

The Diak logo is located in the top right corner of the page. It consists of the word "Diak" in a bold, pink, sans-serif font. The background of the page features a large, abstract graphic of overlapping pink and white curved shapes, resembling a stylized letter 'D' or a large bracket.

Pilvi Tekkala
Briitta Vuollo
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Humanistisen alan
ammattikorkeakoulututkinto
Tulkki (AMK), viittomakieli ja tulkkaus
Opinnäytetyö, 2022

ÄÄNIMAAILMAN TULKKAUS VIITTOMAKIELELLE JA NÄYTELMÄN KÄÄNNÖSPROSESSI

TIIVISTELMÄ

Pilvi Tekkala & Briitta Vuollo

Äänimaailman tulkkaus viittomakielelle ja näytelmän käännösprosessi

44 sivua ja 5 liitettä

Kevät, 2022

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Tulkki (AMK), viittomakieli ja tulkkaus

Opinnäytetyö käsittelee käännösprosessia ja teatteritulkkausta. Opinnäytetyön tavoitteena oli teatteritulkkauksen kehittäminen kahdesta näkökulmasta. Tulkeille suunnatulla kyselyllä selvitettiin, miten tulkit tulkkaavat äänimaailmaa tehdessään teatteritulkkausta. Toiseksi opinnäytetyö keskittyi näytelmän käännösprosessin dokumentointiin. Tulkit voivat hyödyntää raporttia valmistautuessaan teatteritulkkaukseen.

Opinnäytetyönä tehtiin suomenkielisestä Metsänvartijat-näytelmästä käännös suomalaiselle viittomakielelle. Näytelmän käännöksessä keskityttiin vuorosanojen sisällön välittymiseen. Raakakäännös tehtiin hyödyntäen mentaalista ja typologis-kontrastiivista käännösmallia. Käännöksen työstämisen apuna käytettiin työelämänohjaajan kanssa käytyjä palautekeskusteluja sekä viittomakieliseltä henkilöltä saatuja kommentteja. Käännöksen vuorosanat glossattiin ja videoitiin. Käännöstä työstettäessä esiin nousi merkityksen välittämisen tärkeys sen sijaan, että keskittyisi jokaisen vuorosanan kääntämiseen sanatasolla.

Käännöksen lisäksi selvitettiin, miten tulkit visualisoivat äänimaailmaa tulkatessaan esittävää taidetta. Opinnäytetyön aineisto kerättiin verkkokyselyn avulla. Kysely toteutettiin Webropol-alustalla keväällä 2022. Kyselyä jaettiin sähköisesti tulkkausalan yrityksille. Kyselyyn vastattiin 70 kertaa. Kyselyn perusteella teatteritulkkaus koetaan haastavaksi. Kyselyn tuloksista kävi ilmi, että musiikin tulkkaus ei ole kuuroille katsojalle oleellista. Äänimaailma ei tarvitse erillistä tulkkausta, jos se on jo muuten visualisoitu teatterilavalla. Erillisten ääniefektien, kuten oveen koputuksen, tulkkaminen on oleellisempaa.

Asiasanat: teatteritulkkaus, suomalainen viittomakieli, käännös

ABSTRACT

Pilvi Tekkala & Briitta Vuollo

Interpreting auditory elements to Sign language and the process of translating a play

44 pages and 5 appendices

Spring, 2022

Diakonia University of Applied Sciences

Bachelor's Degree Programme in Humanities

Interpreter, Sign Language and Interpreting

This thesis is focused on Finnish Sign language and interpreting in a theatre setting. The aim of this thesis was to develop theatre interpreting by translating a children's play to Sign language and by making a survey about theatre interpreting.

First part was focused on the translation of the play "Metsänvartijat". The translated play was filmed and sent to a sign language interpreter and a deaf person to give feedback to help with translation. The final product is the translated script in a video form and in written form typical to Finnish Sign Language. The conclusion is that when translating a play to a different language, you have to think about conveying the original meaning of the play rather than focusing on the exact lines said.

The material for the second part of the thesis was collected through a survey for interpreters. The survey was conducted in the beginning of 2022 via an online survey platform, Webropol. The survey was sent to interpreting firms through e-mail. The material collected from 70 participants was written into text that can be of help when getting ready to interpret in a theatre. In conclusion the results show that interpreters find interpreting in a theatre difficult. Theatre uses music to build ambiance, but it is also shown on the stage through actors' reactions and other visual elements. Music is not important for a deaf person so interpreting that is not always necessary. On the other hand, sound effects should be usually interpreted if not shown on the stage.

Keywords: theatre interpreting, Finnish sign language, translation

VIITTOMAKIELINEN TIIVISTELMÄ

Pilvi Tekkala & Briitta Vuollo

Äänimaailman tulkkaus viittomakielelle ja näytelmän käännösprosessi

44 sivua ja 5 liitettä

Kevät, 2022

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Tulkki (AMK), viittomakieli ja tulkkaus

<https://youtu.be/rS9NgGmvAHE>

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 SUOMALAINEN VIITTOMAKIELI	5
2.1 Viittomakielen rakenne.....	5
2.2 Glossaaminen muistiinmerkitsemiseen	6
2.3 Viittomakielen kääntäminen	7
2.4 Viittomakielinen teatteri	7
3 VIITTOMAKIELEN TULKKAUS JA TEATTERITULKKAUS	9
3.1 Viittomakielen tulkkaus.....	9
3.2 Teatteritulkkaus.....	9
4 KÄÄNTÄMISEN TEORIA.....	11
4.1 Käännöksen tarkoitus.....	11
4.2 Käännösmallit	12
4.3 Draaman kääntäminen.....	14
5 TEATTERITULKKI ÄÄNIMAILMAN VISUALISOIJANA	15
5.1 Aineiston kerääminen.....	15
5.2 Aineiston analysointi	16
5.3 Valintakysymykset.....	17
5.4 Avoin kysymys auditiivisten elementtien visualisoinnista	19
5.5 Muita kommentteja.....	22
5.6 Johtopäätökset vastauksista	23
5.7 Käännöstä tehdessä huomioitava	24
6 KÄÄNNÖKSEN PROSESSIN KUVAUS	26
6.1 Ideointi ja suunnittelu	26
6.2 Oppimispäiväkirja.....	27
6.3 Käännöksen työstö.....	28
6.3.1 Käännösstrategiat	29
6.3.2 Ensimmäiset käännösversiot	31
6.3.3 Käännöksen dokumentointi glosseille	32
6.3.4 Palautekeskustelu.....	33

6.3.5 Kolmas käännösversio	33
6.3.6 Laulun käännös.....	35
6.3.7 Valmis käännös.....	35
7 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS	38
8 POHDINTA	40
LÄHTEET.....	42
LIITE 1. Käsikirjoitus	45
LIITE 2. Saatekirje	52
LIITE 3. Kysely.....	53
LIITE 4. Glossattu käsikirjoitus.....	55
LIITE 5. Viitottu käsikirjoitus.....	63

1 JOHDANTO

Teatteritulkkauksesta puhuessa keskitytään usein tulkkaukseen valmistautumiseen tai sijoittumiseen. Halusimme keskittyä teatteritulkkaukseen äänimaailman sekä näytelmän käsikirjoituksen näkökulmasta. Työmme on kehittämispainotteinen opinnäytetyö suomenkielisen Metsänvartijat-näytelmän kääntämisestä viittomakielelle, käännöstyön prosessista sekä äänimaailman tulkkauksesta teatterissa.

Käännöksen tekeminen oli aiheena vieras, mutta visualisoinnin vuoksi kiinnostava. Näytelmä mahdollisti viittomakieleen heittäytymisen ja visuaalisten ratkaisujen kokeilun sekä niiden toimivuuden. Kiinnitimme huomiota erityisesti viittomakielisen käännöksen olennaisiin piirteisiin. Millä tavoin prosessi etenee käsikirjoituksesta valmiiseen näytelmään, kun viittomakielessä viittomien, hahmojen sekä esineiden sijoittuminen vaikuttaa viittomiseen? Miten kuulevien teatterissa käytetyt elementit, kuten musiikki, visualisoidaan teatteritulkkauksessa? Konsultoimme käännösprosessin aikana työelämäohjaajaamme ja viittomakielistä henkilöä.

Lisäksi toteutimme sähköisen kyselyn viittomakielen tulkeille. Kyselyllä selvitimme, kuinka tulkit visualisoivat äänimaailmaa teatteritulkkauksessa. Kyselyn tuloksia voidaan hyödyntää teatteritulkkauksessa.

Toiveenamme on tehdä teatteritulkkausta, joten opinnäytetyömme valmisti meitä sitä varten. Teatteritulkkaukseen liittyy monia haastavia yksityiskohtia, joita kuuleva tulkki ei välttämättä osaa huomioida. Toivomme, että opinnäytetyömme rohkaisee jatkossa tulkkeja ja tulkkiopiskelijoita teatteritulkkauksen pariin. Käännösprosessimme aikana tulleita oivalluksia voidaan hyödyntää valmistellussa teatteritulkkauksessa.

2 SUOMALAINEN VIITTOMAKIELI

Viittomakieli tarkoittaa kuurojen yhteisössä kehittynyttä kieltä, jossa käytetään käsiä, kehoa ja kasvoja viestin tuottamisessa. Suomessa on kaksi virallista viittomakieltä, suomalainen ja suomenruotsalainen viittomakieli. Viittomakielinen tarkoittaa kuuroa tai muuta henkilöä, joka on äidinkieleltään viittomakielinen. Kuurolla taas tarkoitetaan henkilöä, joka ei kuulovamman vuoksi kommunikoi kuulon kautta. (Malm 2000.) Äidinkieleltään viittomakielisiä on Suomessa noin 5500, joista kuuroja on noin 3000 (Kuurojen liitto. Viittomakieliset).

2.1 Viittomakielen rakenne

Kielellä voi olla kolme erilaista ilmenemismuotoa. Kieli voi olla puhuttua, kirjoitettua tai viitottua. Puhuttu kieli perustuu kuuloon ja ääneen. Kirjoitettu kieli perustuu esimerkiksi puheen tai viittomakielen merkitsemiseen. Viitottu kieli on visuaalista ja se perustuu näköön, eleisiin tai toisinaan kosketukseen. Samalla tavalla kuin puhuttujen kielten sanat, myös viittomat rakentuvat pienemmistä rakenneyksiköistä. (Jantunen 2003, 9–27.)

Viittomakielen ja puhuttujen kielten rakenteet ovat erilaisia (Rissanen 2006b, 26). Puhuttujen kielten rakenne koostuu äänteistä, kun taas viitottu kieli koostuu käsimuodoista, artikulaatiopaikoista, liikkeistä, orientaatioista ja ei-manuaalisista elementeistä. Ei-manuaaliset elementit tarkoittavat viittomakielessä käytettäviä ilmeitä ja eleitä. Eleitä ovat kehon, pään ja vartalon erilaiset liikkeet. Yksittäisten viittomien rakenne muodostuu viidestä eri osasta: käsimuodosta, paikasta, käsien liikkeestä, kämmenten ja sormien suunnasta sekä ei-manuaalisesta elementistä. Käsimuodolla tarkoitetaan kämmenten ja sormien asentoa viittoman aikana ja paikalla sitä kohtaa, jossa viittojan käsi sijaitsee. (Rissanen 2006b, 58.)

Puhutun kielen ja viittomakielen rakenteesta löytyy samankaltaisuuksia. Sekä puhutussa kielessä että viitotussa kielessä lauseoppi pohjautuu vahvasti muotooppiin. Molemmat kielimuodot, puhuttu tai viitottu, voivat ilmaista asioita monipuolisesti ja laadukkaasti. Esimerkiksi yhdellä sanalla tai viittomalla voidaan ilmaista lauseen verran asiaa. (Rissanen 2006b, 58.) Viittomakieltä pidetään yleisesti kuvaavana kielenä sen visuaalisuuden vuoksi. Usein viittomat perustuvat siihen, miltä jokin asia tai esine näyttää. Muotoon viittaavia viittomia ovat esimerkiksi suomalaisen viittomakielen viittoma PALLO. Viittoma viitotaan molemmilla käsillä neutraalitalaan eli kehon eteen. Pallon pyöreä muoto niin sanotusti piirretään ja ilmaistaan molempia käsiä käyttäen. (Jantunen 2003, 13–14.)

2.2 Glossaaminen muistiinmerkitsemiseen

Viittomakieltä voidaan kirjoittaa ja merkitä ylös glosseilla. Glossit ovat viittomien suuraakkosilla kirjoitettuja käännösvastineita. Glossit kirjoitetaan aina kielen perusmuodossa ja ne vastaavat yksittäisen viittoman perusmerkitystä. Sanojen perusmuodon kirjoittamisen lisäksi glosseihin merkitään myös ei-manuaaliset elementit kuten katseen ja viittomien suunta sekä liikkeen toistokerrat. Myös glossin ajallinen pituus voi tilanteesta tai kontekstista riippuen vaihdella, mutta tätä on vaikeaa ilmaista tai määritellä kirjoitettuna. (Jantunen 2010.)

Viittoman toistoa merkitään x-merkillä, joka kirjoitetaan toistettavan viittoman perään pienaakkosilla. Viittoman sijainti tai osoitus tiettyä henkilöä, esinettä tai paikkaa kohden merkitään numeroin etukäteen määriteltyjen osa-alueiden mukaan. Lauseen ollessa myönteinen, merkitään lauseen loppuun *my* ja lauseen ollessa kielteinen, kirjoitetaan sen loppuun *ki*. Vinoviivoilla voidaan merkitä tauko a. Yksi vinoviiva (/) tarkoittaa lyhyttä taukoa, kun taas kaksi vinoviivaa (//) tarkoittaa pidempää taukoa. (Savolainen 2000.)

Viittomakieltä kirjoitetaan glossauksena siitä syystä, että puhuttujen kielen kirjoitusjärjestelmässä on puutteita visuaalista kieltä ajatellen. Puhuttujen kielten kirjoitusjärjestelmä ei kuvaa riittävän laajasti viittomakielen rakennetta ja sen oleellisia elementtejä kuten esimerkiksi viittoman paikkaa. (Jantunen 2010.)

2.3 Viittomakielen kääntäminen

Viittomakielistä käännöstä tehtäessä aika ei ole rajallista. Tekijällä on mahdollisuus hioa sekä muuttaa käännöstä. Käännöstä voi kokeilla kohdeyleisöllä ja siihen on mahdollista tehdä muokkauksia useaan otteeseen, toisin kuin tulkkauksessa. Kääntämisen tarkoituksena on aina saada toimiva kokonaisuus ja mahdollisimman sujuva käännös. Käännökset pyritään useimmiten dokumentoimaan joko videoimalla tai glossaamalla. Käännöksen pariin on mahdollista palata myöhemmin. Sen sijaan tulkkaustilanteeseen ei enää palata tilanteen päätyttyä. (Roslöf & Veitonen 2006, 109.)

Viittomakielisestä käännöksestä pyritään saamaan mahdollisimman sujuva ja oikeakielinen tulokielen näkökulmasta. Suomenkielinen kääntäjä tunnistaa kielen sävyt, vivahteet ja piilomerkitykset, kun lähde on suomenkielinen. Viittomakielistä lähdettä kääntäessä näiden vivahteiden ilmaiseminen ja tunnistaminen vaikeutuu. Viittomakielelle kääntäessä kääntäjällä voi olla haasteita löytää keinoja ilmaista piiloviestejä viittomakielelle sopivalla tavalla. Natiivikielenkäyttäjän olisikin hyvä arvioida valmiin käännöksen oikeakielisyyttä. Olisi suosituisten muokaista, että tulkki kääntäisi kieltä vain omalle äidinkielelleen, jolloin käännös olisi tulokieleen mukainen. (Roslöf & Veitonen 2006, 108 – 110.)

2.4 Viittomakielinen teatteri

Suomen perustuslakiin on kirjattu velvoitus, jonka mukaan viittomakielisillä on oikeus oman kiellensä käyttöön sekä kulttuurin kehittämiseen (L 731/1999). Myös

lapsen kielitaidon kehittämisen kannalta hänen on saatava monenlaisia virikkeitään omalla kielellään (Savisaari & Vanne 1979, 26).

Suomessa on yksi ammattitasoinen viittomakielinen teatteri, Teatteri Totti, joka on aloittanut toimintansa vuonna 1987 Helsingissä. Tämän lisäksi Suomessa on viittomakieliset harrastajateatteriryhmät Turun kuurojen Sateenkaariteatteri ry sekä kuurojen teatteriryhmä Elävät kädet ry. (Viittomakielisten teatteripalveluiden kehittäminen -työryhmä 2005, 11.) Lisäksi kuurojen kulttuuripäivillä on esitetty monenlaista teatteria.

3 VIITTOMAKIELEN TULKKAUS JA TEATTERITULKKAUS

Tulkki toimii viestin välittäjänä kahden kielen ja kulttuurin välillä. Tulkkaus vaatii tulkilta työmuistin hallintaa, sillä tulkin on ymmärrettävä lähdekieli, tallentaa viesti muistiinsa sekä palauttaa viesti muististaan tuotettavaksi tulokielelle. Tulkki ratkaisee jatkuvasti viestin merkitykseen liittyviä ongelmia, jotta viesti välittyisi merkitykseltään toiselle kielelle sekä toiseen kulttuuriin sopivaksi. (Tommola 2006, 128–129.) Kokenut tulkki kykenee arvioimaan suoriutumistaan, tekemään nopeita päätöksiä ja suodattamaan olennaiset asiat välitettävästä tiedosta (Tommola 2006, 142).

3.1 Viittomakielen tulkkaus

Suomalaisen viittomakielen tulkin on hallittava kahden kielen lisäksi kaksi erilaista kulttuuria välittääkseen viestin merkityksen. Jotta viittomakielen tulkki voi toimia kulttuurille sopivalla tavalla, on hänen ymmärrettävä viittomakielen visuaalisuus sekä tiedettävä kuurojen kulttuurille olennaiset henkilöt ja tavat. Suomessa viittomakielen tulkkeja on koulutettu vuodesta 1978 alkaen. (Roslöf & Veitonen 2006, 108.)

Viittomakielen tulkkaus on vaativa prosessi ja se vaatii tekijältään paljon. Tulkkaukseen käytetty aika on aina rajallista, eikä tulkilla ole tilanteessa juurikaan aikaa korjata tulketta. Tämä johtuu siitä, että tulkkaus tehdään suurimmaksi osin samanaikaisesti eli simultaanisti. Tulkkauksen voi myös suorittaa kokonaisuutena eli konsekutiivisesti, mikä tulkkausstrategiana antaa tekijälleen enemmän mahdollisuuksia korjata tulkettaan. (Roslöf & Veitonen 2006, 109.)

3.2 Teatteritulkkaus

Yksi tulkkauksen muodoista on teatteritulkkaus. Teatteritulkkauksessa on juuri sille tyypillisiä piirteitä, jotka on otettava huomioon tulkkaukseen valmistautuessa. Tulkit voivat tehdä yhteistyötä teatterin kanssa, jolloin he osallistuvat harjoituksiin mukaan sekä voivat saada käsikirjoituksen. Jos näytelmää on alettu jo esittää, tulkki voi mennä katsomaan esitystä ennen varsinaista toimeksiantoa. Näiden avulla tulkit valmistautuvat varsinaiseen esityksen tulkkaukseen. Harjoitusten aikana tulkki saa käsityksen siitä, mihin hahmot sijoittuvat ja mitä lavalla tapahtuu vuorosanojen lisäksi, jolloin tulkilla on mahdollisuus miettiä tulkkausratkaisuja. (Gebron 1996.)

Teatterin kanssa voidaan sopia, sijoittuvatko tulkit esimerkiksi lavan eteen, lavalle tai yleisössä istuvien kuurojen eteen seisten vai istuen. Tämä ei ole aina paras ratkaisu, sillä asiakkaan täytyy valita, katsooko hän tulkkeja vai näytelmää. Asiakkaalta saattaa jäädä näkemättä näytelmälle tärkeitä kohtauksia tai vuorosanoja. On myös huomioitava tulkkien näkyvyys ja tarvittaessa osoitettava tulkkiin valo tai tulkin on tuotava mukanaan erillinen valonlähde. Tällöin tulkin täytyy tarkistaa, että hänen kasvonsa ja kätensä näkyvät, jotta asiakas näkee tulkkeen. Tulkin on myös kuultava vuorosanat, musiikki ja äänitehosteet, mikä täytyy ottaa huomioon sijoittumisessa. (Gebron 1996.)

Zone-tulkkauksessa tulkki voi liikkua lavalla näytelmän kulun mukaisesti. Tulkki pääsee lähelle hahmoa, joka helpottaa vuorosanojen seuraamista, sillä asiakkaalle on selvää, ketä tulkataan. Tulkin on varottava, että hän ei ole näyttelijöiden edessä ja peitä näytelmää. (Gebron 1996.)

Shadow-tulkkauksessa tulkki sulautuu tulkattavan hahmon rooliin sijoittumisen, vaatetuksen sekä liikkeiden kautta. Tässä tulkkaustavassa tulkki on osa näytelmää ja mukana näytelmän harjoituksissa. Tulkki on mahdollisimman lähellä tulkattavaa hahmoa. Jos tulkkeja on vähemmän kuin näytelmän hahmoja, tulkit suunnittelevat ennen esitystä, kuinka he sijoittuvat ja vaihtavat hahmoaan. (Gebron 1996.)

4 KÄÄNTÄMISEN TEORIA

Käännöksellä tarkoitetaan tekstiä, joka on käännetty rakenteellisesti, sisällöllisesti ja kielellisesti lähdekielestä kohdekielelle. Kääntäjä voi toteuttaa käännöksen noudattamalla erilaisia käännösteorioita, mutta sekä käännösteorian valinnassa että käännöksessä on aina otettava huomioon käännöksen tavoite ja tarkoitus. On myös huomioitava kohderyhmän kielelliset sekä kulttuuriset erityispiirteet. (Vehmas-Lehto 2011, 29–33.)

Käännösteoria on käsite, jolla voidaan viitata yksittäisiin käännösteorioihin. Erilaisia käännösteorioita ovat skoposteoria sekä teoreettiseen näkökantaan pohjautuva käännöstutkimus, mikä eroaa käytännön käännöstyöstä. Käännösteoriat voidaan myös lajitella sen mukaan, ovatko teoriat lähtöteksti- vai kohdetekstikeskeisiä. Kääntäjän on päätettävä, onko käännöksessä merkittävämpää painottaa lähtötekstin ja käännöksen välistä suhdetta vai käännöksen ja lukijan välistä suhdetta. (Hytönen 2006, 66–67.)

Valmiin käännöksen hyväksyttäminen viittomakielisellä henkilöllä varmistaa, että käännöksestä saa laadukkaan ja kielellisestä näkökulmasta luotettavan käännöksen (Balk 2007, 95–97). Parhaan lopputuloksen takaamiseksi olisi hyvä, jos kääntäjä saisi palautetta käännöksestään äidinkieleltään viittomakieliseltä. Näin käännöksen merkitys ja kielen piiloviestit, kuten sarkasmi, välittyvät kohdekulttuurille. (Roslöf & Veitonen 2006, 110.)

4.1 Käännöksen tarkoitus

Ekvivalenssilla tarkoitetaan kohdetekstin ja lähdetekstin vastaavuutta, eli kuinka uskollinen käännös on lähteelle. Ekvivalenssi voi keskittyä tekstin muotoon ja sisältöön, lukijan reaktioihin tai esimerkiksi merkitysvastaavuuteen, riippuen siitä, mihin halutaan keskittyä. Tämän rinnalla käytetään termiä adekvaattisuus, joka keskittyy siihen, miten käännös toimii vastaanottajan kulttuurin näkökulmasta sen

sijaan että pyrittäisiin olemaan mahdollisimman tunnollinen lähdetekstille. (Hytönen 2006, 66–69.)

Skoposteoria on käännösteoria, joka keskittyy käännöksen tarkoitukseen, eli siihen, mikä merkitys käännöksellä on. Teorian pohjalla on ajatus siitä, että kääntäjä ei voi tarjota täysin samaa informaatiota kuin lähtötekstin kirjoittaja. Tämä tarkoittaa sitä, että kääntäjä välittää sen tiedon, mikä on tarkoituksen mukaista. Käännöksen kohdeyleisö määrittää sen, mitä on merkityksellistä välittää käännöksessä, olisi se sitten tietoa, taiteellisuutta tai esimerkiksi mielipiteisiin vetoamista. (Hytönen 2006, 71–72.)

Jotta käännös toimii kohdekulttuurissa, on tehtävä pragmaattisia adaptaatioita. Pragmaattiset adaptaatiot tarkoittavat lisäyksiä, poistoja, korvauksia tai järjestyksen muutoksia, jotka auttavat saavuttamaan adekvaattisuutta. Lähdetekstissä voi olla kohtia, jotka eivät suoraan käännettyinä huomioi kohdeyleisöä. Pragmaattisten adaptaatioiden avulla käännöksen haastavat kohdat on mahdollista muokata kohdekieleen ja -kulttuuriin sopiviksi. (Hytönen 2006, 78–82.)

4.2 Käännösmallit

Käännösmallit ovat viittomakielen tulkkiopetuksessa käytettyjä käännösmenetelmiä. Käännösmallit eivät itsessään ole käännösteorioita, mutta toimivat apuvälineinä käytännön käännoistyössä. Ne auttavat muokkaamaan tulokieltä myös rakenteen tasolla. Käännösmenetelmät voidaan jakaa kolmeen eri malliin, mentaaliseen käännösmalliin, typologis-kontrastiiviseen kuvausmalliin ja semanttiseen käännösmalliin. Jokainen malli lähestyy käännoosprosessia eri näkökulmasta ja näin ollen mahdollistaa erilaiset käännöksen työstötavat. (Roslöf & Veitonen 2006, 114–116.)

Semanttisessa käännösmallissa pyritään tuottamaan lähdetekstin merkitys näkyväksi esimerkiksi piirroksella tai käsitekartalla. Tämän jälkeen käännös tehdään

tuotetun materiaalin pohjalta. Näin lähdetekstin merkitys voidaan kääntää viittomakielelle ilman lähdetekstin suoraa vaikutusta. Lopuksi käänнос kirjoitetaan suomen kielen sanoilla viittomakieliseen sanajärjestykseen viittomista varten. (Roslöf & Veitonen 2006, 117–118.)

Mentaalinen käänносmalli on pitkäkestoinen prosessi, joka sisältää monia erivaiheita. Mentaalisessa käänносmallissa lähdetekstiä lähestytään ajatuksen tasolla. Alussa kääntäjät prosessoivat lähdetekstiä mentaalisesti, jonka jälkeen he irtautuvat siitä ja siirtyvät viittomaan lähdetekstiä vapaamuotoisesti. Irtautuminen lähteestä elävöittää viittomista, jolloin käänностekstin luonnokseen on helppo tuoda viittomakielisiä elementtejä kuten osoituksia, paikantamista ja ilmeitä. (Roslöf & Veitonen 2006, 114–116.)

Mentaalinen käänносmalli sisältää useita korjaamisvaiheita, sillä luonnos elää ja muovautuu tekijöidensä käsissä jatkuvasti. Siksi käänносprosessin aikana luonnosta testataan useasti viittomakielentaitoisilla henkilöillä. Luonnoksen testaaminen, viittomisen analysointi ja lähdetekstin muokkaaminen mahdollistavat sen, että teksti muovautuu kääntäjien käsissä omannäköiseksi, kohdekieliseksi luonnokseksi. (Roslöf & Veitonen 2006, 114–116.)

Typologis-kontrastiivinen kuvausmalli tuo käänносprosessin tekstimuotoon. Sen avulla opiskelijat voivat nähdä sen työmäärän, joka käänноksen takana on. Tämän kuvausmallin avulla käänноsta voidaan vertailla kielellisestä näkökulmasta, sillä koko prosessi on dokumentoitu. Tähän mennessä kuvausmallia on käytetty, kun on käännetty suomen kieltä viittomakielelle. (Rissanen 2006a, 121).

Typologis-kontrastiivisessa kuvasmallissa lähdeteksti kirjoitetaan ensin isoille kirjaimille, minkä jälkeen sanajärjestys muutetaan viittomakielisemmäksi. Yleensä tämä tarkoittaa sitä, että verbit siirretään loppuun, jonka jälkeen vasta ilmaistaan mahdolliset kiellot tai kysymyssanat. Toisena sanat kirjoitetaan perusmuotoon tai vastaamaan sanan viittomaa, joka jäljittelee viittomakielen glossausta. Kolmannessa vaiheessa poistetaan suomen kielen tilkesanat, jotka eivät kuulu suoma-

laiseen viittomakieleen. Viimeisessä vaiheessa kohdennetaan teksti kohdekielelle ja -kulttuurille. Tämä tarkoittaa sitä, että käännökseen lisätään viittomakielelle tyypillisiä ilmauksia, tarvittavia selvennyksiä tai tarvittaessa tehdään poistoja. (Rissanen 2006a, 121–126.)

4.3 Draaman kääntäminen

Esittävää taidetta käännettäessä voidaan käyttää draaman kääntämisen keinoja. Esittävää taidetta katsoessa jokainen tekee omia tulkintojaan. Draaman kääntämisen keinot antavat kääntäjälle mahdollisuuden käyttää mielikuvitustaan ja luovuuttaan. Tulkinnat ohjaavat sitä, kuinka vuorosanat käännetään kohdekielelle toimiviksi. Laaja havainnointi auttaa saavuttamaan luontevan käännöksen. (Bassnett 1995.)

Käännöstä työstettäessä on oltava uskollinen alkuperäisen käsikirjoituksen funktiolle, mutta draamaa kääntäessä kääntäjän on jätettävä tilaa omille tulkinnoilleen. Draaman kääntämisessä käsikirjoitusta ei aina voida suoraan seurata, sillä mahdollinen esitys ja sen tulkinta vaikuttavat käännökseen. Esitettyinä näytelmä herää eloon. Tällöin mukaan tulevat non-verbaaliset elementit, äänet sekä niiden nopeudet ja rytmit. Kyseiset elementit voidaan huomioida draaman kääntämisessä eikä niitä tarvitse jättää huomiotta. (Bassnett 1995, 135–146.)

5 TEATTERITULKKI ÄÄNIMAAILMAN VISUALISOIJANA

Selvitimme opinnäytetyössämme teatterin äänimaailman tulkkausta viittomakielelle kyselyllä. Kyselyn avulla haimme vastauksia sekä näkökulmia tutkimuskysymyksiimme. Mitä keinoja viittomakielen tulkit käyttävät välittäessään äänimaailmaa esittävän taiteen tulkkauksessa? Mitä näytelmää kääntäessä on huomioitava, erityisesti jos puhutussa näytelmässä on käytetty musiikkia?

Opinnäytetyömme tutkimuksellinen osuus oli laadullista eli kvalitatiivista. Laadullisella tutkimuksella pyritään ymmärtämään tutkittavan kohteen laatua, ominaisuuksia ja merkitystä (Jyväskylän yliopiston Koppa. Avoimet. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta). Tämän vuoksi on tärkeää, että he, joilta tietoa kerätään, tietävät ilmiöstä mahdollisimman paljon ja heillä on kokemusta aiheesta (Sarajärvi & Tuomi 2018). Kyselyn kysymykset on muotoiltava huolellisesti, jotta ne ovat mahdollisimman yksiselitteisiä. Muuten vastaaja saattaa tulkita kysymyksen väärin ja tulokset voivat vääristyä. Kun tutkimusongelmat ovat muotoiltu selkeästi, osataan kyselyssä kysyä kaikki olennainen ongelmien selvittämiseksi. (Valli 2018.)

Laadullisen tutkimuksen aineisto kerätään usein haastattelulla, kyselyllä, havainnonnilla tai keräämällä tietoa dokumenttien kautta (Sarajärvi & Tuomi 2018). Kyselyn avulla on mahdollista kysyä suoraan vastaajalta, miksi hän toimii ja ajattelee tietyllä tavalla (Sarajärvi & Tuomi 2018). Usein kysely aloitetaan taustakysymyksillä, jotka selvittävät vastaajan taustoja. Tutkittavaa ilmiötä tarkastellaan suhteessa taustakysymyksiin. (Valli 2018.) Avoimet kysymykset mahdollistavat sen, että vastaajia ei rajoiteta tiettyihin vaihtoehtoihin (Taanila 2019). Sähköisen kyselyn vastaukset ovat valmiiksi sähköisessä muodossa, eikä niitä tarvitse kirjoittaa erikseen (Valli & Perkkilä 2018).

5.1 Aineiston kerääminen

Teimme tulkeille nettikyselyn esittävän taiteen tulkkauksesta Webropol-työkälulla. Kyselymme koostui kuudesta kysymyksestä (Liite 3). Jaoimme kyselyn linkin sähköpostitse eri tulkkifirmoille ja alalla toimiville yrittäjille. Sähköpostin liitteenä olivat saatekirje (Liite 2) sekä kuva näytelmästä, jonka tarkoitus oli lisätä mielenkiintoa kyselyä kohtaan. Kyselyn linkki oli auki kaksi viikkoa ja kyselyyn vastattiin anonyymisti.

Kyselyn kysymykset keskittyivät teatteritulkkaukseen, teatterin äänimaailmaan sekä esittävän taiteen visualisointiin. Kyselyssä oli neljä valintakysymystä, joista kaksi sisälsi myös vaihtoehdon ”muu, mikä?”, johon pystyi lisäämään oman vastauksensa. Tämän lisäksi kyselyssä oli kaksi avointa kysymystä. Hyödynsimme kyselyn tuloksia ja vastauksista nousseita huomioita käännöksen viimeistelyssä.

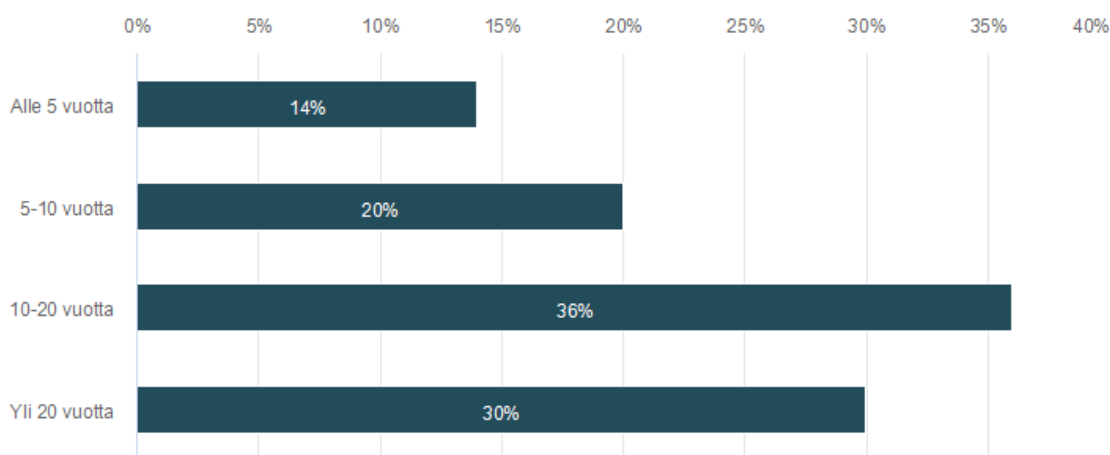
5.2 Aineiston analysointi

Sisällönanalyysin menetelmällä aineisto on mahdollista analysoida systemaattisesti ja objektiivisesti. Aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä aineisto pelkistetään niin, että tutkimukselle olennaiset asiat tiivistetään tekstiksi. Sen jälkeen aineisto ryhmitellään piirteittäin luokkiin. Tämän jälkeen luokille voidaan muodostaa sopivat käsitteet. Tämän analyysiprosessin pohjalta kirjoitetaan lopullinen raportti. Menetelmän avulla aineiston tuloksista voidaan tehdä tiivis kuvas johtopäätöksiä varten. (Sarajärvi & Tuomi 2018.)

Kyselyn neljä ensimmäistä kysymystä olivat valintakysymyksiä, joissa mahdollista oli valita yksi annetuista vaihtoehdoista. Vastajat pääsivät kertomaan kokemuksistaan ja ratkaisuksistaan teatteritulkkauksessa omin sanoin avointen kysymysten kautta. Analysoimme keräämämme aineiston sisällönanalyysin menetelmällä, eli kokosimme vastaukset luokkiin teemoittain tulkkausratkaisujen perusteella. Lopulta kirjoitimme tämän yhtenäiseksi raportiksi.

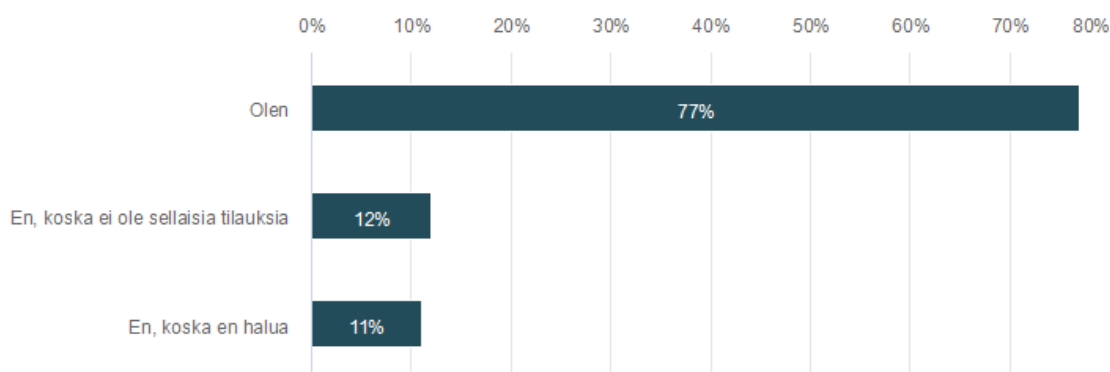
5.3 Valintakysymykset

Aloitimme kyselyn taustakysymyksillä. Halusimme selvittää tulkkien työuran pituuden sekä kokemuksen teatteritulkkauksesta. Tämän avulla saimme kokonaiskuvan tulkkien työkokemuksesta. Yli puolella vastaajista on yli kymmenen vuoden työkokemus. Vain pieni osa on tehnyt töitä alle viisi vuotta (KUVIO 1).



KUVIO 1. Vastaajien työuran pituus vuosina

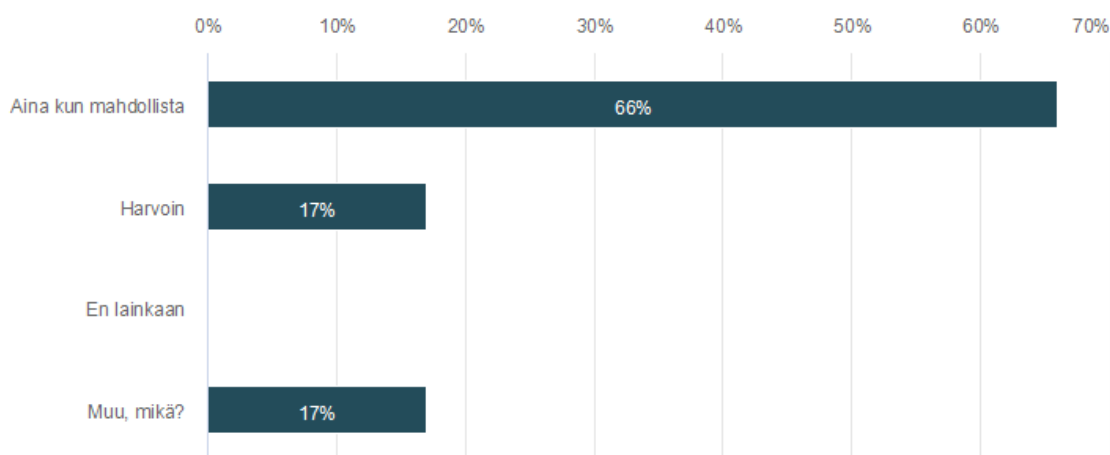
Suurin osa vastaajista on tehnyt teatteritulkkauksia. Pieni osa vastaajista ei halua vastaanottaa tulkkityötilauksia teatteriin tai heille ei ole tullut tulkkityötilauksia teatteriin (KUVIO 2). Kysely siis vaikutti saavuttaneen ne tulkit, joilla on kokemusta teatteritulkkauksesta.



KUVIO 2. Vastaajien kokemukset teatteritulkkauksesta

Kolmannessa kysymyksessä selvitettiin, kuinka usein tulkit visualisoivat äänimaailmaa tulkkauksen yhteydessä. Reilusti yli puolet vastasi visualisoivansa äänimaailmaa aina kun mahdollista. Pieni osa vastasi tulkkavansa äänimaailmaa harvoin. Kukaan ei vastannut, että ei visualisoisi äänimaailmaa lainkaan (KUVIO 3). Yleisesti ottaen äänimaailma tulkataan.

Pieni osa valitsi ”muu, mikä?” -vaihtoehdon ja kirjoitti oman vastauksensa (KUVIO 3). Tässä esille tuotiin äänen merkitys näytelmän kulkuun. Jos ääni aiheutti reaktion tai oli merkittävä näytelmän kulun ja tunnelman näkökulmasta, mutta sitä ei ollut visualisoitu lavalla, se tulkattiin. Esimerkiksi jos näytelmässä kuuluu räjähdys, mutta lavalla sitä ei näy, se tulkattaisiin. Jos se taas näkyisi lavalla visuaalisesti, koettiin äänen tulkkaminen turhana. Esille tuli myös se, että äänet visualisoitiin, jos se ei sekoittanut muuta tulketta. Osa vastaajista korosti asiakkaan toiveen noudattamista. Jos asiakas pyysi äänimaailman visualisointia, äänimaailma tulkattiin. Jos asiakas taas halusi katsoa itse esitystä mahdollisimman paljon, vain juoneen liittyvät äänet visualisoitiin. Kaksi vastasi, että he eivät tulkkaa esittävää taidetta.

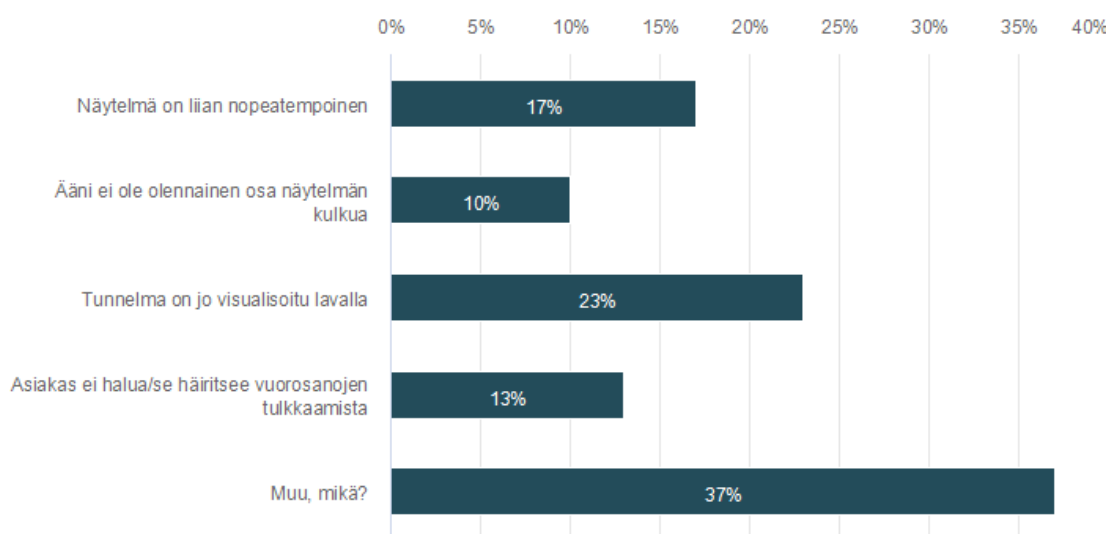


KUVIO 3. Äänimaailman tulkkauksen esittävässä taiteessa

Neljännellä kysymyksellä selvitimme syitä sille, miksi tulkit eivät tulkkaa äänimaailmaa teatterissa (Kuvio 4). Mikään valmiista vastauksista ei korostunut erityisesti. Neljän valmiin vaihtoehdon lisäksi tässä oli myös vaihtoehto ”muu, mikä?”, jotta saisimme mahdollisimman monipuolisia ja tarkkoja vastauksia. Tämä vaihtoehto

mahdollisesti sen, että pystyi vastata useamman vaihtoehdon kuin vain yhden, sillä kysymys ei ollut monivalintakysymys. Tämän valinneet vastaajat kertoivat kaikkien tai vähintäänkin kahden vaihtoehdon olevan syynä siihen, miksi ei tulkkaa äänimaailmaa.

Tilanteesta riippuen siihen, tulkataanko äänimaailmaa, vaikuttaa näytelmän nopea tempo, jonka vuoksi äänimaailman tulkkamiselle ei jää aikaa. Joskus ääni on visualisoitu lavalla ja toisinaan ääni ei ole näytelmän kulun kannalta merkityksellinen. Esiin nousi myös se, että asiakas saattoi ymmärtää äänimaailman tulkkamisen vuorosanoina tai tulkkipari tulkkasi äänimaailmaa silloin, kun vastaaja itse keskittyi vuorosanoihin. Myös tilaajan eli asiakkaan toiveet vaikuttivat valintoihin. Perusteluna nousi myös se, että tulkki ei ole saanut tähän koulutusta tai hän ei kuulevana osaa kuvitella sitä, miltä äänen pitäisi näyttää visualisoituna. Osa vastaajista ei tulkkaa teatterissa ollenkaan.



KUVIO 4. Miksi tulkit eivät tulkkaa äänimaailmaa

5.4 Avoin kysymys auditiivisten elementtien visualisoinnista

Viides kysymys oli avoin kysymys siitä, millä tavoilla tulkit visualisoivat auditiiviset elementit, kuten musiikin tai erilaiset ääniefektit, tulkatessa. Kysymyksen vastauksista nousi esiin muutamia yhtenäisiä pääluokkia, jotka liittyvät teatteritulkaukseen sekä äänimaailman visualisointiin.

Yksi lähestymistapa auditiivisten elementtien visualisoimiseen on viittomapohjainen. Ääniefektin kuuluessa voidaan esimerkiksi viittoa ”puhelin soi”, ”oven pamahdus”, ”kengän kopina”, ”sireeni” ja niin edelleen. Äänen aiheuttaja ilmaistaan viittomalla, ja äänen rytmiä, voimakkuutta ja korkeutta kuvaillaan käyttämällä viittoman liikettä, intensiteettiä, rytmiä ja tilaa äänen korkeuden ja toistuvuuden mukaan. Jos ei täysin tiedetä äänen tuottanutta asiaa, tulkit viittovat ääntä muistuttavan asian ja myöhemmin voivat tarkentaa äänen lähteen. Vaihtoehtoisesti voidaan viittoa ”ääni” ja esittää itse kuuntelevan sitä tai itse reagoida siihen kuin olisi mukana näytelmässä.

Vastauksissa korostui, että jos lavalla ei visuaalisesti näy äänen aiheuttajaa, se viitotaan. Jos aiheuttaja kuitenkin näkyy lavalla, se saatetaan jättää tulkkamatta. Myös henkilöiden äänet, kuten hikkaukset, hyminät ja yskimiset, voidaan tulkita viittomin, jos sellaisia on. Muuten ne voidaan tehdä omalla keholla. Musiikin suhteen voidaan viittoa ”musiikkia”, ja usein tulkit lisäävät siihen perään kuvailevia viittomia, kuten iloinen, pelottava tai surullinen, kuvaamaan musiikin luomaa tunnelmaa. Samoin voi ilmaista musiikin tyyliä tai tunnelmaa vertailemalla sitä esimerkiksi jännityselokuvan musiikkiin. Jos aikaa on, voidaan kuvailla musiikin tyyliä, rytmiä ja mitä soittimia kuuluu. Myös itse näytelmä saattaa luoda visuaalista tunnelmaa, jolloin sen kuvaileminen viittoon ei aina ole tarpeellista. Tällöin tulkki kiinnittää huomionsa äänen lähteeseen katsomalla tai osoittamalla sinne, jos se on näkyvillä. Jos paikalla on orkesteri tai tanssijoita, ne luovat tunnelmaa ja itsessään kuvailevat äänimaailmaa. Jos lavalta tuleva ääni tulee tietystä suunnasta, voi tulkki osoittaa suuntaa ja sitten kertoa äänen lähteen.

Osa tulkeista vastasi tulkkavansa musiikkia ikään kuin itse soittamalla soitinta. Tähän saatetaan lisätä soiton intensiteettiä, tempoa, musiikin korkeutta ja ko-

vuutta soittamalla soitinta kuullun mukaisesti. Tunnelman kuvailua tehtiin vahvasti kehon liikkeellä. Musiikin rytmiä kuvailtiin kevyellä heilumisella, jos samalla piti tulkata vuorosanoja. Joitain ääniä kuvailtiin myös pantomiimilla, esimerkiksi tulkki voi esittää soittavansa ovikelloa. Liikettä voidaan toistaa sen mukaan, kuinka pitkään ääntä kuullaan, jos se ei mene vuorosanojen kanssa päällekkäin. Toisena esimerkkinä käytettiin myös lintujen laulua metsässä, jolloin ensin kerrottiin pikkulintujen laulavan ja sen jälkeen tulkki katseli ympärilleen kuin olisi itse metsässä lintujen keskellä.

Musiikin suhteen käsiä käytettiin ikään kuin maalaamaan tunnelmaa ilmaan. Musiikin korkeutta ja rytmiä ilmaistiin käsien liikkeillä ja nostamalla ne korkeammalle tai matalammalle musiikin korkeuden mukaan ja nopeuttaen tai hidastaen liikkeen tahtia musiikin rytmin mukaan. Musiikin voimakkuutta kuvattiin liikkeen suuruudella, eli musiikin ollessa kovalla, myös viittottiin suuresti. Heleät äänet voidaan ilmaista sormien pienillä liikkeillä. Tähän voidaan myös lisätä keholla suuresti liikkumista, kumartumista ja lisäämällä tunnelmaan sopivat ilmeet mukaan. Musiikin mahtipontisuutta voi esimerkiksi ilmaista paksuilla poskilla, tai rauhallisen musiikin soidessa voi puhalttaa ilmaa hennosti kapeiden huulien läpi. Kun musiikki on kovalla, liikkeet ovat suurempia. Pehmeiden äänien kuuluessa myös tulkin liikkeet ovat pehmeitä ja kaarevia, kun taas terävillä liikkeillä ilmaistaan kovia ja teräviä ääniä.

Ääniefektit ja musiikki voivat näkyä hahmojen reaktioina ja ovat joskus visualisointuna lavalla, jolloin niiden tulkkaminen ei ole pakollista. Useissa vastauksissa tuli esiin myös varovaisuus musiikin kuvailemisen suhteen. Tulkit eivät halua viedä huomiota näytelmältä. Musiikkia tulkitaan aina siihen asti, että pitää tulkata vuorosanoja tai lavalla tapahtuu jotain olennaista juonen kannalta. Esiin tuli myös, että äänten tulkkauksessa voi hyödyntää näytelmän rooleja tai tapahtumia esimerkiksi käyttämällä roolihahmon viittomanimen käsimuotoa tai ulkoisia piirteitä. Samoin musiikin saattoi yhdistää viittomisen tyyliin vuorosanoja tulkattaessa. Esimerkiksi pirteän musiikin aikana viittominen on isoa ja lennokasta, taas rauhallisen musiikin aikana se on hitaampaa ja hillitympää. Ensisijaisesti huomio kiinnitetään kuitenkin lavalle.

Vastauksissa esiin nousi asiakkaan mielipide ja yhteistyö asiakkaiden kanssa. Asiakkaalta voi kysyä, kuinka paljon hän haluaa auditiivisten asioiden tulkkausta painotettavan. Asiakkaat ovat saattaneet käydä katsomassa tulkattuja esityksiä usein, jolloin heillä on ehdotuksia ja mielipiteitä ääniefektien ja musiikin tulkkaamisesta. Jos asiakasta erityisesti kiinnostavat eri soittimet ja musiikin tyyli, siitä kerrotaan enemmän. Todennäköisesti asiakas kuitenkin mieluummin katsoo esitystä kuin tulkkia. Jos äänet eivät näy visuaalisesti lavalla, silloin tulkki lisää ne tulkkaukseen.

Monet tulkit mainitsivat epävarmuuden musiikin tulkkauksen suhteen. Kun he eläytyivät, he kokivat sen olevan epämukavaa eivätkä he kokeneet osaavansa esittää ääntä visuaalisesti. Tässä tapauksessa turvauduttiin kuvailevaan tulkkaukseen. Tulkit perustelivat tätä sillä, että he eivät osaa ajatella sitä, miten musiikin voisi välittää visuaalisesti. Tulkkien epävarmuus liittyi myös siihen, että he eivät kokeneet tietävän tarpeeksi musiikista. Osa tulkeista koki tunnelman luomisen olevan haastavaa, erityisesti koska tähän ei ole saatu koulutusta. Samoin äänimaailman ei aina koettu olevan tärkein tulkattava asia, sillä sitä tulkatessa tärkeät vuorosanat saattavat jäädä tulkkaukseen.

Kuurosokeille tulkatessa musiikkia voidaan kuvailla selkään tai käteen piirtämällä ja maalaillemalla esimerkiksi korkeuksien ja rytmien mukaan tai miten asiakkaan kanssa on sovittu. Käytössä on haptiiseja eli keholle tehtäviä pikaviestejä, joita käytetään asiakkaan toiveiden mukaan. Eri instrumentit voidaan sijoittaa eri kohtaan kehoa, rytmia voidaan ilmaista taputuksilla ja äänen korkeus voidaan ilmaista kosketuksen paikalla. Kosketuksen intensiteettiä vaihdetaan musiikin intensiteetin mukaan. Jos äänen on tarkoitus säikäyttää kuulija, myös tulkin liike on nopea ja yllättävä.

5.5 Muita kommentteja

Kyselyn kuudes ja viimeinen kohta oli avoin kysymys. Kuudes kysymys antoi vastaajille mahdollisuuden jakaa muita ajatuksia aiheesta. Vastaaajien huomiot täydensivät aiempien kohtien vastauksia, mutta kommenttien joukosta nousi vielä kolme uutta teemaa.

Musiikin tulkkaamista tärkeämmäksi koettiin tunnelman välittäminen sekä ääniefektien tulkkaaminen. Useimmissa esityksissä äänimaailma on jo valmiiksi visualisoitu lavalla, joten musiikkia oleellisempaa on tulkata ääniefektit, jotka eivät näy lavalla, mutta kuuluvat olennaisena osana tarinan juoneen. Esimerkiksi lattian narahdus tai oveen koputtaminen ovat efektejä, jotka ovat oleellisia tapahtumien etenemisen kannalta, mutta eivät käy ilmi vain katsomalla näytelmää.

Esille nousi myös valmistautumisen tärkeys sekä asiakkaiden mielipiteiden kuunteleminen ja kunnioittaminen. Tulkkaaminen ei saa häiritä asiakasta ja siksi on tärkeää kuunnella myös asiakkaan toiveita tulkkauksen tyylistä. Esimerkiksi musiikin visualisointi, ellei se liity olennaisesti tapahtumien kulkuun, ei aina palvele tilanteessa asiakasta ja hänen toiveensa aiheesta pitää huomioida. Tulkkaaminen ei myöskään saa varastaa näyttelijöiden valokeilaa tai vaikuttaa häiritsevästi katsojan teatterikokemukseen. Tulkin rooli ei ole näytellä vaan mahdollistaa tasavertainen elämys. Lisäksi mahdollinen yhteistyö teatterin sekä näyttelijöiden kanssa koettiin tärkeäksi ja auttavaksi tekijäksi. Äänimaailman visualisointi koettiin helpommaksi, jos esimerkiksi itse esitys oli mahdollista käydä etukäteen katsomassa. Ilman valmistautumista teatteritulkkaus koettiin hankalaksi, jopa mahdollottomaksi. Valmistautumisen kautta oli helpompi heittäytyä tilanteeseen ja luoda luovia ratkaisua äänimaailman visualisointiin.

5.6 Johtopäätökset vastauksista

Teatteritulkkaus koetaan yleisesti ottaen haastavan tason tulkkaukseksi. Projektit ovat suuria, valmistautuminen aikaa vievää ja äänimaailman visualisointi haasteellista. Auditivisten elementtien visualisointiin on monenlaisia tulkkausratkaisuja.

Tiukan aikataulun takia toteutimme kyselyn nopeasti emmekä osanneet huomioida kaikkia käytännön asioita. Muutamassa kohdassa esimerkiksi monivalintakysymys olisi toiminut perinteistä valintakysymystä paremmin. Onneksi näissä kysymyksissä oli mahdollisuus täydentää vastausta “muu, mikä” -kohdassa, jolloin vastaaja sai tarkennettua vastauksensa ja huomionsa. Esimerkiksi neljänteen kysymykseen olisi voinut lisätä kolmannen vastausvaihtoehdon “en tulkkaa esittävää taidetta”. Lisäksi neljäs kysymys olisi toiminut paremmin monivalintakysymyksenä valintakysymyksen sijaan. Jos aikataulu ei olisi ollut niin tiukka, olisimme saaneet toteutettua kyselystä vastaajaystävällisemmän. Olemme kuitenkin sitä mieltä, että saimme kysymyksiimme riittävän määrän vastauksia.

Teatteritulkkaus mielletään haastavaksi. Vähäinen kokemus esittävän taiteen tulkkauksesta ja vähäinen koulutus aiheesta koettiin isona puutteena ja ongelmana. Teatteritulkkaus vaatii heittäytymistä, rohkeutta ja intoa. Tulkkien tunne siitä, että tarvittavaa koulutusta aiheeseen ei ole saatu, vaikuttaa itse tulkkaustilanteessa negatiivisesti. Audiitiivisten elementtien visualisointi voi tästä johtuen olla hyvin hankalaa tai yksitoikkoista. Esimerkiksi musiikki tulkataan vain käyttämällä viittomaa “musiikki” eikä musiikin tunnelmaa tai rytmiä visualisoida sen tarkemmin. Kyseinen osa-alue kaipaisi tulevaisuudessa syvällisempää käsittelyä tulkikoulutuksessa.

5.7 Käännöstä tehdessä huomioitava

Kyselyjen vastaukset saivat meidät ymmärtämään, että musiikki ei ole viittomakielisille samalla tavalla olennainen osa teatterikokemusta kuin kuuleville. Tulkkien vastauksista nousi esiin, miten tunnelman luominen näkyy jo konkreettisesti lavalla toiminnan, kulissien, tehosteiden sekä hahmojen reaktioiden kautta.

Koska emme itse esitä käännöstämme, emme suoraan ratkaise sitä ongelmaa, kuinka alkuperäisessä näytelmässä musiikki loi tunnelmaa. Mutta kyselyn avulla saimme ideoita siihen, kuinka sen voisi toteuttaa esimerkiksi valoja ja taustoja

hyödyntämällä. Mutta ymmärsimme myös, kuinka kohtauksien tunnelma välittyy jo hahmojen ilmeiden, elekielen ja viittomistyylin kautta.

6 KÄÄNNÖKSEN PROSESSIN KUVAUS

Metsänvartijat-näytelmä on kirjoitettu alakouluikäisille lapsille. Näytelmä syntyi yhteistyönä Katri Huovisen ja teatteriryhmän kanssa. Teatteriryhmään kuuluivat Diakonia-ammattikorkeakoulun viittomakielen tulkki ja puhevammaisten tulkki opiskelijoita. Näytelmä esitettiin keväällä 2021 suomen kielellä kahdelle erityisluokalle. Esityksen aikana näyttelijät käyttivät tukiviittomia ja kuvia kommunikation tukena. Näytelmän tavoitteena oli mahdollistaa kielellinen saavutettavuus myös niille lapsille, jotka arkipäivissään hyötyvät kuvakommunikaatiosta ja tukiviittomista.

Olimme itse mukana näytelmän esittämisessä. Tiesimme tarkalleen, mitä lavalla tapahtuu ja kuinka kohtaukset etenevät. Tätä kautta myös näytelmän hahmojen persoonat ja erilaiset tyylit olivat tuttuja. Entuudestaan tuttu käsikirjoitus innosti viittomakielisen käännöksen tekemiseen. Näytelmä mahdollisti viittomakieleen heittäytymisen uudella tavalla, koska olimme jo esittäneet kyseisen näytelmän suomen kielellä. Halusimme haastaa itseämme ja luoda viittomakielisen käännöksen tekstistä, joka on meille jo tuttu, mutta katsojalleen uusi kokemus.

6.1 Ideointi ja suunnittelu

Loimme kyselyn teatteritulkkauksen ja auditiivisten elementtien visualisoinnin näkökulmasta. Kysymysten avulla saimme perustietoa tulkkien työkokemusvuosista sekä heidän keinoistaan visualisoida esimerkiksi näytelmien äänimaailmaa. Lopullisten vastausten määrä ylitti odotukset ja yhteensä 70 tulkkiä osallistui ja vastasi kyselyyn. Keräsimme vastauksista arvokasta tietoa, jota hyödynsimme käännöksen viimeistelyvaiheessa. Tulkkien vastaukset auttoivat laajentamaan tietämystämme ääniefektien merkityksellisyydestä tulkkauksessa. Vastaukset myös lisäsivät tietämystämme keinoista, joilla visualisoida oleellisia ääniä, musiikkia tai yleistä tunnelmaa. Hyödynsimme näitä keinoja käännöksemme elävöittämi-

sessä. Sen lisäksi, että keskityimme oikeanlaisiin viittomavalintoihin ja kohdekielellä kielioppiin, saimme kyselyn vastausten kautta tuotua vuorosanoihin lisää tunteita. Lisäksi kysely ja sen vastaukset lisäsivät käsitystämme teatteritulkkausten vaativuudesta ja siitä, mitä meidän kannattaa itse tulevaisuudessa tulkkeina huomioida.

Saimme viittomakieliseltä koehenkilöltä palautetta käännöksestä. Saimme rakentavaa ja merkityksellistä palautetta muun muassa käännöksemme toimivuudesta kohdekielellä sekä siitä, kuinka hyvin olimme onnistuneet olemaan uskollisia kohdekielellä kulttuurisille piirteille. Äidinkieleltään viittomakielisen koehenkilön palaute antoi varmuutta siitä, että olimme onnistuneet luomaan ymmärrettävän käännöskokonaisuuden. Lisäksi saimme hyödyllistä palautetta siitä, mitkä kohdat on syytä miettiä uudestaan ja hioa sujuvammiksi, jotta käännöksen lopullinen versio olisi mahdollisimman toimiva. Tarkoituksenamme oli kirjallisen palautteen jälkeen käydä palautekeskustelu kyseisen koehenkilön kanssa. Valitettavasti keskustelu ei toteutunut, sillä sitä ei onnistuttu sovittamaan aikatauluihin.

Aloitimme käännöksen työstön syksyllä 2021 työelämäohjaajan tukemana. Kun olimme saaneet glossatun version valmiiksi, videoimme vuorosanat helmikuussa 2022. Tätä keinoa tallentaa vuorosanoja on hyödynnetty myös viittomakielisessä teatterissa. Vuorosanat on videoitu myöhempää opettelua varten. Viimeisen ja lopullisen käännösversio näytelmän vuorosanoista kuvasimme maaliskuussa 2022.

6.2 Oppimispäiväkirja

Kirjoitimme opinnäytetyömme työstön aikana yksityiskohtaista päiväkirjaa jokaisesta vaiheesta. Oppimispäiväkirja sisälsi käännöstyön aikana tekemämme huomioita, palautekeskusteluiden sisällön, pohdinnat viittomavalinnoista ja perustelut tulkkausratkaisuihimme. Kirjasimme oppimispäiväkirjaan onnistumiset, haasteet ja niiden ratkaisut.

Oppimiskirjaan yksityiskohtaisesti kirjottamamme huomiot auttoivat meitä vertailemaan alkuperäistä suunnitelmaa nykyiseen tilanteeseen. Pystyimme vertailemaan käännöksen lähtökohtaa ja nykyistä vaihetta. Päiväkirja mahdollisti palautuksen vanhoihin haasteisiin, jos työvaihe sitä vaati, koska olimme pitäneet tarkkaa kirjaa siitä mitä, milloinkin olimme havainnoineet ja muokanneet. Pystyimme vanhojen muistiinpanojemme avulla seuraamaan konkreettisesti työmme kehittymistä ja analysoimaan käännöksen laatua.

6.3 Käännöksen työstö

Aluksi työstimme käännöstä työelämäohjaajamme palautteiden pohjalta. Muokkasimme vuorosanoja, vaihdoimme viittomavalintoja ja pyrimme pääsemään eroon suomenkielisestä lähteestä ja sen vaikutuksesta käännökseen. Palautteiden ansiosta käännöksemme kehittyi ensimmäisestä raakaversiosta paljon. Löysimme muun muassa viittomakielisiä ratkaisuja kohtauksiin, jotka eivät raakakäännöksessä toimineet viittomakielellä. Käsikirjoituksessa on esimerkiksi kohta, jossa opettaja pyytää oppilasta puhumaan kuuluvammin. Kyseinen kohta ei toiminut raakaversiossa, sillä viittomakieli ei ole puhuttu kieli. Kohtaus piti muokata kohdekielelle sopivaksi, joten käännsimme kuuluvan puheen selkeäksi viittomiseksi. Lisäksi meitä rohkaistiin hyödyntämään mielikuvitustamme käännöksen työstämisessä. Tämä antoi meille enemmän rohkeutta leikitellä viittomakielisillä ilmaisuilla.

Viimeisiä käännösversioita työstäessämme hyödynsimme viittomakieliseltä henkilöltä saamaamme palautetta. Palautteen ja huomioiden myötä tarkastelimme entistä kriittisemmin viittoma- ja käännösratkaisujamme ja niiden toimivuutta. Kävimme näytelmän kohtaus kohtaukselta läpi ja teimme vaadittavat muokkaukset, jotta käännös oli ymmärrettävämpi sekä kielellisesti että visuaalisesti. Palautteen pohjalta kiinnitimme huomiota asioiden paikantamiseen, viittomisen rytmiin, viittomavalintoihin sekä kokonaisuuksien yhtenäisyyteen. Kehittämistä vaativien asioiden lisäksi saimme myös positiivista ja kannustavaa palautetta. Moni asia oli jo toimiva kuten esimerkiksi vuorosana “mutta sitten ajattelin”, joka käännettiin

olkapäiden nostolla ja käsien pitämisenä sivulla. Keholla ilmaiseminen riitti sisälön välittämiseen. Palaute antoi lisää itseluottamusta tekemistämme kohtaan.

Näytelmä on kirjoitettu lapsille. Myös näytelmässä esiintyvät hahmot ovat lapsia. Tämä yksityiskohta toi kääntämiseen lisähaasteita. Meidän piti käännöstä tehtäessä huomioida sekä lasten kielitaito että lapsille ominainen viittomatyö. Emme halunneet tehdä käännöksestä kielellisesti liian haastavaa, sillä näytelmän kohderyhmä oli alakouluikäiset lapset. Halusimme huomioida mahdolliset eroavaisuudet lasten kielellisissä taustoissa. Tämän lisäksi meidän piti tarkastella lapsille ominaista viittomatyötä ja pohtia, kuinka saamme oikeanlaisen rekisterin välittämään käännöksessämme. Rekisteriin vaikuttivat esimerkiksi valitsemamme viittomavalinnat ja tavat visualisoida tunnetiloja. Mielikuvituksen ja luovuuden käyttäminen auttoivat sopivan rekisterin ja viittomatyön löytämisessä.

Lisäksi oli huomioitava tärkeitä yksityiskohtia hahmoista kuten hahmojen luonne, olemus ja asenne. Halusimme tehdä hahmoista samaistuttavia ja helposti lähestyttäviä, jotta lapset näkisivät esimerkiksi yhtymäkohtia itseensä tai läheisiinsä ja ymmärtäisivät, että jokaisella ihmisellä on omat vahvuutensa. Halusimme, että lapset ymmärtäisivät erilaisuuden olevan rikkaus. Tämän kaiken halusimme tulevan vahvasti esille myös viittomakielisessä käännöksessämme.

6.3.1 Käännösstrategiat

Käännösstrategioita valitessamme käytimme paljon aikaa eri vaihtoehtoihin tutustumiseen. Lopulta kahden eri käännösmallin käyttäminen avasi meidän näkökulmaamme merkityksen välittämiseen. Nämä strategiat olivat mentaalinen käännösmalli ja tylogis-kontrastiivinen kuvausmalli. Totesimme, että käyttämällä kahta erilaista käännösmallia saisimme toteutettua käännöksestä mahdollisimman laadukkaan lopputuotteen. Hyödynsimme käännöksessä niin sanotusti hybridimallia.

Typologis-kontrastiivista kuvausmallia käyttämällä saimme dokumentoitua käännöksen etenemisen kirjallisesti. Löysimme kielellisesti haastavat kohdat, jotka eivät toimineet viittomakielellä, jolloin keskityimme niiden kääntämisen haasteisiin. Glossattuumme käsikirjoituksen, olimme sisäistäneet sen alustavasti sekä olimme selvittäneet tarvittavat viittomat. Tämän jälkeen viitoimme käsikirjoituksen vapaasti, hyödyntäen mentaalista käännoismallia. Kuvassimme viittomistamme, jolloin pystyimme verrata ensin glossaamaamme versiota vapaasti viitottuun versioon. Yhdistämällä mentaalisen käännoismallin aiempaan typologis-kontrastiiviseen kuvausmalliin pystyimme lisäämään kohdekielelle ominaisia piirteitä ja elementtejä. Glossattu käännos ei sisältänyt non-verbaalisia elementtejä kuten ilmeitä tai eleitä, mutta mentaalinen käännoismalli mahdollisti näiden lisäämisen lopulliseen versioon.

Työelämäohjaajamme suositteli meille draaman kääntämistä ja sen hyödyntämistä. Draaman kääntämisen keinot antoivat meille lisämahdollisuuksia käyttää mielikuvitusta ja luovuutta. Emme olleet vain kääntäjiä, vaan olimme käännoistaitelijoina. Pystyimme olemaan uskollisia alkuperäisen käsikirjoituksen funktiolle, mutta kykenimme silti mielikuvituksemme kautta panostamaan myös kohdekieliseen ilmaisuun. Käytimme luovuuttamme näytelmän hahmojen kanssa. Käsikirjoituksessa esiintyi hahmoja, joille ei ollut valmiita viittomia. Draaman kääntämisen avulla teimme tulkintoja hahmojen luonteesta ja persoonasta, ja tämän pohjalta kehitimme heille viittomat. Tämän lisäksi hyödynsimme draaman kääntämistä laulua kääntäessämme. Muutimme sen tarinan muotoon, joka mielestämme sopii paremmin viittomakieliseen näytelmään. Tällaista mielikuvituksen käytön mahdollisuutta ei löytynyt tulkikoulutuksen käännoismalleista, sillä ne keskittyvät vain ja ainoastaan tekstin kääntämiseen.

Viimeistelimme käännoksemme hyödyntämällä draaman kääntämisen keinoja. Näitä keinoja on usein käytetty teatterinäytelmien kääntämisessä. Työstäessämme käännosta meidän täytyi olla uskollisia alkuperäisen käsikirjoituksen funktiolle, mutta meidän oli jätettävä tilaa omille tulkinnoillemme. Emme voineet suoraan seurata käsikirjoituksen tekstiä, koska myös itse esitys ja sen tulkinta vaikuttivat käännoksen tekemiseen. Esitettynä näytelmä heräsi eloon ja saimme

paremman käsityksen esimerkiksi non-verbaalisista elementeistä. Kääntäjinä meidän piti huomioida esityksessä esiintyvät äänet sekä niiden nopeudet ja rytmit. Laaja havainnointi auttoi meitä saavuttamaan luontevan käännöksen, joka teki näytelmästä esityskelpoisen.

6.3.2 Ensimmäiset käännösversiot

Aloitimme käännöksen työstämisen viittomalla käsikirjoituksen vapaasti. Kirjoitimme ylös puuttuvat viittomat sekä haastavat lauseet ja kohdat. Tämän pohjalta aloimme työstää käsikirjoitusta typologis-kontrastiivisen käännösmallin tavoin glosseiksi, eli kirjoitimme koko käsikirjoituksen isoilla kirjaimilla ja muutimme sanajärjestyksen viittomakieliseksi.

Seuraavassa vaiheessa muokkasimme jo kerran glossaamaamme versiota. Poistimme turhia sanoja ja lisäsimme tekstiin viittomakielisiä elementtejä. Kun käsikirjoitus oli tuoreessa muistissamme, viitoimme sen kohta kerrallaan videoille. Videoinnin jälkeen keskityimme kohtiin, joissa huomasimme olevan huonoja käännösratkaisuja. Huomasimme, että glossatun version seuraaminen toi haastetta viittomiseen. Glossauksesta puuttui tunnetilojen ilmaisut, sillä emme olleet glossanneet oikealla tavalla. Kirjoitimme vain viittomat, jolloin merkitys ei välittynyt ja suoraan näiden lukeminen sekoitti viittomisen sujuvuutta. Tämän vuoksi aloimmekin etsiä materiaalia glossaamisesta.

Tämä käännösversio oli myös vahvasti suomen kielen mukainen. Esimerkiksi lause ”Ota kiinni mandariini” oli suoraan käännetty. Merkitys ei välittynyt viittomakielelle yhtään, joten seuraavaksi keskityimme viittomakielisiin elementteihin. Hyödynsimme pragmaattisia adaptaatioita näiden suomenkielisten ilmausten kääntämisessä viittomakielelle, jotta niiden merkitys säilyisi. Aloimme muokata vuorosanoja vapaalla kädellä. Unohdimme suomenkieliset sanavalinnat ja kohdensimme huomiomme merkityksen välittymiseen sekä ei-manuaalisiin elementteihin. Huomasimme tämän olevan helppoa, sillä olimme juuri viittoneet käsikir-

joituksen läpi. Aloimme miettiä sitä, voiko tiettyjä viittomia korvata elekielellä. Esimerkki tästä on viittoma ”mutta”. Emme halua käyttää tätä viittomaa ja päätimme korvata tämän olkapäiden kohautuksella ja sopivalla ilmeellä.

Kuvasimme seuraavan version käännöksestä yhdelle videolle. Videolta näkyi viittomakielisiä ratkaisuja. Aiemmin käyttämämme esimerkki ”ota kiinni mandariini” ilmaistiin nyt lällättelyllä, eli käsien sijoittamisella nenän päähän ja heiluttelemalla sormia. Lähetimme tämän version sekä alkuperäisen käsikirjoituksen työelämänohjaajallemme palautekeskustelua varten.

6.3.3 Käännöksen dokumentointi glosseille

Korjasimme glossaamamme käännöksen oikeanlaiseksi Juha Paunun Viito elävästi. 2, Viittomakielen luonnetta ja rakenteellisia erityispiirteitä selvittelevä oppi- ja harjoituskirja viittomakielen jatkokursseille –kirjassa käytetyn glossauksen mukaan. Lisäsimme versioon ei-manuaalisia piirteitä, paikannuksia, osoituksia ja oikeanlaisia merkintöjä. Koska meidän oli keskityttävä viittotuissa lauseissa oleviin yksityiskohtiin, jouduimme samalla miettimään merkityksen välittymistä ja viittomavalintojen oikeellisuutta. Huomasimme käyttävämme turhia viittomia, jotka voisi helposti korvata kehonkielellä ja ilmeillä. Käännöksen kieli seurasi suomenkielen rakennetta viittomakielen rakenteen sijaan.

Kun merkitsimme käännökseen osoituksia ja paikannuksia, huomasimme uuden haasteen. Paikantamiseen vaikuttaa näytelmän hahmojen sekä rekvisiittojen sijainti. Tämän vuoksi emme voineet suoraan päättää, missä suunnassa osoitettava esine, paikka tai hahmo oli. Korjasimme ongelman Juha Paunun kirjan mukaisesti, eli esimerkiksi repusta puhuessa kirjoitimme käännökseen ”os-reppu”, joka tarkoittaa ”osoitus reppuun”. Paikantaminen ja osoitukset eivät ole kuitenkaan pakko olla juuri niin kuin käännöksessämme on kirjattu. Ne ovat suuntaa antavia ja vapaasti sovellettavissa.

6.3.4 Palautekeskustelu

Pidimme kokouksen Zoom-ohjelman kautta työelämänohjaajamme kanssa. Kävimme yhdessä koko käsikirjoituksen läpi, kohtaus ja vuorosana kerrallaan. Saimme ehdotuksia käännösratkaisuihin sekä viittomavalintoihin. Koska käännöksemme oli edelleen raakaversio, oli siinä vielä paljon työstettävää. Työelämänohjaajalla on paljon kokemusta teatteritulkkauksesta, joten hänen näkökulmansa avasivat meille viittomakielistä teatterimaailmaa.

Hän kehotti meitä miettimään sitä, kuinka kuuro viittoisi käsikirjoituksen vuorosanat eikä niin kuin viittomakielen tulkki viittoisi. Teoksesta toiseen -kirjassa ohjeistetaan draamatekstin kääntäjää lähestyä lähdetekstiä vapain käsin. Voisimme itse ottaa taiteilijan roolin käännöksen tekemisessä. Tarvittaessa voisimme keksiä jopa uusia viittomia, erityisesti tämä toteutui viittomanimien kohdalla, sillä hahmoille oli keksittävä viittomat.

Tärkein huomio oli, että olimme edelleen vahvasti kiinni suomen kielessä, niin kuin itsekkin olimme huomanneet. Saimme jättää viittomia pois, sillä lauseessa olevat asiat voitiin ilmaista myös kehonkielellä.

Keskustelimme siitä, mitä lavalla tapahtui ja miten se vaikutti viittomiseen. Esimerkiksi "lukko" viittoman määritti se, millainen lukko oli. Samoin näytelmässä olevassa pelissä kenttien etenemiseen liittyvät viittomavalinnat määräytyivät sen mukaan, millä tavalla pelissä edettiin. Meidän olikin päätettävä se, etenikö peli portaittain, askeleittain eteenpäin vai esimerkiksi karttamaisesti, jolloin pelin kartta piirrettäisiin ilmaan ja siinä edettäisiin sen mukaan. Koska itse näytelmässä oli mukana fyysinen kartta, jälkimmäinen vaihtoehto tuntui meidän mielestämme loogisimmalta.

6.3.5 Kolmas käännösversio

Kahden ensimmäisen raakaversion jälkeen kuvasimme kolmannen käännöksen, jonka välitimme viittomakieliselle henkilölle, joka oli lupautunut toimimaan koeyleisönä ja antamaan palautetta. Kuvasimme jokaisen kohtauksen erikseen, jotta kommentointi olisi järjestelmällisempää. Tätä kautta myös meidän oli helpompi löytää kommenttien perusteella kohdat, joita korjata. Kohtauksia oli yhteensä yhdeksän ja niiden lisäksi oli video tarinasta, jossa oli näytelmässä esiintyvä laulu.

Kolmas versio käännöksestä oli aiempia viittomakielisempi. Suomen kielen vaikutus ei ollut yhtä selvästi nähtävissä. Olimme onnistuneet tekemään hyviä visuaalisia ja viittomakielisiä ratkaisuja. Suomenkieliset ilmaisut ja täytesanat olivat karsiutuneet käännöksestä entisestään. Olimme sisäistäneet palautteet aiempien raakaversioiden pohjalta ja onnistuneet hyödyntämään huomioita kolmannessa käännöksessä.

Käännöksestämme löytyi visuaalisia ratkaisuja kuten keksimämme viittoma näytelmän pahikselle. Näytelmässä esiintyvä Pahis-hahmo käyttää aurinkolaseja, sillä hän ei voi sietää auringon valoa. Hyödynsimme yksityiskohtaa visualisoidessamme pahiksen nimikkoviittomaa ja lopputulos oli toimiva. Tunnetilojen ilmaiseminen oli selkeämpää ja esimerkiksi kysymysilmeet olivat riittävän voimakkaita, sillä aiemmassa käännösversiossa saimme kommenttia liian neutraaleista ilmeistä.

Tarkastellessamme kolmannen version videota kiinnitimme huomiota lauseiden ja viittomisen rytmitykseen. Koska emme muistaneet vuorosanoja ulkoa, viittominen ulkomuistista ja ilman vuorosanojen lukemista oli vaikeaa. Siksi joissakin tilanteissa, sanojen unohtuessa, viittominen oli huonosti rytmitettyä. Myös paikantaminen oli hetkittäin sekavaa tai puutteellista esimerkiksi kohdissa, joissa puhuttiin metsässä sijaitsevasta linnasta. Linnan paikka saattoi vaihdella useaan otteeseen. Paikantaminen, viittomisen rytmitys ja kokonaisuuksien sujuva ilmaisu vaativat erityistä huomiota viimeistä versiota työstettäessä.

Käännöksen viimeisessä versiossa meidän piti kiinnittää myös erityistä huomiota viittomien artikulaatioon sekä oikeisiin käsimuotoihin. Kolmannessa versiossa

esimerkiksi Tuiskun viittomalla oli kahta eri käsimuotoa. Oli tärkeää, että viittomat artikuloidaan samalla tavalla. Lisäksi selkeä artikulaatio teki vuorosanojen seuraamisesta ymmärrettävämpää.

6.3.6 Laulun käännös

Viimeisenä osana käännsimme laulun. Hyödynsimme tässä draaman kääntämistä ja otimme vapauksia kääntäjinä muuttaa sen tarinamaiseksi alkujuonnoksi. Laulun tyyli ei sopinut viittottuun näytelmään eikä itse laulutyyli palvellut näytelmän alkuperäistä funktiota viittomakielisestä näkökulmasta katsottuna. Alkuperäisessä näytelmässä laulun avulla siirryttiin oikeasta elämästä pelimaailmaan sekä se kertoi pelin taustatarinan. Tarinan muodossa pystyimme hyödyntämään pelissä esiintyviä hahmoja, kissaa ja pahista tarinan etenemisessä. Pahis tuo pimeyden mukanaan, kun taas kissa kukistaa pahiksen pelaajien voimin.

Laulussa toistettiin kertosäkeistö, kuten musiikissa on usein tapana. Tämä ei kuitenkaan ollut looginen ratkaisu, kun kyseessä oli tarina, joten siirsimme kertosäkeistön tarinan loppuun. Kertosäkeistössä kerrottiin, mitä pelaajien on tehtävä, joten halusimme sen lopettavan alkujuonnon. Vaihdoimme lauseiden paikkaa, jotta kaikki olisi tarinallisesti loogista. Laulussa oli paljon ylimääräisiä sanoja ja lauseita, jotka tekivät säkeistöistä saman mittaisia sekä lisäsivät loppusoinnut lauseiden loppuun. Tämä ei kuitenkaan ollut olennaista viittomakielisen tarinan näkökulmasta, joten otimme vapauden poistaa ylimääräisiä lauseita ja sanoja kuten sen, miten pahis ei siedä valoa, ei edes pientä tuikun paloa. Tuikun palo oli musiikillinen lisä, joka ei tarinallisesti tuonut siihen mitään lisää. Näytelmässä kissaa kutsuttiin Kissa-konkariksi, sillä pelin pelaajat lauloivat mukana laulussa. Ratkaisimme tämän niin, että kissa itse esittelee pelin, jolloin hänen nimeään ei edes mainita. Samoin muutimme kohdan ”pahis kylvää pelkoa” sillä, että Kotimetsän kansa on peloissaan.

6.3.7 Valmis käännös

Käännöksen viimeinen versio valmistui viittomakielisen henkilön antaman palautteen sekä omien oivalluksiemme pohjalta. Viimeistelty käännös kirjoitettiin glosseille ja kaikki vuorosanat kuvattiin videoiksi. Muokkasimme videoihin jokaisen hahmon nimen tämän vuorosanojen ajaksi, jotta videoita voi helposti seurata ilman käsikirjoitusta.

Saimme palautteet kirjallisena, sillä palautekeskustelu ei lopulta toteutunut suunnitelmien mukaisesti. Kommenteista nousi esille se, onko lasten näytelmässä tarpeellista aina viittoa hahmon viittomanimi. Huomasimmekin sen, että esimerkiksi Tuiskun ja Kainon keskustellessa kahdestaan, he usein puhuttelivat toisiaan nimillä. Otimme nämä käännöksestä pois, sillä hahmot selkeästi keskustelevat keskenään ja viittomien käyttö katkaisi viittomisen rytmin. Tämän lisäksi poistimme myös muita turhia viittomia, jotka eivät sisällöllisesti tuoneet käännöksen mitään lisää. Jotkin meidän mielestämme hienot visuaaliset ratkaisut, kuten pelimaailmassa kentästä toiseen eteneminen ja rotkon viittoma, eivät toimineetkaan kohdeyleisölle toivomallamme tavalla, joten päätimme yksinkertaistaa niitä. Teimme edellisessä versiossa pelin tasot portaikkoina, joka oli visuaalisesti huono ratkaisu. Viimeisessä versiossa pelin tasot viitotaan yksinkertaisesti viittomalla "taso".

Palautteen kautta huomasimme, kuinka viittoman huono artikulaatio voi vaikeuttaa ymmärtämistä. Samoin löysimme sanoja, jotka olimme viittoneet väärin. Saimme myös hyvän kuvan siitä, millaiset viittomat sopivat lasten näytelmään. Käytimme edellisessä versiossa viittomaa "taistella". Nyt vaihdoimme sen viittomaan "kamppailla", joka sopii paremmin näytelmän tunnelmaan merkitykseltään.

Kuvatessamme vuorosanoja keskityimme paikantamisen oikeellisuuteen, viittomien tarkkuuteen sekä ilmeiden sopivuuteen vuorosanan merkityksen näkökulmasta. Aiemmissa versioissa ilmeemme olivat ristiriidassa viittomien kanssa. Varmistimme myös sen, että käytämme samoja viittomia johdonmukaisesti koko

käännöksen ajan. Lopputulos ei ollut täydellinen, mutta videoiden editoinnilla pystyimme valitsemaan parhaat otokset ja muokkaamaan niistä toimivan kokonaisuuden.

7 EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Koska opinnäytetyö koostuu kahdesta osasta, kyselyistä ja palautekeskusteluista sekä käännöksestä, on eettisyyteen liittyvät ongelmat myös jakautuneet kahteen osaan. Kyselyihin osallistuneet henkilöt ovat täysin anonyymejä, ja kyselyissä kerätty aineisto tuhottiin työn valmistuttua. Aineistoa ei myöskään jaettu ulkopuolisille. Kyselyyn ei kirjattu henkilökohtaisia kysymyksiä kuten missä yrityksessä vastaaja työskentelee tai kuinka kauan hän on työskennellyt siellä. Tämä tarkoittaa, että kyselyyn vastanneiden henkilöllisyys pysyy salassa.

Käännöstyössä suurimpana eettisenä ongelmana oli, että emme ole äidinkieleltämme viittomakielisiä. Me emme osaa vielä arvioida käännöksen visuaalisten ratkaisujen viittomakielisyyttä, jolloin viittomakielinen käännös ei täysin vastannut alkuperäistä käsikirjoitusta. Tämän vuoksi tarvitsimme käännöstä tehdessä sekä lopullisen käännöksen tarkastamiseen avuksi henkilön, joka oli itse viittomakielinen.

Aluksi tarkoituksenamme oli etsiä äidinkieleltään viittomakielinen työelämäohjaaja. Lopulta päädyimme kuulevaan ohjaajaan, jolla on hyvä viittomakielen taito. Hänellä oli myös osaamista ja kokemusta teatterista sekä teatteritulkauksesta. Päädyimme kyseiseen työelämäohjaajaan siitä syystä, että pystyimme käymään palautekeskustelut suomen kielellä eivätkä ohjauskeskustelut kuormittaneet meitä ja välttyimme mahdollisilta väärinymmärryksiltä. Lisäksi kuuleva ja äidinkieleltään suomenkielinen ohjaaja pystyi vertailemaan lähtö- ja kohdetekstiä paremmin verrattuna viittomakieliseen ohjaajaan.

Työelämäohjaajan lisäksi tarvitsimme äidinkieleltään viittomakielisen koehenkilön. Tunnumme kohdekulttuuria, mutta kaipasimme aiheeseen lisätukea viittomakieliseltä henkilöltä, jotta saimme lähdekulttuurin piirteet välitettyä oikealla tavalla myös kohdekulttuuriin. Tähän rooliin saimme viittomakielisen henkilön koeyleisöksi. Käännöksen hyväksyttäminen viittomakielisellä henkilöllä varmistaa, että käsikirjoituksesta saa laadukkaan ja kielellisesti luotettavan käännöksen.

Saimme viittomakieliseltä koehenkilöltä kirjalliset kommentit, joihin oli kirjattu jokaisen videon kohdalle sekunnin tarkkuudella korjattavat kohdat. Tarkoituksena oli käydä myös keskustelu hänen kanssaan varmistaaksemme, että olimme ymmärtäneet kommentit oikein. Aikataulut eivät kuitenkaan täsmänneet, joten keskustelu ei toteutunut suunnitelmien mukaisesti. Emme voineet varmistaa viittomavalintojemme olevan oikeita tai edes sitä, että olemme ymmärtäneet ja korjanneet kohdat oikein. Kommentit olivat kuitenkin selkeät, joten saimme tehtyä niiden pohjalta oivalluksia sekä korjauksia. Emme voineet kuitenkaan tarkistaa näitä, joten jouduimme viimeistelemään ne omien tulkintojemme pohjalta.

8 POHDINTA

Opinnäytetyömme auttoi meitä ymmärtämään, mitä teatteritulkkaus vaatii ja mitä asioita tulkkauksessa on huomioitava. Opimme opinnäytetyömme ansiosta teatteritulkkauksesta ja siitä, mitkä kaikki näytelmän elementit on oleellista välittää tulkkauksessa. Opinnäytetyömme kehitti meitä ammatillisuuden ja kielen kehityksen näkökulmasta. Käännöksen työstäminen auttoi meitä kehittämään ja ymmärtämään paremmin viittomakielelle ominaisia piirteitä, elementtejä ja kielellisiä ratkaisuja. Näytelmän kääntäminen ja erilaisten ratkaisujen kokeileminen laajensivat näkemyksiämme tulkkausmahdollisuuksista. Kielellinen kehitys oli huomattavissa käännösversioiden edetessä. Ero ensimmäisen raakaversioon ja lopullisen käännöksen välillä oli suuri ja olimme tyytyväisiä työmme lopputulokseen.

Opinnäytetyön edetessä ymmärsimme, että typologis-kontrastiivinen käännösmalli ei välttämättä ole paras valinta, kun kääntää esittävää taidetta viittomakielelle. Typologis-kontrastiivinen käännösmalli keskittyy siihen, että kaikki tärkeä tieto tulee välitettyä. Totesimme, että se sopii asiatekstien kääntämiseen, mutta taiteiden kääntämisessä on pelkästään tekstin lisäksi myös tunteita, paikannuksia, eli mihin esimerkiksi lauseen tekijät sijoitetaan, sekä eleitä, jotka on välitettävä käännöksessä. Typologis-kontrastiivista käännösmallissa ne jäävät helposti pois. Päädyimme hyödyntämään draaman kääntämisen keinoja typologis-kontrastiivisen kuvausmallin ja mentaalisen käännösmallin tukena. Draaman kääntämisen keinot tekivät käännöksen työstämisen sujuvammaksi esimerkiksi alkuperäisessä näytelmässä esiintyvän laulun osalta. Onnistuimme käännös menetelmiä hyödyntämällä luomaan laulusta tarinanomaisen käännöksen.

Alkuperäinen näytelmä sisälsi paljon toiminnallisia kohtauksia, kuten pelihahmojen asujen valinnan. Näytelmässä hahmot valitsivat itselleen valikosta pelihahmon ja myöhemmin kahdesta laatikosta korvat ja hännät. Olimme itse mukana näytelmän esittämisessä. Tiesimme tarkalleen mitä, missäkin kohtauksessa tapahtuu ja kuinka kohtaukset etenevät. Tämä oli huono asia siitä näkökulmasta,

että pidimme joitakin asioita itsestäänselvyyksinä. Saimme sekä työelämäohjaajalta että viittomakieliseltä koehenkilöltä palautetta siitä, että jotkut kohtaukset eivät olleet ymmärrettäviä, koska videoissa ei ollut selvästi nähtävillä esimerkiksi minkälaisesta valikosta pelihahmo valitaan. Tämän vuoksi meidän piti käännöstä tehdessämme tehdä lisäyksiä osaan kohtauksiin. Viittomakielinen käännös vaati lisäselvityksiä esimerkiksi siitä, mistä hännät ja korvat valitaan ja miten niitä esitellään. Muokkasimme tarvittavia kohtia niin, että myös henkilö, joka ei ole nähnyt näytelmää esitettynä ymmärtää, miten toiminnalliset kohtaukset etenevät.

Toivomme myös, että jatkossa tulkit ja opiskelijat voisivat hyödyntää lopputulostamme projekteissaan ja löytää opinnäytetyöstämme hyödyllisiä välineitä tulkkaukseen. Käännösprosessin dokumentointi toi oivalluksemme, saamamme palautteet sekä käännösratkaisumme luettavaksi ja hyödynnettäväksi. Tulkit ja tulkkiopiskelijat voivat hyödyntää käännösprosessimme aikana saamiamme oivalluksia esimerkiksi tehdessään valmisteltuja teatteritulkkauksia. Samoin tulkit voivat hyödyntää kyselyssä esille tulleita keinoja visualisoida äänimaailmaa teatterissa tulkatessaan. Opiskelijat voivat hyödyntää käännöksen glossattua versiota viittomakielen harjoitteluun sekä apuna käännösten tekemiseen. Samoin videoidusta versiosta voi saada apua heittäytymiseen ja eläytymiseen. Käännös voi rohkaista tulkkeja heittäytymään ja kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja tulkkauksessa tai käännöksen tekemisessä.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista selvittää, kuinka lapset kohderyhmänä vaikuttavat käännösstrategioiden valintaan. Kuinka paljon käännösten tekemisessä pitää huomioida kohderyhmän kielellinen taitotaso? Miten käännösteorioita voidaan parhaiten soveltaa lasten näytelmien käännöksissä?

LÄHTEET

- Balk, E. (2007). Mitä odotan käännskriitikiltä? Teoksessa R. Oittinen & P. Mäkinen (toim.), *Alussa oli käänös* (s. 95–106). Tampere: Tampereen yliopisto.
- Bassnett, S. (1995). *Teoksesta toiseen*. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.
- Gebron, J. (1996). *Sign the speech: An introduction to theatrical interpreting*. Hillsboro: Butte Publications.
- Hytönen, N. & Rissanen, T. (2006). *Käden käänteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä*. Helsinki: Finn Lectura.
- Hytönen, N. (2006). Käännösteorioiden kirjo kääntäjän työvälineeksi. Teoksessa N. Hytönen & T. Rissanen (toim.), *Käden käänteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 66–83). Helsinki: Finn Lectura.
- Immonen, L., Pakkala-Weckström, M. & Vehmas-Lehto, I. (2011). *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Helsinki: Finn Lectura.
- Jantunen, T. (2003). *Johdatus suomalaisen viittomakielen rakenteeseen*. Helsinki: Finn Lectura.
- Jantunen, T. (2003). *Johdatus Suomalaisen viittomakielen rakenteeseen*. Helsinki: Oyinn Lectura.
- Jantunen, T. (2010). *Näkökulmia viittomaan ja viittomistoon*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Jyväskylän yliopiston Koppa. Avoimet. Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Menetelmäpolkuja humanisteille. Menetelmäpolku. Tutkimusstrategiat. Laadullinen tutkimus. Saatavilla 20.4.2022 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>
- Kuurojen liitto. Viittomakieliset. Saatavilla 20.4.2022 <https://kuurojenliitto.fi/viittomakieliset/>
- L 731/1999. Suomen perustuslaki. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1999/19990731>

- Malm, A. (2000). *Viittomakieliset Suomessa*. Helsinki: Finn Lectura.
- Rissanen, T. (2006a). Typologis-kontrastiivinen kuvausmalli. Teoksessa N. Hytönen & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 121–126). Helsinki: Finn Lectura.
- Rissanen, T. (2006b). Viittomakielen rakenteen visuaalisuudesta ja ikonisuudesta. Teoksessa N. Hytönen & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 26–63). Helsinki: Finn Lectura.
- Roslöf, R. & Veitonen, U. (2006). Suomalaisen viittomakielen kääntäminen ja käännosteoriat. Teoksessa N. Hytönen & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s.108–120). Helsinki: Finn Lectura.
- Ruuttunen, A. (2001). *Viittomakieliset ja monikulttuurinen taidekasvatus* (Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos). Saatavilla <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-2001857309>
- Sarajärvi, A & Tuomi, J. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Saatavilla <https://www.ellibslibrary.com>
- Savisaari, E. & Vanne, A. (1979). *Viittomakieli: Johdatus kielen olemukseen ja käyttöön*. Helsinki: Gaudeamus.
- Savolainen, L. (2000). Viittomakielten erilaiset muistiinmerkitsemistavat. Teoksessa A. Malm (toim.), *Viittomakieliset Suomessa* (s. 168–188). Helsinki: Finn Lectura.
- Taanila, A. (2.4.2019). Määrällisen datan kerääminen. Saatavilla <http://myy.haaga-helia.fi/~taaak/t/suunnittelu.pdf>
- Tommola, J. (2006). Tulkkaus kognitiivisesta näkökulmasta. Teoksessa N. Hytönen & T. Rissanen (toim.), *Käden käännteessä. Viittomakielen kääntämisen ja tulkkauksen teoriaa sekä käytäntöä* (s. 128–142). Helsinki: Finn Lectura.
- Valli, R. & Perkkilä, P. (2018). Sähköinen kyselylomake ja sosiaalinen media aineistonkeruussa. Teoksessa R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. (5. uud. p.). Saatavilla <https://www.ellibslibrary.com>

- Valli, R. (2018). Aineistonkeruu kyselylomakkeella. Teoksessa R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. (5. uud. p.). Saatavilla <https://www.ellibslibrary.com>
- Vehmas-Lehto, I. (2011). Lähtötekstin ja käännökseen suhde kvantitatiivisesta näkökulmasta. Teoksessa L. Immonen, M. Pakkala-Weckström & I. Vehmas-Lehto (toim.), *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen* (s. 29–50). Helsinki: Finn Lectura.
- Viittomakielisten teatteripalveluiden kehittäminen -työryhmä. (2005). *Viittomakielisten teatteripalveluiden kehittäminen*. Opetusministeriö, kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto.
- Wallvik, B. (2005). *Yksi Suomen teattereista: Kuurojen teatteri 1987–2004*. Helsinki: Teatteri Totti.

LIITE 1. Käsikirjoitus

Metsänvartijat

Henkilöt
 TUISKU lapsi
 KAINO lapsi
 OPETTAJA
 RAUNO/RANE luokkakaveri
 LILLI luokkakaveri

KISSA pelin opastajahahmo
 PAHIS vastustaja pelissä
 PAHIKSEN APURI
 PAHIKSEN APURI

1. kohtaus

OPETTAJA
 Kukas osaa sanoa, mitä on 7+4? (*Tuisku viittaa innokkaana. Muut pohtivat vastausta ankarasti.*) Tuisku.
 TUISKU
 Öö... Se on... Kysy joltain muulta. (*Kääntyy kysymään Lilliltä ja viittaa uudelleen.*) Se on 11.
 OPETTAJA
 Hyvä Tuisku. Mitäs sitten on 8–1? (*Lapset miettivät ankarasti ja viittavat.*) Kaino. (*Kaino tietää vastauksen, mutta ei saa sanottua, kun kaikki tuijottavat odottaen.*)
 TUISKU
 (*Tuisku kuiskaa Kainolle.*) Sano yksitoista. Se oli mullakin oikein.
 KAINO
 (*Hiljaa.*) Seitsemän.
 OPETTAJA
 Kaino, sinun täytyy puhua kovempaa tai opettaja ei kuule.
 TUISKU
 Se sanoi seitsemän. Onko se ope muka seitsemän?
 OPETTAJA
 Anna Kainon itse vastata. Kaino, mitä on 8–1?
 KAINO
 Seitsemän.
 OPETTAJA
 Hyvä Kaino. Se on oikein. Muista puhua reippaalla äänellä. Laskekaas kaikki seuraavaksi 6+4.
 TUISKU
 (*Ranelle*) Mikä sun nimi on? Ope, mikä ton nimi on? Mä en muista. Sulla on kiva reppu. Saanko mä kokeilla tätä?
 OPETTAJA

Tuisku, koetapas keskittyä. Rauno, kerrotko meille, mitä on 6+4?

RANE

Älä koske mun reppuun!

TUISKU

Rauno! Mä muistinkin, että sun nimi on Rauno!

OPETTAJA

Rauno, 6+4? (*Rauno laskee salaa sormista. Tuisku viittaa jälleen malttamattomana.*)

RAUNO

Seitsemän.

OPETTAJA

Hyvä yritys Rauno, vaikka ei ollut ihan oikein. Lilli?

LILLI

Opettaja, 6+4 on kymmenen.

OPETTAJA

Hienoa Lilli. Kotitehtävänä harjoittelette kaikki yhteen ja vähennyslaskuja. Minä merkitsen jokaiselle sopivan tehtävän matematiikankirjoihin. Nyt välitunnille!

2. kohta

TUISKU

Mitä leikitään? Heitetäänkö käärypyöriä? Leikitäänkö piilosta? Tai hippaa? Tai pallonheittoa?

LILLI

Leikitään hippaa! Rane on eka! (*Lapset alkavat ottaa toisiaan kiinni. Kaino jää sivuun.*)

TUISKU

Lällällä! Et saa mua kiinni!

LILLI

Ota kiinni, mandariini!

KAINO

(*Muut jäävät stilliin taustalle.*) Olis kiva päästä mukaan leikkiin, mutta en koskaan uskalla kysyä. Ne ei tietty haluaisi mua mukaan. Tai jos pääsisin mukaan ja sitten en sais ketään kiinni? Tuisku on hyvä juoksija, se juoksee sairaan nopeesti. Mä varmasti kaatuisin ja sitten kaikki nauraisi mulle. Mitä jos vaan kysyis, pääsekö mukaan. Hui, en kyllä uskalla. (*Hippa jatkuu ja kaikki juoksevat pois lavalta.*)

3. kohta

TUISKU

(*Tuisku pelaa kännykkäpeliä, mutta hän ei onnistu pääsemään eteenpäin. Tuiskua ärsyttää ja hän on huonolla tuulella.*) Hyppää! Hyppää! Eikä!? Ei kai taas alusta! Miten tää oikein menee? Ärsyttävä peli! Kaikki muut on päässyt seuraavalle levelille. Mua ärsyttää, kun tää ei toimi. Tää puhelin on ihan tyhmä.

KAINO

(*Tuisku pelaa taustalla kännykkäpeliä.*) Mitäköhän Tuisku pelaa? Kuulostaa ihan Metsänvartijat kakkoselta. Se on munkin lempipeli! Olisipa kiva nähdä, missä

kentässä Tuisku on. Ehkä mäkin voisin vähän pelata, kun ei oo muuta tekemistä.

TUISKU

(Hermostuu peliin ja huomaa Kainon.) Mitä sä pelaat?

KAINO

Metsänvartijat kakkosta.

TUISKU

Osaaks SÄ pelata sitä? Mä en millään onnistu tässä tyhmässä kentässä, jossa pitää selvittää arvotus.

KAINO

Joo, toi oli tosi vaikee. Mäkään en meinannut päästä siitä.

TUISKU

Ooksä jo päässyt tästä kentästä? Oikeesti? Mikä hahmo sä oot?

KAINO

Mä oon aina siinä se pupu.

TUISKU

Mä oon aina se koira. Musta se on paras. Se on kaikkein nopein. *(Jatkavat hetken pelaamista vierekkäin.)* Voisiks sä auttaa mua tässä? Pelattaisko yhdessä?

KAINO

Okei. *(Hyppäävät pelin maailmaan. Peli esitellään tunnuskappaleella. Laulu+tanssi.)*

Metsänvartijat 2 -laulu

On meillä täällä Kotimetsä ihmeellinen,
missä kaikilla olo on niin onnellinen.
Sovussa elävät tontut ja haltijat,
sekä eläimet, ne kaikki metsänvartijat.

Siis kerran hyökkäs pahis kotimetsään,
ja kaikki alkoi mennä mönkään.
Pahis kylvää pelkoa, mutta valoa se ei siedä
edes pientä tuikun paloa.

Kotimetsä täytyy pelastaa,
rakkaus ja valo taas palauttaa.
Kissa-konkari on oppaanamme.
Nyt on aika alkaa suuri retki,
On vartijoilla eepisin hetki.
Pahan valta me täältä karkotetaan!

4. kohtaus

KISSA

Hei! Tervetuloa xxx peliin! Kotimetsä tarvitsee juuri teitä. Vain te pystytte pelastamaan Kotimetsän suurelta tuholta. Oletteko valmiita suureen seikkailuun?

KAINO ja TUISKU

Joo!

KISSA

Astukaa eteenpäin. Meidän pitää löytää reitti pahiksen luokse. Hän on vallannut Kotimetsässä olevan linnan ja lukinnut sen tosi vaikealla lukolla. Meidän on saatava lukko auki, että pääsemme taistelemaan pahista vastaan. Hännät pystyyn ja menoksi!

TUISKU

Mitkä hännät? Ei meillä ole häntiä?

KISSA

Ai niin, teidän olette vielä ihmisiä! Valitkaa itsellenne sopiva pelihahmo tästä valikosta.

TUISKU

Mä haluan olla koira!

KISSA

Miau? Koira? Hmmm... Oletko varma?

TUISKU

Joo, ihan varma!

KAINO

Mä haluaisin olla pupu.

KISSA

Selvä. Voitte valita tästä pelihahmollenne sopivat korvat ja hännät.

TUISKU

Vau! Mä haluan tän! Eiku tän! En osaa valita. Auttakaa mua! Kumpi olisi parempi tää vai tää? *(Yleisö valitsee sopivan hännän ja korvat.)*

KAINO

Otanko mä tän vai tän hännän? Entä nämä vai nämä korvat?

TUISKU

Kiitti avusta! Tää on ihan sairaan siisti pelihahmo! Tällä mä voitan ihan varmasti! *(Kainokin ihailee hahmoaan tyytyväisenä.)*

KISSA

No niin, nyt olette valmiit peliin. Tässä on kartta, josta näette, missä pahis lymyilee. *(Tuisku on malttamaton eikä meinaa jaksaa keskittyä karttaan. Kissa pitää häntä paikallaan. Kaino tutkii karttaa.)* Kaikki valmista? Lähdetään! *(Kaikki kolme lähtevät eri suuntiin. Kissa ohjaa heidät lopulta oikeaan suuntaan.)*

5. kohtaus

KISSA

Ensimmäinen kenttä vaatii äärimmäistä voimaa ja nopeutta. Reitti on täynnä vaarallisia örkkejä ja rotkoja ja tulimeriä. Yksikin harha-askele ja putoat rotkoon, tai hyppy liian aikaisin ja poltat korvantupsut tulipalloissa. Vain rohkeimmat ja vikkelimmat hahmot selviävät tästä kentästä! Oletteko valmiit? *(Kaino ja Tuisku molemmat epäilevät.)*

KAINO

Mä en taida uskaltaa hypätä. Varmasti putoan rotkoon.

TUISKU

Ei tää aiemmin näin pelottavalta näyttänyt. Oonkohan mä kuitenkin tarpeeksi nopee?

KAINO

Tuisku, musta tuntuu, että sä jos joku selviät tosta. Sä oot meidän luokan paras juoksija.

TUISKU

Luuleksä, et mä oikeesti pystyisin tohon?

KAINO

Joo, mä oon varma.

TUISKU

Mä meen! *(Tuisku juoksee kenttää ja selvittää erilaisia esteitä Supermario-tyyliin, esimerkiksi hyppii tuoleille, limboaa riman ali, väistelee tulipalloja.)*

6. kohtaus

KAINO

Tuisku, sä olit tosi hyvä!

TUISKU

Niin olinkin! Hypin tasolta toiselle lentäen ja väistelin tulipallot näin ja näin ja näin. Edes hännänpää ei palanut!

KAINO

Mua jännitti ihan kauheasti katsoa sun menoa. Pelkäsin koko ajan, että putoat rotkoon.

TUISKU

Kyllä muakin pelotti, mutta sitten ajattelin, että kyllä mä pystyn siihen.

KISSA

Seuraavaksi ette selviäkään voimalla tai nopeudella. Seuraavassa kentässä teidän pitää ratkaista vaikea tehtävä. Tässä on teidän seuraava tehtävä. Teidän pitäisi löytää vihjeiden avulla lukkoon sopiva avain, että pääsette taistelemaan pahista vastaan ja pelastamaan Kotimetsän suurelta tuholta.

TUISKU

Mitä ihmettä nämä on? *(Tutkii laminoituja kuvia. Haistelee niitä ja kokeilee haukata. Tuisku hyppii lappujen päällä ja käärii yhden rullalle ja katsoo siitä ikään kuin kaukoputkesta.)* En suosittele valmistamaan näistä illallista eikä nämä oikein toimi liukureinakaan.

KAINO

Ootas vähän. Näissähän on kuvia. Mä luulen, että näillä kuvilla meille yritetään kertoa viesti. *(Esittelee yleisölle kuvia kertoen, mitä missäkin kuvassa on. Pyyttää välillä yleisöltä apua.)*

TUISKU

Vau. Mä en olisi ikinä tajunnut tuota. Tosi siistiä! Mut miten ihmeessä me noiden kuvien avulla löydetään sitä avainta mistään. Just tämä kenttä on mulle tosi vaikea. En mä tajua miten tästä päästään eteenpäin.

KAINO

Hmm. Osaatteko te auttaa meitä? Missäköhän se avain voisi olla piilossa? *(Avain löytyy yleisön auttamana.)* Kiitos avusta! Mä tiesin, että me pystytään yhdessä ratkaisemaan tää arvoitus.

TUISKU

Sä oot tosi hyvä näissä arvotuksissa. Aina ei pärjääkään vaan juoksemalla kaikkein nopeiten. Joskus täytyykin pysähtyä miettimään.

KISSA

Nyt teillä on avain! Pelastetaan Kotimetsä!

7. Kohtaus

KISSA

Seuraavaksi avataan pahiksen linnan portti. Varoitan teitä, että pahis on tosi vihainen, kun tungemme linnaan ja estämme sitä tuhoamasta Kotimetsän.

KAINO

Hui! Pitäisiköhän kuitenkin lopettaa tähän. Mulla alkoi mahassa nipistää eikä jalat meinaa kantaa. Mua taitaa jännittää.

TUISKU

Kyllä muakin jännittää, mut me ollaan päästy näin pitkälle. *(Tuiskun on entistä vaikeampi pysyä paikallaan, kun häntä jännittää niin kovasti.)*

KISSA

Tämä on vaikein kenttä. Haluatteko yrittää?

KAINO ja TUISKU

(Katsovat toisiinsa ja sitten yleisöön.) Uskalletaanko me yrittää? Joo, me halutaan voittaa pahis ja pelastaa Kotimetsä.

KISSA

Viimeisessä kentässä teillä on kolme yritystä eli voitte epäonnistua kaksi kertaa ja saatte yrittää uudestaan. Kun olette valmiit viimeiseen taisteluun, avatkaa portti avaimella.

TUISKU

Mennään.

8. kohtaus

(Tuisku ja Kaino avaavat yhdessä portin. Alkaa pahiksen musiikki ja pahistanssi.)

TUISKU

Vapise roisto! Täältä tullaan! *(Tuisku syöksyy taistelemaan pahista vastaan. Hän ei onnistu pääsemään pahiksen luokse, kun pahis onnistuu "heittämään" Tuiskun maahan, jolloin Tuisku joutuu palaamaan alkuun.)* Ei onnistu. Pahis on liian voimakas.

KAINO

Kyllä me pystytään tähän. Meillä on vielä kaksi yritystä. Mä yritän seuraavaksi.

TUISKU

Kaino, varo! *(Kaino ei kuuntele vaan hyökkää pahista päin. Pahis onnistuu taas päihittämään Kainon.)*

KAINO

Olipas se pyöritystä! Mutta huomasin jotain! Tiedän, miten me voidaan voittaa pahis. Pahis ei kestä valoa. Siksi sillä on koko ajan nuo aurinkolasit päässä. Mä hämään pahista niin, ettei se huomaa, kun sä käyt nappaamassa sen aurinkolasti pois. Mä luulen, että valo vie siltä voimat ja me voitetaan se.

TUISKU

Sä oot nero Kaino! Sun suunnitelma on timanttinen. Mennään ja pelastetaan Kotimetsä tuolta kauheelta Pahikselta. *(Viimeinen taistelu, jonka pahis häviää.)*

KISSA

Loistavaa työtä Kaino ja Tuisku! Selvititte jokaisen kentän xxx-pelissä. Olette lähettäneet Pahiksen pois ja pelastaneet Kotimetsän ja kaikki sen asukkaat. Teidänlaisianne rohkeita sankareita tarvitaan. Kiitän teitä koko Kotimetsän väen puolesta.

9. kohta

(Pelin tunnusmusiikki alkaa soida. Tuisku ja Kaino luopuvat pelihahmoistaan ja palaavat todellisuuteen.)

KAINO

Sä teit sen Tuisku! Selvitit xxx:n kaikki kentät.

TUISKU

En kyllä olisi onnistunut ilman sua. Kiitti avusta Kaino! Oli tosi kiva pelata sun kanssa.

KAINO

(Hämmentyneenä.) Ai, joo. Tota. Mustakin oli tosi kiva pelata sun kanssa. Mä tästä varmaan meenkin, jos sä haluat jatkaa vielä pelamista.

TUISKU

Eiku me sovittiin kavereiden kanssa, että leikitään vielä yhdessä pihalla koulun jälkeen. Haluuskä tulla mukaan? Tykkääksä leikkiä hippaa?

KAINO

Ai mä? Mä en tiää, oonksmä kovin hyvä hipassa.

TUISKU

Ei se haittaa! Jos sä et saa ketään kiinni, mä voin juosta hitaammin, et sä saat mut kiinni. Muut varmaan jo odottaa. Mennään! *(Muut lapset tulevat näyttämölle. Hippaleikki alkaa. Kaino on mukana.)*

LIITE 2. Saatekirje

Hei!

Olemme Briitta Vuollo ja Pilvi Tekkala, neljännen vuoden viittomakielen tulkkiopiskelijoita Diakonia-ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä viittomakielisestä näytelmästä. Lopputuotteena teemme viittomakielisen käännöksen lapsille kirjoitetusta näytelmästä. Kyseinen näytelmä Metsänvartijat on lehtorimme ohjaaman näytelmäkerhon tuotos.

Haluaisimme kuulla tulkkien kokemuksista esittävien taiteiden tulkkauksessa. Teimme lyhyen kyselyn, jonka vastaamiseen menee muutama minuutti. Vaikka et olisi tehnyt itse teatteritulkkausta, vastauksistasi on silti meille valtava apu. Vastaukset pysyvät anonyymeina eikä kyselyä käytetä muihin tarkoituksiin. Kysely on auki 25.2.2022 asti.

Opinnäytetyömme julkaistaan Theseuksessa keväällä 2022. Toivomme tämän opinnäytetyön avulla kehittyvämmekä tulkkeina ja oppia toimimaan asiakaslähtöisemmin. Toivomme myös tulkkien sekä opiskelijoiden hyötyvän työstämme, tulkkaavat he teatterissa tai eivät.

Toivomme, että olette halukkaita osallistumaan ja teiltä löytyy muutama minuutti vastata kyselyymme!

Ystävällisin terveisin

Briitta Vuollo ja Pilvi Tekkala

briitta.vuollo@student.diak.fi, pilvi.tekkala@student.diak.fi

LIITE 3. Kysely

TULKKAUSTA TAITEIDEN PARISSA

1. Kauan olet tehnyt tulkin töitä? *

- Alle 5 vuotta
- 5-10 vuotta
- 10-20 vuotta
- Yli 20 vuotta

2. Oletko tehnyt teatteritulkkausta? *

- Olen
- En, koska ei ole sellaisia tilauksia
- En, koska en halua

3. Kuinka usein (esittävän taiteen) tulkkauksen aikana visualisoi esimerkiksi äänimaailmaa? *

- Aina kun mahdollista
- Harvoin
- En lainkaan
- Muu, mikä?

4. Jos et tulkkaa teatterissa äänimaailmaa, miksi? *

- Näytelmä on liian nopeatempoinen
- Ääni ei ole olennainen osa näytelmän kulkua
- Tunnelma on jo visualisoitu lavalla

Asiakas ei halua/se häiritsee vuorosanojen tulkkamista

Muu, mikä?

5. Millä tavoilla visualisoiit auditiiviset elementit kuten musiikin tai erilaiset ääniefektit tulkatessa? Esimerkkejä? *

6. Muuta kommentoitavaa? *

LIITE 4. Glossattu käsikirjoitus

Hahmot

Tuisku
Kaino
Kissa
Lilli
Rauno/Rane
Opettaja
Pahis

1. Kohtaus

Opettaja
7+4 MONTAKO ? / KUKA OSAA ? // TUISKU ole hyvä

Tuisku
MONTAKO miettien / 3-MUU-4 KYSYÄ // MONTAKO miettien

Lilli
11 ”pienesti viittoen” (Tuiskulle)

Tuisku
11

Opettaja
TUISKU HYVÄ my // 8-1 MONTAKO ? // KAINO ole hyvä

Tuisku
”Herättää huomion” (Kainolle) 11 SANOA / OMA VASTAUS 11 OIKEIN

Kaino
7 (piilossa)

Opettaja
KAINO SINÄ ”VIITTOA”-pienesti / EI-YMMÄRRÄ os-1 ki / SINÄ ”V I I T T O A”-suuremmin

Tuisku
os (Kaino) VASTAUS 7 // opettajalle 7 OIKEIN hämmästellen & ?

Opettaja
KAINO ITSE VASTATA // KAINO / 8-1 MONTAKO ?

Kaino
SEITSEMÄN

Opettaja

HIENOA KAINO / 7 OIKEIN my // SINÄ(Kaino) MUISTAA "VIITTOA"-reippaasti SELVÄ // NYT JOKAINEN LASKEA 6+4 / MONTAKO ?

Tuisku

os-2 OMA-2 NIMI MIKÄ ? // VIITATA / os-2 NIMI MIKÄ ? // MINÄ UNOHTAA // OMA-2 REPPU os-reppu KIVA / MINÄ "hamuta" os-reppu ?

Opettaja

TUISKU / KESKITTYÄ // RAUNO / KERTOJA 6+4 MONTAKO ?

Rauno

REPPU EI-SAA stop ki

Tuisku

RAUNO // MINÄ MUISTAA os-2 RAUNO

Opettaja

RAUNO / 6+4 MONTAKO ?

Rauno

7

Opettaja

HYVÄ YRITYS / VASTAUS OIKEA EI-OLE ki // LILLI ?

Lilli

VIITATA / 6+4 / 10

Opettaja

HIENOA my // JOKAINEN KOTILÄKSY PLUS MIINUS LASKU HARJOITELLA // SOPIVA TEHTÄVÄ 3-OMA-4 MATEMATIIKKA KIRJA MINÄ MERKITÄ // VÄLITUNTI MENNÄ

2. kohta

Tuisku

MITÄ LEIKKIÄ ? // KÄRRYNPYÖRÄ ? / PIILO ? / HIPPA ? / PALLO HEITTÄÄ ?

Lilli

HIPPA // RAUNO os-Rauno HIPPA

Tuisku

"Lällätellä" SINÄ 2-HIPPA-1 EI-VOI ivallisesti

Lilli

"Lällätellä"

Kaino

MUKAAN LEIKKI MINÄ / KYSYÄ USKALTA ki // EHKÄ NUO MINÄ MUKAAN EI HALUA ki // JOS MINÄ HIPPA / 3-MUU-4 1-KIINNI-2 EI ki // TUISKU PI "SPRINTATA" my // MINÄ JUOSTA / VARMA MINÄ KAATUA / 3-OS-4 2-KATSOA-1 NAURAA // MINÄ MUKAAN rohkeasti // MINÄ USKALTA ki & pe-
lokkaasti

3. kohta

Tuisku

HYPÄTÄxx // PAHUS UUDESTAAN // KUINKA M E N E S T Y Ä EN-TIEDÄ / PELI os-puhelin ÄRSYTTÄVÄ // MUUT JO SEURAAVA TASO // ÄRSYTTÄÄ os-puhelin TÖKKIÄx / os-puhelin TYHMÄ

Kaino

TUISKU PELI PELATA MITÄ ? // METSÄ VARTIJA TOINEN EHKÄ // MYÖS OMA-1 LEMPI PELI // "miettien" TUISKU KENTTÄ MIKÄ // MYÖS MINÄ PELATA "olkien kohautus"

Tuisku

SINÄ-2 PELATA MITÄ ?

Kaino

METSÄ VARTIJA TOINEN

Tuisku

SINÄ-2 OSATA PELATA ? // NYT MINÄ PITÄÄ ONGELMA"arvoitus" RATKAISTA / TYHMÄ KENTTÄ / MÄ EI-ONNISTU

Kaino

KYLLÄ TOSI VAIKEA KENTTÄ // MINÄ YRITTÄÄx huhuh my / ONNISTUA-TÄPÄRÄSTI

Tuisku

KENTTÄ SINÄ-2 JO RATKAISTA ? // OIKEASTI ? // OMA-2 PELI HAHMO MIKÄ?

Kaino

MINÄ AINA PUPU

Tuisku

MINÄ AINA !KOIRA! // KOIRA PARAS / "SPRINTATA" // SINÄ-2 AUTTAA os-puhelin ?

Kaino

OK

Metsänvartijat 2 –tarina

KOTI METSÄ IHMEELLINEN
 TONTTUx-os HALTIJAx-os ELÄINx-os
 SOPU ELÄÄ KAIKKI ONNELLINEN

PAHA SAAPUA-3 (pahis lavalle) PIMEYS LEVITÄ
 KANSA PELKÄÄ JÄNNITTÄÄ
 VALO BÄM “pahis piiloon” EI-TYKKÄÄ
 “pahis hyökkäys” PIMEYS TYÖNTÄÄ

MINÄ KISSA “rooli” OPASTAA
 SEIKKAILU(+SUORA) ALKAA
 KOTI METSÄ PELASTAA
 "pahis levittää" PIMEYS "levitä" ESTÄÄ
 TAKAISIN VALO TAKAISIN “valo”

4. kohta

Kissa
 METSÄ VARTIJA TOINEN PELI 2-TERVETULOA-1 // KOTI METSÄ os-3
 PUUTTUA os-3 TE-4 TARVITA // KOTI METSÄ os-3 UHKA TUHO
 PIMEYS”laskeutua” / VAIN TE-4 PYSTYÄ PELASTAA my // TE-4 SUURI
SEIKKAILU+(SUORA) VALMIS ?

Kaino ja Tuisku
 KYLLÄ

Kissa
 4-ASTUA-ETEEN-1 tervetuloa // PAHA LUO REITTI os-4 ME ETSIÄ // KOTI
 METSÄ LINNA-3 PAHA-2 VALLATA-3 / PORTTI KIINNI LUKITA-3 / VAIKEA
 “avata” // ME LUKKO-3 AVATA-LUKKO-3 / PÄÄSTÄ PAHA LUO-3
 KAMPPAILLA-3 // HÄNTÄ “heilua” PYSTYYN / MENNÄ

Tuisku
HÄNTÄ ? // EI-OLE “katsoo ympärille”

Kissa
 TOTTA TE VIELÄ IHMINEN // VALIKKO os-valikko / OMA-2 PELI HAHMO
 VALITA

Tuisku
 MINÄ KOIRA

Kissa
KOIRA epäillen & ? // SINÄ-2 VARMA miettien & ?

Tuisku
 KYLLÄ

Kaino
MINÄ PUPU

Kissa
SELVÄ my // TÄSSÄ KAKSI LAATIKKO-3 LAATIKKO-4 os-laatikot / OMA-2
PELI HAHMO SOPIVA KORVA HÄNTÄ VALITA “näyttää”

Tuisku
VAU huhhuh // MINÄ TÄMÄ HALUTA / TAI TÄMÄ // VAIKEA // 3-TE-4
AUTTA VOI ? // PAREMPI KUMPI ? // kädessä-häntä1 ? / kädessä-häntä2 ?

Kaino
HÄNTÄ KUMPI TE-2 AUTTA // kädessä-häntä1 ? / kädessä-häntä2 ? //
KORVA kädessä-korva1 / kädessä-korva2 ?

Tuisku
KIITOS // OMA-1 HAHMO “huhhuh” HIENO // ROOLI-1 MINÄ VARMA
VOITTA

Kissa
NYT TE-2 PELI VALMIS // KARTTA os-kartta TE NÄHDÄ “suurennuslasi”
LÖYTÄÄ PAHA MISSÄ PIILO // KAIKKI VALMIS ?

5. kohta

Kissa
ENSIMMÄINEN KENTTÄ VOIMA / NOPEUS VAATIA // REITTI TOSI PALJON
VAARALLINEN HIRVIÖ-3 “muurahainen” os. / ROTKOx-2 os. / TULIMERI-4 os.
// YKSI ASKEL VÄÄRÄ / ROTKO PUDOTA-2 // HYPÄTÄ EPÄONNISTUA /
PALLO TULI KORVA-1 “osua” POLTTAA-4 // VAIN ROHKEIN / NOPEIN
TÄSTÄ KENTÄSTÄ TOIMIA MENESTYÄ // TE-2 VALMIS ?

Kaino
MINÄ MENNÄ USKALTA “EI”-älä ki // JOS MINÄ ROTKO YLI HYPÄTÄ /
VARMA MINÄ PUDOTA my

Tuisku
AIEMMIN TÄMÄ TOSI PELOTTAVA EI ki // SPRINTTI RIITTÄVÄ MINÄ ?

Kaino
MINÄ VARMA SINÄ-2 KENTTÄ TOIMIA LÄPI / SINÄ-2 OMA-1 LUOKKA
PARAS “SPRINTTI”

Tuisku
SINÄ-2 USKOA MINÄ PYSTYÄ ?

Kaino
KYLLÄx my / MINÄ VARMA SINÄ PYSTYÄ my

Tuisku
MINÄ MENNÄ

6. kohta

Kaino
SINÄ-2 TOSI HYVÄ TAITAVA

Tuisku
TOTTAx huhhu // MINÄ TASO HYPÄTÄx / PALLO TULI VÄISTÄÄx // OMA-1
HÄNTÄ PALAA EI ki

Kaino
MINÄ SEURATA-2 / JÄNNITTÄÄ // PELÄTÄ SINÄ-2 ROTKO PUDOTA

Tuisku
MYÖS PELÄTÄ // "olan kohautus" MINÄ PYSTYÄ

Kissa
SEURAAVA VOIMA / NOPEUS RIITÄ EI ki // SEURAAVA KENTTÄ TE-2
VAIKEA TEHTÄVÄ RATKAISTA // TEHTÄVÄ 1-OLKAA-HYVÄ-2 // VIHJE APU
LUKKO os SOPIVA AVAIN LÖYTÄÄ / PAHA LINNA-3 LUO-3 KAMPPAILLA-3 /
KOTI METSÄ UHKA TUHO PIMEYS "laskeutua" ESTÄÄ

Tuisku
I H M E os-kuva MITÄ ? // NÄMÄ MINÄ KEITTÄÄ RUOKA ILLALLINEN ÄLÄ ki
// MYÖS LIUKUA ki

Kaino
ODOTA // os-kuva PI KUVAx // os-kuva KUVAx KERTOO VIHJE JOTAIN

Tuisku
"VAU"-ihastellen / MINÄ EI-TIEDÄ // HIENO "huhuh" // KUINKA NUO AUTTAA
ME AVAIN LÖYTÄÄ ? // TÄMÄ KENTTÄ V A I K E A // KUINKA ETEENPÄIN
EI-YMMÄRRÄ ki

Kaino
3-TE-4 AUTTAA VOIDA miettien & ? // AVAIN MISSÄ "tähytää" ?

KIITOS // MINÄ TIETÄÄ YHDESSÄ ONGELMA"arvoitus" RATKAISTA

Tuisku
SINÄ-2 ONGELMA"arvoitus" TOSI HYVÄ // AINA SPRINTATA ki / JOSKUS
SPRINTATA PYSÄHTYÄ / MIETTIÄ

Kissa
NYT TE-2 AVAIN / KOTI METSÄ PELASTAA

7. kohta

Kissa

PAHA os-3 LINNA PORTTI AVATA // MINÄ HUOMAUTTAA-2 / VARO // PAHA
VIHAINEN / ME SISÄÄN // KOTI METSÄ TUHO PIMEYS "laskeutuu" ME
ESTÄÄ /

Kaino

EHKÄ LOPETTA peläten & ? // OMA-1 MAHA "SATTUA"-nipistellen / JALKA
"tärisee" "voima hiipua" // MINÄ JÄNNITTÄÄ

Tuisku

MYÖS JÄNNITTÄÄ // "olan kohautus" JO TAVOITE-PÄÄSTÄ päättäväisesti

Kissa

NYT VAIKEIN KENTTÄ my // TE-2 YRITTÄÄ HALUTA ?

Kaino ja Tuisku

ME USKALTA ? // KYLLÄ my // ME HALUTA PAHA VOITTA / KOTI METSÄ
PELASTAA my

Kissa

VIIMEINEN KENTTÄ YRITYS KOLME (vasen) // POIJUTUS 1MOKA 2MOKA
3YRITTÄÄ UUDESTAAN // TE-2 VALMIS VIIMEINEN KAMPPAILU / PORTTI-3
LUKKO-AVATA-3

Tuisku

MENNÄ "armeija"

8. kohta

Tuisku

Tuisku "käärii hihat ja nostaa nyrkit", juoksee // MINÄ EPÄONNISTUA // PAHA
TOSI VOIMAKAS huhhuh

Kaino

ME PYSTYÄ // POIJUTUS 1ALAS 2VIELÄ // OMA-1 VUORO

Tuisku

VARO

Kaino

"KAAOS"-pyörien huhhuh // "lamppu sytty" MINÄ TIETÄÄ PAHA VOITTA-3
KUINKA // PAHA VALO EI-TYKKÄÄ ki // AINA AURINKOLASIT "laittaa päähän"
// MINÄ HÄMÄTÄ "tanssia" / SINÄ HIIPIÄ / LASIT "ottaa kasvoilta pois" // MINÄ
LUULLA VALO PAHA KARKOITTA / ME VOITTA

Tuisku

SINÄ-2 NERO // OMA-2 SUUNNITELMA LOISTAVA // KOTI METSÄ
PELASTAA / KAMALA PAHA KARKOITTA

Kissa

HIENO // METSÄ VARTIJA KAKSI VOITTA // PAHA KARKOITTA-3 / KOTI
METSÄ KANSA-os PELASTAA // ROOLI-2 SANKARI AINA TARVITA // MINÄ /
KANSA-os KIITTÄÄ

9. kohta

Kaino

SINÄ-2 ONNISTUA // METSÄ VARTIJA KENTTÄ KAIKKI LÄPIxx

Tuisku

ILMAN SINÄ-2 EI-VOI ki // KIITOS // SINÄ-2 KANSSA PELATA TOSI KIVA

Kaino

KYLLÄ hämmästyneenä // SAMA KIVA PELATA mieltien // JOS SINÄ-2 VIELÄ
PELATA / MINÄ M E N N Ä

Tuisku

ÄLÄ ki / AIEMMIN OMA-1 KAVERIx SOPIA / KOULU JÄLKEEN ULKONA
LEIKKIÄ // SINÄ-2 MUKAAN ? // SINÄ-2 HIPPA TYKÄTÄ ?

Kaino

MINÄ "pohtien" ? // MINÄ HYVÄ "pohtien"

Tuisku

EI-HAITTAA ki // SINÄ-2 2-KIINNI-3 EI-ONNISTU ki / MINÄ "JUOSTA"-hitaasti
// SINÄ VARMASTI 2-HIPPA-1 // MUU ODOTTAA // MENNÄÄN

LIITE 5. Viitottu käsikirjoitus

1. kohta

<https://youtu.be/-F82pVZHnJE>

2. kohta

<https://youtu.be/5iHqwzfQz68>

3. kohta

<https://youtu.be/5PWQVH1bWwY>

Tarina

https://youtu.be/x0JL_CXTLyo

4. kohta

<https://youtu.be/U7r1FrXohro>

5. kohta

<https://youtu.be/7lsS5pfDHPA>

6. kohta

<https://youtu.be/9q6frIHLG2U>

7. kohta

<https://youtu.be/-uGsZVtm0wg>

8. kohta

https://youtu.be/ToTeM_XN8pY

9. kohta

<https://youtu.be/bMPtfcYbi4c>