausta koskevien tulosten kanssa. Myös kerronnallinen kuvailu oli toimiva käännösstrategia, joskin se luultavasti pääsisi paremmin oikeuksiinsa kokonaista teosta kuvailutulkattaessa. Useissa aiemmissakin tutkimuksissa on saatu viitteitä siitä, että kerronnallinen kuvailu on validi vaihtoehto objektiivisuutta korostavalle perinteiselle kuvailutulkkaukselle (Braun & Starr 2020, 2).

Tärkeä lähdeteos tutkielmassani oli NNELS-organisaation sarjakuvien kuvailutulkkausohjeet (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Päädyin useissa kohdissa itsenäisesti samoihin ratkaisuihin kuin NNELSin asiantuntijat omassa työssään, mutta joiltain osin työskentelytapani erosi NNELSin ohjeista. Työskentelin esimerkiksi yksin, vaikka ohjeissa suositellaan parityöskentelyä. Ohjeiden suositus on varmasti paikallaan, sillä toinen silmäpari ja vuoropuhelu työparin kanssa epäilemättä parantaisivat kuvailutulkkeen laatua.

NNELSin ohjeet ovat suurelta osain hyvät ja toimivat, mutta niissä on myös kohtia, joita olisi hyvä vielä työstää. Suurin ongelma on, että kuvailutulkkia kehotetaan toistuvasti kuvailemaan näkemänsä objektiivisesti – sensuroimatta, tulkitsematta, analysoimatta lähdetekstiä tai ottamatta siihen kantaa (mt.). Vaikka sensuroimattomuus ja kantaaottamattomuus ovat hyviä neuvoja, sarjakuvan kuvailutulkkaus ilman tulkintaa on mahdotonta. Kuvailutulkki nimittäin on myös teoksen vastaanottaja, joka tekee siitä oman tulkintansa. Objektiivisuuden vaatimukselle on järkevät perusteet, mutta kuvailutulke voi sisältää tulkintaa ilman, että käyttäjälle pureskellaan kaikki valmiiksi. Kuvailutulkkaaminen ilman lähdetekstin analyysia taas on paitsi mahdotonta myös ajatuksena huono, sillä juuri analyysi paljastaa, millainen teos on kyseessä ja mikä siinä on olennaista.

Ohjeissa todetaan myös, että koko sarjakuvan lukeminen ennen kuvailun aloittamista ”voi auttaa” (BC Libraries Cooperative Wiki 2019), koska se auttaa muodostamaan kokonaiskuvan kuvailtavasta teoksesta. Koko teoksen läpi lukeminen on tärkeä työvaihe, joka tulee tehdä aina ennen kuvailutulkkauksen aloittamista, jos se on mahdollista. Silloin kuvailutulkki pystyy hahmottamaan kokonaisuuden kannalta olennaiset osat. Tällainen työskentelytapa voi olla myös tehokkaampi, sillä jos kertaalleen kirjoitettuun kuvailutulkkeeseen joutuu jälkeenpäin tekemään paljon muutoksia, se voi viedä enemmän aikaa kuin teokseen huolellisesti tutustuminen ennen kuvailutulkkeen kirjoittamista. Lisäksi jos kuvailutulkilla on jo kuvailutulkkeen kirjoittamisen alussa kokonaiskuva kuvailtavasta teoksesta ja kuvailutulkkeessa käytettävästä käännösstrategiasta, lopputuloksesta voi tulla tasalaatuisempi kuin jos strategia muuttuu sitä mukaa, kun lähdetekstistä paljastuu uusia piirteitä työn edetessä.

Toinen tutkielmani keskeinen lähde oli Nordin (2005) tekstianalyysimalli. Se soveltui sarjakuvien analysoimiseen erittäin hyvin. Muokkasin mallia kuitenkin hieman, koska siinä on yksi merkittävä puute. Nord puhuu genrestä ja sen keskeisestä asemasta tekstianalyysissa paljon, mutta genre ei ole yksi analysoitavista piirteistä. Kenties genre on funktion tapaan piirre, joka täytyy päätellä tekstin muiden piirteiden perusteella, mutta sitä ei eksplisiittisesti sanota missään. Määrittelin genren tekstinulkoisista piirteistä viimeisenä. Genren voi nimetä myös analyysin alussa, ja se voi auttaa muiden piirteiden analysoinnissa, mutta silloin genre kannattaa palata tarkistamaan analyysin lopuksi. Samalla tavalla kuin tekstinsisäiset piirteet voivat joko vahvistaa tai kumota tekstinulkoisten piirteiden analyysissa määritellyn funktion, voi muu analyysi joko vahvistaa tai kumota myös alussa määritellyn genren.

Kokonaisuutena valitsemani tutkimusmenetelmät toimivat hyvin, joskin aineistoa tuli huomattavasti enemmän kuin pystyin tutkielmassa hyödyntämään. Esimerkiksi fokusryhmäkeskustelussa käsiteltiin monia aiheita, jotka eivät mahtuneet analyysilukuun. Kuvailutulkkausnäyte oli sopivan pituinen, sillä osallistujat jaksoivat keskittyä siihen ja muistivat kuulemansa hyvin. Chmielin ja Mazurin (2016) neuvoja noudattaen testasin sisällön ymmärtämistä kysymällä tarinan yhteiskunnallista tilannetta ja hahmoja koskevia kysymyksiä, ja se oli erittäin hyödyllistä kuvailutulkkeen toimivuuden arvioinnissa. Aineistoa koodatessani loin erillisen luokan sisällön ymmärtämistä osoittaville kommenteille. Sisällön ymmärtämistä osoittaneita kommentteja oli runsaasti, mistä voi päätellä, että merkittävä osa sisällöstä painui käyttäjien mieleen siitä huolimatta, ettei kuunneltu kuvailutulke ollut kokonainen sarjakuva. Tutkimusasetelman kenties suurin rajoitus olikin se, että kuvailutulke oli näyte eikä kokonainen teos. *V niin kuin verikostossa*, kuten monessa muussakin teoksessa, hahmoista, juonesta tai tarinan maailmasta saattaa herätä ensimmäisillä sivuilla kysymyksiä, joihin löytyy vastaus myöhemmin. Vastauksetta jääneet kysymykset voivat vaikuttaa siihen, kuinka hyvin osallistujat ymmärsivät kuulemansa ja paljonko siitä jäi mieleen.

Tuloksiin voi vaikuttaa myös se, että kirjoitin tutkimuksessa käytetyn kuvailutulkkausnäytteen tutkimuksen kontekstissa ja sitä varten, eikä sitä ole esimerkiksi testattu muussa ympäristössä. Pyrin parantamaan tutkimuksen ekologista validiteettia tuottamalla samanlaisen kuvailutulkkeen kuin olisin tuottanut aidossa toimeksiannossa, enkä esimerkiksi yrittänyt testata eri kuvailutulkkausstrategioiden toimivuutta jättämällä tulkkeeseen tahallisia virheitä.

Fokusryhmäkeskustelu sopi hyvin menetelmäksi tutkimukseen, joka keskittyi rajatun ilmiön syvälliseen ymmärtämiseen eikä tulosten yleistettävyyteen. Toivoin pienen, tiiviin ryhmän kesken käydyn keskustelun herättävän osallistujissa ajatuksia, joita pelkkä ryhmä- tai yksilöhaastattelu ei toisi esiin. Tämän toteutumista on hankalaa arvioida, mutta koska aineistoa tuli runsaasti, fokusryhmäkeskustelu vaikutti toimivalta menetelmävalinnalta.

Fokusryhmäkeskustelun tuloksia arvioidessa kannattaa huomioida muutamia tekijöitä. Keskustelun äänitys ja videointi ei selvästikään häirinnyt osallistujia tai vaikuttanut heidän osallistumiseensa. Myöskään kuvailutulkin paikallaolo ei tuntunut estävän osallistujia ilmaisemasta myös kriittisiä mielipiteitä kuvailutulkkeesta. Tuloksista ei kuitenkaan voi tehdä yleispäteviä päätelmiä, koska vastaanottotutkimuksessa oli vain viisi osallistujaa. Siitä huolimatta fokusryhmäkeskustelussa kuullut kommentit ovat arvokkaita ja antavat tärkeää tietoa kuvailutulkkauksen käyttäjien tarpeista. Jo muutaman käyttäjän kuuleminen voi antaa

viitteitä tutkimusasetelman toimivuudesta tai toisaalta paljastaa perustavanlaatuisia ongelmia kuvailutulkkauksen käännösstrategiassa tai lähtöoletuksissa.

Huomionarvoista on myös, että oma osallistumiseni keskusteluun oli kuitenkin hieman liian aktiivista. Keskustelun tuttavallisessa ilmapiirissä oli helppo unohtaa, että olin tilanteessa mukana ulkopuolisena tarkkailijana. Osallistuin keskusteluun esimerkiksi silloin, kun osallistujat esittivät minulle suoria kysymyksiä. Minulta kysyttiin muun muassa, alkoiko näyte tarinan alusta. Välillä myös selvensin joitain asioita esimerkiksi siksi, että osallistujat olivat epävarmoja siitä, olivatko he ymmärtäneet jonkin asian oikein. Oli perusteltua kertoa esimerkiksi, olivatko Evey ja V sama henkilö, koska muuten osallistujan virheellinen käsitys olisi saattanut vääristää aineistoa koko loppukeskustelun ajan. Aineistoa litteroidessani kuitenkin huomasin, että osallistujat poimivat kommenteistani keskusteluun ainakin sanat *dystooppinen* ja *formaatti*. He selvästi tiesivät, mitä nämä sanat tarkoittavat, mutta litteraatista huomaa, että ne ilmestyivät keskusteluun vasta sen jälkeen, kun olin itse käyttänyt niitä. Vaikka fokusryhmäkeskustelu tutkimusmenetelmänä sallii tutkijalta jonkinasteisen vapaamuotoisen kanssakäymisen osallistujien kanssa, on hieman ongelmallista, että kommenttini vaikuttivat osallistujien sanomisiin. Vaikutukset olivat kuitenkin pieniä, joten ne eivät kyseenalaista tutkimuksen tuloksia perustavanlaatuisella tavalla.

Pienistä puutteista ja tutkimusasetelman rajoituksista huolimatta tämä tutkimus on tärkeä osa kuvailutulkkauksen edistämistä Suomessa. Kuvailutulkkauksen vastaanottotutkimuksia on tehty Suomessa ylipäätään hyvin vähän, ja niitä tarvitaan lisää. Sarjakuvien kuvailutulkkaus on yksi mahdollinen tutkimusaihe. Koska sitä ei etenkään Suomessa ole juurikaan tutkittu aiemmin, jatkotutkimusmahdollisuuksia on paljon.

Erityisen tärkeää olisi tutkia pidempien näytteiden ja kokonaisten sarjakuvien kuvailutulkkaamista. Erilaisten sarjakuvien kuvailutulkkaamisesta ja vastaanotosta tarvitaan lisää tietoa, jos palvelu aiotaan tuoda julkisesti saataville. Hyödyllistä olisi myös testailla eri kuvailutyylejä ja käännösstrategioita. Eri kuvailutulkkausstrategioiden toimivuutta voisi tarkastella jättämällä tulkkeeseen tahallisia virheitä ja tutkimalla käyttäjien reaktioita niihin. Myös tässä tutkimuksessa esiin nousseiden ongelmien ja niihin ehdotettujen ratkaisujen testaaminen olisi kiinnostavaa. Toimiiko kuvailu paremmin esimerkiksi vähentämällä sisältöä ja kuvailemalla sommittelua vähemmän? Lisäksi tutkimusta voi jatkossa rajata eri osa-alueisiin, kuten sarjakuvan kielen välittämiseen tai erilaisiin kohdeyleisöihin. Tutkimukseni osallistujat olivat aikuisia, mutta sarjakuvia lukevat paljon myös esimerkiksi lapset ja nuoret, joten kuvailutulkatun sarjakuvan mahdollinen kohderyhmä on huomattavasti tässä tutkittua

laajempi. Lisätietoa kaivataan myös esimerkiksi siitä, miten täydentäminen toimii kuvailutulkatussa sarjakuvassa. Pystyvätkö käyttäjät täydentämään ruutujen väliset tapahtumat kuvailun pohjalta? Eroaako se jotenkin siitä, miten näkevät sarjakuvien lukijat täydentävät tapahtumia? Ylipäätään kuvailutulkattujen sarjakuvien vastaanottoa olisi mielenkiintoista vertailla näkevien lukijoiden sarjakuvien vastaanottoon.

Tutkimuksen tuloksista käy selvästi ilmi, että sarjakuvien kuvailutulkkaus on täysin mahdollista ja että sitä kohtaan on myös kiinnostusta näkövammaisten keskuudessa. Kaiken kaikkiaan tulokset kuvastavat hyvin näkövammaisten käyttäjien erilaisia ja joskus keskenään ristiriitaisiakin tarpeita ja mieltymyksiä. Selvää on, että kuvailutulkkaamalla yhden sarjakuvan ei voi vastata näihin tarpeisiin ja toiveisiin. Kuvailutulkattuja sarjakuvia tulisi olla saatavilla eri genreistä ja tyyleistä, jolloin jokaiselle löytyisi mieluista kuunneltavaa.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Moore, Alan & David Lloyd 2014 [1982–1983]. *V niin kuin verikosto*. 2. painos. Suomentanut Jouko Ruohosenmäki. Helsinki: Egmont Kustannus.

Kirjallisuuslähteet

Aluehallintovirasto s.a. Digipalvelulain vaatimukset. https://www.saavutettavuusvaatimukset.fi/digipalvelulain-vaatimukset/ (19.4.2022)

Audible Editors 2021. The best audiobooks to listen to your favorite comics and graphic novels. Audible Blog 8.4.2021. https://www.audible.com/blog/article-best-audiobooks-for-comic-fans (8.3.2021)

Bardini, Floriane 2020. Film language, film emotions and the experience of blind and partially sighted viewers: a reception study. *The Journal of specialised translation* 33, 259–280.

BC Libraries Cooperative Wiki 2019. Comic Book/Graphic Novel Description: Introduction. Päivitetty viimeksi 29.8.2019. https://wiki.libraries.coop/doku.php?id=public:nnels:comics:start (14.1.2021)

Braun, Sabine & Kim Starr 2020. Introduction: Mapping new horizons in audio description research. Teoksessa Sabine Braun & Kim Starr (toim.), *Innovation in audio description research*. London: Routledge, 1–12.

Böser, Ursula 2015. Interviews and focus groups. Teoksessa Claudia Angelelli & Brian Baer (toim.), *Researching Translation and Interpreting*. New York: Routledge, 236–246.

Chmiel, Agnieszka & Iwona Mazur 2016. Researching preferences of audio description users - Limitations and solutions. *Across languages and cultures* 17:2, 271–288. DOI: 10.1556/084.2016.17.2.7.

Christopher, Brandon 2018. Rethinking Comics and Visuality, from the Audio Daredevil to Philipp Meyer's Life. *Disability Studies Quarterly* 38:3. https://dsq-sds.org/article/view/6477/5089.

Cohn, Neil 2018. In defense of a ”grammar” in the visual language of comics. *Journal of Pragmatics* 127:1, 1–19. DOI: https://doi.org/10.1016/j.pragma.2018.01.002.

Cole, Samantha 2021. School removes student project about fascism after cops complain. Vice 18.11.2021. https://www.vice.com/en/article/3abqp8/muncie-school-removes-student-project-about-fascism-after-cops-complain (8.12.2021)

Di Giovanni, Elena 2018. Audio description and reception-centred research. Teoksessa Elena Di Giovanni & Yves Gambier (toim.), *Reception Studies and Audiovisual Translation*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 225–250.

Eisner, Will 1985. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

Finbow, Steve 2010. The state of audio description in the United Kingdom: from description to narration. *Perspectives* 18:3, 215–229. DOI: 10.1080/0907676X.2010.485685.

Fryer, Louise 2016. *An introduction to audio description: a practical guide*. Lontoo/New York: Routledge.

Gray, Maggie 2010. 'A fistful of dead roses. . .'. Comics as cultural resistance: Alan Moore and David Lloyd's *V for Vendetta*. *Journal of Graphic Novels and Comics* 1:1, 31–49. https://doi.org/10.1080/21504851003798579.

Groensteen, Thierry 2013. *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi.

Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

Hirvonen, Maija 2013. Katsaus kuvailutulkkaukseen – visuaalisen tiedon saavuttaminen puheen ja kielen kautta. *Puhe ja kieli* 33:3, 91–105.

Hirvonen, Maija & Betta Saari 2021. *Kuvailutulkkauksen tila Suomessa -selvitystyö*. Näkövammaisten kulttuuripalvelu ry. https://www.kulttuuripalvelu.fi/fi/artikkeli/missa-ollaan-kuvailutulkkaus-ja-minne-menossa (11.4.2022)

Holland, Andrew 2009. Audio description in the theatre and the visual arts: images into words. Teoksessa Jorge Díaz Cintas & Gunilla Anderman (toim.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 170–185.

Hyvärinen, Matti, Eero Suoninen & Jaana Vuori s.a. Haastattelut. Teoksessa *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/ (24.11.2021)

Kainulainen, Mira 2020. *Painting with words: Audio describing a comic book*. Tampereen yliopisto, kandidaatintutkielma. https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202002182188.

Kavanagh, Barry 2000. The Alan Moore Interview. Blather.net 17.10.2000. http://www.blather.net/articles/amoore/ (6.4.2022)

Ketola, Anne, Eliisa Pitkäsalo & Robert de Rooy 2022 (tulossa). Contracts via comics: Migrant workers and Thai fishing vessel employment contract. Teoksessa Ralf Kauranen, Olli Löytty, Aura Nikkilä & Anna Vuorinne (toim.), *Comics and Migration: Practices and Representation*. New York: Taylor & Francis.

Kingett, Robert 2016. Finally, there's a comic book store for the blind. Vice 9.8.2016. https://www.vice.com/en/article/xdmd9d/comics-empower-comic-book-store-for-the-blind (8.3.2022).

Kokkila, Timo 2022. *Mauri ja Mustis*. Kuvailutulkanneet Sari Rajala & Eija Paasu. *Kajastus*. http://www.kajastuslehti.fi/mauri-ja-mustis/ (3.3.2022)

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – näkymätön taide*. Suomentanut Jukka Heiskanen. Helsinki: Good Fellows.

Moffett, Paul 2017. U for Utopia: the dystopian and eutopian visions in Alan Moore and David Lloyd's *V for Vendetta*. *Journal of Graphic Novels and Comics* 8:1, 46–58. DOI: 10.1080/21504857.2016.1233894.

Moore, Alan 1983. Maalatun hymyn takana. Julkaistu teoksessa Alan Moore & David Lloyd, *V niin kuin verikosto*. Suomentanut Jouko Ruohosenmäki. Helsinki: Egmont Kustannus, 267–278.

Moore, Alan 1988. I began *V for Vendetta*. *V for Vendetta* 1. New York, NY: DC Comics.

Moore, Alan ja David Lloyd 1984. Behind the painted smile: sweatshop talk III. *Warrior* 17. Lontoo: Quality Communications, 18–25.

Mälzer-Semlinger 2012. Narration or description: what should audio description "look" like? Teoksessa Elisa Perego (toim.), *Emerging topics in translation: audio description*. Trieste: Edizioni Università di Trieste, 29–36. http://hdl.handle.net/10077/6359.

Nida, Eugene A. 1964. *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: E. J. Brill.

NKL 2021. Näkövammaisuus Suomessa. Näkövammaisten liitto. Päivitetty 23.11.2021. https://www.nkl.fi/fi/nakovammaisuus (4.2.2022)

NKL 2022. Näkövammaisuus. Näkövammaisten liitto. Päivitetty 17.1.2022. https://www.nkl.fi/fi/nakovammaisuus (4.2.2022)

Nord, Christiane 2005 [1988]. *Text Analysis in Translation. Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. Kääntänyt Christiane Nord & Penelope Sparrow. Amsterdam/Atlanta: Rodopi.

Nord, Christiane 2012. Functionalist approaches. Teoksessa Yves Gambier & Luc van Doorslaer (toim.), *Handbook of Translation Studies*. Amsterdam: John Benjamins, 120–128.

Nord, Christiane 2018. *Translating as a purposeful activity: functional approaches explained*. 2. painos. Oxon/New York: Routledge.

Osolen, Rachel & Leah Brochu 2020. Creating an authentic experience: A study in comic books, accessibility, and the visually impaired reader. *International Journal of Information, Diversity, & Inclusion* 4:1, 108–118.

Perego, Elisa 2019. Audio description: Evolving recommendations for usable, effective and enjoyable practices. Teoksessa Luis Pérez González (toim.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Lontoo/New York: Routledge, 114–129.

Pitkäsalo, Eliisa 2020. Intersemiotic translation and context – comic contracts as accessible legal documents. Ranskankielinen käännös julkaistu *Meta* 65:1, 123–141. https://doi.org/10.7202/1073639ar.

Rajavaara, Tuula 2016. Kuvakoot - LK ... LKK ... KK - mitä ne tarkoittavat? Yle Oppiminen 1.3.2016. https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/03/01/kuvakoot-lk-lkk-kk-mita-ne-tarkoittavat (26.3.2022)

Reiss, Katharina & Hans J. Vermeer 2013 [1984]. *Towards a general theory of translational action*. Kääntänyt Christiane Nord. Manchester: St. Jerome Publishing.

Suojanen, Tytti, Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2012. *Käyttäjäkeskeinen kääntäminen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature B1. Tampere: Tampereen yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-8839-9.

Suomen YK-liitto s.a. Ihmisoikeuksien yleismaailmallinen julistus. https://www.ykliitto.fi/sites/www.ykliitto.fi/files/ihmisoikeuksien_yleismaailmallinen_julistus_1.pdf (25.4.2022)

Suomen YK-liitto 2015. YK:n yleissopimus vammaisten henkilöiden oikeuksista ja valinnainen pöytäkirja.

https://www.ykliitto.fi/sites/www.ykliitto.fi/files/vammaisten_oikeudet_2016_net.pdf (25.4.2022)

Szarkowska, Agnieszka 2011. Text-to-speech audio description: towards wider availability of AD. *Journal of specialised translation* 15, 142–163. https://www.jostrans.org/issue15/art_szarkowska.php (8.3.2022)

Tieteen termipankki 2022a. Kielitiede:suprasegmentaali. Tieteen termipankki 13.4.2022. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:suprasegmentaali (13.4.2022)

Tieteen termipankki 2022b. Käännöstiede:intermodaalinen kääntäminen. Tieteen termipankki 13.4.2022. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Käännöstiede:intermodaalinen_kääntäminen (13.4.2022)

Tri Tuomio 2014. Dystopiaklassikko ei vanhene (Syksyn satoa osa 1). Story House Egmont -blogi 2.9.2014. https://storyhouseegmont.fi/2014/09/02/dystopiaklassikko-ei-vanhene-syksyn-satoa-osa-1/ (8.12.2021)

TSNV s.a. Toiminta. Tampereen seudun näkövammaiset ry. https://www.tsnv.fi/fi/toiminta (22.3.2022)

TSNV 2021. Yhdistys. Tampereen seudun näkövammaiset ry. https://www.tsnv.fi/fi/yhdistys (22.3.2022)

Tuominen, Tiina 2012. *The art of accidental reading and incidental listening: an empirical study on the viewing of subtitled films*. Tampereen yliopisto, väitöskirja. https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9008-8.

Tuominen, Tiina 2018. Multi-method research: Reception in context. Teoksessa Elena Di Giovanni & Yves Gambier (toim.), *Reception Studies and Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 69–89.

Vercauteren, Gert 2014. A translational and narratological approach to audio describing narrative characters. *Traduction Terminologie Rédaction* 27:2, 71–90. DOI: 10.7202/1037746ar.

Vermeer, Hans J. 1989. Skopos and commission in translational action. Teoksessa Andrew Chesterman (toim.), *The Translation Studies Reader*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab, 173–187.

Wilkinson, Sue 2006. Analysing interaction in focus groups. Teoksessa Paul Drew, Geoffrey Raymond & Darin Weinberg (toim.), *Talk and interaction in social research methods*. Lontoo/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications, 60–72.

Zanettin, Federico 2008. Comics in translation: an overview. Teoksessa Federico Zanettin (toim.), *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 1–32.

LIITTEET

Liite 1: Vastaanottotutkimuksen osallistujille lähetetty tutkimusesite

Tutkimus sarjakuvan kuvailutulkkauksesta

Pyydän sinua osallistumaan tähän tutkimukseen, jossa tutkitaan sarjakuvan kuvailutulkkaamista.

Käymme tässä esitteessä kerrotut asiaan vielä läpi tutkimustilaisuuden aluksi. Voit esittää kysymyksiä tutkimuksesta etukäteen sähköpostitse tai puhelimessa ja/tai tutkimustilaisuudessa. Tutkimustilaisuuden alussa sinulta pyydetään suostumus tutkimukseen osallistumisesta. Pyydän sinulta myös luvan tallentaa tutkimustilaisuus videolle.

Tutkimuksen tarkoitus

Tutkimus, jonka esitettä luet, on vastaanottotutkimus. Se on osa pro gradu -tutkielmaani. Tutkimukseni aiemmassa vaiheessa olen kuvailutulkannut näytteen V niin kuin verikosto -sarjakuvasta. Vastaanottotutkimuksella haluan selvittää, millainen kuuntelukokemus kuvailutulkattu sarjakuva on näkövammaisille kuuntelijoille.

Tutkimuksen kulku

Tutkimus alkaa siitä, että osallistujat saavat tietoa tutkimuksesta ja tietosuojasta. Varmistamme, että kaikki ymmärtävät, mistä on kyse. Jos haluat sen jälkeen yhä osallistua tutkimukseen, allekirjoitat suostumuslomakkeen. Sitten kysyn jokaiselta osallistujalta taustatietoja yksityisesti. Sinulta kysytään nimi, ikä, yhteystiedot sekä tietoja näkövammastasi. Sitten sinulta kysytään, ovatko kuvailutulkkaus ja sarjakuvat sinulle entuudestaan tuttuja.

Varsinaisessa tutkimuksessa on kaksi vaihetta. Ensin kuuntelet näytteen kuvailutulkatusta sarjakuvasta. Näyte on noin puolen tunnin mittainen. Sitten keskustelet kuuntelukokemuksesta muiden osallistujien kanssa. Tutkijana ohjaan keskustelua välillä teemakysymyksillä, mutta saat ilmaista itseäsi vapaasti. Nauhoitan keskustelun videolle ja teen siitä muistiinpanoja.

Tutkimustilaisuus kestää kokonaisuudessaan korkeintaan neljä tuntia. Pidämme välissä tauon.

Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta palkkiota.

Millä tavalla tutkimusaineistoa kerätään?

Aluksi kysyn sinulta olennaiset taustatiedot. Sitten kuuntelet näytteen kuvailutulkatusta sarjakuvasta. Kuunneltuasi näytteen osallistut ryhmäkeskusteluun kuuntelukokemuksesta. Nauhoitan keskustelun videolle. Ohjailen keskustelua välillä kysymyksillä, mutta sen on tarkoitus olla vapaamuotoinen.

Tutkimukseen liittyvät hyödyt ja riskit

Tutkimukseen osallistumisesta ei ole sinulle välitöntä hyötyä. Tutkimuksen avulla pyrin kuitenkin edistämään kuvailutulkkauksen saatavuutta Suomessa. Jos käytät tai haluaisit käyttää kuvailutulkkauspalveluita, tutkimukseen osallistumisesta voi olla sinulle välillistä hyötyä pitkällä aikavälillä.

Tutkimuksessa käytettäviin menetelmiin ei liity terveydellisiä tai taloudellisia riskejä. Sosiaaliset riskit ovat epätodennäköisiä, koska keskusteltavat aiheet ovat pääosin suhteellisen neutraaleja. Sarjakuva on aiheeltaan poliittinen, joten politiikkaan liittyvää keskustelua voi syntyä. Sinun ei kuitenkaan ole pakko kertoa omia poliittisia tai muitakaan näkemyksiäsi, jos et halua. Pidämme keskustelun yhdessä asiallisena.

Sen sijaan henkilötietojen käsittelyyn liittyy pieniä riskejä. Riskit liittyvät tietojen käsittelyyn ja säilyttämiseen, mutta minimoin riskit hyvällä tietoturvalla ja huolellisella käsittelyllä. Voit lukea tietosuojasta lisää seuraavasta osiosta.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

Käsittelen sinusta kerättyä tietoja luottamuksellisesti EU:n tietosuoja-asetuksen ja Suomen tietosuojalain edellyttämällä tavalla. Kirjaan tietosi tutkimustilaisuuden alussa omalle tietokoneelleni. Pyrin järjestämään tietojen keräämisen niin, että muut osallistujat eivät kuule keskusteluamme.

Säilytän tietoja kahdessa erillisessä tiedostossa (toinen on varmuuskopio) yliopiston OneDrive-pilvipalvelussa. Siellä tietoja pääsee tarkastelemaan ainoastaan minun käyttäjätilini kautta. Tililläni on käytössä kaksivaiheinen tunnistautuminen ja kirjaudun tilille joka

istunnolla uudelleen. Käytän tiliäni yksityisellä selaimella, eli istunnon tiedot eivät tallennu selaimelle.

Käsittelen antamiasi tietoja myös analyysia tehdessäni. Ensimmäiseksi vaihdan kaikkien osallistujien oikeat nimet koodinimiin. Sen jälkeen tietosuojariski on hyvin epätodennäköinen. Yhteystietojasi en käytä tutkimuksessani, vaan pyydän ne siltä varalta, että minun tarvitsee jälkeenpäin kysyä sinulta jotain.

Kun tutkielmani on hyväksytty, poistan kaikki tietosi pysyvästi ja turvallisesti. Tietojasi ei anneta tutkimuksen ulkopuolisille henkilöille eikä käytetä muissa tutkimuksissa.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Voit peruuttaa osallistumisesi koska tahansa ottamalla minuun yhteyttä. Lisäksi voit väliaikaisesti keskeyttää tutkimuksen ilmoittamalla keskeytyksestä tutkimustilaisuudessa. Jos peruutat osallistumisesi, se ei kuitenkaan estä siihen asti kerättyjen tietojen käyttämistä tutkimuksessa. Sinun ei tarvitse kertoa, miksi muutit mielesi osallistumisesta.

Yksityisyys tutkimusjulkaisuissa ja tutkimuksesta tiedottaminen

Tutkielmastani ei voi tunnistaa osallistujia, koska kaikkiin viitataan koodinimillä. Käytän tarvittaessa myös muita keinoja osallistujien henkilöllisyyden salaamiseen. Nimeäsi ei mainita myöskään julkaistussa opinnäytteessä.

Lähetän lopullisista tutkimustuloksista yhteenvedon tutkimuksen osallistujille. Raportoin tulokset pro gradu -tutkielmassani. Tutkielmani on arvioinnin ja hyväksymisen jälkeen julkisesti luettavissa Tampereen yliopiston Trepo-palvelussa.

Lisätiedot

Voit olla minuun yhteydessä, jos sinulla on kysymyksiä tutkimuksesta. Vastaan niihin mielelläni.

Tutkijan yhteystiedot

Mira Kainulainen

Englannin kääntämisen ja monikielisen viestinnän maisteriopiskelija

Puhelinnumero: [– –]

Sähköposti: [– –]

ENGLANNINKIELINEN LYHENNELMÄ

V FOR VISUAL: AUDIO DESCRIBING A COMIC WITHIN THE FRAMEWORK OF FUNCTIONAL TRANSLATION THEORY

Audio description (AD) has an important role in improving equality. *Audio description* is an accessibility service in which a visual object, such as a work of art, is translated into words for a blind and visually impaired (BVI) audience.

Worldwide, interest in AD, both as a field of research and an accessibility service, is increasing, but more research is needed (Di Giovanni 2018, 246–247). Even though AD belongs to the field of translation and interpreting studies, according to Vercauteren (2014, 73–74), this context has not been much utilised in AD research. Nord (2012, 127; 2013, 208) calls for empirical research and reception research within the framework of functional translation theory. More reception research is required also on AD in general. Reception studies are an essential tool in examining the various wishes and needs of AD users. It, in turn, is the first step in fulfilling those wishes and needs.

In Finland, the amount of AD research and available AD services are increasing, but the profession is still quite new and small-scale. Regardless – or precisely for this reason – AD has much potential in both professional and economic sense. Providing high-quality AD services requires up-to-date research data about AD and its users' needs. Research and communicating about research results bring visibility to the field. They are an essential part of raising awareness about the service.

This study combines three areas of research: AD, comics, and functional translation theory. Some of the areas have been combined in existing research. For example, functional translation theory has been previously applied to AD by Gert Vercauteren (2014). However, little research yet exists about the AD of comics. The most important sources available on the topic are publications by a Canadian organization called National Network for Equitable Library Service (NNELS, Osolen & Brochu 2020; BC Libraries Cooperative Wiki 2019). At a user's request, Rachel Osolen and Leah Brochu audio described *The Walking Dead* comic and

compiled guidelines for audio describing comics during the process. Afterwards, they made the guidelines publicly available.

The aim of this study is to accumulate information about which aspects of the language, content, and style of comics one has to focus on when audio describing comics. I also examine the subject from the point of view of AD users, by which I aim to, for my part, answer the demand for functional reception research. I also want to expand the scope of potential AD targets. Finally, this study tests whether audio narration is a suitable translation strategy for audio describing comics.

This study seeks answers to the following research questions:

1. What functions does the *V for Vendetta* comic, particularly the prologue and chapter one, have?

2. What functions does the audio description of the prologue and chapter one of the *V for Vendetta* comic have?

3. Are the functions of the audio description of the prologue and chapter one of the *V for Vendetta* comic fulfilled? Why?

Theoretical framework

The theoretical framework of this study consists of three topics: functional translation theory, AD research and comic research. Functional translation theory has German translation researcher Hans J. Vermeer's *Skopostheorie* at its center. The core idea of the theory is that, since translation is action, it inevitably has a purpose or a function (Vermeer 1989, 173). In translation studies, *function* refers to the communicative purpose(s) of a text which the text fulfills in the concrete situation of producing or receiving the text (Nord 2005, 77).

Central to functional translation theory are receivers or users of a translation and their communicative needs (Nord 2018, 12). This thinking fits AD adeptly, as user needs are the key factor in designing accessibility services. If a service does not meet user needs, its function is not fulfilled, and the sought benefits, such as increasing users' independence, are not achieved.

The term *Skopos* refers to the purpose of the translation – that is, the function of the target text (Vermeer 1989, 174). The Skopos of a text is determined by the aim or purpose of the translation and the commission (ibid, 184). As an expert on translation, the translator can

change the Skopos of the translation if necessary (ibid, 174, 184). The Skopos of a text can be, for instance, conveying information or introducing source text culture to target text users. Skopostheorie designates that the translation process is governed by the 'Skopos rule' which dictates that the Skopos of the translation determines the translation action – in other words, the 'end justifies the means' (Reiss & Vermeer 2013, 90).

In Skopostheorie, the source text is an 'offer of information' (Reiss & Vermeer 2013, 68). The relationship between the source text and the target text depends on how the translator interprets the source text and what the Skopos of the target text is (Nord 2018, 31). A *text* is here understood as a 'broad concept, combining verbal and nonverbal elements, situational clues, and "hidden" or presupposed information' (ibid, 24). According to this definition, a comic, as well as an image, can be a text.

Texts are classified into *text-types* according to their primary function. Text-types include informative, expressive, and operative texts (Nord 2018, 36). *Informative* texts primarily convey information, whereas, in *expressive* texts, aesthetics are more important than communicative aspects (ibid.). In *operative* texts, both content and form are subordinate to the effect that the text is designed to have on users (ibid.).

Proceeding to the second part of the theoretical framework, *audio description* has numerous definitions. From one point of view, it is an accessibility service that makes visual objects and services accessible to BVI users (Perego 2019, 114). From another viewpoint, it is a form of intermodal translation in which a visual source text is translated into a verbal description (Hirvonen 2013, 91). The term can refer to both the translation process and the result of the process (Szarkowska 2011, 142).

AD has two purposes: it aids BVI users in following and comprehending the source text and enables them to join in on the social aspects of visual culture (Fryer 2016, 49–50), such as discussing films. AD can be applied to any product, service, event or situation that uses a visual mode in meaning-making (Hirvonen 2013, 91; Perego 2019, 114). A *mode* refers to a semiotic system (Tieteen termipankki 2022b). In the AD of theater performances, the AD is preceded by an *audio introduction* which includes background information about the production and its visual style (Hirvonen 2013, 98; Holland 2009, 170; Perego 2019, 114–115).

In describing visual arts, there is no temporal restriction like in the AD of films where the description needs to fit into the spaces between dialogue and other sounds (Hirvonen 2013,

96). However, the AD of visual arts is limited by the cognitive resources of the users. Listening to an AD that is too long or complicated can be burdensome (Fryer 2016, 29). Therefore, one of the core questions in AD is finding a balance between an appropriate amount of information and the level of detail in the AD (ibid, 58–59).

AD research is interdisciplinary in nature because audio-described source texts are often complex and *multimodal*, meaning combining images, verbal language and sound (Perego 2019, 117; Vercauteren 2014, 74). Reception studies are a common method of AD research (e.g. Di Giovanni 2018, 234). One purpose of the research is to create and test new AD styles as alternatives to the traditional style of AD which emphasises objectivity (Bardini 2020, 260). One such alternative is *audio narration* which translation researcher Jan-Louis Kruger (2010, 233) describes as giving precedence to creating a coherent, flowing narrative. Audio narration is a more flexible translation strategy than the traditional AD style.

There are numerous existing AD guidelines, produced by councils, researchers and companies, among other agents (Perego 2019, 117). The purpose of the guidelines is to unify conventions, create reliable assessment standards and support professional audio describers (ibid.). The guidelines instruct on what to describe (cf. Ibañez 2010, 147) and how to describe (cf. Perego 2019, 119–120). Optimally, the language of AD is accurate, precise, clear, imaginative, rich and concise (ibid.). The style of an AD should be consistent and match the genre, style, tone and pace of the source text (ibid, 121). Translation researcher Elisa Perego (ibid, 120) defines the *style* of a text as the situational variation of lexicon and grammar.

Finally, *comics* are a medium and a visual art form (Eisner 1985, 127; McCloud 1994, 6, 202). According to the simplest definition, comics are ‘sequential art’ (Eisner 1985). According to comic artist and researcher Scott McCloud’s (1994, 9) more detailed definition, comics are ‘juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer’.

The basic purpose of comics is to convey ideas and stories through pictures and words (Eisner 1985, 38). They are essentially narrative texts, but some comics are more narrative than others (Ketola, Pitkäsalo & de Rooy 2022). Comics share characteristics with other visual arts and literature, but they are more than the sum of their parts; they are a unique form of art (McCloud 1994, 93). Comics utilise visual *icons*, pictorial representations of people, places, objects and ideas (ibid, 27). Each page and panel is a deliberate arrangement (Eisner 1985, 41, 88, 123, 151).

Structurally, comics are composed of pages, panels and *gutters*, the empty space between panels (McCloud 1994, 66). It is the gutter that distinguishes comics from other art forms (ibid, 93) because that is where *closure* takes place (Zanettin 2008, 13; Groensteen 2013, 39): between the panels, the reader takes the separate static images of the panels and combines them into a unified chain of events, such as movement (McCloud 1994, 63, 67).

Comics include two types of representations of sounds: speech bubbles and sound effects (McCloud 1994, 116). According to McCloud (ibid, 134), the *speech bubble* is the most complex and versatile icon of sequential art. As speech bubbles communicate about the characteristics of the sounds they represent, their purpose is to describe sounds and make them visible (Eisner 1985, 27).

To combine these theoretical fields, it can be stated that many of the ideas and principles of functional translation theory suit AD excellently. Functional translation theory has already been applied to AD (e.g. Vercauteren 2014). However, combining comics and AD is a little more complicated. Since comics are a unique medium, audio describing them requires unique solutions. For example, transitions between panels and pages have to be expressed in the AD in some manner. In addition, closure between panels needs to be considered. In some aspects, the closure takes place already during the AD process. For instance, the audio describer observes images in the panels but describes dynamic action instead of static images. However, since, for a sighted reader, closure occurs when reading a comic, some closure needs to occur when BVI users receive a comic AD as well. This can be partially ensured, for example, by leaving temporal and spatial transitions unexplicated.

In the AD of a comic, the text in speech bubbles is conveyed as sound when the audio describer reads the dialogue aloud. They need to determine what type of a sound the shape of the speech bubble represents. Regarding pictures and the visual icons they contain, the audio describer has to decide on a strategy and hold to it: they either describe the icons as they are or convey what they represent.

Since each panel in comics is deliberately designed, every detail is potentially important. However, not every detail of the source text can be included in an AD, or else the description will be too long and heavy to listen. Moreover, the pace of the description should match the pace of the story. For example, during action-filled scenes, in which the narrative proceeds quickly, the AD should also proceed in a similar pace. This may require omitting some details from the description.

Audio introductions can also be utilised in the AD of comics. An audio introduction to the AD of a comic should include any salient information that is available to readers of the source text and cannot be smoothly included in the AD. For example, the introduction can include a description of the style of the comic and an explanation to specialised vocabulary used in the AD. Moreover, since comics may be a completely new art form to some BVI users, an audio introduction should also describe the features of the language of comics that appear in the AD. The explanation should make clear what such elements as speech bubbles and visual symbols are and how they are used in the described comic.

Currently, only one comprehensive set of guidelines exists on the AD of comics: the NNELS guidelines (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Many of the instructions in the guidelines apply to AD in general, while others are customised for comics. The guidelines recommend including an audio introduction (called 'Producer's Note' in the guidelines, ibid.). The guidelines proceed to outline a template for describing panels to provide an established and recognisable order of information. The proposed order is: the shape of the panel, view/angle/viewpoint, character framing, scene, sounds/text, actions and other details, such as expressions and gestures (ibid.). The audio describer has to determine which details are salient to the narrative and include them in the AD. If a detail repeatedly appears in the source text, it should also occur repeatedly in the AD (ibid.).

Describing characters' salient features is important in terms of character identifiability (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). Skin color can be described as tones and shades (e.g. dark brown or light, ibid.), but such features have to be described for all characters or none of them. Ethnicity and age can be referred to if the source text explicitly mentions them (ibid.). However, a character's gender or ethnic identity must not be assumed or guessed based on their appearance.

Particularly US guidelines emphasise the demand for objectivity, summarised in the maxim 'What You See Is What You Say (WYSIWYS)'. According to accessibility researcher Louise Fryer (2016, 56), this maxim is overly simplified. Since the authors of the NNELS guidelines based the guidelines partially on existing AD guidelines, the demand for objectivity also exists in the NNELS guidelines. They state, 'Don't editorialize, interpret or analyze the material' (BC Libraries Cooperative Wiki 2019).

Methodology and research material

This thesis is a data-driven empirical study consisting of three phases. Firstly, I completed a text analysis on the *V for Vendetta* comic according to German translation researcher Christiane Nord's (2005) model. Secondly, I wrote an AD of the comic sample, utilising the information provided by the analysis in the first part. Finally, I tested the AD on five BVI users in a reception study with focus group discussion as the method.

In the scope of a master's thesis, I approached the AD of comics through one comic, the Finnish translation of Alan Moore and David Lloyd's dystopian classic *V for Vendetta* (Moore & Lloyd 2014). I chose this comic because it seemed both challenging and interesting to audio describe. In certain ways, it is a straight-forward comic that conveys its message mainly through the narrative and the characters. It does not experiment on panel grids or the drawing style. However, it also skillfully presents a very bleak atmosphere and multiple layers of meaning. These features were difficult to convey in the AD.

I audio described a 30-minute sample of the beginning of the story. The sample consisted of the prologue and chapter one of the comic, circa eight and half pages in length (Moore & Lloyd 2014, 9–17). The story takes place in Great Britain in 1997. The comic was originally published in the 1980s, so, at the time of its publication, the story was set in the near future. In the story, Great Britain has been taken over by a fascist one-party government that strictly limits citizens' basic rights. The main characters are V, a freedom fighter/terrorist, and Evey Hammond, a 16-year-old orphan.

In the first phase of the study, I used Nord's (2005) text analysis model. The purpose of the analysis was to reveal the source text and the target text functions. The analysis also charted salient features of the source text that were to be transferred to the target text. The analysis also aided in making some decisions in the translation process.

Nord's (2005) model consists of two parts, the analysis of extratextual and intratextual factors. *Extratextual factors* relate to the communicative context and the author (ibid, 41) of a text, and there are eight of them: sender, sender's intention, users, media, place and time of communication, motive for communication and text function. In this stage, I analysed the whole *V for Vendetta* comic because the extratextual factors are the same for the whole work. *Intratextual factors* relate to the text itself (ibid.) and are eight: subject matter, content, presuppositions, text composition, nonverbal elements, lexis, sentence structure and

suprasegmental features. Here, the analysis was conducted only on the comic sample to be described.

I modified the model in some aspects to suit the needs of this study. Firstly, I included genre as a final extratextual factor to be analysed. In their model, Nord speaks about genre in various contexts, and it clearly has a central role in functional text analysis. Yet, genre is not listed as a factor to analyse. Secondly, I combined the place and time of communication into one factor because they are very closely connected. Thirdly, I excluded presuppositions from the results of the analysis because the step did not yield any information relevant to answering the research questions.

The second phase of the study consisted of writing and recording the AD sample. In the third phase, I tested the AD with BVI users. In AD research, studying reception is very important (Chmiel & Mazur 2016, 271). However, there are some common problems with AD reception studies, as AD researchers Agnieszka Chmiel and Iwona Mazur (ibid, 272–273) illustrate. For example, finding participants may be difficult, especially if a representative sample of the BVI population is required (ibid.). Another limitation pertains to research material. Due to limited time, AD samples are often used instead of full texts (ibid, 273). It affects the *ecological validity* of the results, that is, how transferable they are to real-life contexts (ibid.). Finally, the questions in reception studies often only address participants' subjective views (ibid, 274). Chmiel and Mazur (ibid.) propose that user comprehension of the AD should also be tested by asking questions about the content of the AD. If users are able to mention details about the AD, it indicates that information from the source text was conveyed to the users. In other words, it indicates whether the AD functioned as it should have (ibid, 283). I did this by asking questions about the internal situation and the characters in the audio-described story.

The method I used in the reception study was *focus group discussion*, a semi-structured group interview (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2012, 77) where the participants discuss the given topic in an informal setting (Wilkinson 2006, 60). In a *semi-structured interview*, questions are formulated in advance and participants can answer them freely (Hyvärinen, Suoninen & Vuori s.a.). In addition to presenting the questions, the researcher moderates the discussion (ibid.), keeping it appropriate and on topic.

One advantage of the focus group method is the potential encouraging and thought-provoking effect the social dynamics of the situation can have on the participants (Tuominen 2018, 80). The discussion may elicit points that the researcher did not think of asking (ibid, 81). On the

other hand, the weaknesses of the method are linked to the same factors as the advantages: interaction between the participants does not always improve the results of the study but may even be detrimental to the flow of discussion in the focus group (Suojanen et al. 2012, 77).

I organised the reception study in cooperation with the Association of the Visually Impaired in Tampere Region. The participants were five working-age adults who regularly participate in group activities organised by the association. Consequently, the participants knew each other in advance, which was an asset in terms of focus group dynamics.

After the focus group, I transliterated the discussion, only including parts that were relevant to the research topic. Then, I encoded the data using the Atlas.TI software and conducted a thematic analysis on the data. I applied codes in the material until no new codes occured. I proceeded to categorise the codes into classes and subclasses. In the end, there were four main classes, 11 subclasses and 55 codes.

Main results

The text analysis yielded abundant results. The analysis of extratextual factors showed that the main senders of the text are writer Alan Moore and artist David Lloyd. Their intention was to create an environment that was simultaneously familiar and alien to the readers of the comic. They wanted to convince readers about the insidiousness of fascism and make them ponder about their own views on, for example, using violence as a means of political resistance.

Users of the text included comic readers with sufficient proficiency in English to read the comic at the time of publication. As for users of the target text, it was revealed that they are a heterogeneous group with varying needs. Therefore, the translation needed to be usable for everyone, regardless their experience on reading comics or using AD.

I categorised ‘comic’ as the medium of the text. *V for Vendetta* was written in 1981–1988 in Great Britain. The motivation for the communication was anxiety about the direction of social development in the country. It was apparent that the motivation was closely linked to the senders’ intention.

Combined, the analysis of the extratextual factors revealed the functions of the source text as conveying the senders’ artistic expression (expressive function) and provoking critical thinking in readers (operative function). These are also the secondary functions of the target text, but its primary function is accessibility.

Finally, I attempted to define the genre of the comic. It was difficult because *V for Vendetta* has features from several genres. It can be labelled as, for instance, a fictional or an action comic.

Then, I moved onto the intratextual features. The analysis revealed that the topic of the comic is political: it addresses fascism and resistance. Conveying the content, including the internal situation of the story, is essential in terms of both the expressive and the operative function. The *internal situation* refers to the setting of the story. The comic contains reoccuring details that required attention during the AD process, such as V's mask.

V for Vendetta is composed of a macrostructure and a microstructure. On the macro level, the text consists of chapters. Additionally, one can view the panel grids as part of the macrostructure because they divide the text into parts, similar to paragraphs in monomodal texts. *V for Vendetta* does not play with the panel grids; they consist of square panels on three rows with 2–4 panels per row. This structure is an essential part of the style of the comic.

On the micro level, the comic is composed of panels. The panels have an internal composition, as do the text and, to some extent, the pictures that the panels contain. For example, panel composition is part of the internal structure of the pictures. Speech bubbles form a final structural level in the comic.

In comics, nonverbal elements include graphic elements that describe prosody and emotions, but *V for Vendetta* does not use them much. In it, suprasegmental features, such as prosody, are expressed in punctuation, stretching words, repeating syllables and through the size and shape of speech bubbles.

The lexis of *V for Vendetta* contains different registers from coarse colloquial language to V's eloquent idiolect. The linguistic elements are conveyed in the AD without translation since the verbal mode remains the same. For the same reason, one did not need to analyse the sentence structures of the source text in detail. Sentence structures do, however, have a central role in the AD which is a verbal text. In addition to the verbal lexis, comics have a language of their own that includes, for example, visual symbols. However, *V for Vendetta* does not utilise visual symbols such as motion lines.

Together, the intratextual factors form the style of the comic, closely linked to its structure. The drawing style in *V for Vendetta* is quite realistic (see picture 1 on page 47). For example, London landmarks are easily recognisable, and lines, especially in buildings, are quite

straight. As for the colour scheme, it is quite faded, and the pictures contain large areas of deep black.

The results of the text analysis were very useful in writing the AD since they guided the translation process both at a general level and in some of the details. It was important to convey the internal situation of the story in detail in the AD, so I included numerous details that communicated about the society the characters live in.

I described most panels in the same order. It was very similar to the order recommended in the NNELS guidelines. However, some panels required deviating from the order to preserve the narrative effect of the panel.

I chose audio narration as my translation strategy. It did not dictate every translation solution, but its effect is visible in the style of the AD. Even though audio narration allows interpretation, I avoided it if it was unnecessary or if I was not uncertain about my interpretation. For example, if a character's expression was ambiguous, I described it neutrally without naming an emotion. In the style of the AD, I tried to repeat the discipline and the bleakness of the source text style by, for example, refraining from using playful expressions. In line with the audio narration strategy, I strived for a literary style by, for example, using metaphors.

In the beginning of the AD tape, I included an audio introduction. Its purpose was to aid users in understanding the AD and enhancing the enjoyment of listening to it. The solution worked very well. In the introduction, I briefly introduced *V for Vendetta* and the AD. I also included a description of the style of the comic.

The AD of *V for Vendetta* received a conflicted reception, but, in general, the participants of the focus group discussion were interested in audio-described comics. Along with the content of the AD, the characteristics of the source text greatly affected the reception of the AD. One of the most significant problems in the AD sample was the complexity of the source text, which, in turn, caused other problems. There was much content to describe, and it made the AD heavy to listen and, at times, difficult to comprehend. Another problem, related to the cognitive load and comprehension, was the pace of the description. At times, it was too slow and, at times, too fast. It was revealed that even a single user may need a slower pace in some parts and faster in others. One solution to this problem could be utilising pauses in the AD. For example, transitions between panels and pages can be marked by a short pause.

The results also indicate that the AD of a comic should be preceded by an audio introduction. It enables users to learn the language of comics even if they did not previously have access to comics. The introduction can include a short summary about the topic of the comic – similar to back cover texts on books – and a description of the style of the comic. Additionally, the audio introduction should explain the language of comics used in the source text. Explanations for any other specialised language used, such as shot sizes, should be included as well.

In addition to the characteristics of the source and the target text, users' personal characteristics also influenced the reception of the AD. This is logical, as users have diverse preferences and needs, some of which contradict each other. Therefore, all needs and preferences cannot always be met. For example, in this study, previous experience in reading comics aided in perceiving the composition of the comic, although it did not completely prevent the possibility of misunderstandings. Even more influential was whether the user was used to listening to audio books and operating devices by a screen reader. One user was less experienced in this aspect, and, at times, following the AD was difficult to them because they were unable to follow the narration. Also personal preferences impacted the reception. For example, favoring or disliking the genre of the source text affected users' views on the AD. Finally, situational factors were also identified. For example, tiredness can affect a user's ability to concentrate on the AD.

Conclusions

This study sought answers to three research questions regarding the functions of the source and the target text and whether the functions of the latter were fulfilled. The first two questions could be satisfactorily answered based on the text analysis. The source text, *V for Vendetta*, is an entertainment comic, and as such, its function is entertaining and conveying a message. The senders also intended to inspire users to ponder their own views on morality in the context of the topics addressed in the comic. The topics include fascism and violence as a means of resisting authoritarianism.

The primary function of the target text is to make the comic accessible to its users. In this study, the target text users were a small group of adult BVI individuals from Tampere, Finland. The target text also has secondary functions, which are the same as the source text functions: entertaining users by conveying the authors' artistic expression and provoking

critical thinking. The secondary functions can only be fulfilled if the primary function, accessibility, is fulfilled. Therefore, the AD needs to be understandable in order to convey the content. It should also be pleasant and interesting to listen to, so that users are entertained. Then, perhaps, they will stop and think about their opinions about the covered topics.

The answer to the third research question is more complex. The primary function of the target text, accessibility, was only partially fulfilled. On the one hand, clearly, much of the aesthetics and contents of the source text was conveyed to the reception study participants, and the comic provoked many thoughts in them. This was indicated by the numerous detailed comments the participants made about the style, characters, the environment and the narrative presented in the comic sample. On an individual level, a person who had previously never read comics, got an opportunity to peek into their world and found it interesting. On the other hand, users identified many problems in the AD. The most significant problems pertained to the choice of the source text, the amount of content in the AD and the pace of the AD. In terms of fulfilling the accessibility function, the core problem was that listening to the AD was cognitively very demanding. Moreover, in some parts, the participants had difficulties comprehending and understanding the content of the AD. These problems decreased the understandability and the enjoyability of the reception and prevented the users from gaining full access to the source text.

Since the primary function was only partially fulfilled, the secondary functions, the expressive and operative functions, could not be completely fulfilled either. Out of the two functions, the expressive one was fulfilled to the extent which the AD conveyed the style and content of the comic, including the narrative and the characters. However, based on the sample used in this study, it was not possible to definitively state whether or not the operative function was fulfilled. In the sample, the social setting and the characters were introduced for the first time. Determining whether or not the story and the characters provoked critical thinking in users would probably require them listening to the entire comic.

The study showed that a functional text analysis before writing the AD was very useful. It aided in forming a coherent picture of the source text and identifying its salient characteristics that needed to be transferred into the target text. Nord's (2005) model functioned quite well on comics, although I modified some parts of it. However, some factors had a different form than in a monomodal text. For example, the text composition included such elements as panels and speech bubbles. This result is compatible with Vercauteren's (2014, 78) previous results regarding the use of a functional text analysis in audio describing films. Furthermore,

audio narration seems like a viable strategy for audio describing comics. It has the potential to aid the fulfillment of the target text functions. Using audio narration, the audio describer can create a pleasant and interesting AD for users to listen to. This result, too, aligns with existing data (e.g. Bardini 2020).

The most important source on audio describing comics was the NNELS organization guidelines (BC Libraries Cooperative Wiki 2019). For the most part, the guidelines are appropriate and useful. However, there are some parts that may require revision. In light of the results that the text analysis yielded in this study, the NNELS instruction to not analyse the source text appears particularly ill-advised. Furthermore, I contest the imperative demand for objectivity and advocate for permitting objectivity when it is necessary. Moreover, relying on sources such as Perego (2019, 122), I argue that AD without any objectivity is impossible. The audio describer is also a recipient of the source text, and they interpret the text as they read it. When they write the AD of the source text, their interpretation inevitably affects the translation process on some level. Instead of rigid (feigned) objectivity, I propose flexibility that allows subjective interpretation when it does not prevent AD users from forming their own idea of the source text and making their own conclusions. Furthermore, a thorough pre-analysis of the source text before beginning the AD process is pivotal in producing a high-quality AD. The preparatory stages of the AD process should include reading through the entire source text and analysing its salient elements to improve the target text if possible.

As a whole, the research methods in this study functioned well. Perhaps the greatest limitation in the research setting was the fact that the AD was a sample and not a full text. In addition to that, when evaluating the results of the focus group discussion, a few factors should be considered. Firstly, the reception study only involved five participants, so the results cannot be generalised. Nevertheless, the participants' comments are valuable and provide important information about AD users' needs. Secondly, the focus group discussion was recorded on audio tape and video, but that did not appear to affect participation in the discussion. Thirdly, I was the audio describer and the person who read the AD on the recording, and I was also the researcher conducting the focus group. However, that did not appear to inhibit participants from expressing their opinions about the AD, including criticism on it. Finally, my active commenting during the focus group discussion was slightly problematic. While transliterating the discussion, I noticed that some participants began to use the words *dystooppinen (*'dystopian') and *formaatti* ('format') after I had first used them in my questions or comments. Even though the focus group as a research method allows researcher interaction

with the participants, influencing participant comments in such a way is not ideal. However, this does not contest the results of the study.

Despite small deflects and limitations, this study is an important part of advancing the status of AD in Finland. Nevertheless, further research is direly required, and the AD of comics is one possible research topic. More information is needed about audio describing different types of comics, and the reception of such audio descriptions is necessary if we want the service to become publicly available for BVI users. It would also be useful to test different AD styles and translation strategies.

The results of this study clearly indicate that the AD of comics is possible and that BVI users are interested in such a service. All things considered, the results illustrate the various and sometimes conflicting needs and preferences that BVI users have regarding AD. Obviously, those needs and preferences cannot be met by audio describing a single comic. Audio-described comics should be available in a variety of genres and styles so that everyone can find something that they enjoy listening to.