

# **PÄÄHENKILÖIDEN VÄLISEN SUHTEEN MUODOSTUMI- NEN BIG HERO 6 -ELOKUVASSA**

Susanna Peltonen  
Maisterintutkielma  
Suomen kieli  
Kieli- ja viestintätieteiden  
laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kesä 2023

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Susanna Peltonen	
Työn nimi Päähenkilöiden välisen suhteen muodostuminen Big Hero 6 -elokuvassa	
Oppiaine Suomen kieli	Työn laji Maisterintutkielma
Aika Kesä 2023	Sivumäärä 52
Tiivistelmä <p>Tutkielmassa tarkastellaan Disneyn <i>Big Hero 6</i> -animaatioelokuvan päähenkilöiden, Hiron ja Baymaxin, välille muodostuvaa suhdetta. Tutkielma on lähtökohdiltaan laadullinen, ja sen tavoitteena on selvittää, millainen suhde henkilöhahmojen välille muodostuu sekä, millaisin kielellisin ja multimodaalisin keinoin suhdetta muodostetaan. Suhteen muodostumista käsitellään aineistolähtöisesti ja teoriaohjaavasti tekstianalyysin avulla.</p> <p>Teoreettisen viitekehyksen luominen aloitetaan tutustumalla elokuvantutkimukseen ja animaatioon tekstilajina. Tarkempia työkaluja analyysin tueksi haetaan systeemis-funktionaalista kieliteoriasta sekä visuaalisesta kieliopista, joista kummassakin merkityksiä ja toimintaa tarkastellaan metafunktion avulla. SF-teoriasta valittiin tutkielman teoreettiseksi ja menetelmälliseksi tueksi interpersoonainen meta-funktio, koska sen avulla kuvataan sosiaalisen kanssakäymisen mahdollistavaa kielenkäyttöä. Visuaalisesta kieliopista puolestaan käytetään analyysin tukena ideationaalista metafunktiota, jonka avulla kuvataan visuaalisessa materiaalissa representoituja objekteja sekä niiden välisiä suhteita. Näitä suhteita tarkastellaan henkilöhahmojen katseiden ja niiden kohdistamisen myötä muodostuvien vektoreiden avulla.</p> <p>Tutkielman aineistona käytetään kuutta litteroitua elokuvakohtausta. Kohtaukset valittiin kolmen kriteerin perusteella: 1) valittujen kohtausten piti antaa kattava kuva Hiron ja Baymaxin vuorovaikutussuhteesta elokuvan juonen eri vaiheilta, 2) niissä piti esiintyä Hiron ja Baymaxin välistä vuorovaikutusta ja 3) kohtauksissa ei saanut esiintyä muita keskeisiä henkilöhahmoja.</p> <p>Analyysin tuloksena voidaan todeta Hiron ja Baymaxin suhteen olevan luonteeltaan kehittyvä. Suhdetta voidaan luonnehtia karkeasti viidellä tavalla: hoitaja-potilas-suhteena, hyötysuhteena, ystävyysuhteena, Hiron ja tämän veljen, Tadashin, veljessuhteeseen verrattavissa olevana suhteena sekä inhimillinen-epäinhimillinen-jatkumon kautta. Suhteen muodostamiseen käytetään erilaisia multimodaalisia keinoja. Kielellisesti esimerkiksi modaalaisia lausetyyppejä, kuten deklaraatiivi- ja interrogatiivilauseita, modaaliverbejä, kuten voida ja pitää, moduksista esimerkiksi indikatiivia ja imperatiivia sekä affektiivisiä ilmauksia, kuten partikkeleita. Visuaalisesti ja toiminnallisesti suhdetta muodostetaan katseen ja sen kohdistamisen avulla.</p>	
Asiasanat systeemis-funktionaalinen kieliteoria, interpersoonainen metafunktio, visuaalinen kielioppi, ideationaalinen metafunktio, Disney, Big Hero 6	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos	
Muita tietoja	

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS .....	3
2.1	Elokuvantutkimus.....	3
2.1.1	Elokuva multimodaalisena lavastettuna esityksenä .....	4
2.1.2	Animaatio genrenä .....	5
2.2	Systeemis-funktionaalinen kieliteoria.....	7
2.2.1	Visuaalinen kieliooppi .....	8
2.2.2	Metafunktio.....	9
3	AINEISTO JA MENETELMÄ .....	12
3.1	Big Hero 6.....	12
3.2	Aineisto.....	14
3.3	Tekstianalyysi analyysimenetelmänä .....	16
4	ANALYYSI .....	18
4.1	Kohtaus 1: Asteikolla yhdestä kymmeneen, minkä numeron antaisit kivullesi?.....	18
4.2	Kohtaus 2: Se on poissa .....	24
4.3	Kohtaus 3: Luufemma .....	30
4.4	Kohtaus 4: Sinun tunnetilasi on kohentunut .....	34
4.5	Kohtaus 5: Tätäkö Tadashi haluaisi? .....	37
4.6	Kohtaus 6: Mä oon tyytyväinen hoitooni .....	40
5	PÄÄTÄNTÖ.....	45
5.1	Tutkimustulokset .....	45
5.2	Tutkimuksen yhteenveto ja arviointi .....	48
	LÄHTEET.....	51

## LIITTEET

# 1 JOHDANTO

Suurelle osalle ihmisistä The Walt Disney Company (myöhemmin Disney) on tavalla tai toisella ollut, ja on yhä, osa elämää. Eikä ihme, sillä onhan Disney ollut jo pitkään yksi maailman suurimmista media- ja viihdeteollisuusyhtiöistä. Varmasti lähes jokainen tunnistaa vähintään Mikki Hiiren, Disneyn ikonisen hiirihahmon, ja suuri osa sekä tämän päivän lapsista että aikuisista on myös varttunut Disneyn animaatioiden parissa niistä tuttuja lauluja hyräillen sekä prinssejä ja prinsessoja leikkien.

Tunnettuudestaan huolimatta Disneystä yhtiönä voidaan olla montaa mieltä. Toisaalta sen tuotantoa rakastetaan ja jo Disney-sanaankin liitetään ruusuisia ja nostalgisia mielikuvia laadukkaasta kokoperheen viihteestä. Toisaalta kriittisemmin tarkasteltuna yhtiön voidaan nähdä muun muassa markkinoivan elähtäneitä ja haitallisia stereotyyppioita sukupuolirooleista. Disneyn merkitystä ei kuitenkaan voi kieltää olipa siitä mitä mieltä tahansa. (Davis 2019: 1–2.) Maailmanlaajuisen tunnettuuden, suosion ja levikin vuoksi Disneyn vaikutusvalta yleisöönsä on merkittävä, ellei jopa valtava. Ei ole yhdentekevää, miltä Disneyn tuottamat lelut näyttävät, millaisia säkeitä erilaiset laululyriikat sisältävät tai mitä ruudulla tapahtuu elokuvan tai tv-sarjan kohtauksessa – olipa sitten kyse animaatiosta tai live-actionistä. Merkittävän asemansa vuoksi Disney pääsee vaikuttamaan omilla valinnoillaan ja tuotteillaan kuluttajiensa ajatuksiin, aatteisiin ja valintoihin yli maantieteellisten ja kulttuuristen rajojen (Wills 2017: 4–5, 52).

Vaikka yhtiö vaikuttaa monella viihdeteollisuuden alalla, suurelle osalle Disneyn merkitys ja tunnettuus kulminoituu nimenomaan sen julkaisemiin animaatio-elokuvaan (Davis 2019: 3; Haswell 2019: 92). Erilaisten tarinoiden fantastisiin seikkailuihin, mielikuvituksellisiin maailmoihin sekä ihastuttaviin, kauhistuttaviin ja samaistuttaviin hahmoihin palataan aina uudestaan ja uudestaan. Ehkä juuri tästä syystä Disneyn eri animaatioita onkin tutkittu monista erilaisista näkökulmista ja monilla eri tieteenaloilla. Esimerkiksi Suomessa tehtyjen tutkielmien aineistolähteet vaihtelevat Disneyn niin sanotun renessanssiajan klassikoista, kuten *Leijonakuninkaasta* (1994), uusimpiin tuotantoihin, esimerkiksi *Encantoon* (2021).

Väitän, että Disneyn animaatioissa riittää kuitenkin edelleen paljon tutkittavaa. Esimerkiksi *Big Hero 6* -elokuva (2014) ei ole juuri tutkittu, varsinkaan kielitieteellisestä näkökulmasta, vaikka se on ilmestynyt jo liki kymmenen vuotta sitten. Kyseessä on ensimmäinen Disneyn animaatioelokuva, jossa esiintyy Marvelin henkilöitä Disneyn ostettua sarjakuvistaan ja supersankareistaan tunnetun tuotantoyhtiön vuonna 2009. Tämä jo itsessään tekee elokuvasta kiinnostavan tutkimuskohteen, koska kyse on ollut ilmestyessään aivan uudenlaisen yhteistyön tuloksesta. Lisäksi *Big Hero 6* on ollut Disneylle suuri taloudellinen menestys, sillä sen kansainvälinen myynti on IMDb:n mukaan yli 657 miljoonaa dollaria. Sekä kriitikoiden että katsojien positiivinen vastaanotto ja laaja levikki ovat taanneet sen, että elokuva on löytänyt tehokkaasti yleisönsä. Tästä voidaankin päätellä myös sen tarinan ja siinä esiintyvien ajatusten sekä henkilöiden päässeän vaikuttamaan katsojiinsa suurissa määrin.

Tämän tutkielman tavoitteena on tutkia ja määritellä, millainen suhde *Big Hero 6* -elokuvan päähenkilöiden, Hiron ja Baymaxin, välille muodostuu kyseisen elokuvan aikana. Elokuvan asetelma on mielenkiintoinen, sillä päähenkilöinä esiintyvät poika (Hiro) ja robotti (Baymax). Herääkin kysymys, millaisena näiden kahden erilaisen, mutta elokuvan juonen kannalta yhtä keskeisen, henkilöiden suhde näyttäytyy elokuvan eri vaiheilla. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

- Miten Hiron ja Baymaxin suhde muodostetaan kielellisin keinoin?
- Miten Hiron ja Baymaxin suhde muodostetaan multimodaalisin keinoin?

Tutkielmani on luonteeltaan laadullinen eli kvalitatiivinen, minkä myötä se on myös aineistolähtöinen, kuten laadulliselle tutkimukselle on usein tyypillistä (Juuti & Puusa 2020: 11). Voidaan puhua myös laadullisesta aineistopohjaisesta kielentutkimuksesta, jolle on tyypillistä hankkia ja jäsentää tietoa tutkimuskohteesta ja kielellisistä ilmiöistä laadullisesti erilaisia kielenkäyttöä kuvaavia aineistoja hyödyntäen (Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020: 413). Tässä tutkielmassa tavoitteisiin ja tutkimuskysymykseen pyritäänkin etsimään vastausta lähtökohtaisesti aineistosta käsin, mutta kuitenkin teoreettisen viitekehyksen tarjoamalla tuella; siis teoriaohjaavasti.

Aihetta käsitellään pääosin kielellisestä näkökulmasta ensimmäisen tutkimuskysymyksen myötä, mutta multimodaalista näkökulmaa otetaan mukaan monipuolistamaan ilmiön tarkastelua ja pohdintaa. Analyysissä otetaankin rajatusti huomioon multimodaalisia seikkoja toiseen tutkimuskysymykseen vastaamiseksi sekä myös silloin, kun ne selittävät esimerkiksi kontekstia, jossa kielenaineokset esiintyvät.

## 2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

### 2.1 Elokuvantutkimus

Elokuvantutkimus on laaja tutkimuksellinen kenttä – niin laaja, ettei sitä pystytä tai ole edes tarpeen tämän tutkielman puitteissa käydä kokonaisuudessaan läpi. Siihen voidaan lukea esimerkiksi elokuvan teknisen tason, vastaanoton, genrejen ja henkilö-  
hahmojen tutkimusta sekä tälle tutkielmalle ominaista multimodaalista tutkimusta, jolla itsessään voi olla hyvin moninaisia fokuksia. Tämä luku alalukuineen toimii kuitenkin pintapuolisena katsauksena liikkuvaan kuvaan ja sen tutkimiseen siinä määrin, että se luo riittävän pohjan tälle tutkielmalle.

Bateman, Wildfeuer ja Hiippala (2017: 327–328) kuvailevat elokuvaa multimodaalisesta näkökulmasta haastavana mediana, sillä elokuvassa erilaiset moodit visuaalisista auditiivisiin limittyvät toisiinsa luoden monimutkaisen ja merkityksellistämisen mahdollisuuksiltaan vahvan, pitkälle kehittyneen kokonaisuuden. Tämän myötä elokuva tarjoaa mediana moninaisia tutkimuskohteita multimodaalisesta näkökulmasta esimerkiksi valaistuksesta liikkeeseen ja musiikista puheen kielellisiin keinoihin. Koska henkilöhahmojen väliset suhteet ja niiden muodostuminen on tutkielmani keskiössä, olen luonnollisesti kiinnostunut (multimodaalisesta) elokuvantutkimuksesta, jossa keskityttäisiin nimenomaan elokuvien henkilöhahmojen välisten suhteiden muodostamiseen kielen ja/tai toiminnan avulla. Valitettavasti en ole kuitenkaan tämän tutkimusprosessin aikana onnistunut juurikaan löytämään tämänlaista tutkimusta.

Tämä voi kieliä osittain haun epäonnistumisesta esimerkiksi suppeuden vuoksi, mutta myös siitä, että tämänlaista tutkimusta ei todellakaan juuri ole, sillä koen tutkijana olleeni etsinnöissäni mahdollisimman perusteellinen. Lähimmäs tutkielmani kannalta olennaista ja kattavaa, multimodaalista teoreettista viitekehystä

elokuvantutkimuksen näkökulmasta pääsee hahmoanalyysi (*characterisation*), jonka avulla voidaan analysoida ja kuvailla henkilöhahmoja fiktiivisissä teksteissä niissä esiintyvien tekstuaalisten vihjeiden (*textual cues*), kuten vuorosanojen tai ilmeiden, avulla (ks. esim. Bednarek 2010; Culpeper 2001). Valitettavasti teoria keskittyy kuitenkin yksinomaan henkilöhahmoihin eikä niinkään heidän välistensä suhteiden analysointiin. Teoria saattaisi olla hyödynnettävissä myös fiktiivisten hahmojen suhteiden kuvailuun ja analyysiin, mutta asia olisi varmistettava, mikä vaatisi aivan oman tutkimuksensa.

Myös Bubel (2011) pääsee verrattain lähelle tälle tutkielmalle käyttökelpoista pohjamateriaalia tutkittuaan *Sinkkuelämää*-sarjan henkilöhahmojen ystävyysuhteiden muodostumista. Hänen fokuksensa tutkimuksessa on kuitenkin representoidun ystävyysuhteen vaikutelman muodostumisessa katsojassa, siis multimodaalisen tekstin ja katsojan välisessä vuorovaikutuksessa, eikä sen vuoksi täysin sovellu tähän tutkielmaan, jossa tavoitteena on tarkastella nimenomaan elokuvassa representoitujen henkilöhahmojen välille muodostuvaa suhdetta ja siihen käytettäviä multimodaalisia keinoja.

Vaikka selkeää teoreettista viitekehystä suhteen muodostumiselle elokuvan henkilöhahmojen välillä ei onnistuttu löytämään, jatkan kuitenkin elokuvantutkimukseen pohjaavan teoreettisen viitekehysten luomista alaluvuissa 2.1.1 sekä 2.1.2, joissa käsitellään elokuvaa multimodaalisena lavastettuna esityksenä sekä animaatioelokuva tekstilajina. Lisäksi koen, että tässä vaiheessa on tarpeen avata lyhyesti myös elokuvantutkimukseen ja -taiteeseen liittyviä käsitteitä, joita hyödynnetään tässä tutkielmassa. Näitä ovat esimerkiksi kuvaruutu (*frame*) ja kohtaus (*scene*), joita tullaan käyttämään varsinkin tutkielman analyysiluvuissa.

Kohtauksena pidetään elokuvan kokonaista kerronnallista yksikköä, joka käsittelee yhtä toiminnallista tapahtumaa yhdessä kuvausympäristössä. Kohtaus koostuu yleensä sarjasta otoksia, mutta myös yksittäinen otos (*shot*) voi muodostaa kohtauksen. Otos puolestaan on elokuvan perusyksikkö, kameran ilman keskeytyksiä kuvaama jakso. Yleensä kuvattua otosta ei kuitenkaan käytetä elokuvassa sellaisenaan, vaan siitä valitaan esimerkiksi tietty osa lopulliseen elokuvaan. Kuvaruudulla tarkoitetaan pysäytettyä yksittäiskuvaa elokuvasta. (ks. esim. Tieteen termipankki s.v. *kuvaruutu*, *kohtaus*, *otos*; Bordwell, Thompson & Smith 2016.)

### **2.1.1 Elokuva multimodaalisena lavastettuna esityksenä**

Kielellisellä esityksellä (*language performance*) voidaan tarkoittaa erilaisia asioita näkökulmasta riippuen. Bellin ja Gibsonin (2011: 556) mukaan esimerkiksi Goffman (1981) käsittää kaiken puheen aina lopulta draaman tavoin esitettynä, kun taas Bauman (2000) yhdistää kielellisen esityksen nimenomaan tilanteisiin, joissa eksplisiittisesti on kyse esiintymistilanteesta.

Bell ja Gibson (2011: 557) erottavat toisistaan kaksi esityksen muotoa: arkipäiväisen ja lavastetun. Arkipäiväinen kielellinen esitys liittyy vuorovaikutustilanteisiin, joissa puhuja asettaa yleensä spontaanisti jotain kielellistä esille esimerkiksi tekemällä lainauksia tai raportoimalla aiemmin tapahtunutta. Lavastetun esityksen selkeimmin arkipäiväisestä erottaa se, että esitys tapahtuu konkreettisesti lavalla tai välillisesti esimerkiksi kameran kautta (oletetulle) yleisölle. Tällöin esiintyjän ja yleisön välinen rooliero on selkeämpi ja esitykseen liittyy usein esimerkiksi viestin välittämisen lisäksi viihdyttämisen funktio. Lavastettuun esitykseen liittyy myös sekä temporaalisia että spatiaalisia rajoitteita: se on selkeästi aikataulutettu ja se myös yleensä pysyy tietyn (fyysisen) tilan rajoissa. (Bell & Gibson 2011: 557–558.)

Lavastetun esityksen kielen oletetaan olevan tarkoituksellista, tyyliä ja itsensä tietoisia (Bell & Gibson 2011: 558–559). Vaikka esimerkiksi elokuvan fiktiivinen puhe jäljittelisikin verrattain realistisesti arkipäiväistä ja autenttista puhetta, se ei ikinä ole täysin luonnollista tai esiintymistilanteen huomiotta jättävää. Yleensä näyttelijäsuorituskin vähintään pohjautuu ennalta valmisteltuun käsikirjoitukseen. Tämä esimerkiksi poistaa fiktiivisestä puheesta turhia toistoja, yhtäkkisiä aiheenvaihtoja ja virheellisiä aloituksia, mitkä haittaavat ymmärtämistä ja ovat epäolennaisia juonen etenemisen kannalta (Bubel 2006: 42–44; Richardson 2010: 383). Lisäksi voidaan olettaa, että lavastetun esityksen jokainen sananvalinta ja puheen paralingvistiset piirteetkin ovat tarkkaan harkittuja, jolloin esimerkiksi kielellisten valintojen merkityksiä välittävä luonne ja relevanssi tekstin tulkinnan kannalta korostuu (Culpeper 2001: 145).

Tässä tutkielmassa käsitän elokuvan yllä kuvatun kaltaisena lavastettuna esityksenä. Multimodaalisena kokonaisuutena elokuva hyödyntää kerronnassaan erilaisia merkityksellistämisen resursseja eli moodeja, kuten liikkuvaa kuvaa, ääntä ja editointia (Bordwell ym. 2016; Kress 2010: 79; Richardson 2010: 382, 390). Elokuvan tutkimisessa voidaankin lähteä liikkeelle ajatuksesta, että kaikki, mitä ruudulla tai valkokankaalla voidaan nähdä tai kuulla, on merkityksellistä ja harkittua (Bateman ym. 2017: 327). Lisäksi henkilöhahmojen välinen vuorovaikutus, jota tulen tutkielmassani tarkastelemaan, on luonteeltaan aina multimodaalista. Vaikka merkityksellistämisen moodeja, kuten kieltä, kehon liikkeitä ja ilmeitä, voidaan tutkia myös erikseen, kokonaiskuvan muodostumisen kannalta ne toimivat vuorovaikutuksessa yhdessä toistensa kanssa (Mondada 2016: 329).

### **2.1.2 Animaatio genrenä**

Elokuvantutkimuksen näkökulmasta genre ei ole täysin yksiselitteinen käsite, sillä elokuvien kontekstissa genret ja niiden rajat määrittyvät usein informaalisti ja vaihtelevat tarkoituksen mukaan. Elokuvateollisuus kuitenkin tarvitsee genrejä muun muassa taloudellisesti voidakseen seurata, millaiset elokuvat milloinkin myyvät, sekä luokitella ja markkinoida niitä oikeille kohdeyleisöille. Toisaalta genrejen



ominaisuudet voivat muuttua ja rajat häilyä, eivätkä elokuvat useinkaan istu nätisti vain yhteen genreen, mikä luonnollisesti saattaa aiheuttaa eräänlaista päänvaivaa. Joitain lainalaisuuksia on kuitenkin olemassa, joita genrenmäärittelyssä voidaan hyödyntää. Siinä missä yksi genre määrittyy siinä esiintyvien teemojen tai aiheiden mukaan, toisaalla tärkeämpää on se, miten tarina kerrotaan tai millaisia tunteita se katsojissa pyrkii herättämään. (Bordwell ym. 2016: 327–329.)

Nykyään animaatiota voi nähdä kaikkialla elokuvateattereista mainostauluihin ja pelikonsolien ruuduilta opetusmateriaaleihin. Sen tyyli ja funktiot voivat vaihdella paljonkin myös tietyn median sisällä. Esimerkiksi, kun toisaalla pyritään pelinkehityksessä pikkutarkkaan ja täydelliseen todellisuuden mallintamiseen, samanaikaisesti taas toisaalla tärkeämpää on karikatyyrimäinen yksinkertaisuus ja tunnistettavuus. Tosiasia kuitenkin lienee se, että animaatiota – varsinkin teknologisesti luotua animaatiota – luodaan ja kulutetaan tänä päivänä enemmän kuin koskaan ennen. (Lehtinen 2013: 8, 284.)

Lehtisen (2013: 8) mukaan animaation ja elokuvan yhteys piilee illuusioissa: erilaisissa ja toisaalta samantapaisissa todellisuusvaikutelmissa, joita luodaan ja tuodaan yleisön koettavaksi. Täysin yksiselitteisesti ei voida kuitenkaan sanoa, että elokuva on animaatiota ja animaatio elokuvaa, sillä niissä on käsitteellisiä eroja, tai vähintäänkin nyansseja, jotka on otettava tutkimuksellisesta näkökulmasta huomioon. Esimerkiksi Gunning (2014: 40) jakaa animaation käsitteen kahtia: animaatio laaja-alaisesti kaikkea elokuvallisesti liikkuvaa kuvaa tarkoittavana käsitteenä sekä animaatio genrenä, joka erotetaan live-action-elokuvasta. Jälkimmäinen lienee näistä merkityksellisesti tavallisempi, sillä vaikka tietyn animaation genre voi teemallisesti olla mitä tahansa esimerkiksi kauhusta seikkailuun, monesti animaatio käsitetään nimenomaan sen kautta, miten se eroaa live-action-elokuvasta (Bordwell ym. 2016: 387; Herhuth 2017: 19). Tästä kielii muun muassa se, että esimerkiksi suoratoistopalveluihin animaatioelokuvien genreksi (tai ainakin yhdeksi niistä) merkitään usein animaatio.

Animaatio voidaan teknisesti purkaa jonoksi liikkumattomia kuvia, joiden liikkumattomuutta ihmissilmä ja -mieli eivät kuitenkaan ehdi todellisuudessa havaita (Lehtinen 2013: 8). Animaation liike luodaan siis keinotekoisesti kuvaamalla yksittäisiä kuvaruutuja, kun taas live-action-elokuvissa kuvataan reaaliajassa tapahtuvaa toimintaa (Bordwell ym. 2016: 387). Animaatiota voidaan yksinkertaistaen tehdä kahdella eri tavalla: perinteisesti kalvoille piirtäen tai nykyaikaisemmin tietokoneavusteisesti. Nämä ovat teknisiä piirteitä, jotka määrittävät pitkälti animaatiota genrenä.

Lisäksi animaatiolle on usein tyypillistä ikään kuin leikitellä liikkuvalla kuvalla ja sen rajoilla sekä sen kautta ohjata katsojan huomiota ja mielenkiintoa myös animaation tekoprosessiin. Tämä juontanee ainakin osittain juurensa siitä, että animaatiota on pidetty tietyllä tavalla toissijaisena taiteena. Ilman tiukkoja odotuksia animaation-tekijät ovat voineet vapaasti ja varauksetta kokeilla ja kehittää asioita, jotka olisivat

muun taiteen kohdalla saattaneet kohdata vastustusta. (Lehtinen 2013: 8.) Varsinkaan maallikon silmin elokuvatekniikan ymmärtäminen ei kuitenkaan ole pääosassa, vaan tärkeämpää ja kiinnostavampaa on se, miten animaatio manipuloi ja luo liikettä ja elämää sinne, missä sitä ei luonnollisesti ole (Gunning 2014: 40–41).

## 2.2 Systemis-funktionaalinen kieliteoria

Kielellä toimitaan ja luodaan merkityksiä vuorovaikutuksessa muiden kielenkäyttäjien kanssa (Halliday & Matthiessen 2014: 3, 25). Kieli on siis merkitysten tuottamisen ja toisaalta myös ymmärtämisen resurssi, merkityspotentiaali tai -varanto, jonka avulla voidaan muun muassa hahmottaa ja rakentaa kokemusmaailmaa (Heikkinen 2020: 34; Luukka 2002: 89, 98; Shore 2012a: 134; Shore 2012b: 159; Shore 2020: 19, 34, 44). Millaisia resursseja kielellä on tarjottavanaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa? Miten ja missä tarkoituksissa kieltä käytetään? Näihin kysymyksiin pyrkii vastaamaan systemis-funktionaalinen kieliteoria (myöhemmin SF-teoria).

SF-teoria on alun perin englantilaisen M.A.K. Hallidayn käsialaa. Se on luonteeltaan sekä funktionaalista että formaalista kielitiedettä, koska tutkimuskohteena ovat yhtä lailla kielen funktionaalinen eli toiminnallinen merkityksenanto sekä kielisysteemin muodollisiin seikoihin pohjautuva kielioppi (Halliday & Matthiessen 2014: 3; Luukka 2002: 89; Shore 2020: 58, 63). Teorian keskiössä onkin näiden kahden osa-alueen suhde, sillä SF-teorian pyrkimyksenä on kuvata sitä, ”miten kieli mahdollistaa erilaisten toimintojen tekemisen ja merkitysten ilmaisemisen ja miten tämä kielen funktionaalinen perusluonne on rakentunut sisään kielen systeemiin” (Luukka 2002: 90). Tämä sopii luontevasti tutkielmani tavoitteisiin, sillä pyrkimyksenäni on tutkia, millaisin kielellisin keinoin mahdollistetaan suhteen muodostuminen *Big Hero 6* -elokuvan aikana kahden päähenkilöhahmon välille ja millaisia merkityksiä tälle suhteelle annetaan. Samalla käyn läpi myös sitä, millaisia kieliopillisia valintoja kyseisen suhteen muodostamisessa käytetään – miten suhteen muodostamisen funktio siis rakentuu kielisysteemissä.

Hallidayn kokonaisvaltainen lähestymistapa kieleen ja kielen systeemiin sekä sen avulla luotuihin merkityksiin tekee teoriasta holistisen (Halliday & Matthiessen 2014: 20, 32; Luukka 2002: 90). Jo pienikin kielellinen ilmaus, vaikkapa partikkeli, vaikuttaa tekstissä muodostuviin merkityksiin, mutta yhtä lailla oman vaikutuksensa merkityksenantoon ja muodostuvien merkitysten tulkintaan antaa tekstin laajempi käyttöyhteys, esimerkiksi historiallinen tai kulttuurinen konteksti. SF-teorian viitekehksessä kieltä tarkastellaan siis sekä merkityksellisinä tekoina että sosiaalisena ja varioivana kokonaissysteeminä, johon nivoutuu erilaisia tasoja ja toimintoja aina kieliopillisista muodoista tilanteisesti vaihtelevaan kontekstiin ja kielen

merkityspotentiaalia hyödyntävien kielenkäyttäjien tekemiin valintoihin (Luukka 2002: 94–95, 98–99, 101; Shore 2012a: 136–137).

Hallidayn ja Matthiessenin (2014: 54) mukaan kielen perusyksikkö on teksti, koska kieltä tarkastellaan nimenomaan sekä kirjoitettujen että puhuttujen tekstien kautta. Erilaisia tekstejä analysoimalla voidaan puolestaan määrittää se, millaisia merkityksiä kielellä tuotetaan ja toisaalta myös se, miten niitä tuotetaan (Heikkinen 2020: 34).

### 2.2.1 Visuaalinen kielioppi

Visuaalinen kielioppi (*grammar of visual design*) on Gunther Kressin ja Theo van Leeuwenin (2006: 1–3, 6) sosiaaliseen semiotiikkaan pohjaava teoria ja termi, joka nojaa samoihin merkityksen tuottamisen periaatteisiin kuin SF-teoria, mutta keskittyy kielen sijaan visuaalisiin merkkeihin ja merkitysten luomiseen niiden avulla. Vaikka visuaalisen kieliopin muodostumiseen on vaikuttanut muitakin teorioita ja suuntauksia, sen voinee sanoa jatkavan ja osaltaan monipuolistavan Hallidayn SF-teorian alkuperäisiä ajatuksia vuorovaikutuksessa tapahtuvasta merkityksenannosta ja toiminnasta (Halliday & Matthiessen 2014: 3; Kress & van Leeuwen 2006: 6–7, 15). Visuaalinen kielioppi rikastaa SF-teoriaa ja merkityksenantoon liittyvää systeemifunktionaalista analyysiä kuvaamalla sitä, miten erilaiset visuaaliset elementit, kuten ihmiset, paikat tai värit, rakentavat visuaalisia kokonaisuuksia, ja millaista merkityspotentiaalia niihin sisältyy.

Sosiaalisen semiotiikan mukaan kaikkeen vuorovaikutukseen, olipa se millä tahansa moodilla ilmaistua, kätkeytyy aina sääntöjä tai ehkä pikemminkin vuorovaikutuksen perustana olevia resursseja, joilla on tietynlaista merkityksenantopotentiaalia (Machin & Mayr 2012: 18–19). Aivan kuten kielellisillä valinnoilla ja rakenteilla, myös visuaalisilla valinnoilla ja rakenteilla voidaan luoda erilaisia merkityksiä tilanteisesti ja kontekstuaalisesti vaihtelevassa vuorovaikutuksessa. Visuaalinen kielioppi ottaa siis niin ikään huomioon viestinnän vuorovaikutteisen ja kontekstuaalisen luonteen: muun muassa viestin konteksti, esimerkiksi tietty tekstilaji, ja viestijän kulttuurinen ja sosiaalinen tausta vaikuttavat erilaisten merkitysten rakentumiseen visuaalisessa kieliopissa aivan kuten SF-teoriassakin (Kress & van Leeuwen 2006; Luukka 2002: 94–95, 98–99, 101; Shore 2012a: 136–137).

Kress ja van Leeuwen (2006: 41) huomauttavat myös, ettei kielikään ole täysin irrallaan visuaalisesta merkityksenannosta, sillä puheessa merkityksiä luovat myös esimerkiksi puhujien ja vastaanottajien ilmeet ja eleet. Lisäksi SF-teorian intersubjektiveisuuden metafunktion jäsenitys perustuu puhuttuun vuorovaikutukseen (Shore 2020: 249). Nämä huomiot osaltaan perustelevat visuaalisen kieliopin käyttömahdollisuuksia myös tässä tutkielmassa.

Huomioon on kuitenkin otettava, että Kress ja van Leeuwen kuvaavat visuaalista kielioppia ensisijaisesti kuvaesimerkein, kun taas tämän tutkielman aineisto koostuu elokuvan kohtauksista, siis liikkuvasta kuvasta, vaikka niistä onkin tutkielman analyysiä varten koottu esimerkeiksi pysäytettyjä kuvaruutuja. Siitä huolimatta Kress ja van Leeuwen (2006: 239, 258) painottavat visuaalisen kieliopin soveltuvan myös liikkuvan kuvan analyysiin. Tutkin tässä tutkielmassa multimodaalista aineistoa, jossa kielen lisäksi myös muut moodit luovat ja ylläpitävät henkilöhahmojen välille muodostuvaa suhdetta. Siksi koenkin tärkeänä pitää analyysissä mukana multimodaalista näkökulmaa. Visuaalisen kieliopin on tarkoitus SF-teorian tapaan olla holistinen ja kuvaava viitekehys, jonka avulla merkityksenantoa voidaan analysoida (Kress & van Leeuwen 2006: 14), minkä vuoksi se toimii varteenotettavana teoreettisen viitekehysten osana tässä tutkielmassa.

### 2.2.2 Metafunktiot

Kieli on kehittynyt – ja kehittyä edelleen – täyttämään erilaisia tilanteisesti vaihtelevia tehtäviä. Niiden kuvaamiseksi ja tutkimiseksi SF-teoriassa erotetaan kielenkäytölle kolme perustehtävää: kokemus- ja mielikuvitusmaailman hahmottaminen ja rakentaminen, maailmaan osallistuminen ja siihen suhtautuminen sekä erilaisten puhuttujen ja kirjoitettujen kokonaisuuksien eli tekstien rakentaminen. Näistä tehtävistä juontuvat kolme metafunktiota, joiden pohjalle koko kielisysteemikin perustuu. (Luukka 2002: 102; Shore 2012b: 159; Shore 2020: 40–41.) Samaa kolmen funktion jaottelua käytetään myös visuaalisessa kieliopissa. Metafunktioiden ajatellaan kytkeytyvän ja tuottavan merkityksiä ensisijaisesti sosiaalisessa toiminnassa, pääpiirteittäin yllä kuvatuissa tehtävissä, jotka realisoituvat vuorovaikutuksessa. Näin ollen metafunktioiden ajatellaan pätevän yhtä lailla kieleen kuin mihin tahansa muuhunkin semioottiseen moodiin. (Bateman ym. 2017: 49; Kress & van Leeuwen 2006: 15.)

Ideationaalisen metafunktion avulla konstruoidaan eli rakennetaan kuvaa maailmasta (Halliday & Matthiessen 2014: 30). Kieltä käytetään muun muassa hahmottamaan, ilmaisemaan ja jäsentämään maailmassa esiintyviä asioita, olioita ja olosuhteita (Luukka 2002: 102; Shore 2012a: 146; Shore 2020: 41). Visuaalisessa kieliopissa ideationaalisen metafunktion avulla analysoidaan puolestaan visuaalisia objekteja, kuten ihmisiä, paikkoja tai esineitä, ja niiden välisiä suhteita. Visuaalisesti kuvattu toiminnan suunta toimijasta toiminnan kohteeseen realisoituu esimerkiksi kuvioon piirretyissä nuolissa tai katseen kohdistumisessa valkokankaalla. (Kress & van Leeuwen 2006: 46, 50.)

Kieltä käytetään myös luomaan ja ylläpitämään vuorovaikutussuhteita. Lisäksi kielenkäyttö mahdollistaa muun muassa erilaisten roolien ottamisen sekä tunteiden ja asennoitumisen ilmaisun. Tätä sosiaalisen kanssakäymisen mahdollistavaa kielenkäyttöä kuvataan interpersoonaisella metafunktiolla. (Luukka 2002: 102–103; Shore

2012b: 161.) Visuaalisessa materiaalissa interpersoonainen metafunktiokuva tuottajan, katsojan ja representoidun objektin välistä suhdetta. Suhteen muodostumiseen vaikuttavat muun muassa representoidun objektin katseen kohdistuminen katsojaan ja visuaalisen materiaalin rajausta (Kress & van Leeuwen 2006: 116–118, 124.)

Tekstuaalinen metafunktiokuva puolestaan kattaa resurssit, joiden avulla luodaan tekstiä. Kieli mahdollistaa erilaisten tekstien rakentamisen ja koossapitämisen sekä kullekin tekstille tarkoituksenmukaisen rakenteen muodostamisen. Tekstuaalisen metafunktion tehtävänä on siis erottaa koherentit tekstit irrallisista ja satunnaisista joukoista kielellisiä ilmauksia sekä mahdollistaa kahden muun metafunktion avulla tapahtuva toiminta. (Halliday & Matthiessen 2014: 31; Luukka 2002: 103; Shore 2012b: 161; Shore 2020: 42.) Visuaalisesti tekstuaalinen metafunktiokuva realisoituu sommitelussa (*composition*). Tarkastellessa esimerkiksi elokuvan kohtausta tai liikkuvasta kuvasta pysäytettyjä kuvaruutuja, visuaaliset objektit saavat erilaisia merkityksiä sen mukaan, miten ja mihin ne ruudulla sijoittuvat. Onko objekti oikealla vai vasemmalla, lähellä vai kaukana? Rajataanko esimerkiksi kaksi objektia samaan kuvaan vai erotaako niitä jokin? (Kress & van Leeuwen 2006: 175–177.) Erilaisten sommitelmien avulla luodaan tekstuaalisia merkityksiä niin yksittäisille visuaalisille objekteille kuin kokonaisuuksillekin tarkastellessa eri objektien suhteita.

Kielisysteemi ja kielenkäyttö, aivan kuten visuaalisetkin systeemit ja niiden käyttö, ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään, ja ne vaikuttavat siten myös toisiinsa (Shore 2020: 19). Metafunktioiden avulla voi siis tarkastella samanaikaisesti sekä kielen ja visuaalisen materiaalin muotoa että niiden luomia merkityksiä käyttötilanteissa. Huomionarvoista on myös se, että kaikki metafunktiot ovat läsnä teksteissä samanaikaisesti. Vaikka niitä voi tarkastella myös erikseen, ne eivät ikinä ole täysin irrallisia vaan limittyvät ja kietoutuvat toisiinsa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. (Luukka 2002: 103; Shore 2020: 43–44.)

Tutkielmani rajauksen kannalta olennaisimmat metafunktiot ovat kielen näkökulmasta interpersoonainen ja visuaalisen materiaalin näkökulmasta ideationaalinen metafunktiokuva. Tutkimuskysymykseni käsittelevät kahden henkilöhahmon välistä suhdetta ja sen muodostumista erilaisin kielellisin ja multimodaalisin keinoin. Visuaalisen kieliopin näkökulmasta on siis tärkeää huomioida, että tarkastelen nimenomaan visuaalisia objekteja sekä niiden välisiä suhteita, joita representoidaan elokuvan kohtauksissa. Näin ollen interpersoonainen metafunktiokuva ei ole visuaalisen kieliopin näkökulmasta tutkielmani kannalta hyödyllinen, koska sillä kuvataan visuaalisen materiaalin ja katsojan välille muodostuvaa vuorovaikutusta.

Koska SF-teorian interpersoonaisen metafunktion avulla päästään tarkastelemaan juuri vuorovaikutussuhteiden luomiseen ja ylläpitämiseen liittyviä merkityksiä, tulen soveltamaan sitä aineistoni kielellisessä analyysissä. Interpersoonaisen metafunktion tarkastelussa tärkeitä ovat muun muassa puhefunktiot ja niitä ilmentävät

modaaliset lausetyypit, deklaraatiivi- eli väitelause, interrogatiivi- eli kysymyslause ja imperatiivi- eli käskylause (Halliday & Matthiessen 2014: 135–137; Shore 2020: 250–251; VISK § 886). Visuaalisesti ideationaalisella metafunktiolla puolestaan tarkastellaan visuaalisia objekteja sekä niiden välisiä suhteita vektorien, kuten katseen ja sen suunnan, avulla (Kress & van Leeuwen 2006: 46).

## 3 AINEISTO JA MENETELMÄ

### 3.1 Big Hero 6

*Big Hero 6* on Walt Disney Animation Studiosin 54. pitkä animaatioelokuva (*animated feature*), joka kestää 102 minuuttia ja perustuu löyhästi Marvelin samannimiseen sarjakuvaan. Elokuva sai ensi-iltansa Yhdysvalloissa marraskuussa 2014 ja vain muutama kuukausi myöhemmin Suomessa, tammikuussa 2015. Elokuvan ohjauksesta vastasivat Don Hall ja Chris Williams ja käsikirjoituksesta puolestaan Jordan Roberts, Robert L. Baird sekä Daniel Gerson. Genreltään elokuvan kuvaillaan olevan sekoitus toimintaa, seikkailua, komediaa ja sci-fiä eli tieteisfiktiota. (IMDb; Rotten Tomatoes.) Genreluokituksessa mainitaan myös animaatio, mikä osaltaan todistaa luvussa 2.1.2 käsiteltyjä animaation tekstilajipiirteitä.

Elokuvan tarina sijoittuu futuristiseen San Fransokion kaupunkiin. 14-vuotias Hiro Hamada on elokuvan päähenkilö, mutta läpi tärkeimpien juonenkäänteiden tämän selkeänä aisaparina toimii pullea ja ilmatäytteen robotti nimeltä Baymax. Elokuvan alku luo pohjan tarinalle kuvaamalla Hiroa sekä tämän suhdetta veljensä Tadashin kanssa. Veljeksistä kumpikin on kiinnostunut robotiikasta, mutta isovelji opiskelee sitä yliopistossa, kun taas 14-vuotias Hiro kehittää omia keksintöjään itseksensä ja on päättänyt harrastamaan lain nimessä kyseenalaisia robottitaisteluita rahaa vastaan.

Tadashi houkuttelee Hiron käymään tutkimuslaboratoriossa, missä Hiro tapaa veljensä opiskelukaverit Go Go Tamagon, Wasabin, Honey Lemonin ja Fredin sekä Baymaxin, jonka Tadashi on suunnitellut ja rakentanut. Lisäksi Hiro pääsee juttusille professori Callaghanin kanssa, joka on Tadashin mentori. Kaikesta kokemastaan innoituneena Hiro hakee yliopistoon ja onnistuu pian innoittamaan kaikkia koulun

messuilla esittelemällä kehittelemiään mikrobotteja, joita hän pystyy hallitsemaan käyttämällä hermolähetintä. Callaghan hyväksyy Hiron kouluun ja Hiro puolestaan kieltäytyy teknologia-alan liikemiehen, Alistair Krein, tarjouksesta ostaa mikrobotit. Vain hetkeä myöhemmin yhtäkkinen tulipalo leviää yliopiston tiloissa. Veljesten päästyä ulos turvaan Tadashi ryntää vielä sisälle palavaan rakennukseen pelastamaan professoria, mutta menehtyy rakennuksen romahtaessa.

Surun murtamana Hiro eristyy läheisistään. Parin viikon päästä onnettomuudesta hän kuitenkin aktivoi vahingossa Baymaxin, mikä toimii varsinaisena alkusysäyksenä pojan ja robotin suhteen muodostumiselle. Hiron ainoa jäljellä oleva mikrobotti alkaa äkillisesti reagoida, ja yhdessä Baymaxin kanssa Hiro seuraa sitä hylättyyn varastoon, missä selviää, että joku on kaikkien tietämättä massatuottanut Hiron kehittämiä mikrobotteja.

Varastossa kabukinaamioon sonnustautunut hahmo hyökkää Hiron ja Baymaxin kimppuun käyttämällä mikrobotteja, mutta kaksikko kuitenkin pakenee hyökkäystä. Hiro arvelee mysteerihenkilön sytyttäneen tulipalon varastaakseen mikrobotit ja haluaa nyt kostaa veljensä kuolemaan johtaneen vääryyden. Hän rakentaa Baymaxille haarniskan sekä mikrosirun, jonka avulla Baymax oppii kamppailulajeille ominaisia liikkeitä itsepuolustukseksi. Kun poika ja robotti palaavat varastolle, se kuitenkin ammottaa tyhjyyttään.

Hiron mikrobotin avulla Hiro ja Baymax päätyvät läheiseen satamaan, jossa he törmäävät sekä kabukinaamioiseen hahmoon että Tadashin opiskelukavereihin, joihin Baymax on ottanut aiemmin yhteyttä tarkoituksenaan tukea Hiroa veljen menettämässä. Naamiohahmo hyökkää jälleen, mutta Hiro ystävineen onnistuu kuitenkin pakenemaan täpärästi tiukan takaa-ajon jälkeen.

Hiro rekryää koko joukon mukaansa naamiohahmon kiinniottamiseen ja voittamiseen sekä rakentaa kaikille omat supersankaripuvut mukaan lukien itselleen sekä edelleen parannellun version Baymaxille. Tiimi epäilee naamiohahmon olevan Alistair Krei, joka yritti aiemmin saada itselleen Hiron mikrobotit.

He jäljittävät hahmon hylätylle saarelle, missä selviää, että saarta on käytetty Krein rahoittamaan teleportaatiotutkimukseen, joka kuitenkin lopetettiin, kun testipilotti katosi portaaliin. Naamiohahmo hyökkää jälleen tiimin kimppuun, mutta Hiro onnistuu poistamaan naamion paljastaen, ettei hahmo olekaan Krei, vaan kuolleeksi luultu professori Callaghan. Mies paljastaa selvinneensä tulipalosta mikrobottien avulla, mikä saa Hiron raivon valtaan. Hän poistaa Baymaxin hoitolevyn, mikrosirun, joka sisältää Baymaxin auttamiseen liittyvän ohjelmoinnin, ja káskee robotin tappa professorin. Hiron ystävät onnistuvat kuitenkin viime hetkellä estämään robottia paltuttamalla mikrosirun paikalleen.

Callaghan pakenee ja Hiro, yhä suuttuneena ja kostonhaluisena, lentää Baymaxin kanssa kotiin. Tunneryöpyn vallassa Hiro yrittää jälleen poistaa Baymaxin



hoitolevyn, mutta robotti näyttää pojalle videomateriaalia Tadashista testaamassa ja kehittämässä sitä. Sen myötä Hiro rauhoittuu ja leppyy muistaessaan, että Tadashi pyrki auttamaan ihmisiä Baymaxin avulla, ei vahingoittamaan heitä. Hiro pyytää anteeksi Baymaxilta ja ystäviltaan, jotka tulevat hieman jälkijunassa kaksikon luo saarelta.

Honey Lemon näyttää Hirolle muistitikun, jonka he löysivät saarelta. Tutkiesaan tikkua tiimille paljastuu, että portaaliin kadonnut pilotti oli Callaghanin tytär, minkä myötä he ymmärtävät professorin syyttävän Alistair Kreitä tyttärensä katoamisesta ja oletetusta kuolemasta. Callaghan aikoo kostaa Kreille avaamalla portaalin, jonka on tarkoitus imeä sisäänsä Krei ja hänen yrityksensä uusi rakennus. Hiro ystävineen kuitenkin tulee väliin ja onnistuu voittamaan Callaghanin ja pelastamaan Krein.

Baymax havaitsee elämää portaalin sisällä ja vaikka se on epävakaa ja vaarallinen, Hiro ja Baymax lentävät portaaliin aikeenaan pelastaa Callaghanin tytär, joka on vaipunut unenomaiseen tilaan ja näin ollen selvinnyt portaalissa vahingoittumattomana. Pelastusyrityksen aikana Baymaxin raketit vaurioituvat sen suojellessa Hiroa portaalissa leijuvilta jätteiltä. Baymax pakottaa Hiron pelastamaan itsensä ja Callaghanin tyttären jääden itse portaalin vangiksi. Päästyään ulos portaalista Callaghanin tytär virkoaa ja professori Callaghan pidätetään.

Hiro puolestaan liittyy ystäviensä seuraan opiskelemaan yliopistoon ja löytää Baymaxin hoitolevyn hanskan sisältä, jonka avulla hän pääsi portaalista turvaan. Hiro rakentaa Baymaxin uudelleen ja käynnistyessään Baymax tervehtii Hiroa tunnistuen hänet. Tarinan päätteeksi Hiron ja Baymaxin kerrotaan ystävineen jatkavan San Fransokion ihmisten auttamista.

*Big Hero 6* on saanut paljon kiitosta sekä kriitikoilta että muulta yleisöltä (ks. esim. Rotten Tomatoes). Lisäksi se on ollut ehdolla ja voittanutkin useita palkintoja – ehkäpä merkittävimpänä tunnustuksena vuoden 2014 parhaan (pitkän) animaatioelokuvan Oscarin (Academy of Motion Picture Arts and Sciences).

## 3.2 Aineisto

Tämän tutkielman varsinainen aineisto koostuu kuudesta litteroidusta kohtauksesta suomeksi käännetyn ja jälkiäänitetyn *Big Hero 6* -elokuvan eri vaiheilta. Aineiston rajauksen taustalla on tavoite luoda tarkoituksenmukainen kokonaisuus, jonka avulla päästään käsittelemään riittävän laajasti suhteen muodostamisen ilmiötä ja kielellisiä keinoja. Kohtausten avulla pyritään siis saamaan hyvä kokonaiskuva Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisen kaaresta aina henkilöhahmojen ensikohtaamisesta elokuvan loppuvaiheisiin.

Valitsin kohtaukset lopulta kolmen kriteerin perusteella: 1) valittujen kohtausten piti antaa kattava kuva Hiron ja Baymaxin vuorovaikutussuhteesta elokuvan juonen eri vaiheilta, 2) niissä piti esiintyä Hiron ja Baymaxin välistä vuorovaikutusta ja 3) kohtauksissa ei saanut esiintyä muita keskeisiä henkilöihahmoja. Ensimmäisen kriteerin mukaan analysoitaviksi valitut kohtaukset voidaan jakaa juonikulun mukaan eri vaiheisiin: kohtaukset 1 ja 2 sijoittuvat elokuvassa Tadashin kuoleman jälkeen, mutta kuitenkin juonen alkuvaiheille, 3 ja 4 puolestaan keskelle ja 5 sekä 6 tarinan loppupuolelle.

Hiron ja Baymaxin välistä vuorovaikutusta on paljon muissakin kuin nyt valituissa kuudessa kohtauksessa, mutta 3. kriteeri (ei muita henkilöihahmoja) rajasi valintaa lopulta näihin kuuteen kohtaukseen. Tämä raja on perusteltavissa paitsi maisterintutkielmani tavoitteella, myös sen laajuudella. Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella nimenomaan kahden päähenkilön keskinäistä vuorovaikutusta ja sen myötä muodostuvaa, kahdenkeskistä suhdetta. Mikäli analysoitaviksi valituissa kohtauksissa esiintyisi muitakin henkilöihahmoja, analyysissä pitäisi ottaa myös heidät huomioon, ja työ lähtisi näin ollen helposti laajenemaan. Tällöin analyysi olisi ehkä laajempi katsaus elokuvan vuorovaikutussuhteisiin ylipäätään, mutta luultavasti tekisi tarkastelusta myös pintapuolisempaa ja epätarkempaa tämän tutkielman laajuuden puitteissa. Toisaalta on myös otettava huomioon, että tässä tutkielmassa, kuten usein muulloinkin, laadullinen aineistopohjainen kielentutkimus tehdään pääasiassa käsin (Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020: 420). Rajaamalla aineiston kokoa pidän työmäärän myös itselleni tutkijana kohtuullisena.

Analysoitaviksi valitut kohtaukset ovat elokuvassa noin kahden minuutin pituisia eli aineistoa on ajallisesti kokonaisuudessaan noin 12 minuuttia. Aineisto on litteroitu soveltaen sekä puheen litterointimerkkejä että multimodaalisia litterointimerkkejä (Harjunpää, Mondada & Svinhufvud 2019: 215–216), jotka löytyvät selityksineen liitteestä 1. Vaikka analysoin tutkielmassani pääosin kielellistä ainesta, elokuva on kuitenkin multimodaalinen kokonaisuus, joten kieltä ei kannata irrottaa täysin vuorovaikutuksestaan muiden moodien kanssa. Kressin ja van Leeuwenin (2006) visuaalista kielioppia hyödyntäen tarkastelen kohtauksissa myös henkilöihahmojen katseita ja niiden kohdistamista pyrkimyksenäni rikastaa kielellistä analyysiä sekä yhdistää katseen merkitys Hiron ja Baymaxin suhteen muodostamiseen. Visuaalista analyysiä havainnollistamaan käytän elokuvan kohtauksista pysäytettyjä kuvaruutuja. Tarvittaessa liitän analyysiin huomioita myös kielellisen vuorovaikutuksen ja katseen kohdistamisen ulkopuolelta selkeyttämään kontekstia, jossa henkilöihahmojen välinen vuorovaikutus tapahtuu.

Koska tutkielmani on aineistolähtöinen, mutta kuitenkin teoriaohjaava, pyrin nostamaan aineistoon valituista kohtauksista esille tutkielmani tavoitteen kannalta tärkeitä asioita, joita teoreettinen viitekehys ja analyysimenetelmä ohjaavat edelleen

tarkoituksenmukaiseen suuntaan. Tutkielmani tavoitteen kannalta ei ollut tarpeellista litteroida aineistoa esimerkiksi täysin keskusteluanalyttisellä tarkkuudella, joten muun muassa sävelkulkuun ja -korkeuteen liittyvät merkinnät on jätetty litteraatista kokonaan pois. Kontekstuaaliset huomiot multimodaalisine seikkoineen merkitään myös lähinnä sisällönanalyttisellä tasolla, sillä tutkielman laajuuden puitteissa ei ole juurikaan mahdollista syventyä multimodaaliseen analyysiin muuten kuin katseen näkökulmasta.

Kutakin kohtausta käsitellään vuorotellen luvun 4 alaluvuissa, jotka on otsikoitu kussakin kohtauksessa esiintyvän sitaatin mukaan. Sitaatit on valittu kuvaamaan kohtauksen ydinsisältöä sekä analyysin tuloksia. Analyysin kielellisissä esimerkeissä Hiron ja Baymaxin vuorosanat erotellaan henkilöhahmojen nimien alkukirjaimilla (H = Hiro, B = Baymax). Kuvaruuduista henkilöhahmot erottuvat selkeästi visuaalisesti. Ensimmäisen kohtauksen analyysissä osoitan kuitenkin lukijalle henkilöhahmot ensimmäisestä kuvaruudusta selkeyden lisäämiseksi ja väärinkäsitysten välttämiseksi.

### 3.3 Tekstianalyysi analyysimenetelmänä

Tämän tutkielman tutkimusongelmaa eli sitä, millainen suhde *Big Hero 6* -elokuvan kahden päähenkilön välille muodostuu, tutkitaan tekstianalyysin keinoin. Heikkisen (2020: 41) mukaan ”Tekstianalyysissä on olennaista pystyä tunnistamaan ja nimeämään tekstien moninaisia ilmiöitä. Jos tekstin sanoo merkitsevän tai tarkoittavan jotain, tulkinta on analyysissä osoitettava eli ankkuroitava tekstipintaan, tekstissä näkyviin valintoihin.” Tämä on tärkeää paitsi aineistoa analysoitaessa, myös koko tutkimusprosessia arvioitaessa. Osoittamalla tarkasti, mihin analyysi ja sen tulosten tulkinta perustuu, tutkija varmistaa myös osaltaan tulosten ja tulkintojen luotettavuuden, läpinäkyvyyden ja laadun.

Vaikutteita analyysimenetelmään on otettu laadullisesta aineistopohjaisesta kielentutkimuksesta (ks. Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020), Hallidayn SF-teoriasta (ks. esim. Halliday & Matthiessen 2014; Luukka 2002; Shore 2012b) sekä visuaalisesta kieliopista (ks. esim. Kress & van Leeuwen 2006). Laadullisen aineistopohjaisen kielentutkimuksen avulla pyritään ymmärtämään tutkimuskohteina toimivia aitoja kielenkäyttöaineistoja kokonaisvaltaisesti tarkan analyysin avulla. Tausta-ajatuksena on käyttöpohjainen kielikäsitelmä, joka korostaa vuorovaikutuksessa tapahtuvaa merkityksenantoa sekä kielen rakenteen perustumista kielenkäyttöön. (Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020: 414.) Tämä sopii hyvin yhteen myös SF-teorian systeemifunktionaalisen ja visuaalisen kieliopin sosiaalisen semiotiikan viitekehysten kanssa (ks. tutkielman luku 2.2).

Luodonpää-Mannin ja Ojutkankaan (2020: 418, 420–421, 431, 436–438) mukaan laadulliseen aineistopohjaiseen kielentutkimukseen kuuluvat menetelmällisesti seuraavat vaiheet:

- aineiston hankkiminen ja sen koon rajaaminen tutkimuksen alaan nähden tarkoituksenmukaisesti
- tutkimusaineiston järjestäminen luokittelemalla ja koodaamalla kielellisiä esiintymiä niiden ominaisuuksien perusteella suhteessa tutkimuskysymyksiin
- luokitellun ja koodatun tutkimusaineiston analysointi sekä
- tulosten tulkinta pohtimalla ja kirjoittamalla tehdyt havainnot tekstin muotoon.

Olen pyrkinyt rajaamaan aineistoni niin, että sen avulla pystytään tarkastelemaan tutkimuskohteena olevaa suhteen muodostamisen ilmiötä riittävän kattavasti kohtuullisella työmäärällä (tarkemmin rajauksesta edellisessä alaluvussa 3.2 Aineisto). Seuraavaksi aineiston luokittelu ja koodaus suoritetaan aineistolähtöisesti ja teoriaohjaavasti. Huomionarvoista on, ettei aineistolähtöisyys tai -pohjaisuus tarkoita teoriataustan puutetta tai paitsioon jäämistä. Valittu teoreettinen viitekehys tukee sekä aineiston analyysiä että tulosten tulkintaa koko tutkimusprosessin ajan. (Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020: 437.)

Tämän tutkielman tapauksessa aineiston järjestämistä, analysointia ja lopulta myös tulosten tulkintaa ovat ohjanneet teoreettisesti etenkin SF-teorian interpersoonainen metafunktio sekä visuaalisen kieliopin ideationaalinen metafunktio. Interpersoonaisen metafunktion kautta luokittelin ja tarkastelin aineistostani nousevia modaalisia lausetyyppejä, affektiivisiä ilmauksia ja erilaisia modaalisuuden ilmaisukeinoja, kuten modaaliverbejä ja verbin moduksia (ks. esim. Halliday & Matthiessen 2014: luku 4; Shore 2020: luvut 14 ja 16.1; VISK §886, §1551, §1558, §1590, §1707). Ideationaalisen metafunktion myötä tarkastelin henkilöhahmojen katseiden ja niiden suunnan muodostamia vektoreita (ks. Kress & van Leeuwen 2006). Analyysissä keskityin osoittamaan näiden luokittelujen pohjalta Hiron ja Baymaxin suhteen muodostamista kielellisin ja multimodaalisin keinoin.

Tulevassa analyysiluvussa 4 tarkastelen aineistostani kohtauksittain kielellistä ja visuaalista ainesta. Kielellinen aines koostuu litteroidusta elokuvan vuoropuhelusta ja visuaalinen aines kohtauksista otetuista kuvakaappauksista, joista käytän elokuvantutkimuksen termiä kuvaruutu. Kuvaruuduista tarkastelen henkilöhahmojen katseiden muodostamia vektoreita, joita havainnollistetaan nuolilla.

## 4 ANALYYSI

Aineistoni jakautuu kuuteen kohtaukseen *Big Hero 6* -elokuvan eri vaiheilta. Analyysini avulla valotetaan suhteen kehittymistä elokuvan aikana aineistoon valittujen kohtausten välillä.

Kohtaus 1 määrittää suhteen alun, ja kohtaus 2 puolestaan syventää ymmärrystä suhteen alkuvaiheen luonteesta. Ennen kohtauksia 3 ja 4 Hiro on päättänyt tarinan antagonistin, vielä tuntemattoman kabukinaamioisen hahmon, sytyttäneen Tadashin kuolemaan johtaneen tulipalon varastaakseen Hiron suunnittelemat mikrobotit. Kohtauksissa 3 ja 4 kuvataan tarinan keskivaihetta, jossa Hiro ja Baymax toimivat yhdessä löytääkseen naamiohahmon. Aineistoni viimeiset kohtaukset sijoittuvat tarinan loppuvaiheeseen, jolloin naamiohahmoksi on paljastunut professori Callaghan. Kohtaukset 5 ja 6 vievät Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisen analyysin loppuun kuvaamalla sitä, millaiseksi suhde lopulta elokuvan tarinan aikana kehittyy.

### 4.1 Kohtaus 1: Asteikolla yhdestä kymmeneen, minkä numeron antaisit kivullesi?

Aineistoni 1. kohtauksessa (25:40–26:58) Hiro lyö varpaansa, mikä saa Baymaxin aktivoitumaan toimintaperiaatteidensa mukaan kuultuaan kipuun viittaavan äänen. Hiron ja Baymaxin suhteen muodostuminen alkaa katseella. Kuvaruudussa 1 Baymax (valkoinen pullea hahmo taka-alalla) on juuri aktivoitunut ja katsoo Hiroa (mustahiuksinen hahmo etualalla), joka puolestaan katsoo robottia istuessaan sängyllään. Robotin ja pojan katseiden kohtaaminen voidaan tulkita suhteen alkupisteeksi, sillä tämä on ensimmäinen representoitu vuorovaikutus henkilöhahmojen välillä.



Kuvaruutu 1

Esimerkissä 1 on kuvattu henkilöhahmojen ensimmäiset vuorosanat, jotka he osoittavat kohtauksessa toisilleen, kun Baymax on kävellyt Hiron sängyn luo.

#### Esimerkki 1

01 B: päivää olen Baymax henkilökohtainen hoitoapulaisesi

02 H: öö hei öö B-Baymax ai vieläkö sä toimit

Baymax luokittelee ja nimeää käynnistyessään itsensä Hiron henkilökohtaiseksi hoitoapulaiseksi deklaratiiivilauseella *olen Baymax henkilökohtainen hoitoapulaisesi* (rivi 01). Yksikön 2. persoonan possessiivisuffiksien *-si* käyttö viittaa siihen, että Baymax olisi nimenomaan Hiron hoitoapulainen (VISK § 95), mikä osaltaan korostaa ilmaistun hoitosuhteen henkilökohtaisuutta. Tässä on kuitenkin otettava huomioon, että Baymax on hoitokäyttöön ohjelmoitu robotti, jonka tehtävä on auttaa sairaita ja loukkaantuneita. Voidaan olettaa, että esimerkin 1 mukainen tervehdys on ohjelmoitu perustervehdys, jonka robotti sanoisi kelle tahansa. Baymaxin luonnehtiman suhtautumisen henkilökohtaisuus ei siis liity tässä pelkästään Hiroon – hän vain sattuu olemaan paikalla Baymaxin käynnistyessä.

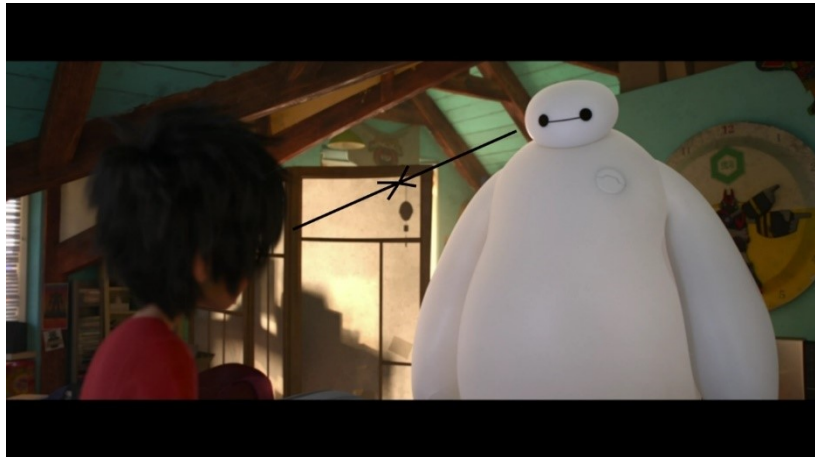
Erilaiset affektiiviset ilmaukset osoittavat suhtautumista tai asennoitumista esimerkiksi puhekumppaniin (VISK §1707), ja ne kuuluvat siksi interpersoonaiseen metafunktiioon. Hiron kysyvä vastaus rivillä 02 osoittaa hänen tienneen Baymaxin olemassaolosta ja toimintaperiaatteista jo ennen tätä tapaamista sekä sen, että hän on yllättynyt Baymaxin edelleen olevan toiminnassa. *öö* voidaan tulkita harkitsemista ilmaisevaksi interjektiksi, koska se on verrattavissa *hmm*-ilmaukseen. Interjektiot eli huudahduspartikkelit, kuten 'höh, oho tai huhhuh', ovat affektiivisiä ilmauksia, joilla osoitetaan vuorovaikutuksessa reaktioita yleensä johonkin yllättävään toimintaan, tapahtumaan tai käänteeseen. (VISK § 856.) Yllättävissä tilanteissa ei välttämättä heti

tiedä, mitä sanoa, jolloin tämäntyypiset harkinnan ilmaukset antavat puhujalle aikaa miettiä sanojaan.

Myös *ai* toimii esimerkissä samalla tavalla, mutta sitä puolestaan käytetään 'oivaltamisen ja ymmärtämisen ilmauksena' (KS s.v. *ai*). Interjektioille tyypillistä on kontekstisidonnaisuus, sillä ilman kontekstia puheen ympärillä ei voida ymmärtää, mihin ilmauksilla vuorovaikutuksessa reagoidaan. Esimerkiksi *ai* voisi ilmaista myös kipua, mutta tässä kohtauksessa multimodaaliset seikat (esim. Hiron ilme ei ilmaise kipua) ja mitä hän sanoo *ai*-ilmauksen jälkeen (*vieläkö sä toimit*) kertovat interjektion merkityksen liittyvän nimenomaan ymmärtämiseen sekä toisaalta myös yllätykseen. Sanalla *vielä* yhdistettynä kysymysliitteeseen *-kö* Hiro kummastelee sitä, että Baymax on edelleen toiminnassa. Tässä kohtauksessa Hiron yllättyneisyys liittyy Baymaxin aktivoitumiseen ja toimintaan, mutta samalla se implikoi yllättynyttä suhtautumista myös Baymaxiin itseensä. Tämä puolestaan kertoo jo jotain henkilöhahmojen välisestä suhteesta: lähtökohta vuorovaikutukselle on yllättävä, joten myöskään suhteen muodostaminen tai muodostuminen ei ole ennalta odotettavissa.

Kiinnostava havainto on, ettei Baymax kuitenkaan osoita mitään merkkejä Hiron tuntemisesta tervehdyksessään eikä myöskään myöhemmin henkilöhahmojen vuorovaikutuksessa siitä huolimatta, että Tadashi on näyttänyt Baymaxin Hirolle aiemmin elokuvassa. Tekstuaalisista vihjeistä tai pikemminkin niiden puutteesta voidaankin päätellä, ettei muistijälkeä Hirosta ole. Jää kuitenkin arvailun varaan, onko robotin muisti esimerkiksi pyyhitty tai ovatko sen tiedot kenties vaurioituneet yliopiston tulipalosta aiheutuneessa räjähdyksessä. Tämän myötä vuorovaikutukseen ja sen kautta myös Hiron ja Baymaxin suhteeseen muodostuu tietynlainen tietoon ja tuntemiseen perustuva valta-asema: Hiro tuntee ainakin osittain Baymaxin ja sen toimintaperiaatteet, mutta Baymax ei tunne Hiroa.

Esimerkin 1 vuoropuhelun aikana Baymax ja Hiro katsovat toisiaan jälleen kasvoihin tai silmiin, kuten kuvaruudussa 1. Kuvaruudussa 2 näytetään Hiro sumeana hahmona etualalla ja Baymax taka-alalla. Baymaxin katse on kohdistunut hieman alaviistoon ja katseen suuntaa havainnollistavan vektorin avulla voidaan huomata katseen suuntautuvan Hiron kasvoihin. Hiron katseen suuntaa ei näytetä, mutta sen voidaan päätellä kohtaavan Baymaxin katseen. Kuvaruudussa 3 Hiron näytetään katsovan yläviistoon, missä Baymaxin kasvojen oletetaan sijaitsevan tarkastellessa henkilöhahmojen sommittelua kuvaruudussa 2: Hiro on alempana kuin Baymax, joten jos pojan katseen suuntautuu ylöspäin, se kohdistuu todennäköisimmin Baymaxiin. Kielellisesti realisoituvaa vuorovaikutusta representoidaan siis myös katseella.



Kuvaruutu 2



Kuvaruutu 3

Kohtauksen aikana Baymax toteuttaa ohjelmoinnilleen tyypillistä tehtävää hoitoapulaisena, johon kuuluu muun muassa mahdollisen vaivan tai vamman tunnistaminen ja avunanto sen mukaan. Hiro ei kuitenkaan ole halukas ottamaan apua vastaan vaan kieltäytyy siitä täysin, kuten alla olevasta esimerkistä 2 voidaan havaita. Tämä on Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisen tarkastelun kannalta olennaista, sillä avun antaminen ja sen vastaanottaminen tai siitä kieltäytyminen tapahtuvat vuorovaikutuksessa, mikä puolestaan luo ja määrittää henkilöhahmojen välistä suhdetta. Lisäksi kieltö voidaan lukea modaalisuuden ilmaisukeinoksi, koska kun jotain kiellellään, implikoidaan samalla myös tietyn asiantilan tai toiminnan mahdollisuutta (VISK §1610). Olen korostanut esimerkistä lihavoimalla ne ilmaukset, joilla Hiro ilmaisee avun tarpeettomuutta.

#### Esimerkki 2

01 B: kuulin kipuun viittaavan äänen kuvailisitko vaivaasi

02 H: ai mä **vaan** löin mun varpaan **ei hätää**



- 03 B: asteikolla yhdestä kymmeneen minkä numeron antaisit kivullesi
- 04 H: ööh **nolla mä en tarvii apua** kiitti voit kutistua
- 05 B: sattuuiko jos kosken sitä
- 06 H: j.:o ei kiitos älä koske **mä pärjään** \*kaatuu hyllyn ja sängyn väliin, ähisee\* au

Rivillä 02 Hiro kertoo deklaratiivilauseella *vaan* lyöneensä varpaansa, mikä ilmaisee tietynlaista 'rajoitusta' (KS s.v. *vain*), tässä tapauksessa vähättelyä. Hän ei pidä vammaansa tärkeänä tai niin suurena, että hän tarvitsisi sen vuoksi apua. Tämä korostuu, kun hän jatkaa toteamuksella *ei hätää*: jos hänellä olisi hätä, hän ehkä tarvitsisi apua, mutta nyt sitä ei ole. Hädänpuutteen ilmaisemista käytetään tässä kiertoilmauksena ja kohteliaana tapana viestittää Baymaxille, että avulle ei ole tarvetta. Tämä voidaan päätellä tulevista, entistä suuremmin avun tarpeettomuutta ilmaisevista kielinaineuksista keskustelun edetessä.

Rivillä 03 Baymax pyytää Hiroa arvioimaan kipunsa astetta syntaktisesti alisteisella sisältöinterrogatiivilauseella eli hakukysymyksellä *minkä numeron antaisit kivullesi* siitä huolimatta, että Hiro viestii avun tarpeettomuudesta. Hiron vastaus jatkaa samaa avusta kieltäytymisen linjaa, mutta nyt vastaus on suurempi, vaikkakin edelleen melko kohtelias. Hiro ei käytä enää kiertoilmauksia vaan sanoo eksplisiittisesti, ettei tarvitse apua (rivi 04) eikä tunne kipua (vastaa *nolla* pyydettyä arvioimaan kipua asteikolla yhdestä kymmeneen). On tärkeää huomata, että Baymaxin vuoron hallitsevassa lauseessa *asteikolla yhdestä kymmeneen* (rivi 03) kipuasteikko on nimenomaan 1–10. Baymax ei siis anna Hiroille vaihtoehtoa *nolla* tai *kivuton*, mutta Hiro käyttää sitä silti viestittääkseen, ettei avulle todella ole tarvetta. Vastauksen kohteliaisuus ilmenee Baymaxille osoitettuna kiitollisuuden ilmauksena (*kiitti*) sekä voida-verbin käyttönä. *voida* on modaaliverbi, joka ilmaisee mahdollisuutta (VISK § 1562). Lausahuksella *voit kutistua* Hiro siis viestittää Baymaxille, ettei avulle ole tarvetta, joten sillä on nyt mahdollisuus kutistua – toisin sanoen lakata yrittämästä auttaa Hiroa.

Baymax ei edelleenkään luovuta vaan tiedustelee Hiroilta polaarisella interrogatiivilauseella eli vaihtoehtokysymyksellä *sattuuko jos kosken sitä* (rivi 05), muuttuuiko kivuntunne, jos robotti koskee varpaaseen. Kohtauksessa Baymax yrittää koskea varpaaseen, mutta Hiro peräännytyy ja väistelee parhaansa mukaan robotin kosketusta. Sannallisesti Hiro reagoi hieman äännettä venyttäen sanotulla dialogipartikkelilla *joo*. Dialogipartikkeleita käytetään keskustelussa vuorovaikutuksen ohjailun välineinä. Niillä voi olla tilanteesta riippuen monenlaisia tehtäviä, mutta tässä tapauksessa *joo* ilmaisee kuulolla oloa sekä tarkemmin sitä, että tieto on vastaanotettu. (VISK § 798.) Voidaan myös olettaa, että varvas tosiaan on kipeä, koska Hiro ei anna Baymaxin koskea siihen. Hiro väistää, sillä koskeminen mitä todennäköisimmin lisäisi kipua, mikä osoittaa, että *joo* ilmaisee myös myöntyvää vastausta Baymaxin kysymykseen.

Dialogipartikkelin jälkeen Hiro jatkaa kiireesti, mutta edelleen kohteliaasti, sanomalla *ei kiitos*, mikä osoittaa myös kielellisesti, ettei hän halua varpaaseen kosketta-  
van. Kohteliasta kieltäytymistä seuraa kieltomuotoinen 2. persoonan imperatiivi, *älä koske*, sekä lopuksi ilman apua selviytymistä ilmaiseva deklaratii-  
vause *mä pärjään*. Verbi 'pärjätä' voidaan sijoittaa välttämättömyys-mahdollisuus-jatkumolle, joten se sisältää myös modaalisen merkityksen (VISK §1352, §1562). Imperatiivi- eli käskylau-  
seen pääasiallinen funktio on esittää vastaanottajalle kehotus tai pyyntö, ja verbin mo-  
duksilla, kuten imperatiivilla, ilmaistaan modaalisuutta. Ilmausta *älä koske* voidaan  
luonnehtia direktiiviseksi eli ohjaileva lausumaksi, jolla tässä tapauksessa käsketään  
tai pyydetään Baymaxiä olemaan koskematta, sekä modaaliselta tulkinnaltaan  
deonttiseksi, sillä imperatiivi ilmaisee puhujan eli Hiron tahtoon liittyvää velvolli-  
suutta tai lupaa. (VISK §889, §1554, §1590, §1645.)

Deklaratiivi- eli väitelauseen funktion tulkinta kytkeytyy ensisijaisesti asiayh-  
teyteen, sillä väitelauseella voidaan tehdä muutakin kuin nimensä mukaisesti 'väittää'  
(VISK §886–887). Tässä tapauksessa *mä pärjään* voidaan tulkita tietoa antavaksi väit-  
teeksi tai toteamukseksi. Huomionarvoista lienee se, että kumpaankin luonnehdin-  
taan sisältyy tietynlainen implikointi epävarmuudesta tai siitä, ettei väite tai toteamus  
ole välttämättä tosi: väite sinänsä vain 'esitetään varmana' ja toteamuskin on 'ha-  
vainto', subjektiivisesti tehty huomio, joka ei aina ole absoluuttisesti oikea tai tosi (KS  
s.v. *väite, toteamus*).

Voidaan siis todeta, että Hiro ei halua apua siitä huolimatta, että ehkä tarvitsisi  
sitä. Hän ainakin osittain myöntää kivun olemassaolon dialogipartikkelilla *joo* (mikä  
on ristiriidassa rivin 04 vastauksen kanssa), käskee kuitenkin Baymaxiä olemaan kos-  
kematta imperatiivilauseella *älä koske* sekä ilmaisee selviävänsä ilman apua deklaratii-  
vauseella *mä pärjään*, minkä myötä hän osoittaa uskovansa, että pärjää, tai haluaa  
vähintäänkin Baymaxin uskovan niin, jotta tämä lopettaisi auttamisyrityksensä.

Kun Hiro on kaatunut (rivi 06), kirjoja alkaa tippua hyllystä hänen päälleen ja  
hän reagoi kipuun erilaisin kipua osoittavin äännähdyksin. Tämä puolestaan aktivoi  
Baymaxin jälleen kysymään useaan kertaan Hiron kivun astetta. Kun Hiro ei edelleen-  
kään myönnä tuntevansa kipua, Baymax aloittaa Hiron hoidon skannaamalla tämän  
vammat (esimerkki 3).

#### Esimerkki 3

01 B: skannaan vammasi nyt

02 H: et skannaa

03 B: skannaus valmis

04 H: uskomatonta

Rivillä 02 Hiron sanoma *et skannaa* voidaan tulkita direktiiviksi, vaikka se on perinteisen direktiivin ilmaisutavan, imperatiivin, sijaan indikatiivin preesensin 3. persoonan kieltomuodossa. Direktiivien merkitys tulkitaan kontekstisidonnaisesti asteittain: direktiivi voi merkitä esimerkiksi kehotusta tai pyyntöä, mutta toisaalta myös käskyä tai varoitusta. (VISK § 1554, § 1645.) Tässä tapauksessa *et skannaa* ilmaisee kielttoa sekä sen myötä Hiron tahtoa, deonttista modaalisuutta, ja se sanotaan reaktiona ja vastauksena Baymaxin toteavaan ilmaukseen *skannaan vammasi nyt*.

Baymaxin tietynlainen itsepintaisuus Hiron hoidossa voidaan tässä kohtauksessa tulkita hieman eri tavoin sen mukaan, kuinka inhimillisenä Baymaxiä pidetään. Toisaalta kivunasteesta kysyminen, vammojen skannaaminen ynnä muut hoitamiseen liittyvät toiminnot Hiron kielloista huolimatta implikoivat itsepäisyyttä ja jopa sitä, että Baymax tietoisesti sivuuttaisi Hiron vastentahtoisuuden toteuttaakseen omaa agendaansa eli Hiron kuntoon hoitamista. Kun otetaan huomioon Baymaxin olemus robottina, tulkintaan vaikuttaa kuitenkin myös mahdollisuus siitä, ettei robotti pysty toimintaperiaatteidensa vuoksi soveltamaan toimintaansa ja vuorovaikutustaan tilanteisesti. Näin ollen kyse ei olisikaan tietoisesta valinnasta ja itsepäisyydestä vaan pikemminkin robotin ohjelmoinnin ja toimintaperiaatteiden puutteista tai joustamattomuudesta.

Yhteenvedona 1. kohtauksesta voidaan todeta, että Hiron ja Baymaxin suhteen alkutaivalta voidaan luonnehtia hoitaja–potilas-suhteeksi. Tämä on selvää jo ensimmäisistä vuorosanoista lähtien, sillä nimeämällä itsensä hoitoapulaiseksi, Baymax tulee samalla määritelleeksi Hiron hoidettavakseen.

## 4.2 Kohtaus 2: Se on poissa

Aineistoni kohtauksessa 2 (37:28–39:08) Hiro ja Baymax ovat palanneet varastolta takaisin kotiin. Baymax näkee Tadashin käyttämän lippalakin Hiron (ja ennen kuolemaansa myös Tadashin) huoneen sängyllä, mikä aloittaa keskustelun hänen kuolemastaan. Kuten esimerkistä 4 voidaan huomata, Baymaxille tieto Tadashin menehtymisestä on yllättävä. Se esittää toteavan ja Tadashin hyvää kuntoa perustelevan vastalauseen kuullessaan kuolemasta (rivi 07) ikään kuin perustellakseen, ettei kyseisen henkilöhahmon kuolema voi olla mahdollinen.

Esimerkki 4

01 B: Tadashi

02 H: mitäh

03 B: Tadashi

- 04 H: se on poissa
- 05 B: milloin hän palaa
- 06 H: se kuoli Baymax
- 07 B: hän oli erinomaisessa kunnossa kunnollisen ruokavalion ja liikunnan olisi pitänyt taata hänelle pitkä elämä
- 08 H: joo niin olis oli tulipalo \*huokaisee\* se on poissa

Baymaxin puheenvuorossa on kaksi deklaratiiivilausetta, joista ensimmäisessä käytetään indikatiivia (*hän oli erinomaisessa kunnossa*), ja toisessa konditionaalia (*ruokavalion ja liikunnan olisi pitänyt taata hänelle pitkä elämä*). Verbin eri moduksilla, indikatiivilla, imperatiivilla, konditionaalilla ja potentiaalilla, ilmaistaan deonttista ja episteemistä modaalisuutta. Deonttinen modaalisuus liittyy puhujan tahtoon tai puheyhteisön normeihin, kun taas episteeminen modaalisuus puhujan uskoon, tietoon tai päätelmiin. Modusten avulla puheena oleva asiointila esitetään esimerkiksi mahdollisena, todennäköisenä tai varmana. (VISK §111, §1556, §1590.) Indikatiivi kuvaa tässä esimerkissä Tadashin erinomaisen kunnan todellisena, siis varmana, kun taas konditionaali Tadashin elämän jatkuvuuden ruokavalion ja liikunnan kunnollisuuden perusteella ehdollisena, todennäköisenä, mutta kuitenkin osittain epävarmana.

Tässä esimerkissä korostuu Hiron ja Baymaxin ominaisuuksien, ja samalla myös heidän suhteensa, vastakohtaisuus: Hiron inhimillisuus ihmisenä ja Baymaxin epäinhimillisuus robottina. Baymax lähestyy kuolemaa ensisijaisesti loogisesta ja puhtaasti fyysiseen terveyteen liittyviin faktoihin pohjautuvasta tulokulmasta (rivi 07), mikä on sen toimintaperiaatteelle luonnollista – onhan se lääketieteelliseksi hoiva-apulaiseksi ohjelmoitu robotti. Hiro joutuu näin ollen selittämään Baymaxille, miksi Tadashi kuoli hyvästä fyysisestä terveydentilastaan huolimatta (rivi 08).

Lisäksi Baymax ei näytä heti ymmärtävän kielen monimerkityksisyyttä, kuten ylätyylisiä kielikuvia tai kiertoilmauksia. Hiron vastaus rivillä 04 implikoi kuolemaa merkityksessä 'olla iäksi poissa', mutta Baymax ymmärtää poissaolemisen kirjaimellisesti 'toisaalla olemisena' (KS s.v. *poissa*). Rivillä 05 Baymax kysyykin *milloin hän* (Tadashi) *palaa*, mikä ilmaisee epätietoisuutta. Esimerkissä 5 Baymax olettaa samaan tapaan myös kivuntunteen (sattumisen) liittyvän ensisijaisesti 'fyysiseen kipuun' (rivi 11), jolloin Hiro tarkentaa deklaratiivilauseella *sattuu erilailla* (rivi 12) implikoiden 'psykkistä tuskaa' (KS s.v. *kipu*).

Esimerkki 5

- 09 B: Tadashi on täällä \*kääntää katseensa alaspäin\*

- 10 H: ei \*kääntyy kohti Baymaxiä katsoen hetken kohti sitä, kunnes katse siirtyy harhailemaan muualle\* kaikki väittää ettei se oo poissa jos jos me vaan muistetaan se \*lysähtää istumaan tuoliin, tuhahtaa ja kääntää kasvonsa pois päin Baymaxista\* sattuu silti
- 11 B: en havaitse jälkiä fyysisistä vammoista \*kallistaa päätään\*
- 12 H: sattuu erilailla \*pyörähtää tuolillaan ympäri niin, että selkänöjä on kohti Baymaxiä\*

Baymaxin ohjelmoituihin toimintaperiaatteisiin näyttäisi kuitenkin kuuluvan pyrkimys uuden oppimiseen avuntarvetta kohdatessa. Esimerkissä 6 Baymax ilmaisee deklaraatiivilauseilla *olet potilaani ja haluaisin auttaa* halukkuuttaan pojan auttamiseen, koska Hiro on sen potilas (rivi 13). Ensimmäisessä väitelauseessa käytetään indikaatiivia. Se ilmaisee kategorisen väitteen, jonka modaalista tulkintaa voidaan pitää totena eli varmana (VISK §1590) – on siis varmaa, että Hiro on Baymaxin potilas. Konditionaali puolestaan osoittaa muun muassa suunniteltua asiointilaa, ja vaikka suunnitelmat eivät ole vielä todellisia, sillä viitataan kuitenkin tulevaan (VISK §1592). Se implikoi Baymaxin halua olla vuorovaikutuksessa Hiron kanssa pojan auttamisen myötä. Vaikka Hiro on sitä mieltä, ettei Baymax voi tässä tapauksessa auttaa (rivi 14), Hiron ja Baymaxin suhde muodostuu tulevaisuuteen suuntaavaksi ja toistaiseksi voimassa olevaksi vähintään niin pitkäksi aikaa, kun Hiro luokitellaan Baymaxin potilaaksi.

Esimerkki 6

- 13 B: \*astuu pois lataustelakastaan ja tulee lähemmäs Hiroa\* olet potilaani haluaisin auttaa
- 14 H: \*katsoo alaspäin istuen selkä kohti Baymaxiä\* tätä sä et voi korjata

Baymaxin Hiroon kohdistunut katse esimerkin 6 rivin 13 vuoron aikana vahvistaa yllä analysoitua vuoropuhelun kielellistä merkitystä suhteen muodostamisen kannalta. Kuvaruudussa 4 nähdään Hiron istuvan tuolissaan selkä robottiin päin. Baymax on juuri astunut ulos lataustelakastaan ja liikkunut kohti Hiroa katse kiinnittyneenä poikaan, kuten kuvaruutuun piirretty vektori osoittaa. Baymax luokittelee Hiron potilaakseen, mitä vahvistaa sen Hiroon kohdistunut katse.



Kuvaruutu 4

Robotille ominaiseen tapaan uuden oppiminen tarkoittaa Baymaxille konkreettisesti sen ohjelmoinnin ja tietovaraston päivittämistä ja laajentamista uuden tietokannan avulla. Esimerkissä 7 Baymax kopioi tietoa läheisten menettämisestä käyttäen apunaan Hiron tietokonetta ja sen tarjoamaa verkkoyhteyttä.

Esimerkki 7

15 H: \*huomio kiinnittyy kummalliseen ääneen, minkä myötä kääntyy Baymaxiä kohti\* öö mitä sä teet

16 B: \*kopioi tietoja Hiron tietokoneesta pitäen kättään sen päällä\*

((samanaikaisesti tietokoneen ruudulla ja Baymaxin rinnassa näkyy kopioitavaa tietoa))

rakennan tietokantaa läheisten menettämisestä \*ottaa kätensä pois tietokoneen päältä\* tietokanta valmis hoitoehdotus ystävien ja lähimmäisten tuki

((ystävien kuvia ilmestyy Baymaxin rintaan))

\*katsoo rintaansa\* otan yhteyttä ystäviisi

17 H: \*tulee Baymaxin luo ja koskee käsillään kiireesti Baymaxin rinnassa näkyviin kuviin\* eieieiei mä en tarvii=

18 B: =ystävillesi on ilmoitettu \*nostaa puhuessaan katseensa kohti Hiroa\*

19 H: \*pyöräyttää silmiään ja heilauttaa kättään kaarella ilmassa kääntyessään pois päin Baymaxista \* uskomatonta

Baymax toimii jälleen ensisijaisesti ohjelmointinsa mukaan eli alkaa määrittää potilaansa hoidontarpeen syytä ja siihen soveltuvaa hoitosuunnitelmaa. Vaikka esimerkissä 5 robotti ei heti ymmärtänyt Hiron tunteman kivun olevan psyykkistä, esimerkissä 7 se on jo oivaltanut Hiron pahanolontunteen johtuvan Tadashin kuolemasta ja menettämisestä. Tämä käy ilmi siitä, että se alkaa omatoimisesti rakentaa tietokantaa läheisten menettämisestä, ja Tadashi Hiron veljenä onkin luokiteltavissa Hiron läheiseksi (rivit 15 ja 16).

Kun optimaalista terveydentilaa uhkaava syy on tunnistettu, Baymax pyrkii autamaan potilastaan parhaansa mukaan. Tietokannan päivittämisen myötä hoitoehdotukseksi muodostuu ystävien ja lähimmäisten tuki (rivi 16). Aivan kuten kohtauksessa 1, Hiro ei vieläkään haluaisi Baymaxin toimivan hoitosuunnitelmansa mukaan eli autavan häntä, mikä käy ilmi siitä, kun hän kiirehtii kieltämään robottia sanomalla toistuvasti *ei* sekä ilmaisemalla, ettei apua tarvita deklaratiivilauseella *mä en tarvii* (rivi 17).

Vaikka Hiron lausahdus jää kesken, kun Baymax ilmoittaa ottaneensa yhteyttä ystäviin rivillä 18, voidaan keskustelua kohtaukseen 1 vertaamalla päätellä, että Hiro oli sanomassa *mä en tarvii apua* (ks. esimerkki 2, rivi 04). Koska Hiro on sanonut niin jo kerran sekä ilmaissut muutenkin vastahakoisuutta apua tarjotessa, voidaan olettaa, että suhtautuminen on edelleen sama. Tätä korostaa Hiron päivittelevä reaktio rivillä 19. Puheessa mikä tahansa kielellinen ilmaus voi toimia affektiivisena ilmauksena, jos sitä sävytetään esimerkiksi äänensävyllä. Yhdistettynä Hiron päivitteleviin eleisiin (silmien pyörittelyyn ja kädenliikkeeseen) ilmaus *uskomatonta* on selvästi affektiivinen, koska sen avulla ilmaistaan puhujan eli Hiron subjektiivista suhtautumista puheena olevaan asiointilaan eli Baymaxin ilmaisemaan yhteydenottoon (VISK §1707, §1714).

Esimerkissä 8 Baymax haluaa Hiroa, koska, kuten robotti itse ilmaisee rivillä 22, *muita hoitokeinoja ovat myötätunto ja lohduttavat eleet*. Tähän kategoriaan lukeutuvat esimerkin mukaan fyysinen läheisyys (halaaminen, rivit 20–26), kosketus (pään painaminen päätä vasten, pään taputtaminen, rivi 24) sekä myötätunnon ilmaisu kielellisesti (*kyllä se siitä voi toista*, rivi 24, *osanottoni tulipalon johdosta*, rivi 28). Esimerkiksi osanotto merkitsee kirjaimellisesti 'myötätunnon osoittamista' (KS s.v. *osanotto*).

Esimerkki 8

20 B: \*halaa Hiroa\* ((riville 26 asti))

21 H: mitä sä nyt teet \*katsoo ylöspäin Baymaxiin\*

22 B: muita hoitokeinoja ovat myötätunto sekä lohduttavat eleet

((Hiro peittyi lähestulkoon kokonaan Baymaxin syleilyyn. Baymax on Hiroa yli päätä pidempi.))

23 H: ei tarvii oikeesti

- 24 B: \*painaa päänsä Hiron päätä vasten\* kyllä se siitä voi toista \*taputtaa Hiroa päähän kaksi kertaa jättäen kätensä Hiron pääläelle\*
- 25 H: eheh \*taputtaa Baymaxiä käsivarteen ja alkaa työntyä pois halauksesta\*
- 26 B: \*Baymax päästää irti Hirosta\*
- 27 H: kiitti Baymax ((Vuorosanojen jälkeen kokonaan irti Baymaxistä.))
- 28 B: \*astuu pari askelta taaksepäin katsoen Hiroa\* osanottoni tulipalon johdosta
- 29 H: ei haittaa se oli onnettomuus \*katse kääntyy Baymaxistä pois päin alaviistoon\*

Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisen kannalta huomionarvoista on Hiron kielellinen reaktio näihin myötätunnon ja lohdutuksen kielellisiin ja toiminnallisiin osoituksiin. Kielto- ja kieltomuotoinen modaaliverbi 'tarvita' (rivi 23) ilmaisee välttämättömyyttä ja vahvistava määräite *oikeesti* ikään kuin nostaa ilmauksen vahvuusasteikkoa (VISK §666). Ei-välttämätön implikoi kuitenkin käytännössä mahdollisuutta tai luvalisuutta (VISK §1613), mikä osoittaa Hiron suhtautumisen Baymaxin avunantoon höllyntävänä. Vaikka Hiro ilmaisee, ettei lohdutukselle ole tarvetta, hän ei kuitenkaan käytä ilmausta, joka implikoi sen mahdottomuutta. Lisäksi rivillä 27 Hiro myös kiittää Baymaxiä, mikä osoittaa kiitollisuudentunnetta, olipa se 'muodollisesti ilmaistua kohteliaisuutta' tai aitoa kiitollisuutta (KS s.v. *kiitos, kiitti*).

Kiitoksen aikana Hiro myös luo katseensa kohti Baymaxiä (kuvaruutu 5). Katseen voidaan tulkita jälleen toimivan kielellistä toimintaa vahvistavana merkityksenannon välineenä. Huomionarvoista on, että Hiro katsoo Baymaxiin työntyessään irti robotin halauksesta. Mikäli katse olisi ollut suunnattuna muualle, esimerkiksi kokonaan pois päin Baymaxistä, olisi se representoinut välinpitämättömämpää suhtautumista robottiin. Katseen kohdistuminen robottiin ilmaisee näin ollen Hiron sallivampaan suuntaan kehittyvää suhtautumista robotin avunantoon.



Kuvaruutu 5



Kohtauksessa 2 Hiron ja Baymaxin suhteessa ilmeiseksi tehdään kahden henkilö­hahmon ero inhimillisyydessä: Baymax on robotti, jolle Hiro joutuu selittämään Tadashin kuoleman syytä, koska sen ei Baymaxin ymmärryksen mukaan olisi pitänyt olla todennäköistä, sekä psyykkistä kipua, koska Baymaxin näkökulmasta fyysinen kipu on ensisijaista. Henkilöhahmojen suhteessa on siis nähtävissä vastakohtaisuutta paitsi jo 1. kohtauksessa määritellyssä hoitaja–potilas-roolijaossa, myös inhimillinen–epäinhimillinen-akselilla. 2. kohtauksen aikana korostuu myös jo määritelty hoitaja–potilas-suhde, joka kuitenkin saa myös uuden määritteen: Hiron ja Baymaxin suhdetta voidaan luonnehtia jatkuvana niin kauan, kun Hiro määrittää Baymaxin potilaaksi ja Baymax puolestaan Hiron hoitajaksi. Hiron suhtautumisessa tähän hoitosuhteeseen ja Baymaxin avuntarjouksiin on nähtävissä myös asteittaista kehitystä salivampaan suuntaan, päivittelystä kiitokseen, mikä implikoi suhteen kehittyvää, eistaattista, luonnetta.

### 4.3 Kohtaus 3: Luufemma

Kohtauksessa 3 (41:57–42:30) Hiro opettaa Baymaxille luufemman, joka on Hiron ja tämän edesmenneen veljen suhteelle ominainen kättelyliike, jota Hiron ei näytetä tekevän kenenkään muun kuin Tadashin kanssa ennen tätä kohtausta. Tämä tekee luufemman opettamisesta Baymaxille merkittävän etapin Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisessa, sillä henkilö­hahmojen vuorovaikutukseen ilmestyy piirre, joka on aiemmin luokiteltu ominaiseksi vain Hamadan veljeksille.

Hiron ja Baymaxin suhteeseen muodostuu siis uusi ulottuvuus, joka vertautuu Hiron ja Tadashin veljessuhteeseen. Kun elokuvissa huomataan tekstuaalisia vihjeitä, jotka viittaavat esimerkiksi hellyydenosoituksiin, ne suhteutetaan aiempaan tietoon, jonka myötä tehdään johtopäätöksiä henkilö­hahmojen suhteen laadusta (Bubel 2011: 228–229). Koska Hiron ja Tadashin veljessuhde on esitetty elokuvassa lämpimänä ja kummallekin osapuolelle tärkeänä, voidaan tästä päätellä myös Hiron ja Baymaxin suhteen muuttuvan läheisemmäksi tämän kohtauksen myötä. Suhteen muodostumisen kannalta tärkeää on myös se, että aloite tähän suhdetta lähentävään toimintaan tulee nimenomaan Hiroilta. Kättelyliikkeen aloittaminen vaikuttaa spontaanilta, mikä saa katsojan toisaalta miettimään, unohtaako Hiro hetkeksi olevansa Baymaxin kanssa.

Vaikka Hiron ja Baymaxin välistä suhdetta muodostetaan läpi tähän tutkielmaan valitun aineiston multimodaalisesti, siis kielen lisäksi myös muin moodein, erityisesti tässä kohtauksessa suhteen muodostamisessa on vahvasti mukana liike ja toiminta. Opetusprosessi ja sen aikana käyty vuoropuhelu esitetään esimerkissä 9.

Esimerkki 9

- 01 H: £HJOO£ \*hyppää innosta ilmaan\* luufemman \*nostaa kätensä nyrkissä kohti Baymaxiä\*
- 02 B: \*katsoo Hiron nyrkkiä ja räpäyttää silmiään kahdesti\* se taisteluliike ei ole tietokannassani
- 03 H: £ei ei se ei oo taistelujuttu£ vaan jotain mitä voi tehdä sillon kun on £innostunu tai ilonen£ \*tarttuu Baymaxiä kädestä ja alkaa näyttää, miten luufemman tehdään\*
- ((Baymax toistaa vaihe vaiheelta kaiken, mitä Hiro tekee. Rivillä 4 on siirretty luufemman viimeiseen vaiheeseen.))
- 04 H: phuuh \*vetää kätensä kaarella ylös\*
- 05 B: balalalalalala \*toistaa saman liikkeen kuin Hiro\* ((Mutta hieman hitaammin.))
- 06 H: £HEI nyt sä tajusit£
- 07 B: lisää luufemman huolenpitomatriisiini
- 08 H: hyvä \*vetää hupparinsa vetoketjun kiinni ja napauttaa kädellään Baymaxiä vatsapanssariin\* napataan se jätkä

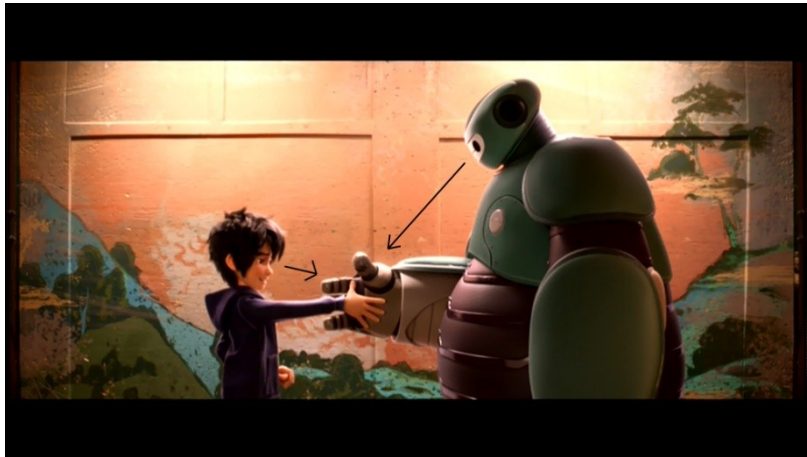
Huomionarvoista on myös se, että Baymax kertoo lisäävänsä luufemman huolenpitomatriisiinsa (rivi 07). Tämä implikoi jälleen Baymaxin roolia Hiron huolenpitäjänä ja hoitajana sekä sitä, että Hiron tärkeät asiat Baymaxin näkökulmasta ovat osa Hiron hoitoa. Baymax huomioi Hiron toimintaa ja asioita, jotka tuottavat hänelle iloa, minkä jälkeen ne lisätään matriisiin, jonka tarkoitus on oletettavasti auttaa pojan hoidossa.

Esimerkin 9 lopussa rivillä 08 Hiron miitteet ovat jo muualla kuin juuri tapahuneessa. *hyvä* ei siis tässä viittaa välttämättä siihen, että Hiro reagoisi myöntävästi luufemman laittamiseen huolenpitomatriisiin, vaan se on merkitykseltään ja funktioltaan pikemminkin 'hyväksymistä ilmaiseva' (KS s.v. *hyvä*) ja toimintaa jatkava – hyvä, jatketaan eteenpäin seuraavaan asiaan. Tästä voidaan päätellä, että Hiron suhtautuminen hänen ja Baymaxin hoitaja–potilas-suhteeseen on edelleen jossain määrin välinpitämätön. Hiroa ei tunnu juuri kiinnostavan Baymaxin puhe huolenpidosta – tarinan antagonistin nappaaminen on tärkeämpää.

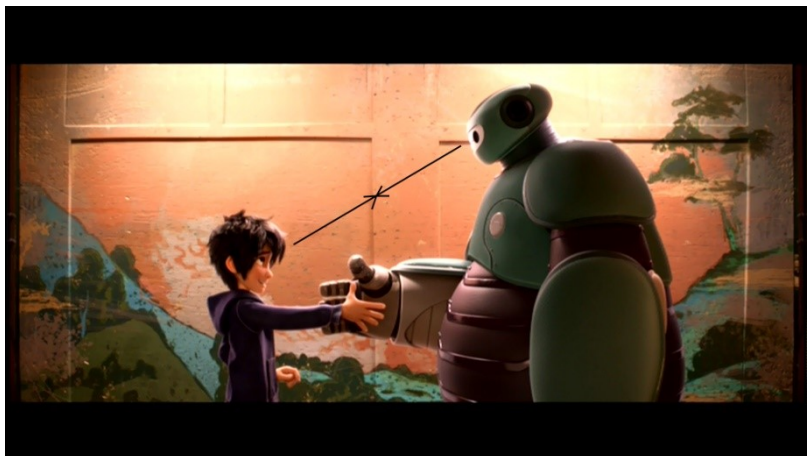
Katseen merkitys luufemman opettamisessa ja sen myötä suhteen luomisessa on myös tärkeä. Kuvaruuduissa 6–8 näkyy, miten Hiron ja Baymaxin katseiden kohdistaminen vaihtelee henkilöhahmojen käsistä toistensa kasvoihin ja silmiin.



Kuvaruutu 6



Kuvaruutu 7



Kuvaruutu 8

Kuvaruudussa 6 Baymax katsoo Hiroa, kun taas Hiro katsoo parivaljakon käsiä asettaessaan Baymaxin käden omaa kättään vasten. Hiro keskittyy opettamaansa kätelyliikkeen vaiheeseen ja asettelemaan Baymaxin kättä oikeaan asentoon. Tätä

implikoi toimintaan (käsiin asetteluun) ja käsiin kohdistunut katse. Baymaxin huomio puolestaan on Hirossa, joka opettaa kättelyliikettä robotille. Tämän perusteella voidaan olettaa, että Baymax on ensisijaisesti taipuvainen huomioimaan Hiroa, mikä kertonee jo jotain henkilöhahmojen välisestä suhteesta. Keskittyminen Hiroon implikoi Hiron tärkeyttä Baymaxille. Tässä vaiheessa ei kuitenkaan voida tehdä varmoja johtopäätöksiä siitä, millä tavalla Hiro on robotille tärkeä, mutta aiempien kohtausten analyysin perusteella voidaan olettaa, että tärkeys liittyy robotin ohjelmointiin ja auttamistehtävään Hiron ollessa sen potilas.

Kuvaruudussa 7 myös Baymaxin katse on siirtynyt Hiron tapaan käsiin, ja kuvaruudussa 8 henkilöhahmojen katset kohtaaavat. Viimeistään tällöin representoitu suhde realisoituu vektoreiden linkittäessä henkilöhahmot suoraan toisiinsa. Sama kaava toistuu, mitä demonstroin kuvaruuduilla 9-11, jotka tulevat ajallisesti heti kuvaruutujen 6-8 jälkeen.



Kuvaruutu 9



Kuvaruutu 10



Kuvaruutu 11

Katseiden suuntaamisen vaihtelu ja toistuva kaava liittyvät paitsi kohtauksessa esitettyyn konkreettiseen toimintaan (kättelyliikkeeseen) ja sen aikana tapahtuvaan vuorovaikutukseen, myös sen kautta suhteen muodostamiseen. Kuten jo aiemmin mainittiin, kättelyliike on elokuvassa Hiron ja Tadashin veljessuhteelle ominainen. Kättelyliikkeen opettamisen ja oppimisen myötä Hiron ja Baymaxin suhde muuttuu tiiviimmäksi ja laadultaan henkilökohtaisemmaksi kuin esimerkiksi verrattain neutraaliksi kuvailtavissa oleva hoitaja-potilas-suhde.

Kättelyliikkeen aikana kohdistuvat katseet implikoivat keskittymistä. Kun henkilöhahmojen katseet kohdistuvat käsiin, he keskittyvät tehtävään toimintaan, kättelyliikkeeseen, ja siihen, että kummankin tekemät liikkeet onnistuvat. Kun katseet puolestaan kohtaavat, henkilöhahmot keskittyvät kättelyliikettä enemmän toisiinsa ja yhdessä tekemiseen. Lisäksi katseen merkitys on varmistava ja rohkaiseva: Hiro varmistaa, että Baymax ymmärtää ja pysyy mukana, sekä rohkaisee jatkamaan, ja Baymax puolestaan tarkistaa, että toimii oikein seuraamalla Hiroa ja tämän reaktioita.

#### 4.4 Kohtaus 4: Sinun tunnetilasi on kohentunut

4. kohtaus (58:18–59:09) sijoittuu taivaalla lentävän kuumailmapallon päälle sen jälkeen, kun Hiro ja Baymax ovat käyneet yhdessä lentämässä San Fransokion yllä Baymaxin parannellun supersankaripuvun avulla. Kohtauksen alussa henkilöhahmot istuvat vierekkäin ja Hiro katselee eteenpäin heilutellen jalkateriään puolelta toiselle. Baymax mukauttaa toimintaansa Hiron mukaan ja peilaa pojan toimintaa, sillä kohtauksessa näytetään, kuinka se vilkaisee Hiroa ja alkaa heilutella jalkojaan samalla tavalla. Kuvaruuduista 12–14 nähdään, miten Baymaxin katse on ensin Hiron tapaan eteenpäin suuntautunut (kuvaruutu 12), siirtyy sitten kohti Hiron jalkoja (kuvaruutu 13) ja palaa sitten eteenpäin (kuvaruutu 14).





Kuvaruutu 12



Kuvaruutu 13



Kuvaruutu 14

Elokuvan kohtauksessa (kuvaruudussa 14) näytetään Baymaxin heiluttelevan jalkojaan Hiron kanssa samalla tavalla, samassa tahdissa. Katseen avulla

representoidaan jälleen keskittymistä, kuten esimerkiksi kohtauksessa 3. Suhteen muodostamisen kannalta on merkittävää, että Baymax keskittyy omaehtoisesti Hiron toimintaan ja jäljittelee sitä. Selkeää syytä tälle jäljittelevälle toiminnalle ei elokuvassa anneta, mutta sen voidaan olettaa liittyvän esimerkiksi Hiron hoitosuunnitelmaan samalla tavalla kuin luufemman (ks. kohta 3, esimerkki 9, rivi 07).

Alla esitetään kohtauksen aikana tapahtuva vuoropuhelu.

Esimerkki 10

01 H: v(h)au se oli °se oli°

02 B: \*kääntyy kohti Hiroa\* sairaan siistiä se on vain sanonta \*kääntyy katsomaan takaisin eteenpäin\*

((Lausahdus *se on vain sanonta* viittaa aiempaan kohtaukseen, jossa Hiro selittää tässäkin käytetyn ilmauksen merkityksen Baymaxille.))

03 H: ehhe joo j(h)oo niin on kamu \*läpsäisee Baymaxiä jalkaan katsoen sitä ja kääntää sitten katseensa takaisin eteenpäin\* mä en kyllä enää ikinä mee bussilla

04 B: \*katsoo Hiroa ja skannaa hänet\* sinun tunnetilasi on kohentunut

05 H: \*kääntyy kohti Baymaxiä tämän puhuessa\*

06 B: voin sammua jos sanot että olet tyytyväinen hoitoosi

07 H: @mitä@ ((järkyttynyt)) e:t sä voi vielä sammua \*nousee ylös\* se tyyppi pitää löytää eli supersensori päälle

Vaikka tämä 4. kohta on aineistossani ajallisesti lyhin, se on kuitenkin merkittävä ja kiinnostava Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisen kannalta. Yksi kielellisesti tärkeä tekijä on Hiron Baymaxista käyttämä nimitys *kamu* esimerkin 10 rivillä 03. *kamu* on arkinen, 'ystävää' tarkoittava ilmaus (KS s.v. *kamu*). Sen käyttö osoittaa Baymaxin ja Hiron suhteen kehittyneen uudelle tasolle ystäväsuhteeksi. Tämä on myös ensimmäinen kerta elokuvan aikana, kun Hiro luonnehtii Baymaxiä jotenkin muuten kuin sen nimellä, mikä tekee nimityksestä entistä merkittävämmän.

Huomionarvoista on myös Hiron lausahdus *mä en kyllä enää ikinä mee bussilla*. Deklaratiivilauseella Hiro toteaa osoittamatta lausetta sen kummemmin kellekään, ettei aio enää koskaan kulkea bussilla. Toteamusta vahvistavat episteemistä modaalisuutta ilmaiseva *ikinä*, joka indikoi mahdottomuutta, sekä partikkeli *kyllä*, joka puolestaan korostaa "esitetyn tiedon paikkansapitävyyttä" (VISK §1556, §1608). Tästä voidaan päätellä, että Hiro aikoo jatkaa vuorovaikutusta ja suhdettaan Baymaxin kanssa

hamaan tulevaisuuteen saakka, koska Baymax on kaksikosta se, joka pystyy lentämään.

Vaikka pojan ja robotin suhde on syventynyt niin, että sitä voidaan jo luonnehtia ystäväsuhteeksi, hoitaja–potilas-suhde on edelleen läsnä, koska Baymax on ohjelmoitu auttamaan ja hoitamaan. Rivillä 04 Baymax skannaa Hiron ja huomaa pojan tunnetilan olevan parempi kuin aiemmin. Tämä tarkoittaa, että hoito on onnistunut ja robotin tehtävä on suoritettu. Niinpä se ilmaisee rivillä 06 modaaliverbiä *voida* käyttäen, että sen on mahdollista sammua, mikäli Hiro on tyytyväinen hoitoonsa. Tämä on keskustelutilanteeseen nähden hieman töksähtävä vuoro, mikä palauttaa katsojan mieleen suhteen osapuolten vastakohtaisuuden inhimillisen pojan ja epäinhimillisen robotin välillä.

Hirolle Baymaxin ehdotus on yllättävä, jopa järkyttävä, mitä ilmaistaan kielellisesti kysymyssanalla *mitä* sekä kieltomuotoisella modaaliverbillä *voida*, joka ilmaisee mahdollisuutta: *et sä voi vielä sammua* (rivi 07). Tämän jälkeen Hiro viittaa agendaan löytää tarinan antagonisti, kabukinaamioinen hahmo, nimityksellä *se tyyppi*. Käytössä on jälleen modaaliverbi, tällä kertaa *pitää*, joka ilmaisee deonttista modaalisuutta eli puhujan tahtoa ilmaisevaa lupaa ja velvollisuutta (VISK §1554, §1562, §1613). Hiro ei siis anna Baymaxille lupaa sammua ennen kuin naamiohahmo on löydetty. Tämä on viittaus Hiron motiiviin löytää tarinan antagonisti Baymaxin avulla, mikä puolestaan implikoi Hiron ja Baymaxin suhteen luonnetta hyödyllisenä Hirolle.

4. kohta on suhteen muodostamisessa siis varsin monisyinen: toisaalta Hiron ja Baymaxin suhteen nähdään syventyneen ystäväsuhteeksi, toisaalta pysyneen hoitaja–potilas-suhteena ja inhimillisyyden näkökulmastakin edelleen jossain määrin vastakohtaisena. Toisaalta suhteeseen voidaan myös lukea uusi kielellisesti realisoitunut ulottuvuus: hyötysuhde.

## 4.5 Kohtaus 5: Tätäkö Tadashi haluaisi?

Kohtauksessa 5 (1:08:58–1:10:12) Hiro ja Baymax ovat palanneet kotiin hylätyltä saarelta professori Callaghaniksi paljastuneen naamiohahmon paettua. Hiro on vihainen ja haluaa kostaa Tadashin kuoleman professorille. Esimerkissä 11 Hiro yrittää poistaa Baymaxin hoitolevyn.

Esimerkki 11

((Hiro yrittää avata Baymaxin rintaluukkuja painamalla sitä useita kertoja, mutta luukku ei aukea. Toiminta jatkuu riville 06 saakka.))

01 B: aiotko jälleen poistaa hoitolevyni



- 02 H: joo @aukee@ ((ärsyyntyneesti))
- 03 B: tehtäväni on auttaa sairaita ja loukkaantuneita
- 04 H: Baymax avaa sun rintaluukku
- 05 B: haluatko että tuhoan professori Källähänin
- 06 H: ((ähinää)) kunhan aukeet \*poistaa Baymaxin rintapanssarin, heittää sen lattialle ja jatkaa rintaluukun avausyrityksiä\*
- 07 B: kohentaako professori Källähänin tuhoaminen tunnetilaasi
- 08 H: JOO @siis ei@ ((yllättyneesti, hämmentyneesti)) e en mä tiedä AVAA NYT SE LUUKKU
- 09 B: tätäkö Tadashi haluaisi
- 10 H: IHAN SAMA \*yrittää kiskoa rintaluukku auki kaksin käsin\*
- 11 B: Tadashi ohjelmoi minut auttamaan
- 12 H: TADASHI ON POISSA \*huudahtaessaan lyö kummatkin nyrkkinsä Baymaxin rintaan ja lyyhistyy sitten nojaamaan vasten Baymaxiä\* @Tadashi on poissa@ ((itkuisesti))

Esimerkissä 11 Baymax kyseenalaistaa Hiron yritykset poistaa sen hoitolevy, koska sen ohjelmoitu tehtävä on auttaa sairaita ja loukkaantuneita, kun taas ihmisten vahingoittaminen, esimerkiksi professori Callaghanin tuhoaminen, on tällöin vastoin sitä. Poistaessaan hoitolevyn aiemmin elokuvassa ennen aineistoni kohtausta 5 Hiro on vihaisena käskenyt Baymaxin tappaa professori Callaghanin, mihin Baymax viittaa tässä esimerkissä rivillä 05. *haluatko että tuhoan professori Källähänin* (Callaghanin) on polaarinen interrogatiivilause, joka vaatii minimivastaukseen myöntymisen tai kieltämisen ilmauksen (VISK §1679, §1689). Hiro ei kuitenkaan suoranaisesti vastaa kysymykseen, vaan jatkaa Baymaxin rintaluukun avausyrityksiä. Hiro ja Baymax ovat lähekkäin eikä ympäristössä ole juurikaan keskustelua häiritseviä ääniä, joten ei ole kyse siitä, etteikö Hiro olisi kuullut kysymystä. Hän jättää siis tietoisesti vastaamatta.

Rivillä 07 Baymax jatkaa toisella polaarilla interrogatiivilauseella *kohentaako professori Källähänin* (Callaghanin) *tuhoaminen tunnetilaasi*, jonka myötä Baymax tiedustelee, auttaisiko tarinan antagonistin tuhoaminen Hiron hoidossa (pojan mielestä). Baymax vaikuttaa puhuvan tässä ensisijaisesti hoitajan roolissa asemoiden Hiron jälleen potilaaksi, sillä se viittaa pojan hoitoon eli tunnetilan kohentamiseen.

Vuoropuhelun sävy kuitenkin jonkin verran muuttuu, kun Baymax kysyy rivillä 09 *tätäkö Tadashi haluaisi*. Baymaxin kaikilla kysymyksillä on interrogatiivilauseille tyyppillinen kysyvä, puuttuvaa tietoa tai varmistusta hakeva funktio (VISK §1678), mutta kysymyksillään Baymax tulee myös kyseenalaistaneeksi Hiron tavan käsitellä surua kostamalla Tadashin kuoleman. Vaikuttaa siltä, että Baymax moralisoi, 'nuhtelee tai ojentaa opettavasti' Hiroa (KS s.v. *moralisoida*).

Rivillä 08 Hiro vastaa ensin painokkaasti myöntyen partikkelilla *joo*, mutta peruu heti vastauksensa ilmauksella *siis ei* ja ilmaisemalla epävarmuutta deklaraatiivilauseella *en mä tiedä*. Hiron halu kostaa Tadashin kuolema ja toisaalta oletettu moraalinen ymmärrys siitä, että toisen ihmisen vahingoittaminen on väärin, luovat ristiriidan, mikä johtaa niin ikään ristiriitaiseen vastaukseen. Tämä tukee myös tulkintaa Baymaxin kysymysten kyseenalaistavasta ja moralisoivasta luonteesta. Moraalinen opettaminen voi liittyä Baymaxin auttamisfunktioon, mutta kyky ylipäättään kyseenalaistaa Hiron toimintaa tällä tavalla viitanee myös Baymaxin inhimillistyneen verrattuna esimerkiksi kohtaukseen 2. Silloin Baymaxin oli vaikeaa käsittää sanojen monimerkityksisyyttä (ks. esimerkit 4 ja 5), kun taas tässä kohtauksessa Baymax itse käyttää ilmauksia, jotka voidaan tulkita monimerkityksisiksi.

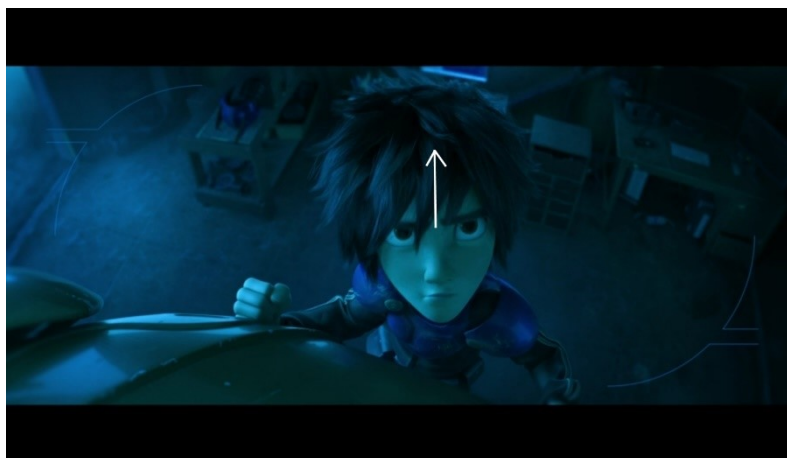
Myös katseen merkitys suhteen muodostajana on olennainen tässä kohtauksessa kielellisiä keinoja vahvistavana tekijänä. Huomionarvoista on, että esimerkin 11 vuoropuhelun aikana Hiro katsoo Baymaxia silmiin vain tiettyjen vuorojen aikana. Kuvaruudussa 15 Hiron ja Baymaxin katseet kohtaavat Hiron nostettua katseensa kohti Baymaxin kasvoja. Tämä katse osuu esimerkin 11 riville 04, missä Hiro käskee Baymaxia imperatiivilauseella *avaa sun rintaluukku*.



Kuvaruutu 15

Katseella vahvistetaan imperatiivia, sillä esimerkiksi rivillä 06 Hiron katse on laskenut jälleen Baymaxin rintaluukkuun, jota hän yrittää saada auki. Seuraavassa

kuvaruudussa 16 Hiro näytetään Baymaxin näkökulmasta katse ylöspäin kohdistettuna, jota havainnollistan ylöspäin suunnatulla vektorilla.



Kuvaruutu 16

Elokuvan oletettu katsoja asemoidaan tässä kuvaruudussa ikään kuin Baymaxin tilalle, ja Hiro näyttää näin ollen katsovan katsojaa kohti. Tästä voidaan olettaa Hiron ja Baymaxin katseiden kohtaavan elokuvan maailmassa, vaikkei sitä täysin eksplisiitisti kuvaruudussa näytetäkään. Tulkintaa vahvistaa henkilöhahmojen sommittelun tarkastelu kuvaruudussa 15, jolloin voidaan havaita Baymaxin katsovan Hiroa alaviistoon ja Hiron puolestaan Baymaxiä yläviistoon, koska Hiro on Baymaxiä lyhyempi. Niinpä voidaan olettaa Hiron katsovan Baymaxiä silmiin myös kuvaruudussa 16, koska pojan katse on suunnattu samalla tavalla yläviistoon kuin kuvaruudussa 15.

Esimerkin 11 näkökulmasta kuvaruutu 16 sijoittuu riville 06 vuorosanojen *kunhan aukeet* kohdalle. Vaikka Hiro ei vuorosanoissaan käytä nyt imperatiivia, *kunhan aukeet* voidaan kontekstuaalisesti tulkita varsin käskevänä. Katseen nostaminen kohtaamaan Baymaxin katseen toimii siis toistamiseen samalla, käskyä vahvistavalla tavalla.

#### 4.6 Kohtaus 6: Mä oon tyytyväinen hoitooni

Aineistoni kuudennessa ja viimeisessä kohtauksessa (1:23:02–1:25:01) Baymax ja Hiro ovat menneet epävakaan portaalin läpi pelastamaan professori Callaghanin iäti kadonneeksi luultua tytärtä. He onnistuvat löytämään hänet unenomaisessa tilassa raketissa ja aloittavat matkansa takaisin portaalille, mutta matkalla he joutuvat lentäen väistelemään kaikenlaista painovoimattomassa ympäristössä leijuvaa jätettä (*debris*). Viime metreillä ennen perille pääsyä Baymax huomaa heitä kohti tulevan jätemassan ja kääntää itsensä Hiron suojaksi. Massa törmää Baymaxiin erottaen Baymaxin sekä

Hiron ja Callaghanin tyttären toisistaan samalla vaurioittaen Baymaxin supersankaripukua. Hiro ja Callaghanin tytär selviävät tilanteesta vahingoittumattomina.

Esimerkissä 12 kuvataan Hiron ja Baymaxin välinen vuoropuhelu, jonka he käyvät päästyään takaisin toistensa luo törmäyksen jälkeen.

Esimerkki 12

01 B: voin yhä saada teidät molemmat turvaan

02 H: \*kääntyy Baymaxiä kohti, katse liikkuu edestakaisin Baymaxin ja X:n välillä\*

03 B: \*laittaa kätensä X:n perään ja käynnistää kätensä raketit\* en voi sammua ennen kuin sanot että olet tyytyväinen hoitoosi

04 H: eieiei oota miten sun käy

05 B: sinä olet potilaani

06 H: Bbbaymax sä et=

07 B: =vain sinun terveydelläsi on merkitystä

08 H: lopeta mä hhh mä keksin jotain

09 B: oletko tyytyväinen hoitoosi

10 H: EN pakko olla toinen keino mä en jätä sua tänne mä keksin jotain

11 B: aika ei riitä oletko tyytyväinen hoitoosi

12 H: @oo kiltti@ ((anelevasti)) ei ((tauko)) mä en voi menettää suakin

13 B: Hiro \*pitää tauon ja räpäyttää silmiään\* olen aina luonasi

Baymaxin ensimmäisen vuoron deklaraatiivilause *voin yhä saada teidät molemmat turvaan* sekä siinä käytetty modaaliverbi *voida* rivillä 01 implikoivat, että Baymaxin on mahdollista saattaa Hiro ja Callaghanin tytär turvallisesti läpi portaalista ennen kuin se sulkeutuu. Kontekstista voidaan tulkita, että *voida* ilmaisee tässä dynaamista modaalisuutta, joka ”kuvaa olosuhteista riippuvaa ja/tai subjektipersonan fyysisten ja henkisten mahdollisuuksien ulottuvuutta” (VISK §1566). Keskustelun kulun kannalta tärkeämpää lienee kuitenkin se, mitä jätetään sanomatta.

Baymaxin supersankaripuku on vaurioitunut, ja se jättää itsensä mainitsematta mahdollisena turvaan pääsijänä. Tilanteessa realisoituu pääpiirteissään kolme vaihtoehtoa: 1) kukaan ei pääse turvaan, koska Baymaxin puvun raketit ovat vaurioituneet, eikä niiden voima riitä viemään kaikkia perille ajoissa, 2) vain Baymax pääsee turvaan jättämällä Hiron ja Callaghanin tyttären portaalin vangeiksi tai 3) vain Hiro ja

Callaghanin tytär pääsevät turvaan Baymaxin jättäytyessä jälkeen. Näistä vaihtoehtoista vain yksi, viimeisin, kielellistetään ja esitetään mahdollisena. Baymax on siis valmis uhraamaan itsensä Hiron ja Callaghanin tyttären turvaan saattamiseksi.

Baymaxin mahdollinen uhrautuminen aiheuttaa Hirossa paniikinomaisen reaktion. Tässä kohtauksessa katseen merkitystä suhteen muodostamisessa on haastavaa kuvata pysäytetyin kuvaruuduin, sillä olennaista on, miten paniikki saa Hiron katseen harhailemaan nopeasti puolelta toiselle. Poika sanoo toistuvasti kieltosanan *ei* ja pyytää Baymaxia odottamaan imperatiivilauseella *oota* (odota) sekä ilmaisee epäietoisuutta robotin kohtalosta sisältöinterrogatiivilauseella *miten sun käy* (rivi 04). Baymax vastaa kysymykseen deklaratiiivilauseilla *olet potilaani* (rivi 05) *vain sinun terveydelläsi on merkitystä* (rivi 07). Olla-verbin indikatiivin käytöllä ja *vain*-sanalla ilmaisulla rajoituksella 'ainoastaan, pelkästään' (KS s.v. *vain*) kuvataan todellisena toteutuva asiointilaa: ainoastaan Hiron terveydellä on merkitystä, joka implikoi, ettei Baymaxin kohtalolla puolestaan ole merkitystä.

Hiro on asiasta eri mieltä, mikä näkyy esimerkin riveillä 08–12. Rivillä 08 Hiro pyytää robottia lopettamaan imperatiivilla *lopeta* jatkaen deklaratiiivilauseella *mä keksin jotain* implikoiden, että on vielä mahdollista 'yrittää löytää tai luoda' sellainen ratkaisu tilanteeseen, jonka myötä Baymaxin ei tarvitse uhrata itseään (KS. s.v. *keksiä*). Baymax kuitenkin kysyy *oletko tyytyväinen hoitoosi*, mikä implikoi sen aikomusta sammua joka tapauksessa. Merkitys on tulkittavissa verrattaessa lausahdusta esimerkin rivin 03 vuoroon, jossa Baymax ilmaisee, ettei voi sammua ennen kuin Hiro sanoo olevansa tyytyväinen hoitoonsa. Kysymyksellään Baymax siis hakee myöntyvää vastausta, vaikka käytännössä polaarilla interrogatiivikysymyksellä on nimensä mukaisesti polaariset minimivastausvaihtoehdot, myöntävä ja kieltävä.

Hiron vastaus on eksplisiittisesti kieltävä. Olla-verbin ja substantiivin *pakko* muodostama sanaliitto *on pakko* ilmaisee välttämättömyyttä. Hiro on vakuuttunut siitä, ettei Baymaxin uhrautuminen voi olla ainoa vaihtoehto. Deklaratiiivilauseet *mä en jätä sua tänne* ja *mä keksin jotain* vahvistavat tätä tulkintaa. Indikatiiveilla *en jätä* ja *keksin* Hiro painottaa, ettei hänellä ole aikomusta toimia robotin esittämän vaihtoehdon mukaan, vaan hän aikoo löytää jonkin toisen mahdollisuuden. Samalla Hiron katse kohdistuu eri puolille ympäristöä kuin hakien juuri sitä *jotain* (kuvaruudut 17 & 18).



Kuvaruutu 17



Kuvaruutu 18

Portaali on kuitenkin sulkeutumassa, mistä Baymax huomauttaa rivillä 11 (*aika ei riitä*) ja toistaa kysymyksensä *oletko tyytyväinen hoitoosi*. Rivien 12 ja 13 vuorot ovat ensiarvoisen tärkeitä kielellisen suhteen muodostamisen näkökulmasta. Hiro kieltävästi anelee Baymaxia *oo kiltti ei* ja ilmaisee sitten *mä en voi menettää suakin*. Voidamodaaliverbin käyttö ilmaisee deonttista mahdottomuutta ja *-kin*-liitepartikkelilla ilmaistaan lisäystä. Hiron näkökulmasta katsottuna on mahdotonta, että myös Baymax menetetään. Baymaxin menettäminen vertautuu elokuvan kontekstia tarkastellessa Tadashin menettämiseen, ja robotin menettäminen veljen lisäksi vaikuttaa tuntuvan pojasta suorastaan murskaavalta. Tämä yhdistää Hiron ja Baymaxin suhteen entistä tiiviimmin Hiron ja Tadashin veljessuhteeseen verrattavaksi.

Huomionarvoista on myös se, miten Baymax vastaa rivillä 13. Se puhuttelee Hiroa nimeltä käyttäen nimeä pojan huomion herättämiseen ja toteaa sitten deklaraatiivilauseella indikaatiivia käyttäen *olen aina luonasi*. Aiempien kohtausten analyysin perusteella Hiron ja Baymaxin suhde on muotoutunut tulevaisuuteen jatkuvaksi niin pitkäksi aikaa, kun Hiro luokitellaan Baymaxin potilaaksi (kohtaus 2, esimerkki 6) ja kun

Hiro ei kulje bussilla (kohtaus 4, esimerkki 10). Näissä esimerkissä suhteen jatkuvuudessa implikoituvat kategorisesti hoitaja-potilas-suhde sekä hyötysuhde, mutta tässä kohtauksessa Baymaxin käyttämä adverbi *aina*, joka ilmaisee 'ikuisuutta', jatkuvaa, jokahetkistä läsnäoloa (KS s.v. *aina*). Oletettavaa on, ettei Hiro ole ikuisesti hoitoapulaisen tarpeessa, eikä Hiron kulkuneuvona oleminen iäti ole Baymaxin aloitteesta muodostettu lupaus, vaan pikemminkin Hiron mahdollinen tahto. *aina* viittaa siis vapaaehtoiseen läsnäoloon, minkä voidaan tulkita kuvaavan läheistä ystävyyssuhdetta.

Tämän tulkinnan myötä voidaan myös pohtia, onko Baymaxin suojeleminen Hiroa kohtaan tässä kohtauksessa eri kuin sen hoitovaisto, joka siihen on ohjelmoitu, robotin suojeleminen Hiroa jättemässään osumalta. Jossain määrin Baymaxin jankkaus siitä, onko Hiro tyytyväinen hoitoonsa esimerkissä 12, vaikuttaa jopa julmalta, mikä saa pohtimaan, pystyykö Baymax ottamaan Hiron hätää empaattisesti huomioon. Toisaalta selkeys "ohjeistuksessa" voi olla toimiva keino, jos vuorovaikutuksen toinen osapuoli on paniikissa tai muuten sekava, mikä kielii puolestaan Baymaxin puolelta tunnereaktion ymmärtämisestä ja sen mukaan toimimisesta Hiroa auttavalla tavalla.

Jos oletetaan suojelemissuhteen eroavan ohjelmoidusta hoitovaistosta, se vahvistaisi entisestään tulkintaa suhteen syvenemisestä ja entistä henkilökohtaisemmaksi muuttuneesta luonteesta sekä toisaalta myös Baymaxin inhimillistymisestä. Mikäli Baymax olisi valmis olemaan vuorovaikutuksessa Hiron kanssa muutoin kuin hoitoapulaisen roolissa, jota *aina* implikoi, se osoittaa robotin voivan toimia ensisijaista ohjelmointiaan vastaan oman mielensä mukaan. Jos Baymaxilla on oma tahto ja kyky tuntea kiintymystä ihmiseen muuten kuin potilaana, siitä on tullut elokuvan aikana inhimillisempi kuin robotin voisi ensisijaisesti olettaa olevan.

## 5 PÄÄTÄNTÖ

### 5.1 Tutkimustulokset

Yksinkertaisesti jo se, että näemme henkilöhahmojen vuorovaikuttavan elokuvan kohtauksessa, osoittaa, että heidän välillään on jonkinlainen suhde (Bubel 2011: 228). Suhteen laatu selviää kuitenkin vasta tarkastelemalla tapahtuvaa vuorovaikutusta. Voidaan havainnoida esimerkiksi sitä, millaisia nimityksiä henkilöhahmot käyttävät itsestään ja toisistaan sekä miten he puhuvat toisilleen. Tutkielmani tavoitteena oli tutkia ja määritellä, millainen suhde *Big Hero 6* -elokuvan päähenkilöhahmojen, Hiron ja Baymaxin, välille muodostuu kyseisen elokuvan aikana. Tähän ongelmaan pyrin löytämään vastauksen kahden tutkielman johdannossa esitellyn tutkimuskysymyksen avulla.

Tutkielmani ensimmäinen tutkimuskysymys käsitteli suhteen muodostamisen kielellisiä keinoja. Analyysini perusteella voidaan todeta, että SF-teorian intersubjektillisella metafunktiolla ja sitä ilmaisevalla modaalisuudella on merkittävä rooli henkilöhahmojen suhteen kielellisessä muodostamisessa. Aineistoni olennaisimpia modaalisuuden lajeja ovat deonttinen ja episteeminen modaalisuus sekä niiden ilmaisun tapoina modaaliset lausetyypit, modukset, modaaliverbit ja affektiiviset ilmaukset. Modaalisista lausetyypeistä ehkä merkittävimmän roolin tässä aineistossa saavat deklaratiivilause ja interrogatiivilause, joka voidaan jakaa vielä tarkemmin sisältöinterrogatiivilauseeksi ja polaariseksi interrogatiivilauseeksi. Modaalisuuden ilmaisussa näihin lausetyyppeihin yhdistyvät verbin modukset, kuten indikatiivi, imperatiivi ja konditionaali, sekä modaaliverbeistä esimerkiksi voida ja pitää. Lisäksi aineistosta nousee esiin erilaisia affektiivisiä ilmauksia, kuten partikkeleita ja adverbejä, joilla voidaan luonnehtia olevan suhdetta muodostava funktio.



Toisen tutkimuskysymykseni fokuksesta eli multimodaalisista suhteen muodostamisen keinoista tarkastelin tarkemmin katsetta ja sen kohdistamista, ja analyysini perusteella näyttää siltä, että sen avulla tosiaan luodaan Baymaxin ja Hiron välistä suhdetta. Visuaalisen kieliopin (Kress & van Leeuwen 2006) mukaan toimijan katse ja sen suunta muodostaa vektorin, joka representoi paitsi visuaalisesti kuvattua toimijaa, myös katseen kohdetta sekä toimijan ja kohteen välille muodostuvaa suhdetta. Aineistoni perusteella katseella on paitsi suhdetta luova ja ylläpitävä merkitys, myös vuorovaikutuksen kielellisiä keinoja vahvistava merkitys, mikä edelleen vaikuttaa suhteen muodostamiseen. Katsetta käytetään esimerkiksi keskittymisen kuvaamiseen ja käskyn vahvistamiseen.

Analyysini perusteella Hiron ja Baymaxin suhde on vaihteittain kehittyvä, ja se voidaan jakaa karkeasti viiteen suhteen laatua luonnehtivaan kategoriaan, jotka määrittävät suhdetta ja sen eri vaiheita. Näitä kategorioita ovat

- hoitaja-potilas-suhde
- inhimillinen-epäinhimillinen-jatkumo
- ystävyys-suhde
- hyötysuhde sekä
- Tadashin ja Hiron veljessuhteeseen verrattavissa oleva suhde.

Analyysistäni selkeimmin esiin noussut kategoria lienee hoitaja-potilas-suhde, jossa Baymax toimii hoitajan roolissa ja Hiro puolestaan potilaana. Vaikka henkilö-hahmojen suhteessa voidaan havaita erilaisia piirteitä elokuvan edetessä, hoitajan ja potilaan roolit pysyttelevät vuorovaikutuksen ja näin ollen myös suhteen keskiössä elokuvan alusta loppuun saakka. Heti ensimmäisen kerran esittäytyessään Baymax luonnehtii itseään hoitoapulaiseksi asemoiden Hiron puolestaan hoidettavaksi (ks. kohta 1, esimerkki 1), ja vielä elokuvan lopussakin se viittaa Hiroon potilaana (ks. kohta 6, esimerkki 12). Huomionarvoista tietenkin on, että Baymax on hoitokäyttöön ohjelmoitu robotti, joten hoitajana toimiminen on sille sisäänrakennettu tehtävä. Ei siis ihmeekään, että tämä seikka on alati läsnä myös Hiron ja Baymaxin suhteessa.

Hiron suhtautuminen rooliinsa potilaana näyttäytyy aluksi vastentahtoisena, mutta elokuvan myötä hiljalleen suopeampaan suuntaan kehittyvänä. Elokuvan alussa hän pyrkii kieltäytymään avusta kokonaan (ks. kohta 1, esimerkit 2-3 sekä kohta 2, esimerkki 6-7), ja elokuvan edetessäkin suhtautuminen jatkuu niin ikään jossain määrin välinpitämättömänä (ks. kohta 3, esimerkki 9), vaikka toisinaan Hiro ilmaisee myös kiitollisuutta (ks. kohta 2, esimerkki 8). Baymaxiä vastentahtoisuus tai välinpitämättömyys ei vaikuta aineistoni perusteella haittaavan, sillä se jatkaa Hirosta huolehtimista eikä missään vaiheessa kielellistä esimerkiksi turhautumista

siihen, ettei Hiro aina ota hoivaa mukisematta vastaan. Tämä liittyy Baymaxin robottiuteen: se on ohjelmoitu auttamaan, joten sitä se tekee avuntarvitsijan halukkuuden asteesta huolimatta.

Baymaxin robottius nousee suhteen muodostamisessa esiin myös silloin, kun huomio kiinnittyy suhteessa vallitsevaan vastakohtaan Hiron inhimillisyyden ja Baymaxin epäinhimillisyyden välillä. Tämä vastakohta ei vaikuta estävän suhteen muodostumista, mutta se tuo siihen oman ulottuvuutensa esimerkiksi tilanteissa, joissa Baymax ei välttämättä ymmärrä asioita ohjelmointinsa vuoksi ja Hiro puolestaan asemoituu tällöin selittäjäksi ja suhteen inhimilliseksi osapuoleksi (ks. kohta 2, esimerkit 4–5). Kiinnostavaa on, että elokuvan edetessä myös Baymaxin voidaan tulkitella kehittyvän epäinhimillinen–inhimillinen-jatkumolla: esimerkiksi kohtauksessa 5 Baymax vaikuttaa käyttävän kysymyksiä paitsi tiedon kartuttamiseen, myös Hiron moralisointiin, mikä implikoi sen kielellisen monimerkityksisyyden ymmärtämisen kattumista ja sitä myötä myös inhimillistymistä verrattuna vaikkapa kohtaukseen 2. Lisäksi kohtauksen 6 analyysin pohjalta voidaan pohtia, onko Baymax kehittynyt elokuvan tarinan aikana jopa niin inhimilliseksi, että sillä on paitsi oma tahto, myös kyky kiintyä Hiroon ihmisenä, siis muutenkin kuin potilaana, mikä ohittaisi sen ensisijaisen ohjelmoinnin.

Hiron näkökulmasta henkilöhahmojen suhde määrittyy myös hyödyllisenä, koska poika käyttää Baymaxia apunaan tarinan antagonistin nappaamiseen, mikä käy aineistossani ilmi erityisesti kohtauksissa 4 ja 5. Kohtauksessa 5 Hiro on jopa valmis sivuuttamaan Baymaxin ensisijaisen ohjelmoinnin poistamalla robotin hoitolevyn (esimerkki 11), mikä auttaisi professori Callaghanille kostamisessa. Tässä vaiheessa ei liene enää kyse pelkästä auttamisesta, vaan suhteessa on hetken nähtävissä piirteitä jopa tietynlaisesta hyväksikäytöstä. Hiro pyrkii sanelemaan ehdot, joita Baymaxin tulisi noudattaa ja sen myötä unohtaa ensisijainen tehtävänsä hoitoapulaisena. Suhde on luonnehdittavissa myös hyötysuhteeksi etenkin Hiron näkökulmasta tarkasteltuna. Baymaxin näkökulmasta ei ole nähtävissä hyödyllisyyteen viittaavia piirteitä, ellei robotille ohjelmoidun tehtävän, auttamisen, toteuttamista Hiron auttamisen myötä määritellä robotille hyödylliseksi.

Baymaxin ja Hiron suhteen muuttumista henkilökohtaisempaan suuntaan tapahtuu pikku hiljaa, minkä myötä suhdetta voi luonnehtia myös ystäväsuhdeksi sekä verrata Hiron ja Tadashin veljessuhteeseen. Ensimmäisiä viitteitä suhteen syventymisestä ovat esimerkiksi luufemman opettaminen Baymaxille kohtauksessa 3 sekä se, kun Hiro nimittää Baymaxia kamuksi kohtauksessa 4. Se, että Hiro murtuu kohtauksessa 5 implikoi myös läheistä suhdetta, sillä Tadashin kuoleman jälkeen Hiron näytetään elokuvassa hyvin pitkälti välttelevän surun näyttämistä lähestulkoon kaikkien henkilöhahmojen seurassa. Kohtauksessa 6 Hiro myös vertaa Baymaxin menettämistä Tadashin menettämiseen, mikä osoittaa, että suhde robotin kanssa on syventynyt ja

on pojalle hyvin tärkeä. Samaa voidaan sanoa myös Baymaxin osalta, sillä se toteaa aineistoni viimeisen kohtauksen esimerkin 12 lopuksi olevansa aina Hiron luona.

## 5.2 Tutkimuksen yhteenveto ja arviointi

Olen tarkastellut lähtökohdiltaan laadullisessa ja aineistolähtöisessä tutkielmassani suhteen muodostumista ja sen keinoja *Big Hero 6* -elokuvan kahden päähenkilöhahmon välillä. Tutkielman varsinainen aineisto rajattiin kuuteen litteroituun kohtaukseen edellä mainitun elokuvan eri vaiheilta. Tutkimusprosessin aikana tutustuttiin M.A.K. Hallidayn systeemis-funktionaaliseen kieliteoriaan (Halliday & Matthiessen 2014), Kressin ja van Leeuwenin (2006) visuaaliseen kielioppiin sekä jonkin verran myös elokuvantutkimukseen (esim. Bateman ym. 2017; Bordwell ym. 2016; Lehtinen 2013). Analyysimenetelmänä käytettiin tekstianalyysiä, johon otettiin vaikutteita laadullisesta aineistopohjaisesta kielentutkimuksesta (Luodonpää-Manni & Ojutkangas 2020) sekä yllä mainituista teoreettisen viitekehyksen osista. Yhdessä ne kaikki toimivat tukena tutkielman aineiston tarkastelussa, analyysissä ja saatujen tulosten tulkinassa.

SF-teoria ja visuaalinen kielioppi osoittautuivat toimiviksi sekä teoreettisena viitekehyksenä että tekstianalyysin välineinä. Koska visuaaliseen kielioppiin on omaksuttu Hallidayn SF-teoriasta metafunktiot, näiden kahden teorian yhdistäminen multimodaalisen aineiston tutkimiseen oli verrattain vaivatonta sekä hedelmällistä. Analyysin avulla pystyin vastaamaan kiitettävästi asetettuihin tutkimuskysymyksiin ja niiden myötä myös tutkielman tavoitteeseen. Pystyin tunnistamaan Hiron ja Baymaxin suhteen muodostamiselle erilaisia multimodaalisia keinoja sekä luokittelemaan henkilöhahmojen väliselle suhteelle viisi erilaista suhdetta luonnehtivaa kategorialla, jotka auttavat suhteen määrittelyssä (tarkemmin tutkielmani tuloksista alaluvussa 5.1 Tutkimustulokset).

Lähtökohta tutkielmalleni oli kielitieteellinen, mutta aineistoni multimodaalisen luonteen vuoksi halusin lähestyä aihettani niin ikään multimodaalisesta näkökulmasta. Tutkimusprosessin aikana, varsinkin aineiston järjestelyn ja analyysin myötä, kävikin ilmi, että Hiron ja Baymaxin suhdetta muodostetaan monin eri tavoin paitsi kielellisesti, myös visuaalisesti ja toiminnallisesti. Tutkielmani laajuuden puitteissa valitsin keskittyä suhteen muodostamiseen kielellisten keinojen ja katseen avulla. On kuitenkin selvää, että henkilöhahmojen välistä suhdetta luodaan ja ylläpidetään elokuvassa myös monin muin keinoin, kuten vuorovaikutuksessa ilmeillä ja eleillä sekä elokuvallisesti sommittelulla ja rajauksilla.

Koen aineistolähtöisesti multimodaalisen lähestymistavan olleen hyvä valinta, jonka myötä pystyin tarkastelemaan tutkielmani aihetta ja aineistoani laaja-

alaisemmin. Ottaen kuitenkin huomioon, että jouduin rajaamaan multimodaalista näkökulmaa vahvasti, voidaan pohtia, jäävätkö tutkimustulokset juuri multimodaalisesta näkökulmasta liian suppeiksi. Rikastaako multimodaalinen analyysi tuloksia tarpeeksi ollakseen perusteltu pelkän kielellisen analyysin sijaan?

Aaltion ja Puusan (2020: 188) mukaan laadullisella tutkimuksella ei välttämättä saada ylipäätään yleistettävää tietoa. Sen sijaan pyrkimyksenä on tuottaa ja lisätä hyödyllistä tietoa tutkittavasta ilmiöstä, sen rakenteista ja mekanismeista. Vähintään kielellisestä näkökulmasta tutkielma saavutti tavoitteensa, mutta näen myös tutkielman multimodaaliset osuudet arvokkaina ja tietoa lisäävinä – etenkin, kun ottaa huomioon sen, etten tutkimusprosessin aikana onnistunut löytämään samankaltaista aiempaa tutkimusta. Suhteen muodostumisen tarkastelu (animaatio)elokuvan kontekstissa on siis ilmeisen vähälle huomiolle jäänyt tutkimuskohde, minkä vuoksi tutkielmani tulokset ovat merkittäviä ja hyödynnettävissä tuleviin tutkimuksiin paitsi kielitieteellisessä, myös elokuvantutkimuksellisessa kontekstissa. Tutkimukseni on yksittäinen tapaus, joka kurkistaa yhden elokuvan kautta suhteen muodostamiseen ja sen erilaisiin keinoihin. Tuloksia ei voida pitää siinä määrin yleistettävänä, että ne pätsivät esimerkiksi kaikkiin animaatioelokuviin tai edes kaikkiin Disneyn animaatioelokuviin. Tulosten avulla saadaan kuitenkin hyödyllistä ja kiinnostavaa tietoa tarkastellusta ilmiöstä, mikä itsessään on arvokasta.

Tutkielmani mahdollinen suppeus suhteen muodostamisen monisyiseen luonteeseen verrattuna tarjoaa myös oivallisen mahdollisuuden jatkotutkimukselle. Kiinnostavaa olisi saada lisää tietoa suhteen muodostumisesta esimerkiksi Disneyn elokuvissa ylipäätään. Mukaan voisi ottaa esimerkiksi rakkauden aspektin ja vertailla romanttiseen ja platoniseen rakkauteen perustuvien suhteiden muodostumista sekä niiden mahdollisesti eroavia kielellisiä ja multimodaalisia keinoja. Toinen kiinnostava näkökulma olisi selvittää, onko suhteiden ja niiden muodostumisen representointi muuttunut Disneyn pitkän historian ja monien animaatioelokuvien aikana. Toisaalta Disneyn viime vuosien trendinä voidaan pitää vanhojen animaatioklassikoiden uudelleenfilmatisointeja live-action-versioiksi (esim. *Mulan* (2020), *Pinocchio* (2022) ja *Pieni merenneito* (2023)), mikä osaltaan tarjoaisi myös kiinnostavan mahdollisuuden vertailla, vaikuttaako elokuvan muoto (animaatio vs. live-action) esimerkiksi elokuvan kielellisiin valintoihin suhteen muodostamisessa. Mikäli suhteen muodostumisesta halutaan (animaatio)elokuvissa yleistettävämpää tietoa, voisi yksittäistapauksista siirtyä ylipäätään vertailevampaan suuntaan tai toisaalta sukeltaa syvemmälle aidosti multimodaaliseen näkökulmaan uusien yksittäistapausten myötä.

Hyvän tieteellisen käytännön peruseriaatteisiin kuuluvat luotettavuus, rehellisyys, arvostus ja vastuunkanto. Näiden avulla pyritään varmistamaan muun muassa tieteellisen toiminnan laatu, läpinäkyvyys, arvostuksen osoittaminen ja vastuullisuus läpi tieteellisen toiminnan erilaisten prosessien. (HTK 2023: 11–12.) Periaatteiden

noudattamisen turvaamiseksi tutkimuksen tekijän on pystyttävä tarkastelemaan ja arvioimaan omia valintojaan kriittisesti sekä tunnettava ja omaksuttava tutkimusta ohjaavia sääntöjä sekä luotettavuuskriteerejä (Aaltio & Puusa 2020: 177).

Näiden kriteerien valossa tutkielmani luotettavuus on hyvällä tasolla. Tutkimusta tehdessäni olen toiminut hyvän tieteellisen käytännön periaatteita ja menettelytapoja noudattaen (ks. HTK 2023: 11–14). Tutkimusprosessin alusta alkaen olen myös tunnistanut roolini tutkijana olevan subjektiivinen, mikä on saattanut vaikuttaa saatuihin tutkimustuloksiin. Tavoitteenani ei ole kuitenkaan ollut tuottaa täysin yleistettävää tietoa vaan luoda katsaus valitsemaani ilmiöön sekä tuottaa siitä kiinnostavaa ja hyödyllistäkin tietoa tutkielmani myötä, kuten laadulliselle tutkimukselle on tyyppillistä (Aaltio & Puusa 2020: 188). Tutkimukseni Hiron ja Baymaxin suhteen muodostumisesta tarjoaa mielenkiintoisen näköalapaikan yhden elokuvan kautta suhteen muodostamiseen sekä sen kielellisiin ja multimodaalisiin keinoihin.

Lisäksi olen pyrkinyt raportoidessani kuvaamaan avoimesti ja tarkasti tutkimusprosessin aikana tekemiäni valintoja ja rajauksia. Tämä vaikuttanee myös tutkielmani uskottavuuteen positiivisesti, sillä selkeällä raportoinnilla pyrin varmistamaan myös sen, että esimerkiksi tämän tutkielman oletetut lukijat voivat luottaa tulosten juontuvan huolellisesti ja asianmukaisesti toteutetusta analyysistä (Puusa & Juuti 2020: 175). Johdonmukaisuus ja systemaattisuus esimerkiksi aineiston käsittelyssä ja analysoinnissa osoittavat myös sen, että tutkimustulokset eivät ole sattumanvaraisia, vaan ne ovat perusteltavissa sekä aineiston että tutkielmassa käytetyn teoreettisen viitekehyksen kautta. Tämä johtaa siihen, että tutkimusprosessi menetelmiseen ja analyysitapoihin olisi ainakin pääpiirteissään toistettavissa, ja tutkielman raportti voisi tällöin toimia vähintään suuntaa-antavana osviittana jollekin toiselle tutkijalle.

## LÄHTEET

- Aaltio, Iiris & Puusa, Anu 2020: Mitä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa tulisi ottaa huomioon? – Anu Puusa & Pauli Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* s. 177–188. Helsinki: Gaudeamus.
- Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 2014 (87<sup>th</sup>) ANIMATED FEATURE FILM. – <https://awardsdatabase.oscars.org/Search/Nominations?categoryExactId=120&awardShowFrom=87&view=3-Award%20Category-Chron> 12.1.2023
- Bateman, John, Wildfeuer, Janina & Hiippala, Tuomo 2017: *Multimodality. Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Bednarek, Monika 2010: *The Language of Fictional Television. Drama and Identity*. London: Bloomsbury Publishing.
- Bell, Allan & Gibson, Andy 2011: Staging Language: An Introduction to the sociolinguistics of performance. – *Journal of Sociolinguistics* 15 (5) s. 555–572.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin & Smith, Jeff 2016: *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bubel, Claudia 2006: *The Linguistics of character relations in TV drama: Doing friendship in Sex and the City*. Väitöskirja. Saarlandin yliopiston filosofian laitos.
- 2011: Relationship impression formation. How viewers know people on the screen are friends. – Roberta Piazza, Monika Bednarek & Fabio Rossi (toim.), *Telecinematic Discourse. Approaches to the language of films and television series*. s. 225–247. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Culpeper, Jonathan 2001: *Language and Characterisation. People in Plays & Other Texts*. Harlow: Longman.
- Davis, Amy M. 2019: Introduction. – Amy M. Davis (toim.), *Discussing Disney* s. 1–14. London: Indiana University Press.
- Gunning, Tom 2014: Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography. – Karen Beckman (toim.), *Animating Film Theory* s. 37–53. Durham and London: Duke University Press.
- Halliday, M.A.K. & Matthiessen, Christian M.I.M. 2014: *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. London: Routledge.
- Harjunpää, Katariina, Mondada, Lorenza & Svinhufvud, Kimmo 2019: Multimodaalinen litterointi keskusteluanalyysissä. – *Puhe ja Kieli* 39 (3) s. 195–220.
- Haswell, Helen 2019: Fix it Felix! Reviving Walt Disney Animation Using the Pixar Formula. – Amy M. Davis (toim.), *Discussing Disney* s. 91–114. London: Indiana University Press.
- Heikkinen, Vesa 2020: *Tekstianalyysi – Miksi kielellisillä valinnoilla on merkitystä?*. Helsinki: Gaudeamus.
- Herhuth, Eric 2017: *Pixar and the Aesthetic Imagination. Animation, Storytelling, and Digital Culture*. Oakland, California: University of California Press.
- HTK = Riitta Keiski, Kari Hämäläinen, Matti Karhunen, Erika Löfström, Susanna Näreaho, Krista Varantola, Sanna Spoof, Terhi Tarkiainen, Eero Kaila & Minna Aittasalo 2023: *Hyoä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023*. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. – [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf) 13.6.2023
- IMDb = Internet Movie Database 2022: Big Hero 6. – <https://www.imdb.com/title/tt2245084/> 25.9.2022
- Juuti, Pauli & Puusa, Anu 2020: Johdanto. Mitä laadullisella tutkimuksella tarkoitetaan? – Anu Puusa & Pauli Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* s. 9–19. Helsinki: Gaudeamus.
- Kress, Gunther 2010: *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 2006: *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

- KS = *Kielitoimiston sanakirja*. Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone 2022. Päivitettävä julkaisu. Päivitetty 10.11.2022. – <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi> 15.6.2023
- Luodonpää-Manni, Milla & Ojutkangas, Krista 2020: Laadullinen aineistopohjainen kielentutkimus. – Milla Luodonpää-Manni, Markus Hamunen, Reetta Konstenius, Matti Miestamo, Urpo Nikanne & Kaius Sinnemäki (toim.), *Kielentutkimuksen menetelmiä I–IV* s. 412–441. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Luukka, Minna-Riitta 2002: M. A. K. Halliday ja systeemis-funktionaalinen kielitiede. – Hannele Dufva ja Mika Lähteenmäki (toim.), *Kielentutkimuksen klassikoita* s. 89–123. Jyväskylä: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Lehtinen, Jari 2013: *Animaation historia*. Helsinki: Finn Lectura.
- Machin, David & Mayr, Andrea 2012: *How To Do Critical Discourse Analysis. A Multimodal Introduction*. Los Angeles, California: SAGE Publications.
- Mondada, Lorenza 2016: Multimodal resources and the organization of social interaction. – Andrea Rocci & Louis de Saussure (toim.), *Verbal Communication* s. 329–349. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Richardson, Kay 2010: Multimodality and the study of popular drama. – *Language and literature* 19 (4) s. 378–395.
- Rotten Tomatoes: Big Hero 6. – [https://www.rottentomatoes.com/m/big\\_hero\\_6](https://www.rottentomatoes.com/m/big_hero_6) 15.2.2023
- Shore, Susanna 2012a: Kieli, kielenkäyttö ja kielenkäytön lajit systeemifunktionaalissa kieliteoriassa. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja* s. 131–157. Helsinki: Gaudeamus
- 2012b: Systeemis-funktionaalinen teoria tekstien tutkimisessa. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja* s. 158–185. Helsinki: Gaudeamus.
- 2020: *Lauseita ja vesinokkaeläimiä – Perinteisestä funktionaaliseen kielioppiin*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1460. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Tieteen termipankki = *Tieteen kansallinen termipankki* 2023. Päivitettävä julkaisu. – <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Termipankki:Etusivu/fi> 15.7.2023
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen & Irja Alho 2008: *Iso suomen kieliopin verkkoversio*. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen verkkojulkaisuja 5. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. – <http://scripta.kotus.fi/visk> 12.6.2023
- Wills, John 2017: *Disney Culture*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

## Aineistolähteet

- Hall, Don & Williams, Chris 2014: *Big Hero 6*. Walt Disney Pictures.

# LIITTEET

## LIITE 1

Olen soveltanut tutkielmani aineiston litteroinnissa Harjunpään ym. (2019: 2015–216) esittelemiä litterointimerkintöjä. Tästä listauksesta on poistettu ne merkinnät, jotka eivät ole tälle tutkielmalle tarpeellisia.

### MULTIMODAALISET LITTEROINTIMERKIT

\*\* Kehollinen toiminta merkitään  
(()) litteroijan muita kommentteja ja selityksiä tilanteesta

### PUHEEN LITTEROINTIMERKIT

#### Puheen tuottopiirteitä

° ° ympäröivää puhetta vaimeammin sanottu jakso  
JOO ympäröivää puhetta äänekkäämmin sanottu jakso  
het*i* äänteen painotus  
e::i äänteen venytys  
@ @ äänen laadun muutos

#### Hengitys ja nauru

he he naurua  
e(h)i uloshengitystä sanan sisällä, useimmiten kyseessä nauraen sanottu jakso  
£ £ hymyillen sanottu jakso

#### Päällekkäisyydet ja tauot

[ päällekkäispuhunnan alku  
] päällekkäispuhunnan loppu  
= kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta



## Muita merkintöjä

jo- sana jää kesken  
(()) litteroijan muita kommentteja ja selityksiä tilanteesta