

**Mitä roolihahmon puhe kertoo hahmosta?
Tapaustutkimus Disneyn elokuvasta Leijonakuningas**

Kandidaatintutkielma

Marianna Karjalainen

Suomen kieli

Kielten laitos, Jyväskylän yliopisto

2015

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kielten laitos
Tekijä – Author Karjalainen Marianna	
Työn nimi – Title Mitä roolihahmon puhe kertoo hahmosta? Tapaustutkimus Disneyn elokuvasta Leijonakuningas	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2015	Sivumäärä – Number of pages 22 sivua
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Roolihahmojen puheen tutkimus on elokuvatutkimuksen saralla paljon käsitelty aihe, mutta sen suosiosta huolimatta nimenomaan Disney-elokuvia ei ole tarkasteltu kielitieteen valossa, vaan lähinnä kirjallisuudentutkimuksen näkökulmista. Tämän vuoksi tutkielmani tavoitteena onkin selvittää kielitieteellisestä näkökulmasta, mitä roolihahmon kielenkäyttö kertoo hahmosta itsestään (persoonaa, status, agenda) Disneyn Leijonakuningas-elokuvassa. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat: 1. Millaista vaihtelua hahmojen kielenkäytössä ilmenee? 2. Millaisia parakielellisiä keinoja hahmot käyttävät puheessaan? 3. Miten roolihahmon persoonalliset piirteet ja kielenkäyttö kytkeytyvät toisiinsa? 4. Millainen yhteys roolihahmon statuksella ja agendalla sekä kielenkäytöllä on?</p> <p>Tutkimukseni teoreettinen viitekehys pohjaa puhekielen ja tekstuaalisen vaihtelun, parakielen sekä kieli-ideologian teorioihin. Aineistona käytän Disneyn elokuvaa Leijonakuningas (1994), ja tutkimusmenetelmänäni aineistolähtöistä, laadullista tapaustutkimusta.</p> <p>Tutkimustuloksistani olen koonnut neljä seuraavaa pääkohtaa: 1. yleiskielen käyttäminen edustaa korkeaa älykkyyttä, korkeaa statusta tai molempia; 2. puhekieliset piirteet ovat yhdistettävissä matalampaan älykkyyteen, matalampaan statukseen, nuoreen ikään tai useampaan näistä; 3. hahmon kielenkäytön vaihtelu voi kertoa hahmonkehityksestä (kohta 1) tai hahmon pyrkimyksestä erilaiseen asemaan; 4. hahmon agenda on usein havaittavissa suoraan hänen puheestaan (ts. hän kertoo aikomuksensa) tai puheen parakielellisistä elementeistä (~ sarkasmi)</p> <p>Tuloksistani on havaittavissa, että Leijonakuningas-elokuvassa vallitsevat vahvat kieli-ideologiset normit, joiden avulla hahmoja kohtaan luodaan erilaisia oletuksia ja stereotypioita. Näin ollen jatkotutkimusta ajatellen olisikin kiinnostavaa selvittää, vaikuttavatko nämä stereotypiat esimerkiksi kohdeyleisön (ts. lasten) omiin kieli-asetuksiin tai omaksuvatko lapset tietyn hahmon puheesta piirteitä omaan puheeseensa.</p>	
Asiasanat – Keywords roolihahmo, variaatio, parakieli, kieli-asetukset, lastenelokuvat	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopiston kielten laitos	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1 JOHDANTO.....	1
2 TEORIA	3
2.1 Dialogi fiktiivisen hahmon kuvaajana	3
2.2 Suomen nykypuhekieli puhuttuna ja kirjoitettuna	3
2.2.1 Nykypuhekielen vaihtelu	3
2.2.2 Puheen illuusio	4
2.3 Parakieli	6
2.4 Kieli-ideologiat ja -asenteet	7
2.5 Fiktiivisten hahmojen puhe tutkimuskohteena	8
3 TUTKIMUSASETELMA	9
4 ANALYYSI	11
4.1 Yleiskuva elokuvasta ja sen hahmojen kielenkäytöstä	11
4.2 Persoona ja puhe	13
4.3 Puhe ja status	15
4.4 Puhe ja agenda	16
5 PÄÄTÄNTÖ	18
5.1 Yhteenvedo ja pohdintaa	18
5.2 Tutkielman arviointi ja jatkotutkimus.....	19
LÄHTEET	21

1 JOHDANTO

Elokuvien ja TV-sarjojen roolihahmojen kielenkäyttö on tutkimuskohteena hyvin yleinen, ja aiheesta on saatavilla useita erilaisia tutkimuksia erilaisista lähtökohdista ja näkökulmista (ks. esimerkkejä luku 2.5). Useimmissa tutkimuksissa tulos on samankaltainen: elokuvan protagonistin eli päähenkilön ja antagonistin eli päähenkilön ”vastustajan” kielenkäyttö eroaa toisistaan joko aksentin, murteen tai sanaston osalta. Myös lastenelokuvia on tarkasteltu kielitieteen näkökulmasta (ks. muun muassa Pearl 2007), joskin tutkimuskenttänä kirjallisuuden- tai elokuvatutkimus on lastenelokuvien tapauksessa yleisempi.

Roolihahmojen kielenkäytön tutkimisen suosiosta huolimatta Disney-elokuvien tutkimus on painottunut kirjallisuudentutkimukseen, ja kielitieteellisestä näkökulmasta tutkimus keskittyy lähinnä nimistöntutkimukseen eikä niinkään itse roolihahmojen puheen analysointiin. Mielestäni on oleellista tarkastella lastenelokuvia myös muun muassa kieli-ideologian ja kieliasteiden näkökulmasta, joten tämä tutkimusaukko herätti mielenkiintoni. Lisäksi lastenelokuvia on tuttuudensa ja läpinäkyvien hahmojensa vuoksi helppo soveltaa tutkimusaineistoksi tämänkaltaisessa tutkimuksessa.

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, mitä roolihahmojen puhe kertoo heidän persoonastaan ja asemastaan Disneyn Leijonakuningas-elokuvassa. Asemalla viitataan hahmon roolitukseen: onko hän elokuvan protagonistin, antagonistin vai sivuhahmo ja ovatko hänen tekojensa motiivit protagonistin vai antagonistin puolella. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Millaista vaihtelua hahmojen kielenkäytössä ilmenee?
2. Millaisia parakielellisiä keinoja hahmot käyttävät puheessaan?
3. Miten roolihahmon persoonalliset piirteet ja kielenkäyttö kytkeytyvät toisiinsa?
4. Millainen yhteys roolihahmon statuksella ja agendalla sekä kielenkäytöllä on?

Oletan, että aineistossani on havaittavissa kielellisten piirteiden eroavaisuuksia hahmojen välillä, ja että nämä piirteet voidaan liittää hahmojen tiettyihin ominaisuuksiin. Kielenkäytön variointiin vaikuttavat tekijät voivat olla esimerkiksi hahmon ikä, status, eläinlaji ja agenda, joista merkittävimpiä lienevät hahmon status sekä hänen motiivinsa tai agendansa elokuvassa. Koska kaikkein merkittävin puhekielen variointiin vaikuttava tekijä on puhujan ikä (Lappalainen 2008: 69), voisi olettaa, että nuoret hahmot myös elokuvassa käyttäisivät enemmän puhekielisiä ilmauksia. On tietenkin tärkeää havaita ero käsikirjoitetun ja autenttisen puheen

välillä: se, mikä on yleistä autenttisisessa puheessa, ei välttämättä ilmene ollenkaan käsikirjoitetussa elokuvassa.

Tutkimukseni teoreettinen viitekehys rakentuu dialogin, puhekielen variaation, parakielien sekä kieli-ideologian teorioista. Puhekielen variaation teoriaosiossa koin oleelliseksi käsitellä sekä puhuttua että kirjoitettua kieltä, sillä elokuvahahmojen repliikit ovat valmiiksi käsikirjoitettuja, mutta toisaalta ääninäyttelijä voi tuoda hahmon puheeseen erilaisia piirteitä, joita ei ole käsikirjoitettu. Oletuksia hahmojen kielenkäytöstä voi tehdä sekä autenttisen puhekielen vaihtelun että tekstuaalisen vaihtelun, niin kutsutun puheen illuusion perusteella.

2 TEORIA

2.1 Dialogi fiktiivisen hahmon kuvaajana

Draamassa dialogin tärkein ominaisuus on konflikti: ilman konfliktia keskustelulla ei ole merkitystä. Dialogi perustuu aina henkilöahmon sisäiseen tai ulkoiseen konfliktiin, ja sen kautta kerrotaan informaatio, joka on tarinan seuraamisen kannalta merkittävää. Käsikirjoitetulla dialogilla on usein kauaskantoisempia merkityksiä, vaikka se kuulostaisikin autenttiselta puheelta: henkilö voi esimerkiksi paljastaa tietävänsä jotain, mitä katsoja myös tietää, ilman että keskustelukumppani huomaa sitä hänen puheestaan. (Vacklin 2008: 131–132.)

Dialogin esittämiseen vaikuttavat muun muassa konteksti, hahmon agenda ja status sekä verbaaliset ja nonverbaaliset eleet. Dialogin konteksti eli asiayhteys usein tuottaa uuden merkityksen sanoille. Kontekstina voi toimia esimerkiksi keskustelu, tilanne tai yhteiskunnallinen tilanne. Kontekstiin liittyen dialogissa on huomioitava monia erilaisia puheeseen vaikuttavia muuttujia, kuten ikä, koulutus, agenda tai maantieteellinen sijainti (ks. luku 2.1.1). Dialogin kannalta merkittäviä verbaalisia eleitä ovat esimerkiksi täytesanat, nonverbaalisia taas esimerkiksi äänenvoimakkuus ja -paino (ks. luku 2.3). Nonverbaaliseen kieleen liittyy myös sanattomat eleet, kuten kädenheilautus tai pään raapiminen. Verbaalinen ja nonverbaalinen kieli harvoin ovat sopuoinnussa keskenään: henkilö voi puhua toiselle kohteliaasti, mutta äänensävy paljastaa hänen olevan sarkastinen. (Vacklin 2008: 132–133, 135–137.)

Agenda eli päämäärä ja status ovat dialogin tärkeimpiä elementtejä: agenda kertoo sen, mitä hahmo haluaa keskustelulta ja status määrittelee, kuinka paljon valtaa hahmo voi käyttää saavuttaakseen päämääränsä. Yleensä hahmon agenda ei ole suoraan esillä hahmon puheessa, vaan päämäärää tavoitellaan ennemmin statuksen avulla. Keskustelun aikana tapahtuu usein asennonvaihdoksia: henkilö muuttaa suhtautumistapaansa tai minäkuvaansa keskustelun aikana vaihtaen puheenaihetta tai roolia, jotta saavuttaisi päämääränsä tehokkaammin. Asennonvaihdoksella henkilö usein paljastaa asioita luonteestaan, persoonastaan ja suhteestaan muihin henkilöihin. (Vacklin 2008: 133–135.)

2.2 Suomen nykypuhekieli puhuttuna ja kirjoitettuna

2.2.1 Nykypuhekielen vaihtelu

Keskeisimmät kielen vaihteluun vaikuttavat tekijät ovat puhujan ikä sekä kotipaikkakunta. On todettu, että nuorten puhe muuttuu nopeammin ja useammin kuin vanhempien puhujien, joi-

den puhe edustaa vahvimmin vanhaa alueellista murretta – nuoret usein karttavat puheessaan leimautuneita aluemurteellisuuksia ja pyrkivät yleiskielisyyteen. Muita vaihteluun vaikuttavia tekijöitä ovat erilaiset sosiaaliset muuttajat, muun muassa sukupuoli sekä sosiaaliluokka. Sosiaaliset muuttajat ovat usein riippuvaisia toisistaan, ja on usein vaikea saada todistetta siitä, vaikuttavatko ne henkilön puheeseen ja miten vaikutus ilmenee (pois lukien puhujan ikä). (Lappalainen 2008: 68–69, 71–74.)

Harri Mantilan (1997) mukaan yleisiä puhekielen piirteitä ovat muun muassa monikon 1. persoonan passiivin (ns. me-passiivi, *me mennään*), yksikön ja monikon 3. persoonan *se-* ja *ne-*pronominit (*se sanoi, ne menee*) sekä *i-*loppuisen diftongin *i:n* kadon (*punanen, semmonen*). (Mantila 1997: 11–13.) Näiden piirteiden lisäksi persoonapronominien *minä* ja *sinä* pikapuhemuodot *mä* ja *sä* ovat käytössä laajalti, mutta toisaalta niiden lukeminen neutraaleihin tai yleisiin piirteisiin on kyseenalaista (Mantila 1997: 13), sillä niiden käyttö varioi eri tavoin eri puolilla maata (Lappalainen 2008: 69).

Koska kieli muuttuu jatkuvasti, on yleistyviä puhekielisyksiä hankalaa määritellä vuosia vanhojen tutkimusten perusteella. Koska nuorimmat sukupolvet ovat useimmin kielellisen muutoksen kärjessä (Lappalainen 2008: 69), voidaan kuitenkin olettaa, että nuorten puhekieli kuvastaisi parhaiten uusia, yleistyneitä puhekielen piirteitä. Hanna Lappalainen (2001) tuo esiin nuorten puhekielen piirteistä alueellisten erojen lisäksi slangisanaston sekä diskurssipartikkelit. Slangisanasto on selkeästi yleisempää nuorilla kielenkäyttäjillä, mutta esiintymät nuortenkin puheessa ovat melko vähäisiä. Sekä kiroilun että slangisanaston käyttö vaihtelee yksilöiden välillä. Myös diskurssipartikkeleita pidetään laajalti nuorten puhekielen piirteinä, mutta tutkimusten mukaan ikäjakaumakin varioi paikkakunnittain (ks. Huttunen 1986; Lehtimäki 1996). Kuitenkin on todettu, että nuorten puheessa partikkelit *niinku* ja *tuota* ovat yleisempiä kuin vanhempien puheessa. (Lappalainen 2001: 78–80.)

2.2.2 Puheen illuusio

Puheen illusion, tai puhuvan ihmisen läsnäolon illusion, luominen on kirjailijan tärkeimpiä tehtäviä. Puheen esittäminen kirjallisuudessa on keskeinen keino todellisuuden jäljittelyssä, ja usein kirjailijan pyrkimyksenä onkin luoda tekstiin mahdollisimman autenttista ja sujuvaa keskustelua tai puhetta. Paras keino luoda autenttisen puheen vaikutelmaa on poiketa yleiskielen normeista tavalla tai toisella. Tyypillisimmin puhekielisyttä esiintyy dialogissa ja suorassa esityksessä, kun taas epäsuoraa esitystä hyödynnetään yleiskielisesti. Myös minä-kertojaan voidaan yhdistää puhekielisiä piirteitä luomaan vaikutelmaa siitä, että kertoja esittää ääneen tarinaansa eikä kirjoita sitä. (Kalliokoski 1998: 184; Tiittula & Nuolijärvi 2013: 19–21.)

Puhutun kielen illuusiota voidaan luoda sekä verbaalisilla puhekielen piirteillä että non-verbaalisilla (usein parakielellisillä) elementeillä. Tiittula ja Nuolijärvi (2007: 400; 2013: 43–69) erittelevät puheen esittämisen keinot kutakuinkin seuraavasti:

1. puhekieliset äänne- ja muotopiirteet (*punanen, sanonu*, ks. luku 2.2.1)
2. persoona ja viittaaminen (*me kysyttiin siltä*)
3. (in)kongruenssi (*vaikkei ne ois tykänneet*)
4. lauserakenteet (elliptisyys, lohkeamarakenteet)
5. sanastolliset ja fraseologiset piirteet (puhekieliset sanat, fraasinomaiset ilmaukset)
6. keskustelunomaisuus
7. pronominiin runsas käyttö (*kai tää tarttee jo tolleikki kertoo*)

Puhekieliset äänne- ja muotopiirteet ovat olennaisia keinoja, kun kuvataan hahmon kielenulkoisia piirteitä, kuten murretaustaa, ikää tai yhteiskunnallista asemaa. Kirjoittaja voi ilmaista myös muita ääntämiseen liittyviä piirteitä, kuten änkytystä, puheen venytystä, naurua, taukoja, keskeytyksiä tai korjauksia. Syntaktisella tasolla puhekielisyyttä luodaan muun muassa lyhyillä lauseilla ja elliptisyydellä sekä lohkeamarakenteilla. Lohkeamarakenteessa substantiivilauseke siirretään lauseen ulkopuolelle, jolloin siitä tulee ”syntaktinen etiäinen” (esim. *huolet ne sairaaks tekevät*). Myös useat välimerkit ja kieltoverbitön kieltö (*mulla mitään lo-maa oo ollu*) ovat syntaktisella tasolla yleisiä puhekielen elementtejä. (Tiittula & Nuolijärvi 2013: 43, 45, 53–56.)

Pronominiin normienvastainen käyttö sekä puhekieliset ilmaukset ovat myös tyypillisiä puheen illuusiota luodessa. Autenttisessa dialogissa on yleistä käyttää useita deiktisiä pronomeja (*tämä, tuo*) sekä viitata yksikön 3. persoonaan pronomiinilla *se* sekä monikon 3. persoonaan pronomiinilla *ne* (ks. luettelon esimerkit), joten samaa ilmiötä on käytetty myös kirjoitetussa puheessa. Lisäksi läsnä olevaan henkilöön voidaan viitata vaihtelevasti pronomineilla *tämä, tuo, se* ja *hän*, mutta toisaalta toisen puhetta referoidessa on yleisintä käyttää pronominia *hän*. Sanastollisista ja fraseologisista piirteistä tavallisimpia ovat muun muassa slangisanat tai fraasi-ilmaukset (esim. *suin päin*) sekä puhepartikkelit. Myös keskustelukumppanin puhuttelu ja puheenvuorojen täydentäminen sekä ei-verbaaliset elementit, kuten tauot tai sanojen katkominen, luovat illuusiota autenttisesta keskustelusta. (Tiittula & Nuolijärvi 2013: 46–51, 58–64, 66.)

2.3 Parakieli

Poyatosin (1993a) mukaan verbaalisessa kielessä esiintyy kaksi erilaista tasoa: 1) segmentaalinen taso, joka muodostuu foneemien muodostamista vokaaleista ja konsonanteista ja edelleen morfeemien muodostamista sanoista, sekä 2) suprasegmentaalinen taso, joka pitää sisällään piirteet, jotka eivät voi esiintyä ilman segmentaalista tasoa, kuten esimerkiksi intonaatio, äänenvoimakkuus ja äänenkorkeus. Parakieli ei itsessään ole verbaalista, mutta se liittyy olennaisesti molempiin verbaalisiin tasoihin. Poyatos jakaa parakielen neljään osa-alueeseen: 1) suprasegmentaalista tasoa lähellä olevat piirteet (esim. äänenkorkeus ja -voimakkuus), 2) biologiset, psykologiset tai kulttuuriin liittyvät, kielenkäyttöä muokkaavat piirteet, 3) kielenkäyttöä muokkaavat, mutta myös itsenäisesti esiintyvät piirteet (esim. nauru, itku) sekä 4) piirteet, jotka voivat esiintyä semanttisesti sanojen kaltaisina (esim. huokaus, vaikerrus). (Poyatos 1993a: 129–130.)

Tämän tutkielman näkökulmasta mahdollisesti kiinnostavia parakielellisiä elementtejä ovat parakielelliset erilaistajat tai differentiaatit (*paralinguistic differentiators*), jotka tuovat puheesta esiin psykologiset ja emotionaaliset reaktiot tai olotilat. Näitä elementtejä voivat olla esimerkiksi nauraminen, itkeminen, huutaminen, huokaaminen tai yskiminen. Differentiaatit voivat toimia sanojen kaltaisina yksikköinä, mutta myös vaikuttaa puheen auditiivisiin ja visuaalisiin piirteisiin – toisin sanoen ne voivat toimia tekijöinä, jotka identifioivat hahmon persoonaa. (Poyatos 1993b: 61–62.)

Disneyyn elokuvissa hahmojen nauraminen on todennäköisesti merkittävässä roolissa, eikä nauru kaikissa tapauksissa viesti pelkkää mielihyvää. Poyatos (1993b) jakaa nauramisen sosiaalisen funktion hyväksynnän tai mielihyvän lisäksi pelon, aggression, levottomuuden, surun ja ilon ilmaisemiseksi – lisäksi nauramista voidaan käyttää myös niin sanottuna jään-särkijänä, esimerkiksi purkamaan vaivaantunutta hiljaisuutta. Elokuville keskeisimmät naurun funktiot ovat useimmin ilon, hyväksynnän ja aggression ilmaiseminen. Aggressiivisen naurun voi jakaa muun muassa viettelevään, satiiriseen ja yllyttävään nauruun: viettelevää naurua voisi kuvastaa esimerkiksi antagonistin pahanenteinen hohotus, satiirista taas sarkastista mielipidettä seuraava hymähdys. Ilon ja hyväksynnän nauru esiintyy muun muassa yksimielisyyden, yllättyneisyyden ja flirttailun ilmentäjänä. (Poyatos 1993b: 67–77.)

2.4 Kieli-ideologiat ja -asenteet

Silverstein (1979: 193) määrittelee kieli-ideologiat kielenkäyttäjien kieleen liittyviksi uskomuksiksi, joilla selitetään tai perustellaan kielen rakenteen ja käytön piirteitä. Kieli-ideologioiden tutkimuksessa keskeisiä tarkastelukohteita onkin, millaisia uskomuksia, arvostuksia, luokitteluja, neuvotteluja ja keskusteluja kysymykset kielestä herättävät. Kieli-ideologiat ovat vaikutusvaltaisia, ja ne muokkaavat käsitystämme muun muassa kielten ja kielimuotojen arvosta tai merkityksestä, tai erilaisten kielten ja varieteettien kauneudesta tai kauheudesta. Samalla kieli-ideologiat vaikuttavat kielenkäyttäjien asenteisiin ja toimintaan, mikä omalta osaltaan voi vaikuttaa vallitseviin käsityksiin kielestä. (Mäntynen et al. 2012: 325.)

Kieli-ideologiaa lähellä on myös kielellisen normin käsite. Kieltä ja kielenkäyttöä koskevat uskomukset usein muokkaavat erilaisiin konteksteihin normikoodistoja: esimerkiksi koulujen ja yliopistojen tekstilajeja koskevat normit. Kielellisten normien näkökulmasta on myös relevanttia keskittyä kieliyhteisöjen omiin, epävirallisiin normeihin. (Mäntynen et al. 2012: 331–332.) Kielelliset normit vaikuttavat myös niin sanottuun standardikielen kieli-ideologiaan, joka taas omalta osaltaan usein vaikuttaa kieliasteiden syntyyn (Garrett 2010: 7).

Kieli-ideologioiden käsitteeseen liittyy myös asennoitumisen (*stance*) tutkimus, joka tarkastelee sitä, miten kielenkäyttäjät rakentavat asenteita kielellisillä valinnoillaan. Asennoituminen ei ole kuitenkaan suoraan verrannollinen asenteeseen (*attitude*), sillä asenteiden lisäksi asennoitumisen fokus on myös muun muassa oletuksissa kielellisten valintojen suhteesta sosiaalisiin suhteisiin ja identiteetteihin sekä diskursseihin. (Mäntynen et al. 2012: 327.) Asenteet tai ennakko-oletukset kielenkäyttöä kohtaan voivat esiintyä sekä positiivisina että negatiivisina. Garretin (2010) mukaan kieliasteisiin vaikuttaa kieli-ideologia, joka pitää yllä käsitystä standardikielestä: tietty kieliaste kieltä, sen varieteettia tai kielenkäyttäjää kohtaan syntyy usein silloin, kun standardikielen kieli-ideologiasta poiketaan. Tällaisia poikkeamia voivat olla esimerkiksi kieliopillisen normin rikkominen (esim. englannin tuplanegatiivi, ”*you don’t know nothing*”), koodinvaihto tai jokin tietty aksentti tai murre. (Garrett 2010: 7–8, 10–12.) Kieliasteisiin usein limittyvät myös negatiiviset stereotypiat, jotka voivat syntyä esimerkiksi kielenkäyttäjän sosiaaliluokan, kansallisuuden tai etnisen taustan vuoksi (Wells 1982: 29).

2.5 Fiktiivisten hahmojen puhe tutkimuskohteena

Fiktiivisten hahmojen puhe on tutkimuskohteena erittäin yleinen, joten jokaisen relevantin tutkimuksen esittelemisen on käytännöllinen mahdottomuus. Tämän tutkielman kannalta oleellisinta on keskittyä tutkimuksiin, jotka tarkastelevat hahmon puhetyylin tai parakielellisten elementtien luomia oletuksia hahmon persoonasta.

Ulrika Sundelin (2014) tarkastelee pro gradu -tutkielmassaan neljän amerikkalaisen elokuvan roolihahmojen puhetyyliä (aksenttia) kieli-ideologioiden ja -asenteiden valossa. Hän pohjustaa tutkimustaan tiedolla siitä, miten englanninkielisissä elokuvissa brittiaksentti yleensä liitetään älykkäisiin ja formaaleihin antagonistihahmoihin, kuten myös harvinaisemmat aksentit (Venäjä, Saksa, Aasia). Sama kuvio toistuu hänen omissa havainnoissaan: pääprotagonisti puhuu lähes poikkeuksetta amerikkalaista standardikieltä (*SAE, Standard American English*), kun taas pääantagonisti ilmaisee itseään toisenlaisella aksentilla (pääasiassa brittiläinen tai saksalainen). Aina henkilön motiivi ei kuitenkaan täysin linkity hänen puheeseensa, sillä elokuvissa esiintyy standardikielellä puhuvia antagonistihahmoja sekä toisenlaisella aksentilla puhuvia protagonistihahmoja. Elokuvien päähahmojen puhe kuitenkin näyttää noudattavan samaa kaavaa. (Sundelin 2014: 35, 54–55.)

Tuloksia kootessaan Sundelin toteaa, että erilaisten aksenttien yleisin funktio on luoda henkilöahmolle tietynlainen rooli. On yleistä, että aksenttia ei niinkään korosteta, mutta silti sen avulla pyritään kiinnittämään katsojan huomio henkilön tiettyihin piirteisiin. Erilaisilla aksenteilla myös usein luodaan stereotypiaa hahmon erilaisuudesta verrattuna standardikielen puhujaan. (Sundelin 2014: 56–58.)

Georgakopoulou (2000) tarkastelee tutkimuksessaan TV-hahmojen kielellisiä valintoja. Hän esittää, että hahmot valitsevat kielelliset elementtinsä (sosiolektinsa) sosiaaliluokkansa perusteella: yläluokkainen professori käyttää niin sanottua puhdasta yleiskieltä, kun taas taloudenhoitaja puhuu mahdollisesti alueellista murretta tai tekee kieliopillisia virheitä puheessaan. Tässä tapauksessa siis hahmon kielenkäyttö ei vain kuvasta hahmon asemaa tai agenda, vaan myös hahmo itse mukautuu oman asemansa tai sosiaaliluokkansa mukaiseen muottiin. (Georgakopoulou 2000: 121–126.)

3 TUTKIMUSASETELMA

Tutkimukseni aineistoksi olen valinnut Walt Disney Companyn suomen kielelle dubatun elokuvan *Leijonakuningas* (1994). Disneyn elokuvat ovat laajalti tunnettuja ja arvostettuja, ja myös niiden dubattuja versioita pidetään laadukkaina. *Leijonakuningas* on yksi Disneyn tunnetuimpia elokuvia ja se esittää laajan skaalan eri ikä- ja ”sosiaaliluokista” olevia hahmoja. Elokuva on myös minulle entuudestaan tuttu, joten aiempien katselukokemusten perusteella *Leijonakuningas* nähdäkseni tarjoaa tutkimukselleni relevanttia aineistoa.

Aineiston huomioon ottaen olen valinnut tutkimusmenetelmäksi laadullisen tapaustutkimuksen, jota lähdän toteuttamaan aineistolähtöisellä analyysillä. Aineiston analyysin toteutan pääasiassa ilmiöpohjaisella analyysillä, mutta joissain tapauksissa tarkastelen aineistoa myös teoriasidonnaisesti.

Tapaustutkimus, *case study*, ei ole niinkään esimerkiksi kyselytutkimuksen kaltainen tutkimusmetodi, vaan ennemminkin tutkimusstrategia. Tapaustutkimuksen tavoitteena on muodostaa perusteellinen ja tarkkapiirteinen kuvaus tietyistä tapauksesta, joka voi olla esimerkiksi yksilö, yhteisö, organisaatio, kaupunki tai tapahtumakulku. Tapaustutkimus pyrkii usein vastaamaan kysymyksiin *miten* ja *miksi*. (Laine, Bamberg & Jokinen 2007: 9–10.) Koska käytän tutkimukseni aineistona vain yhtä elokuvaa, on tutkimukseni luonnollisesti laadullinen. Kuten tapaustutkimus tutkimusstrategiana, myös laadullinen tutkimus pyrkii yleistettävyyden sijaan luomaan kuvauksen ja mahdolliset selitykset tietyille ilmiölle (Gillham 2000: 10).

Aineistolähtöisen analyysin toteuttaminen alkaa nimensä mukaisesti aineiston kautta: teoria pyritään mukauttamaan aineistoon, eikä aineisto teoriaan. Aineistolähtöinen analyysi nojaa usein enemmän ilmiöön kuin teoriaan, mikä pätee myös omassa analyysissäni. Ilmiöpohjaisessa analyysissä empiria on pääasemassa, ja erilaiset teoriat ja käsitteet ikään kuin tulkkaavat aineistoa tutkijalle. Ilmiöpohjaisen analyysin teoriapohja ei usein ole täysin valmis ennen analyysin alkamista, vaan tutkija poimii uusia teorioita käyttöönsä pitkin matkaa. (Eskola 2010: 182–184.)

Ennen analyysia olen karkeasti litteroinut elokuvan puhutut kohtaukset ottaen huomioon lähinnä puhekieliset piirteet sekä parakielellisten ilmiöiden, kuten äänenpainon, vaihtelun. En kokenut tärkeäksi litteroida elokuvaa hyvin tarkasti ja sisällyttää litteraattiin esimerkiksi rajageminaatiota, sillä nämä piirteet eivät mielestäni ole tutkimukseni kannalta oleellisia. Vaikka minulla ei ollutkaan elokuvan käsikirjoitusta litteroimisen tukena, on minulla silti syytä uskoa tiettyjen piirteiden, kuten äänenpainon muutosten, olevan käsikirjoitettuja. Käsikirjoitetuksi

olettamani piirteet ovat hyvin läpinäkyviä, ja ne usein paljastavat esimerkiksi hahmon agendan – näin ollen pidän niitä litteroimisen kannalta relevantteina, unohtamatta tietenkään mahdollisten ei-käsikirjoitettujen piirteiden yhtä suurta relevanssia. Parakielellisten ilmiöiden tärkeyden vuoksi olen merkinnyt litteroituihin esimerkkeihin tauot pisteellä (.) sekä äänenpainon tai -korkeuden selkeät muutokset vinoviivoilla (/).

Analyysissäni olen jaotellut tulokset tutkimuskysymysteni (ks. luku 1.2) mukaan neljään eri alalukuun. Ensimmäisessä alaluvussa annan yleiskuvan elokuvasta, sen hahmoista sekä heidän kielenkäytöstään ja vastaan samalla kahteen ensimmäiseen tutkimuskysymykseen. Loput tutkimuskysymykset olen jakanut aihealueiden perusteella omiin alalukuihinsa, joista keskityn ensin analysoimaan hahmojen persoonan ja kielenkäytön yhteyksiä, toisessa hahmon puheen ja statuksen yhtenevyyttä sekä lopuksi hahmon puheen ja agendan yhtenevyyttä. Neljännen tutkimuskysymyksen olen siis laajuutensa vuoksi jakanut analyysissä kahteen eri alalukuun.

4 ANALYYSI

4.1 Yleiskuva elokuvasta ja sen hahmojen kielenkäytöstä

Leijonakuningas-elokuva sijoittuu Jylhämaan valtakuntaan, jossa elävät kuningas Mufasa, hänen alamaisensa sekä vaimonsa ja poikansa Simba. Jylhämaan ulkopuolella Mufasan veli Scar suunnittelee veljensä murhaamista ja valtaannousua. Saavuttaakseen tämän ystävystyy Simbaan ja saattaa hänet vaaraan kerta toisensa jälkeen onnistuen lopulta murhaamaan Mufasan Simban huolimattomuuden varjolla. Mufasan kuoleman jälkeen Scar liittoutuu hyeenojen kanssa ja valtaa Jylhämaan. Samalla Simba pakenee kotoaan ja tapaa uudet ystävänsä Timonin ja Pumban. Heidän kanssaan Simba kasvaa aikuiseksi, kunnes tapaa vanhan ystävänsä Nalan, joka yllyttää häntä valtaamaan Jylhämaan takaisin. Pitkän pohdinnan jälkeen Simba päättää ryhtyä toimeen ja haastaa setänsä Scarin, lopulta vallaten kotinsa takaisin itselleen.

Elokuvassa kielenkäytön kannalta merkittäviä hahmoja on 11, joista kahdeksan on protagonistin puolelle sijoitettavia hahmoja (ns. hyvikset) ja kolme antagonistista tai vastaavia hahmoja (ns. pahikset). Päähahmoja elokuvassa on kaksi: pääprotagonisti Simba sekä hänen setänsä, pääantagonisti Scar. Elokuvan sivuhahmoja ovat protagonistin puolelle sijoittuvat leijonat Mufasa, Sarabi ja Nala sekä papukaija Zazu, mandrilliapina Rafiki, mangusti Timon ja pahkasika Pumba. Antagonistin puolelle sijoitettavia sivuhahmoja ovat hyeenat Shenzi ja Banzai. Lisäksi elokuvassa esiintyy yksi hahmo, Ed-hyeena, joka ei puhu lainkaan, mutta on jokseenkin merkittävä parakielellisten puhepiirteidensä vuoksi.

Elokuvan pääprotagonisti Simba on persoonaltaan hyvin itsevarma, kunnianhimoinen ja tietoinen tulevasta kuninkuudestaan, sekä usein myös jääräpäinen, naiivi ja uhkarohkea. Elokuvan edetessä Simbasta kasvaa arka, välinpitämätön ja hieman itsekeskeinen nuori aikuinen, joka viettäisi aikansa ennemmin syöden ötököitä kuin vallaten kuningaskuntansa takaisin.

Simban kielenkäyttö vaihtelee elokuvan edetessä: lapsihahmona hänen puheessaan esiintyy usein puhekielisiä piirteitä, mutta aikuisena hän käyttää pelkkää yleiskieltä. Simba käyttää usein englannin kielestä adaptoituja diskurssipartikkeleita, kuten ”*jea (yeah)*” tai ”*ool-rait (alright)*”. Simban kielenkäytössä on kuultavissa myös muita yleistyneitä puhekielen piirteitä, kuten me-passiivi (”*ollaan pulassa jos jäädään kiinni*”), loppuheitto sekä persoonapronominien pikamuodot *mä* ja *sä*. Simban puhetyyli ei varsinaisesti rekisteröidy tietylle murrealueelle, mutta toisinaan hänen puheensa muistuttaa pääkaupunkiseudun dialektia. Aikuisena

hänen puheensa on lähinnä yleiskielen mukaista, mutta toisinaan hän viljelee lapsuudesta tuttuja diskurssipartikkeleita.

Elokuvan pääantagonisti on Simban setä, eli Mufasan veli Scar. Hän on älykäs ja taitava juonittelemaan tapahtumia kulkemaan mielensä mukaan. Scar toimii yhteistyössä hyeenojen kanssa, mutta ei pidä heitä ystävinään, vaan pikemminkin vähä-älyisinä palvelijoina. Scarin käyttäytymisen motiivina on usein aiheuttaa harmia Simballe tai hänen läheisilleen.

Scar ilmaisee itseään pelkästään yleiskielellä, joskin hyvin satunnaisesti hän käyttää puhekielisiä piirteitä puhuessaan Simballe. Scarin kielenkäyttö on hyvin huoliteltua ja ystävällistäkin, mutta hänen puheensa parakielelliset elementit, kuten äänenpaino ja -korkeus, usein paljastavat hänen todellisen mielipiteensä. Scar on elokuvan ainoa sarkasmin ja ironian hyödyntäjä (esimerkiksi Zazun uhkaillessa Scaria: *”uu-u v-v-vapisen /kauhusta/”*).

Elokuvan sivuhahmot jakautuvat selkeästi yleiskielen ja puhekielen käyttäjiin. Sivuhahmoista Mufasa, Sarabi ja Zazu käyttävät useimmiten yleiskieltä keskustellessaan muiden hahmojen kanssa, mutta Scarin tavoin nämäkin hahmot käyttävät toisinaan puhekielisiä ilmauksia puhuessaan Simballe. Usein näiden ilmausten tarkoitusperä on korostaa jotain Simban ilmausta joko positiivisessa tai negatiivisessa valossa. Yleiskieltä puhuvien hahmojen persoonana muodostuu heidän ei-verbaalisten piirteidensä avulla: Mufasa tunnetaan painokkaasta ja kovaäänisestä puheesta, kun taas Zazun äänenkorkeus vaihtelee useaan otteen jokaisen lauseen aikana. Simban ystävä Nala muistuttaa kielenkäytöltään hyvin paljon Simbaa, sillä hänkin käyttää nuorena puhekielisiä ilmauksia, mutta kasvaessaan aikuiseksi hänen puheensa on lähes pelkkää yleiskieltä.

Timonin, Pumban, Shenzin ja Banzain puheessa puhekieliset piirteet ovat helposti kuultavissa. Toisin kuin Simba, nämä hahmot käyttävät puhekielisiä ilmauksia jatkuvasti: useimmiten niin sanottua standardia nykypuhekieltä (ks. piirteitä luku 2.2.1). Kuten Simba, muutkin hahmot tuntuvat puhuvan pääkaupunkiseudun dialektilla, mutta toisinaan Pumba tekee joukkoon poikkeukseen hämäläismurteiden kaltaisilla ilmauksilla (esim. *”kun mä olin aivan piäni”*). Sanaston kannalta suurin ero puhekielisten ja yleiskielisten hahmojen välillä on sana *leijona*, jota yleiskieliset hahmot käyttävät sen oikeassa muodossa, kun taas puhekieliset käyttävät sanaa *jellona*. Puhekieliset hahmot, kuten Timon tai hyeenat, ujuttavat toisinaan puheeseensa myös kielellisiä vitsejä tai sananlaskuja, kuten *”ookkonää Oulusta, syökkönää jellonia”*. Elokuvan ainoa suomi toisena kielenä -puhujana on poppamiesapina Rafiki. Hän hakee puheellaan yleiskieltä, mutta usein tekee kielenoppijan virheitä muun muassa tuplakonsonanteissa ja -vokaaleissa (esim. *”en voi lopetaa, se alka uudestaan”*).

4.2 Persoonaa ja puhe

Kuten edellisestä luvusta käy ilmi, kielenkäytön kannalta merkittävin ero roolihahmojen välillä on puhekielen ja yleiskielen vaihtelu. Selkeimmin vaihtelu on nähtävissä elokuvan leijonahahmojen ja muiden hahmojen välillä, sillä melkein kaikki leijonat puhuvat lähes poikkeuksetta yleiskieltä, kun taas muut hahmot (Zazua lukuun ottamatta) käyttävät myös puhekielisiä ilmauksia. Koska elokuvan leijonahahmot kuuluvat kuningassukuun ja näin ollen ovat niin sanotusti yläluokkaisia, voidaan olettaa, että yleiskielen puhuminen kertoo hahmon ylivertaisuudesta tai korkeammasta asemasta. Sama yhteys voidaan muodostaa puhekielen ja sitä käyttävien hahmojen välillä: esimerkiksi puhekielisiä ilmauksia käyttävät hyeenat nähdään elokuvassa vähempiarvoisina, koska yläluokkaiset leijonat eivät tule heidän kanssaan toimeen ja pitävät heitä vähemmän älykkäinä (esimerkiksi Scar hyeenosta: *”aivan täysiiä idiootteja”*).

Puhe- tai yleiskielisten ilmausten käyttäminen voidaan siis yhdistää myös hahmojen älykkyyteen tai kykyyn käyttää kieltä oikein: esimerkiksi Scar, joka on hahmona älykäs ja juonitteleva, ilmaisee itseään lähes virheettömällä yleiskielellä. Samalla tavoin myös muut kuningassukuun kuuluvat leijonahahmot sekä neuvonantaja Zazu, joiden asema kuningaskunnassa jokseenkin edellyttää älykkyyttä, käyttävät puheessaan yleiskieltä. Sama kaava voidaan myös havaita ainakin hyeenojen ja Pumban sekä puhekielen välillä – hyeenojen matala älykyys todetaan suoraan leijonahahmojen toimesta, kun taas Timon usein toteaa Pumban olevan *typerys* tai *amatööri* tai heittämällä kielellisiä vitsejä Pumban typeryydestä (*”istu ennen ku satutat ittes”*). Pumban tapauksessa älykkyyden ja puhettavan yhteyttä onkin korostettu enemmän kuin tavallisesti, sillä hän käyttää yleensä erilaisia sanailmauksia väärin (*”jätä takamuksesi menneeseen”* ~ *”jätä menneisyys taaksesi”*). Kuten Georgakopouloun (2000) tutkimuksessa, vaikuttaa siltä, että myös Leijonakuninkaan hahmot sekä luovat persoonalleen sopivaa puhetapaa että puhettavalleen sopivaa persoonaa.

Verbaalisten piirteiden lisäksi hahmoa voi tulkita myös ei-verbaalisten piirteiden perusteella. Leijonakuningas-elokuvassa esimerkiksi huokaukset tai vaikerrukset eivät ole suuressa roolissa, mutta hahmojen persoonaa voi tulkita hänen naurunsa perusteella. Elokuvassa älykkydeltään matalammat hahmot nauravat useammin, usein lähinnä omille vitseilleen, ja heidän naurunsa saattaa kuulostaa jopa mielipuoliselta, kuten Ed-hyeenan tapauksessa. Älykkäämmät hahmot taas nauravat ikään kuin vaikutusvaltaisemmin, ja mitä pahansuovempi hahmo (esimerkiksi Scar), sitä pahaenteisempi ja ”hohotusta” muistuttava nauru.

Hahmon kielenkäytön vaihtelu voi kertoa myös hahmonkehityksestä. Erityisesti Simban ja Nalan tapauksessa hahmonkehitys on havaittavissa heidän kielenkäyttönsä muutoksesta:

nuorempina hahmoina heidän puheessaan esiintyy usein puhekielisiä ilmauksia, kun taas vanhempana he puhuvat lähes virheetöntä yleiskieltä. Kuten aiemmin mainittu, yleiskielen mukainen puhetyyli on usein yhdistettävissä älykkyyteen tai korkeaan asemaan, joten kielenkäyttönsä perusteella erityisesti Simba voidaan nähdä nuorena hahmona vähemmän älykkäänä ja vaikutusvaltaisena kuin aikuisena hahmona. On kuitenkin kiinnostavaa huomata, että myös aikuisena hahmona Simba käyttää puheessaan lapsuudesta tuttuja diskurssipartikkeleita, kuten ”*jeah*” tai ”*eiksje*h” – joita käyttää myös hänen isänsä Mufasa, jonka puheessa ei muilta osin esiinny ollenkaan puhekielisiä piirteitä. Voidaan siis olettaa, että puhekielisten piirteiden käyttäminen voi olla myös niin sanottu pinttynyt tapa, tai esimerkiksi tavoite saavuttaa yhteenkuuluvuuden tunne kahden hahmon välille (ks. lisää luku 2.4).

Yleiskielen käyttäminen ei poikkeuksetta kerro hahmon korkeasta älykkyydestä ja asemasta, kuten esimerkiksi Scarin tapauksessa: hän ei selkeästi kuulu samaan yläluokkaan muun muassa kuningas Mufasan kanssa, joten Scarin puheessa yleiskieli kertoo enemmän hänen älykkyydestään ja agendastaan. Sama ristiriitaisuus on kuultavissa Timonin puhetyylin sekä persoonan välillä, sillä Timonin kielenkäyttö osoittaa hänet jokseenkin älykkääksi ja kykeneväksi käyttää kielellisiä piirteitä eri tavoin (esimerkiksi kielivitsit ja sananlaskut), mutta silti hän käyttää puheessaan paljon puhekielisiä piirteitä. Täydellistä yleistystä elokuvan hahmojen persoonan ja kielenkäytön yhteyksistä on siis mahdotonta tehdä, sillä jokaisen toistuvan yhteyden sisällä on nähtävissä myös poikkeuksia sääntöön.

Kielenkäytön kannalta elokuvan niin sanotusti epäselvin henkilö on ”vanha poppamies”-hahmo Rafiki. Rafikia voidaan pitää älykkäänä hahmona, koska hän rohkaisee ja opettaa Simbaa ennen valtakunnan valtausta ja toimii ikään kuin Simban neuvonantajana (”*Menneisyys voi sattua. Mutta aina siitä voi joko paeta. taai. opia siitä.*”). Toisaalta kielenkäyttönsä perusteella hänen rooliaan elokuvassa on hankala määrittää, sillä hänen kielenkäyttönsä ei noudata niin sanottua älykkäiden hahmojen kielinormia – hän kyllä hakee puheellaan yleiskielen mukaista kielenkäyttöä, mutta tekee monia kielenoppijan virheitä. Rafikin hahmo onkin melko ristiriitainen, sillä hänen älykkyytensä voi päätellä siitä, mitä hän sanoo, mutta kieli-ideologisin perustein (ks. alta) hänen puheensa ei edusta älykkään hahmon puhetta.

Aiempien huomioiden perusteella voidaan olettaa, että elokuvassa vallitsee niin sanottu standardikielen kieli-ideologia. Koska yleiskielellä puhuvat henkilöt voidaan nähdä älykkäämpinä ja vaikutusvaltaisempina hahmoina kuin puhekielisiä ilmauksia käyttävät, syntyy samalla myös uskomus siitä, että standardikielen eli tässä tapauksessa yleiskielen käyttäminen olisi eräänlainen normi, jota hahmoilta odotetaan. Tästä johtuen, kun jotkut hahmot poikkeavat tästä normista, heitä kohtaan muodostuu erilainen, jopa stereotyyppinen asenne, jota taas

peilataan norminmukaisiin hahmoihin ja heidän kielenkäyttöönsä. Kuten aiemmin mainittu, elokuvan hahmot vaikuttavat luovan myös puhetavalleen sopivaa persoonaa, ja sama ilmiö näyttää toistuvan myös kieli-ideologioiden näkökulmasta: hahmot ikään kuin tietävät kuuluvansa kieli-ideologian marginaaliin, joten he myös käyttäytyvät normien vastaisesti niin kielenkäytöltään kuin persoonaltaan.

4.3 Puhe ja status

Leijonakuningas-elokuvassa statuserot ovat parhaiten huomattavissa leijonien kuningassuvun sekä muiden eläinten välillä. Kuten edellisessä luvussa on mainittu, yleiskielen ja puhekielen piirteiden vaihtelu kielenkäytössä usein kertoo hahmon statuksesta elokuvassa, mutta puhekielen vaihtelun lisäksi statuseroja voidaan ilmaista myös sanaston ja parakielellisten elementtien variaatiolla. Hahmon statuksen ja kielenkäytön yhteyteen liittyy myös tietoisesti tehtyjä valintoja: hahmo voi pyrkiä kielenkäytöllään erilaiseen asemaan tilanteesta riippuen.

Yleiskieltä käyttävän hahmon voi olettaa olevan korkeassa asemassa, mutta yleiskielellä voidaan myös hakea korkeampaa statusta. Esimerkiksi Simban puheessa esiintyy nuoremmalla iällä paljon puhekielisiä piirteitä, mutta usein hän ilmaisee itseään yleiskielellä, kun hän haluaa vaikuttaa vaikutusvaltaisemmalta tai uhkaavammalta kuin oikeasti on – esimerkiksi kohdatessaan hyeenat tiukassa tilanteessa tai vakuuttaessaan Zazulle, ettei pelkää mitään (*”Vaaroja? Rakastan vaaroja. Ja nauran **sinun** vaaroillesi.”*). Myös hyeenat käyttävät usein yleiskieltä kohottaakseen statustaan (tai vaikuttaakseen älykkäämmiltä), mutta nämä tilanteet ovat usein sellaisia, jolloin he ovat tilanteen hallinnassa – vaaratilanteissa hyeenat usein yrittävät alistua korostamalla omaa heikkoa asemaansa (*”Hei hei armoa armoa antakee armoa hei me ollaan hiljaa just nyt”*).

Parakielellisistä elementeistä matala äänenkorkeus, rytmitetty puhe sekä äänenpainon korostaminen voidaan yhdistää korkeaan statukseen, sillä nämä kaikki piirteet ovat kuultavissa kuningas Mufasan puheessa, ja Mufasa luonnollisesti on korkeassa asemassa ollessaan kuningas. Samanlaisia piirteitä voi havaita myös muiden Mufasan yhteydessä esiintyvien hahmojen puheessa: esimerkiksi neuvonantaja Zazu, joka usein selkeästi vaihtelee äänenpainoan puheensa aikana ja yrittää hakea samanlaista puhetyyliä kuin Mufasa (*”tulin /ilmoittamaan/ että kuningas /mufasa on tulos/.”*). Vaikuttaa siltä, että korkeampaa statusta voi hakea myös parakielellisillä elementeillä, sillä Zazun lisäksi myös Simban, Scarin ja toisinaan hyeenojen puheessa on kuultavissa samanlaisia parakielellisiä piirteitä kuin Mufasan puheessa. Voisi siis todeta, että parakielen näkökulmasta Mufasa on elokuvan kieli-ideologinen normi,

johon muut hahmot yrittävät pyrkiä ja näin ollen hakea korkeampaa statusta kuningaskunnan arvoasteikossa.

Sanastollisen vaihtelun ja hahmon statuksen linkittymisen voi havaita erityisesti sanojen *leijona* ja *kuningas* yhteydessä. Korkeassa asemassa olevat hahmot käyttävät *leijona*-sanaa sen kirjaimellisessa muodossa, kun taas statukseltaan heikommat hahmot usein käyttävät murteellista sanaa *jellona*. Samanlainen vaihtelu toistuu *kuningas*-sanan yhteydessä: korkeassa asemassa olevat hahmot puhuvat *kuninkaasta*, muut hahmot *kunkusta*. Tämän vaihtelun perusteella voisi myös olettaa, että *jellona*-sanaa pidetään pejoratiivisena ilmauksena, sillä sitä käyttävät vain ne hahmot, joille leijonat ovat ikään kuin vihollisia (hyeenat, Timon, Pumba). Murteelliset ilmaukset voi toki yhdistää myös hahmon älykkyyteen, koska samat hahmot on todettu myös älykkyydeltään vähempiarvoisiksi.

Statuksen analysoinnin kannalta Scar on kiinnostava hahmo. Kuten aiemmin on mainittu, yleiskielisellä puheella voidaan hakea korkeampaa statusta, ja Scar on yksi elokuvan säännöllisimmistä yleiskielen käyttäjistä. Kuitenkin Scarin kielenkäytössä parakielelliset ja sanastolliset piirteet ovat ristiriidassa, sillä Mufasa-tyylisen puheen sijaan hän pikemminkin vähättelee tai surkuttelee itseään (*”Sain leijonanosan kun aivoja jaettiin. Mutta pelkkä brutaali voima. (niisk) Taisinpa unohtaa mennä siihen jonoon.”*). Scarin kielenkäytöstä on huomattavissa, että toisin kuin muut hahmot, hän tunnistaa oman arvonsa sekä älykkyytensä ja aktiivisesti pyrkii tuomaan sitä muidenkin hahmojen tietoon. Muut hahmot siis tavoittelevat korkeampaa statusta noudattamalla kieli-ideologista normia, kun taas Scar usein käyttäytyy täysin päinvastoin, kuitenkin myös tavoitellen korkeaa asemaa (ts. halutessaan tulla kuninkaaksi).

4.4 Puhe ja agenda

Roolihahmojen agenda eli aikomus tai päämäärä on lastenelokuville tyypilliseen tapaan selkeästi näkyvillä myös Leijonakuninkaassa. Agendaa tuodaan esille sekä suuremmassa että pienemmässä mittakaavassa: hahmon päämäärä voi rajoittua pelkästään tietyn keskustelun sisälle tai koko elokuvan aikajanelle. Hahmot usein paljastavat agendansa kertomalla sen suoraan (esim. Scar: *”kuningas kuolee – – minä olen kuningas”*), mutta toisinaan päämäärää vihjataan hienovaraisemmilla piirteillä, kuten äänenpainon vaihtelulla tai sanastollisilla vitseillä.

Hahmon agendan voi usein selvittää tarkastelemalla keskustelun sisällä tapahtuvia asennonvaihdoksia. Asennonvaihdoksella hahmot pyrkivät yleensä saavuttamaan päämääränsä tehokkaammin, mutta toisinaan asennonvaihdos voi riippua myös statuserosta (esimerkiksi hyeenojen alistuminen, ks. edellinen luku). Asennonvaihdos on Leijonakuninkaassa havaitta-

vissa tarkastelemalla esimerkiksi puhekielen ja yleiskielen vaihtelua: useimmat hahmot, jotka muuten käyttävät pelkkää yleiskieltä, puhuvat Simballe käyttäen puhekielisiä ilmauksia saavuttaakseen tämän luottamuksen. Puhekielellä voidaan myös tavoitella yhteenkuuluvuuden tunnetta kahden statusluokaltaan tai älykkyydeltään erilaisen hahmon välille (esim. Simba: ”*ollaan kamuja eiksje*” Mufasa: ”*je*”).

Agendan näkökulmasta Scar on jälleen kiinnostava hahmo. Katsojalle hän on hahmona hyvin läpinäkyvä ja hänen tavoitteensa ja päämääränsä ovat tiedossa koko elokuvan ajan, mutta toisille hahmoille Scar näyttäytyy uskottavana ja luotettavana hahmona. Scar usein paljastaa agendansa puheessaan joko sanastollisin tai parakielellisin piirtein, esimerkiksi kertoessaan Simballe hänen yllätyksestään, jonka seurauksena Mufasa kuolee (”*se on kuolettavan hyvä yllätys*”) – katsojalle hänen pahaa tarkoittava päämääränsä on selkeä, mutta elokuvan muille hahmoille ei.

Scar käyttää parakielellisiä elementtejä puheessaan suunnitellusti ja usein onnistuu manipuloimaan muita hahmoja. Hän tuntee muiden hahmojen heikot kohdat ja osaa käyttää niitä hyväkseen saavuttaakseen omat päämääränsä, esimerkiksi kun hän kieltää Simbaa menemästä Elefanttien hautausmaalle ja samalla tietoisesti herättää tämän mielenkiinnon:

Scar: elefanttien hautausmaa ei ole mikään leikkipaikka prinssilleHUPS

Simba: elefanttien mikä. vaau

Scar: oisentään sanoin jo liikaa. olisit kai kuullut sen ennemmin tai myöhemmin. kun olet niin nokkelakin. lupaa minulle vain yksi asia lupaa ettet ikinä mene siihen /kamalaan/ paikkaan

Simba: ei huolta

Scar: niin sitä pitää. menehän siitä leikkimään. ja /muista/. tämä on /meidän salaisuutemme/

Simban lisäksi Scar manipuloi hyeenat pitämään häntä ystävänänsä sekä Mufasan luottamaan häneen ja uskomaan, että hän välittää Simbasta. Kaiken manipuloinnin lisäksi Scar onnistuu myös valehtelemaan muille hahmoille heidän huomaamattaan, mutta kuitenkin niin, että hänen aikomuksensa on katsojalle koko ajan selvä (esim. Mufasalle: ”*rauha rauha. en unissani-kaan haastaisi sinua*”). Usein sekä valehtelu että manipulointi tulevat ilmi Scarin tavasta esittää asiansa sarkastisesti – hänen äänenpainostaan on selkeästi kuultavista, onko hän todellisuudessa samaa mieltä sanomansa kanssa vai ei.

5 PÄÄTÄNTÖ

5.1 Yhteenveto ja pohdintaa

Tutkielmani tavoitteena oli selvittää, millaisia piirteitä Leijonakuninkaan hahmojen puheessa on havaittavissa ja miten ne kytkeytyvät hahmojen persoonaan, statukseen ja agendaan. Analyysin jälkeen on todettavissa, että edellä mainitut piirteet ovat yhteydessä hahmon kielenkäyttöön pääosin seuraavin tavoin:

1. yleiskielen käyttäminen edustaa korkeaa älykkyyttä, korkeaa statusta tai molempia
2. puhekieliset piirteet ovat yhdistettävissä matalampaan älykkyyteen, matalampaan statukseen, nuoreen ikään tai useampaan näistä
3. hahmon kielenkäytön vaihtelu voi kertoa hahmonkehityksestä (kohta 1) tai hahmon pyrkimyksestä erilaiseen asemaan (esim. nuori hahmo yrittää vaikuttaa vanhemmalta)
4. hahmon agenda on usein havaittavissa suoraan hänen puheestaan (ts. hän kertoo aikomuksensa) tai puheen parakielellisistä elementeistä (~ sarkasmi)

Vaikuttaa siltä, että tekemäni huomiot Leijonakuningas-elokuvasta ovat pitkälti samassa linjassa Sundelinin (2014) tutkimuksen kanssa. Kuten Sundelinin tutkimissa elokuvissa, myös Leijonakuninkaassa pääprotagonistihahmo käyttää lähes pelkkää standardikieltä, ja pääantagonistin puhe poikkeaa protagonistin puheesta. Kuitenkin omassa tutkimuksessani olen havainnut, että antagonistin (Scarin) puheen poikkeama ei Sundelinin havaintojen mukaisesti ole erilainen aksentti, vaan lähinnä vaihtelevammin käytetyt parakielelliset elementit – joka tapauksessa voidaan todeta, että protagonistien ja antagonistien puhetyyli eroaa toisistaan. Sundelin (2014: 56) toteaa myös, että aksenttien funktio on usein kiinnittää katsojan huomio hahmon tiettyihin piirteisiin, mikä on yksi tärkeimmistä havainnoistani myös omassa tutkimuksessani.

Vaikka puhekielen ja yleiskielen vaihtelu on havainnoissani pääosassa, tuntuu puhekielisten piirteiden frekvenssi olevan elokuvassa melko pieni sekä variaation määrä rajallinen. Esimerkiksi Mantilan (1997: 13) listaamista, yleisistä puhekielen piirteistä elokuvassa esiintyy vain me-passiivia sekä persoonapronominien pikapuhemuotoja (*mä, sä*) sekä myös puhekielessä yleistä pronomien kliittistymistä (*onkse, tiesittekste*) (VISK § 144). Eri murrealueitakaan ei ole kovasti edustettuna: kaikkien hahmojen puhekieli kuulostaa kutakuinkin samalta, vaikka Pumba tekeekin toisinaan poikkeuksen hämäläismurteisilla ilmauksillaan. Suhteutettuna puhekielisten piirteiden harvinaisuuteen puhekielistä sanastoa esiintyy verrattain

paljon, vaikka usein sanat ovat sellaisia, joita ei välttämättä autenttisessa puheessa usein kuuli (esim. *dorka*, *kaktuspeba*).

Puheen variaation lisäksi tarkastelin elokuvaa myös kieli-ideologisesta näkökulmasta. Havaintojeni perusteella vaikuttaa siltä, että Leijonakuningas-elokuvassa standardikieltä pidetään kieli-ideologisena normina, josta eroavat hahmot ovat joltain ominaisuudeltaan, kuten älykkyydeltään tai statukseltaan poikkeavia (ks. luettelon kohta 2). Saman ilmiön autenttisesta kielenkäytöstä on havainnut myös Garrett (2010: 7–8), jonka mukaan (negatiivinen) kieliasenne syntyy, kun henkilö poikkeaa standardikielen normista.

Toisinaan havaintoni olivat linjassa oletuksieni kanssa, mutta toisinaan ne myös poikkesivat niistä. Oletukseni puheen vaihtelusta olivat kyllä samanlaisia havaintojen kanssa – elokuvassa ehdottomasti esiintyy puhekielen vaihtelua hahmojen välillä – mutta yllätyin siitä, millaiset hahmot puhekieltä elokuvassa käyttävät. Oletukseni oli, että puhekieliset piirteet kuuluisivat lähinnä antagonistien puheeseen heidän rooliasemansa vuoksi, mutta vaikuttaa siltä, että puhekielen vaihtelu on enemmän sidoksissa hahmon statukseen ja älykkyyteen riippumatta hahmon roolituksesta elokuvassa.

Vaikka tutkimukseni käsitteleekin isolta osalta puhekielen variointia, on kuitenkin otettava huomioon, että aineistossani puhekieli on käsikirjoitettua, ei autenttista, ja lisäksi aineisto on julkaistu noin 20 vuotta sitten. Tästä johtunevat muun muassa aiemmin mainitsemani huomiot vieraista sanastollisista ilmauksista sekä puhekielisten piirteiden vähyydestä. Uskoin, että käsikirjoitettujen hahmojen puheen funktio on usein olla kärjistettyä ja jopa stereotyyppistä sekä myös hauskuuttaa katsojaa: tämän vuoksi autenttisessa puheessa harvemmin käytetyt ilmaukset, kuten *kaktuspeba*, tuntuvat luonnollisilta elokuvahahmojen puheessa. Toisinaan varsinkin puhekieliset vitsit muuttuvat käsikirjoituksen kääntämisen yhteydessä varsin kummallisiksi: esimerkiksi englanninkielinen vitsi ”*It’s a motto. What’s a motto? Nothing, what’s a motto (~ matter) with you?*” muuttuu suomeksi käännettynä hyvin epätavalliseksi käyttäen autenttisessa keskustelussa (”*Se on motto. Mikä on motto? Niinku otto mutta ei sinne päinkään.*”). Näiden huomioiden vuoksi tulee aineistoani tarkastella irrallaan autenttisen puheen variaation tutkimuksista.

5.2 Tutkielman arviointi ja jatkotutkimus

Tutkimusaiheeni suurin ongelma lienee sen subjektiivisuus. Tämän vuoksi sen onnistuneisuutta on hankalampaa arvioida kuin objektiivisempien, esimerkiksi kyselylomakkeella toteutettujen tutkielmien onnistuneisuutta. Havaintojani ja aineistoani on hankala ja ehkä tarpee-

tontakin määrittää onnistuneeksi tai epäonnistuneeksi: vaikka kaikki havainnot eivät olleetaan linjassa oletuksieni kanssa, selvitin aineistostani kuitenkin sen, mitä tutkimuksen tavoitteena oli selvittää. Näin ollen validiteetin kannalta koen tutkielman toteutuksen onnistuneen hyvin.

Subjektiiivisuuden vuoksi tutkimukseni tuloksia ei kuitenkaan voi yleistää eikä luultavasti myöskään toistaa samoin tuloksin toisen tutkijan toimesta, mikä voi vaikuttaa tutkimukseni reliabiliteettiin. Toisaalta tutkimuksen reliabiliteetti on relevantti lähinnä määrällisissä tutkimuksissa, sillä laadullinen tutkimus on lähtökohtaisesti melko subjektiivista – samasta syystä laadullisen tutkimuksen tuloksia ei ole usein tarkoituksenmukaista myöskään yleistää.

Jatkotutkimusta on tutkielmani pohjalta mahdollista jatkaa tekstuaalisen vaihtelun suuntaan tutkimalla muita lastenelokuvia ja samalla hakea jonkinlaista yleistettävyyttä, mutta toisaalta tutkielmaani voisi soveltaa esimerkiksi kielen omaksumisen tutkimukseen. Mielestäni olisi kiinnostavaa tarkastella, tiedostavatko lapset lastenelokuvien hahmojen kielenkäytön ja omaksuvatko he hahmojen puheesta ilmauksia tai puhetyyliä. Koska tutkielmani keskittyy puhekielen variaation lisäksi myös kieli-ideologioihin ja -asenteisiin, olisi mielekästä myös tarkastella, vaikuttavatko lastenelokuvien kieli-ideologiat tai -asenteet lasten omiin kieli-asenteisiin.

LÄHTEET

- Eskola, Jari 2010: Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. – Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II* s. 179–203. Juva: PS-kustannus.
- Garrett, Peter 2010: *Attitudes to Language*. Key Topics in Sociolinguistics 9. Cambridge: Cambridge University Press.
- Georgakopoulou, Alexandra 2000: On the Sociolinguistics of Popular Films: Funny Characters, Funny Voices. – *Journal of Modern Greek Studies* 18 (1) s. 119–133.
- Gillham, Bill 2000: *Case study research methods*. Lontoo: Continuum.
- Huttunen, Leena 1986: Täytesanat jyvaskyläläisessä puhekielessä. – *NPMJy, raportti 4* s. 81–97.
- Kalliokoski, Jyrki 1998: Hjalmar Nortamon murrekertomukset ja puhutun illuusio. – Lea Laitinen & Lea Rojola (toim.), *Sanan voima. Keskusteluja performatiivisuudesta* s.184–215. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Laine, Markus, Bamberg, Jarkko & Jokinen, Pekka 2007: Tapaustutkimuksen käytäntö ja teoria. – Markus Laine, Jarkko Bamberg & Pekka Jokinen (toim.), *Tapaustutkimuksen taito* s. 9–38. Helsinki: Gaudeamus.
- Lappalainen, Hanna 2001: Sosiolingvistinen katsaus suomalaisnuorten nykypuhekieleen ja sen tutkimukseen. – *Virittäjä* 105 (1) s. 74–101.
- 2008: Vaihteleva kieli. – Tiina Onikki-Rantajääskö & Mari Siironen (toim.), *Kieltä kohti* s. 66–85. Helsinki: Otava.
- Lehtimäki, Maarit 1996: *Täytelisäkeidiomien yksilöllinen vaihtelu Tampereen puhekielessä*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- Mantila, Harri 1997: Johdanto. – Seija Makkonen & Harri Mantila (toim.), *Pohjoissuomalaisen puhekielen sosiolingvistinen variaatio* s. 1-23. Suomen ja saamen kielen ja logopedian laitoksen julkaisuja 8. Oulun yliopisto.
- Mäntynen, Anne, Halonen, Mia, Pietikäinen, Sari & Solin, Anna 2012: Kieli-ideologioiden teoriaa ja käytäntöä. – *Virittäjä* 116 (3) s. 325–348.
- Pearl, Leonard 2007: *Hahmonnimet hahmottumassa. Disney-piirroselokuvissa esiintyvien suomenkielisten henkilönnimien sananmuodostus, rakenne ja merkityssuhteet*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston suomalaisen ja yleisen kielitieteen laitos.
- Poyatos, Fernando 1993a: *Paralanguage. A linguistic and interdisciplinary approach to interactive speech and sound*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co.
- 1993b: The many voices of laughter: A new audible-visual paralinguistic approach. – *Semiotica* 93 (1) s. 61–81.

- Silverstein, Michael 1979: Language structure and linguistic ideology. – Paul R. Cline, William F. Hanks & Carol L. Hofbauer (toim.), *The elements. A parasection on linguistic units and levels* s. 193–247. Chicago: Chicago Linguistic Society. (viitattu teoksessa Mäntynen et al. 2012)
- Sundelin, Ulrika 2014: *Accents in film : text-internal characterization and narrative function linked to text-external language ideologies and attitudes*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston nykykielten laitos.
- Tiittula, Liisa & Nuolijärvi, Pirkko 2007: Puhuttu kieli kaunokirjallisuuden suomennoksissa. – H.K. Riikonen, Urpo Kovala, Pekka Kujamäki & Outi Paloposki (toim.), *Suomennoskirjallisuuden historia 2* s. 387–400. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2013: *Puheen illuusio suomenkielisessä kaunokirjallisuudessa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1401. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Vacklin, Anders 2008: Dialogi ja subteksti. – Vacklin, Anders, Rosenvall, Janne & Nikkinen, Are (toim.), *Elokuvan runousoppia. Käsikirjoittamisen syventävät tiedot* s. 130–153. Helsinki: Like.
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho 2004: Iso suomen kielioppi. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkko-versio, viitattu 2.5.2015. Saatavissa: <http://scripta.kotus.fi/visk> URN:ISBN:978-952-5446-35-7
- Wells, J.C. 1982: *Accents of English 1. An introduction*. Cambridge: Cambridge University Press. (viitattu teoksessa Sundelin 2014)