



Kielellistä saavutettavuutta sarjakuvan keinoin

Tässä artikkelissa esittelemme juuri käynnistynyttä Koneen säätön rahoittamaa, Tampereen yliopistossa toteutettavaa Sanasta kuvaksi -tutkimushankettamme, jossa tuotamme sarjakuvaversioita sosiaalihuollon sopimusteksteistä. Hankkeessa tutkimme, voiko asiakirjojen sisällön ilmaiseminen visuaalisin keinoin parantaa asiakirjojen ymmärrettävyyttä ja siten tukea sellaisten kansalaisten osallisuutta yhteiskunnassa, joiden kieli- tai lukutaito on puutteellista tai joilla on erilaisia kognitiivisia vaikeuksia ymmärtää lukemaansa.

Julkaistu: 21. lokakuuta 2020 | Kirjoittanut: Eliisa Pitkäsalo ja Anne Ketola

Oikeudellisten asiakirjojen kuten työsopimusten, kauppakirjojen tai viranomaispäätösten kieli on usein vaikeaselkoista, erityisesti maahanmuuttajataustaisten tai muiden kieltä heikosti osaavien ryhmien näkökulmasta. Kieli on vaikeaa vieraalta kuulostavien termien takia ja myös oikeudelliselle kielelle ominaisen täsmällisyyden tavoittelun vuoksi. Täsmällinen mutta vaikeatajuinen asiakirja ei kuitenkaan – kaikesta oikeusvarmuudesta huolimatta – edistä ihmisen osallisuutta yhteiskunnassa, koska esimerkiksi kieltä heikosti osaavan voi olla vaikea ymmärtää sen sisältöä. Luetun ymmärtämisen ongelmat johtavat siihen, että oikeusturvaa on yhteiskunnassa hankala saada, koska oikeudelliset asiakirjat ovat pääasiassa kirjallisia. Väärinymmärryksen vaara voi syntyä kieli- tai lukutaidon puutteellisuuden lisäksi myös erilaisen kulttuuritaustan vuoksi. Vieraita termejä ja monimutkaisia rakenteita vilisevät hallinnon tekstit eivät täytä tehtäväänsä tiedon välittäjinä, mikä puolestaan johtaa siihen, että vähäisempien kielellisten taitojen vuoksi heikommassa asemassa olevat yhteiskunnan jäsenet eivät saa itseään koskevaa tietoa oikeuksistaan ja velvollisuuksistaan.

Tutkimushankkeessamme käännämme sosiaalihuollon sopimuksia sarjakuvaksi. Näitä sarjakuvamuotoisia dokumentteja kutsumme sarjakuvasopimuksiksi. Tarkastelemme sarjakuvailmaisua eräänlaisena omana kielenään ja sarjakuvakäännösten luomista käännöstyönä,

jossa käännetään merkkijärjestelmien välillä, verbaalisesta kielestä sarjakuvaksi. Tutkimme siis, voisiko sarjakuvan kieli tehdä oikeudellisista teksteistä helpommin ymmärrettäviä esimerkiksi edellä mainituille haavoittuville asiakasryhmille. Sarjakuvan kieli ei kuitenkaan ole universaalia, sillä myös kuvallinen viestintä on kulttuurisidonnaista. Se ei myöskään ole automaattisesti "neutraalia", vaan kuvittaja voi visuaalisilla ratkaisullaan (tietoisesti tai tiedostamattaan) vaikuttaa lukijan tulkintaan ja asenteisiin (vrt. verbaalisen kielen modaalisuus). Tutkimushankkeessamme perehdymme näihin haasteisiin. Tuotamme sarjakuviasopimuksia esimerkiksi sosiaalihuollon sopimusteksteistä ja teemme näistä vastaanottotutkimusta, jonka avulla selvitämme, kuinka sarjakuviasopimuksia tulisi tuottaa. Tutkimme muun muassa, millaisia visuaalisia ratkaisuita sarjakuvissa kannattaisi käyttää; esimerkiksi kuinka henkilöhahmot tulisi piirtää, jotta ne ovat selkeitä ja samaistuttavia. Tässä artikkelissamme keskustelemme sarjakuvan kielestä ja erityisesti siitä, millaisia haasteita sarjakuviasiakirjat tuottavat silloin, kun asiakkaiden kulttuurista poikkeava valtaväestön kulttuurista. Avaamme pohdintaamme esimerkein, jotka on poimittu hankkeen tuottamasta sarjakuviasopimuksesta. Kyseinen sopimus koskee lasten valvottua vaihtoa, ja sen allekirjoittavat eronneet, riitautuneet vanhemmat tilanteessa, jossa lapsen turvallisuus täytyy varmistaa valvotusti lapsen siirtyessä vanhemmalta toiselle.

Sarjakuvan kielioppi

Sarjakuva on kokonaisuus, jossa visuaaliset ja verbaaliset sisällöt yhdistyvät eri tavoin. Sarjakuvatutkija Neil Cohn (2013) nimittää esimerkiksi värien, symbolien ja erilaisten efektien sekä ruutujen sisäisen ja keskinäisen asettelun muodostamia sisältöjä sarjakuvan visuaaliseksi kieleksi. Jotta lukija voisi ymmärtää sarjakuvaa, hänen on paitsi ymmärrettävä kieltä, jolla sarjakuva on kirjoitettu, myös tunnettava sarjakuvan visuaalisen kielen perusteet. Hänellä on oltava tietoa niistä merkityksistä, joita ruutujen koko ja muoto sekä puhekuplat, efektit ja symbolit sisältävät, ja myös siitä, missä järjestyksessä ruudut on tarkoitus lukea.

Sarjakuva rakennetaan noudattaen tiettyjä sääntöjä, joita kutsutaan joskus sarjakuvan kieliopiksi (Cohn 2018). Sarjakuvan kielestä voidaan kuitenkin puhua vain metaforisesti, eikä sillä siitä syystä voi olla varsinaista kielioppia, vaan kuhunkin sarjakuvaan valikoituu erilaisia visuaalisia keinoja sarjakuvan genrestä ja sarjakuvataiteilijan valitsemasta tyylistä riippuen. Esimerkiksi supersankarisarjakuvassa käytetyt efektit (esim. CRASH! AUOORGH! WHAM!) poikkeavat mangassa käytetyistä, esimerkiksi toimintaa tai tunnetta kuvaavista efektisanoista (esim. LYYHIST, ÄRSYN), ja sarjakuviasopimuksissa ääni- ja muita efektejä ei käytetä yleensä lainkaan niiden kulttuurisidonnaisuuden vuoksi.

Tyylisiä ja genrestä riippumatta sarjakuvia yhdistää kuitenkin kerronnallisuus. Ruuduissa esitetään kertomuksen tärkeimmät käännekohdat, ja niiden asettelulla pyritään ensisijaisesti ohjaamaan lukijaa. (Pitkäsalo [tulossa 2020].) Myös ruutujen koko ja muoto vaikuttavat kertomuksen

rakenteeseen, mutta lukijan tehtäväksi jää sarjakuvan täydentäminen kertomukseksi ruuduissa annettujen vihjeiden perusteella: lukija täyttää lukiessaan ruutujen väliin jäävän tilan aiemman maailmantietonsa ja odotuksiensa mukaisesti (Zanettin 2008: 13; McCloud 1994: 68).

Kuvien kulttuurisidonnaisuus ja kuvittajan ratkaisut

Koska on oletettavaa, että sarjakuviasopimusten kohderyhmään kuuluu eri kulttuureista tulevia käyttäjiä, niiden muotoilussa täytyy olla tietoinen myös siitä, että kuva voi sisältää paljonkin kulttuurisidonnaisia yksityiskohtia. Ensinnäkin lukusuunta vaikuttaa sarjakuvan tulkintaan. Useimpia länsimaalaisia kieliä luetaan vasemmalta oikealle, mutta esimerkiksi farsia, urdua ja arabiaa oikealta vasemmalle. Siksi lukusuuntaa onkin joskus hyvä ohjata graafisin merkein, jotta väärä lukusuunta ei johtaisi vääriin tulkintoihin.

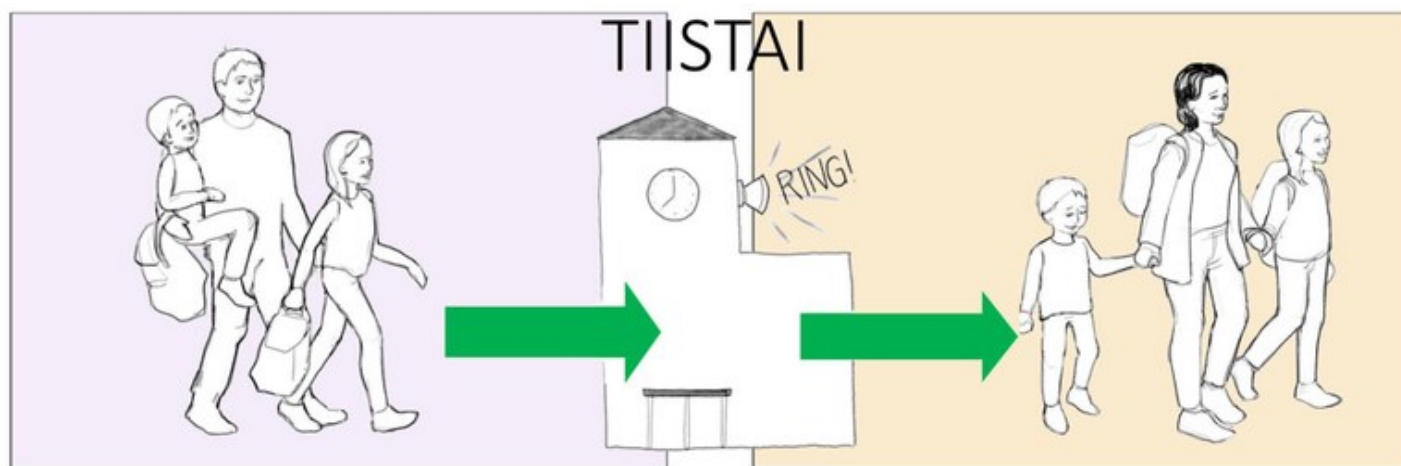
Myös symboleilla voi olla eri merkityksiä eri kulttuureissa, ja siksi onkin tärkeää, että kuvissa esitetty symboliikka on ymmärrettävää ja mahdollisimman yksitulkintaista. Esimerkiksi aikaa voi kuvata kellolla tai kalenterilla, koska voidaan olettaa, että ne ovat universaaleja ajan symboleja. Kaikki omassa hankkeessamme käytetyt symbolit eivät ole täysin ongelmattomia. Tuottamassamme sarjakuviasopimuksessa käytämme tuomarin nuijan kuvaa käräjäoikeuden päätöksen symbolina. Tuomarinnuijan voi – ainakin Suomessa ja kenties myös useimmissa länsimaissa – ajatella olevan jo jossain määrin vakinaistunut oikeuslaitoksen symboli, mutta kaikkialla ja kaikille se ei sitä välttämättä ole.



Kuva 1. Käräjäoikeuden päätöstä symboloi sarjakuviasopimuksessa tuomarin nuija.

Myös värit voivat toimia sarjakuvassa symboleina: väreillä on kautta aikain ollut symbolisia merkityksiä, joskin on tärkeä muistaa, että nämä merkitykset ovat kulttuurisidonnaisia (esim. Kress & van Leeuwen 2006, 228). Esimerkiksi sininen on suomalaisessa kulttuurissa symbolisesti melko neutraali väri (verrattuna vaikkapa vihreään ja punaiseen, jotka symboloivat oikeaa ja väärää, sallittua ja kiellettyä), mutta monessa muussa kulttuurissa ja uskonnossa siniseen liittyy voimakkaita hengellisiä merkityksiä. Kiinassa sininen liitetään kuolemattomuuteen, hindulaisuudessa se symboloi Krishnaa ja juutalaisuudessa pyhyttä (esim. Feisner 2006, 122).

Tuottamassamme sarjakuvasopimuksessa päädyimme valitsemaan vanhemmille omat värit, joilla merkitsimme sarjakuvaan vanhempiin liittyviä asioita. Näiden värien valinnassa haluttiin tietoisesti välttää perinteisiä sukupuoliin yhdistettäviä värejä (sinisävyistä miehelle ja punasävyistä naiselle), joten valitsimme pehmeän beigenkeltaisen äidille ja vaalean liilan isälle. Värien haluttiin olevan toisistaan hyvin poikkeavia (keltainen ja violetti ovat toistensa vastavärit) ja symbolisessa mielessä mahdollisimman neutraaleja – joskaan ne eivät välttämättä sitä ole kaikkia kulttuuritaustoja edustaville lukijoille.



Kuva 2. Yksityiskohta sarjakuvasta: tiistaisin isä vie lapset kouluun ja äiti hakee heidät koulusta. Isän kanssa tapahtuvaa toimintaa kuvaa vaalea liila ja äidin kanssa tapahtuvaa toimintaa kuvaa vaaleankeltainen.

Hahmojen visuaalinen esittäminen vaatii muutakin puntarointia ja päätöksentekoa. Esimerkkilause ”Äiti hakee lapset koulusta kotiin” on periaatteessa yksinkertainen ja helppo kuvallistaa, mutta herättää lukuisia kysymyksiä: Mitä etnisyyttä henkilöt edustavat? Miltä vanhemmat näyttävät lastensa kanssa toimiessaan? Miltä lapset näyttävät vanhempiensa seurassa? Kuvassa 2 näkyvä perhe edustaa etniseltä taustaltaan tyyppillistä kantasuomalaista perhettä. Tämä kuitenkin herättää kysymyksen siitä, olisivatko hahmot samaistuttavia, jos sarjakuvasopimus suunnattaisiin suomea

vielä puutteellisesti osaaville, ulkomaalaistaustaisille perheille? Toisaalta muunlainen etninen representaatio saattaisi tuntua lukijoista osoittelevalla. Siinä missä sanallisesti ilmaistu teksti voi viitata henkilöihin hyvin abstraktisti, sarjakuvamuotoinen teksti vaatii hahmoille tarkan visuaalisen muodon.

Myös sarjakuvan hahmojen kehonkieleen liittyvät kulttuurisidonnaisia kysymyksiä. Hahmojen ilmeisiin, eleisiin ja muuhun kehonkieleen onkin syytä kiinnittää huomiota, koska niiden merkitykset voivat vaihdella paljonkin. Esimerkiksi toisessa kulttuurissa hyvinkin neutraali ele voi olla toisessa kulttuurissa jopa loukkaava (Schneller 1992: 226). Kuvittajan ratkaisut eivät siis ole koskaan täysin neutraaleja.

Sopimustekstien visualisoinnissa lähtökohtana on asiakkaan näkökulman huomioon ottaminen. Olennaista on, että asiakkaat pystyvät osallistumaan oman asiansa käsittelyyn ja ymmärtävät, mitä asiakirjat sisältävät. Tutkimuksemme yhteiskunnallisena tavoitteena on etsiä keinoja kehittää sosiaalihuollon viestintää siten, että sen avulla pystytään nykyistä paremmin varmistamaan, että kaikki asianosaiset saavat tiedon oikeuksistaan ja velvollisuuksistaan. Sanallisen informaation kääntäminen sanallista ja kuvallista informaatiota yhdistäväksi sarjakuvaksi on yksi mahdollisuus.

Eliisa Pitkäsalo on monikielisen käännöstieteen dosentti. Tällä hetkellä hän toimii Tampereen yliopistossa projektitutkijana Sanasta kuvaksi -hankkeessa.

Anne Ketola toimii Tampereen yliopistossa projektitutkijana Sanasta kuvaksi -hankkeessa.

Lähteet

Cohn, Neil 2013. *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, New Delhi, New York & Sydney: Bloomsbury.

Feisner, Edith Anderson 2006. *Colour: How to use colour in art and design*. Lontoo: Laurence King Publishing.

Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 2006 [1996]. *Reading Images*. Lontoo – New York: Routledge.

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – näkymätön taide*. Helsinki: The Good Fellows Ky. Suom. Jukka Heiskanen (*Understanding Comics. The Invisible Art*. 1993)

Pitkäsalo, Eliisa [tulossa 2020]. Traduction intersémiotique et contexte : des contrats en bande dessinée en tant que documents juridiques accessibles. *Meta* 65/1.

Schneller, Raphael 1992. Many Gestures, Many Meanings. Nonverbal Diversity in Israel. Teoksessa *Advances in nonverbal Communication. Sociocultural, Clinical, Esthetic and Literary Perspectives*, 213–233. Toim. Poyatos, Fernando. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Zanettin, Federico 2008. The Translation of Comics as Localization. Teoksessa Federico Zanettin (toim.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 1–32.

Artikkeliin viittaaminen

Pitkäsalo, E. & Ketola, A. (2020). Kielellistä saavutettavuutta sarjakuvan keinoin. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 11(6). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2020/kielellista-saavutettavuutta-sarjakuvan-keinoin> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2020/kielellista-saavutettavuutta-sarjakuvan-keinoin>)