

KIELELLÄ LEIKITTELY SARJAKUVASSA *VIIVI JA WAGNER*

Ranja Ritvanen

Suomen kielen pro gradu -tutkielma

Jyväskylän yliopistossa elokuussa 2009

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kielten laitos
Tekijä – Author Ranja Ritvanen	
Työn nimi – Title Kielellä leikittely sarjakuvassa <i>Viivi ja Wagner</i>	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Elokuu 2009	Sivumäärä – Number of pages 86 s liitteineen
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen sitä, millaista kielellä leikittelyä on sarjakuvassa Viivi ja Wagner ja kuka kielellä leikkii. Lisäksi tutkin, tapahtuuko kielileikkien määrässä ja keinoissa muutosta ensimmäisestä albumista viimeisimpään. Aineistonani on kymmenen Viivi ja Wagner -sarjakuva-albumia, albumit 1–10.</p> <p>Viivi ja Wagner on Jussi Tuomolan eli Juban piirtämä sarjakuva. Lähtökohtana sarjakuvassa on Viivin ja Wagnerin suhde. Sarjakuva sisältää myös runsaasti kielellä leikittelyä, jota voi pitää olennaisena osana Viivin ja Wagnerin parisuhdetta. He leikittelevät kielellä yhdessä joko tahattomasti tai tahallisesti.</p> <p>Kielellä leikittelyn keinoja on useita. Yksi keino on leksikaalinen monitulkintaisuus (homonymia ja polysemia): homonymiassa samanasuisilla lekseemeillä on eri merkitys, polysemiassa sanalla on monta merkitystä. Toinen kielellä leikittelyn keino on äänteellinen muuntelu eli esimerkiksi äänteiden vaihtaminen toiseen (<i>nirso – perso</i>). Kolmanneksi Viivissä ja Wagnerissa on intertekstuaalisuutta. Tekstissä voidaan siis viitata todellisuuteen tai johonkin toiseen tekstiin. Neljäs kielelläleikittelytapa on muodostaa monitulkintainen tilanne kuvan ja tekstin avulla esimerkiksi niin, että tekstin tasolla juoni kulkee abstraktisti mutta kuvan tasolla konkreettisesti. Viivissä ja Wagnerissa on myös ironiaa ja tilanteiden vaihtelua. Jälkimmäisestä on kyse silloin, kun jokin tiettyyn kontekstiin liitetty asia esiintyykin uudessa kontekstissa. Lisäksi sarjakuvassa jonkin merkin ilmeinen merkitys (denotaatio) saatetaan tulkita subjektiivisesti antamalla sille toissijaisia merkityksiä (konnotaatio). Useimmiten kielellä leikkii Wagner, silloin tällöin myös Viivi.</p> <p>Tutkimuksessani havaitsin, että sarjakuvassa on eniten polysemiaa, intertekstuaalisuutta ja äänteellistä muuntelua, kun taas homonymiaa on vähiten. Ensimmäisissä albumeissa on enemmän kielellä leikittelyä kuin viimeisimmissä. Kuitenkaan kielellisen leikittelyn keinoissa ei tapahdu juuri muutoksia ensimmäisestä albumista viimeisimpään, vaan lähes jokainen albumi sisältää erityyppisiä sanaleikkejä.</p>	
Asiasanat – Keywords sanaleikit, sarjakuvat	
Säilytyspaikka – Depository Fennicum	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
1.1 Tutkimustehtävä ja aineisto	1
1.2 Sarjakuvan kielestä.....	3
1.3 Kielellä leikkittelyn merkitys ja keinot	5
2 SEMANTIIKASTA JA PRAGMATIIKASTA	14
3 LEKSIKAALINEN MONITULKINTAISUUS	19
3.1 Homonymia	19
3.2 Polysemia	20
3.2.1 Polyseemiset lekseemit.....	21
3.2.2 Idiomien polyseemisyys	26
3.2.3 <i>Sika</i> -sanana polyseemisyys	29
3.2.4 Yhteenveto polysemiasta Viivissä ja Wagnerissa.....	30
4 ÄÄNTEELLINEN MUUNTELU	32
4.1 Äänneiden vaihtaminen	32
4.1.1 Sananalkuisten konsonanttien vaihtaminen.....	32
4.1.2 Sanansisäisten konsonanttien vaihtaminen ja metateesi.....	33
4.1.3 Sanansisäisten vokaalien vaihtaminen	35
4.1.4 Useamman sananalkuisen äänne vaihtaminen	36
4.2 Äänneen poistaminen tai pidentyminen	37
4.3 Tavun tai sanan lisäys.....	38
4.4 Vierassanojen äänneellinen muuntelu	39
4.5 Samajohtimisten kantasanojen ja yhdyssanan osien vaihtelu.....	41
4.6 Yhteenveto äänneellisestä muuntelusta Viivissä ja Wagnerissa	43
5 INTERTEKSTUAALISUUS	45
5.1 Viittaukset henkilöihin	45
5.2 Viittaukset genreen ja tunnettuihin ilmiöihin.....	48
5.4 Lainaaminen	51
5.5 Tutun fraasin muokkaaminen	51
6 IRONIA.....	54
7 DENOTAATIO JA KONNOTAATIO	58
8 TILANTEIDEN VAIHTELU	61
9 KUVAN JA TEKSTIN MONITULKINTAISUUS.....	64
10 MUUT KIELELLÄ LEIKITTELYN KEINOT	69

11 PÄÄTÄNTÖ	72
LÄHTEET	78
LIITTEET	80
LIITE 1: Esimerkki leksikaalisesta monitulkintaisuudesta	80
LIITE 2: Esimerkki äänteellisestä muuntelusta	81
LIITE 3: Esimerkki intertekstuaalisuudesta	82
LIITE 4: Esimerkki ironiasta	83
LIITE 5: Esimerkki denotaatiosta ja konnotaatiosta	84
LIITE 6: Esimerkki tilanteiden vaihtelusta	85
LIITE 7: Esimerkki kuvan ja tekstin monitulkintaisuudesta	86

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimustehtävä ja aineisto

Viivi ja Wagner on suosittu parisuhdesarjakuva, jota piirtää turkulainen Jussi Tuomola eli Juba. Sarjakuva on humoristinen, ja sitä pidetään usein todentuntuisena parisuhteen kuvauksena tai parodiana parisuhteesta. Suhteen osapuolet ovat Viivi ja Wagner, ja huomionarvoista on se, että kyseessä ei ole tavanomainen miehen ja naisen välinen suhde, vaan toinen hahmo eli Wagner onkin sika. *Sika* on halventava nimitys mieshenkilöstä, ja sarjakuvassa Wagnerin kuvaaminen siaksi tuo esiin yhden miehen stereotypian. Sikamaiseen mieheen liitetään monesti mielikuvia huonosta ja epäkohteliaasta käyttäytymisestä. Sarjakuvassa Wagner käyttäytyykin sikamaisesti. Hän on epäsovinnaisen suorapuheinen, laiska ja sovinistinen. Viivi puolestaan harrastaa kulttuuria, suojelee luontoa ja pitää kodissa järjestystä yllä. Viivin ja Wagnerin erilaisuus luo ristiriitoja ja tilannekomiikkaa heidän suhteeseensa. Siinä missä Viiviä voi luonnehtia jopa älyköksi, Wagner on ennemminkin naiivi. Hän saattaa tulkita asioita omalla tavallaan: hän ymmärtää abstraktit asiat konkreettisiksi joko tahallaan tai vahingossa.

Viivi ja Wagner -sarjakuvaa julkaistaan monissa sanomalehdissä, ja sitä voi seurata myös kuvapuhelimien välityksellä. Näin sarjakuva tavoittaa noin 4,2 miljoonaa lukijaa. Lisäksi Viivi ja Wagner seikkailevat myös sarjakuva-albumeissa. Viivin ja Wagnerin ensiesiintyminen oli lapsille suunnatussa *Kultapossu*-lehdessä. Vuonna 1997 Juba alkoi piirtää Viiviä ja Wagneria *Helsingin Sanomiin*. (VW-kotisivut 2007.) Alun perin sarjakuvasta ei ollut tarkoitus tulla parisuhdesarjakuvaa, sillä *Kultapossu*-lehdessä Viivi oli pieni tyttö ja Wagner hänen possuystävänsä. Nykyisin Viivi ja Wagner kuitenkin ovat aikuisia ja asuvat yhdessä.

Sarjakuvan piirtäjä Juba on koulutukseltaan kielenkääntäjä, ja jo ennen Viiviä ja Wagneria hän toimi sarja- ja pilakuvapiirtäjänä sekä ulko- ja kotimaisten julkaisujen kuvittajana. Hän on saanut sarjakuvastaan Lempi- ja Puupäähattu-palkinnot. (VW-kotisivut 2007.) Pro gradu -työssäni tarkastelen, miten kielellä leikitellään Viivi ja Wagner -sarjakuvassa. Tutkimusaineistona minulla on kymmenen Viivi ja Wagner -sarjakuva-albumia. Tutkin, millaisia kielelläleikittelykeinoja niissä on käytetty ja kuka

sarjakuvassa kielellä leikittelee. Onko kielellä leikittelijä yleensä Viivi vai Wagner vai leikittelevätkö molemmat yhtä paljon kielellä? Miten kielellä leikittelyn keinot eroavat toisistaan ja onko niillä jotakin yhteistä? Tutkin myös **denotaatiota** ja **konnotaatiota** sarjakuvassa: tulkitaanko jonkin merkin ilmeinen ja ensisijainen merkitys (denotaatio) subjektiivisesti antamalla sille toissijaisia, ylimääräisiä merkityksiä, jotka voivat olla tuloksena tulkitsijan assosiaatioista ja päättelyistä (konnotaatio) (Häkkinen 1994: 173)? Lisäksi tarkastelen, mikä on kielelläleikittelykeinojen määrän suhde toisiinsa eli onko jokin kielelläleikittelytapa mahdollisesti yleisempi kuin toinen ja tapahtuuko kielileikkien määrässä ja keinoissa muutosta ensimmäisestä albumista viimeisimpään.

Tutkimusaineistooni kuuluvat albumit *Viivi ja Wagner 1. Sikspäkki ja salmiakkia*, *Viivi ja Wagner 2. Apua, sängyssäni on sika!*, *Viivi ja Wagner 3. Ei banaaninkuoria paperikoriin!*, *Viivi ja Wagner 4. Oi, mikä karju!*, *Viivi ja Wagner 5. Kuumaa hiekkaa*, *Viivi ja Wagner 6. Viriili vesipeto*, *Viivi ja Wagner 7. Sohvaperunoiden kuningas*, *Viivi ja Wagner 8. Ranskalainen liukumäki*, *Viivi ja Wagner 9. Kaasua sohvalle!* ja *Viivi ja Wagner 10. Sian morsian?* Tutkimukseni kohteena ovat stripit, joissa kielellä leikitellään, ja tutkimukseni ulkopuolelle jätän ne stripit, joissa ei kielellä leikittelyä ole. Albumissa 1 on 166 strippiä, albumeissa 2–9 170 strippiä jokaisessa ja albumissa 10 on 198 strippiä. Yhteensä kaikissa albumeissa on siis 1 724 strippiä. Aineistooni kuuluvia kielellistä leikittelyä sisältäviä strippejä on yhteensä 131. Jatkossa käytän albumeista viitteessä lyhennettä VW.

Lähtökohtana kielellä leikittelyn tutkimiselle pro gradu -työssäni on kielellisen huumorin merkitys yhteiskunnassa. Kielellistä huumoria tutkimalla voi myös tarkastella eri kielenilmiöitä erilaisesta näkökulmasta kuin yleensä: esimerkiksi polysemiaa voi tutkia humoristisista teksteistä samoin kuin vakavistakin teksteistä. Humoristinen kieli on myös kielellisesti erityistä, sillä se vaikuttaa ihmisiin eri tavoin kuin vakava kieli. Kielellinen leikittely niin yksin kuin yhdessäkin on tärkeää, sillä se tuottaa mielihyvää ja rakentaa myös yhteisyyttä pienissä yhteisöissä sekä yhteiskunnassa. Kun kielellä leikitellään, ne, jotka eivät jostakin syystä kielileikkiä ymmärrä, jäävät ulkopuolelle. Ymmärtämättömyyden syynä voi olla esimerkiksi kulttuurisen tietouden puuttuminen, minkä vuoksi kielellisen leikittelyn sisältämä huumori ei tule selväksi. Koska kielellinen huumori ja sen ymmärtäminen on osa kulttuuriamme, tutkimusaiheeni on myös tärkeä. Viivi ja Wagner -sarjakuva on kielileikkien tutkimisessa kiinnostava siksi, että se sisältää erityisen paljon kielellä leikittelyä. Monien strippien ymmärtämisessä tarvitaan tietoa

kulttuurista: jotta strippi voisi olla hauska, on huomattava esimerkiksi intertekstuaalinen viittaus tai tunnistettava suomalainen sananlasku. Tutkin erilaisia kielellä leikittelyn keinoja siitä syystä, että eri keinojen ymmärtämiseen tarvitaan erilaista tietoa – kielellistä ja kulttuurista. On myös hyvä tarkastella kielellisen leikittelyn keinoja suomalaisen yhteiskunnan kontekstista ja nähdä, millaisia kielileikkejä meidän yhteiskuntamme synnyttää.

1.2 Sarjakuvan kielestä

Sarjakuva on erityinen esittämisen tapa, jolla on oma ilmaisukielensä. Sarjakuvan kieli täytyy oppia, jotta sitä voi käyttää ja tulkita. Sarjakuvan piirtäjät ja lukijat ovat omaksuneet eräänlaisen sarjakuvan kieliopin, mikä tekee sarjakuvat kulttuurisina merkitysjärjestelminä mahdollisiksi. (Herkman 1998: 21.)

Yksinkertaisin sarjakuvan muoto on sanomalehden numeroissa ilmestyvä strippi, joka muodostuu yleensä kolmesta tai neljästä ruudusta. Englanninkielinen termi *strip* viittaa kuvarivin pitkänomaiseen muotoon, joka syntyy peräkkäin olevista ruuduista. Yksittäinen strippi on oma itsenäinen kokonaisuutensa, joka on ymmärrettävissä yksinään. Esimerkiksi sanomalehdissä stripit voivat sisältää myös tarinoita, joita strippi kuljettaa päivittäin vähän eteenpäin. (Manninen 1995: 33.) Viivi ja Wagner -sarjakuvan stripit ovat kolme- ja neliruutuisia strippejä, joissa on jokin oma autonominen episodinsa. Välillä sarjakuva-albumissa jokin tarina voi myös jatkua monen stripin verran kuitenkin niin, että jokaisessa stripissä on oma jujunsa tai vitsinsä.

Sarjakuvan ja kirjallisuuden olennainen ero on siinä, että sarjakuvassa on tekstin lisäksi kuvia. Sekä kuvat että teksti kertovat tarinaa, ja kuvien ja sanojen summa tekee sarjakuvasta sarjakuvan. Kirjallisuudessa kerrontaa tai puhetta sisältävä kirjoitettu teksti noudattaa kielioppisääntöjä ja jäsentyy ketjuksi, jossa lukija joutuu lukemaan yhden sanan kerrallaan. Sarjakuvan kielessä lukemisen perusyksikkö on ruutu, ja lukija käy läpi ruudun kerrallaan mutta vertailee samalla myös vierekkäisten ruutujen antamaa informaatiota. Yhdessä ruudussa kirjoitetun tekstin ja kuvan tasot ovat päällekkäin, ja ruutujen rajoja voi myös ylittää: esimerkiksi jatkuvaa ääntä kuvaavat merkit, kuten huuto tai hälytysääni, voivat ylittää ruutuja jakavat palkit. (Manninen 1995: 45.)

Kuvan ja tekstin suhteesta on esitetty monia mielipiteitä. Sanojen suhde kuviin voi olla vuorotteleva, mikä merkitsee sitä, että merkitykset muodostuvat sanojen ja kuvien

yhteisvaikutuksessa. Toisaalta sarjakuvassa tavat yhdistää tekstiä ja kuvia toisiinsa tuntuvat vaihtelevan. Välillä teksti tukee kuvallista ilmaisua, välillä kuva tukee tekstin kertomaa tarinaa. (Herkman 1998: 53–54.) Viivissä ja Wagnerissa teksti tuntuu tukevan useammin kuvallista ilmaisua kuin päinvastoin. Monesti Viivin ja Wagnerin repliikit liittyvät heihin itseensä tai ympäristöön, jossa he ovat. Stripin juoni on kuitenkin hahmotettavissa kuvista. Kaikissa ruuduissa ei tekstiä välttämättä olekaan vaan esimerkiksi henkilöiden ilmeet ja eleet kertovat kaiken olennaisen.

Vaikka kuva on nähty sarjakuvailmaisussa useimmiten vaikuttavimmaksi merkkijärjestelmäksi, myös tekstiainesta huomioidaan tarkasti. *Kertova teksti* on sijoitettu ruudun reuna-alueille joko kuvan päälle tai kuvasta erottuvaan laatikkoon. Teksti täydentää kuvan antamaa informaatiota. Kertovan tekstin osuus on uudemmissa sarjakuvissa vähentynyt, mutta historiallisissa sarjakuvissa se on ollut yleisin sanankäytön muoto. (Herkman 1998: 41.) Viivi ja Wagner -sarjakuvakaan ei juuri sisällä kertovaa tekstiä. Tekstiaines on lähinnä Viivin ja Wagnerin sekä sarjakuvan sivuhenkilöiden dialogia.

Kertovan tekstin lisäksi sarjakuvassa on sarjakuvahahmojen välistä *dialogia*. Tavallisesti hahmojen repliikit ja dialogi esitetään puhekuplissa. Puhekuplien muoto voi toimia sanallista viestiä täydentävänä visuaalisena merkinä. Muodot voivat ilmaista esimerkiksi sarjakuvahahmon tunnetiloja, äänen voimakkuutta ja laatua. Myös repliikkien kirjoitustapa on oma ilmaisukeinonsa: esimerkiksi paksut kirjaimet tuovat vaikutelman kovasta äänenvoimakkuudesta ja vastaavasti ohuet kirjaimet viestivät hiljaisesta puheäänestä. (Herkman 1998: 42.) Viivissä ja Wagnerissa paksuja kirjaimia käytetään esimerkiksi silloin, kun Viivi on vihainen Wagnerille ja huutaa tälle jotakin. Usein äänenvoimakkuutta ja -sävyä on ilmentämässä myös useampi kuin yksi huutomerkki puheenvuoron perässä. Puhekuplien lisäksi Viivissä ja Wagnerissa on ajatuskuplia, jotka kuvaavat henkilöiden ajatuksia.

Kirjoitettua kieltä on myös *ääniefekteissä*. Ääniefektit ovat nimenomaan sarjakuvalla ominainen tapa ilmaista ääntä, jota muuten ei olisi mahdollista esittää painetussa muodossa. Esimerkiksi käy karjahdusääni *Auoogrh!!*, joka ei esiintymisyhteydestään irrotettuna tarkoita mitään mutta joka sarjakuvassa tukee kuvitusta ja saattaa olla tärkeä kerronnallinen osatekijä. (Herkman 1998: 43.)

Detaljitekstit ovat neljäs tapa käyttää kirjoitettua kieltä sarjakuvassa. Ne ovat sarjakuvan maailmasta löytyviä pieniä yksityiskohtia, kuten julisteita, kylttejä, kilpiä, kirjoja tai muita vastaavia. Esimerkiksi *Asterix*-sarjakuvassa erilaiset kauppiaiden ja majatalojen kyltit ovat usein tärkeitä humoristisia elementtejä. (Herkman 1998: 43.) Myös

Viivissä ja Wagnerissa detaljitekstit ovat esimerkiksi kauppojen, ravintoloiden ja kioskien nimiä ja esimerkiksi kaupoissa olevia hintalappuja ja kotona olevien kirjojen nimiä.

Sarjakuvan keinoin voi yhdistää kuvaa ja tekstiä monipuolisesti. Useimmiten kuva- ja tekstiaines tukevat toisiaan. Viivissä ja Wagnerissa juoni saattaa kulkea hyvin pelkästään tekstin tasolla, mutta joskus kuvallinen ilmaisu on ristiriidassa tekstin kanssa esimerkiksi silloin, kun jokin abstrakti ilmaus tulkitaan kuvan tasolla konkreettisesti. Ristiriita kuvan ja tekstin välillä tuottaa huumoria siten, että tekstin perusteella lukija tekee oman tulkintansa, jonka kuva yllättäen osoittaa vääräksi. Humoristisuus syntyy, kun lukija huomaa tekstin monitulkintaisuuden kuvan avulla. Kielellistä leikittelyä olisi mahdollista tutkia Viivi ja Wagner -sarjakuvassa pelkästään tekstin tasolla, mutta silloin osa stripeistä jäisi työni ulkopuolelle. Joissakin kielileikeissä kuva on tärkeässä roolissa sanaleikin ymmärtämisessä.

Tutkimusaiheena sarjakuvan kieli on mielenkiintoinen siksi, että sarjakuvassa kieli on hyvin minimalistista. Asiat on esitettävä määrällisesti hyvin suppealla kieliaineksella. Piirustustaidon lisäksi sarjakuvapiirtäjä tarvitsee siis myös taitoa käyttää kieltä. Viivi ja Wagner -sarjakuvan piirtäjä Juba on taitava kielenkäyttäjä, ja kielellä leikittely on olennainen osa sarjakuvaa.

1.3 Kielellä leikittelyn merkitys ja keinot

Kielellä leikittely on ihmiselle tärkeää. Kielellinen huumori on ihmiselle ominaista, ja huumoria on olemassa jokaisessa kulttuurissa, vaikka sen ilmenemismuodot voivat olla erilaisia. Kaikissa kulttuureissa on kuitenkin käyttäytymismuotoja, jotka tuottavat naurua. Kaikissa kulttuureissa on myös puhuttu kieli. Kielellä leikittely sinänsä on universaalista, ja sillä on monia eri tehtäviä. (Kainlauri 2005: diat 8–9.) Myös viittomakielen käyttäjät voivat leikitellä kielellä, ja viittomakielisten keskinäisessä viestinnässä syntyy huumoria, joka mahdollisesti on yhteydessä juuri heidän kulttuuriinsa.

Kielellä leikittely tuottaa nautintoa ja iloa eli viihdyttää. Kielellä leikittelijälle se antaa myös vapauden muunnella kieltä ja sen rakenteita. Kielellinen leikittely on huumoria, joka luo siteitä ihmisten välille. Huumoria käytetään vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Sitä voi käyttää yksityisesti pienissä ryhmissä, tai se voi olla julkista niin, että se on suuntautunut yhdeltä ihmiseltä suurelle yleisölle (esimerkiksi esiintyjä televisiossa). Julkinen huumori luo ihmisille yleisesti tunnetun kohteen, johon

viitata, kun keskustellaan yhdessä. Se yhdistää ihmisiä, ja sillä on näin sosiaalinen funktio. Kielellisen leikittelyn ja sen ymmärtämisen merkitys korostuu siinä, että se voi myös erottaa ihmisiä ja sulkea ihmisiä ulkopuolelle. (Cook 2000: 46, 61–64.) Esimerkiksi nuoret voivat rakentaa yhteisiä arvoja, asenteita ja ryhmäidentiteettiä kielellä leikittelyllä: he voivat nauraa normien mukaiselle kielenkäytölle, rikkoa kielellisiä normeja ja muodostaa osaamistaan kielistä uusia kokonaisuuksia. He käyttävät kielellistä materiaalia omiin tarkoituksiinsa ja luovasti, mikä ei tarkoita sitä, etteivät he olisi tietoisia kielen normeista. (Pitkänen-Huhta 2008: 112–113.)

Kun ihminen ”tajuaa vitsin”, hän osoittaa, että hänellä on vitsin ymmärtämiseen tarvittavaa tietoutta ja että hän jakaa samankaltaiset arvot kertojan kanssa. Tietyissä yhteiskunnassa varttuneella ihmisellä on yleensä tietoa omasta kulttuuristaan, ja hän on omaksunut yhteiskuntansa arvot. Kielellistä huumoria käyttävän ryhmän sisälle voi syntyä solidaarisuutta ja yhteisöllisyyttä, ja huumori voi vahvistaa ryhmän identiteettiä, mutta huumori voi kohdistua vähättelevänä esimerkiksi toiseen ryhmään niin, että se korostaa ryhmän negatiivista suhtautumista toista ryhmää kohtaan. Pessimistinen näkökulma huumoriin on, että se kohdistuu aina johonkuhun toiseen: kun nauretaan, nauretaan jonkun toisen kustannuksella. (Cook 2000: 71–72.)

Humoristisesta kielellä leikittelystä on ollut erilaisia teorioita. Psykoanalyytikko Sigmund Freud piti kielellistä huumoria psykologisena mekanismina, joka tuo tukahdutettuja haluja tietoisuuteen ja on näin jännityksen purkautumiskeino. Näin jo pelkkä helpottuneisuuden tunne voi johtaa nauruun. Naurulla puolestaan on myönteisiä vaikutuksia ihmisen fyysiselle hyvinvoinnille. Toinen teoria taas käsittelee huumoria ristiriitaisuuden näkökulmasta. Hauskuus syntyy, kun ihminen tekee havainnon jostakin sopimattomasta ja ristiriitaisesta – jostakin, joka rikkoo ennako-odotuksia. Ristiriita voi syntyä verbaalisesti mutta myös visuaalisesti. Kolmas teoria on lääketieteellinen: on huomattu, että huumorista on hyötyä ihmisen terveydelle. (Cook 2000: 73–74.) Kokoavasti voisi siis sanoa, että kielellä leikittelyllä on merkitystä ihmisen henkiselle hyvinvoinnille sen tarjoaman nautinnon ja hauskuuden sekä ryhmään kuulumisen vuoksi. Huumorilla ja naurulla on myös vaikutusta ihmisen terveyteen ja fyysiseen hyvinvointiin.

Viivin ja Wagnerin kielellisestä huumorista pidetään varmasti sen vuoksi, että se viihdyttää ja naurattaa. Sarjakuvassa on myös muunlaista huumoria, esimerkiksi miehen ja naisen parisuhteen stereotyyppioilla leikittelyä. Viihtyminen ja nauttiminen on tärkeää ihmiselle, joten tekstit, joiden avulla viihdytään, ovat merkittäviä ihmisen hyvinvoinnin kannalta. Viivi ja Wagner luo myös tietynlaista yhteisöllisyyttä, sillä koska siinä on monia

asioita, joita vain suomalaiset tai vain länsimaalaiset ihmiset tuntevat, se sulkee muun maailman vitsiensä ulkopuolelle. Esimerkiksi viittaus mäkihyppääjä Matti Nykäseen saattaisi jäädä ymmärtämättä jonkin muun kansallisuuden edustajalta, kun taas suomalaisille nimi on tuttu. Viiviä ja Wagneria myös luetaan niin paljon, että sarjakuvaa saatetaan lainata arkipäivän keskusteluissa, ja siihen saatetaan viitata muissakin teksteissä. Tällöin ihmisillä on jokin yhteinen puheenaihe, ja jos jollekulle sarjakuva on vieras, hän ei voi osallistua keskusteluun ainakaan niin täysipainoisesti kuin muut. Jotta saa kuvan siitä, mistä kielellinen huumori sarjakuvassa syntyy, on tärkeää tarkastella kielellä leikittelyn keinoja tarkemmin.

Kielellisellä leikittelyllä on monia ilmenemismuotoja. Kielellä leikittelemisen lähtökohta on kielen kaksitasoisuus eli muodon ja merkityksen erottamismahdollisuus. Sanaleikin voi muodostaa joko harkitun kaksitulkintainen viesti tai tahaton kaksitulkintainen ilmaus. Kielenkäyttö perustuu järkevän yhteistyön periaatteisiin, joita sanotaan Grice'n maksimeiksi: lähettäjä sanoo tarpeeksi mutta ei liikaa, puhuu totuudenmukaisesti, loogisesti, kohteliaasti ja selkeästi. Vastaanottajan edellytetään puolestaan tekevän parhaansa, jotta tulkitseisi lähettäjää oikein. Syntyy sanaleikki, kun lähettäjä epäonnistuu viestinsä muotoilussa tahattomasti tai tarkoituksellisesti ja vastaanottaja kieltäytyy ymmärtämästä sanomaa tarkoitettulla tavalla. Huvittavuus syntyy siitä, että lähettäjän tavoittelema lopputulos on nähtävissä väärän tulkinnan takaa. Myös vastaanottaja voi epäonnistua viestin tulkitsemisessa esimerkiksi silloin, kun maksimit eivät täyty: viestin lähettäjä ei esimerkiksi välttämättä olekaan puhunut totta. Vastaanottaja voi huomata tämän, mutta voi olla mahdollista, että epätotuudenmukaisen viesti jää havaitsematta. (Kytömäki 1986: 47; Saeed 2003: 204–205.) Kun kielellä leikittely on tahallista, sen onnistumisen edellytys on, että lähettäjä ja vastaanottaja jakavat saman tiedon maailmasta. Esimerkiksi englantilaiseen kulttuuriin liittyvä huumori ei välttämättä avaudu toisenkieliselle, ellei vitsiä selitetä. Huumorin tulkinnassa tarvitaan silti sosiokulttuurista tietämystä myös kotimaassa. (Chiaro 1992: 11–12.) Viivi ja Wagner-sarjakuva sisältää viittauksia esimerkiksi suomalaisiin ihmisiin ja liikeyrityksiin, joten lukija tarvitsee Suomeen liittyvää tietoutta. Hänellä on oltava myös käsitys stereotyyppisestä parisuhteesta, jossa nainen on ahkera ja tunnollinen ja mies laiska ja saamaton. Viivin ja Wagnerin suosio saattaa osittain johtua siitä, että lukijat löytävät Viivin ja Wagnerin suhteesta samoja piirteitä kuin omastaan, mikä on heistä huvittavaa.

On olemassa lukuisia keinoja leikitellä kielellä. Yksi tapa on käyttää hyväkseen **leksikaalista monitulkintaisuutta** eli sitä, että samanasuisilla leksikaalisilla yksiköillä on

eri merkitykset. Tästä ilmiöstä voi erottaa *homonymian* ja *polysemian*. Kun yhdellä lekseemillä eli sanalla on useita toisiinsa liittyviä merkityksiä, on kyse polysemiasta. Monimerkityksisyys on syntynyt, kun tällaista sanaa on alettu käyttää yhä monipuolisemmin. Hyvä esimerkki polysemiasta on lekseemi *sana*, joka ilmaisee sekä lekseemiä, sanetta, kokonaista lausumaa (*sanoa painava sana*) että lupautta (*pitää sanansa*). (Laalo 1989: 220.)

Homonymiassa erilähtöiset ja erimerkityksiset sanat ovat samanasuisia. Samanasuisuus voi johtua esimerkiksi siitä, että kieleen on lainautunut samanasuinen sana tai siitä, että eriasuiset sanat ovat äänteellisen kehityksen tietä tulleet samanasuisiksi. Sanapari *turkki* 'turkiksista tehty vaate' ja *turkki* 'turkin kieli' on yksi esimerkki homonymiasta. (Laalo 1989: 220.) Monet sananmuodot ovat homonyymisia, mutta useimmiten sana tulkitaan kontekstin mukaan oikein (Häkkinen 1994: 175).

Ero polysemian ja homonymian välillä voi olla häilyvä. Siksi niiden erottamiseen tarvitaan kriteereitä: *etymologia-*, *intuitio-* ja *taivutus*kriteeriä. Etymologiakriteeri viittaa sanojen alkuperään. Homonyymisiksi katsotaan sellaiset sanat, jotka ovat etymologisesti erilähtöiset. Kaikkien sanojen alkuperää ei kuitenkaan ole selvitetty, joten tämän kriteerin käyttö voi olla ongelmallista. Intuitiokriteeri puolestaan on kielenpuhujien intuitioiden varassa tehtävä jako homonymiaan ja polysemiaan. Selvien tapausten lisäksi on paljon tulkinnanvaraisia tapauksia. Taivutus

kriteerin mukaan homonymiasta on kyse silloin, kun erilainen taivutus osoittaa, että kyseessä ovat eri sanat (esimerkiksi *laki* : *laen* ja *laki* : *lain*). (Laalo 1989: 225, 227.)

Kun miettii homonymian ja polysemian merkitystä lukijan kannalta, on huomattava, että kielellisen leikittelyn ymmärtääkseen lukijan on tunnistettava sana homonyymiseksi tai polyseemiseksi ja tiedettävä sanan tai sanojen merkitykset. Mikäli polyseemisen lekseemin kaikista merkityksistä tuntee vain yhden, kielileikki jää ymmärtämättä. Tässä korostuu yleisö, joka lukee Viiviä ja Wagneria. Todennäköisesti moni suomalainen tuntee lekseemien monet merkitykset ja ymmärtää myös niillä leikittelyn. Kuitenkin esimerkiksi vieraskielinen, suomea hyvinkin puhuva saattaa epäonnistua homonymialla leikittelevän kielileikin tulkinnassa suppeamman sanavaraston vuoksi. Polysemian kohdalla tulkinnassa tarvitaan sanavaraston lisäksi tietoa sanasta. Ymmärtämiseen tarvitaan esimerkiksi morfologista ja syntaktista tietoa. Mitä vähemmän tietoa on, sitä todennäköisempää on, että kielellinen leikki jää ymmärtämättä.

Kielellä voi leikitellä myös **äänteellisen muuntelun** ja sen aiheuttaman sanojen merkityksen vaihtelun avulla. Tässä tapauksessa on kyse siitä, että sanassa yksi tai useampi äänne on vaihdettu toiseen, sanaan on lisätty uusia äännteitä, tavuja tai sanoja tai jokin äänne on pidentynyt (geminaatio). Sanassa äännteet voivat myös vaihtaa paikkaa keskenään, jolloin on kyse *metateesista*. Lapset käyttävät paljon metateesia, ja sitä on myös murteissa ja lainasanoissa. (Ravila 1975: 35.) Konsonantit voivat vaihtaa paikkaa vokaalin tai tavun yli, kuten murremuodoissa *kalparo* < *karpalo* ja *pihjala* < *pihlaja*. Metateesia voi olla myös konsonantin ja vokaalin keskellä: *valhe* < *valeh* ja *perhe* < *pereh* esiintyvät karjalassa. (Itkonen 1966: 169.)

Äännteellisesti muunnelluilla sanoilla on vain pieni äännteellinen ero. Yhden äännteiden vaihtaminen tuottaa sanan *minimiparin* (esimerkiksi *virsi* – *vitsi*). Useamman äännteiden lisääminen taas tuottaa uuden sanan, jolla voi olla huvittava yhteys toiseen sanaan, kuten lauseessa *Poukka iski kirveensä Ilaskiveen* (vrt. *iskeä kirveensä kiveen*). (Kytömäki 1986: 48–50.) Mekaaninen äännteellinen muuntelu ei kuitenkaan tuota automaattisesti huumoria. Huumori syntyy siitä, kun äännteellisellä muuntelulla saadaan aikaan toinen merkitys, joka on äännteelliseltä asultaan samankaltainen ja joka toisen merkityksen kanssa luo mahdollisesti huvittavia assosiaatioita. Äännteellinen muuntelu voi olla aktiivista niin, että kielenkäyttäjät tietoisesti muuntelee käyttämäänsä kieltä. Toisaalta kielessä on valmiina paljon toisiaan kielellisesti lähellä olevia sanoja, joita taitava kielellä leikkelijä voi hyödyntää. Voi miettiä, onko esimerkissä *Poukka iski kirveensä Ilaskiveen* kyse mekaanisesta äännteellisestä muuntelusta vai kahden ilmauksen samankaltaisuuden hyödyntämisestä kekseliäästi muodostetussa lauseessa.

Myös äännteellisen muuntelun aiheuttaman kielileikin ymmärtäminen vaatii lukijalta tietoa maailmasta. Esimerkiksi kirjakaupan sanakirjahyllyn päällä olevassa kyltissä *Say it with Fowler's* ei ole mitään huvittavaa, ellei lukija tunnista viittausta kukkakaupan iskulauseeseen *Say it with flowers*. *Fowler* on sanakirjojen kustantajan nimi, ja *flower* saadaan muutetuksi *Fowleriksi* vaihtamalla yhden äännteiden paikkaa sanan sisällä. (Chiaro 1992: 31.) Vapaasti suomennettuna sanakirjoja mainostetaan lauseella *Sano se Fowlerin sanakirjojen avulla*, kun taas toinen mainoslause on *Sano se kukin*. Yhden äännteiden paikan vaihtaminen riittää muuttamaan sanan merkityksen.

Myös väärinkäsitykset ovat todennäköisiä, kun ilmaukset ovat äänneasultaan samankaltaisia. Väärinkäsityksiä tulee helposti silloin, jos ilmausten välillä on läheinen semanttinen yhteys. Tällöin sanaparit saattavat sekaantua toisiinsa (esimerkiksi *sukupolvenvaihdos* – *sukupuolenvaihdos*). (Kytömäki 1986: 48–50.) Toisiaan muistuttavat

sanaparit antavat myös mahdollisuuden leikitellä kielellä tarkoituksellisesti käyttämällä tilanteeseen sopimatonta sanaa sopivan sijasta. Kielellistä huumoria syntyy nimenomaan silloin, kun sanan merkitys on sellainen, että uudessa kontekstissa se synnyttää oudon miellelyhtymän. Esimerkiksi *maatilojen sukupuolenvaihdoksista* puhuminen saattaisi kuulostaa huvittavalta.

Intertekstuaalisuus on kolmas tapa leikitellä kielellä. Intertekstuaalisuus eli tekstienvälisten suhteiden tarkastelu on olennainen osa tekstin tulkintaa: tekstille merkitykselliset viittauskohteet rakentavat ja rajoittavat tulkinnan mahdollisuuksia. Tämä koskee kaikkea kirjallisuutta. Tekstiä lukiessa sen merkitys suhteutetaan johonkin muuhun: muihin teksteihin, todellisuuteen, kokemukseen, aiempaan tietoon ja odotuksiin. Esimerkiksi Homeroksen *Odysseian* (n. 800 eKr.) tunteminen voi jäsentää tulkintaa James Joycen *Odysseuksesta* (*Ulysses*, 1922). Teksti, johon viitataan, antaa lukijalle mahdollisuuden esimerkiksi juonen tai teemojen uudenlaiseen tulkitsemiseen. (Mikkonen 2003: 73.)

Jo pelkän tekstienvälisen yhteyden toteaminen on tulkintaa, mutta varsinaisella tulkinnan alueella ollaan silloin, kun lukija arvioi löytämänsä viittauksen merkitystä ja tehtävää kokonaisuuden kannalta. On kiinni lukijasta, mihin tekstin piirteisiin hän kiinnittää huomionsa ja mitkä viittauskohteet hän näkee muita tärkeämpiä. (Mikkonen 2003: 73.)

Intertekstuaalisuutta on myös se, kun tuttuja fraaseja muokataan. Tunnettu ja yleinen, suurelle yleisölle tuttu ilmaisu saa uuden sävyn, kun fraasia muokataan esimerkiksi vaihtamalla jokin sana uuteen. Tällöin leikitellään sanoman sisällöllä ja ilmaisutavalla. Lukija voi myös ihmetellä ilmauksen pragmaattisesti outoa sanavalintaa: *Myydään kaksi vähän käytettyä kääpiökania* (Kytömäki 1986: 53). Tuttu kaupankäyntifraasi on muutettu uudenlaiseksi lisäämällä kääpiökaniiden myymisen yhteyteen sanat *vähän käytettyä*, joita ei ole totuttu kuulemaan eläimistä puhuttaessa mutta jotka ovat kuitenkin yleinen näky myynti-ilmoituksissa. Todennäköisemmin *vähän käytetty* saisi peräänsä esimerkiksi *pyörän* tai *auton*. Lukija huomaa intertekstuaalisen viittauksen, kun tunnistaa muokatun fraasin takana olevan vanhan ilmauksen. Tähän liittyy myös tilanteen vaihtelu: jokin asia tuodaan pois tavallisesta kontekstistaan ja liitetään johonkin uuteen tilanteeseen.

Monesti kielellä voi leikkiä myös käyttämällä **ironiaa**. Ironia on epäsuoran kielenkäytön keino, sillä siinä viestin pintamuoto ei vastaa sen todellista merkitystä. Tällöin sanoman tulkinta perustuu päättelyyn, sillä kirjaimellinen tulkinta ei ole

mahdollinen tai se on harhaanjohtava. Usein ironialla tarkoitetaan joko tahallista tai tahatonta ironiaa. Ironia voi jäädä kuulijalta huomaamatta tai sen voi ymmärtää vain osa kuulijoista. Ironia voi kuitenkin olla pääteltävissä, sillä kun puhuja tarkoittaa ilmauksensa ironiseksi, hän saattaa antaa nonverbaalisia vihjeitä. On otettava huomioon myös keskustelijoiden väliset suhteet. Esimerkiksi sarkasmi (pureva iva), ironian alalaji, syntyy paremminkin puhujan ja kuulijan välisestä suhteesta kuin sanotun ja tilanteen välisestä ristiriidasta. (Leiwo ym. 1992: 37–38.) On myös sanottu, että ironia on teeskentelyä, jossa puhuja ottaa teeskennellyn roolin. Esimerkiksi ironiasta sopii kireän perhematkan jälkeinen ilmaus *Kyllä oli mukavaa!* Tilanteessa ilmaus on totuudenvastainen, vaikka se onkin näennäisesti kohtelias. Yksinkertaisesti muotoiltuna ironian tulkintaperiaate on se, että kun ilmaus on selvästi epätosi ja kohtelias, se tarkoittaa päinvastaista: *ei ollut mukavaa*. Ironinen ilmaus onkin todellisuudessa epäkohtelias, vaikka kirjaimellisesti tulkittuna se olisikin kohtelias. (Leiwo ym. 1992: 35–37.)

Päinvastaisuusmääritelmä ei kuitenkaan aina päde. On esimerkiksi vaikea keksiä, mille vaikkapa kiellot (*Älä ihmeessä!*) ja kohteliaisuudet (*Kiitoksia nyt tästäkin!*) olisivat vastakohtia. Vastakohtaisuus ei päde myöskään ironiaan, joka perustuu prosodiaan: ironisoimme toisiamme toistamalla puhekumppanin repliikin sanasta sanaan mutta ivallisella sävyllä tai intonaatiolla. (Rahtu 2006: 40.)

Ironian tulkinnassa onkin olennaista se, että tulkitsija pyrkii kokemaan viestin koherentiksi eli löytämään siihen ”järjen”. Ironian tulkinnalla tulkitsija saa ehkä oudotkin viestinosat yhdistetyksi toisiinsa ja ulkoiseen kontekstiin, niin että viesti tuntuu mielekkäältä. Silti viestinnässä on myös koherenssin puutetta, inkoherenssia. Kyse saattaa olla jostain viestissä itsessään piilevästä: kieli- tai kirjoitusvirheestä, esittäjän tilannetajun puutteen heijastumasta, keskeytyneestä esityksestä tai sekaantuneista sanoista ja rakenteista. Tällainen inkoherenssi on tahatonta, eikä läheskään aina tuottajansa eikä edes vastaanottajansa tiedostamaa. Viestin saattaa tulkita omia odotuksiaan vasten, vaikka jotain puuttuisikin tai olisi esitetty väärin. Usein inkoherentti viesti tulkitaan kuitenkin tarkoitukselliseksi, ja tulkitsija yrittää parhaansa mukaan tulkita outoa viestiä järkeväksi. (Rahtu 2006: 25, 29–30.)

Ironian tulkintaan vaikuttavat eri osatekijät. Tulkinnan kohteena on yleensä tavalla tai toisella negatiivinen sanoma, joka on tulkittava tuottajansa intention mukaiseksi ja jolla on jokin kohde ja usein myös uhri. Olennaista on myös monitulkintainen esitystapa: viesti sisältää jonkin kätkeyn sanoman, joka kuulijan on pääteltävä itse. Ironian käyttöön liittyy myös ironisoijan motiivit – onko tarkoitus olla leikillinen, epäkohtelias vai empaattinen.

(Rahtu 2006: 46–47.) Puhetilanteessa motiivin voi päätellä puhujan äänensävyistä ja nonverbaalista viestinnästä. Myös sarjakuvan lukija voi seurata sarjakuvan henkilöiden ilmeitä ja eleitä tulkitakseen ironiaa. Hän voi myös huvittua, mikäli sarjakuvassa ironian kohteena oleva henkilö ei ymmärrä itseensä kohdistuvaa ivaa. Ironia voi huvittaa myös siksi, että lukija tunnistaa tilanteen, jossa ironiaa käytetään. Edellä mainittu esimerkki huonosti menneestä perhematkasta, jota kommentoidaan sanomalla *Kyllä oli mukavaa*, voi kiinnittää lukijan huomion, jos tämä on joskus kokenut jotain samankaltaista mutta voi nykyisin jo nauraa tilanteelle. Asia, joka on vieras ja josta ei ole kokemusta, voi tuntua epäkiinnostavalta, minkä vuoksi se ei ole myöskään hauskaa.

Ironisesti negatiivinen sanoma voi olla ivaa, pilkkaa tai kritiikkiä. Ironian tunnistaa helposti juuri negatiivisuudesta. Tulkinnessaan viestin tulkitsija lähtee kuitenkin puhekuppanin tarkoituksesta. Mikäli viesti on selvästi tarkoitettu ironiseksi, se on ironinen. Ironiaa ei kuitenkaan voi väittää tarkoitukselliseksi ilman puhujan todellista intentiota. Jos viestin lähettäjä lausuu repliikin *Minulle on tärkeää olemukseni arvokkuus* ja samalla tuuli tempaisee puhujan hameen tämän korviin, tilanne itsessään voi olla ironinen, mutta kuulija ei voi tulkita lausumaa ironiseksi. (Rahtu 2006: 47–48.)

Ironian kohde voi olla jokin olio, ilmiö tai ominaisuus, johon ironian kärki osoittaa. Ironian kohde voi olla esimerkiksi jonkun ahdasmielisyys, ja tämä ahdasmielinen henkilö on puolestaan ironian uhri. Ironian uhri on ironian inhimillinen tai inhimillistetty kokija, joka ei ole ironian kohde mutta aina yhteydessä siihen. Kun ironia kohdistuu esimerkiksi johonkin kielelliseen tekoon, uhri on lausuman lausuja. On kuitenkin tapauksia, joissa kohteen yhteys ei ole suora, ja tulkinta vaatii enemmän päättelyä. On myös muistettava, että kun puhutaan viihdyttämään tarkoitettua ironiasta, on liioiteltua puhua uhrista. (Rahtu 2006: 49–51.)

Sarjakuvan tai muun tekstin lukija ei välttämättä ole vaarassa joutua ironian uhriksi, mutta ironiaa on ymmärrettävä, jotta pystyy tulkitsemaan sellaisia tekstejä, joissa ironiaa esiintyy. Mikäli ironiaa tulkitsee kirjaimellisesti, epäonnistuu tulkinnessa eikä todennäköisesti pysty näkemään ironiaa sisältävässä tekstissä mitään huvittavaa. Jos hallitsee kielenkäytön myös ironian osalta, voi olla antoisaa lukea esimerkiksi sarjakuvastriippiä, jonka komiikka perustuu ironiaan.

Hauskoja ilmauksia voi syntyä kielessä myös silloin, kun jonkin merkin ensisijainen merkitys eli **denotaatio** tulkitaan antamalla sille toissijaisia, tulkitsijan assosiaatioista peräisin olevia merkityksiä. Tällöin on kyse **konnotaatiosta**. Denotaatio on sanan perusmerkitys, joka sisältää ne piirteet, joiden avulla määritellään sanan ja sen

kaikkien mahdollisten tarkoitteiden välinen viittaussuhde. Denotatiivinen merkitys juontuukin latinan sanasta *denotare* 'kuvata tarkasti'. (Häkkinen 1994: 173.) Erilaisilla merkityksillä on siis erilaisia aineksia: sanat *koira* ja *rakki* ilmaisevat saman sisällön, mutta toisaalta niiden merkitykset eroavat toisistaan (Kangasniemi 1997: 12).

Perusmerkityksen lisäksi sanalla on monenlaisia sivumerkityksiä eli konnotatiivisia merkityksiä. Näiden määrä ja laatu voi vaihdella sen mukaan, miten paljon puhuja tietää tarkoitteestaan, miten hän suhtautuu siihen tai miten hän kuvittelee muiden siihen suhtautuvan. Monesti lisämerkitykset sisältävät voimakkaan tunnelatauksen, ja sanojen merkityksiin kytkeytyy kielenkäyttäjän asenteita ja tuntemuksia ilmaisevia tunnesävyjä eli affektiivisia merkityksiä. Esimerkiksi sanaan *torppa* voi liittyä erilaisia miellelyhtymiä: toisen mielestä torpan luonteenomaisiin piirteisiin kuuluu huonokuntoisuus, toisen mielestä pienikokoisuus, harmaa väri, hirsiseinät tai asukkaiden köyhyys. (Häkkinen 1994: 173; Kangasniemi 1997: 13.) Sananvalinta kertoo puhujan suhtautumisesta kohteeseen, ja eri kielenkäyttäjät voivat myös liittää samaan ilmaukseen erilaisia tuntemuksia. Esimerkiksi sana *rantaleijona* voi olla joko halventava tai ihaileva ilmaus. (Kangasniemi 1997: 13.)

Sivumerkitykset syntyvät siis kielenkäyttäjän arvoitusten, tietojen ja omien kokemusten perusteella. Varakas ihminen saattaa sanoa *torpaksi* taloa, josta toinen ihminen saattaisi käyttää nimitystä *kartano* halutessaan kuvata sen hienoutta. Ihminen, jolla ei ole paljon tietoa autoista, saattaa ihailla sellaista, jota toinen sanoo *romuksi*. Ymmärtääkseen toisiaan ihmisten on kuitenkin suurimmaksi osaksi jaettava samat käsitykset sanojen merkityksistä, vaikka niihin väistämättä liittyykin puhujan ja kuulijan omat taustat.

Leikitellä voi lisäksi **kuvan ja tekstin suhteen monitulkintaisuudella**. Sanoman voi tekstin tasolla tulkita kahdella tavalla, ja kuvasta selviää, että se on tulkittu epäodotuksenmukaisella tavalla. Sanalla tai sanoilla voi olla sekä konkreettinen että abstrakti merkitys. Kielellinen leikki syntyy, kun abstrakti ilmaus tulkitaan konkreettisesti: *Liikenne automarketalueelle tapahtuu Sotilaskadulta käsin* 'käsillä, käsien avulla' (Kytömäki 1986: 55). Kielikuvan käyttöyhteys voi viedä ajatukset myös kuvan takansa olevaan alkuperäiseen, usein konkreettiseen merkitykseen: *Uutta verta Iin-Kiimingin alueen terveyskeskuksiin* (Kytömäki 1986: 59). Tällöin *veri* on tulkittavissa sekä uudeksi työvoimaksi että yhdistettävissä verenluovutukseen.

2 SEMANTIIKASTA JA PRAGMATIIKASTA

Kun on kyse kielellä leikittelystä, kuten esimerkiksi äänteellisestä muuntelusta tai polysemiasta, on käsiteltävä samalla myös semantiikkaa ja pragmatiikkaa. Pelkkä rakenteen muutos ei ole vielä kielellä leikittelyä. Lekseemin muodon lisäksi on huomattava myös merkitys ja sanan tilanteinen käyttö. Siksi on hyvä luoda katsaus semantiikkaan ja pragmatiikkaan.

Yleensä semantiikalla tarkoitetaan sanan, koodin, merkitysten kuvaamista ja pragmatiikalla käytön merkitysten kuvaamista. Semantiikka tutkii erityisesti sanojen merkityksiä mutta myös lauseiden merkityksiä. Pragmatiikassa tutkitaan merkitysten tuottoa ja tulkintaa osana kielellistä vuorovaikutusta. Semantiikassa on kuitenkin jonkin verran pragmatiikkaa ja pragmatiikassa semantiikkaa. (Larjavaara 2007: 27–28.) Kielellisessä leikittelystä leikin huvittavuus syntyy sanojen ja lauseiden merkityksistä. Sana tai lause yksinään ei välttämättä ole huvittava, mutta hauskaksi se muuttuu kontekstissaan, tilanteessa, jossa sitä käytetään.

Kielessä käsitteille voi siis antaa nimiä, jolloin käsitteistä tulee nimien merkityksiä. Käsitteitä opitaan kielen välityksellä. Esimerkiksi sana *koira* sisältää fonologisen merkityksen /koira/ ja sen merkityksen eli käsitteen 'koira'. Merkki on siis kielen yksikkö, sana, jonka osina ovat merkitys eli merkin havaittava, fyysinen puoli sekä merkitys, merkin psyykinen sisältö eli merkitys. Sanoilla on siis jokin kohde, johon ne viittaavat. On kuitenkin muistettava, että on myös sanoja, joilla ei ole viittauskohdetta, kuten esimerkiksi lekseemit *ehkä*, *jos* ja *ei*. Merkitystä voi sanoa kielelliseksi skeemaksi, joka on varastoitunut muistiin merkityksiksi. Näihin tiedon yksikköihin perustuvat esimerkiksi havaitseminen ja tunnistaminen. Kun kuulija havaitsee jonkin sanan, hän tunnistaa sanan merkityksen skeeman mukaisesti. Sanan fonologista tunnistamista seuraa sanan merkityksien aktiivistuminen ja kontekstissa järkevä merkityksen valikoituminen. Sana voi saada eri konteksteissa eri tulkintoja. Ilman skeemoista muodostuvaa muistitietoa ihmisellä ei olisi havaintoja ja kokemuksia olioista ja tapahtumista. (Larjavaara 2007: 29, 31–32, 37, 58; Saeed 2003: 26.) Kielellä leikittelijä voi kuitenkin valikoida järkevä merkityksen sijaan sanan monista eri merkityksistä sellaisen, joka ei sovi kontekstiinsa, ja saada aikaan sanaleikin. Kielellinen leikki saattaa syntyä myös vahingossa, vaikka yleensä äidinkieliselle puhujalle ei tuotakaan vaikeuksia valita tilanteeseen sopivaa merkitystä sanan eri merkitysten joukosta. Tunnettu kielen lipsahdus on esimerkiksi ilmoitus

Myydään nahkatakki, hirveä, jossa lukija todennäköisesti ymmärtää, että takki on hirvennahkaa, mutta luultavasti pystyy tulkitsemaan ilmoituksen myös epäonnistuneena mainoksena nahkatakille.

Yksittäisten sanojen merkitysten lisäksi semantiikassa puhutaan lauseiden merkityksestä. Kielen, erityisesti äidinkielen, osaaminen tarkoittaa tuhansien sanojen tuntemista. Sanat ovat varastoituneet ihmisen mieleen sanakirjamaiseksi listaksi lekseemejä, ja tätä varastoa sanotaan leksikoksi. Lista muuttuu jatkuvasti sanojen oppimisen ja unohtumisen myötä. Sanojen lisäksi myös fraaseilla ja lauseilla on merkityksensä. Sanojen ja lauseiden ero on lauseiden produktiivisuus. Pienellä määrällä sanoja ihminen voi tuottaa lukemattoman määrän lauseita. Edellisessä kappaleessa mainitut sanat, jotka eivät viittaa mihinkään käsitteeseen, ovat tästä piirteestään huolimatta olennaisessa asemassa lauseiden merkitysten luomisessa. Lauseita muodostaessaan puhuja tuottaa lauseita, joita ei ole koskaan ennen käyttänyt tai kuullut, ja voi luottaa siihen, että kuulijat ymmärtävät. Lauseet ovat ymmärrettäviä, vaikka lauseiden merkityksiä ei voi listata samalla tavalla kuin sanoja sanakirjaan. Lauseen merkitys syntyykin sen osien eli sanojen merkityksistä, jotka ovat lauseessa yhdistyneet. (Saeed 2003: 10–11, 26.)

Kielellinen koodi tarkoittaa puhujalle ja kuulijalle yhteistä tietoa, jota tarvitaan erilaisten viestien avaamiseen eri tilanteissa. Tieto sanojen merkityksistä on samalla tietoa maailmasta. Kielellisten koodien lisäksi ihmisen muistissa on tietoa myös eri yhteyksissä noudatettavista käyttäytymiskooodeista. Niiden pohjalta hahmottuu tilanteisia, sosiaalisia käyttäytymiskonteksteja. (Larjavaara 2007: 38–39.) Esimerkiksi virallisissa tilanteissa, kuten työhaastattelussa, käytetään kieltä ja käyttäytyään eri tavoin kuin epävirallisissa tilanteissa. Epävirallisesta tilanteesta käy esimerkiksi vaikkapa tapaaminen ystävän kanssa.

Kielelliseen koodiin sisältyy monia tasoja. *Merkkikoodi* koostuu kaikesta siitä tiedosta, mitä ihmisellä on sanojen, muotojen, rakenteiden ja intonaatioiden merkityksistä. Tähän koodiin kuuluvat merkitysten havaittavat merkitsimet eli esimerkiksi fonologiset sanat. Merkkikoodi on monentasoinen: esimerkiksi *koira* voi merkitä johonkin tiettyyn koiraan tai kaikkiin koiriin yleensä. *Prosessikoodi* on sitä tietoa, jonka avulla ihminen yhdistää merkin eri tilanteisiin ja maailmaan. Pragmatiikka on erityisesti tämän koodin tutkimista. Pragmatiikka tutkii, miten kielenkäyttötilanteissa esitetystä merkki-informaatiosta päästään sopiviin tulkintoihin. *Epäsuoraa koodia* tarvitaan, kun on ymmärrettävä esimerkiksi ironiaa tai muuta epäsuoraa viestimistä. (Larjavaara 2007: 39–41.)

Kielellinen koodi on erottamattomassa suhteessa kontekstin kanssa. Konteksti on aina jotain tilanteista ja erityistä. Sekä koodi että konteksti ovat puhujan ja kuulijan yhteistä tietoa, jonka varassa viestiminen onnistuu. Yhteinen tieto on jotain sellaista, jota puhuja voi olettaa kuulijalla jo olevan. Tietoa voi odottaa olevan, jos keskustelun osallistujat ovat molemmat saman yhteisön jäseniä, kuten esimerkiksi saman äidinkielen puhujia, saman valtion kansalaisia tai johonkin poliittiseen ryhmään kuuluvia. Toisaalta voi sanoa, että yhteinen tieto ei ole koskaan täysin yhteistä tietoa, sillä osallistujien näkökulmat eroavat toisistaan aina ainakin vähän. (Larjavaara 2007: 41–43, 45; Saeed 2003: 192; Verschueren 1999: 18, 77.) Ihmisten tietämys voi erota toisistaan sellaisissakin asioissa, joiden voisi katsoa kuuluvan yleistietoon. Lapsella on luonnollisesti vähemmän yleistietoa kuin aikuisella, mutta myös aikuisilla voi olla suuria eroja tiedoissaan. Tämä voi johtaa keskustelussa siihen, että toinen osapuoli ei tiedä, mistä toinen puhuu, sillä olettaessaan keskustelijoiden jakavan yhteisen tiedon puhuja ei välttämättä osaa suhteuttaa puhettaan kuulijansa todellisen tietotason mukaisesti.

Puhuja ja kuulija ovat molemmat läsnä tilanteessa, jossa molemmat pystyvät havainnoimaan toisen ilmeitä, eleitä ja liikkumista sekä muuta toimintaa. Kielellinen viesti lähetetään molemmille osapuolille yhteisessä tässä ja nyt -kehyksessä. Ajallisesti tämä kiintopiste kuitenkin muuttuu koko ajan. Aikaa ilmaistaan tempuksilla (*menen, menin*) ja ajanilmauksilla, kuten *tänään* ja *ensi lauantaina*. Eri ajanilmauksia käytetään suhteessa nyt-hetkeen. Normaalisti puheet sijoittuvat myös johonkin tekstikontekstiin eli keskusteluun tai kirjoitettuun tekstiympäristöön. Keskustelulla puolestaan on sääntönsä: esimerkiksi se, missä kohdin keskustelua jotakin sanotaan, vaikuttaa olennaisesti viestin tulkintaan. Ihmisten sosiaaliseen vuorovaikutukseen sisältyy myös paljon sääntöjä, joiden mukaan kuuluu käyttäytyä. Tätä sanotaan *etikettikontekstiksi*. (Larjavaara 2007: 41–43, 45; Saeed 2003: 192; Verschueren 1999: 18, 77.)

Konteksti vaikuttaa ilmauksen tulkintaan. Kontekstista on kiinni, tulkitaanko esimerkiksi lausuma *Täällä Irlannissa on niin kaunis sää* myönteiseksi vai kielteiseksi ilmaukseksi. Tulkintaan vaikuttaa, onko puhumishetkellä kaunis aurinkoinen sää vai sataako kaatamalla. Ilmaus lausutaan aina tietyssä ympäristössä ja se saattaa myös koskea ympäröivää todellisuutta. Sananvalinnoilla tuodaan ilmi puhujan suhdetta ympäristöönsä: esimerkiksi *täällä* kertoo läheisyydestä puhujaan ja *tuolla* etäisyydestä. (Saeed 2003: 7; Verschueren 1999: 18–19.)

Säännöistä ja kontekstista huolimatta voi syntyä tilanteita, joissa kuulija on ymmärtänyt kuulemaansa tai lukemaansa toisin kuin puhuja on tarkoittanut tai kuin joku

toinen saman asian ymmärtäisi. Puhujalla onkin yleensä oma *puhujanmerkityksensä*, jonka hän yrittää kuulijalle välittää, ja kuulijalla oma *kuulijanmerkityksensä*. Kuulijanmerkitys sisältää puhujan viestin sisältämän informaation lisäksi myös kuulijan tulkintoja esimerkiksi puhujan motiiveista ja intentioista. Keskustelussa puhujan ja kuuntelijan roolit vaihtuvat jatkuvasti, ja yleensä molemmat tekevät yhteistyötä yhteisen ymmärryksen saavuttamiseksi: puhuja voi yrittää selventää puhumaansa, jos hän havaitsee, ettei kuulija ole ymmärtänyt, ja myös kuulija voi tehdä paljon kuulemansa tarkistamiseksi. Kuulija voi esimerkiksi yrittää miettiä, millä tavalla irrelevantilta vaikuttava vastaus saattaisi olla järkevä. Esimerkiksi vastaus kysymykseen *Lähdetäänkö illalla elokuviin?* saattaisi olla *Minun täytyy lukea kokeeseen*, mutta olla silti relevantti. Kuulija voi olettaa, että puhuja ei ole jättänyt hänen kysymystään huomiotta vaan antaa hänelle vastauksen, jossa puhujan lyhyeen lauseeseen sisältyy enemmän merkityksiä kuin kirjaimellinen merkitys on. Kun viestin todellinen merkitys on laajempi kuin sen kirjaimellinen merkitys, on kyse *implisiittisestä merkityksestä*. (Larjavaara 2007: 48–49; Verschueren 1999: 43, 50.) Implisiittisen merkityksen tulkinta on ”rivien välistä” lukemista. Kuulijan on pääteltävä, mikä on puhujan perimmäinen tarkoitus, kun hän sanoo jotakin. Kielellisesti suppeankin ilmauksen voi ymmärtää, kun täydentää mielessään puhujan lausuman. *Minun täytyy lukea kokeeseen* voisi jatkua esimerkiksi lauseella *joten en ehdi lähteä elokuviin*. Virke *Juon Reilun kaupan kahvia, jotta voisin nukkua yöni paremmin* puolestaan ilmaisee implisiittisesti, että puhujan omatunto on hyvä, koska hän juo eettisesti tuotettua kahvia, ei suinkaan sitä, että kahvi kirjaimellisesti parantaisi unen laatua.

Tutkimukseni liittyy edellä kuvattuihin asioihin kiinteästi, sillä kielellä leikittely rakentuu sanojen ja lauseiden merkityksistä ja niiden suhteesta kontekstiin. Kun tarkastelen Viivi ja Wagner -sarjakuvan strippejä, joissa on kielellä leikittelyä, analyysi pohjautuu juuri merkitykseen ja kontekstiin. Hauskuus muodostuu sarjakuvassa monesti juuri kontekstista, jossa jokin lausuma lausutaan, joten kontekstin tarkastelu on työssäni olennaista.

Kuunnellessaan toisiaan sarjakuvan henkilöiden mielessä olevat skeemat aktiivistuvat, ja kuullessaan jonkin sanan, tämän sanan merkityksistöstä valitaan tilanteeseen sopiva sana. Kielellinen leikki voi syntyä, jos kuulija epäonnistuu sanan valinnassa ja löytää sille toisen merkityksen, kuin mitä puhuja on tarkoittanut. Viivi ja Wagner -sarjakuvassa keskustelijoina ovat yleensä Viivi ja Wagner, joiden vuoropuhelussa kuulijanmerkitys voi olla täysin eri kuin puhujanmerkitys. Persooniensa ja kokemustensa vaikutuksesta pariskunta ei välttämättä myöskään jaa samaa yhteistä tietoa, mikä vaikuttaa

heidän välillään kulkevien viestien tulkintaan. Maailma, johon he sanat yhdistävät, näyttää muutenkin molempien perspektiivistä erilaiselta. Henkilöiden kielellinen kompetenssi on erilainen, ja keskustelun säännöistä saatetaan poiketa. Nämä asiat voivat johtaa huvittavaan tilanteeseen ja sanaleikkiin, minkä vuoksi tarkastellessani aineistoa minun on otettava huomioon se, mikä merkitys sanalle on tarkoitettu mutta minkä merkityksen sana on lopulta saanut.

Kun sarjakuvan henkilöt tulkitsevat toistensa välittämiä viestejä, sanojen tulkinnassa on apuna sanavarasto. Lauseiden ymmärtämiseen voi joskus kuitenkin tarvita niin sanottua rivien välistä lukemisen taitoa, implisiittisten merkitysten huomaamista. Esimerkiksi Wagner ei pysty aina huomaamaan taustalla olevaa merkitystä, mikä käy ilmi stripissä, jossa Viivi kehottaa häntä pidättäytymään uuden hammasharjan ostosta, millä hän viittaa ironisesti Wagnerin hammasharjan huonoon kuntoon (ks. s. 54).

3 LEKSIKAALINEN MONITULKINTAISUUS

Sanojen merkityksillä, merkitysten aktivoitumisella ihmisen mielessä sekä puhujan- ja kuulijanmerkitysten erilaisuudella leikitellään Viivissä ja Wagnerissa homonymian ja polysemian avulla. Homonymiaa Viivi ja Wagner -sarjakuvassa on melko vähän, kun taas polysemia on melko yleinen ilmiö. Kun sanalla on useampi merkitys tai eri sanat ovat samanasuisia, on kielenkäyttäjällä mahdollisuus leikitellä kielellä tarkoituksellisesti tai epäonnistua sanan merkityksen valinnassa. Molemmissa tapauksissa syntyy kuitenkin kielellinen leikki.

3.1 Homonymia

Homonymiatapauksia on Viivissä ja Wagnerissa kolme (sarjakuva-albumeissa 2, 3 ja 4 kussakin yksi tapaus). Intuitiokriteeri puoltaa niiden luokittelua homonyymisiksi: lukijan välitön oivallus on, että leksemeillä on eri merkitys, vaikka ne ovat samanasuiset. Kahdessa tapauksessa myös lekseemien taivutusparadigma on erilainen.

Yhdessä stripissä Wagner katsoo televisiosta ostoskanavaa. Televisiosta kuuluu käsky ”*Tilaa* heti!”, ja Wagner tottelee innoissaan. Sama toistuu jokaisessa ruudussa, kunnes Wagnerin koti on täynnä ostoskanavalta tilattuja tuotteita. Kun televisiosta kuuluu viimeisen kerran ”*Tilaa* heti!”, Wagner sanoo vihaisesti: ”Ei ole *tilaa*!” (VW 3: 35.) Leksikaalisen monitulkintaisuuden aiheuttama sanaleikki syntyy, kun käytetään *tilata*-verbin ja *tila*-nominin taivutusparadigmoihin kuuluvaa muotoa *tilaa*. Se on verbin *tilata* yksikön toisen persoonan imperatiivimuoto ja *tila*-sanon yksikön partitiivi. Kyse on siis *sananmuotohomonymiasta*, jossa kaksi eri sanaa ovat samanasuisia vain joissakin muodoissa (Kangasniemi 1997: 49). Tässä stripissä huvittavuus ei synny siitä, että homonyyminen sana tulkittaisiin väärin. Vitsi piilee lähinnä sen oivaltamisessa, että samalta näyttävä sana tarkoittaa nyt eri asiaa.

Toisessa stripissä leikitellään lekseemillä *koko* ja suomen kielen äännejärjestelmän *k*-äänteen nimellä *koo*. Homonymia on etymologiakriteerin perusteella ilmeinen, sillä yksittäiset äänteet eivät kuulu etymologisen selittämisen piiriin. Myös tässä stripissä leikitellään sananmuotohomonymialla: Wagner on pyrkimässä sisään publiin, mutta eteisvahtimestari pysäyttää hänet ovella ja pyytää näyttämään henkkaria eli henkilöllisyystodistusta. Wagner ymmärtää kuitenkin henkkarin henkariksi eli

vaateripustimeksi ja näyttää miehelle henkaria. Vahtimestari sanoo vihaisesti: ”Henkkari! Kahdella *koolla!*” Wagner näyttää kahta erikokoista henkaria ja pääsee sisään. (VW2: 10.)

Koolla on *k*-äänteen nimen *koo* yksikön adessiivi sekä *koko*-sanon yksikön adessiivi. Eteisvahtimestarin määräys ”Kahdella *koolla*” on ymmärrettävissä kahdella tavalla, ja Wagner ymmärtää sen liittyvän kädessään olevaan vaateripustimeen. Wagner toimii tämän käskyn mukaan ja näyttää kahta henkaria, jotka ovat kahta eri kokoa. Odotuksenmukaisempi tulkinta on, että ”kahdella *koolla*” viitataan siihen, että sanoissa *henkkari* ja *henkari* on yhden kirjainmerkin ero: toisessa on yksi *k* ja toisessa kaksi *k*:ta. Vahtimestarin sanat ohjaisivat yleensä siihen tulkintaan, että hän tarkoittaa sitä sanaa, jossa on kaksi *k*:ta [koo], eli *henkkaria*.

Kolmannessa esimerkissä Wagner on rahapulassa ja aikoo pantata kellonsa panttikonttorissa nimeltä Kerjäävä *kani* (VW 4: 14). Sanaleikki ei ole nyt puheenvuoroissa vaan paikan nimessä. *Kani* voi merkitä sekä kaniinia, lemmikkinä pidettävää jänisten sukuista eläintä, tai arkikielessä panttilainaamo. Tässä tapauksessa homonymia on täydellistä homonymiaa: sanan kaikki muodot ovat asultaan samanlaisia (Kangasniemi 1997: 49).

3.2 Polysemia

Sanojen monimerkityksisyys on yksi merkityksentutkimuksen aihealueista. Yhdellä ainoalla lekseemillä voi olla monta eri merkitystä, jotka voivat erota toisistaan huomattavasti. Tätä on selitetty sillä, että merkki liittyy toisten merkkien kanssa eriasteisen kiinteiksi yhdistelmiksi, jolloin osina olevien merkkien itsenäisistä merkityksistä ei kannata puhua. Tällöin on kyse kokonaisuuksista, jotka ovat omia merkityksellisiä yksikköjään. Esimerkiksi *pitää*-sanon merkitys muuttuu eri ympäristöissä, kuten lauseissa *Pitä se tallessa*, *Ainako täytyy pitää päänsä?* ja *Pitä kirjaa menoistasi*. *Pitää*-lekseemin merkitys muodostuu sen mukaan, missä ympäristössä se esiintyy. Toisaalta ilmaukset voivat olla idiomaattistuneita, kuten *pitää kirjaa*. Voi ajatella, että *pitää*-sanat muodostavat yhdessä *pitää*-perheen, joka sisältää verbin eri päämerkitykset sekä verbin sisältämät idiomit. Lausekonteksti vaikuttaa siihen, mikä merkitys kulloinkin aktivoituu. Kontekstin ansiosta mitään valikoivaa tulkintaa ei sanan ymmärtämisessä yleensä tarvita. Tietyissä yhteydessä sana esiintyy yleensä vain tietyssä merkityksessä, joten sana on kontekstissaan yksimerkityksinen. (Larjavaara 2007: 104–109.) Sana voi kuitenkin saada tavanomaisesta

poikkeavan tulkinnan, kun leikitellään kielellä. Kontekstista huolimatta sana voidaan tulkita eri tavalla kuin yleensä. Tällöin syntyy kielellinen vitsi, joka osoittaa, että rakenteessa on jotakin kieliopillisesti kiinnostavaa. Tilanteen ja kielellisten valintojen ristiriita toimii ikään kuin huumorin takeena, ja kuulija joutuu aktiivisesti miettimään selvittääkseen toisiinsa suorasti liittymättömien asiantilojen yhteyden. (Kainlauri 2005: diat 16, 21.)

3.2.1 Polyseemiset lekseemit

Polyseemiatapauksia on Viivissä ja Wagnerissa runsaasti verrattuna homonymiaan. Sanaleikki muodostuu siitä, kun yhdellä lekseemillä on monta eri merkitystä ja näin useita tulkintamahdollisuuksia.

Monimerkityksisyys voi syntyä, kun samat sanat ovat eri sijamuodoissa:

Wagner: Pännii. Taidan *vetää lärvit*.

Eteisvahtimestari: Ei tuossa kunnossa [sisään publiin].

Wagner: Pännii. Taidan *vetää lärviin*. (VW 1: 35.)

Kun *lärvi*-sanan sijamuoto vaihtuu, vaihtuu myös ilmauksen merkitys. Stripissä leikitellään idiomattuneilla ilmauksilla, jotka saavat eri merkitykset sen mukaan, missä sijamuodossa jälkimmäinen sana on taipunut. *Vetää lärvit* tarkoittaa alkoholin juomista humaltumistarkoituksessa (Jarva & Nurmi 2006 s.v. *vetää*). *Vetää lärviin*-ilmauksen merkitys puolestaan on lyöminen. Ensin Wagner aikoo siis juoda itsensä humalaan, mutta kun hänet käännytetään pubin ovella, hänen tekisi mieli lyödä. *Lärvi*-sanalla on kaksi merkitystä: Wagnerin ensimmäisessä repliikissä se tarkoittaa humalaa (*vetää kännit*), toisessa kasvoja (kasvoihin lyöminen). *Vetää*-lekseemi taas on hyvin monikäyttöinen, sillä Wagnerin käyttämien merkitysten lisäksi sillä on lukuisia erityisesti puhekielessä käytettyjä merkityksiä. Esimerkkinä voi mainita ilmaukset *vetää lonkkaa* 'laiskotella', *vetää herneet nenään* 'suuttua' ja *vetää nenästä* 'petkuttaa' (Jarva & Nurmi 2000 s.v. *vetää*). Monimerkityksisten lekseemien lisäksi strippiin tuo huvittavuutta toisto: Wagnerin repliikit ovat muuten sanasta sanaan samanlaiset, mutta jälkimmäisessä *lärvi*-sanan päätte muuttuu nominatiivista illatiiviksi, ja näin myös merkitys muuttuu.

Luonto-sanan monimerkityksisyydellä leikitellään stripissä, jossa Wagner sanoo Viiville: ”Tuo sinun *luonnonsuojelusi* ottaa *luonnon* päälle!” (VW 2: 14). *Luonnon päälle*

ottamisella Wagner luultavasti tarkoittaa ensisijaisesti sitä, että Viivin suhtautuminen *luonnonsuojeluun* ärsyttää. Puheenvuoro on tulkittavissa myös toisin. Lekseemin *luonto* voi ymmärtää tarkoittavan myös maaperää sekä ilma- ja vesikehää kasveineen ja eläimineen. Tämän tulkinnan mukaan lausahdus tarkoittaisi sitä, että *luonnonsuojelu* vain haittaa *luontoa*.

Sanaa *piruparka* on totuttu käyttämään, kun on kyse säälittävästä ihmisestä (PS s.v. *piruparka*). Kerran Wagner näkee unta, jossa hän on pirun luona manalassa. Hänen mielestään manalassa on tylsää, joten hän poistuu paikalta. Hänelle tulee kuitenkin huono omatunto, kun hän jättää pirun yksin, ja hän toteaa allapäin: ”*Piruparka*.” (VW 5: 24; liite 1.) Tällöin ilmaus ei yllättäen merkitsekään säälittävää ihmistä vaan kirjaimellisesti itse pirua.

Mukulan kaksi merkitystä ovat sanaleikin lähtökohtana, kun Wagner sanoo Viiville: ”Muista, että minä olen sohvaperuna. Ne saavat rumia *mukuloita*.” (VW 5: 38.) *Mukula* voi olla kasvin paisunut varren tai juuren osa, joka toimii ravintovarastona. Esimerkiksi perunalla on *mukulat*. Se voi merkitä kuitenkin myös lasta. Wagner puhuu, kuin sohvaperuna olisi oma juureslajinsa, ja liittää siihen sanan *mukula*. Hän puhuu siis vertauskuvallisesti: siinä missä perunan *mukulat* ovat rumia, myös hänen lapsistaan tulisi rumia.

Myös *pussi* on monitulkintainen sana. Kun Wagner laittaa *pussilakanaa* täkin päälle, hänen täytyy ryömiä lakanan sisään lyhyytensä vuoksi, mutta hän ei enää löydä takaisin. Viivi toteaa: ”Taas se jäi *pussiin*.” (VW 8: 25.) Viivin lausahduksen voi ymmärtää niin, että jälleen Wagner jäi lakanan muodostamaan *pussiin*, tai niin, että jälleen Wagner on saattanut itsensä pahaan tilanteeseen, pinteeseen. Molemmat tulkinnat ovat tässä tapauksessa yhtä todennäköisiä, sillä molemmat ovat totta.

Stripissä, jossa Wagner hakee töitä, työvoimatoimiston iskulause sisältää monitulkintaisen sanaleikin: ”Me *'välitämme'*” (VW 6: 5.). Paitsi että työvoimatoimisto toimii työnvälityksen välineenä, se antaa myös ymmärtää *välittävänsä* ihmisistä, ottavansa työnhakijat huomioon. Tosin on myös tulkinnanvaraista, miksi *välitämme* on lainausmerkeissä: onko se ironiaa? Konteksti ei välttämättä ohjaa tulkintaa oikeaan suuntaan. Ilman lainausmerkkejä lukija saattaisi pitää *välittää*-sanan merkityksenä työn välittämistä, mutta koska lekseemi on lainausmerkeissä, lukija voi alkaa miettiä ilmauksen merkitystä tarkemmin, ja sanan muutkin merkitykset voivat aktivoitua.

Wagner joutuu myös miettimään, onko vesi *kovaa* vai pehmeää, ja saa vastauksen yllättävällä tavalla:

Wagner: Tätä puhdistusainetta pitää laimentaa sen mukaan onko vesi *kovaa* vai pehmeää.

Vesi: Haluutsä turpaan?

Wagner: *Kovaa*. (VW 7: 17.)

Kova vesi on vettä, johon on liennut paljon kalsiumia ja magnesiumia (PS s.v. *kova*). *Kova* on myös slangisana, joka merkitsee kovanaamaa, kovista (Paunonen 2000 s.v. *kova*). *Kovis*-nimitystä käytetään henkilöstä, joka on häikäilemätön, väkivaltaisesti käyttäytyvä ja itsetietoinen (Paunonen 2000 s.v. *kovis*). *Vesi*-sanan yhteydessä olisi odotuksenmukaista, että kovuudella tarkoitettaisiin veden vahvaa kalsium- ja magnesiumipitoisuutta. Vesi kuitenkin inhimillistetään: se osaa puhua. ”Haluuksä turpaan?” on repliikki, jonka voisi kuvitella kuulevansa murrosikäisen kovanaaman suusta. Siksi veden puheenvuoro yhdistyy *kovuuteen*, mistä voi vetää johtopäätöksen, että vesi on *kovaa*.

Eräässä stripissä leikitellään sillä, että *härski* tarkoittaa sekä rivoa ja röyhkeää että jotain kemiallisten muutosten vuoksi eltaantunutta.

Viivi: Syö tomaattia. Siinä on lykopeenia.

Wagner: Mitä?!

Viivi: Antioksidanttia, joka estää *härskiintymistä*.

Wagner: Tykkään olla *härski*. (VW 7: 45.)

Ilmausten tulkinta on valinnan tekemistä (Verschueren 1999: 57). Wagner leikittelee kielellä ilmeisen tietoisesti ja valitsee tilanteeseen sopivan tulkinnan sijaan toisen. Varmasti hän on kuitenkin ymmärtänyt, mitä Viivi on tarkoittanut *härskiintymisellä*.

Sanan *mäyräkoira* merkitykset saavat Wagnerin yrittämään Viivin huijaamista. Hän sanoo Viiville menevänsä ulkoiluttamaan *mäyräkoiraansa*. Viivi sanoo ensin ”Älä ole kauan, pian syödään”, mutta alkaa pian ajatella asiaa uudestaan. Wagner jää kiinni eteisessä kahdentoista pullon pakkaus olutta kädessään, kun Viivi huutaa: ”Näytäpäs vähän sitä koira!” (VW 8: 42.) Olutpakkausta merkitsevä *mäyräkoira* on metaforinen, kuvallinen ilmaus, joka on todennäköisesti syntynyt siitä, että sen muoto muistuttaa paljon *mäyräkoiran* matalaa ja pitkää ruumiinrakennetta.

Kieli muuttuu jatkuvasti, kun puhujat käyttävät tuttuja sanoja uusissa yhteyksissä. Jotakin uutta asiaa kuvataan jollakin tutulla asialla, ja ilmaukset ovat usein metaforisia. Esimerkiksi pientä eläintä tarkoittava sana *hiiri* on siirtynyt merkitsemään myös tietokoneeseen liitettävää osaa. Kun uutta ilmausta käytetään tarpeeksi, se fossilisoituu,

eikä metafora ole enää niin ilmeinen kielenkäyttäjille. (Saeed 2003: 15.) Eräässä stripissä Viivi ja Wagner soveltavatkin tähtitiedettä arvioidessaan Wagnerin vatsan kokoa:

Wagner: Spiraaligalakseissa on tämmöinen *keskuspullistuma*.

Viivi: Ihan niin kuin sinulla.

Wagner: Niin. Minullakin on komea *keskuspullistuma*. (VW 10: 22.)

Viivin ja Wagnerin dialogissa spiraaligalaksien tähtien muodostama pallomainen *keskuspullistuma* saa uuden merkityksen. Ilmeisesti sana sopii kuvaamaan Wagnerin vatsaa siksi, että vatsa on keskellä vartaloa ja Wagnerin vatsa on pullea. Jos isosta vatsasta alettaisiin yleisesti käyttää nimitystä *keskuspullistuma*, se olisi varmasti aluksi uusi metafora, josta olisi selvästi nähtävissä, että sana on alun perin lainattu jostakin muualta. Uuden metaforan kuullessaan kuulijan onkin ymmärrettävä, että sitä ei voi tulkita kirjaimellisesti (Saeed 2003: 16).

Tutun sanan käyttämisestä uudessa yhteydessä on kyse myös seuraavassa stripissä. Kun Viivi ihmettelee Wagnerin huonoa käsialaa, Wagner vastaa sen olevan *siansaksaa* (VW 1: 26). Ilmausta *siansaksa* käytetään yleensä käsittämättömästä puheen mongerruksesta (PS s.v. *siansaksa*), mutta stripissä merkitys kattaa myös kirjoitetun tekstin, josta ei saa selvää. Koska kirjoittaja on sika, *siansaksa* saa konkreettisen merkityksen.

Saman sanan eri merkitykset antavat mahdollisuuden kielellä leikittelyyn myös Linnan juhlia katsoessa:

Viivi: Wagner, tule katsomaan *Linnan* juhlia!

Wagner: Ajanhukkaa, sanon minä! Onko tuokin kutsuttu?! Eikö sen pitänyt joutua *linnaan*? (VW 2: 16.)

Sanojen merkityseroja on korostettu oikeinkirjoituksella. Kun tarkoitetaan presidentin linnaa, linna on kirjoitettu isolla alkukirjaimella. Vankilaa tarkoittava slangisana *linna* puolestaan on kirjoitettu pienellä.

Abstrakti, tunnetta ilmaiseva sana saa Wagnerilta uuden, konkreettisen merkityksen stripissä, jossa Wagner on tuonut Viiville kukkia:

Wagner: Mitä nyt?

Viivi: Olen *liikuttunut*.

Wagner: Voisit *liikuttua* keittiön suuntaan. Minun on nälkä. (VW 4: 5.)

Liikuttuneisuudella Viivi tarkoittaa sitä, että hän on tietyn tunnetilan vallassa. Wagner ei ilmeisesti pidä asiaa erityisenä, sillä viimeisessä repliikissään hän vihjaa, että Viivi voisi *liikuttua* keittiöön tekemään hänelle ruokaa. *Liikuttua*-sanalla hän tarkoittaa *liikkumista*. Muodon *liikuttua* hän on todennäköisesti valinnut siksi, koska Viivi on sanaa käyttänyt omassa puheenvuorossaan. Saman sanan toistaminen on yksi kielenkäytön tehokeino, ja Wagner osoittaa sananvalinnallaan myös kykynsä leikitellä kielellä. Myös lekseemin *pitää* Wagner tulkitsee tavallisesta poikkeavalla tavalla:

Viivi: Auta valitsemaan kylpyhuoneen kaakelit. *Pidätkö* tästä?

Wagner: Anna kun maistan. Rousk rousk. Ei hassumpi.

Viivi: Älä syö niitä! (VW 9: 24.)

Pitää-lekseemillä on useita eri merkityksiä. Viivi tarkoittaa kysymyksellään, pitääkö Wagner kaakelien ulkonäöstä. *Pitää* voidaan tulkita myös esimerkiksi ruoan mausta pitämiseksi, ja tämän tulkinnan mukaan Wagner maistaakin kaakeleita. Wagner tekee virheellisen tulkinnan puheenvuorosta, jonka luultavasti suurin osa ihmisistä olisi tulkinnut kontekstin perusteella oikein. Wagnerin tulkintaan vaikuttaa mahdollisesti hänen ahneutensa ja rakkautensa syömiseen, jolloin hänen mieleensä tulee *pitää*-sanana hänelle itselleen läheisempi merkitys. Tulkintaan voi kontekstin lisäksi vaikuttaa myös kuulijan tai lukijan omat lähtökohdat ja kokemukset, ja Wagnerin kohdalla on todennäköisesti kyse siitä, että hänen mielestään kaikki kelpaa syötäväksi.

Konkreettisen tulkinnan Wagner tekee myös parisuhdeterapeutin vastaanotolla. Parisuhdeterapeutti löytää Viivin ja Wagnerin suhteesta *kipupisteitä*, jotka voidaan normaalisti tulkita suhteen ongelmakohtiksi. Wagner kuitenkin tulkitsee toisin, kuin voisi odottaa. Hän tökkää Viiviä kipeästi selkään ja sanoo: ”Löysin heti yhden.” (VW 10: 54.) Parisuhdeterapeutin tarkoittamat *kipupisteet* ovat henkisiä, Wagnerin fyysisiä.

Myös Viivi voi tehdä tulkintansa epäodotuksenmukaisesti:

Wagner: Turvakamera *valvoo* 24 tuntia vuorokaudessa.

Viivi: Mahtaa väsyttää. (VW 8: 30.)

Esimerkissä on kyse yhdestä sanasta, jonka Viivi tulkitsee konkreettisesti. *Valvoo* voi tarkoittaa paitsi hereillä olemista myös silmällä pitämistä ja vahtimista. Turvakamera on eloton esine, joka ei nuku eikä valvo, mutta silti Viivi tekee tulkintansa sen mukaan, kuin kamera todella pysyttelisi hereillä 24 tuntia vuorokaudessa. Useimmiten Viivi esitetään

pariskunnan älykkönä niin kielellisissä kuin esimerkiksi ympäristöön ja yleissivistykseen liittyvissä asioissa, joten on epätavallista, että Viivi ei nyt tulkitsekaan Wagnerin puheenvuoroa odotuksenmukaisesti.

3.2.2 Idiomien polyseemisyys

Idiomeja on paljon Viivin ja Wagnerin sanaleikeissä. Idiomeja voi sanoa fraasien ja puheenparsien alalajiksi (Häkkinen 2000: 12). Idiomit ovat kielellisiä merkkejä, kuten tavalliset sanatkin, ja toimivat merkitysten symboleina (Mikone 2000: 20). Idiomi on kieleen vakiintunut ilmaus, joka voi olla sana, sanonta tai sanaliitto. Sen alkuperäismerkitys on metaforisen käytön myötä sumentunut, ja sille on muotoutunut uusi merkitys. Yleensä idiomeja syntyy, kun konkreettinen merkitys muuttuu abstraktiksi. Suurin osa idiomeista on hyvin vakiintuneita. Idiomeilla on myös tyyliarvonsa. Esimerkiksi kuolemaa ilmaisevat idiomit voivat olla ylätyyllisiä ja juhlallisia (*päättää maallinen vaelluksensa*), yleiskielisiä (*siirtyä manan majoille*), arkikielisiä (*joutua matojen ruoaksi*) ja alatyylisiä (*potkaista tyhjää*). (Kari 1993: 7–9.)

Usein idiomit ovat lausekkeita, jotka eivät itsenäisesti pysty muodostamaan lausetta. Idiomilausekkeelle on tyypillistä se, että ilmaus on kieliyhteisön yhteisesti käyttämä. Ilmauksen merkitys ei välttämättä ole myöskään suoraan johdettavissa sen osien merkityksen kautta. Esimerkiksi ilmauksen *ottaa pannuun* 'harmittaa' täytyy olla entuudestaan tuttu, että sen voi ymmärtää. Myös esimerkiksi idiomien *vetää hirsii* osista *vetää* ja *hirsi* on mahdotonta arvata merkitys 'nukkua'. Idiomit muistuttavat näin itsenäisiä sanoja, sillä niillä on oma merkityksensä, mutta myös niiden osilla on erillisiä itsenäisiä merkityksensä. (Kangasniemi 1997: 72.) Tämän vuoksi puhujan on omaksuttava idiomien merkitys sellaisenaan sen sijaan, että pohtisi yksittäisten sanojen konkreettista merkitystä (Mikone 2000: 17). Täten idiomit ovat erikoistapauksia leksikossa. Leksikaaliseksi yksiköksi voi toki hyväksyä yhden merkityksen saavat sanaliiton muotoiset ilmaukset, kuten *antaa ilmi*, jos niiden lauseenjäsentien funktiot voidaan helposti määritellä. Esimerkiksi juuri *antaa ilmi* on määriteltävissä predikaatiksi. Muuten idiomit poikkeavat muista lekseemeistä siinä mielessä, että niitä voi olla vaikea löytää sanakirjoista. (Häkkinen 2000: 5.)

Yleensä idiomeja ei pidetä monimerkityksisinä, sillä yksimerkityksisyys palvelee kommunikaation taloudellisuutta: on kyse sanontatavasta, jota ei pidä yrittääkään ottaa

kirjaimellisesti, sillä idiomi ei viittaa sanonnan kirjaimelliseen merkitykseen. Tulkintaan vaikuttaakin konteksti. Esimerkiksi lauseen *Kirves osui naulan kantaan* merkityksestä ei ilman lisätietoa voi sanoa, onko se konkreettisen toiminnan kuvaus vai Kirves-nimisen henkilön osuvaa sanontaa kuvaava lause. (Nenonen 2002: 8, 12, 20, 22.) Idiomien avulla voidaan leikitellä kielellä, kun idiomille löytyy konteksti, jossa se on mahdollinen tulkita myös kirjaimellisesti. Kirjaimellisen ja metaforisen luennan ristiriita tuottaa humoristisen tuloksen. (Kainlauri 2005: dia 26.)

Idiomit voivat olla verbillisiä idiomeja, kuten *ottaa päähän* ja *pipo kiristää*, tai nominilausekeidiomeja, kuten *helppo nakki* ja *mielin kielin* (Nenonen 2002: 29). Usein kielen yleisimmät sanat päätyvät yhdistelmiin, joiden merkitystä ei voi ennustaa (Häkkinen 2000: 7). Viivissä ja Wagnerissa käytetyt idiomit ovat monesti verbillisiä idiomeja ja usein arkikielisiä. Stripissä, jossa Wagner on muuttunut lihaliemikuutioksi, on käytetty tällaista idiomia, jossa on lisäksi yleinen verbi *joutua* osana merkitykseltään ennustamatonta yhdistelmää. Viivi alkaa tehdä lihakeittoa, ja juuri ennen keittoon joutumistaan Wagner muuttuu takaisin omaksi itsekseen. Viivi kauhistuu: ”Olit *joutua liemeen!*” (VW 2: 34.) Stripissä *liemeen joutuminen* on ymmärrettävissä sekä keittoon että vaikeuksiin joutumisena. *Joutua liemeen* -idiomi käy luontevasti kuvaamaan niin pulaan joutumista kuin konkreettista keittoon päätymistäkin.

Eräässä stripissä Wagnerin teevesi *kiehuu*, muttei Viivi eikä Wagner halua nousta nostamaan sitä pois levyltä.

Viivi: *Kiehukoon* kuiviin sitten, minä en aio nousta!
Wagner: *Sappeni kiehuu.* (VW 8: 21.)

Mikäli idiomia tulkitsee kirjaimellisesti, päätyy absurdiin merkitykseen eli virhekoodaukseen (Lähdemäki 2000: 87). *Sappi kiehuu* -idiomin kuulija tuskin olettaa, että sanonnan käyttäjän sappi konkreettisesti kiehuisi. *Kiehumisella* onkin sekä kirjaimellinen että kuvaannollinen merkitys. Verbiä voidaan käyttää, kun puhutaan nesteistä: Höyryä muodostuu nesteen sisässä, mistä se kohoaa kuplina pinnalle (PS s.v. *kiehua*). Vesi *kiehuu* sadassa asteessa, ja juuri tällaisesta kiehumisesta on kyse teeveden kohdalla. Wagner käyttää kuitenkin kuvaannollista sanontaa *sappeni kiehuu* ilmaisemaan suuttumustaan, ja samalla Viivin ja Wagnerin dialogista syntyy kielellinen leikki, jossa leikitellään polyseemisellä sanalla *kiehua*. Samassa ruudussa kaksi kertaa mainittu verbi korostaa

sanan monimerkityksisyyttä ja tekee samalla tilanteesta humoristisen. Kielellä leikittely syntyy tässä tapauksessa myös toistosta.

Idiominkin voi ymmärtää väärin:

Viivi: Minulla on tänä iltana sykeohjattu latinospinning.

Wagner: Joka syksy teille naisille keksitään jokin uusi hömppä ja aina te *menette halpaan*.

Viivi: Ei tämä ole *halpaa*. (VW 7: 5.)

Vaikka yleensä konteksti ohjaa idiomien oikeaan tulkintaan, Viivi hahmottaa lausekkeen merkityksen kirjaimelliseksi. Idiomien *mennä halpaan* merkitys ei ole tulkittavissa sen osista, joten esimerkissä Viivi tulkitsee arkikielisen kaksisanaisen idiomien *mennä halpaan* viittaavan harrastuksen hintaan. Tässä tapauksessa Wagner kuitenkin tarkoittaa käyttämällään fraasilla sitä, että naiset ovat helposti huijattavissa. Voi siis ehkä olettaa, että idiomien ei ole Viiville ennestään tuttu, vaikka se onkin paljon käytetty ilmaus suomalaisessa kieliyhteisössä. Viivi voi myös kokea, että Wagner arvostelee hänen harrastuksensa laatua puhuessaan *halpuudesta*.

Nominilausekeidiomista on kyse stripissä, jossa Wagner uneksii olevansa ritari. Hänen sananvalintansa johdattaa lukijan silti ajattelemaan keskiajan ritareiden lisäksi myös syötävää:

Viivi: Eikö *ritarilla* pitäisi olla ratsu?

Wagner: Olen *köyhä ritari*. (VW 6: 7.)

Mielikuva ruoasta tulee, kun *ritarin* eteen lisätään attribuutti *köyhä*. Näin myös tässä stripissä leikitellään abstraktilla ja konkreettisella. *Köyhä ritari* voi olla joko ritari, joka ei ole varakas ja jolla ei siten ole varaa hevoseen, tai jälkiruokana tarjoiltavat, maitoon kastetut paahdetut leipäviipaleet, joiden päälle on laitettu hilloa (Kari 1993 s.v. *köyhä*).

Idiomit rikastuttavat ja monipuolistavat kielenkäyttöä sekä antavat sille väriä ja vaihtelua (Kari 1993: 10). Ilmaus *mustasukkaisuus* tarjoaa tähän mahdollisuuden leikittelemällä kielellä sekä konkreettisella että abstraktilla tasolla. Viivi kieltää Wagneria vilkuilemasta muita tyttöjä, jolloin Wagner vilkaisee Viivin sukkaa ja sanoo: ”Onko neidillä *mustat sukat*, mitä?!” (VW 4: 42). Wagner osoittaa, että hänellä on kielitajua: sen sijaan, että hän sanoisi esimerkiksi *Onko neiti mustasukkainen?*, hän leikittelee *mustasukkaisen* kirjaimellisella merkityksellä. Wagnerin puheenvuorosta on kuitenkin

selvästi nähtävissä viittaus idiomiin. Jos näin ei olisi, ilmaus olisi epätaloudellinen ja siten epäonnistunut, sillä sen merkityksen joutuisi erikseen selittämään. Wagnerin leikittelyn mahdollistaa se, että suurin osa idiomien osina olevista sanoista on muussakin käytössä. Taitava kielenkäyttäjä voi käyttää tätä hyväkseen ja käyttää odotuksenvastaisia ilmauksia. (Nenonen 2002: 31, 133.) Jos *sukka* ei olisi vaatekappale ja *musta* väri, joka käy minkä tahansa mustan esineen tai asian määritteeksi, *mustasukkainen* olisi pelkkä idiomi, joka ei tarjoaisi mahdollisuutta kirjaimelliseen tulkintaan.

3.2.3 *Sika*-sanan polyseemisyys

Tyypillinen tapa käyttää polysemiaa hyväkseen kielellä leikittelyssä on muodostaa tilanteita, joissa sana voi saada kaksi tulkintaa. On henkilöstä kiinni, mihin tulkintaan päädytään ja tulkitaanko sana väärin tahallaan vai tietämättömyyttään. Viivi ja Wagner-sarjakuvassa monitulkintaisuus voi syntyä siitä, että Wagner on sika. Seuraavassa esimerkissä samalle sanalle antavat eri merkityksen Wagner ja ovelta ovelle kiertävät uskovat naiset:

Naiset: Miten olet ajatellut viettää iäisyytesi?

Wagner: *Sikaillen*.

Naiset: Älä rienaa! (VW 2: 18.)

Verbi *sikailla* viittaa törkeään ja sikamaiseen käytökseen sekä siihen, että Wagner on sika. Wagner ei varmasti kuitenkaan tarkoittanut, että viettäisi iäisyytensä törkeästi käyttäytyen, vaan viittaa sananvalinnallaan omaan lajiinsa. Tässä kontekstissa *sikailla* voisi merkitä sikana olemista. Puhujanmerkitys poikkeaa selvästi kuulijanmerkityksestä, sillä naisille ei todennäköisesti tule mieleen, että *sikailla*-sanalla voisi olla muitakin kuin vain yksi merkitys. Wagner puolestaan puhuu vilpittömästi eikä tule ajatelleeksi, että hänen valitsemansa sana voisi johtaa virheelliseen tulkintaan.

Se, että Wagner on sika, on antanut aiheen toiseenkin sanaleikkiin stripissä, jossa Wagner puhuu yökerhossa tapaamansa naisen kanssa:

Nainen: Mä en ole koskaan ollut *sian* kanssa. Tai olen mä, mutten oikean. (VW 8: 8.)

Koska Wagner ei ole ihminen vaan *sika*, on ymmärrettävää, että Wagner on ensimmäinen *sika*, jonka kanssa nainen on. Olennaista on, että nainen tarkoittaa *sialla* nimenomaan kotieläintä. Siksi hän korjaa, että on ollut sellaisen *sian* kanssa, joka ei ollut oikea. Tällaisella hän viittaa törkeästi tai siivottomasti käyttäytyvään ihmiseen (PS s.v. *sika*).

3.2.4 Yhteenveto polysemiasta Viivissä ja Wagnerissa

Polysemian avulla saadaan aikaan kielileikki, joka perustuu sanan eri merkityksiin. Huvittavuus syntyy usein siitä, että merkitys, joka stripissä on sanalle annettu, on epäodotuksenmukainen. Yllättävä, mahdollisesti täysin väärä tulkinta tuntuu hauskalta juuri tilanteeseen sopimattomuutensa vuoksi. Polysemian käyttö kielellä leikkelyssä on leikkiä sanan tai idiomien merkityksillä.

Polysemiaa käytetään kielellä leikkelyssä eri tavoin. Yksi tapa on tahaton kielellä leikkely, jolloin sana ymmärretään väärin kontekstin antamista tulkitsemisvihjeistä huolimatta. Väärään tulkintaan voi johtaa esimerkiksi tulkitsijan omat odotukset ja aiemmat kokemukset, kuten stripissä, jossa Wagner alkaa syödä kaakeleita. Tulkintaan vaikuttaa myös tulkitsijan maailmankuva: esimerkiksi stripissä, jossa uskovat naiset puhuvat Wagnerin kanssa iäisyydestä, naiset ovat itse niin hyveellisiä ja vahvan uskonnollisia, että antavat *sikailla*-lekseemille automaattisesti kielteisen merkityksen.

Yleisempää on kuitenkin leikitellä polysemialla tahallisesti. Kielellä leikkijät tiedostavat sanan monimerkitysisyyden, ja sanaleikki syntyy tietoisesti. Kielellä leikkely edellyttää leikkelijältä ymmärrystä kielestä ja tietoa maailmasta, ja onkin yllättävää, että monesti kielellä leikkii Wagner, jota usein pidetään pariskunnan älyllisesti lahjattomampana osapuolena. Esimerkiksi stripissä, jossa Viivi on mustasukkainen, Wagner katsoo Viivin sukkia tarkistaakseen, on tällä mustat sukat. Tämä osoittaa, että Wagner ymmärtää *mustasukkaisen* sekä konkreettisen että abstraktin, idiomaattisen merkityksen. Wagner myös tarttuu tilanteisiin, joissa jokin sana voi saada myös toisen merkityksen, mahdollisesti Wagnerin itse keksimän. Stripissä, jossa Viivi ja Wagner katsovat Linnan juhlia, Wagner ottaa tilanteeseen mukaan myös *linna*-sana toisen merkityksen, vankilan. Myös *siansaksa* saa uuden, kirjaimellisen merkityksen *sian* kirjoittamana kielenä.

Usein sanaleikki syntyy myös toistosta. Kun sama lekseemi esiintyy stripissä moneen kertaan mutta eri merkityksissä, on kyse kielellä leikkelystä, jonka pohjana on

polyseemisyys. Esimerkkinä käy strippi, jossa Wagner puhuu *teeveden kiehumisesta* ja Viivi *sapen kiehumisesta*. Viivissä ja Wagnerissa polysemiaa käytetään siis monipuolisesti erilaisissa kielileikeissä. Leikittelijänä voi olla joko Viivi tai Wagner tai he leikittelevät kielellä yhteisymmärryksessä.

Eniten polysemiolla leikiteltiin Viivi ja Wagner -sarjakuvan albumeissa 2 (neljä polysemitapausta) ja 8 (viisi polysemitapausta). Albumissa 7 oli kolme strippiä, joissa leikiteltiin polysemiolla, ja albumeissa 1, 4, 5, 6 ja 10 kaksi strippiä. Yhdeksännessä albumissa polysemiaa oli yhdessä stripissä, ja ainoastaan albumissa 3 ei leikitelty lainkaan polysemiolla.

4 ÄÄNTEELLINEN MUUNTELU

Jo yhden äänteen vaihtaminen sanassa toiseksi muuttaa merkityksenkin toiseksi (Saeed 2003: 9). Kielellisessä leikittelyssä on usein mukana kielen muodoilla ja merkityksillä leikkiminen (Pitkänen-Huhta 2008: 125). Merkitys on siten olennainen osa muotoa. Kun jossakin Viivin ja Wagnerin äänteellistä muuntelua sisältävässä sanaleikissä vaihdetaan äännteitä, leikitellään eri sanojen samankaltaisuuden lisäksi myös merkityksillä ja niiden eroilla. Äänteellinen muuntelu on helppo tapa leikkiä kielellä, ja sitä on polysemian tavoin Viivissä ja Wagnerissa runsaasti.

4.1 Äännteiden vaihtaminen

Monissa muuntelun alaisissa sanoissa yksittäinen tai useampi äänne on **vaihdettu** toisiin. Sanojen samankaltaisuus voi aiheuttaa väärinkäsityksiä. Sanat ja nimet voivat aiheuttaa sekaannuksia kielenkäyttäjän vahingon tai tietämättömyyden vuoksi, mutta sanojen samankaltaisuudella voi pilailta myös tahallisesti.

4.1.1 Sananalkuisten konsonanttien vaihtaminen

Yksittäinen äänne sanan alusta vaihdetaan, ja siten myös merkitys muuttuu. Kun Wagner on työpaikkaa haastattelussa, on tulkinnanvaraista, ymmärtääkö hän haastattelijan kysymyksen väärin tahallaan vai vahingossa:

Haastattelija: Oletteko *pätevä*?
Wagner: Oikein *kätevä*. (VW 2: 44.)

Stripin voi tulkita niin, että Wagner kiertää tahallaan haastattelijan kysymyksen *pätevyydestä* vastaamalla ”Oikein *kätevä*”. Hän haluaa antaa itsestään mahdollisimman hyvän kuvan itsestään ja varmistaa mahdollisuutensa työpaikan saantiin. Vaihtamalla äänteen *p* äännteeseen *k* hän ei joudu vastaamaan suoraan siihen, onko hän *pätevä* työhön. Sen sijaan hän kertoo olevansa *kätevä* ja osoittaa, että hänellä on jokin hyvä ominaisuus, mitä ehkä työssä vaadittaisiin.

Yksittäisen äänteen vaihtamisella leikitellään myös stripissä, jossa Wagner näkee painajaista.

Wagner: Viivi, herää! Sängyn alla on *peikko!*

Viivi: Kuka *Veikko?* (VW 6: 32.)

On tulkitsijasta kiinni, minkä sanan merkitys aktiivistuu mielessä. Ehkä Viivi kuulee *peikko*-sanan väärin siksi, että hän ei usko *peikkoihin*. Hän yrittää selittää sanan mielessään niin, että Wagnerin lausuma olisi jotenkin järkevä.

4.1.2 Sanansisäisten konsonanttien vaihtaminen ja metateesi

Viivissä ja Wagnerissa on strippejä, joissa kielellinen leikittely perustuu sanansisäisten konsonanttien vaihtoon, kuten seuraavassa esimerkissä:

Wagner: Nuo *skeidaajat* pitäisi saada pois kadulta.

Viivi: Wagner, ne ovat *skeittaajia*, eivät *skeidaajia*.

Wagner: ? (VW 1: 5.)

Puhuessaan ja tulkintoja tehdessään puhuja ja kuulija liittävät repliikit tiettyyn kontekstiin ja ymmärtävät ilmaukset kontekstin perusteella (Saeed 2003: 189). Nyt Viivi ja Wagner näkevät ympäristönsä toistensa näkemyksistä poikkeavalla tavalla. Heillä ei ole sitä yhteistä tietoa, jota keskustelussa tarvitaan, jotta keskustelijat ymmärtävät ja tulevat ymmärretyiksi. Viivi luulee Wagnerin puhuvan *skeittaajista* eli skeittareista, rullalautailijoista, sillä hän ei ole huomannut kadulla koiraa, johon Wagnerin huomio on puolestaan kiinnittynyt. Lauseympäristö ei myöskään auta Viiviä oikeaan tulkintaan: ei ole mitään omituista siinä, että Wagner haluaisi *skeittaajat* pois kadulta, sillä kaduilla skeittaamisen voi todella kokea häiritsevänä. Jos Wagner todella olisi nimittänyt rullalautailijoita *skeidaajiksi* (*skeidata* 'ulostaa'; Paunonen 2000 s.v. *skeidaa*), korjaus *d > tt* olisi ollut tarpeellinen. Koska Wagner kuitenkin tarkoittaa kaduilla tarpeitaan tekeviä koiria, hänen hämmästyksensä Viivin repliikin vuoksi on ymmärrettävä. Toisaalta on huomattava, että Wagner ei ehkä tarpeeksi ottanut kuulijaansa huomioon koirista puhuessaan. Hän olisi esimerkiksi voinut osoittaa kadulla olevaa koiraa lausussaan puheenvuoronsa, jolloin kuulija olisi heti nähnyt, mihin puhuja viittaa.

Seuraavassa stripissä Wagner valitsee lukemansa kirjat niiden nimien samankaltaisuuden perusteella. Kyse on jälleen Wagnerin harrastamasta pilailusta, joka tosin ei tällä kertaa kohdistu toiseen henkilöön. Stripissä leikitellään konsonanttien vaihtelulla eli sanojen kaikki konsonantit on vaihdettu toisiin, sekä sananalkuinen että sanansisäiset. Molemmissa sanoissa on kuitenkin samat vokaalit.

Viivi: Mikä kirja?

Wagner: George Orwellin ”*Katalonia, Katalonia*”. Seuraavaksi lukuvuorossa on Bruce Chatwinin ”*Patagonia, Patagonia*”.

Viivi: Oletpas nokkela.

Wagner: Olen, olen. (VW 7: 30.)

Äänteiden vaihtamista huomionarvoisempaa on se, että teosten nimien rakenne ja rytmitys on samanlainen. Molempien teosten nimissä on paikannimi toistettuna kaksi kertaa, ja nimet on erotettu pilkulla toisistaan. Nimissä on myös sama määrä tavuja. Wagnerin loppurepliikki ”Olen, olen” noudattaa myös samaa mallia: kaksi samaa sanaa peräkkäin ja sanojen välissä tauko. Jotta rakenteen toistolla leikittely olisi mahdollista, tarvitaan sanoihin äänteelliset erot. Äänteellinen muuntelu tulee stripissä tavallaan rakenteen toiston ja nimien samankaltaisuuden mukana.

Kielellä voi leikitellä myös niin, että sanassa olevat äänteet vaihtavat paikkaa ja muodostavat uuden sanan. Näin saadaan aikaan kaksi eri sanaa. Kyseessä on siis metateesi. Esimerkiksi tunnetun Kuuban hallitsijan nimessä äänteet vaihtavat paikkaa puhujan tietämättömyyden vuoksi:

Wagner: Jotta saisin kävellä kadulla rauhassa, joudun naamioitumaan. Tänään olen Fidel *Castor*.

Viivi: Se on ”*Castro*”. (VW 9: 29.)

Kun nimellä viitataan johonkin henkilöön, oletetaan, että lukija tai kuulija tunnistaa nimen ja liittää sen tiettyyn ihmiseen. Nimen tunnistamiseen johtava tieto ei ole niinkään kielellistä tietoa vaan tietoa maailmasta. Puhuja voi joskus tehdä viittauksensa tietämättä juuri mitään viittauksen kohteesta, ja tämä voi johtaa virheisiin. Esimerkiksi tunnetut historialliset hahmot saattavat olla nimensä puolesta tuttuja lähes jokaiselle, mutta heistä ei välttämättä osata sanoa mitään totuudenmukaista. (Saeed 2003: 27–28, 181.) Kun Wagner kertoo olevansa Fidel *Castor*, hän olettaa Viivin tietävän, kuka hän on. Vaikka äänteiden järjestys on nimessä virheellinen, äänneasu muistuttaa *Castroa* kuitenkin niin paljon, että

viittaus ei jää epäselväksi. Wagner saattaa sanoa väärän nimen nimenomaan oman tietämättömyytensä vuoksi: hän on ehkä jossakin kuullut *Castron* nimen, mutta hän ei osaa liittää siihen muuta kuin muutamia tuttuja kuubalaisia asioita. Nimi voi olla vaikea myös vieraskielisyytensä vuoksi, ja kuten lasten kielessä esimerkiksi *orava* voi muuttua *ovaraksi*, Wagnerin puheessa vieraan nimen äänteet vaihtavat paikkaa ja muodostavat ehkä helpommin lausuttavan muodon. *Castro* saattaa myös kilpailla hänen mielessään muiden tuttujen sanojen tai nimien kanssa, kuten esimerkiksi kreikkalaiseen jumalmytologiaan kuuluvan *Castorin*. Konteksti on olennaisessa osassa nimen tulkinnassa: stripissä Wagner on naamioinut itsensä Fidel Castroksi kuubalaisella päähineellä, tekoparralla ja suussa olevalla sikarilla. Wagnerin kielellinen lipsahduskin on tavallaan naamioitumista: *Castor* on kuin kielellisesti naamioitunut *Castro*.

4.1.3 Sanansisäisten vokaalien vaihtaminen

Samankaltaiset sanat saattavat sekoittua vahingossa puhujan suussa niin, että sanansisäiset vokaalit vaihtuvat toisiksi. Eräässä stripissä alkoholisti pyytää Wagnerilta rahaa ja saatuaan pari markkaa sanoo: ”Kiitti, hei kiitti... Nyt mä pääsen *bissel*... eiku *bussilla*...” (VW 1: 16). On syytä huomata, että *bisse* on allatiivissa, kun taas *bussi* on adessiivimuodossa. *Bisse*-sanassa on Stadin slangille tyypillinen loppuheitto. Sen sijaan, että olisi kirjoitettu *bisselle* kokonaisuudessaan, jätetäänkin viimeiset äänteet kirjoittamatta. Sen voi tulkita kesken jääneeksi sanaksi tai loppuheittoiseksi adessiiviksi. Stripissä allatiivi ja adessiivi sekoittuvat. Strippi on mahdollista tulkita myös niin, että rahaa kerjännyt mies huomaa lipsahduksensa kesken sanan, jättää sen kesken ja sanoo seuraavaksi sanan, joka hänen oli tarkoituskin sanoa. Stripin tulkinnassa on olennaista tietää, että alkoholiongelmallisilla ihmisillä on usein tapana kaupungilla pyytää bussirahaa kotiinpäätystä varten, vaikka todellisuudessa rahat menevät alkoholiin.

Stripissä, jossa Wagner on tyytymätön omaan grilliinsä ja kateellinen naapurin hienosta grillistä, Wagner leikittelee kielellä vaihtamalla sanan vokaalit ($a > e$ ja $o > e$) toisiin.

Wagner: Ja meillä on vain tällöinen *pallogrilli*.

Viivi: Se on ihan hyvä.

Wagner: Eikä ole! *Pallogrilli* on *pellegrilli*! (VW 7: 35.)

Sananvalintaan on luultavasti vaikuttanut sanojen samankaltaisuuden lisäksi se, että *pelle* viittaa ehkä myös johonkin tyhmään ja naurettavaan (Jarva & Nurmi 2006 s.v. *pelle*). *Pelle*-lekseemiä käyttämällä Wagner korostaa pallogrillin huonoutta.

4.1.4 Useamman sananalkuisen äänteen vaihtaminen

Myös useampi sananalkuinen äänne voi vaihtua toisiin. Levykaupassa Wagner tutkii erään levyn kantta ja muistaa suomalaisen laulajan Rauli Baddingin nimestä vain osan äännteistä oikein:

Wagner: Tässä on se somerolainen, se Rauli *Pudding*.
Viivi: Se on Rauli *Badding*, ei *Pudding*. (VW 1: 20.)

Sanoissa *Pudding* ja *Badding* sananalkuiset äännteet ovat vaihtuneet. *Badding* ei ole tyypillinen suomalainen nimi ja muistuttaa englanninkielistä, vanukasta merkitsevää sanaa *Pudding*, joten nimet sekoittuvat Wagnerin puheessa. Jää lukijan tulkittavaksi, miksi *Badding*-nimi sekoittuu juuri vanukkaaseen. Ehkä vain siksi, että sanat ovat äänneasultaan samankaltaiset, ja koska oikea nimi ei tule Wagnerin mieleen, hän kaivaa muististaan laulajan nimeä muistuttavan sanan. *Pudding* on kuitenkin oikea sana, jolla on merkitys, joten ehkä siksi Wagner tarjoaa juuri *Puddingia* eikä esimerkiksi *Siddingia*. Toisaalta on muistettava, että Wagner on ahne ja hän rakastaa ruokaa. Tämän vuoksi hänen mieleensä saattaisi tulla jokin syömiseen liittyvä sana tilanteessa, jossa oikea nimi ei ole selvästi muistissa.

Vastakohtilla leikittely tuo uuden sävyn äännteelliseen muunteluun. Seuraavassa esimerkissä Viivi ja Wagner ovat kahvilassa:

Viivi: Onko mitään hyvää? Kanelipulla? Ei. Kermamunkki? Ei. Omenahyve? Ei. Ei tee mitään mieli. Ota sinä jotain.
Wagner: Naiseni on *nirso*, siispä minä olen *perso*. Nam! (VW 7: 9.)

Sananalkuiset äännteet on vaihdettu, ja näin saadaan toistensa vastakohtat, *nirso* ja *perso*. *Nirso* ihminen suhtautuu valikoivasti ruokaan tai esimerkiksi vaatteisiin, kun taas *person* suhtautuminen on päinvastainen. Monesti sanotaan, että joku on *perso makealle*, ja stripissä on kyse juuri siitä. Wagnerille kelpaavat kaikki Viivin hylkäämät makeat leivonnaiset. Paitsi että sanat *nirso* ja *perso* ovat toistensa vastakohtat, niiden voi katsoa

myös kuuluvan samaan aihepiiriin. Lekseemit ovat myös siinä mielessä samantyyppisiä, että molemmissa konsonanttialkuinen suffiksi (-sV) liittyy konsonanttiloppuiseen kantaan. (Nikkilä 1998: 77, 81, 95.) Suffiksin vaihtamiseen saattaa liittyä miellelyhtymä johonkin toiseen sanaan, jossa esiintyy sama loppuaines (Nikkilä 1998: 80). *Nirso* ja *perso* assosioituvatkin vahvasti toisiinsa. Wagnerin kielellä leikittely perustuu siihen, että hän kuvailee itseään ja Viiviä vastakohtaisilla adjektiiveilla, joiden merkitys sopii kuvaamaan heitä ja jotka ovat muodoltaan vain hieman toisistaan eroavat. Jotta voi leikkiä kielellä, on Wagnerilla oltava sanavarastoa, josta hän voi valita lausahdukseensa sopivan *nirso-perso*-parin. Myös tässä stripissä käy selväksi, että Wagnerilla on kielitajua.

Useamman sananalkuisen äänten vaihtaminen voi myös tuoda huvittavuutta puheeseen.

Wagner: Miksi olet ripustanut kukkaruukun kattoon?

Viivi: Se on *ampeli*, senkin *tomppeli*. (VW 9: 7.)

Jälleen stripissä leikitellään sillä, että äännteitä vaihtamalla sanan merkitys muuttuu mutta sana on edelleen samankaltainen kuin muunneltu sana. Viivi sanoo Wagneria *tomppeliksi*, koska ilmeisesti pitää tämän kysymystä typeränä. Sananvalinta on kuitenkin yhteydessä *ampeliin*, sillä esimerkiksi sanomalla *senkin hölmö* samanlaista kielellistä leikittelyä ei syntyisi.

4.2 Äänten poistaminen tai pidentyminen

Sanaleikki voi syntyä myös äänten **poistamisella**. Myös tällöin syntyy uusi sana, kuten esimerkiksi seuraavassa stripissä, jossa Viivi ja Wagner ovat Linnan juhliissa (liite 2):

Viivi: Älä sitten unohda *etikettiä*.

Wagner: Mitä *tiketistä*? Mehän tulimme taksilla. (VW 6: 20.)

Stripin voi tulkita niin, että Wagner on vain kuullut sanan väärin. Äänne on poistettu sanan alusta, ja on ymmärrettävää, jos sananalkuinen lyhyt vokaali jää kuulematta. Toisaalta Wagner on osoittanut, että ei hallitse kunnolla vierassanoja, jollainen käyttäytymissääntöä tarkoittava *etikettikin* on. Tämän vuoksi hän tulkitsee Viivin puheenvuoron parhaiten ymmärtämällään tavalla, mutta ei silti käsitä, miksi Viivi puhuu *tiketistä* eli lipusta.

Paitsi sanan alusta äänne voidaan poistaa myös sanan keskeltä.

Viivi: Sain matkalla ihoon näppyjä ja punaisia *läiskiä*!
Wagner: Mm... Missä on *läskiä*? (VW 9: 27.)

On mahdollista, että Wagner kuulee, mitä haluaa kuulla. Vuoropuhelusta huomaa, että Wagner ei ole kuunnellut Viiviä tarkasti, sillä muuten hän alkaisi miettiä Viivin puheenvuoron järkevyyttä. Todennäköisesti hän pohtisi, miten Viivi on voinut saada ihoonsa näppyjen lisäksi *läskiä*. Wagner on kuitenkin sarjakuvassa kuvattu ahneeksi siaksi, jonka mielessä pyörii päällimmäisenä ruoka, joten kun hän kuulee *läski*-sanaa muistuttavan lekseemin *läiskiä*, hän ei kykene järkevään ajatteluun. Sanat sekoittuvat helposti, sillä niillä on vain yhden äänteen ero, mutta merkitysero on huomattava.

Äänteellisen muuntelun alaisissa sanoissa äänne voi myös **pidentyä**. Jo luvussa 2.1 esiteltyjen sanojen *henkari* ja *henkkari* kohdalla on kyse tästä. Wagner pyrkii publiin näyttämällä *henkaria*, vaikka eteisvahtimestari pyytää saada nähdä *henkkarin* (VW 2: 10). Sanassa *henkkari* *k*-äänteen kesto on pidempi kuin sanassa *henkari*, eli yksinäiskonsonantti pidentyy geminaataksi.

4.3 Tavun tai sanan lisäys

Äänneiden vaihtamisen lisäksi sanoja voi muunnella **lisäämällä** sanaan uusia tavuja tai sanoja. Kyse ei ole tällöin varsinaisesti äänteellisestä muuntelusta, mutta koska tavujen ja sanojen vaihtelu tuottaa samantyyppistä kielellistä leikittelyä kuin äänneiden vaihto, käsittelen tällaista leikittelyä sisältävät stripit samassa luvussa. Tavun tai sanan lisäys tuottaa kokonaan uuden sanan. Kielellisen leikittelyn keinona tavun tai sanan lisäämistä on käytetty Viivissä ja Wagnerissa vain muutamassa stripissä.

Lääkäri: Teillä on *tyrä*.
Wagner: Kyllä nyt ottaa *kyttyrään*. (VW 2: 10.)

Viivi: Wagner, silmäsi punoittavat. Oletko allerginen *pölylle*?
Wagner: En, vaan *hölynpölylle*. (VW 1: 18.)

Wagnerin hoitolapsi: Isä *lyö*, äiti *laiminlyö*, lisäksi olen orpo. (VW 6: 6.)

Stripeille on yhteistä uuden sanan muodostumisen lisäksi se, että voidaan katsoa, että sanoilla on semanttinen yhteys. *Tyrä* ja *kyttyrä* ovat molemmat lääketieteen alaan kuuluvia sanoja, jotka merkitsevät ruumiillisia vaivoja. Niille yhteistä on myös niiden muoto: ne ovat kumpikin eräänlaisia pullistumia. Wagnerin lausahdus ”Kyllä nyt ottaa *kyttyrään*” viittaa myös fraaseihin *ottaa päähän* ja *tykätä kyttyrää*, jotka kuvaavat arkikielisesti ärtymystä ja suuttumusta. Idiomia *ottaa päähän* voi ajatella konstruktiona, joka ei ole riippuvainen lauseessa olevista sanoista. Sanan *pää* tilalle voi hyvin sijoittaa sanan *kyttyrä*, mutta merkitys pysyy samana.

Vaikka *hölynpöly* 'tyhjä, joutava puhe' (PS s.v. *hölynpöly*) on abstrakti käsite, Wagner katsoo sen olevan jotain, jolle voi olla allerginen. Strippi on tulkittavissa niin, että sekä *pöly* että *hölynpöly* ovat yksilölle haitallisia asioita.

Lyöminen ja *laiminlyöminen* puolestaan ovat molemmat tapoja kohdella toista ihmistä kaltoin. *Lyöminen* on fyysistä väkivaltaa, *laiminlyöminen* huolehtimatta jättämistä. Wagnerin hoitaman lapsen repliikki on sikäli erikoinen, että se sisältää ristiriidan. Lapsi kertoo aluksi isästään ja äidistään mutta toteaa sitten olevansa orpo. Ehkä hänen mielestään vanhemmiksi ei voi laskea ihmisiä, jotka lyövät ja laiminlyövät. Toisaalta viimeisessä lauseessa ehkä halutaan vain korostaa sitä, miten huonosti lapsella elämässä menee.

4.4 Vierassanojen äänteellinen muuntelu

Myös vierassanat tarjoavat pohjan äänteiden vaihtelulla leikittelylle.

Viivi: Tämä suhde ei johda mihinkään!

Wagner: En tiennyt, että suhteen täytyy johtaa johonkin.

Viivi: Tuntuu vain niin tunkkaiselta!

Wagner: Avaan ikkunan. Tämä on sitä *monogamiaa*.

Viivi: *Monotoniaa* tämä on. (VW 5: 18.)

Toisiaan muistuttavasta ulkoasustaan huolimatta *monogamia* ja *monotonia* merkitsevät eri asioita, edellinen yksiavioisuutta (PS s.v. *monogamia*) ja jälkimmäinen yksitoikkoisuutta (PS s.v. *monotonia*). Dialogin mukaan yksiavioisuus on yksitoikkoisuuden syy ja yksitoikkoisuus on yksiavioisuuden seuraus. Näin leikitellään niin sanojen samankaltaisuudella kuin niiden merkityksillä, joilla on Viivin ja Wagnerin parisuhteessa olennainen yhteys.

Edellisessä stripissä vierassanojen samankaltaisuudella pilailtiin tahallisesti, mutta niin sanotut sivistyssanat tuottavat kielenkäyttäjälle usein myös pulmia. On epätietoisuutta siitä, miten ne kirjoitetaan ja äännetään ja mitä ne merkitsevät. (Itkonen 1990: 7.) Seuraavassa stripissä Wagner tekee virheen sekoittaessaan kaksi vierassanaa toisiinsa. Wagner on perustanut oman sairaalan, ja häntä haastatellaan lehteen. Toimittaja kysyy, harjoitetaanko sairaalassa *eutanasiaa*. Wagner vastaa: ”Tarpeen mukaan.” Seuraavana päivänä lehden lööppi kertoo, että ”Sika tekee armomurhia!” Stripin viimeisessä ruudussa selviää, että Wagner luuli toimittajan tarkoittavan *anestesiaa*. (VW 8: 11.) Toisiaan muistuttavat sanat *eutanasia* 'armomurha' ja *anestesia* 'nukutus, puudutus' menevät siis Wagnerilta ratkaisevalla tavalla sekaisin.

Anestesia ja *eutanasia* luokitellaan kuuluviksi erikoislainoihin. Ne muodostavat vierassanojen valtaryhmän. Ne tunnistaa siitä, että sanojen hahmo ei ole kotoinen. Useimmat erikoislainat kuuluvat myös koulutusta saaneiden ihmisten tai suppeiden ammattiryhmien kielenkäyttöön. (Itkonen 1990: 12.) Toimittajan ja Wagnerin dialogissa puhujanmerkitys poikkeaa kuulijanmerkityksestä. Toimittaja ymmärrettävistä syistä olettaa, että sairaalan perustajalle voi puhua lääketieteen termein niin, että kuulija ymmärtää. Wagnerin mielessä *eutanasia* tarkoittaa kuitenkin *anestesiaa*. Vaikka *anestesia* ja *eutanasia* ovat varmasti tavalliselle suomalaiselle tuttuja sanoja, ne ovat silti lääketieteellistä sanastoa, ja on muistettava, että Wagner ei ole juuri saanut koulutusta. Vastatessaan Wagner luulee tunnistaneensa sanan ja vastaa kysymykseen sen mukaisesti, mutta huomaakin myöhemmin erehtyneensä.

Sivistyssanan merkitys ei ole tuttu Wagnerille myöskään stripissä, jossa Wagner haluaisi psykiatrille:

Wagner: Soittaisitko psykiatrin. Iski *intendenttikriisi*.
Viivi: Se on ”*identiteetti*”. (VW 8: 32.)

On luonnollista, että sivistyssanat menevät Wagnerilla sekaisin. Samankaltaiset vierassanat sekoittuvat helposti, kun niiden merkitys ei ole tuttu. Merkitysero on kuitenkin suuri, sillä *intendentti* merkitsee tiede- tai taidelaitoksen johtajaa tai hoitajaa (Itkonen 1990 s.v. *intendentti*) ja *identiteetti* puolestaan ominta olemusta, ominaislaatua ja yksilöllisyyttä (PS s.v. *identiteetti*). Wagner uskoo vilpittömästi, että hänellä on *intendenttikriisi*, joten hänen puheenvuoronsa sisältö on hänen mielestään totuudenmukainen. Lekseemien *intendentti* ja *identiteetti* ääntöasujen samankaltaisuus auttaa kuitenkin Viiviä tunnistamaan oikean

merkityksen, missä voi auttaa myös Viivin laajempi maailmaa koskeva tieto. Vihjeitä tulkintaan antaa myös sanan ympäristö, Wagnerin ensimmäinen lause *Soittaisitko psykiatrin*.

Seuraavassa lukijalta vaaditaan erikoissanaston tuntemusta, sillä muuten strippi saattaa jäädä ymmärtämättä.

Wagner: Olen rakastunut jokaiseen näkemääni naiseen.

Viivi: Ainahan sinä juokset tyttöjen perässä.

Wagner: Niin, mutta tämä on vakavaa.

Viivi: Mitä sinä sitä minulle jankutat? Haluatko erota?!

Wagner: Ehkä minulla on *satyriasis*.

Viivi: Kas kun ei *psoriasis*. (VW 8: 40.)

Psoriasis kuuluu lääketieteelliseen sanastoon ja tarkoittaa kroonista ihotautia, hilseilytautia (PS s.v. *psoriasis*). Lääketieteelliseen teemaan liittyy myös Wagnerin itselleen keksimä taudinluokitus *satyriasis*, joka ei tietenkään ole todellisuudessa sairaus tai edes oikea sana, vaan se viittaa *satyyriin*. Kreikkalaisessa tarustossa *satyyri* on miespuolinen hedelmällisyyden haltija, joka on puoliksi hevosen tai pukin hahmoinen (PS s.v. *satyyri*). Hedelmällisyyden haltijasta tulee mieleen sukupuolisesti vireä mies, jollaiseksi Wagner nyt itsensä mieltää. *Satyyriin* viitataan myös saman sivun muissa stripeissä, joissa Wagner on kuvattu puoliksi pukkina, puoliksi sikana.

4.5 Samajohtimisten kantasanojen ja yhdyssanan osien vaihtelu

Lähellä äänteellistä muuntelua on myös morfologinen vaihtelu. Kielellä leikitellään Viivissä ja Wagnerissa yhdyssanan osien vaihtelulla eli vaihtamalla yhdyssanan määriteosa toiseen. Myös samajohtimisten kantasanojen vaihtelulla saadaan aikaan kielellä leikittelyä.

Yhdyssanasta saa toisen vaihtamalla kokonaan määriteosan:

Viivi: Katso Wagner, otin *värihuuhtelun*. Mahonkia.

Wagner: Minä otin kerran *vatsahuuhtelun*. Ruskeaa, muistaakseni. (VW 5: 39.)

Wagner tekee Viivin repliikistä pilaa tahallisesti. Hän vaihtaa *värihuuhtelu*-sanan määriteosan toiseen, ja näin tulee yhdyssana, jolla on aivan eri merkitys. *Värihuuhtelu* ja *vatsahuuhtelu* eivät semanttisesti liity toisiinsa, mutta molempien yhdyssanojen perusosa *huuhtelu* antaa Wagnerille mahdollisuuden leikitellä kielellä. Hänen käyttämänsä sananvalinnat myös jäljittelevät Viivin puheenvuoroa: kun Viivi kertoo *ottaneensa*

värihuuhtelun, Wagner sanoo *ottaneensa vatsahuuhtelun*. Verbi *ottaa* ei sovi *vatsahuuhtelun* yhteyteen, sillä *ottaminen* viittaa tässä tapauksessa jonkin palvelun vapaaehtoiseen vastaanottamiseen. *Vatsahuuhtelu* puolestaan on toimenpide, joka tehdään terveydellisistä syistä potilaalle, joka on esimerkiksi niellyt yliannostuksen lääkkeitä. Wagner jäljittelee Viivin puhetta myös viimeisessä lausahduksessaan ”Ruskeaa, muistaakseni”. Kun Viivi sanoo uuden hiusvärinsä olevan *mahonkia*, Wagner kertoo vatsalaukkunsa sisällön olleen *ruskeaa*. Wagner leikkii hyvän maun rajoilla, sillä yksityiskohtaiset tiedot vatsahuuhtelusta eivät välttämättä kuulu tavanomaiseen keskusteluun, kun värihuuhtelu puolestaan on yleisempi jutustelun aihe.

Toisessa stripissä Viivi on se, joka leikkii kielellä:

Wagner: Viivi, oletko huomannut, että kun nainen vanhenee, hänen hiuksensa lyhenevät ja hänen *käsilaukkunsa* kasvaa.

Viivi: Ja kun sika vanhenee, hänen *mahalaukkunsa* kasvaa! (VW 6: 47.)

Wagner on tehnyt vanhenevista naisista havainnon, jota hän ei tarkoita kovin imartelevaksi. Viivi tarttuu Wagnerin puheenvuorossa olevaan sanaan *käsilaukku*, josta saa määriteosan vaihtamalla toisen yhdyssanan, *mahalaukun*. Kun sika vanhenee, hänen *mahalaukkunsa* kasvaa, mikä tarkoittaa lihomista. Näin Viivin lausahdus on sikaa kohtaan yhtä loukkaava kuin Wagnerin repliikki naisia kohtaan.

Yhdyssanan määriteosan vaihtamisesta on kyse myös Wagnerin suosimien hampurilaisravintoloiden nimissä. Toisen nimi on *Höhburger* ja toisen *Rasvaburger*. (VW 1: 13.) Niiden voisi ajatella viittaavan suomalaisen hampurilaisravintolaketjuun *Hesburgeriin*. Kielellä leikittely syntyy siitä, että lukija yhdistää merkin maailmaan: sarjakuvassa olevien nimien samankaltaisuus *Hesburgerin* kanssa on huomattava. On myös yleistietoa, että hampurilaisravintoloiden ruoka ei ole terveellistä, mikä voi selittää, miksi toisen Wagnerin suosikkiravintolan nimi on *Rasvaburger*.

Eräässä stripissä leikitellään johtimilla ja johtimen kaltaisilla aineksilla:

Viivi: Kävin *spinningissä* ja *stretchingissä*.

Wagner: Minä kävin *Helsingissä*.

Viivi: Millaista oli?

Wagner: Kivaa. Oli hyvä ilma.

Viivi: Ai *Helsingissä*! Luulin uudeksi jumppatylyiksi.

Wagner: Tiedän että luulit. (VW 1: 22.)

Sanojen taivutusmuotoon on syytä kiinnittää huomiota. Inessiivissä kaikissa sanoissa on samanlainen loppu (-*ingissä*), joka voisi antaa ymmärtää, että *spinning* ja *stretching* ovat *nki*-loppuisia sanoja, kuten *Helsinki*. Wagnerin pilailun onnistumisen kannalta olennaista on myös se, että sanojen lopun voi päätellä myös päinvastoin: kaikki sanat olisivat *ing*-loppuisia, ja Helsinki siten *Helsing*. Tällöin se muistuttaisi kirjoitus- ja ääntöasultaan liikuntamuotoja *spinning* ja *stretching*. Stripissä kantasana on vaihdettu ja englannin- ja suomenkieliset johtimet tulkittu taivutusmuodoissa samaksi. Englannin *ing*-johdin ja suomen *nki*-johdin ovat homonyymisiä inessiivimuodossa. Se, että Wagner onnistuu pilaillemaan Viivin kustannuksella, voi johtua myös siitä, että Viivi on kuunnellut hajamielisesti. Wagner kuitenkin vaihtaa dialogissa puheenaiheen nopeasti: kun Viivi kertoo käyneensä harrastamassa liikuntaa, Wagner kertoo käyneensä *Helsingissä*. Keskustelun kannalta äkillinen aiheen vaihto ei ole relevantti eikä kohtelias, joten myös tämän vuoksi on luonnollista, että Viivi hämääntyy. Odotuksenmukaisempi reaktio Viivin aloituspuheenvuoroon olisi voinut olla jokin Viiville esitetty jatkokysymys tai kommentti siitä, millaista liikuntaa Wagner on päivän aikana harrastanut.

Suomenkielisten sanojen samoilla johtimilla on leikitelty stripissä, joka sisältää Viivin ja Wagnerin kiivasta sananvaihtoa:

Wagner: *Kuivakka akka.*

Viivi: *Kuivakka mutta kipakka.* (VW 6: 31.)

Kuivakka ja *kipakka* ovat molemmat *Akka*-johtimella johdettuja adjektiiveja. Näistä *kuivakka* on kantasanallinen johdos. (ISK 2004: 285.) *Kuivakka* on sävyltään negatiivinen, ja Wagner tarkoittaaakin repliikkinsä arvosteluksi. Viivi puolustautuu sanomalla olevansa myös *kipakka*, mikä on viesti Wagnerille siitä, että Viivi ei hyväksy itseään loukattavan. Näin sanojen merkityksissä siirrytään kielteisestä myönteiseen.

4.6 Yhteenveto äänteellisestä muuntelusta Viivissä ja Wagnerissa

Määrällisesti äänteellistä muuntelua Viivissä ja Wagnerissa on monessa stripissä monessa eri albumissa. Runsaiten äänteellistä muuntelua on albumeissa 1 (kuusi strippiä) ja 6 (viisi strippiä). Albumeissa 7, 8 ja 9 on kolme strippiä albumia kohden ja albumissa 5 kaksi. Muut kolme albumia eivät sisältäneet äänteellistä muuntelua.

Viivissä ja Wagnerissa sanojen samankaltaisuudella pilailtaan tahallisesti. Samankaltaisten sanojen eri merkityksillä leikittely on striippien pääajatus ja tärkein vitsi, ja huumori syntyy nimenomaan kielellä leikittelystä. Kuten polysemian, myös äänteellisen muuntelun aiheuttama kielileikki voi olla joko tahallinen tai esimerkiksi puhujan tietämättömyydestä tai tarkkaamattomuudesta johtuva.

Viivi ja Wagner -sarjakuvan äänteellinen muuntelu perustuu siihen, että striippien puheenvuoroissa ja detaljitteissä käytetyt sanat viittaavat todellisiin asioihin eli niillä on viittauskohde maailmassa. Stripeistä tulee koomisia esimerkiksi silloin, kun merkki ja sen merkitys todellisuudessa ei vastaakaan stripissä olevaa tulkintaa merkin viittauskohteesta. Yhdessä stripissä Wagner sekoittaa *anestesian eutanasiaan* ja toisessa *identiteetin intendentiin*. Toisessa stripissä hän puhuu laulaja Rauli *Baddingista Puddingina*. Todennäköisesti lukija huomaa Wagnerin virheen ja samalla tahattoman kielellisen leikin, kun *Baddingista* tehdään Wagnerin puheessa *Pudding*, vanukas.

Sanojen samankaltaisuudella yhdistettynä syntaktisen rakenteen toistamiseen pilailtaan tahallisesti esimerkiksi stripissä, jossa Wagnerin luettaviin kirjoihin kuuluvat *Patagonia*, *Patagonia* ja *Katalonia*, *Katalonia*. Wagner pilaillee myös tahallisesti Viivin kustannuksella stripissä, jossa Viivi kertoo olleensa *spinningissä* ja *stretchingissä*, mihin Wagner vastaa olleensa itse *Helsingissä*. Tällöin pilailtaan täysin eri asioihin viittaavien sanojen merkityksillä mutta myös tilanteisen käyttäytymiskontekstin rikkomisella, sillä kohtelias keskustelija ei vaihda puheenaihetta äkisti.

Myös yhteisen tiedon puute voi aiheuttaa kielileikin, kuten stripissä, jossa Wagner puhuu *skeidaajista* ja Viivi *skeittaajista*. Molemmat viittaavat ilmauksillaan eri kohteisiin, kuin luulevat toistensa viittaavan. Mikäli puhujat eivät hyödynnä puheessaan kontekstia ja ympäröivää todellisuutta ja esimerkiksi osoita käsitettä, josta puhuvat, voi puhujanmerkitys olla eri kuin kuulijanmerkitys.

Sanojen merkitys on olennainen osa äänteellisen muuntelun huvittavuutta Viivissä ja Wagnerissa. Mikäli vaihdeltaisiin vain satunnaisten sanojen äänteitä ja äänteiden paikkoja, ei kyseessä vielä olisi kielellinen leikki – ei ainakaan sellainen, joka olisi huvittava. Hauskuus syntyy muodon lisäksi lekseemien merkityksistä ja siitä, miten eri merkitykset sopivat eri tilanteisiin.

5 INTERTEKSTUAALISUUS

Viivi ja Wagner -sarjakuva sisältää melko paljon intertekstuaalisia viittauksia. Lukijan on tunnettava teksti tai muu yhteys, johon stripissä viitataan, tai stripin idea jää kokonaan ymmärtämättä. Intertekstuaalisuus sarjakuvassa on jaettavissa eri alueisiin: On olemassa viittauksia henkilöihin, viittauksia asioihin ja todellisuuteen, viittauksia johonkin genreen sekä lainaamista (Herkman 1998: 181). Intertekstuaalisuudeksi voidaan laskea myös tuttujen fraasien muokkaaminen. Näitä intertekstuaalisuuden alueita on myös Viivissä ja Wagnerissa.

5.1 Viittaukset henkilöihin

Kirjallisuudentutkimuksessa puhutaan usein viittauksista nimiin, kun korostetaan, että teksti luo yhteyden todelliseen tai fiktiiviseen henkilöön. Niin kirjallisissa teoksissa kuin sarjakuvissakin mainitaan usein nimeltä eläviä tai edesmenneitä henkilöitä, tai sarjakuva voi vaikkapa sisältää sitaatin joltakin kuuluisalta henkilöltä. Myös esimerkiksi poliittisissa pilasarjakuvissa on jatkuvasti viittauksia politiikan kärkinimiin. (Herkman 1998: 187.)

Myös Viivissä ja Wagnerissa viitataan moniin tunnettuihin henkilöihin, jotka ovat joko eläviä tai kuolleita, fiktiivisiä hahmoja tai todellisia ihmisiä. Ensimmäisessä esimerkissä lukijalla on oltava käsitys Sigmund Freudista ja tämän työstä:

Wagner: Näin unta, että tapasin Picasson. Kummallista oli, että Pablo halusi pitää kärsästäni kiinni. Hän ei millään päästänyt irti.

Viivi: *Mitähän Freud tuohon sanoisi?* (VW 1: 21.)

Sigmund Freud (1856–1939) oli psykoanalyysin luoja ja kehittäjä. Hän myös esitteli teoksessaan *Unien tulkinta* psykologisen tekniikan unien tulkitsemiseksi. Hänen mukaansa unet selittyvät tekniikan avulla ja näyttävät mielekkäiksi psyykkisiksi ilmiöiksi, joilla on paikkansa valvetilan ilmiöiden rinnalla (Freud 1995: 9). Uni jatkaa valvetilaa, sillä unet ovat lähtöisin niistä mielteistä, joita tietoisuudessa on päivän aikana ollut. Unista on löydettävissä yhdysside, joka liittyy unet edellispäivän tapahtumiin. Unen aineistona ovat elämykset eli mieleenpalaumat ja muistikuvat. Unien alkuperä saattaa kuitenkin jäädä epäselväksi. (Freud 1995: 14–17.) Toisaalta ihminen voi nähdä unta merkitsevimmistä sattumuksista vasta sitten, kun niiden päiväkohtaisuus on jo haalistunut (Freud 1995: 40).

Teoksessaan Freud esittelee muun muassa erityyppisiä unia, unen ilmaisukeinoja ja unien tulkinnan menetelmiä.

Viivin ja Wagnerin dialogissa Wagner kertoo omituisesta unestaan. Jo Wagnerin repliikissä viitataan tunnettuun taiteilijaan Pablo Picassoon. Picasson nimen tunnistaminen ei ole kuitenkaan välttämätöntä, sillä intertekstuaalisen viittauksen huomaamatta jääminen ei aiheuta sitä, että strippi jää ymmärtämättä. Picasson paikalla voisi olla mikä tahansa nimi, mutta todennäköisesti henkilön tunnettuus tekee unesta mielenkiintoisemman tulkittavan. Viivi ei kuitenkaan mieti, mitä uni saattaisi tarkoittaa, vaan esittää kysymyksen ”Mitähän Freud tuohon sanoisi?”. Jos lukija tunnistaa Freudin nimen ja tietää hänen tulkintansa unia, hän voi päätellä Viivin tarkoittavan, että ehkä Freud osaisi tulkita Wagnerin unen. Freud on myös tunnettu siitä, että hänen tulkintoihinsa niin unista kuin ihmisen käyttäytymisestäkin liittyi usein seksuaalisuus. Viivi saattaa kysymyksellään viitata siihen, että Freud voisi antaa Wagnerin unelle jonkin seksuaalissävytteisen tulkinnan.

Myös toisessa stripissä lukijan on tunnistettava intertekstuaalinen vihje. Wagner on muuttunut paperitollocksi, mihin hän toteaa: ”Kafka olisi ollut ylpeä” (VW 5: 13). Stripissä viitataan kirjailija Franz Kafkaan ja hänen novelliinsa Muodonmuutos, jossa päähenkilö Gregor Samsa herää eräänä aamuna ja huomaa muuttuneensa syöpäläiseksi. Sekä Wagner että Gregor ovat kokeneet muodonmuutoksen. Sekä novellissa että sarjakuvassa mahdoton on muuttunut mahdolliseksi.

Myös toisessa stripissä viitataan tunnettuun henkilöön. Viivi ja Wagner katsovat Linnan juhlia televisiosta ja kommentoivat vieraiden pukeutumista:

Viivi: Mikä puku! Mauton!

Wagner: Katso, *Lenitalla on tennissukat!* (VW 2: 16.)

Lukija ei ymmärrä strippiä, ellei tunnista viittausta Lenita Airistoon, joka on tunnettu suomalainen yrittäjä ja persoona. Hänet tunnetaan myös siitä, että hän kauan sitten kritisoi valkoisten tennissukkien käyttöä puvun kanssa. Tennissukkakommentti on jäänyt elämään, ja Airisto ja valkoiset tennissukat liitetään siksi usein yhteen. Stripissä väitetään, että Lenita Airistolla on tennissukat jalassa, mikä luo ristiriidan hänen pukeutumisensa ja sanojensa välille. Todellisuudessa Airisto ei todennäköisesti lähtisi juhliin tennissukat jalassa.

Toiseen suomalaiseen naiseen viitataan stripissä, jossa Wagnerilla on televisiossa oma luonnontiedetuokio:

Wagner: Tänä iltana risteytämme kissan ja hiekkalaatikon. Huomenna risteytämme *Satu Hassin ja viidennen ydinvoimalan*. (VW 6: 36.)

Satu Hassi on toiminut kansanedustajana, europarlamentaarikkona ja Vihreiden puolueen puheenjohtajana. Euroopan parlamentissa hän oli Suomen ainoa Vihreiden edustaja. Hän toimi myös ympäristö- ja kehitysyhteistyöministerinä mutta jätti paikkansa vastalauseena Suomen viidennen ydinvoimalan rakentamispäätökselle.

Stripin voisi tulkita niin, että Wagner irvailee Hassin vihreille arvoille. Wagnerin ensimmäinen risteytys kissa ja hiekkalaatikko on toisenlainen kuin Hassi-ydinvoimalaristeytys, sillä hiekkalaatikko on tärkeä sisäkissan hoidossa. Kissa ja hiekkalaatikko siis liittyvät yhteen myönteisessä mielessä, toisin kuin Satu Hassi ja hänen vastustamansa viides ydinvoimala. Stripissä leikitellään samanlaisella ristiriidalla kuin edellisessä stripissä, jossa pilailtiin Lenita Airiston kustannuksella: jos ihmisen ja jonkin esineen tai asian risteyttäminen olisi mahdollista, Hassi tuskin haluaisi tulla risteytetyksi ydinvoimalan kanssa.

Suomalaisiin laulajiin viitataan puolestaan stripissä, jossa Viivi ja Wagner pelaavat sakkia. Voittaessaan Wagner sanoo: ”Shakki, *matti ja teppo!*”. (VW2: 44.) Kyse on kontaminaatiosta, kahden ilmauksen risteyttämisestä. Toinen ilmaus on sakkipelistä tuttu *shakki ja matti* ja toinen *Matti ja Teppo*, joka viittaa laulajaveljeksiin Matti ja Teppo Ruohoseen.

Kuuluisat vuorosanat ovat leikittelyn kohteena stripissä, jossa Wagner ilmaisee haluavansa olla kuin James Bond. Hän sanoo: ”Harjoittelen peilin edessä. Hei beibi, *nimeni on Ner, Wag-ner.*” Lisäksi hän kysyy Viiviltä, onko heillä *votkamartineja*. (VW4: 9.)

James Bond -hahmo on elokuvista ja kirjoista tuttu henkilö, kirjailija Ian Flamingin kehittämä salainen agentti. Bondin kuuluisa repliikki on ”My name is Bond, James Bond”, ja sitä Wagner stripissä jäljittelee. Koska hänellä ei ole sukunimeä, hänen on käytettävä sukunimen sijasta nimensä jälkimmäistä tavua. Stripissä viitataan myös Bondin mieltymykseen vodkamartineihin.

Koska James Bondin vuorosanat ovat lentävä lause, stripin viittaus fiktiiviseen hahmoon olisi luultavasti selvä, vaikka Wagner ei ensin kertoisikaan halustaan olla kuin

Bond. Ensimmäisessä ruudussa kuitenkin mainitaan Bond ja toisessa Wagner esittää mukaillun repliikkinsä. Lukijalle annetaan siis jo aluksi tulkintavihje stripin ymmärtämiseen.

Myös toisen sarjakuvan henkilöihähmoihiin viitataan:

Wagner: Lähden terassille.

Viivi: Aina sinä istut siellä terassilla!

Wagner: Mitä sitä sika muuta?

Viivi: Ja minä saan hoitaa kaikki kotityöt!!

Wagner: Meistä on tullut *Vihtori ja Klaara*. (VW4: 27.)

Vihtori ja Klaara eli *Bringing Up Father* on amerikkalainen sarjakuva, joka sai suuren suosion Suomessa myös elokuva- ja teatteriversioina. Sarjakuvan päähenkilöt ovat Vihtori ja Klaara Vuoreнкаiku, joita kuvataan taistelupariskunnaksi. Vihtori on nousukas, joka livahtaisi mielellään arvokkaasta kodistaan korttia pelaamaan ja kapakkaan. Klaara yrittää pitää hänet kaulimen avulla kurissa. (Arktinen Banaani 2008.)

Kommentillaan Wagner tarkoittaa sitä, että heidän elämänsä on muuttunut samanlaiseksi kuin Vihtorin ja Klaaran. Wagner yrittää käydä terassilla istumassa samalla tavoin kuin Vihtori haluaa käydä kapakassa. Kummassakaan sarjakuvassa puoliso ei hyväksy miehensä tekemisiä.

5.2 Viittaukset genreen ja tunnettuihin ilmiöihin

Genre eli lajityyppi on yksi populaarikulttuuria jäsentävistä tekijöistä. Myös sarjakuvia on luokiteltu eri lajityyppeihin. Sarjakuvien piirteitä määrittelemällä on mahdollista erottaa erityyppisiä sarjakuvia toisistaan ja liittää samantyyppisiä sarjakuvia yhteen. Geneeriset konventiot helpottavat sarjakuvien tekemistä ja lukemista, koska ne luovat yhdistävän siteen tekijöiden, tekstin ja lukijoiden välille. Genrejä voi erotella esimerkiksi tyylin ja sisällön samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia erittelemällä. Sarjakuvia on luokiteltu muun muassa perhe-, lännen-, sota-, etsivä- ja supersankarisarjakuviin. (Herkman 1998: 184–185.)

Viivissä ja Wagnerissa tarvitaan juuri supersankarigenren tuntemusta. Eräässä stripissä Viivi on käskenyt Wagneria kierrättämään. Wagnerilla menee omien sanojensa mukaan ikä ja terveys, kun hän lajittelee roskia eri roskalaatikoihin. Päänvaivaa tuottaa myös se, pitääkö aikakauslehtien niitit lajitella metallijätteeseen. Lajitellessa aikaa kuluu,

ja kun Wagner viimein pääsee takaisin kotiin, on jo yö. Kun Viivi kysyy, missä Wagner viipyi, tämä vastaa: ”*Pelastin planeetan.*” (VW 1: 38.)

Roskien lajittelun sanotaan olevan hyväksi maapallolle ja hidastavan ilmastonmuutosta. Wagnerin lausahdus ”Pelastin planeetan” viittaisi siihen, että hänen pikkutarkan lajittelunsa ansiosta maapallo on nyt pelastunut. Toisaalta repliikistä tulee myös mieleen erilaiset supersankaritarinat, joissa sankari pelastaa maailman, planeetan, tuholta, missä voi kuvitella menevän paljon aikaa. Voi myös ajatella, että lajittelu on vienyt niin paljon aikaa, että siinä ajassa olisi ehtinyt pelastaa planeetan. Monesti supersankari myös on liikkeellä öisin.

Toisessa stripissä leikitellään kaupankäyntiin liittyvillä teksteillä. Mainosten kielen voi ajatella oma genrensä, koska mainoskielessä on piirteitä, joita muiden tekstilajien kielessä ei ole. Wagner on ruokakaupassa, ja hänen silmiinsä osuu erilaisia kylttejä, kuten ”OSTA NYT!! (Ei ostopakkoa.)” ja ”ALE! (Ei koske alennustuotteita.)” sekä ulko-ovessa ”ULOS (ei sisään)” (VW 5: 24). Stripissä tehdään pilaa teksteistä, joita usein näkyy sekä kauppoissa että mainoksissa, joissa kehoitetaan ostamaan jotakin tai jotain tarjotaan. Isoilla kirjaimilla kirjoitettu teksti kiinnittää lukijan huomion ja ehkä houkuttelee ostamaan. Esimerkiksi ALE-kyltti antaa ymmärtää, että tuotteet ovat halpoja. Monissa mainoksissa juju on siinä, että isoilla kirjaimilla kirjoitetun tekstin alla on usein pienellä fontilla kirjoitettu jotain, joka kumoaa toisen tekstin. Huomiota herättävässä tekstissä annetaan olettaa, että tuotteiden hinnat ovat alhaiset, mutta jos lukija huomaa katsoa tarkemmin, tarjoukseen sisältyykin ehtoja.

Stripissä alennusta lupaava kyltti mainitseekin pienillä kirjaimilla sulkeissa, että ale ei koske alennustuotteita. Mikäli jokin tuote on jo alehintainen, siitä ei saa alennusta. Muissa kylteissä leikitellään vastakohtaisuudella: Toisessa imperatiivimuoto *osta* kehottaa ostamaan, mutta samantien ilmoitetaankin, että ostaminen ei ole pakollista. Toisessa ulospääsystä kertova kyltti korostaa, että tästä ovesta ei pääse sisään. Toisaalta voisi ajatella, että on kyse myös eräänlaisesta synonyymista: *ulos* on yhtä kuin *ei sisään*. Uloskäynnin kohdalla Wagner on jo vihaisen näköinen. Ehkä häntä suututtaa joka puolelle levinnyt tapa lisätä jotakin ylimääräistä varsinaiseen pääsanomaan.

Sarjakuvassa voidaan viitata myös laajalti tunnettuihin joko todellisiin tai fiktiivisiin asioihin tai ilmiöihin. Viittaaminen voi tapahtua sanallisesti tai kuvallisesti. (Herkman 1998: 188.)

Strippi voi sisältää viittauksia esimerkiksi erilaisiin tuotteisiin:

Wagner: Oho, söin vahingossa siemenkoodan.
 Viivi: Sisääsi kasvaa nyt omenapuu.
 Wagner: Nielen tarroja, joissa lukee ”Wagner Delicious”.
 Viivi: Olet kävelevä omenatehdas. (VW 4: 7.)

Wagner suunnittelee, että hänen omenapuunsa omenat olisivat lajiketta Wagner Delicious. Nimi viittaa omenalajikkeisiin Golden Delicious ja Red Delicious, jotka ovat todennäköisesti monille lukijoille tuttuja ruokakauppojen hedelmäosastoilta.

Todellisuuteen viitataan stripissä, jossa Wagner avaa sateenvarjon ja kompastuu sen päälle niin, että sateenvarjo jää kiinni hänen silmäänsä. Kun hän menee ensiapuun, lääkäri pohtii, että *tätä luullaan taas saneluvirheeksi*. (VW 5: 6.) Lausumallaan hän viittaa lääkärin tekemiin saneluvirheisiin, joista on muun muassa koottu listoja, joita lähetellään kiertokirjeinä esimerkiksi sähköpostin välityksellä. Saneluvirheistä on saatu kokoon jopa kirjoja. Saneluvirheet syntyvät, kun lääkäri sanelee huolimattomasti esimerkiksi potilaan oireita nauhurille, josta ne kirjoitetaan puhtaaksi. Lauseet *Potilas parantunut hoidosta huolimatta* ja *Potilas on voinut puhua normaaliin tapaan oikealla korvalla* käyvät esimerkeiksi saneluvirheistä. Wagnerin lääkäri ilmeisesti ajattelee, että sika, jolla on sateenvarjo silmässä, on niin omituinen tapaus, että kukaan ei voi uskoa sitä todeksi.

Tunnettuihin asioihin viittaamisesta on kyse myös stripissä, jossa viitataan uskomukseen, jonka mukaan peilin särkemisestä seuraa seitsemän vuoden onnettomuus. Wagner saa Viiviltä tehtäväksi viedä peilejä kellariin. Viivi kehottaa Wagneria varovaisuuteen, mutta Wagner onnistuu silti särkemään jokaisen peilin. Viivi joutuu kuntelemaan särkyvän peililasin helinää sekä Wagnerin manausta: ”Pahus, seitsemän vuoden onnettomuus! Pahus, 14 vuoden onnettomuus! Pahus, 21 vuoden! Pahus, 28 vuoden!”. (VW 5: 35.) Wagner on ilmeisesti taikauskoinen ja ajattelee, että peilin särkymisestä todella seuraa seitsemän vuoden onnettomuus. Jokainen särkynyt peili tuo onnettomuutta lisää seitsemällä vuodella, ja kun neljä peiliä on särkynyt, siitä on luvassa 28 vuoden onnettomuus.

Sarjakuva voi viitata myös itseensä. Eräässä stripissä Wagner alkaa piirtää sarjakuvia, ja hänen ensimmäinen tarinansa kertoo miehestä, joka asuu lehmän kanssa (VW 5: 35). Sarjakuvan asetelma viittaa Viivi ja Wagner -sarjakuvaan, jossa nainen asuu sian kanssa. Siinä missä *sika* on halventava nimitys miehestä, *lehmä* on halventava nimitys naisesta. Myös Wagnerin sarjakuvassa nainen on kuitenkin kuvattu oikeaksi lehmäksi.

5.4 Lainaaminen

Viittaukset henkilöihin ja asioihin menevät lainaamisen kanssa päällekkäin. Lainaaminen on kuitenkin erityinen intertekstuaalisen viittaamisen tapa, jossa teksti liittyy sisällön tasolla johonkin toiseen tekstiin, subtekstiin. Näkyvin lainaamisen alue on suora sitaatti. Monesti sarjakuvan merkityssisältöjä yritetään sitoa siteeratun subtekstin avulla. Sitaatin osuus sarjakuvan tulkitsemisessä riippuu siitä, kuinka hyvin lukija tuntee subtekstin. (Herkman 1998: 189.)

Viivissä ja Wagnerissa suoraa sitaattia on käytetty yhdessä stripissä. Suoraan mäkihyppääjän ja laulajan Matti Nykäsen sanoihin viitataan stripissä, jossa Viivi ja Wagner ovat vanhoja:

Viivi: Otitko jo lääkkeesi?

Wagner: *Ehkä otin, ehkä en.* (VW 10: 36.)

Wagnerin repliikki on suora sitaatti Matti Nykäseltä hänen alkoholin käytöstään. Nykäsen *ehkä otin, ehkä en* -vastauksesta tuli lentävä lause. Lauseesta tehtiin myös samanniminen laulu. Sarjakuvassa on kyse vanhan ihmisen tarvitsemista lääkkeistä, laulussa alkoholista. Koska kyseessä on suora sitaatti eikä mukaelma, todennäköisesti suurin osa lentävän lauseen ja laulun kuulleista tunnistaa viittauksen Matti Nykäseen.

5.5 Tutun fraasin muokkaaminen

Myös tutun fraasin muokkaaminen on lainaamista, mutta kyseessä ei ole suora sitaatti vaan jotakin tunnettua sanaparia tai lausetta on voitu muokata niin, että se on saanut uuden merkityksen. Kuitenkin vanha fraasi on tunnistettavissa uuden ilmauksen takaa.

On esimerkiksi tunnettua, että *kirkosta erotaan*. Wagner on kuitenkin eronnut jostakin muualta:

Viivi: Wagner, saitko veronpalautusta?

Wagner: En minä maksa veroja. Olen *eronnut valtiosta*. (VW 2: 12.)

Wagnerin repliikki on tavallisesta poikkeava, sillä harvoin kukaan kertoo *eronneensa valtiosta*. Stripissä Viivi ihmettelee, onko se edes mahdollista. Stripissä puhutaan myös verojen maksamisesta, mikä yhdistyy kirkosta eroamiseen: monilla kirkosta eroamisen syy

on se, ettei tarvitse enää maksaa kirkollisveroa. Koska Wagner on eronnut valtiosta, hänen ei tarvitse maksaa veroa lainkaan.

Toisessa stripissä Wagner muokkaa kiinteistömaailmasta tuttua fraasia omaa tilannettaan koskevaksi:

Wagner: En löydä tv:n kaukosäädintä!

Viivi: Eikö se ole tämä?

Wagner: Se on videon kaukosäädin.

Viivi: Entäs tämä?

Wagner: Se on stereoiden. *Olemme kolmen kaukosäätimen loukussa.* (VW 4: 5.)

Kun henkilö on ostanut uuden asunnon, mutta vanha asunto ei mene kaupaksi, puhutaan siitä, että *ollaan kahden asunnon loukussa*. Wagnerin repliikissä ei ole kuitenkaan kyse asunnoista vaan kaukosäätimistä, joita Viivin ja Wagnerin kotiin on kertynyt kolme. Stripissä viitataan siihen, että monessa kodissa on nykypäivänä paljon viihde-elektroniikkaa ja kaikki eri laitteet vaativat oman kaukosäätimensä. Tällainen tilanne tuntuu Wagnerista loukulta, sillä kulloinkin tarvittava kaukosäädin ei välttämättä helposti löydy.

Sanojen vaihdon syynä voi olla siivompi kieli:

Viivi: Alan kyllästyä *kalliomaisuuteesi!*

Wagner: *Älä jauha eiraa!!*

Viivi: *Painu Viiskulmaan! Senkin Töölö!!*

Wagner: *Haista Pasila! Kluuvi!!* (VW 2: 37.)

Viivin ja Wagnerin puheenvuoroissa kiro sanat ja haukkumasanat on korvattu Helsingin paikannimillä. Silti lukija pystyy hahmottamaan taustalla olevat ilmaukset, kuten *Alan kyllästyä paskamaisuuteesi, Älä jauha paskaa, Painu helvettiin, Senkin idiootti* ja *Haista paska. Kluuvi* voisi korvata luultavasti joko kiro sanaa, kuten *helvetti*, tai haukkumasananaa, kuten *kusipää*. On ymmärrettävissä, että Viivi ja Wagner riitelevät ja paikannimien tarkoituksena on toimia kielenkäytön tehokeinona samalla tavoin kuin kiro sanojen.

Jonkin sanan käyttämistä puolestaan vältetään siksi, että sitä ei koeta sosiaalisesti sopivaksi. Viivi on surullinen siitä, ettei koskaan kehtaa näyttää Wagnerin kuvaa. Hänen ongelmansa on se, että hänellä on *avosika*, eikä hän tiedä, miten sen voisi muille ihmisille sanoa. (VW 4: 42.) *Avosika* viittaa tietenkin *avopuolisoon* ja *avomieheen* eli henkilöön, jonka kanssa asuu samassa taloudessa mutta jonka kanssa ei kuitenkaan ole naimisissa. Ilmeisesti Viivi kokee, ettei hän voi sanoa Wagneria *avomieheksi* siksi, koska tämä on sika.

Sika-sanaa määrittävä *avo* kertoo, että Viivi asuu yhdessä sian kanssa, minkä Viivi selvästi kokee häpeälliseksi asiaksi.

Sika-lekseemiä käytetään myös toisen fraasin muokkaamisessa. Wagner menee rautakauppaan ja ilmoittaa myyjälle tarvitsevansa joululahjan tyttöystävälleen. Myyjä ajattelee: ”Voi ei, *hullunsiantautia*.” (VW 5: 12.) Myyjän ajatukseen vaikuttaa todennäköisesti moni osatekijä. Ensinnäkin Wagner on sika. Toiseksi myyjä pitää Wagneria selvästi hulluna, sillä tämä tulee ostamaan joululahjaa tyttöystävälleen rautakaupasta. Kolmanneksi myyjän ajatuksen taustalla on tieto *hullun lehmän taudista* eli nautaeläinten aivorappeutumasairaudesta, jota hän soveltaa vaihtamalla *lehmän* tilalle *sian*.

Eräässä stripissä Wagner on kehittänyt laitteen, joka heittää kaupustelijat pois ovelta. Wagner kokeilee laitteen toimivuutta partiolaiseen, koska luulee tätä ”keräysukoksi”. Kun partiopoika lentää ilman halki, tapauksen näkevä lapsi sanoo: ”Katso äiti, *lentävä partiolainen!*”. (VW 7: 45; liite 3.) Ilmaus viittaa *lentävään hollantilaiseen*, joka tarun mukaan on aavelaiva, joka tuottaa epäonnea näkijälleen. Stripissä fraasin jälkimmäinen sana on vaihdettu, mutta viittaus alkuperäiseen sanaan on ilmeinen mahdollisesti sanojen samankaltaisuuden vuoksi: kumpikin päättyy *-lainen*-johtimeen.

Sanontoja on helppo muokata uudelleenlaisiksi vaihtamalla jokin sana tilanteeseen sopivammaksi. Eräässä stripissä Wagner on sitä mieltä, että *raha porsaan tiellä pitää* (VW 5: 12). Vanhat sananlaskut sanovat, että *leipä* ja *työ* pitävät *miehen* tiellä, mutta Wagnerin kohdalla siihen tarvitaan *rahaa*. On kiinnitettävä huomiota myös Wagnerin sananvalintaan, kun hän viittaa lajiinsa: hän ei puhu *siasta* vaan *porsaasta*. Näin repliikki rinnastuu toiseen sananlaskuun ”*kyllä routa porsaan kotiin ajaa*”.

Myös laulun sanat voivat olla muokkaamisen kohteena. Wagner laittaa ruokaa ja laulaa samalla: ”*Ain laulain ruokaas tee...*” (VW 10: 37). Lumikki-sadun Disneyn elokuvaversiosta tuttu laulu *Ain laulain työtäs tee* on muokattu jälleen tilanteeseen sopivaksi.

Fraasien muuntelu on ilmeisesti tapa värittää puhetta. Voi olla mielenkiintoisempaa käyttää jotakin tunnettu fraasia hieman muunneltuna kuin käyttää aivan uutta ilmausta. Lukija saa kokea taustalla olevan fraasin tunnistamisen ilon. Konteksti vaikuttaa siihen, miten fraasia on muokattu. Muokatun version on sovittava tilanteeseen mutta yhteyden tuttuun sanontaan on oltava selvä.

Intertekstuaalisuutta on erityisesti sarjakuva-albumeissa 5 (seitsemän tapausta) ja 4 (viisi). Albumissa 2 intertekstuaalisuutta on neljässä stripissä, albumeissa 1 ja 10 kahdessa stripissä ja albumeissa 6 ja 7 vain yhdessä.

6 IRONIA

Viivi ja Wagner -sarjakuva sisältää useita strippejä, joissa kielellä leikitellään käyttämällä ironiaa. Ironian hauskuus saattaa monesti olla yhteydessä siihen, ymmärtääkö ironian kohteena oleva osapuoli itseensä kohdistuvaa ivaa.

Keskustelussa on avuksi nonverbaalinen kommunikaatio, kuten ruumiinkielen havaitseminen ja äänen ominaisuudet. Nonverbaaliin viestintään kuuluu esimerkiksi myös nauraminen, itkeminen ja virnistäminen. Koska sanotaan, että noin kaksi kolmasosaa ihmisten välisestä viestinnästä perustuu nonverbaliikkaan, on tärkeää osata tulkita puhetta muutenkin kuin kirjaimellisella tasolla. (Seppänen 2008: 102–103.) Nonverbaalista viestinnästä saa vihjeitä myös ironian tulkintaan, jos ne vain pystyy huomaamaan.

Wagner [ajattelee]: Pöhköt naapurit ovat kyläilleet jo viisi tuntia. Eivätkö he tajua, miten vaivaantunut tunnelma on? Yritän häätää ne sarkasmilla.

Wagner: *Kai te sentään yöksi jäätte?* (VW 5: 17.)

Jos Viivin ja Wagnerin vieraat ymmärtävät ironiaa, he kykenevät tulkitsemaan Wagnerin tarkoituksellisen ironisesta lausahduksesta, että olisi jo aika lähteä. Ironinen sävy muuttaa kirjaimellisen merkityksen päinvastaiseksi: Wagner ei halua vieraiden jäävän yöksi vaan nimenomaan ymmärtävän, että he ovat viipyneet jo liian pitkään. Ironian ymmärtämisessä tarvittaisiin *epäsuoraa koodia*, joka auttaisi tulkitsemaan todellisen merkityksen kirjaimellisen merkityksen takaa. Viivin ja Wagnerin vieraat eivät kuitenkaan pysty ymmärtämään epäsuoraa viestintää, sillä he eivät Wagnerin kommentin jälkeenkään ala tehdä lähtöä.

Toisessa stripissä ironia kohdistuu Wagneriin:

Wagner: Astianpesukoneessa on demoni.

Viivi: *Joko taas? Vastahan meillä kävi manaaja.*

Wagner: Menen vaatimaan rahat takaisin.

Viivi: Kuka opettaisi sialle sarkasmia? (VW 9: 34; liite 4.)

Viivi ja Wagner käyvät keskustelua eri konteksteista: Viivi ei usko demoneihin, kun taas Wagner on juuri nähnyt sellaisen astianpesukoneessa. Viivi ei ota todesta, kun Wagner sanoo, että astianpesukoneessa on demoni. Koska demoneja pidetään mielikuvitusolentoina, Viivi vastaa Wagnerille ivallisesti. Viivin repliikki on ironinen ja täten epätosi – heillä ei todellisuudessa ole käynyt manaajaa. Koska Wagner kuitenkin on oikeasti nähnyt henkiolennon koneessa, hän tulkitsee Viivin lausahduksen omien

kokemustensa perusteella. Hän olettaa Viivin sanoman olevan totta ja tulkitsee sen niin, että manaaja on ollut huono, kun ei ole saanut demonia poistumaan. Viivi ei kuitenkaan tiedä demonin olemassaolosta ja tekee johtopäätöksen, että Wagner ei ymmärrä ironiaa.

Viivin ironinen, Wagnerin hygieniaa kritisoiva kommentti jää Wagnerilta ymmärtämättä myös stripissä, jossa Wagner pesee hampaitaan likaisella, kuluneella hammasharjalla:

Viivi: *Älä vain uutta hammasharjaa osta!*

Wagner: Miten niin?

Viivi: Hyi hitto!

Wagner [harja suussaan]: Joskud en ymmärrä sidua... (VW 3: 12.)

Viivi käyttää imperatiivimuotoa *Älä osta*, mutta huonoksi menneestä hammasharjasta on tulkittavissa, että todellisuudessa hänen mielestään Wagnerin nimenomaan pitäisi ostaa uusi. Wagner ei hallitse ironian tulkinnassa tarvittavaa *epäsuoraa koodia* ja hän ihmettelee Viivin epäsuoraa viestiä vilpittömän hämmästyneenä. Jos Viivin repliikkiä ei tulkitse ironiana, Viivin toinen kommentti *Hyi hitto!* on ristiriitainen. Ensin hän on sitä mieltä, että Wagner ei tarvitse uutta hammasharjaa, mutta heti perään hän osoittaa inhoaan. Koska Wagner ei ole onnistunut tunnistamaan ironiaa, hän on keskustelun lopussa hämmentynyt. Wagner ei myöskään päättelee mitään siitä, että jo ensimmäisen repliikkinsä aikana Viivin katse kuvastaa vastenmielisyyttä Wagnerin hammasharjaa kohtaan. Nonverbaali viesti voisi paljastaa kielellisen ilmaisun takana olevan todellisen ajatuksen.

Samankaltainen tilanne on kyseessä stripissä, jossa Wagner tulee sisään ja tuo jaloissaan mukana hiekkaa:

Viivi: *Olisit tuonut ulkoa vielä vähän enemmän hiekkaa.*

Wagner: Hetki... Aiotko rakentaa linnan?

Viivi: Oma syysi, Viivi! Yritit olla sarkastinen Wagnerin seurassa. (VW 2: 37.)

Siisteydestä pitävä Viivi osoittaa pahastumisensa lauseella, joka konditionaalin *olisit tuonut* vuoksi kuulostaa näennäisesti toivomukselta. Wagner ei huomaa ironiaa ja tuo hetken kuluttua hiekkaa sisään kottikärryillä. Wagner yrittää löytää Viivin sanomasta koherenssin ja ilmeisesti on sitä mieltä, että järkevä syy tuoda sisään hiekkaa on hiekkalinnan rakentaminen.

Ironiaa voi käyttää myös yhteisymmärryksessä. Muutamassa stripissä Wagnerin ja Viivin luona pesii Turo-niminen torakka, josta pari on yrittänyt päästä eroon. Lopulta eräässä stripissä se onnistuu:

Wagner: Mitä Turolle on tapahtunut?

Viivi: Jäi väliin, kun suljin oven.

Wagner: *Puhdas vahinko, oletan.* (VW 10: 50.)

On hyvä kiinnittää huomio Viivin sananvalintaan. Hän käyttää yksikön 3. persoonan imperfektimuotoa *jäi*, aivan kuin Turo olisi vahingossa tai omaa varomattomuuttaan jäänyt oven väliin. Koska aikaisemmissa stripeissä on voinut seurata, miten Viivi ja Wagner ovat yrittäneet päästä torakasta eroon esimerkiksi lipeän avulla, on kuitenkin tulkittavissa, että Viivi on tahallaan jättänyt Turon oven väliin. Wagner ei sano tulkintaansa suoraan vaan ilmaisee Viivin tekoon kohdistuvan ironian epäsuorasti. Puhuessaan Wagner virnistää pahantahtoisesti, mikä on nonverbaali vihje siitä, että hänen puhevuoroaan ei tule ottaa kirjaimellisesti. Dialogi käydään tällä kertaa niin, että kumpikin ymmärtää siinä olevan ironian. Puheenvuorot ja puhujien ilmeet kertovat, että kyse on yhteisestä hauskanpidosta. Kielellä leikittelyn tarkoitus onkin usein puhtaasti itsensä ja muiden huvittaminen ja viihdyttäminen. Vuorovaikutuksessa tämä näkyy niin, että osallistujat nauravat kielelliselle leikille. (Pitkänen-Huhta 2008: 112.) Tässä keskustelussa on selvästi kyse siitä, että molemmat leikkivät kielellä ja molemmilla on hauskaa. Monesti kielellä leikittely kohdistuu Viivin ja Wagnerin suhteessa jompaankumpaan jopa niin, että leikittely on tarkoitettu loukkaavaksi tai sen tarkoitus on pilailla toisen kustannuksella. Tässä stripissä Viivi ja Wagner kuitenkin toimivat yhteisymmärryksessä.

Wagner käyttää ironiaa myös osoittaakseen halveksuntaa Viiviä tai tämän vaatimuksia kohtaan:

Viivi: Katselen kun lumi sulaa pihalla.

Wagner: *Taitaa olla tiedossa jännittävä iltapäivä.* (VW 4: 9.)

Viivi [Wagnerille, joka juo maitoa purkin suusta]: Wagner, ota lasi. Tai varo, etteivät huulet kosketa reunaa.

Viivi [myöhemmin]: Anna suukko.

Wagner: *Varo, etteivät huulet kosketa.* (VW 4: 12.)

Ensimmäisessä esimerkissä Wagner on selvästi sitä mieltä, että lumen sulamisen katselu ei ole mielenkiintoista tekemistä. Viivi ymmärtää Wagnerin lausuman todellisen merkityksen, sillä hänen kasvonsa muuttuvat surullisiksi Wagnerin poistuttua paikalta.

Toisessa stripissä Wagner ilmeisesti ivaa Viivin hygieenisyyttä. Koska maitoa ei saa juoda niin, että huulet koskevat purkkiin, saman säännön pitäisi sopia suutelemiseenkin.

Ironiaa on Viivissä ja Wagnerissa melko vähän esimerkiksi polysemiaan, äänteelliseen muunteluun ja intertekstuaalisuuteen verrattuna. Ironiaa on vain yhdessä albumissa enemmän kuin yhdessä stripissä, ja neljässä albumissa sitä ei ole ollenkaan. Albumissa 4 ironiaa on käytetty kielellä leikittelyyn kahdessa stripissä, ja albumeissa 2, 3, 5, 9 ja 10 ironialla leikitellään yhdessä stripissä. Albumeissa 4, 6, 7 ja 8 ei ole ironiaa sisältäviä strippejä lainkaan.

7 DENOTAATIO JA KONNOTAATIO

Jonkin sanan ilmeinen merkitys eli denotaatio on ensisijainen merkitys ilman subjektiivisia tulkintoja. Toissijaiset merkitykset eli konnotaatiot puolestaan ovat subjektiivisia ja muodostuvat kuulijan, näkijän ja kokijan omista kokemuksista, näkemyksistä ja assosiaatioista. Viivissä ja Wagnerissa Wagner on usein se, joka luo asioille omia merkityksiään.

Konnotatiivinen tulkinta voi olla kohtalokas: Eräässä stripissä mies on pudonnut heikkoihin jäihin ja huutaa apua. Wagner luulee tätä kuitenkin *avantouimari*ksi eikä mene auttamaan. (VW 6: 10.) Sekä avantouimarit että heikkoihin jäihin pudonneet ovat samanlaisessa ympäristössä. Avantouimarit ovat vedessä kuitenkin tarkoituksella, kun taas heikkoihin jäihin putoaminen on tahatonta. Stripissä ilmeisen merkityksen huomaamiseen olisi tarvittu sen ymmärtäminen, että avantouimari ei todennäköisesti huutaisi henkensä edestä apua. Wagner tekee kuitenkin toissijaisen tulkinnan, mihin saattaa ehkä johtaa Wagnerin oma alhainen älykkyys.

Tietämättömyyskin johtaa toissijaisiin tulkintoihin:

Wagner: Eikö nämä *rai-ruohot* jo voisi heittää pois? Pääsiäisestä on aikaa.
Viivi: Apua! Hullu!! Minä kasvatan *yrtejä*! (VW 8: 27; liite 5.)

Wagner huomaa ruukussa vihreitä kasveja. Ilmeisesti hän ei ole perehtynyt viljelyyn eikä ruoanlaittoon, koska ei tunnista kasveja *yrteiksi*. Konnotatiivisen tulkintansa hän tekee oman kokemusmaailmansa perusteella. Ehkä hän ei ole aiemmin nähnyt ruukuissa kasvavan muuta kuin *rairuohoa* pääsiäisenä.

Wagnerin antama konnotatiivinen merkitys on myös seuraavassa erilainen kuin Viivin ilmeinen tulkinta:

Wagner: Rupean arkeologiksi! Teen kaivaukset mukavuussyistä olohuoneessa. No niin! Heti löytyi *muinajäänte*... Mutta kylläpä se on ruma!
Viivi: *Alakerran rouva*! (VW 10: 31.)

Denotaatio *alakerran rouva* ei ehkä tule Wagnerin mieleen siksi, koska hän on jo valmiiksi orientoitunut löytämään arkeologisilta kaivauksiltaan jotain hyvin vanhaa. Kun hän vihdoinkin löytää jotain ja se jokin on alakerran rouvan tapaan vanha ja ruma, hän erehtyy pitämään sitä *muinajäänte*enä. Konnotaatio *muinajäänte* on loukkaava, sillä kun sanaa käytetään naisesta, se viittaa halventavasti korkeaan ikään.

Wagner kulkee kentän ohi, jossa ihmiset *harjoittelevat agilityä* eli koirien estehyppyä koiriensa kanssa. Kentältä kuuluu huutoja, kuten ”Sivulle!” ja ”Hyppää!”. Wagner huutaa vihaisena: ”Mitä te niitä koiria *kiusaatte?!?*”. Tästä tietenkin koiraharrastajat suuttuvat ja alkavat mutista keskenään närkästyneinä. (VW 4: 23.) Ensisijainen merkitys, koiran kanssa harrastaminen, muuttuu Wagnerin tulkinnassa aivan päinvastaiseksi. Sen sijaan, että uskoisi koirien nauttivan tekemisestä, Wagner olettaa niiden kärsivän. Konnotaatio voi johtua Wagnerin omasta persoonasta: hän on itse laiska ja saamaton ja kokee ehkä itse kaikenlaisen käskyttämisen epämiellyttävänä.

Edellä olevissa stripeissä Wagnerin konnotaatiot ovat oikeastaan vääriä luuloja, erehdyksiä. Vaikka hän luulee naapuriaan muinaisjäänteeksi ja pitää luuloaan totena, se ei todellisuudessa pidä paikkaansa. Seuraavissa esimerkeissä puolestaan on selvästi kyse asioiden arvotuksesta puhujan näkökulman mukaan, ei niinkään väärinkäsityksistä.

Eräässä stripissä Viivi ja Wagner vuokraavat veneen ja lähtevät soutelemaan järvelle. *Vene* on vesillä liikkuvan pienen aluksen ensisijainen merkitys. Wagnerilla on kuitenkin oma tulkinta juuri siitä veneestä, jossa he istuvat: ”Onkohan tämä *purkki* edes merikelpoinen?”. (VW 5: 42.) *Purkki* on huono, pieni tai vanha vene tai laiva (Jarva & Nurmi 2000 s.v. *purkki*). Wagnerin konnotatiiviseen ilmaukseen *purkki* liittyy selvästi mielikuvia veneen huonoudesta ja mahdollisesti epäluotettavuudesta. Sanan käyttö ilmaisee Wagnerin suhtautumisen venettä kohtaan: hän ei pidä siitä ja epäilee sen käyttökelpoisuutta.

Myös ihmisen kokoa voi luonnehtia katsojan mukaan eri tavoin:

Humalainen: Oletsä *kääpiö?!?* Tuu mukaan!! Mä ostan sulle bissen!

Wagner: En minä ole *lyhyt*. Olen vain *vertikaalisesti rajoittunut*. (VW 7: 32.)

Denotaatio on *lyhyt*. *Lyhyt* on neutraali ilmaus. Wagneria puhutteleva juopunut mies kuitenkin näkee Wagnerin *kääpiönä*. *Kääpiö* on loukkaava ilmaus lyhytkasvuisesta henkilöstä. Wagner ei kuitenkaan halua puhua itsestään kielteisesti vaan sanoo itseään *vertikaalisesti rajoittuneeksi*. Sitä voisi sanoa **eufemismiksi** eli lieventäväksi kiertoilmaukseksi. *Kääpiö* taas voi olla **dysfemismi** eli kiertoilmaus, jolla pyritään saamaan jokin asia huonoon valoon. Lukija voi myös tunnistaa viittauksen 1980–1990-luvuille, jolloin samantyyppiset ilmaukset, kuten *työrajoitteinen* ja *liikuntarajoitteinen*, olivat käytössä. Stripissä vaikuttaa siltä, että humalainen näkee Wagnerin epänormaalin lyhyenä henkilönä, mutta hänen tarkoituksensa ei ilmeisesti kuitenkaan ole haukkua Wagneria, sillä hän haluaa tarjota hänelle oluen.

Ironian tavoin denotaatiota ja konnotaatiota on käytetty Viivissä ja Wagnerissa melko vähän kielellä leikitellessä. Albumit 4, 5, 6, 7, 8 ja 10 sisältävät tämänkaltaisia kielileikkejä vain yhden stripin verran.

8 TILANTEIDEN VAIHTELU

Kielellistä leikittelyä on myös se, kun jokin toisesta kontekstista tuttu sana tai lause siirretään uuteen kontekstiin, jossa sitä ei ole totuttu kuulemaan. Esimerkiksi eräässä stripissä Viivi ja Wagner ovat ulkoilemassa. Viivi varoittaa Wagneria liukkaista portaista, sillä hän on huomannut *Ei talvikunnossapitoa* -kyltin. Wagner suhtautuu Viivin varoitukseen väheksyvästi, liukastuu portaissa ja loukkaa itsensä. Kun Wagner kotona kädet ja jalat kipsissä pyytää Viiviltä apua, Viivi vastaa: ”*Ei talvikunnossapitoa*.” (VW 3: 33.) *Talvikunnossapito* yhdistetään yleensä esimerkiksi portaiden ja teiden kunnossapitoon, mutta nyt Viivi käyttää sanaa Wagnerin hoitamisen yhteydessä. Kielileikissä on käytetty myös toistoa: *ei talvikunnossapitoa* toistuu sekä ensimmäisessä että viimeisessä stripissä.

Toisessa stripissä on syksy ja Viivi ja Wagner kävelevät uimarannalla (liite 6):

Viivi: Hassua, että vain kolme kuukautta sitten makasin täällä bikineissä.

Wagner: Mm, bikineissä..

Viivi: Katso, joutsenet eivät ole vielä muuttaneet.

Wagner: *Lentopelkoa*. (VW 6: 18.)

Lentopelko on asia, joka liitetään useimmiten ihmisiin, jotka pelkäävät lentokoneella lentämistä. Linnuille lentäminen puolestaan on luonnollista, joten sanaa *lentopelko* ei yleensä yhdistetä niihin. Oikeastaan Wagnerin tulkinta on tämän vuoksi järjetön.

Tilanteen vaihtelusta on kyse myös stripissä, jossa Wagner puhuu kaktukselleen:

Wagner: Kaktus! En ole antanut sille *juotavaa* moneen kuukauteen. Vielä hengissä. Sitkeä *jässikkä*, täytyy myöntää. No, *ota pieni ryyppy*. (VW 6: 24.)

Wagner inhimillistää kaktuksensa. Sen sijaan, että hän puhuisi *veden antamisesta*, hän käyttää sanaa *juotava*, aivan kuin kaktus joisi samalla tavalla kuin ihminen tai eläin. Hän sanoo kaktustaan myös *jässikäksi* – sana, jota käytetään yleensä kuvaamaan kookasta, kömpelöä poikaa (PS s.v. *jässikkä*). Sitten hän puhuttelee kasviaan suoraan sanomalla *ota pieni ryyppy*, mikä tuo mieleen ennemminkin baaritiskin kuin kaktuksenhoidon.

Toisessa stripissä taas ihmisestä puhutaan tavalla, josta moni nainen saattaisi loukkaantua:

Mies baarissa: Laittaako tyttöystäväsi sinulle ruokaa?

Wagner: Laittaa.

Mies: Peseekö pyykit? Silittäkö paidat?

Wagner: Kyllä.

Mies: *Hyvin koulutettu.*

Wagner: Olen itsekin aika ylpeä. (VW 7: 16.)

Hyvin koulutettu on yllättävä repliikki keskustelussa, jossa puhutaan siitä, mitä kotitöitä tyttöystävä tekee. Yleensä *hyvin koulutetulla* kuvataan hyvin opetettua, tottelevaista koiraa. Kun sillä kuvaillaan naista, sanat saavat sovinnistisen sävyn.

Tyypillisessä ympäristössään ei käytetä sanaa myöskään seuraavassa:

Wagner: Grilli komerosta ja pihalle! Kirottua! Naapurilla on parempi grilli!! Nyt alkoi *kilpavarustelukierre*. (VW 7: 35.)

Kilpavarustelussa kaksi tai useampi maata kilpailee keskenään aseiden määrässä. Stripissä leikitellään sillä, että vakava asia on tuotu arkiseen yhteyteen. Yleensä ei ole juuri merkitystä sillä, onko naapurilla tai muulla tutulla hienompi grilli tai jokin muu tavara. Wagnerille on kuitenkin selvästi tärkeää omistaa parempi grilli, ja jos he alkavat naapurin kanssa kilpailla grillien hienommuudesta, siitä seuraa *kilpavarustelu*.

Wagner leikittelee kielellä myös stripissä, jossa hän istuu pesukoneen edessä ja katsoo rumpuun:

Viivi: Mitä ihmettä?

Wagner: Katselen kun pyykki pyörii. Televisio on rikki, niinkus tiedät.

Viivi: Tulisit jo sänkyyn.

Wagner: *Katson vain tämän ohjelman loppuun.* (VW 9: 10.)

Jos kuulisi Wagnerin viimeisen puheenvuoron irrallaan kontekstista, todennäköisesti olettaisi hänen puhuvan televisio-ohjelmasta. Erehdys johtuisi *ohjelma*-lekseemin monimerkityksisyydestä: *ohjelma* voi tarkoittaa monta asiaa, ja tilanne vaikuttaa siihen, miten sana tulkitaan. Usein Wagnerin sanomaa lausahdusta käytetään silloin, kun pitäisi alkaa tehdä jotakin toista asiaa, mutta televisiossa on mielenkiintoinen ohjelma meneillään. Repliikki antaa lupauksen siitä, että puhuja tekee jotain sitten, kun ohjelma on loppunut. Tällä kertaa Wagner ei kuitenkaan puhu televisio-ohjelmasta vaan pyykinpesukoneen pesuohjelmasta.

Myöskään sana *ikärasisti* ei välttämättä viittaa ihmisiin kohdistettuun iästä johtuvaan syrjintään:

Wagner: Älä heitä pois herkkuruokiani!

Viivi: Nämä ovat vanhoja!

Wagner: *Ikärasisti!* (VW 6: 39.)

Wagner lausuu *Ikärasisti*-repliikkinsä ilmeisesti siksi, koska tulkitsee Viivin edeltävän puheenvuoron tavanomaisesta poikkeavasti. Hän ei miellä sanaa *vanha* elintarvikkeiden kohdalla pilalle menneeksi tai syömäkelvottomaksi vaan kokee, että Viivi syrjii niitä niiden iän perusteella.

Toisessa stripissä Wagner on kaupassa ja ihmettelee Viivin ostoslistaa, jossa käsketään ostamaan vapaan kanan munia. Wagner ei tiedä, mistä löytäisi vapaan kanan, ja päätyy lopulta torille. Hän kysyy torilla olevalta pululta: ”*Oletteko vapaa?*”. Ohikulkijat tulkitsevat Wagneria väärin: ”Katso, sika yrittää iskeä pulua.” (VW 10: 46.) Ohikulkijat eivät tietenkään voi Wagnerin iskurepliikiltä kuulostavasta kysymyksestä päätellä, että Wagner yrittää etsiä vapaana kasvaneen linnun munia. Huomiota voi kiinnittää myös se, että Wagner teitittelee lintua kohteliaasti sen sijaan, että sanoisi *oletko vapaa*.

Tilanteiden vaihtelua on eniten Viivin ja Wagnerin albumeissa 6 (kolme tapausta) ja 7 (kaksi). Albumeissa 3, 9 ja 10 on yksi tilanteiden vaihtelulla leikittelevä strippi. Näin siis vain puolet tutkimusaineistoni albumeista sisältää tilanteiden vaihtelua, ja puolessa sitä ei ole ollenkaan.

9 KUVAN JA TEKSTIN MONITULKINTAISUUS

Joskus sanaleikkiä ei voi ymmärtää, ellei sen tukena ole kuvaa. Viivissä ja Wagnerissa kielellä leikitellään niin, että juoni kulkee tekstin tasolla ohjaten lukijan tulkintaa tiettyyn, odotuksenmukaiseen suuntaan, mutta kuvan tasolla lukija yllätetään, sillä kuvassa teksti on tulkittu epäodotuksenmukaisella tavalla. Esimerkiksi:

Viivi: Wagner, autatko minua pääsemään eroon häiritsevistä *läskeistä*?
Wagner: Toki. Häipykää!! (VW 1: 24.)

Viivi lausuu repliikkinsä stripin ensimmäisessä ruudussa. Todennäköisesti lukija tulkitsee, että Viivi pitää itseään liian lihavana ja toivoo Wagnerilta apua painonpudotuksessa. Toisessa ruudussa Viivin repliikin todellinen merkitys tulee ilmi, sillä Wagnerin taakse on kuvattu kaksi ylipainoista miestä, joiden läheisyyden Viivi on ilmeisesti kokenut ahdistavaksi.

Tekstissä juoni voi kulkea abstraktilla tasolla ja kuvassa konkreettisella. Ilman kuvaa tehty tulkinta seuraavista esimerkeistä voisi olla aivan toinen:

Viivi: Wagner, mitä ihmettä sinä teet?
Wagner: *Seuraan aikaani*. (VW 2: 32.)

Viivi: Wagner, mitä puuhaat?
Wagner: *Ratkon ristisanoja*. (VW 2: 37.)

Seurata aikaa -idiomin voisi tulkita niin, että henkilö pysyttelee mukana ajankohtaisissa asioissa, pysyy ”ajan tasalla”. Kuvasta kuitenkin selviää, että Wagner makaa sohvalla kello vatsansa päällä ja seuraa sen viisareiden liikkumista. Huomattavaa on myös, että Wagner käyttää omistusliitettä *-ni*. Jos hän sanoisi *Seuraan aikaa*, tulkinta voisi olla toinen. Possessiivisuffiksi tuo ajatuksen siitä, että Wagner seuraa omaa aikaansa, omaa kelloaan.

Toisessa esimerkissä Viivin ja Wagnerin dialogissa ei ole mitään erityistä. Lukija luultavasti ajattelee, että Wagner ratkaisee ristisanoita, miettii niiden vihjeisiin vastauksia. Jälleen kuvan antama tulkinta on toinen: Wagner repii ristisanoja riekaleiksi. Polyseemisen sanan monista merkityksistä on valittu abstraktin sijaan konkreettinen.

Viivissä ja Wagnerissa konkreettisen merkityksen voi saada myös tuttu fraasi:

Viivi: Wagner, ylös sieltä sohvalta! On töitä!
 Wagner: *Älä unta näe!* (VW 3: 26; liite 7.)

Vaikuttaa siltä, että Viivi joutuu naisille tyypilliseen tapaan patistamaan Wagneria kotitöihin. Wagnerin mielipide Viivin komentoon on se, että Viivin on turha kuvitella saavansa häntä tekemään töitä. *Älä unta näe* viittaa siihen, että Viivi saattaisi nähdä Wagnerin kotitöiden parissa vain unissaan. Huomionarvoista stripissä onkin se, että keskimmaisessa ruudussa Viivi ja Wagner on kuvattu sänkyyn nukkumaan. Ensimmäisessä ruudussa Viivi puolestaan yrittää komentaa Wagneria ja kolmannessa Wagner antaa vastauksensa Viiville. Uuden sävyn tulkinnalle antaa se, että ensimmäisen ja kolmannen ruudun kehykset on piirretty pyörein muodoin, mikä sarjakuvassa viittaa siihen, että kuvataan unta, unennäkemistä. Viivi ja Wagner siis keskustelevat toistensa kanssa unessa, ja Wagnerin puheenvuoron voi tulkita kehotukseksi olla näkemättä unta siitä, että Wagner tekisi kotitöitä.

Muitakin sanontoja on tulkittu Viivissä ja Wagnerissa kuvaannollisen sijasta kirjaimellisesti. *Ostaa sika säkissä* -sanonta antaa mahdollisuuden leikitellä lisäksi sillä, että Wagner on sika. Kaupassa Wagner nimittäin kömpii perunasäkkiin ja sanoo Viiville: ”Sanot sitten kassalla: '*Ostan sikani aina säkissä.*'” (VW 7: 7.) *Ostaa sika säkissä* on sanonta, joka tarkoittaa jonkin hankkimista sitä näkemättä ja siihen tarkemmin tutustumatta (PS s.v. *ostaa*). Wagnerin tahallinen pilailu sanonnalla muuttaa sen konkreettiseksi: sen sijaan, että Viivi ostaisi jotain siihen ennalta tutustumatta, hän todella ostaa sian, joka on säkissä.

Toisessa stripissä Viivin on yhdistettävä Wagnerin käytös tuttuun sanontaan. Viivi yrittää houkutella Wagneria vapaaehtoistyöhön sanomalla, että siellä voi juoda kahviakin. Wagner vastaa, että ”Minä juon vapaaehtoisesti kahvia kotonakin!”, ja kuvasta näkee, että hän yskii vielä repliikkinsä jälkeen. Viivi vastaa: ”Ymmärsin yskän.” (VW 7: 9.) *Ymmärtää yskä* -fraasin merkitys on 'ymmärtää vihje tai salainen toivomus' (Virkkunen 1975 s.v. *ymmärtää yskä*). Yskähdyksellään Wagner painottaa edellistä lausettaan ja antaa Viiville vihjeen siitä, ettei vapaaehtoistyö kiinnosta. Viiville fraasi on ilmeisesti tuttu, sillä hän ei enää yritä suostutella.

Kuva ei sinänsä ole stripissä ymmärtämisen kannalta välttämätön. Viivi voisi sanoa loppusanansa pelkän Wagnerin kielteisen vastauksen perusteella, sillä jo kyseisen puheenvuoron perusteella on pääteltävissä, että Wagner ei ole kiinnostunut tulemaan mukaan ehdotettuun toimintaan. Vitsi on kuitenkin juuri siinä, että Viivi ymmärtää vihjeen

Wagnerin yskimisestä, joka näkyy kuvasta. Näin sanonnan jälkimmäinen sana tulkitaan kirjaimellisesti.

Lukijalta vaaditaan fraasien tuntemusta stripissä, jossa Wagner pyrkii eduskuntaan. Viivi ja Wagner katsovat televisiosta ääntenlaskentaa, ja Viivi kysyy Wagnerilta, jännittääkö tätä. Wagner kysyy: ”Miltäs näyttää?” (VW 7: 19.) Stripin ”juju” on jälleen kuvassa. Wagnerin paikalle on kuvattu saavi, josta nousevat ainoastaan Wagnerin silmät ja kärsä. Saavin kyljessä lukee *Viilipyty*. *Viilipyty*n näkeminen tuo mieleen sanonnan *viileä kuin viilipyty*, jota käytetään silloin, kun henkilöä halutaan kuvata tyyneksi. Sarjakuvassa Wagner on konkreettisesti *viilipyty* tai ainakin sisällä sellaisessa, joten voi päätellä Wagnerin suhtautuvan äänestystulokseen rauhallisesti. Jos *viilipyty*-vertaus ei ole lukijalle tuttu, strippi ei välttämättä aukene eikä tunnu hauskalta tai järkevältä.

Aina monitulkintainen sana tai ilmaus ei kuitenkaan johda ymmärtämiseen. Eräässä Viivin ja Wagnerin stripissä Wagner on lääkärissä selkäkivun vuoksi. Lääkäri tutkii Wagnerin selkää ja toteaa vaivaksi *yliliikkuvuuden*. Wagner huomauttaa, ettei harrasta *liikuntaa* lainkaan. Lääkäri määrää hoitokeinoksi lisää *liikuntaa*. Wagner kommentoi, että vastahan lääkäri sanoi hänen *liikkuvan* liikaa. (VW 7: 29.) Wagner tekee siis konkreettisen tulkinnan lääkärin diagnoosista.

Wagnerin ja lääkärin kommunikaatio ei toimi. Hän tulkitsee lääkärin diagnoosin niin, että hän harrastaa *liikuntaa* liikaa. Lääkäri ei ota ollenkaan huomioon Wagnerin repliikkiä ”En minä harrasta *liikuntaa* lainkaan”, ja kun hän käskee Wagneria lisäämään *liikuntaa*, väärinkäsitys on valmis. Myös lukija saattaisi ymmärtää lääkärin sanoman väärin, mikäli kuva ei näyttäisi, miten lääkäri tunnustelee potilaan selkää sormillaan.

Eräässä stripissä juoni kulkee dialogin tasolla seuraavasti:

Wagner: Pelataanko?

Viivi: Maailma on yhä pirstaleisempi. Sirpaletieto kasvaa. Rikkinäisyys.

Wagner: Ei pelata. (VW 1: 41.)

Wagner haluaisi pelata Viivin kanssa jotakin, mutta tiedossa ei ole, mikä peli hänen mielessään on. Viivi ei tunnu huomaavan Wagnerin ehdotusta ja pohtii maailman masentavaa nykytilaa. Jo pelkkä Viivin puheenvuoro voisi olla syy Wagnerin perääntymiselle: Viivi ei vaikuta olevan pelituulella. Viimeisessä ruudussa kuitenkin näkyy, mitä Wagner olisi halunnut tehdä Viivin kanssa. Hänellä on kädessään laatikko, jonka kannessa lukee *Palapeli 3000 palaa*. Wagner yhdistää maailman pirstaleisuuden palapelin pirstaleisuuteen – onhan palapelissä kuva jaettu tuhansiin paloihin. Sitä voi pitää

yhtä pirstaleisena ja rikkinäisenä kuin maailmaa, ja Wagner tekee oletuksen, että Viivi ei tästä syystä haluaisi olla sen kanssa tekemisissä. Oikeastaan juuri palapelilaatikon kannen sisältämä detaljiteksti auttaa ymmärtämään Viivin ja Wagnerin dialogia. Kyseessä ei varsinaisesti ole pelkkä kuva, joka tuo mukaan lisätietoa tulkintaa varten. Detaljiteksteillä voi olla ratkaiseva merkitys sarjakuvan tulkinnan kannalta (Herkman 1998: 43), ja tässäkään tulkintaa ei olisi voinut tehdä ilman sitä.

Kuva tuo asiaan lisäselvitystä myös stripissä, jossa Wagner tuo esille aluksi omituiselta kuulostavan väitteen: ”Tiedän ratkaisun kaupungin meluongelmaan. Kaadetaan kaikki puut!” (VW 4: 47.) Lukija on yhtä ihmeissään kuin Viivi, joka tokaisee: ”Et voi olla tosissasi!” Yleensä puiden lehdet suhisevat ja havisevat, mutta niiden ei ajatella aiheuttavan meluongelmaa. Wagnerin kommentti muuttuu ymmärrettäväksi seuraavassa ruudussa, jossa näytetään kovaäänistä, pörisevää lehtipuhallinta käyttävää miestä. Wagnerin logiikan mukaan lehtipuhaltimista tulevaa meteliä ei olisi, jos ei olisi puita eikä näin myöskään niistä maahan varisevia lehtiä.

Viivissä ja Wagnerissa kielellä voidaan leikitellä myös metakielen avulla. Perinteisesti tarinoita kerrotaan siten, että pääosassa on itse tarina, kertomuksen kohde. Ilmaisukeinojen tulisi olla mahdollisimman huomaamattomia ja näkymättömiä, jotta huomio ei kohdistuisi itse kertovaan välineeseen vaan syntyy vaikutelma, että todellisia tapahtumia seurataan parhaalta mahdolliselta näköalapaikalta. Lukija ei siis tiedosta kertomistilannetta vaan ikään kuin samastuu kertomuksen maailmaan. Sarjakuvassa tarinat ja vitsit liittyvät kuitenkin ehkä muita esitystapoja useammin kuvallisen ilmaisun tekniikoihin ja kerrontaan. Sarjakuviin vakiintunut kuvien ja sanojen yhteistyö ja sarjakuville ominaisten merkkien, kuten puhekuplien, käyttö luovat myös kehykset sellaiselle kerronnalle, joka kommentoi jollain tavalla itseään. (Herkman 1998: 111–112.)

Kieltä, joka keskittyy kielen itsensä tarkasteluun, sanotaan metakieleksi. Metakieli paljastaa kielen toimintatapoja ja tekee ne näkyviksi. Metakieli korostaa kertomisen roolia: tärkeämpää on se, miten kerrotaan, kuin se, mitä kerrotaan. Sarjakuvissa kerronta tehdään usein näkyväksi erilaisilla lukijalle esitetyillä suorilla viittauksilla. Esimerkiksi sarjakuvan hahmo saattaa tiedostaa oman sarjakuvallisuutensa. Sarjakuvahahmot saattavat myös koetella kerronnan rajoja esimerkiksi murtautumalla ruudusta ulos, kommentoimalla omia puhekupliaan tai sarjakuvassa suosittuja efektejä. Sarjakuvissa metakielisyys onkin hyvä tapa saada aikaan humoristisia vaikutelmia. (Herkman 1998: 112–113.)

Seuraavassa stripissä viitataan sarjakuvahahmon ominaisuuteen:

Wagner: Otetaan tuijottamiskilpailu. Se häviää, joka räpäyttää.

Viivi: Selvä.

Wagner [ajattelee]: Silmät kuivuu päähän ja Viivi sen kun tapittaa.

Wagner: Epäreilua, *nappisilmän* ei tarvitse räpytellä!

Viivi: Parempi *nappisilmä* kuin mulkosilmä. (VW 5: 45.)

Nappisilmällä viitataan Viivin silmiin, jotka on piirretty pieniksi pisteiksi, kuin napeiksi, ilman silmäluomia, -ripsiä tai silmänvalkuaisia. Ilman kuvaa tätä Viivin ominaisuutta ei voisi päätellä. Toisaalta Wagnerin repliikki *tapittamisesta* tukee kuvasta tehtävää tulkintaa, sillä koko ajan samalla tavalla olevat silmät eivät sinänsä kerro, mitä silmillä tehdään. Lisäksi *nappisilmä*-ilmaus liitetään usein johonkin suloisen ja hellyttävään, kuten esimerkiksi eläimeen tai pieneen lapseen, mutta stripissä ei ole kuitenkaan kyse siitä, että Wagner kehuisi Viiviä suloiseksi.

Sarjakuvan tunnusmerkeillä eli puhekuplilla pilailtaan seuraavassa esimerkissä:

Viivi: Palkataanko siivooja?

Wagner: Jos pimeästi saa.

Viivi: Ei mitään harmaata työvoimaa!

Wagner: Ei ei, vaan pimeää.

Viivi: Se on sama asia, torvi!

Wagner: En näe mitä sanot, sori. (VW 10: 16.)

Repliikkinsa ”Ei ei, vaan pimeää” aikana Wagner sammuttaa valot. Seuraava ruutu on musta, ja vain Viivin ja Wagnerin viimeiset puheenvuorot näkyvät puhekuplissa. Wagner sanoo, ettei näe, mitä Viivi sanoo. Sarjakuvan puheenvuorot on kirjoitettu puhekupliin, ja ne voi ainoastaan lukea, ei kuulla. Kuitenkin syntyy illuusio siitä, että sarjakuvan henkilöt puhuisivat toisilleen todella ja kuulisivat toistensa puheenvuorot. Stripissä tämänkaltaista käsitystä rikotaan ja annetaan ymmärtää, että hahmot kommunikoivat toistensa kanssa lukemalla toistensa päiden yläpuolella olevat kuplat. Kun on pimeää, puhekuplien tekstejä ei voikaan lukea. Wagner ei selvästi halua enää keskustella Viivin kanssa ja saa pimeydestä sille tekosyn.

Kuvan ja tekstin monitulkintaisuudella leikitellään eniten albumissa 7, jossa kuvan ja tekstin suhteella leikitään neljässä stripissä. Albumeissa 1 ja 2 kuvan ja tekstin monitulkintaisuutta on kahdessa stripissä ja albumeissa 3, 4, 5 ja 10 yhdessä.

10 MUUT KIELELLÄ LEIKITTELYN KEINOT

Viivissä ja Wagnerissa on myös joitakin yksittäisiä tapoja leikitellä kielellä. Ne eivät muodosta mitään omaa suurta ryhmäänsä, eikä ole välttämättä helppoa edes luokitella, millaista kielellä leikittelyn keinoa on käytetty.

On voitu leikitellä esimerkiksi **vastakohdilla**. Vastakohtaisuus on ristiriitainen merkityssuhde, jossa vastakohtaparit ovat merkityksiltään kaukana toisistaan, mutta toisaalta niissä on myös jotain samaa, niin että ne voidaan ajatella toistensa vastakohtiksi (Kangasniemi 1997: 59).

Wagner: Mikään ei voita *kylmää* maitoa ja *kuumaa* pullaa (VW 5: 7).

Wagner: Toivon joululahjaksi *lämmintä* kättä ja *kylmää* käteistä (VW 5: 12).

Kiinteistönvälittäjä: *Pintaremontti* on ehkä tarpeen.

Wagner: Tai *purkutuomio*... (VW 1: 23.)

Myös sanojen **abstraktilla** ja **konkreettisella merkityksellä** leikitellään. Esimerkiksi eräässä stripissä huoneessa kuuluu epämääräinen tikitys. Wagner ihmettelee, mikä ääni on. Viivi sanoo sen olevan hänen *biologinen kellonsa* (VW 6: 34). *Biologinen kello* on elimistön rytmisiä toimintoja ohjaava ajastin (PS s.v. *kello*). Biologinen kello on kuitenkin siinä mielessä abstrakti ilmaus, että se ei konkreettisesti tikitä, kuten vaikka seinäkello. Viivissä ja Wagnerissa biologinen kello kuitenkin tikittää aivan kuin oikea kello, ja näin abstrakti merkitys on konkretisoitu.

Sanaleikkejä syntyy, kun sanalle keksitään **synonyymi** eli samaa asiaa tarkoittava sana. Esimerkiksi Viivin ja Wagnerin vessan ovesta kyltti, jossa lukee *Ovi jota etsit*. Synonymian täydellisyyden kriteerinä pidetään usein sitä, että synonyymien täytyy olla korvattavissa toisillaan kaikissa esiintymisympäristöissä ilman, että koko ilmauksen merkitys muuttuu (Kangasniemi 1997: 43). Voisi kuvitella, että *Ovi jota etsit*, on ilmaus, jonka merkitystä ei ymmärtäisi jossakin muussa yhteydessä. Sarjakuvassa ilmausten yhteys on kuitenkin ymmärrettävä, ja tässä yhteydessä voisi puhua synonyymiasta.

Myös ilmaus, joka sisältää **ristiriidan**, käy kielellisestä leikistä. Wagner ja Viivi ovat merillä, kun aalloista nousee esiin suuri ihmisen pää. Wagner huutaa kauhistuneena: ”*Kaksisilmäinen kyklooppi!*” (VW 2: 25.) Koska *kyklooppi* tarkoittaa yksisilmäistä jättiläistä (PS s.v. *kyklooppi*), on omituista, että sen määritteenä käytetään sanaa *kaksisilmäinen*.

Määritteellä saadaan aikaan sanaleikki, kun Viivi valittaa, ettei ymmärrä pelaamaansa *logiikkapeliä*. Wagner tarjoaa apuaan ja peliä tutkittuaan sanoo: ”Se pitää säätää *naisen logiikalle*.” (VW 2: 27.)

Kielileikki saattaa syntyä siitä, että **sanaa tulkitaan eri tavoin kuin normaalisti**:

Wagner: Minulla on *oireeton* klamydia.

Viivi: Oletko varma?

Wagner: Ei ole *oireita*.

Viivi: Höpö höpö.

Wagner: Käänny lääkäriin puoleen. *Oireettomuus* voi pitkittyä. (VW 4: 44.)

Yleensä ihmiset alkavat epäillä tautia, kun he saavat oireita. Oireeton ihminen on useimmiten terve, mutta jotkin taudit voivat olla ihmisissä myös oireettomina. Tämän vuoksi Wagner pääättelee, että hänellä täytyy olla oireeton klamydia. Oireettoman klamydian oire on siis oireettomuus.

Samantyyppinen kielileikki on stripissä, jossa Wagner on lamppukaupassa ostamassa *kattolamppua*. Myyjä kehottaa häntä ostamaan jalkalamppun, jossa varjostin on ylösalaisin ja lamppu osoittaa kattoon. Wagner vastaa: ”Ei kun haluan *kattolampun*. En *lamppua joka valaisee kattoa*.” (VW 1: 9.) *Kattolampusta* tulee useimmille todennäköisesti mieleen lamppu, joka on kiinnitetty kattoon. Lamppukaupassa *kattolamppu* on kuitenkin saanut uuden merkityksen.

Toisessa stripissä Wagner ymmärtää ilmauksen eri tavalla kuin henkilö, joka sen on lausunut:

Mies addressi kädessään: *Karjala on palautettava!*

Wagner: Onko se rikki? (VW 2: 38.)

Mies pyytää nimiä addressiin, joka vaatii Karjalan (paikka) palauttamista uudelleen Suomen osaksi. Wagner ymmärtää Karjalan todennäköisesti Karjala-merkkiseksi olueksi. Hän liittää myös miehen lausuman kaupankäyntikehykseen. Jos jotakin palautetaan (kauppaan), siihen on useimmiten syynä se, että palautettavassa asiassa on jotakin vikaa.

Retorinen kysymys on kysymys, johon ei odoteta vastausta. Kun retoriseen kysymykseen vastataan, kuulija ja lukija yllätetään, ja näin voidaan puhua eräänlaisesta kielellä leikittelystä:

Viivi: Keskelle kaupunkia rakennetaan moottoritietä... Järkyttävää.

Wagner: Älä vouhota, Viivi.

Viivi: Ihmisten on pakko ostaa auto, kun kaupat siirtyvät pois keskustasta...

Wagner: Jäkäti jäkäti...

Viivi: *Mihin tämä maa on menossa?*

Wagner: Amerikkaan... Cool. Hähä! (VW 1: 11.)

Viivi kauhistelee maan muuttumista ja päivittelee, *mihin maa on menossa*. Kysymys on usein kuultu retorinen kysymys, jota käytetään, kun puhujan mielestä asiat eivät ole hyvin. Yleensä puhuja ei kuitenkaan kysymykseensä vastaa, kuten eivät myöskään kuulijat. Stripissä Wagner kuitenkin käyttäytyy epäodotuksenmukaisesti. Hänellä onkin vastaus Viivin kysymykseen. Wagnerin mukaan Viivin kuvaamat asiat ovat merkki siitä, että Suomi alkaa muistuttaa Amerikkaa.

Muita kielelläleikittelykeinoja on albumeissa 1 ja 2 kolmessa stripissä, albumissa 5 kahdessa ja albumissa 4 yhdessä. Kuten edellisissä luvuissa oli huomattavissa, kielellistä leikittelyä sisältävät stripit ovat alku- tai keskiossa albumisarjaa, kun taas albumeissa 9 ja 10 kielileikkien määrä jää vähäiseksi. Tämänkin luvun kohdalla on merkille pantavaa, että yksittäisiä, varsinaisesti työni mihinkään muuhun ryhmään kuulumattomia kielellä leikittelyn keinoja ei ole enää albumeissa 6–10.

11 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää, millä eri keinoilla sarjakuvassa Viivi ja Wagner leikitellään kielellä ja mikä on erilaisten kielelläleikittelytapojen suhde toisiinsa. Onko jotakin kielelläleikittelykeinoa käytetty sanaleikkien tuottamisessa enemmän kuin muita? Yksi keino leikitellä kielellä Viivissä ja Wagnerissa on homonymia, jota on sarjakuvassa vain 3 stripissä. Homonymiaa on näin ollen vähiten kaikista kielelläleikittelykeinoista. Eniten kielellä leikitellään polysemian, äänteellisen muuntelun ja intertekstuaalisuuden avulla. Intertekstuaalisuudella leikitellään 22 stripissä, polysemiaa sisältäviä strippejä on sarjakuvassa 23 ja äänteellistä muuntelua 26 stripissä. Muita kielellä leikittelyn keinoja on käytetty huomattavasti vähemmän. Kielileikin pohjana toimii konnotatiivisen merkityksen antaminen denotatiiviselle merkitykselle vain 6 stripissä. Yksi Viivissä ja Wagnerissa esiintyvä tapa leikkiä kielellä on ironia, jota on 7 stripissä. Tilanteisella vaihtelulla pilailaan 8 stripissä ja kuvan ja tekstin suhteen monitulkintaisuudella 12 stripissä.

Polysemia sekä kuvan ja tekstin monitulkintaisuus mahdollistavat abstrakteilla ja konkreettisilla merkityksillä leikittelyn, joka tuntuu olevan tyypillistä Juballe. Monissa stripeissä vitsi piilee siinä, että jokin abstrakti on tulkittu konkreettisesti joko tarkoituksellisesti tai vahingossa. Konkreettinen tulkinta on mahdollinen, kun polyseemisella sanalla on useita merkityksiä, joista osa on konkreettisia ja osa abstrakteja. Erityisesti abstrakti saa konkreettisen merkityksen silloin, kun on kyseessä jokin idiomiksi tai sanonta. Kuvaannollinen merkitys sivuutetaan ja esiin nostetaan kirjaimellinen merkitys. Molemmat merkitykset ovat tilanteessa selvästi nähtävissä ainakin lukijalle, mutta sarjakuvan henkilöt voivat erehtyä merkityksissä esimerkiksi tietämättömyyttään. Usein polyseemialla tai kuvan ja tekstin monitulkintaisuudella leikitellään kuitenkin tahallisesti. Polysemian runsautta sarjakuvassa saattaa selittää se, että polysemia on kielessä yleinen ilmiö. Monella sanalla on useita merkityksiä, jotka voivat väärin tulkittuna aiheuttaa huvittavia tilanteita.

Äänteellistä muuntelua on sarjakuvassa paitsi runsaasti myös monipuolisesti. Äänten muuntelulla leikitellään vaihtamalla sananalkuinen tai sanansisäinen konsonantti tai useampi toiseen, sanansisäinen vokaali tai useampi sananalkuinen äänne toisiin. Sanaleikki syntyy myös äänten poistamisella tai pidentymisellä, tavun tai sanan lisäämisellä tai kokonaisen sanan vaihtamisella. Myös vierassanojen muuntelulla leikitellään. Sanoja äänteellisesti muunnellussa pilailaan sanojen merkityksillä. Sanaleikin hauskuuteen vaikuttaa konteksti ja lekseemien sopivuus ympäröivään todellisuuteen.

Äänteellinen muuntelu on Viivissä ja Wagnerissa yleinen kielellä leikittelyn keino ehkä siksi, että äänten vaihtaminen, poistaminen tai lisääminen ovat helppoja tapoja saada sanan merkitykset muuttumaan. Merkitysten muutoksilla puolestaan voidaan luoda huvittava tilanne tai vähintäänkin kielileikki muodon tasolla, kun kaksi samankaltaista sanaa esiintyy samassa stripissä.

Intertekstuaalisuuden käyttäminen kielellä leikkimisessä toimii Viivissä ja Wagnerissa, koska intertekstuaalisuutta sisältävissä stripeissä viitataan kohteisiin, jotka ovat suomalaiselle ja länsimaisen kulttuurin kasvatille helposti tunnistettavia. Stripeissä viitataan esimerkiksi suomalaisiin julkisuuden henkilöihin, kuten Matti Nykäseen ja Lenita Airistoon, fiktiiviseen kirja- ja elokuvasankariin James Bondiin ja länsimaiseen elämäntapaan ja kulttuuriin yleensä. Lukija saa intertekstuaalisuuden havaitessaan kokea tunnistamisen ilon, mutta stripissä saattaa olla muutakin huvittavaa. Esimerkiksi strippi, jossa Wagner yhdistää Satu Hassin ja ydinvoimalan, irvailee vihreille arvoille.

Ironia on kielellä leikittelyn keino, jota tulkitessa on nähtävä todellinen merkitys kirjaimellisen merkityksen takaa. Todellinen merkitys sisältyy sananmukaiseen merkitykseen implisiittisesti, ja se on tulkittavissa, mikäli kuulija tai lukija ymmärtää epäsuoran kielenkäytön periaatteita. Sarjakuvassa ironiaa käytetään tilanteissa, joissa on tarkoituksena olla toista osapuolta kohtaan epäkunnioittava. Toisen toimintaa ja tapoja voidaan ivata. Ironinen ilmaus voi sisältää myös vihjeen siitä, miten puhuja haluaisi muiden käyttäytyvän, kuten stripissä, jossa Viivin ja Wagnerin vieraat viipyvät heidän luonaan liian kauan. Ironia voi myös olla puhtaasti viihdyttämistä varten eli sitä voidaan käyttää keskinäisessä hauskanpidossa.

Viivissä ja Wagnerissa leikitellään myös denotaatiolla ja konnotaatiolla. Kyse on jälleen tulkinnan muodostamisesta, mutta eri tavalla kuin esimerkiksi polysemian kohdalla. Sanoille ei haeta merkityksiä vaan kyseessä on ennemminkin käsitteen tunnistaminen ja nimeäminen. Nimeäminen tapahtuu nimeäjän ja tulkitsijan näkökulmasta, ja siihen ovat tiukasti sidoksissa tulkinnan muodostajan aiemmat tiedot ja kokemukset. Viivissä ja Wagnerissa eri henkilöiden tulkinnat voivat olla hyvin suuresti toisistaan poikkeavat, sillä esimerkiksi lattiassa olevasta reiästä esiin tuleva nainen merkitsee Viiville naapuria, Wagnerille arkeologista löytöä. Sarjakuvassa denotaatioilla ja konnotaatioilla leikittely voi siis poiketa arkielämästä, jossa näkökulmaerot ovat ehkä paljon pienempiä. Esimerkiksi ihmiset todennäköisesti tunnistavat elävän ihmisen eläväksi, vaikka hänen ulkonäköään saatettaisiinkin arvottaa erilaisin ilmauksin.

Viivi ja Wagner -sarjakuvan kielelläleikittelykeinoihin kuuluu myös tilanteiden vaihtelu. Tätä keinoa harrastaa lähinnä Wagner, joka tuo uusia asioita tilanteisiin, joihin niitä ei ole yleensä totuttu liittämään. Lisäksi Viivissä ja Wagnerissa on yksittäisiä keinoja leikitellä kielellä, kuten vastakohdilla leikittely.

Kielellä leikittelyn tavat ovat suhteessa toisiinsa erilaisia. Homonymiassa ja polysemiassa vitsi perustuu lekseemien merkityksiin, viittauskohteisiin todellisuudessa. Näillä keinoilla syntyvä huumori on kielellistä huumoria. Homonymiaa ja polysemiaa on myös muissa teksteissä, mutta niiden olemassaolo ei aina synnytä huumoria. Leksikaalinen monitulkintaisuus on kuitenkin erilainen kielen ilmiö siinä mielessä, että käyttämällä sitä tietyissä yhteyksissä saadaan aikaan huumoria. Huumori perustuu epäodotuksenmukaisuuteen ja yllättävyyteen, jonkin asian tulkimiseen eri tavalla kuin on totuttu. Yllätyksellisen ja tavanomaisen tulkinnan ristiriita on keskeistä hauskuuden syntymisessä. Myös äänteellinen muuntelu tuottaa kielellistä huumoria, jossa niin ikään on olennaista semantiikka ja pragmatiikka. Huumori syntyy sanojen merkityksistä ja tilanteista, joissa niitä käytetään. Intertekstuaalisuus edellyttää lukijalta enemmän maailmantietoa, ja huvittavinta stripissä voi olla tieto asiasta tai henkilöstä, johon viitataan, ja tiedon suhde stripin tapahtumiin tai puheenvuoroihin. Samantyyppistä kielellä leikittelyä on tilanteiden vaihtelu: kun jokin asia irrotetaan omasta yhteydestään ja liitetään uuteen kontekstiin, syntyy yllättävä ja hauska tilanne. Denotaatioilla ja konnotaatioilla leikitellessä ei niinkään leikitellä merkitysten antamisella merkeille vaan tavallaan merkin antamisella merkityksille. Syntyy humoristisia kohtauksia, kun Wagner nimeää asioita omasta näkökulmastaan eri tavoin kuin toinen ihminen sen saattaisi tehdä.

Kaikille Viivissä ja Wagnerissa oleville kielellä leikittelyn keinoille yhteistä on kuitenkin se, että ne vaativat tulkinnan muodostamista. Tulkintaan tarvitaan sanaston ja erilaisten kielenkäyttötilanteiden tuntemusta, tietoa Suomesta ja suomalaisista sekä länsimaisesta kulttuurista ja populaarikulttuurista, epäsuoran kielenkäytön hallitsemista ja ymmärtämistä sekä asioiden ja esineiden tunnistamista. Kun onnistuu tulkinnassaan, ymmärtää myös stripissä olevaa huumoria. Yhteistä stripeille, joissa on kielileikkejä, on myös se, että niiden hauskuus perustuu usein epäodotuksenmukaisille tulkinnoille ja yllätyksellisyydelle, ristiriitaisuuksille mutta myös havainnoille parisuhteesta ja arkielämästä. Juuri monesti stripin viimeisessä ruudussa oleva epäodotuksenmukainen tulkinta tai näkökulma yllättää lukijan ja tuntuu näin hauskalta.

Suomalaisen yhteiskunnan vaikutus sarjakuvan huumoriin voi olla tekijän oletus suomalaisille yhteisestä tiedosta. Yhteiskuntaamme kuuluu myös persoonallisia hahmoja,

kuten Lenita Airisto ja Matti Nykänen, joiden sanomiset ovat suurelle osalle ihmisistä tuttuja. Tälle pohjalle on mahdollista rakentaa vitsejä. Suomi on myös länsimaa, joka ei rajoita muun länsimaisen kulttuurin tuloa kotimaahan. Suomalainen lukija siis pystyy yhdistämään Viiviä ja Wagneria lukiessaan esimerkiksi James Bondin Wagnerin repliikkeihin.

Tutkimukseni tarkoitus oli myös tarkastella sitä, kuka kielellä leikkii ja kuinka paljon. Selvä tulos on, että kielellä leikittelijänä toimii huomattavasti useammin Wagner, vaikka myös Viivi leikkii kielellä silloin tällöin. Harvoin kielellä leikittelevät myös sivuhenkilöt, tai sanaleikki on sijoitettu esimerkiksi työnvälitystoimiston iskulauseeseen tai hampurilaisravintolan nimeen.

Kahdessa kolmesta homonymiatapauksesta kielellä leikkii Wagner. Kolmannessa homonymiaa sisältävässä stripissä sanaleikki on panttilainaamon nimessä. Stripeissä, joissa kielellisen leikin pohjana on polysemia tai äänteellinen muuntelu, leikittelijä on suurimmaksi osaksi Wagner. Hän leikittelee kielellä tahallaan tai vahingossa. Mikäli leikittely on tarkoituksenmukaista, se voi olla esimerkiksi pilailua Viivin kustannuksella tai tämän huijaamista, kuten stripissä, jossa Wagner yrittää karata ulos sanomalla menevänsä ulkoiluttamaan mäyräkoiraansa. Leikittely voi olla myös leikittelyä leikittelyn itsensä vuoksi. Jos kielellä leikkiminen ei ole tahallista, se johtuu yleensä Wagnerin tietämättömyydestä tai siitä, että toisiaan muistuttavat vierassanat menevät hänen päässään sekaisin. Wagnerin persoona voi myös vaikuttaa tulkintaan, sillä joskus hänen ahneutensa ja ruoanhimonsa saavat hänet kuulemaan asiat toisin kuin ne todellisuudessa on lausuttu. Myös Viivi voi leikitellä kielellä tarkoituksella tai vahingossa. Vahingossa syntyvät sanaleikit ovat Viivin kohdalla yllättäviä, sillä Viiviä pidetään pariskunnan älykkäämpänä ja sivistyneempänä osapuolena, jonka luulisi pystyvän muodostamaan oikean tulkinnan kontekstin perusteella. Viivin kielileikit ovat kuitenkin harvinaisempia, sillä hänen tehtävänsä stripeissä tuntuu olevan Wagnerin harrastamien kielileikkien tukeminen. Kun Wagner käyttää leksikaalista monitulkintaisuutta ja äänteellistä muuntelua kielellä leikittelynsä keinona, hän osoittaa hyvää kielitajua ja toisaalta myös tilannetajua: hän tarttuu tilanteeseen, johon sopii jokin hyvä sanaleikki.

Myös intertekstuaalisuutta sisältävissä stripeissä Wagner on lähes aina kielellä leikkivä osapuoli. Vaikka Wagneria pidetään yleisesti tyhmänä, laiskana ja sivistymättömänä ainakin Viiviin verrattuna, hänen harrastamansa kielellinen huumori antaa toisen vaikutelman. Jotta hän pystyy käyttämään tekstienvälisiä viittaussuhteita

huumorinsa pohjana, hänellä on oltava tietoa maailmasta. Tietous kattaa niin supersankarigenren, elokuvatietouden kuin politiikan tuntemuksenkin.

Myös muissa kielellä leikittelyn keinoissa Wagner on useimmiten kielellä leikittelijä, mutta jonkin verran leikittelyä harrastaa myös Viivi. Välillä Viivi ja Wagner tekevät yhteistyötä ja leikittelevät yhdessä kielellä, jolloin heidän dialoginsa sisältää toisiaan tarkoituksellisesti tukevia puheenvuoroja, joista huumori syntyy.

On mahdollista, että sanaleikit on sijoitettu Wagnerin suuhun siksi, että ne sopivat paremmin Wagnerin persoonaan. Vaikka Viiviä pidetään Wagneria älykkäämpänä, hän on ehkä myös hieman tosikko. Huumori sopii siten paremmin rennolle, elämään kevyesti suhtautuvalle Wagnerille kuin vakavamieliselle Viiville. Koska suuri osa Wagnerin kielellä leikittelystä on kuitenkin tahatonta, on myös luonnollista, että erehdykset ja väärät tulkinnat tekee Wagner eikä Viivi.

Pro gradu -työssäni tutkin lisäksi sitä, tapahtuuko kielellisten leikkien määrässä ja keinoissa muutosta ensimmäisestä albumista viimeisimpään. Mukaan lasken myös luvun 10 muut kielellä leikittelyn keinot. Tuloksena on, että kielellisen leikittelyn määrässä tapahtuu selvä muutos ensimmäisen ja viimeisen albumin välissä. Kielellistä leikittelyä sisältävien striippien määrä on suurempi Viivi ja Wagner -albumien ensimmäisissä osissa kuin viimeisissä. Eniten sanaleikkejä sisältäviä strippejä on albumissa 2, jossa niitä on yhteensä 19. Toiseksi eniten kielellistä leikittelyä on albumissa 5, jossa sanaleikkejä on 16 stripissä. Albumissa 1 on 15 sanaleikillistä strippiä, albumissa 7 niitä on 14 ja albumissa 4 yhteensä 13. Albumissa 6 kielellistä leikittelyä sisältäviä strippejä on vielä 12, mutta jo albumissa 8 strippejä on enää 9. Alumeissa 9 ja 10 striippien määrä on jo laskenut kuuteen (albumi 10) ja viiteen (albumi 9).

Sanaleikkien tyypeissä ei juuri tapahdu muutosta ensimmäisestä albumista viimeisimpään. Esimerkiksi runsaslukuisimpia tyypejä polysemiaa ja äänteellistä muuntelua on paljon niin ensimmäisissä kuin viimeisimmissäkin aineistoni albumeissa. Voi pohtia, mistä kielileikkien määrän lasku johtuu. Sanotaan, että menestysarjat missä tahansa populaarikulttuurin lajissa ovat parhaimmillaan tietyn aikaa, kunnes niiden taso alkaa laskea. Viivi ja Wagner -sarjan taso ei välttämättä sinänsä ole laskenut, mutta ainakin kielellisen huumorin määrä on vähentynyt, ja ainakin siltä kannalta katsottuna laatu on voinut heikentyä. Suosion myötä tekijällä voi olla paineita luoda yhtä hyviä teoksia kuin aikaisemmin, mikä saattaa vaikuttaa työhön myös kielteisellä tavalla.

Kielellä leikittely on siis Viivi ja Wagner -sarjakuvassa yksi huumorin keino muiden huumorin keinojen lisäksi. Se on monipuolista, mutta jotkin kielelläleikittelykeinot

ovat yleisempiä kuin toiset. Voi olettaa, että kielellistä huumoria sarjakuvassa on erityisesti siksi, että sarjakuvan piirtäjä Juba on koulutukseltaan kielenkääntäjä ja siksi tietoinen kielestä, mikä mahdollistaa taitavan kielenkäytön. Koska Viivi ja Wagner -sarjakuva on vain osa Juban laajasta tuotannosta, jatkotutkimuksessa olisi hyvä selvittää, millä tavalla muu tuotanto on verrattavissa Viiviin ja Wagneriin: onko muussa tuotannossa kielellä leikittelyä ja jos on, onko siinä käytetty samanlaisia kielelläleikittelytapoja kuin Viivissä ja Wagnerissa ja kuinka paljon niitä on?

LÄHTEET

- Arktinen Banaani 2008 = Arktinen Banaani -kustantamon kotisivut.
www.sarjakuva.com/sarjakuvaklassikot.html (luettu 18.5.2008).
- CHIARO, DELIA 1992: *The Language of Jokes. Analysing verbal play.* London and New York: Routledge.
- COOK, GUY 2000: *Language Play, Language Learning.* Oxford: Oxford University Press.
- FREUD, SIGMUND 1995 [1929]: *Unien tulkinta.* Neljän painos. Jyväskylä: Gummerus.
- HERKMAN, JUHA 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli.* Tampere: Vastapaino.
- HÄKKINEN, KAISA 2000: *Idiomin määritelmiä.* – Eeva Lähdemäki ja Yvonne Bertills (toim.), *Fennistica fausta in honorem Mauno Koski septuagenarii.* Juhlakirja Mauno Kosken 70-vuotispäivän kunniaksi 21.2.2000 s. 1–15. Åbo: Åbo Akademi.
- HÄKKINEN, KAISA 1994: *Kielitieteen perusteet.* Tietolipas 133. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- ISK = Iso suomen kielioppi 2004. – Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho (toim.). *Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 950.* 2. painos. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- ITKONEN, ERKKI 1966: *Kieli ja sen tutkimus.* Universitas 4. Helsinki: WSOY.
- ITKONEN, TERHO 1990: *Vierassanat. Kielenkäyttäjän opas.* Helsinki: Kirjayhtymä.
- JARVA, VESA – NURMI, TIMO 2006: *Oikeeta suomee. Suomen puhekielen sanakirja.* Helsinki: Gummerus.
- KAINLAURI 2005 = KAINLAURI, TERO 2005: *Kognitiivisen kielentutkimuksen näkökulma huumoriin. Joensuun yliopisto: Suomen kielen ja kulttuuritieteiden laitos.* koti.mbnet.fi/~kainlaur/hesan_huumori.ppt (luettu 21.5.2009).
- KANGASNIEMI, HEIKKI 1997: *Sana, merkitys, maailma. Katsaus leksikaalisen semantiikan perusteisiin.* Helsinki: Finn Lectura.
- KARI, ERKKI 1993: *Naulan kantaan. Nykysuomen idiomisanakirja.* Helsinki: Otava.
- KESKINEN, MIKKO 2003: *Teksti ja konteksti.* – Outi Alanko ja Tiina Käkelä-Puumala (toim.), *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä* s. 91–116. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KYTÖMÄKI, LEENA 1986: *Kielen lipsahduksia: kielellisen leikittelyn anatomiaa.* – *Sananjalka* 28 s. 47–73.
- LAALO, KLAUS 1989: *Homonymiasta ja polysemiasta.* – *Virittäjä* 93 s. 220–234.
- LARJAVAARA, MATTI 2007: *Pragmasemantiikka.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- LEIWO, MATTI – LUUKKA, MINNA-RIITTA – NIKULA, TARJA 1992: *Pragmatiikan ja retoriikan perusteita.* Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitoksen julkaisuja 8. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitos.
- LÄHDEMÄKI, EEVA 2000: *Nyt on keitetty läski paistettu. Havaintoja suomen ja ruotsin ruokaidiomeista.* – Eeva Lähdemäki ja Yvonne Bertills (toim.), *Fennistica fausta in honorem Mauno Koski septuagenarii.* Juhlakirja Mauno Kosken 70-vuotispäivän kunniaksi 21.2.2000 s. 83–95. Åbo: Åbo Akademi.
- MANNINEN, PEKKA A. 1995: *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä.* Tampere: Tampereen yliopisto.
- MIKONE, EVA 2000: *Idiomit ja kieliopillistuminen.* – Eeva Lähdemäki ja Yvonne Bertills (toim.), *Fennistica fausta in honorem Mauno Koski septuagenarii.* Juhlakirja Mauno Kosken 70-vuotispäivän kunniaksi 21.2.2000 s. 16–32. Åbo: Åbo Akademi.
- NENONEN, MARJA 2002: *Idiomit ja leksikko. Lausekeidiomien syntaktisia, semanttisia ja morfologisia piirteitä suomen kielessä.* Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja n:o 29. Joensuu: Joensuun yliopisto.

- NIKKILÄ, OSMO 1998: *nop-ea* → *nop-sa*, *sel-keä* → *selvä*: suffiksinvaihto ja suomen sanojen etymologiointi. – Urho Määttä ja Klaus Laalo (toim.), Kirjoituksia muoto- ja merkitysoipista s. 77–101. Folia Fennistica & Linguistica 21. Tampere: Tampereen yliopiston suomen kielen ja yleisen kielitieteen laitos.
- PAUNONEN, HEIKKI 2000: Tsennaaks Stadii, bonjaaks slangii. Stadin slangin suursanakirja. Helsinki: WSOY.
- PITKÄNEN-HUHTA, ANNE 2008: Kielellinen leikittely oppilaiden teksteihin liittyvissä keskusteluissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula ja Leila Kääntä (toim.), Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin kielen käytöstä suomessa s. 107–135. Tietolipas 224. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PS = Suomen kielen perussanakirja 1–3, 2004. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja 55. 2. painos. Helsinki: Edita.
- Sananjalka. Suomen kielen seuran vuosikirja.
- RAHTU, TOINI 2006: Sekä että. Ironia koherenssina ja inkoherenssina. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- RAVILA, PAAVO 1975: Johdatus kielihistoriaan. Tietolipas 3. 4. painos. Forssa: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SAEED, JOHN I. 2003: Semantics. Second Edition. Oxford: Blackwell.
- SEPPÄNEN, JANNE 2001: Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa. Tampere: Vastapaino.
- Virittäjä. Kotikielen Seuran aikakauslehti.
- VERSCHUEREN, JEF 1999: Understanding pragmatics. Understanding language series. London: Arnold.
- VIRKKUNEN, SAKARI 1975: Suomalainen fraasisanakirja. Kivestä Kekkoseen. Toinen, täydennetty painos. Helsinki: Otava.
- VW-kotisivut 2007 = Viivi ja Wagner -sarjakuvan kotisivut. www.viivijawagner.net (luettu 29.12.2007).

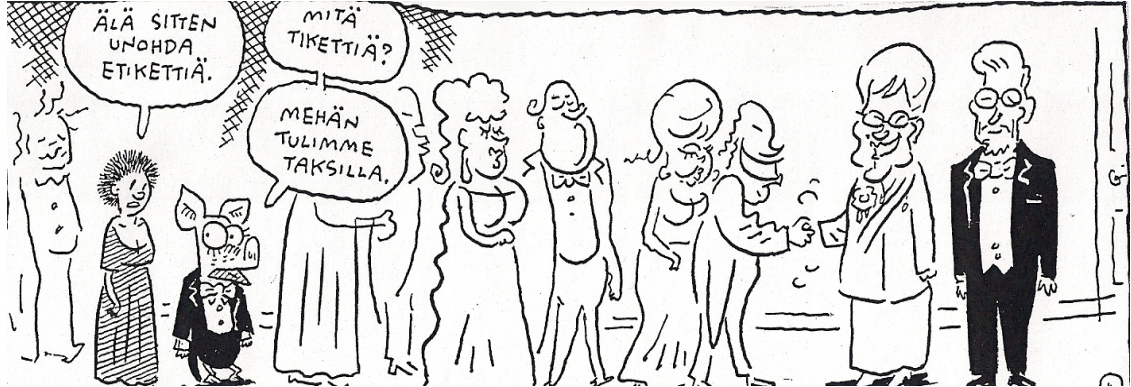
Aineistolähteet

- JUBA 2003: Viivi ja Wagner 1. Sikspäkki ja salmiakkia. 11. painos, kovakantisen laitoksen 1. painos. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2004: Viivi ja Wagner 2. Apua, sängyssäni on sika! 10. painos, kovakantisen laitoksen 1. painos. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2000: Viivi ja Wagner 3. Ei banaaninkuoria paperikoriin! Viides painos. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2001: Viivi ja Wagner 4. Oi, mikä karju! Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2002: Viivi ja Wagner 5. Kuumaa hiekkää. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2003: Viivi ja Wagner 6. Viriili vesipeto. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2004: Viivi ja Wagner 7. Sohvaperunoiden kuningas. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2005: Viivi ja Wagner 8. Ranskalainen liukumäki. Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2006: Viivi ja Wagner 9. Kaasua sohvalle! Helsinki: Arktinen Banaani.
- JUBA 2007: Viivi ja Wagner 10. Sian morsian? Helsinki: Arktinen Banaani.

LIITTEET

LIITE 1: Esimerkki leksikaalisesta monitulkintaisuudesta (VW 5: 24)



LIITE 2: Esimerkki äänteellisestä muuntelusta (VW 6: 20)

LIITE 3: Esimerkki intertekstuaalisuudesta (VW 7: 45)



LIITE 4: Esimerkki ironiasta (VW 9: 34)



LIITE 5: Esimerkki denotaatiosta ja konnotaatiosta (VW 8: 27)



LIITE 6: Esimerkki tilanteiden vaihtelusta (VW 6: 18)



LIITE 7: Esimerkki kuvan ja tekstin monitulkintaisuudesta (VW 3: 26)