

***Aku Ankan* suomennosten kehitys**

Carl Barksin Aku Ankka -tarinoiden alkuperäisten suomennosten ja uudelleenkiäännösten erot

Jenny Hakala
Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2018

Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma
Viestintätieteiden tiedekunta

HAKALA, JENNY: *Aku Ankan* suomennosten kehitys:

Carl Barksin *Aku Ankka* -tarinoiden alkuperäisten suomennosten ja uudelleenkäännösten erot

Pro gradu -tutkielma, 72 sivua + englanninkielinen lyhennelmä 12 sivua
Toukokuu 2018

Aku Ankka on sarjakuvana tuttu kaikille suomalaisille. Sitä on painettu Suomessa 1950-luvulta lähtien ja sen kieli on saanut paljon kehuja vuosien varrella. Tässä tutkimuksessa tarkastelen *Aku Ankkojen* alkuperäisiä suomennoksia 1950-luvulta ja uudelleensuomennoksia 2000- ja 2010 -luvulta. Tällä tutkimuksella pyrin vastaamaan kysymyksiin: Miten uudelleensuomennos eroaa teknisesti ja sarjakuvapiirteiltään vanhasta? Miten *Aku Ankan* kieli on muuttunut yli 50 vuoden aikana?

Sarjakuva on itsenäinen kirjallisuudenlaji, jonka tunnistaa sille ominaisista piirteistä, kuten ruuduista, puhekuplista ja erilaisista efekteistä. Tutkimukseni tavoite on kartoittaa näitä sarjakuville ominaisia piirteitä ja selvittää, miten ne sekä sarjakuvan tekniset ja kielelliset piirteet ovat muuttuneet *Aku Ankassa* uudelleensuomennosten myötä. Tutkimushypoteeseja on kaksi: *Aku Ankan* kieli on muuttunut omaleimaisemmaksi ja uudelleenkäännöksiin on lisätty lehdelle ominaista kielellä leikittelyä enemmän kuin alkuperäisiin suomennoksiin, sekä uudelleenkäännökset on käännetty kotouttavammin, eivätkä ne vastaa yhtä tarkasti lähdetekstiä kuin alkuperäiset käännökset.

Rajaan tutkimuksen Carl Barksin kirjoittamaan kymmeneen *Aku Ankka* -lehdessä ilmestyneeseen tarinaan, joista on olemassa myös uudelleensuomennokset. Analyysiä varten jaoin aineistoni kolmeen eri tasoon: tekniseen tasoon, sarjakuvapiirteiden tasoon sekä sanastollisten erojen tasoon. Tämän jaottelun pohjalta loin vertailevan analyysimallin, jonka avulla etsin eroja ja yhtäläisyyksiä aineistoni tarinoiden vanhoista ja uusista käännöksistä kolmessa päävaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa vertailen tarinoita teknisellä tasolla, kuten värityksen osalta; toisessa vaiheessa vertailen tarinoiden sarjakuvapiirteitä, kuten puhekuplia ja paratekstiä; ja kolmannessa vaiheessa keskityn tarinoiden sananvalintoihin ja käännösratkaisuihin. Päävaiheiden lisäksi analyysissä on myös neljäs vaihe, jossa vertaan suomenkielisiä käännöksiä tarpeen mukaan myös englanninkielisiin lähdeteksteihin.

Tutkimukseni osoittaa, että uudelleenkäännöksissä on isoja eroja alkuperäisiin verrattuna. *Aku Ankan* kieli on kehittynyt yhtenäisempään suuntaan ja uudelleenkäännöksiin on lisätty kielen värikkyyttä muun muassa synonyymeillä, toistolla luodulla huumorilla, huudahduksilla ja modernisoiduilla termeillä. Lisäksi *Aku Ankan* ulkonäkö on muuttunut muun muassa värien, asettelun ja typografian kannalta siistimmäksi kohti sarjakuvan nykyistä muotoa. Sarjakuvapiirteitä, kuten puhekuplia ja ääniefektejä on myös muokattu. Puhekupliin sijoitetut tekstit on asetettu symmetrisemmin joko täyttämään puhekuplaa enemmän tai jättämään sen reunoille enemmän tilaa verrattuna ensimmäisiin suomennoksiin. Varsin yllättävä lopputulos on, että uudelleenkäännökset ovat huomattavasti lähempänä lähdetekstiä kuin alkuperäiset käännökset.

Avainsanat: *Aku Ankka*, uudelleenkääntäminen, sarjakuva, kääntäminen, multimodaalisuus

Sisällys

1 JOHDANTO	1
2 SARJAKUVA	6
2.1 SARJAKUVA SUOMESSA JA MAAILMALLA	6
2.2 <i>AKU ANKKA</i>	8
2.3 SARJAKUVA MULTIMODAALISENA TEKSTINÄ	9
2.4 SARJAKUVAN ERITYISPIIRTEITÄ.....	11
3 SARJAKUVAN KÄÄNTÄMINEN JA UDELLEENKÄÄNTÄMINEN	15
3.1 SARJAKUVAN KÄÄNTÄMINEN	15
3.1.1 <i>Tekstielementtien kääntäminen</i>	15
3.1.2 <i>Multimodaalisuuden huomioon ottaminen</i>	18
3.2 SARJAKUVAN UDELLEENKÄÄNTÄMINEN	22
3.2.1 <i>Uudelleenkääntäminen</i>	22
3.2.2 <i>Sarjakuvan uudelleenkääntämisen tutkimus</i>	25
3.3 AKU ANKAN SUOMENTAMINEN JA UDELLEENKÄÄNTÄMINEN	27
4 CARL BARNSIN TARINAT JA VERTAILEVA ANALYYSIMALLI	31
4.1 CARL BARNSIN ANKKATARINAT	31
4.2 VERTAILEVA ANALYYSIMALLI	35
5 AKU ANKKA -KÄÄNNÖSTEN EROT	38
5.1 TEKNISET EROT.....	38
5.2 EROT SARJAKUVAN ERITYISPIIRTEISSÄ	41
5.3 SANASTOLLISET EROT	56
5.4 YHTEENVETO	66
6 POHDINTA	68
LÄHTEET	73
ENGLISH SUMMARY	

1 Johdanto

Sarjakuva on jo vanha kirjallisuudenlaji, jota määrittävät sen omat konventiot ja piirteet. Sarjakuvaa on vuosien saatossa myös kritisoitu muun muassa väittämällä, että sitä ei voi laskea korkeakirjallisuudeksi ja että se on haitallista luettavaa lapsille (Zanettin 2008b, 2–3). Nykyään lähes jokaisella maalla on kuitenkin omat sarjakuvakäytäntönsä ja -konventionsa, ja sarjakuvia tehdään kaiken ikäisille ja kaikista mahdollisista genreistä (Herkman 1996b, 23).

Tämän tutkielman puitteissa sana *teksti* viittaa ainoastaan sarjakuvan sanaan ja sarjakuvalle ominaisiin tekstielementteihin, joita ovat esimerkiksi puhekuplat, paratekstit ja ääniefektit. Nämä piirteet luovat yhdessä kuvan kanssa sarjakuvan tarinan. Lukijan täytyy osata tulkita tätä tarinaa siitä huolimatta, että sarjakuvan tarinankerronta jättää tarinaan myös aukkoja, eli ruutujen välissä tapahtuvia asioita, jotka lukijan on itse täytettävä. Federico Zanettinin mukaan (2008a, 20) sarjakuvan tutkimuksessa on useasti keskitytty vain verbaalisiin piirteisiin, kuten onomatopoeiikkaan, sanaleikkeihin ja nimien käännöksiin (ks. myös Celotti 2008, 33), ja esimerkiksi sarjakuvan tekniset piirteet jäävät usein tarkastelun ulkopuolelle. Tässä tutkimuksessa pyrin kartoittamaan sarjakuvien piirteitä ja niiden käännöksiä *Aku Ankassa* mahdollisimman laajasti. Rajaan ulkopuolelle kuitenkin esimerkiksi kuvatekstit, joiden kääntämisperiaatteet ovat hyvin lähellä puhekuplien kääntämistä, ja piktografiset elementit, kuten vauhtiviivat, koska näiden tarkastelu erikseen ei toisi tähän tutkimukseen mitään uutta.

Aku Ankka on Suomessa lähes ikoniseksi muodostunut sarjakuvahahmo ja sarjakuva, jonka jokainen suomalainen tuntee ja jota lähes jokainen on jossain vaiheessa elämäänsä lukenut. Sitä luetaan Suomessa yhä edelleen laajasti iästä riippumatta (Viitanen 2017a). *Aku Ankkaa* alettiin julkaista Suomessa vuonna 1951, jolloin *Aku Ankan* silloinen päätoimittaja Sirkka Ruotsalainen käänsi tarinat suomeksi itse (Tolvanen 2001b, 114; Viitanen 2017a). Nykyään *Aku Ankan* ja kumppaneiden tarinoita voi Suomessa perinteisen lehden lisäksi lukea esimerkiksi *Aku Ankan taskukirjoista*, *Ducktales*-lehdestä¹, kovakantisista tarinakokoelmista ja *Aku Ankan* Lataamo -palvelusta internetistä.

Aku Ankan kieltä on kehuttu vuosien mittaan todella runsaasti ja se on saanut muun muassa Helsingin yliopiston suomen kielen laitoksen Kielihelmi-tunnustuksen vuonna 2001 (Sivusilmällä 2010). Lehteä suomennetaan nykyään hieman eri tavalla kuin ennen, sillä *Aku Ankan* toimituksella on käytössä freelance-kääntäjiä, jotka kääntävät Tanskasta tulevan englanninkielisen raakatekstin ensin suomeksi, minkä jälkeen lehden toimitus vielä

¹ *Roope-setä*-lehti lakkautettiin joulukuussa 2017 ja sen tilalle tuli uusi *Ducktales*-niminen lehti (Åkman 2017).

viimeistelelee suomennokset. *Aku Ankka* -lehdessä ei mainita koskaan kääntäjien nimiä juuri siksi, että yhden tarinan käännöstä on ollut tekemässä suuri joukko ihmisiä kääntäjän lisäksi (Tolvanen 2001b, 117; Viitanen 2017a).

Aku Ankan kieli on kehittynyt vuosien mittaan Suomessa hyvin omaperäiseen suuntaan. Kutsun tätä kielenmuutosta *ankallistamiseksi*. Ankallistamisprosessissa *Aku Ankan* kieleen lisätään muun muassa allitteraatioita, ankallistettuja sanoja (pärstäpankki), tunnettuja huudahduksia (Kääk!) ja erilaisia sanaleikkejä. Tämän kehityksen myötä *Aku Ankan* toimitus on myös uudelleenikäntänyt joitain jo lehdessä ilmestyneitä tarinoita. Uudelleenikännösten taustalla on todennäköisesti myös paljon yksinkertaisempiakin syitä, kuten tekniikan kehitys, joka johtaa parempaan painojälkeen ja esimerkiksi tarkempaan asetteluun, jolla tekstin saa mahtumaan siistimmin puhekuplaan.

Carl Barks (1901–2000) on kiistatta *Aku Ankka* -tarinoiden isä ja klassikkokirjailija. Useimmat ankkafanit todennäköisesti tunnistavat Barksin omalaatuiseen, selkeään tyyliin ja hänelle ominaiset juonirakenteet sekä kymmenen sivua pitkät tarinat (Ronkainen 2001, 162; 2018, 45–46). Barksia tutkinut Timo Ronkainen (2001, 12) sanookin, että Barks on todennäköisesti myös vaikuttanut siihen, miksi *Aku Ankasta* tuli niin suosittu lehti Suomessa. Ilman Barksia meillä ei olisi Roope-Setää, Pelle Pelotonta, Ankkalinnaa tai monia muita hahmoja ja paikkoja. (Mp.; ks. myös Ronkainen 2018.)

Barksin erotti muista ankkapiirtäjistä muun muassa se, että hän piirsi ja käsikirjoitti tarinansa alusta asti kokonaan itse. Tämä oli harvinaista, mutta Barks oli niin hyvä työssään, että suurille editoinneille ei ollut tarvetta. Barksille oli myös tärkeää, että hänen käsikirjoituksensa ja juonensa toimivat erinomaisesti, mikä ei ollut kaikkien ankkapiirtäjien prioriteetti. (Ault 2003, xiv; Ronkainen 2001, 12; 2018, 15–22.) Barksin tarinoissa käytetään paljon ironiaa ja satiiria, joiden ympärille etenkin Barksin tarinoiden huumori kehittyy. Ronkaisen (2018, 8) mukaan noita piirteitä näkeekin yleensä enemmän kirjallisuuden puolella, mikä tekee niistä harvinaisia sarjakuvalle. Pitkään kukaan ei kuitenkaan tiennyt, kuka ”niitä hyviä” ankkatarinoita piirsi, sillä lehdissä ei mainittu erikseen tarinoiden tekijöitä. Alkuperäisissä lehdissä uskoteltiin lukijoille, että Walt Disney piirtää ja kirjoittaa kaikki tarinat ja Disney halusi pitää tästä ajatuksesta kiinni, koska ajatteli fanien muuten pettyvän. Barksin nimi mainittiin ensimmäistä kertaa vasta vuonna 1955 ja hän tuli kansainvälisesti tunnetuksi vasta vuonna 1968. (Ault 2003, xiii – xxviii.)

Barksin suuren suosion ja omaperäisen sekä erottuvan tyylin ansiosta tämän tutkimuksen aineistona on nimenomaan hänen tarinoitaan ja niiden suomennoksia. Aineistoksi valikoitui

kymmenen perinteistä kymmensivuista Barks-tarinaa yhdeksänkymmenenkuuden tarinan joukosta, jotka on julkaistu *Aku Ankka* -lehdessä alun perin 1950-luvulla ja sen jälkeen uudelleensuomennettu vuoden 2005 jälkeen. Valitsemani uudelleensuomennokset on rajattu tuoreimpiin nimenomaan lehdessä ilmestyneisiin versioihin. Tämän rajauksen takia esimerkiksi muutama Lataamo-palveluun myöhemmin editoitu versio ei ole osa aineistoani, vaikka ne olisivatkin kyseisen tarinan uusimpia suomenkielisiä versioita. Tämä jaottelu mahdollistaa hyvin kattavan vertailun *Aku Ankka* -suomennosten muutoksista ja eroista viidenkymmenen vuoden jälkeen.

Aku Ankan suomennokset ovat kiinnostaneet kielitieteilijöitä jo pitkään ja niitä on tutkittu laajasti monista eri lähtökohdista. Esimerkiksi Katja Kontturi (2014) on tutkinut *Aku Ankka* -sarjakuvien maailmaa fantasiakirjallisuuden näkökulmasta. Väitöskirjassaan hän pohtii Don Rosan *Aku Ankka* tarinoiden ja fantasiakirjallisuuden yhteyttä.

Pia Toivonen (2001) on puolestaan tutkinut *Aku Ankan* saksan-, ruotsin- ja suomenkielisiä käännöksiä ja vertaillut niitä alkuperäisiin englanninkielisiin tarinoihin. Hänen tutkimuksensa pohjana oli Egmont-kustannusyhtiön laatima käännösopas (*Guidelines for Translator*), jota ei ikävä kyllä saa mistään nähtäväksi. Toivosen tutkimus osoittaa muun muassa sen, että *Aku Ankan* kannet eivät ole yhtä houkuttelevat kuin muiden maiden lehdissä. Hän arvelee tämän johtuvan siitä, että muissa maissa lehdet ostetaan hyllystä, kun taas Suomessa *Aku Ankkaa* enemmän tilataan kuin myydään irtonumeroina. Toivosen mukaan käännökset myös eroavat paljon toisistaan, vaikka niillä on sama lähdeteksti: suomenkieliseen käännökseen on lisätty huomattavasti eniten esimerkiksi sanaleikkejä, allitteraatioita ja nimiväännöksiä.

Ville Viitasen (2017) gradussa tutkimus keskittyy *Aku Ankan* käännösten omalaatuiseen kieleen ja niiden asemaan Suomessa. Viitanen tutkii muun muassa *Aku Ankan* suomennosten kielessä esiintyviä johdonmukaisuuksia, kuten allitteraatiota, synonyymejä, alluusioita, puhekielen välttelyä ja sensuuriin viittaavia elementtejä. Maarit Koponen (2004) on myös tutkinut *Aku Ankan* kieltä ja erityisesti sanaleikkien kääntämistä eri vuosikymmenillä. Hänen tutkimuksensa osoittaa, että 1950-luvulla sanaleikkejä on jätetty paljon kääntämättä, kun taas myöhemmin esimerkiksi 1990-luvulla vain hyvin harva sanaleikki on kokonaan jätetty pois käännöksestä.

Sarjakuvien uudelleenäännöksiä on Suomessa tutkinut muun muassa Maria Haukilahti (2013), jonka tutkimus tarkastelee uudelleenääntämistä saksalaisessa *Nikke Knatterton* -sarjakuvassa. Hänen tutkimuksensa osoittaa, että sarjakuvan ensimmäinen suomennos on käännetty hyvin

sanatarkasti ja vieraannuttavasti, eli se on vastannut hyvin pitkälti lähdetekstiä, kun taas uudelleenkäännöksessä on käytetty enemmän luovuutta ja kotouttavia strategioita.

Aku Ankan uudelleenkäännöksistä löysin yhden tutkimuksen, jonka on tehnyt Kaisa-Maija Eeli (2014). Eeli keskittyy tutkimuksessa *Aku Ankan* substantiivien muutoksiin Carl Barksin tarinoissa. Tutkimus osoittaa, että uudelleenkäännöksissä substantiivit ovat muuttuneet lähinnä sanaluokkansa sisällä monimuotoisemmiksi, kun taas vanhoissa käännöksissä substantiivit ovat huomattavasti arkisempia.

Tässä tutkimuksessa haluan selvittää, miten vanhat ja uudet Barksin tarinoiden suomennokset eroavat toisistaan ja mitä näiden erojen taustalla mahdollisesti on. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ole arvottaa käännöksiä tai asettaa niitä paremmuusjärjestykseen. Pysin erityisesti tarkastelemaan sitä, miten uudelleensuomennos eroaa teknisesti ja sarjakuvapiirteiltään vanhasta sekä millä tavalla *Aku Ankan* kieli on muuttunut yli 50 vuoden aikana. Tutkimushypoteesini on, että uudelleensuomennoksissa on kiinnitetty visuaalisen ilmeen, kuten painojäljen ja typografian lisäksi huomiota juuri niihin seikkoihin, joita Ville Viitasen gradussa tulee esille: allitteraatio, toiston välttö, ankallistetut sanat ja muut *Aku Ankan* kielelle hyvin tyypilliset piirteet. Näitä piirteitä ei joko ole ollut ennen lainkaan tai ne ovat vahvistuneet ja muuttuneet selkeämmiksi vuosien myötä. Lisäksi uskon, että uudelleenkäännökset on käännetty kotouttavammin, eli ne on tuotu lähemmäksi suomalaisia lukijoita eli kohdeyleisöä, eivätkä ne vastaa lähdetekstiä, eli alkuperäistä englanninkielistä tarinaa, yhtä tarkasti kuin vanhat käännökset. Tämän uskon johtuvan siitä, että *Aku Ankalle* on kehittynyt sille ominainen suomen kieli ja konventiot, jotka eivät enää vastaa lähdetekstin konventioita ja kieltä.

Aloitin tutkielmani luvussa 2 kertomalla sarjakuvasta kirjallisuudenlajina, sen historiasta ja kehityksestä niin ulkomailla kuin Suomessakin. Käsittelen sarjakuvan tutkimusta ja käyn läpi sarjakuvan erityispiirteitä sekä sarjakuvan asemaa multimodaalisena tekstinä. Erittelen luvussa myös *Aku Ankka* -lehden tyypillisiä piirteitä. Luvussa 3 käsittelen sarjakuvan kääntämistä yleisesti ja erottelen erilaisia sarjakuvan kääntämiseen liittyviä ongelmia ja ratkaisuja. Lisäksi käsittelen luvussa uudelleenkääntämistä ja sen teorioita sekä yleisellä tasolla että sarjakuvassa. Luvun lopussa käyn läpi myös *Aku Ankan* suomentamisen periaatteita ja tyypillisiä käännösratkaisuja.

Luvussa 4 esittelen kymmenen aineistooni valikoitunutta Carl Barksin *Aku Ankka* -tarinaa. Tässä luvussa esittelen myös itse luomani vertailevan analyysimallin. Analyysimallini perustuu luomiini aineistontasoihin: tekniseen tasoon, sarjakuvan erityispiirteiden tasoon sekä

sanastollisten ratkaisujen tasoon. Analyysini on jaettu näiden tasojen pohjalta neljään eri vaiheeseen. Analyysin kolmessa päävaiheessa vertailen sarjakuvien vanhojen ja uusien käännösten piirteitä keskenään. Analyysin neljännessä vaiheessa vertaan sekä vanhoja että uusia suomennoksia lähdetekstiin. Analyysin neljäs vaihe on integroitu kolmen ensimmäisen vaiheen sisälle.

Luvussa 5 analysoin kymmenen aineistooni valikoituneen ankkatarinan vanhimpia ja uusimpia käännöksiä ja vertailen niitä keskenään luomani analyysimallin avulla. Etsin tarinoiden eri käännöksistä eroja ja yhtäläisyyksiä ja pyrin selvittämään niiden taustoja. Luvussa 6 pohdin saamiani tuloksia ja niiden mahdollisia syitä.

2 Sarjakuva

Sarjakuvalla on pitkä historia. Suomessakin sarjakuvasta on nautittu jo yli sata vuotta. Huumori, puhekuplat ja laajoille kohdeyleisöille suunnatut tarinat ovat sarjakuvien olennaisia tuntomerkkejä. Kuvan ja sanan suhde on yksi mielenkiintoisimpia sarjakuvatutkijoita kiinnostaneita aiheita: miten lukijat tulkitsevat sarjakuvalle ominaista kuvaa ja sanaa yhtä aikaa?

2.1 Sarjakuva Suomessa ja maailmalla

Tänä päivänä sarjakuvia julkaistaan lähes kaikkialla maailmassa, ja useilla mailla on myös oma sarjakuvateollisuutensa ja omat sarjakuviin liittyvät konventionensa. Sarjakuvat kattavat laajan joukon eri kirjallisuuden genrejä, ja niitä lukevat niin lapset ja nuoret kuin vanhemmatkin lukijat. Sarjakuvan luonteesta hyvin monimuotoisena taiteen ja kirjallisuuden lajina kertoo esimerkiksi se, että Italian kirjakaupoissa sarjakuvat on luokiteltu sen mukaan, mistä maasta ne ovat peräisin, ei esimerkiksi genren tai lukijakunnan mukaan, niin kuin kirjat yleensä (Rota 2008, 81). Suomessa ei oikeastaan ole omaa selkeää sarjakuvamuotoa, vaan Suomi on lainannut erilaisia tyyliä, kuten sanomalehtistrippejä, sarjakuvalehtiä ja -albumeita, sekä taskukirjoja muualta (Nygård 2018, 83).

Federico Zanettinin (2008b, 1) mukaan sarjakuvat (*comics*) syntyivät 1800-luvun lopulla Yhdysvalloissa ja olivat nimensä mukaisesti aluksi vain humoristisia (ks. myös Kankaanpää 1990, 25). Ensimmäisissä sanomalehtisarjakuvissa ei ollut ollenkaan sarjakuville nykyään niin ominaisia puhekuplia, vaan kuvaa selittävä teksti oli asetettu kuvan alle (Carrier 2000, 36; Zanettin 2008b, 2). Ensimmäiset puhekuplat esiintyivät japanilaisissa sarjakuvissa vuonna 1923, josta ne kopioitiin myös muun maailman tuottamien sarjakuvien käyttöön. Tästä huolimatta sarjakuvan suosio levisi muualle maailmaan Yhdysvaltojen supersankarisarjakuvien räjäytettyä potin 1930-luvulla, ja etenkin länsimaissa näiden sarjakuvien konventiot otettiin yleisesti käyttöön. (Zanettin 2008b, 2.)

Yhdysvaltalaisen sarjakuvien suosio kuitenkin laski hetkellisesti 1950-luvulla, kun sarjakuvia alettiin sensuroida niiden ”moraalittomuuden” ja ”haitallisuuden” takia. Tämä johti siihen, että eurooppalaisten sarjakuvien suosio kasvoi ja niitä alettiin painaa enemmän. Tuolloin myös valtaosa Disneyn tuotannosta siirtyi Yhdysvalloista Eurooppaan, etenkin Italiaan ja Pohjoismaihin. (Zanettin 2008b, 2–3.) Lisäksi sarjakuvien suosiota on aina varjostanut ajatus siitä, että ne eivät ole niin sanottua korkeakirjallisuutta (ks. esim. Herkman 1996a; Jokinen 2011; Zanettin 2008b). Zanettin (2008b, 7) kumoo tämän ajatuksen toteamalla, että

sarjakuvien laajaan kirjoon mahtuu samalla lailla korkea- ja populaarikirjallisuutta kuin mihin tahansa muuhunkin kirjallisuuteen. Myös sarjakuvien formaatti vaihtelee usein, esimerkiksi sanomalehtistriipistä sarjakuvaromaanin, ja näiden formaattien yleisyys voi vaihdella maasta toiseen (mp.). Suomessa lähes jokaisessa sanomalehdessä on sarjakuvaosio, mutta meillä tunnetaan myös tilauslehdet, ja kirjakauppojen hyllyiltä saa kovakantisia sarjakuvaromaaneja.

Nykyään sarjakuvan suosiota ei kuitenkaan tunnu kukaan tutkija kiistävän, ja esimerkiksi Ulla-Maija Kankaanpään (1990, 27) mukaan sarjakuvalla on aina ollut suuri lukijakunta. Hän toteaa myös, että ainakin erään tutkimuksen mukaan sarjakuvan suosion syynä on sen periytyminen vanhemmilta lapsille (mts. 31). Lisäksi Suomessa sarjakuville on ainakin suurimmissa kaupungeissa omistettu myös kokonaisia omia kauppia ja divareita (Herkman 1998, 23), mikä osaltaan kertoo sarjakuvan edelleen kasvavasta suosiosta. Suomessa sarjakuvan suosiosta kertonee myös vuonna 2007 perustettu Sarjakuva-Finlandia-tunnuspalkinto.

Suomalainen sarjakuva-ala on ollut voimakkaassa kasvussa läpi 2000-luvun alun (Heikkinen 2011, 74). Sarjakuva ei kuitenkaan ole myöskään Suomessa nuori käsite, ilmestyi hän ensimmäinen suomalainen sarjakuva-albumi jo vuonna 1911² (Jokinen 2011b, 14). Samoin kuin Yhdysvalloissa, Suomessakin sarjakuvaa pidettiin 1950-luvulla lapsille ja etenkin lasten lukutaidolle haitallisena, ja sarjakuvan peruspiirteisiin kuuluvaa onomatopoeiikkaa pidettiin kielen köyhyytinä (Kauranen 2011, 36, 43; Jokinen 2011c; 106). Tuolloin sarjakuvan painamiseen ja ennen kaikkea lukemiseen on suhtauduttu myös suorastaan rikollisena toimintana (Heikkinen 2011, 56). Kuitenkin vuonna 1998 perustettiin sarjakuvantekijöiden etujärjestö *Sarjakuvantekijät ry*, joka syntyi puolustamaan sarjakuvantekijöiden oikeuksia. (Heikkinen 2011, 67.) Etujärjestö on toiminnassa vielä tänäkin päivänä, ja marraskuussa 2017 sen uuden hallituksen puheenjohtajaksi valittiin Timo Kokkila (Kokkila 2017). Kirjastoapurahan sarjakuva sai kuitenkin vasta vuonna 2003 (Hänninen 2011, 71).

Sarjakuvalla on nykyään sekä Suomessa että maailmalla aivan erilainen status kuin 50 vuotta sitten, ja se voi olla joillekin myös esimerkiksi harrastus: Internetin välityksellä yhä useammat voivat helposti julkaista omia sarjakuviaan. Suomen omista sarjakuvapiirtäjistä tunnetuin on luultavasti Tove Jansson, jonka ensimmäinen muumisarjakuva julkaistiin vuosina 1947–1948. Sitä ei kuitenkaan käännetty suomeksi ennen kuin vuonna 1955. (Jokinen 2011b, 21, 23.) Suomessa sarjakuvaa voi myös opiskella ainakin Aalto yliopistossa ja joissain taideoppilaitoksissa sekä kansanopistoissa. (Jokinen 2011b, 32–33). Sarjakuvien tilaaminen on

² *Professori Itikaisen tutkimusretki*. Kankaanpää (1990, 27) tosin antaa ensimmäisen Suomessa julkaistun sarjakuvan tittelin Veli Giovannin *Kalle Viksarille*.

Jokisen (2011d, 158) mukaan Suomessa erityisen suosittua, ja hän sanookin hieman yleistäen, että ”*Aku Ankka* tulee joka kotiin ja kirjastoon”.

2.2 *Aku Ankka*

Useimmat *Aku Ankkaa* – niin lehteä kuin hahmoakin – tutkineet ovat yhtä mieltä siitä, että Suomi ei olisi sama maa ilman tuota epäonnista hahmoa (ks. esimerkiksi Malmberg 2001a; Tolvanen 2001a; Viitanen 2017a). Nykyään *Aku Ankka* tunnetaan Suomen joka kolkassa, ja useimmat suomalaiset ovat varmasti lukeneet ainakin muutaman ankkatarinan elämässään – joko itselleen tai lapsilleen. *Aku Ankan* suosiota pidetäänkin ainutlaatuisena ja muuttumattomana (Jokinen 2004, 18). Mistä kaikki alkoi ja miten *Aku Ankka* rantautui Suomeen ja suomalaisten sydämiin?

Aku Ankka tuli alun perin Suomeen jo vuonna 1937, jolloin *Seura*-lehdessä julkaistiin ensimmäinen suomenkielinen ankkatarina. Silloin *Aku* tunnettiin nimellä *Ankka Lampinen*. Naapurimaassa Ruotsissa *Kalle Ankana* tunnettu hahmo alkoi esiintyä omassa, ensimmäisessä pohjoismaisessa *Aku Ankka* -lehdessään vuonna 1948. Suomessa *Aku Ankan* oma lehti, *Aku Ankka*, alkoi ilmestyä joulukuussa 1951 ja se oli välittömästi valtaisa menestys: sekä tytöille että pojille tarkoitettu lehti ja vielä nelivärinenä! Levikki kasvoi nopeasti ja *Aku Ankka* erottui muista maailman Disney-lehdistä heti sillä, että sitä alettiin saman tien myydä tilauslehtenä, eikä irtonumeroina kuten muualla maailmassa. (Tolvanen 2001a, 28; Viitanen 2017a.) Kankaanpään (1990, 31) mainitsema sarjakuvan periytyminen vanhemmalta lapselle on todennäköisesti myös osasyynä *Aku Ankan* jatkuvaan suosioon.

Suomalaiset rakastuivat nimenomaan Akun hahmoon ja tuosta hahmosta lehti saikin meillä nimensä. Muualla maailmassa, etenkin Yhdysvalloissa, *Mikki Hiiri* on Walt Disneyn tärkein ja rakastetuin hahmo. Yhdysvaltalaisista onkin outoa, että Suomessa Mikistä ei oikeastaan edes pidetä. (Malmberg 2001a, 30; Viitanen 2017a.) Heikki Jokinen näkeekin tässä asettelussa suomalaisen kansanluonteen vertauskuvan:

Muualla maailmalla pidetyin hahmo on usein *Mikki Hiiri*, tuo pikkunäppärä nilkki, joka onnistuu aina. Suomalaisten suosikki Ankkalinnassa on *Aku*, äksy epäonnistuja. Jos tämä ei kerro jotain suomalaisesta kansanluonteesta, niin mikä sitten? (Jokinen 2004, 18).

Ei *Aku Ankan* menestys Suomessa ole kuitenkaan ihan niin yksioikoista: 1970-luvulla Helsingin kaupungin nuorisotalo yritti karkottaa Akun, jos ei nyt koko Suomesta niin ainakin nuorisotalosta, sillä eihän mokomalla ankalla ollut edes housuja jalassa! Tapauksen jälkeen *Aku Ankkaa* syynättiin tarkemmin ja huomionarvoiseksi maininnaksi nousi myös Akun

epämääräinen suhde Iinekseen: treffeillä käydään harva se viikko, mutta naimisiinmenosta ei edes puhuta. (Hänninen 2001.)

Vaikka *Aku Ankkaa* yleisesti pidetäänkin lasten sarjakuvana, sitä lukevat myös hyvin monet aikuiset. Monissa maissa vastaavan lehden mukana myydään esimerkiksi leluja, mikä vahvistaa lehden asemaa lasten lehtenä. Suomessa *Aku Ankkaa* ei samalla tavalla markkinoida yksinomaan lapsille. (Viitanen 2017a.) Sarjakuvan sisältökään ei ole pelkästään lapsille suunnattu, vaan se sisältää esimerkiksi poliittisia ja yhteiskuntakriittisiä tarinoita. Jari Keränen (2001, 32) mainitsee *Aku Ankkujen* tietovisat esimerkkinä yhteiskuntakriittistä: niissä ei ole minkäänlaista tolkkua. Yksi esimerkki tietovisojen älyttömyydestä on Anka-fanien keskuudessa tunnetuksi noussut ”Rahat vai kolmipyörä?” -lausahdus, joka viittaa Carl Barksin tarinaan, jossa Aku kilpailee tietovisassa ja saa voitettuaan valita haluaako valtavan määrän rahaa vai pienen kolmipyörän palkinnoksi ja valitsee sen kolmipyörän. *Aku Ankan* on todettu myös olevan vahvasti aikaansa edellä: sellaiset käsitteet kuten pätkätyö, uusioperhe ja paloposti ovat kaikki esiintyneet *Aku Ankassa* jo kauan ennen kuin niille ainakaan Suomessa oli mitään vastineita. (Raittila 2001, 84–85.)

Yhdysvaltojen kulttuuri alkoi muutenkin tihkua myös suomalaisten maailmaan *Aku Ankan* kautta. Monet lehdessä esiintyvät ruoat, kuten maapähkinävoi, ja esineet, kuten edellä mainittu paloposti, olivat vielä 1950-luvulla suomalaisille tuntemattomia, mutta nykyään lähes kaikille itsestään selviä asioita, vaikkeivat ne edelleenkään ole tavanomaisia suomalaisessa kulttuurissa (Malmberg 2001b, 60–61). Anu Kantola (2001, 150) huomauttaakin, että Ankkalinnalla on kuin mikä tahansa Yhdysvaltojen pikkukaupunki 1950-luvulla. Nykyään ankkatarinoissa voi toisinaan esiintyä myös esimerkiksi älypuhelimia tai tietokoneita, mutta silloin ne ovat yleensä tarinan keskiössä. Perinteisissä ankkatarinoissa ei internetiä ja älypuhelinsovelluksia paljon näy.

2.3 Sarjakuva multimodaalisena tekstinä

Sarjakuva muodostuu kahdesta eri kielestä, kuvasta ja sanasta (Jokinen 2011c, 99), mikä takaa sarjakuvalla liikkumavapautta ja joustavuutta, jota muilla kirjallisuudenlajeilla ei välttämättä ole (mp.). Klaus Kaindl (2004, 173) puolestaan toteaa, ettei sarjakuvaa voi tutkia vain yhden tieteenalan näkökulmasta, vaan sen analyysi on usein monitieteellistä. Molemmat tutkijat haluavat sanoillaan korostaa, että sarjakuvaa tutkittaessa on aina otettava huomioon useita eri aspekteja. Sarjakuva ei ole vain kirjallisuutta, mutta se ei ole myöskään vain kuvataidetta.

Sarjakuvan kokonaisuus syntyy useista eri piirteistä ja lukijalla on näiden piirteiden tulkinnassa hyvin suuri rooli.

Kaindl (2004, 173) rajaa sarjakuvan lingvistisiin, typografisiin, piktografisiin ja kuvallisiin piirteisiin. Juha Herkman (1998, 26) puolestaan jakaa sarjakuvan kolmeen osaan: kuvaan, sanaan ja efektiin. Yhdessä nämä osat luovat sarjakuvan tarinan ja vaikuttavat siihen, miten lukija tulkitsee sarjakuvaa. Kaindl määritteleeekin multimodaalisen tekstin sellaiseksi, jolla on useita semioottisia ilmaisuvälineitä, eli moodeja, joiden avulla välitetään merkityksiä ja luodaan viestiä (mp.).

Usein puhutaan sarjakuvan lukemisesta. Lukemisella tarkoitetaan kuitenkin yleensä nimenomaan tekstin lukemista. Sarjakuvat kuitenkin usein nähdään ennen kuin niitä luetaan. (Zanettin 2008b, 14). Lukija siis näkee aina ensin kuvan ja vasta sen jälkeen lukee kuvassa olevan tekstin. Näin sarjakuvan kuva vaikuttaa lukijaan jo ennen sanaa ja alustavasti kertoo lukijalle, mitä yhdessä ruudussa tai jopa kokonaisella sivulla tapahtuu.

Jokinen (2011c, 102) toteaa, että sarjakuvaa opitaan tulkitsemaan ja lukemaan jo pienenä, ja iso osa sarjakuvan toimintaperiaatteesta jää täysin lukijan oman mielikuvituksen varaan: se mikä jää niin sanotusti ruutujen väliin (ks. myös Zanettin 2008b, 13). Yksikään sarjakuva ei pysty kertomaan kuvalla tai sanalla kaikkea mitä tapahtuu, vaan lukijan on itse tulkittava ruutujen väliin jääneet tapahtumat, esimerkiksi hahmon siirtyminen paikasta a paikkaan b. Sarjakuvan kieli on myös hyvin omaperäistä, ja sitä pystyy muuntelemaan pienillä kuvan tai sanan muutoksilla lähes rajattomasti. Lukija saa valtavan määrän informaatiota kerralla muun muassa sarjakuvan ajasta, paikasta, liikkeestä ja hahmojen ilmeistä tai eleistä. (Jokinen 2011c, 102.)

Sarjakuvan visuaalisen ja verbaalisen moodin piirteet vaihtelevat laidasta laitaan. Tyyllillisesti sarjakuvan perusominaisuudeksi liitetään usein epärealistinen ja yksinkertainen piirrosjälki, mikä johtuu todennäköisesti siitä, että kyseinen tyyli on saanut nimensä nimenomaan sarjakuvalta (*cartoony* 'sarjakuvamainen'). Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikkien sarjakuvien tulisi noudattaa tätä tyyliä, sillä joidenkin sarjakuvapiirtäjien piirrostyletti voi olla myös hyvin realistinen. Sarjakuvan piirrostyletti saattaa antaa viitteitä sarjakuvan oletetusta kohdeyleisöstä, minkä voisi karkeasti rajata esimerkiksi niin, että aikuisille suunnatuissa sarjakuvissa on yksityiskohtaisempi ja realistisempi tyyli kuin lapsille suunnatuissa sarjakuvissa. Kuvan lisäksi myös sanalla voi olla oma visuaalinen viestinsä, joka kertoo lukijalle lisää sanan merkityksestä tai sävystä, jolla se sanotaan (Zanettin 2008b, 13). Tekstin koko, väri, fontti ja asetelu voivat esimerkiksi muuttaa täysin sen antaman viestin merkityksen.

Se, lukeeko hahmon puhekuplassa hyvin pienellä fontilla sana *hiljaa* vai hyppääkö se suorastaan ulos puhekuplastaan usean huutomerkkin saattelemana, kertoo lukijalle paljon enemmän kuin mitä pelkkä sana yksinään voisi viestiä.

Sarjakuvan multimodaalisuudesta kertonee sekin, että sarjakuva on usein adaptoitu jostain muusta taiteenmuodosta tai siitä itsestään on tehty adaptaatioita vaikkapa animaatioksi. Zanettinin (2008b, 11) mukaan vaihtoehtoja on lähes rajattomasti ja yleisimpiä näistä ovat TV- ja elokuva-adaptaatiot. Erityisenä esimerkkinä hän mainitsee sarjakuvan ja piirrettyjen välisen yhteyden. Sarjakuvaa verrataan usein myös elokuvaan: molemmissa on läsnä sekä visuaalinen että verbaalinen informaatio samanaikaisesti: kuvat liittyvät sekä toisiinsa että sanaan (Jokinen 2011c, 104; ks. myös Zanettin 2008b). Jokinen (2011c, 105) kuitenkin väittää, että elokuva on sarjakuvaa paljon rajoitetumpi muoto, johon katsoja ei pysty itse vaikuttamaan, kun taas sarjakuvan ”lukija määrää vastaanottotahdin”. Tähän väitteeseen voisi etenkin nykyaikana tarttua myös hieman eri tavalla, sillä elokuvakin pystyy taipumaan moneksi ja digitaaliaikana katsoja voi vapaasti myös pysäyttää tai kelata elokuvaa eteen ja taakse, eli määrätä tahdin lähes samalla tavalla kuin sarjakuvankin lukija. Elokuvan lisäksi sarjakuvaa on verrattu myös esimerkiksi kirjallisuuteen, teatteriin ja jopa musiikkiin (ks. esim. Jokinen 2011c, 105–107; Manninen 2011).

2.4 Sarjakuvan erityispiirteitä

Pystyäksemme tutkimaan sarjakuvaa, meidän täytyy ensin selvittää mistä eri piirteistä sarjakuva rakentuu ja miten nämä piirteet eroavat toisistaan (Carrier 2000, 3). Kuten mainitsin jo edellä, sarjakuva muodostuu kuvasta ja sanasta. David Carrier (mts. 36) antaa esimerkin siitä, miten erotamme näitä piirteitä toisistaan: joko piirre kuuluu kuvaan, eli se on jokin asia, jota sarjakuvan hahmo voisi fiktiivisesti koskettaa – vaikkapa kuvassa oleva kirja – tai se on tekstielementti, kuten puhekupla tai muu tekstilaatikko, joista sarjakuvan hahmot eivät ole tietoisia. Vaikka Carrierin esimerkki pitää pääosin paikkansa, sekään ei ole täysin vedenpitävä, sillä sarjakuva rikkoo omia konventioitaan usein. Esimerkiksi Marvelin *Deadpool* -sarjakuvissa sarjan päähenkilö Deadpool tietää olevansa sarjakuvahahmo ja pystyy näin rikkomaan sarjakuvan käytäntöjä. Deadpool saattaa puhutella lukijaa suoraan, hypätä esiin ruudustaan ja välillä jopa tarttua puhekupliin kommentoidakseen niiden sisältöä, toisin kuin Carrierin esimerkki antaa ymmärtää.

Makrotasolla sarjakuva koostuu kokonaisesta tarinasta, aukeamasta, sivusta tai yhdestä yksilöllisestä ruudusta. Näiden lisäksi sarjakuvan sivulla on usein myös palkki, joka erottaa

yksittäiset ruudut toisistaan. Yleensä sarjakuvan kuva ja sana sijoittuvat kerrallaan yhden ruudun sisään, mutta toisinaan esimerkiksi hahmot voivat vuotaa (*bleed*) ulos kuvasta. Tämä on erityisesti mangassa hyvin tavallinen kerronnan keino. (Zanettin 2008b, 14.) Sarjakuvan ruutujen koolla voidaan vaikuttaa myös kerrontaan (Celotti 2008, 37): pienet tiheään asetut ruudut viestivät yleensä nopeasta toiminnasta ja yksi iso sivunkokoinen ruutu voi esitellä lukijalle vaikkapa sarjakuvan miljöötä laajemmassa mittakaavassa, jolloin sarjakuvan tarinan kulku hidastuu hetkeksi. Riitta Oittinen ja Eliisa Pitkäsalo (2018, tulossa) kuitenkin huomauttavat Groensteeniin (2013)³ viitaten, että on olemassa myös eri tavalla toimivia sarjakuvia, joissa kerronta on enemmän poeettista, ja tällöin sarjakuvan ruutujen muoto tai koko eivät välttämättä välitä lukijalle tietoa ajasta.

Yksi helpoiten tunnistettavista sarjakuvan peruspiirteistä ovat **puhekuplat** (Zanettin 2008b, 18). Puhekuplissa on yleensä sarjakuvan tärkein teksti, eli hahmojen repliikit. Vaikka puhekuplat eivät Carrierin (2000, 2) mukaan olekaan välttämättömiä, ne ovat silti hyvin oleellinen sarjakuvaa määrittelevä piirre, joka muuttaa sarjakuvan täysin visuaalisesta taiteenmuodosta joksikin aivan uudeksi. Kuva tai sana ei voi yksinään kantaa sarjakuvan kerrontaa, vaan niiden on toimittava moitteettomasti yhdessä. (Mp.) Sellaisissa sarjakuvissa, joissa odotamme näkevämme puhekuplia, ymmärrämme myös niiden poissaolon esimerkiksi hiljaisuudeksi tai hahmojen puutteeksi: yhdellä sivulla voidaan kuvata esimerkiksi vain jokin olennainen tapahtuma, jossa hahmot eivät puhu ollenkaan, tai niitä ei edes ole paikalla. Tällöin myös puhekuplien poissaolo antaa informaatiota lukijalle.

Puhekuplat ovat usein pieniä, koska niiden täytyy mahtua samaan tilaan ruudussa olevan kuvan kanssa. Tämä johtaa siihen, että myös puhekuplien sisällä oleva teksti on tiivistä. Jokisen (2011c, 107) mukaan tekstien lyhyydelle on kaksi syytä: ensinnäkin sarjakuvien kuva ja sana toimivat saumattomasti yhdessä, jolloin ne molemmat tarjoavat informaatiota lukijalle; toiseksi puhekuplien tekstit ovat usein puhekielisiä, eli ne sisältävät vähemmän substantiiveja ja abstraktisanoja kuin kirjakieli, mutta enemmän adverbejä ja konjunktioita. Tekstillä ei siis tarvitse ilmaista kaikkea informaatiota silloin, kun lukija saa saman informaation jo kuvasta. Toisaalta puhekieltä imitoiva teksti on Jokisen mukaan yleensä luonnostaan tiiviimpää kuin kirjakieli. (Mp.)

Sarjakuvien kuplat eivät kuitenkaan välttämättä ole aina nimenomaan *puhekuplia*, vaan ne voivat olla myös ajatuskuplia tai kertoa vaikkapa hahmon näkemästä unesta. Toisinaan

³ Groensteen, Thierry 2013. *Comics and narration*. University Press of Mississippi, Mississippi.

puhekuplissa taas ei ole ollenkaan tekstiä: niissä voi olla nuotteja tai muita symboleja kertomassa, että henkilö ei vain puhu vaan esimerkiksi laulaa tai huutaa, ja esimerkiksi *Aku Ankan* puhekuplista voi hyvinkin usein löytää muun muassa erilaisia erikoismerkkejä ja pääkalloja kertomassa lukijalle Akun päästelevän ärräpäitä.

Puhekuplan jälkeen sarjakuvan ominaisimpia piirteitä ovat luultavasti erilaiset visuaaliset ja verbaaliset efektit. Näistä nostan tarkempaan tarkasteluun **ääniefektit**, jotka ovat sarjakuvalla hyvin ominainen tapa ilmaista ääntä (Herkman 1998, 43). Ääniefektit kertovat lukijalle mitä sarjakuvan hahmot kuulevat ja ”kuulevat” äänet myös itse. Ne voivat viestiä esimerkiksi musiikista, astioiden rikkoutumisesta tai ukkosen jyrynästä. Ääniefektit ovat erikoinen piirre myös siitä syystä, että ne voivat auttaa tarinan koheesion ylläpitämisessä levittäytymällä useamman ruudun yli, mikä luo kerrontaa yhdistävän jatkumon (mp.).

Ääniefekteihin sisältyvät myös onomatopoeettiset ilmaukset, eli ”sanalliset ilmaisut, joilla jäljitellään luonnon ääniä” (TTP). Nämä ilmaukset voivat koostua yhdestä tai useammasta sanasta ja niitä voidaan luoda lähes rajattomasti. Esimerkki hyvin tavallisesta onomatopoeettisesta ilmauksesta on se, miten suomessa kuvataan koiran haukkumista, sanoilla *hau hau*. Onomatopoeettisilla ilmauksilla ei kuitenkaan ole vakiintuneita konventioita, mikä tekee niistä toisinaan hyvin vaikeita määritellä. Ne voivat myös esiintyä sekä puhekuplissa esimerkiksi huudahduksina – ”Kääk!” – että niiden ulkopuolella. Niillä pystytään myös luomaan paljon uutta. (Valero Garcés 2008, 237–238.) Suomessa ehkä tunnetuin esimerkki hyvin kekseliäästä onomatopoeettisesta ilmauksesta on esiintynyt *Aku Ankan Ekstra* -lehdessä (6/2000) tarinassa *Puutarhurin painajainen*, jossa hyllyvä ja vyöryvä toukkalauma lisääntyy Akun puutarhassa, ja tästä lähtee ääni: ”HYLLYMBVYÖR”.

Sarjakuvan tekstielementtien kääntämistä tutkinut Nadine Celotti (2008, 38–39) jakaa nämä sarjakuvan piirteet neljään eri käännösyksikköön, joista yksi on **parateksti** (muista yksiköistä lisää luvussa 3.1). Paratekstillä hän tarkoittaa niitä tekstejä, jotka on integroitu osaksi sarjakuvan kuvaa, eli esimerkiksi tienviittoja ja sanomalehtien nimiä. Herkman käyttää näistä tekstielementeistä nimeä detaljiteksti (Herkman 1998, 52). Tässä tutkimuksessa käyttämäni parateksti-termiä ei pidä sekoittaa esimerkiksi Gérard Genetten määritelmään, joka on paljon laajempi ja kattaa esimerkiksi kirjoissa olevat esipuheet tai kirjailijasta tehdyt haastattelut. (Genette 1997).

Parateksti on siitä erikoinen sarjakuvan piirre, että se voidaan luokitella osaksi sekä verbaalista että visuaalista moodia (Celotti 2008, 39). Tällä Celotti todennäköisesti viittaa siihen, että

parateksti on usein hyvin kiinteä osa kuvaa ja sarjakuvan miljöötä, eikä sitä usein välttämättä voida muokata samalla tavalla kuin sarjakuvan muita tekstielementtejä. Herkman (1998, 43) toteaa, että paratekstillä voi kuitenkin olla suuri merkitys sarjakuvan tulkinnalle. Se, tunnistaako lukija esimerkiksi ravintoloiden nimiä tai hahmojen paidoissa olevia logoja, saattaa vaikuttaa siihen, miten lukija tulkitsee minkäkin tilanteen. Paratekstillä voidaan myös luoda oma itsenäinen tarina sarjakuvan sisälle. Herkman kutsuu tätä itsenäiseksi tarinaksi, eli metakertomukseksi (mts. 43–44).

Sarjakuvan sanan liittyy vahvasti **typografia**, jolla korostetaan sarjakuvassa olevaa tekstiä, mutta jonka voi lukea myös osaksi sarjakuvan visuaalista moodia. Tekstin typografisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi fontin koko, muoto ja väri. Typografisia keinoja käytetään esimerkiksi puhekuplissa ja tekstilaatikoissa muun muassa lihavoimalla tiettyjä sanoja tai fraaseja, jotta hahmon puheeseen tai muuhun tekstiin saadaan mukaan painotuksia. Kaindlin (2004, 188) mukaan tämä piirre on kehittynyt omaksi autonomiseksi viestintäkeinokseen, jolla voi merkitä esimerkiksi kansalaisuutta: egyptiläisten puhekuplassa voi olla aakkosten sijaan hieroglyfejä. Muodon tai koon vaihtelu voi puolestaan kertoa puhujan äänen laadusta tai vaikkapa mielialasta. Myös sarjakuvan ääniefekteissä typografialla voi olla suuri merkitys: säröreunainen teksti antaa ihan eri mielikuvan kuin esimerkiksi kaunokirjoitusta jäljittelevä – toinen on rumaa ja korviin sattuvaa kovaa ääntä ja toinen kaunista ja hempeää.

Sarjakuvan visuaalisuudella, eli **kuvalla**, voi ilmaista hyvin monia asioita, kuten esimerkiksi liikettä, aikaa tai ääntä, ja toisinaan myös erikoisempia asioita, kuten hajua. Tässäkin sarjakuvan konventiot ovat tärkeässä asemassa, sillä lukijan täytyy ymmärtää niitä pystyäkseen seuraamaan sarjakuvan kerrontaa. Kuvissa onkin hahmojen ja tapahtumapaikkojen lisäksi myös monia muita kerronnallisia elementtejä, kuten efektejä ja symboleita. (Ks. esim. Celotti 36–37.) Jokinen (2011c, 110) antaa esimerkin, jossa sarjakuvan kuvassa on viivoja: konteksti kertoo, ovatko viivat efektejä, kuten vauhtiviivoja, vai osa kuvaa, jolloin ne voivat kertoa esimerkiksi hämärästä. Jos efektiviivat eivät ole suoria ja sijaitsevat hahmon tai esineen yläpuolella, ne voivat viestiä esimerkiksi pahasta hajusta. Erilaiset symbolit, kuten tähdet tai linnut hahmon pään ympärillä kertovat tämän sekavasta ja typeryneestä tilasta, ja kuvassa näkyvät nuotit puolestaan viestivät musiikista. Zanettin (2008b, 18–19) kuitenkin huomauttaa, että myös näiden elementtien merkitykset voivat vaihdella kulttuurista toiseen: esimerkiksi länsimaisessa kulttuurissa pilven muotoinen puhekupla tunnetaan ”ajatuskuplana”, kun taas japanilaisessa kulttuurissa sillä kerrotaan hahmon kuiskaavan. (ks. myös Celotti 2008, 37.)

3 Sarjakuvan kääntäminen ja uudelleenkiääntäminen

3.1 Sarjakuvan kääntäminen

Kääntäessään kääntäjä voi pilkkoa sarjakuvan osiin esimerkiksi yhden sivun tai ruudun tasolla. Tästä huolimatta kääntäjän on myös ajateltava koko sarjakuvaa ja tarinaa kokonaisuutena ja mietittävä, miten nämä paloitellut yksiköt sopivat siihen. Sarjakuvan kielelle luonteenomaiset piirteet, kuten esimerkiksi sanaleikit, sukkeluudet ja slangi tuottavat erityisiä vaikeuksia suomentajalle (Heiskanen 1990, 38; Toiviainen 1980, 249). Sarjakuvan konventioiden lisäksi myös sarjakuvan multimodaalisuus on otettava huomioon sarjakuvia käännettäessä. Kääntäjän on tiedostettava, että sarjakuvan kääntämiseen liittyy muutakin kuin vain sanan kääntämistä (Zanettin 2008b, 12).

3.1.1 Tekstielementtien kääntäminen

Celottin (2008, 38–39) tekstielementtien jaottelun (*the four loci of translation*) mukaan sarjakuvalla on neljä eri käännoyksikköä: puhekuplat, kuvateksti, otsikot ja parateksti. Puhekuplien tekstit kääntäjän yleensä täytyy kääntää, sillä ne sisältävät sarjakuvan hahmojen dialogin. Kuvateksteissä, eli esimerkiksi ruudun ylänurkkaan sijoitetussa laatikossa on tavanomaisesti narratiivista tekstiä, joka antaa lukijalle lisätietoa ruudun tapahtumista. Otsikoiden tehtävä on kiinnittää lukijan huomio kertomalla jotain itse sarjakuvan sisällöstä. Parateksti kattaa kaikki ne tekstit, jotka eivät kuulu mihinkään ensimmäisestä kolmesta kategoriasta. (Mp.)

Nämä tekstielementit pitäisi Celottin (2008, 38) mukaan aina pyrkiä kääntämään. Tämä ei kuitenkaan aina ole mahdollista, ja kääntäjä voi joutua valitsemaan mitkä tekstielementit käännetään ja mitkä jätetään kääntämättä. Celotti huomauttaakin, että hänen neljästä käännoyksiköstään kaikki eivät ole tasavertaisia. Esimerkiksi puhekuplien teksti on lähes aina tärkeämpi kuin parateksti. Tästä syystä kuhunkin tekstielementtiin käytetty käännostrategia valitaan aina tapauskohtaisesti sen mukaan, kuinka paljon painarvoa kullakin tekstillä on. (Celotti 2008, 42.) Voisi siis päätellä, että esimerkiksi huonosti kuvassa näkyvän kirjan nimen kääntäminen ei ole niin oleellista kuin se, mitä hahmo samassa kuvassa sanoo. Tällöin kääntäjä ei välttämättä edes yritä keksiä kirjan nimelle hyvää käännostrategiaa, vaan jättää sen joko kääntämättä tai poistaa sen. Puhekuplien tekstiä tai esimerkiksi otsikoita kääntäjä ei kuitenkaan yleensä voi kokonaan poistaa, joten niille kääntäjän on keksittävä sopiva käännostrategia siinäkin tapauksessa, että ne vaikuttavat mahdottomilta kääntää.

Sarjakuvan tekstille annettu tila aiheuttaa ongelmia etenkin suomeen käännettäessä (Heiskanen 1990, 38–39). Juhani Tolvanen (1996, 206) sanookin rajallisen tilan olevan yksi suurimmista käännöshaasteista. Käännöksen pitää mahtua samaan tilaan kuin lähdetekstin teksti, mikä tarkoittaa sitä, että siinä missä esimerkiksi englantia mahtuu pieneen puhekuplaan viisi sanaa, yksi pidempi suomalainen sana voi viedä saman tilan. Kääntäjän täytyy siis osata tiivistää tekstiä, mutta samalla pitää mielessä, kenelle sitä käännetään. Esimerkiksi *Tintti*-sarjakuvien kääntäjä on kertonut lyhentäneensä repliikkejä yrittämättä kotouttaa niitä enemmän suomalaisille tutuiksi, sillä hän halusi säilyttää vieraan kulttuurin tunnun (Sakari 1990, 36).

Suurin osa tilaongelmista sijoittuu nimenomaan **puhekupliin** (ja kuvateksteihin) ja niiden kääntämiseen, koska suurin osa sarjakuvan tekstistä sijoittuu yleensä niihin. Puhekuplien repliikit mallintavat puhekieltä, jonka kääntäjä yrittää saada yhtä luontevaksi kuin alkuperäistekstissä. Puheen luontevuus on sidoksissa aikaan: nykypäivän arkikieli kuulostaisi täysin vieraalta 1950-luvulla elävän korvissa. Myös hahmojen ilmeet ja eleet vaikuttavat puheen sävyyn. (Heiskanen 1990, 38; Tolvanen 1996, 206–207.) Kääntäjän pohdittavaksi jää, onko puheen tarkoitus kuulostaa luontevalta tämän päivän lukijalle, vai täytyykö sen kuulostaa hieman erikoiselta tai vanhahtavalta, niin että lukija ymmärtää sarjakuvan sijoittuvan esimerkiksi 1950-luvulle. Tolvanen (mts. 207) varoittaa slangin ja murteen käytöstä puhekuplissa, koska pienikin virhe huomataan heti, mikä horjuttaa lukijan luottamusta. Poikkeuksena tästä voidaan pitää sarjakuvia, jotka on tarkoituksella murteistettu johonkin tiettyyn murrealueeseen sopivaksi ja jotka ovat yleensä asiantuntijoiden laatimia.

Luvussa 2.4 mainitsin **paratekstin** olevan osa sekä sarjakuvan sanaa että kuvaa. Celotti (2008, 39) kuitenkin toteaa, että kääntämisen kannalta on hyödyllisempää luokitella parateksti osaksi sanaa. Paratekstin kääntämiselle Celotti tarjoaa kuusi eri käänösstrategiaa:

- 1) Kääntäminen
- 2) Kääntäminen alaviitteeksi ruutujen välissä olevaan tilaan
- 3) Adaptoiminen kulttuuriin sopivaksi
- 4) Kääntämättä jättäminen
- 5) Poistaminen
- 6) Yhdistelmä (joitain) yllä olevia strategioita (mp. [oma käänös]).

Ensimmäistä kolmea strategiaa, kääntäminen, kääntäminen alaviitteeksi ja adaptoiminen, käytetään silloin, kun teksti on narratiivin kannalta lukijalle hyvin oleellinen. Tällaisia tekstejä ovat Celottin (2008, 39–40) mukaan esimerkiksi sanomalehtien sivut, kirjeet tai kyltit – toisin

sanoen tekstit, joita sarjakuvan hahmot todennäköisesti lukevat. Tällöin kääntäjä valitsee, voiko tekstin kääntää suoraan vai täytyykö se ensin adaptoida kohdekulttuuriin sopivaksi. Joissain tapauksissa, esimerkiksi silloin kun kuvan muokkaus ei ole mahdollista, käänös tai muu huomautus tekstistä voidaan liittää alaviitteeksi, jotta lukija saa oleellisen tiedon sitä kautta.

Neljättä strategiaa, kääntämättä jättämistä, käytetään yleensä silloin, kun tekstin sisällöllä ei ole niin suurta merkitystä. Tällöin paratekstin funktio voi olla enemmän visuaalinen ja osa tarinan miljöötä. Tällaisia tekstejä voivat olla esimerkiksi mainokset tai graffitit. Viides strategia, poisto, voi olla hyödyllinen esimerkiksi silloin, kun tekstiä ei pystytä helposti kääntämään ja sen paikoilleen jättäminen hämmäntäisi lukijaa. Viimeinen strategia, eli jonkinlainen viiden ensimmäisen strategian yhdistelmä on luonnollisesti käytössä silloin, kun pelkän yhden strategian käyttö ei tunnu riittävän. Celotti (2008) mainitsee esimerkin, jossa sarjakuvan ruudussa on pöydällä pino kirjoja ja kirjojen nimet on vaihtelevasti joko poistettu, säilytetty sellaisenaan tai adaptoitu kohdekulttuuriin sopivaksi. Strategia on valittu sen mukaan, onko kirjailijan nimi mahdollisesti tuttu sellaisenaan kohdeyleisölle vai voiko sen esimerkiksi korvata toisella kirjailijalla, joka herättää samoja konnotaatioita kohdeyleisössä kuin alkuperäinen herättää lähdeyleisössä. (Mts. 41–42.)

Kääntäjän lopullisiin strategiavalintoihin vaikuttavat myös esimerkiksi ekonomiset tekijät, kuten se, kuinka paljon uudelleenpiirtäminen tulee kustantajalle maksamaan (mp.). Tämä tarkoittaa sitä, että aina kääntäjä ei kykene kääntämään joitain paratekstin elementtejä siitä syystä, että niiden käänös vaatisi kuvan muokkausta, jota kustantamo ei ole valmis maksamaan.

Celotti ei erottele tekstielementeissään **ääniefektejä** omaksi kategoriakseen, vaan ne ovat integroituneina paratekstin määritelmään. Nostan tässä tutkimuksessa ääniefektit kuitenkin omaksi sarjakuvapiirteekseen, sillä koen, että ne ovat hyvin itsenäinen osa sarjakuvan kerrontaa. Ääniefekteihin kuuluvat myös onomatopoeettiset ilmaukset eli kuuloon perustuvat efektit tai esimerkiksi huudahdukset. Niiden kääntäminen ei myöskään ole niin yksiselitteistä kuin voisi kuvitella. Eri maissa esimerkiksi astioiden rikkoutumisesta lähtevä ääni voidaan kirjoittaa onomatopoeettiseen ilmaukseen eri tavalla, esimerkiksi suomessa *KRÄKS KLING!* ja unkarin kielessä *CSATT PUFF* (Pitkäsalo 2015, 257–258), eikä koirakaan sano kaikilla kielillä *hau hau*. Onomatopoeettisten ilmausten kääntämistä tutkiessa voi toisinaan olla vaikea tietää, onko onomatopoeettinen ilmaus kopioitu suoraan lähdetekstistä vai onko se jätetty tarkoituksella saman näköiseksi, eli toimiiko sama kieliasu myös kohdekielessä. Myös onomatopoeettisia ilmauksia kääntäessä tilan puute ja kuvanmuokkausmahdollisuudet voivat

vaikuttaa käännösratkaisuihin. (Valero Garcés 2008, 237, 240.) Tolvanen (1996, 213) toteaaakin, että ääniefektien kääntäminen voi viedä enemmän aikaa kuin dialogin kääntäminen. Tekstielementtien kääntämiseen liittyy vahvasti niissä käytetty **typografia**, joka voidaan toisaalta luokitella myös osaksi kuvaa. Koen kuitenkin, että kääntämisen kannalta on helpompaa käsitellä tätä piirrettä osana sanaa. Kun esimerkiksi typografisia korostuskeinoja luodaan käännökseen, sarjakuvantekoprosessissa korostuu tekstaajan merkitys. Tekstaajan tehtävä on saada käännetty onomatopoeettinen ilmaisu sopimaan sarjakuvaan ja olemaan mahdollisimman lähellä alkuperäistä tyyliä. (Heiskanen 1990, 39.) Pitkäsalo (2015, 252) mainitsee, että typografiset keinot voivat vaikuttaa esimerkiksi puhekuplissa olevien repliikkien äänenvoimakkuuteen: esimerkiksi huuto voidaan merkitä paksuilla ja suurilla kirjaimilla. Muuttamalla käännöksen tekstin typografiaa kääntäjä voi vaikuttaa suuresti etenkin yksittäisten repliikkien sävyyn.

Kaindl (2004, 189–190) toteaa, että typografian merkitys jää usein kääntäjältä huomaamatta, eikä sitä välttämättä aina tuoteta samalla tavalla käännökseen. Esimerkiksi alkuperäisen tekstin lihavoinnit saattavat jäädä käännöksestä kokonaan pois. Kaindl mainitsee esimerkin *Asterix*-sarjakuvan kroatialaisesta käännöksestä, jossa kääntäjä ei ole huomionnut lähdetekstin typografiaa. Sarjakuvassa teksti on kirjoitettu puhekuplaan tuplana, niin että hahmon puheeseen syntyy tärinää imitoiva vaikutus. (Mt.) Koska kääntäjä ei ole siirtänyt tekstin typografiaa käännökseen, joutuu kohdekielen lukija päättelemään yksin kuvan avulla, että puhuja tärisee.

Myös ääniefekteissä käytetään typografiaa vahvistamaan efektin tarkoitusta. Pitkäsalon (2015) tutkimuksessa on esimerkki *Sarasvatin hiekkaa* -sarjakuvasta, jossa ääniefektin kirjaimien pieneneminen kertoo äänen hiljentymisestä. Tämä puolestaan antaa lukijalle informaatiota siitä, että kohtauksessa oleva vaara on ohitse. Lisäksi ääniefektin asettelu voi vaikuttaa kerrontaan: toisinaan ääniefekti kulkee ruutujen rajojen yli, mikä sitoo tapahtumia yhteen ja antaa lukijalle ajatuksen äänen liikkeestä ja suunnasta. (Mts. 253–254.) Ääniefekteillä voi siis olla suuri vaikutus lukijan tulkintaan kuvan tapahtumista ja kääntäjä voi kokea tarpeelliseksi lisätä ääniefektejä käännökseen auttaakseen lukijaa ymmärtämään sarjakuvan tapahtumia paremmin (Mts. 255).

3.1.2 Multimodaalisuuden huomioon ottaminen

Tekstielementtien ja niiden käännösstrategioiden tarkastelu jättävät kuitenkin ulkopuolelle sanan ja kuvan yhteismerkityksen tärkeyden. Valerio Rota (2008, 80) huomauttaa, että kuvaa ja sanaa ei koskaan saisi tarkastella erikseen, sillä kuva on sarjakuvassa aina osa sanaa ja sana

kuvaa. Rotan mukaan kuvaa tulisi analysoida jo ennen kuin perehdytään tarkemmin sanaan (mp.). Multimodaalisuutta ja etenkin visuaalisuutta onkin tutkittu viime aikoina käännoalalla runsaasti, esimerkiksi kuvitettujen lastenkirjojen kääntämisen (Oittinen, Ketola, Garavini & Galletti 2018) ja kuvitettujen teknisten teosten kääntämisen näkökulmasta (Ketola 2018).

Sarjakuvankaan kääntämisessä ei ole kyse vain sarjakuvan verbaalisten vaan myös visuaalisten piirteiden muuttamisesta kohdekulttuurin konventioihin ja perinteisiin sopivaksi (mts. 12, 21). Celotti (2008, 43) väittääkin, että suurin osa sarjakuvakääntäjien tekemistä virheistä johtuu siitä, että kääntäjä ei ole osannut ottaa sarjakuvan visuaalisuutta huomioon. Toisaalta kuvan ja sanan yhdessä muodostamat vitsit tai muut kulttuurispesifit elementit voivat myös olla hyvin haastavia kääntää kulttuurillisten erojen vuoksi. Esimerkiksi Ranskassa peukalon nostaminen voi merkitä hahmon toivottavan rauhaa, eikä suinkaan sitä, että kaikki on OK. Celottin (mts. 37) mukaan kääntäjänkin täytyy lukijan tavoin lähestyä sarjakuvaa ensin kuvan kautta. Kääntäjän on siis pohdittava sarjakuvassa esiintyvän tekstin lisäksi – ja ehkä jopa ennen kuin mieltii tekstin kääntämistä – ymmärtääkö kohdekulttuurin lukija myös tekstin yhteydessä olevan kuvan merkityksen, vai joudutaanko sitäkin jollain lailla muuttamaan tai selittämään. Tästä huolimatta etenkin Euroopassa kuvia ei juuri adaptoida kohdekulttuuriin, koska se on liian kallista (Rota 2008, 79, 84).

Sarjakuvan multimodaalisuuteen kuuluvat myös monet pienet visuaalisen moodin piirteet, kuten piktografia eli kuvakirjoitus. Kaindl (2004) toteaa, että joidenkin tutkijoiden mielestä piktografit ovat kansainvälisiä, eräänlaista piktografista kieltä, jota kaikki ymmärtävät, jolloin niitä ei tarvitse ottaa kääntäessä huomioon. Kaindl on heidän kanssaan eri mieltä ja sanoo, että nämä symbolit voivat olla kulttuurispesifejä, jolloin ne eivät välttämättä aukene kohdekulttuurin lukijalle (mts. 183). Kaikki eivät esimerkiksi tiedä, että Isossa-Britanniassa V:n näyttäminen sormilla kämmenselkää kohti katsojaa tarkoittaa samaa kuin Suomessa keskisormen näyttäminen. Tällaista visuaalista piirrettä voi vahvistaa sanalla (eleen tekijä huutaa jotain loukkaavaa), jolloin lukija voi ymmärtää sen kontekstista, mutta pelkän kuvan avulla luotu viesti voi jäädä kohdelukijalta huomaamatta.

Jos kuvan käsittely sallitaan, pieniä kuvallisia piirteitä voi olla helppo muuttaa kohdekulttuurin lukijalle ymmärrettävään muotoon, mutta aina sekään ei toimi. Kaindl (2004, 184–185) antaa esimerkin *Tenavat*-sarjakuvasta, jossa toistuvana vitsinä Tellu pitää paikoillaan amerikkalaista jalkapalloa, jota Jaska Jokunen aikoo potkaista, mutta vetää sen viime hetkellä pois niin, että Jaska päätyy nenälleen. Saksalaisessa käännöksessä Tellun pitelemä pallo on muutettu eurooppalaiseksi jalkapalloksi, mikä ei poista ongelmaa, vaan herättää aivan toisenlaisen

kysymyksen: Miksi Tellu alun perinkään pitäisi pallosta kiinni, pyöreä pallo kun pysyy paikallaan ihan pitämättäkin? Kääntäjän täytyy siis olla varovainen, jos hän päättää muuttaa kuvaa, ja pohtia, toimiiko ratkaisu sittenkään kohdekulttuurissa.

Vaikka kuvan muokkaus ei olisikaan mahdollista, kääntäjä joutuu pohtimaan, miten kuva ymmärretään kohdekulttuurissa, ja arvioimaan voiko kuvaa sellaisenaan julkaista. Celotti (2008, 36) mainitsee termin poliittinen korrektius, jolla hän viittaa joidenkin maiden osittaiseen sensuuriin, mikä on johtanut esimerkiksi siihen, että lasten sarjakuvissa hahmot eivät saa polttaa tupakkaa. Näkyvintä sarjakuvagensuuri on ehkä kuitenkin arabimaissa, joissa esimerkiksi naisten vähäpukeisuutta ei suvaita sarjakuvissa ollenkaan. Aihetta tutkinut Jehan Zitawi (2008) mainitsee taikuuden, seksuaaliset viittaukset, jumalaviittaukset ja siat (joita pidetään joissakin muslimikulttuureissa likaisina eläiminä) erityisen ongelmallisina piirteinä. Esimerkiksi Don Rosan piirtämä *Sammon Salaisuus (The Quest for Kalevala)* Roope-setä-tarina ei mennyt arabimaissa sensuurista läpi, koska sen keskiössä olivat muun muassa Milla Magian tekemät taidat. Yleensä ongelmallisia kohtia kuitenkin poistetaan tai mustataan kuvista, minkä jälkeen tarinat voidaan julkaista. (Mts. 160–162).

Myös Suomessa kustantajat ovat sensuroineet sarjakuvia. Tintti-sarjakuvien kääntäjä Aimo Sakari muistelee, että viskiin menevää kapteeni Haddockia ei voitu esitellä Suomen nuorisolle sellaisenaan, vaan viski muutettiin kuvissa malspiikiksi⁴. Sarjakuvien nähtiin olevan lasten kirjallisuutta, minkä takia niissä ei saanut näkyä alkoholia. (Sakari 1990, 36.) Suomalaisessa sarjakuvassa esiintyy sensuuria vielä nykyäänkin, esimerkiksi *Aku Ankassa*, mistä kerron tarkemmin seuraavassa luvussa.

Sarjakuvien mukana Suomeen pyrkii paljon vieraiden kulttuurien piirteitä ja Suomessa julkaistavasta sarjakuvasta noin 90 % tulee Yhdysvalloista. Esimerkiksi 1970-luvulla *Tenavissa* ystävänpäiväkortit käännettiin syntymäpäiväkorteiksi, koska kääntäjä ei halunnut tuoda silloin tuntematonta lähdekulttuurin juhlaa Suomeen. Nykyään ystävänpäivä on kuitenkin hyvin tuttu kalenteripäivä jokaiselle suomalaiselle. (Tolvanen 1996, 207–209.) Tämä osoittaa, kuinka jotkin kulttuurispesifit ilmiöt saattavat löytää tiensä kohdekulttuuriin joka tapauksessa, jolloin niihin liittyvä käännösongelma katoaa kokonaan. Esimerkiksi Yhdysvaltojen kulttuurille ominaiset piirteet, kuten juhlapyhät ja julkisuuden henkilöt ovat monelle suomalaiselle nykyään lähes yhtä tuttuja kuin yhdysvaltalaisillekin.

⁴ Hieman isoa neulaa muistuttava työkalu, jota käytettiin esimerkiksi purjeiden korjaamiseen (Scoutwiki 2014).

Sarjakuvan huumoria kääntäessään kääntäjän täytyy pohtia, toimiiko huumori samalla tavalla myös kohdekulttuurissa: onko sen luomiseen käytetty pelkästään tekstielementtejä vai tukevatko kuva ja sana toisiaan? Heiskasen (1990, 38) mukaan huumorin kulttuurisidonnaisuus ja sanaleikit tekevät siitä lähes mahdottoman kääntää, koska usein kääntäjä joutuu keksimään uuden sanaleikin alkuperäisen tilalle. Huumoria voidaan kuitenkin luoda myös muilla keinoin. Tanja Rasila (1996, 66–74) listaa erilaisia huumoria synnyttäviä keinoja; yksi näistä keinosta on **toisto**, jolla etenkin Carl Barksin *Aku Ankka* -tarinoissa luodaan paljon huumoria, esimerkiksi toistamalla sarjakuvan lopussa jokin lausahdus tai asia ihan sarjakuvan alusta, jolloin tarinan kaari palaa takaisin alkuun. Sarjakuvaa kääntäessä tämän toiston kääntäminen voi olla hyvin olennaista tarinan loppuratkaisun kannalta, ja sen kääntämättä jättäminen saattaa poistaa osan tarinan komiikasta.

Kuvan lisäksi sarjakuvan visuaalisuuteen vaikuttaa se, miten se on taitettu: miten eri ruudut on aseteltu sivulle ja miten ne toimivat yhteydessä toisiinsa. Esimerkiksi japanilaista mangasarjakuvaa luetaan länsimaisesta tyylistä poiketen oikealta vasemmalle, jolloin kirja aukeaakin takakannesta. Huolimatta siitä, että manga eroaa tyyliään hyvin vahvasti länsimaisesta sarjakuvasta, sitä ei kuitenkaan käännettäessä juuri adaptoida kohdekulttuuriin. Rotan (2008, 85) mukaan mangan lukijakunta on tottunut japanilaisen sarjakuvan tyyliin ja sen muuttaminen aiheuttaisi luultavasti hyvin negatiivisen reaktion. Sarjakuvia on siis mahdollista kääntää käyttäen hyvinkin vieraannuttavaa käänösstrategiaa, jolloin kääntäjä voi jättää tarinaan myös lähtökulttuurille tyypillisiä sanoja ja ilmaisuja.

Vieraannuttamisen vastakohtana Rota (2008, 86–89) mainitsee kotouttamisen, jonka ääripäässä sarjakuva muokattaisiin kohdekielelle kaikin mahdollisin tavoin: sekä kieltä, kuvaa että värejä adaptoitaisiin kohdekulttuuriin sopivaksi. Kotouttamisesta Suomen tunnetuin esimerkki on varmaankin *Aku Ankka*, jonka suomalainen ilme ja kieli ovat vuosien saatossa muuttuneet omaperäisiksi.

Kaikesta huolimatta monet pitävät sarjakuvan kääntämistä helpompana kuin romaanien kääntämistä, mikä johtuu ehkä sarjakuvalla tyypillisestä yksinkertaisesta kielestä. Jukka Heiskanen (1990, 39) kuitenkin kritisoi tätä ajatusta ja sanoo, että helppoutteen uskovat kääntäjät tuottavat käänöslaadultaan heikompia sarjakuvia. Tähän liittyvät tietysti myös taloudelliset kysymykset, kuten se kuinka paljon rahaa ja aikaa kustantaja on valmis käyttämään sarjakuvan kääntämiseen. (Mp.)

Adele D’Arcangelo (2008, 148) kiteyttää, että usein uusien sarjakuvien kääntäminen lähtee nimenomaan kääntäjän aloitteesta ja kiinnostuksesta aiheeseen. Tällöin hänellä on vahva ymmärrys kyseisen sarjakuvan tarinasta ja toiminnasta, mikä näkyy todennäköisesti myös hyvänä laatuna käännöksessä. Kankaanpää (1990, 32) toteaa saman ja korostaa lisäksi, että sarjakuvista kiinnostunut kääntäjä myös ymmärtää paremmin sarjakuvan peruspiirteet ja sen, miten kuva ja sana toimivat yhdessä. Kankaanpään mukaan kääntäjän on myös oltava verbaalisesti lahjakas, jotta hän pystyy luomaan elävää suomen kieltä (mp.). *Aku Ankkaa* kiitellään usein sen taidokkaasta suomen kielen käytöstä ja Viitanen (2017a) mainitseekin, että yleensä kääntäjät hakevat kääntäjiksi itse, koska he ovat lehden faneja, mikä auttaa heitä ymmärtämään lehdessä käytettyjä konventioita ja kielellisiä piirteitä.

3.2 Sarjakuvan uudelleenkääntäminen

3.2.1 Uudelleenkääntäminen

Uudelleenkääntämisestä on olemassa paljon tapaustutkimuksia (ks. esim. Oittinen 1997), mutta silti uudelleenkääntämisen yleisluonteesta tiedetään vähän. Useimpien tutkimusten tarkoitus ei edes ole ollut tutkia uudelleenkääntämistä itseään, vaan lähinnä käyttää uudelleenkäännettyjä teoksia materiaalina johonkin muuhun kysymykseen vastaamiseen. (Koskinen & Paloposki 2015, 19.)

Uudelleenkääntämistä tehdään Suomessa verrattain vähän, eivätkä uudet suomennokset välttämättä aiheuta kovin laajaa keskustelua. Yleensä keskustelua herättää klassikoiden uudelleenkääntäminen, varsinkin, jos niitä on käännetty useammin kuin kahdesti. (Oittinen 1997, 138.) Klassikoiden uudelleenkääntäminen otettiin puheeksi Helsingin Sanomissa keväällä 2004, jolloin lehdessä väitettiin, että klassikkoteoksia käännetään harvoin kahdesti. Kaisa Koskinen ja Outi Paloposki (2015) ovat kuitenkin osoittaneet tämän väitteen vääräksi. Heidän mukaansa klassikkokäännökset ovat nimenomaan niitä, jotka käännetään suomeksi useampaan kertaan. Helsingin Sanomien virheellisen käsityksen syynä voi olla se, että uudelleenkäännöksiä ei ole listattu selkeästi mihinkään yhteen lähteeseen. (Mts. 13.) Myös tästä syystä uudelleenkäännösten tutkiminen laajempänä ilmiönä on hankalaa.

Vaikka uudelleenkääntäminen on suhteellisen nuori tutkimusaihe, siihen liittyy paljon perusoletuksia. Yksi näistä oletuksista on niin sanottu uudelleenkäännöshypoteesi, jonka mukaan uusi käännös on käännetty vieraannuttavammin kuin ensimmäinen käännös (Koskinen & Paloposki 2015, 8, ks. myös passim.). Tämä hypoteesi siis olettaa, että uudelleenkäännöksiä tehdään siksi, että ensimmäinen käännös ei ole tarpeeksi uskollinen alkutekstille. Tästä hyvänä

kaunokirjallisuusesimerkkinä voisi pitää J. R. R. Tolkienin *The Hobbit or There and Back Again* -kirjan suomennoksia: ensimmäinen, Risto Pitkäsen tekemä suomennos, *Lohikäärmevuori eli erään hoppelin matka sinne ja takaisin*, julkaistiin vuonna 1973 ja toinen, Kersti Juvan kääntämä *Hobitti eli sinne ja takaisin*, julkaistiin vuonna 1985. Ensimmäisessä suomennoksessa seikkailee hoppelin nimeltä Kalpa Kassinen ja toisessa Bilbo Reppuli -niminen hobitti. Pitkäsen käännös on käännetty kauttaaltaan hyvin kotouttavasti, kun taas Juvan käännöksessä ainoastaan muutamat sukunimet ovat saaneet suomennoksessa uuden ilmeen. Koskinen ja Paloposki mainitsevatkin, että uudelleenkäännöshypoteesista on helppo löytää esimerkkejä ja sille löytyy perusteluja suomenkielisestä käännöskirjallisuudesta, mutta toisaalta myös poikkeuksia löytyy (mts. 83, 88).

Toinen uudelleenkäännöksiin liittyvä oletus on, että ensimmäinen käännös on jollain tavalla vanhentunut eikä enää täytä niitä vaatimuksia, joita kieli, ympäristö ja asenteet ovat sille asettaneet (Koskinen & Paloposki 2015, 8, 152). Toisaalta, jos vain kieltä korjataan, onko se uudelleenkääntämistä. Koskinen ja Paloposki mainitsevat myös, että toisinaan vanhahtavaa tekstiä lisätään käännökseen tarkoituksella, joko kuvaamaan kirjan maailmaa tai ajankohtaa, jolloin kirja on kirjoitettu. Tällöin vanhahtavassa kielessä ei alun perinkään ole mitään vikaa. (Mts. 163.) Myös Riitta Oittinen (1997, 13) sanoo, että kaikki teokset ovat kiinteästi yhteydessä syntyänsä ja -paikkaansa, mikä osin selittää niiden eroja. Eri aikana ilmestyneillä käännöksillä on myös todennäköisesti eri lukijakunta, mikä voi osaltaan vaikuttaa uudelleenkääntämisen motiiveihin.

Uudelleenkäännösten taustalla on kuitenkin useita syitä, eikä kumpikaan hypoteesi päde niihin yksinään. Kattavaa tutkimusta aiheesta ei kuitenkaan ole tehty, joten syitä on vaikea rajata tarkasti. (Koskinen ja Paloposki 2015 8, 100.) Täytyy myös ottaa huomioon, että kaikki uudelleenkäännökset eivät suinkaan kilpaile vanhojen kanssa, vaan ne on voitu tehdä hyvin erilaisista lähtökohdista. Esimerkiksi kohderyhmän muuttuminen voi olla syynä uudelleenkäännökselle. Tällaisesta muutoksesta Koskinen ja Paloposki mainitsevat ”professorikäännökset” ja ”runoilijakäännökset”, joissa sama teksti käännetään useampaan kertaan, koska eri käännökset tulevat erilaisen kohdeyleisön luettavaksi. (Mts. 9.)

Myös Riitta Oittinen (1997, 133) mainitsee esimerkin *Liisan seikkailut ihmemaassa* -kirjan uudelleenkäännösten eri kohdeyleisöistä: ”Swan ja Kunnas ovat selvästikin suunnanneet sanansa lapsiyleisölle, kun taas Martin on pyrkinyt kääntämään klassikon klassikkona mahdollisimman tarkasti suomen kielelle.” *Liisan seikkailut ihmemaassa* -suomennokset ovat siis ensin olleet Suomessa enemmän lapsille suunnattuja kirjoja, kunnes Alice Martinin jälkeen

kirjan asema muuttui. Oittisen tutkimus tukee siis ainakin osittain uudelleenkäännöshypoteesia, tosin sen jälkeen on ilmestynyt jälleen uusi *Liisan seikkailut ihmemaassa* -käännös, joka on jälleen kotouttavampi edelliseen verrattuna (Koskinen ja Paloposki 2015, 92–93).

Uudelleenkäntämisessä on kyse monimuotoisesta ilmiöstä, johon liittyy kiinteästi myös uusintapainokset ja korjatut laitokset. Lukijoiden arkikokemus ja käsitykset kääntämisestä, klassikoiden kohtalot, kaupallisten ja kirjallisten kysymysten ristipaine, ajan vaikutus, kielen muuttuminen, tulkinnan ja ideologian muutokset – kaikki nämä ovat osaltaan muovaamassa käsityksiämme kääntämisestä ja samalla ne muokkaavat ilmiötä nimeltä uudelleenkäntäminen. (Koskinen & Paloposki 2015, 11.)

Joskus uudelleenkäännös tehdään, koska sille on selkeä tarve tai sitä kaivataan (Koskinen & Paloposki 2015, 29, 67). Tämä tarve voi tulla lukijoilta, kustantajilta tai kääntäjältä itseltään. Uudelleenkäännösten tekemisen syynä voi olla myös ”kasvava ymmärrys ja tutkimustiedon lisääntyminen” (Koskinen & Paloposki 2015, 94) eli esimerkiksi kaikki uudelleenkäntämisestä ja kääntämisestä tehty tutkimus sekä alkuperäisen teoksen kirjailijaan syvemmin perehtyminen voivat synnyttää tarpeen uudelle käännökselle.

Oittinen (1997, 133) toteaa, että kääntämisessä ensimmäisenä ilmestynyt teos on aina jollain tavalla olennainen. Tällä hän viittaa siihen, että vaikka uuden käännöksen tekijä kääntäisi täysin omien ideologioidensa ja strategioidensa mukaan, hän ei voi välttyä siltä tosiasialta, että vanha käännös on olemassa. Usein uuden käännöksen tekijä on myös lukenut vanhan käännöksen, mikä vahvistaa yhteyttä entisestään. Oittinen mainitsee, että esimerkiksi eri *Liisan seikkailut ihmemaailmassa* -kirjojen käännöksillä on yhtäläisyyksiä, kuten se, että Alice Martin käytti Anni Swanin keksimää *irvikissa*-suomennosta myös omassa tekstissään. (Mp.)

Uudelleenkäännösten vertauspohjana toimii lähdeteksti, mutta joskus myös alkuperäisiä teoksia voi olla useampia (Koskinen & Paloposki 2015, 32). Voimmeko tietää varmasti, mitä lähdeosteesta kääntäjä on käyttänyt? Voiko lähdeteoksissa olla suuria eroja, jotka vaikuttavat kääntäjän valintoihin? Alkuperäiskirjojen erot voivat olla yksinkertaisia: niissä voi olla erilaiset kannet ja erilainen fontti, niissä voi olla ulkoisia lisäyksiä, kuten vaikkapa toisen kirjailijan kirjoittama esipuhe, tai aiemmin sensuroidusta kirjasta voidaan painaa uusi, sensuroimaton versio. Nämä kaikki voivat vaikuttaa kääntäjän (ja myös lukijan) näkemykseen ja käsitykseen kirjasta ja kirjailijasta, ja nämä käsitykset puolestaan vaikuttavat siihen, miten kääntäjä kirjan kääntää.

Sen lisäksi, että uudelleenkääntämiselle on syitä, jotka liittyvät suoraan alkuperäiseen teokseen tai alkuperäiseen käännökseen, myös monet ulkoiset tekijät, kuten kustannustoimittajat tai kriitikot, ovat vahvoja vaikuttajia (Oittinen 1997, 15). Kustannustoimittaja voi haluta uudelleenkäännöksen näkyvyyssyistä: Koskisen ja Paloposken (2015) tutkimus osoittaa, että uudelleenkäännös herättää enemmän keskustelua ja arvioita kuin pelkkä uusintapainos (mts. 40). Näin saadaan lukijat kiinnostumaan uuden käännöksen lisäksi myös vanhasta, ja senkin menekki saattaa nousta. *Aku Ankan* kääntämisessä nämä ulkoiset tekijät ovat ehkä suuremmassa asemassa kuin itse teksti, koska lehden toimitus on aina ollut vahvasti läsnä koko käännösprosessin ajan (ks. luku 3.3).

3.2.2 Sarjakuvan uudelleenkääntämisen tutkimus

Sarjakuvien suosio voi johtaa siihen, että niitä halutaan painaa ja ehkä myös kääntää uudelleen. Uudelleenkäännettyjä sarjakuvia voidaan siis tutkia tekijälähtöisestä näkökulmasta. Tekijälähtöisessä tutkimuksessa voidaan korostaa muun muassa sarjakuvan kehitystä ennen sen painamista ja lukijan palautetta ja reaktioita painamisen jälkeen. Nämä osatekijät voivat vaikuttaa myös uuden sarjakuvan syntyyn. (Legerstedt 1996, 169.)

Tekijälähtöisen kääntämisen ohella on uudelleenkäännöksiä pohtiessa tärkeää ottaa huomioon myös käännöksen kohdeyleisö. Esimerkiksi Zanettin (2008c, 210–215) on tutkinut sarjakuvan uudelleenkääntämistä ja kohdeyleisön muuttumista. Hänen tutkimuksensa osoitti, että ranskalaisen *Blueberry*-sarjakuvan eri italiannoksilla – yhteensä kuusi, joista Zanettin tarkastelee kolmea – on eri kohdeyleisöt. Vuoden 1971 käännös on suunnattu lapsille ja sen alusta on poistettu iso osa, jotta tilalle on saatu lapsille suunnattuja mainoksia. Vuoden 1982 käännös on puolestaan selvästi suunnattu vanhemmalle sukupolvelle, joka on tottunut ranskalaisen sarjakuvan tyyliin ja tunnistaa myös sarjan aiemmat tarinat sekä juonen kehityskaaren. Uusin, vuoden 2004 käännös on käännetty hyvin vieraannuttavasti. Esimerkiksi intertekstuaaliset viittaukset on jätetty paikoilleen ja se on näistä käännöksistä ainoa, joka on ladottu tietokoneella. Zanettin (2008c) vertaa sarjakuvan käännöstä lokalisointiin, vaikka myöntääkin lokalisointi-termin olevan yleisemmin käytössä tekniikan alalla, ja esittää, että hänen tekemänsä sarjakuvan uudelleenkäännöstutkimus olisi esimerkki eri tavoilla lokalisoituista sarjakuvakäännöksistä (mts. 200, 215).

Zanettinin (2008b, 12) mukaan sarjakuvan kääntämiseksi voi kutsua myös sitä, kun se julkaistaan uusintapainoksena tai kokonaan uutena julkaisuna, vaikkapa sarjakuvantologiassa, jolloin sarjakuva ei muutu välttämättä ainoastaan kielen osalta, vaan sen värejä,

fonttia ja kuvia voidaan myös korjata tai muuttaa. Sarjakuvien päivittäminen tapahtuu yleensä kielensisäisesti, eli uutta painosta varten voidaan parannella esimerkiksi kuvia ja värejä ja kirjoittaa uudelleen dialogia, tekemättä kuitenkaan uutta sarjakuvaa tai uutta käännöstä sarjakuvasta.

Sarjakuvia voidaan painaa uudelleen myös esimerkiksi yhteiskunnan paineesta tai alkuperäisen käännöksen vanhennuttua. Myös sensuuri voi vaikuttaa uudelleenkäännösten tarpeeseen. Esimerkiksi Italiassa vanhoista *Tex Willer* -sarjakuvista poistettiin kiro sanoja tai niitä korvattiin miedommilla versioilla ja väkivallan sekä alastomuuden kuvausta peiteltiin. (Zanettin 2008c, 205–207.) Kuten Koskinen & Paloposki (2015) pohtivat teoksessaan, uudelleenpainoksia voidaan ajatella uudelleenkäännöksinä, etenkin jos niitä muutetaan edes joltain osin (vrt. Zanettinin pohdintaa siitä, voiko uusintapainoksia tai julkaisuja kutsua kääntämiseksi). Myös Ilpo Lagerstedt (1996) mainitsee uudelleenpainetut sarjakuvat ja tiivistää, että sarjakuvaa muokataan usein siksi, että se vastaisi paremmin uuden julkaisuajankohdan oletettuja vaatimuksia (mts. 177–178). Tämä ajattelu sopii myös uudelleenkäännöksiin, etenkin jos edellinen käännös on useamman kymmenen vuoden takaa. Vanhemmassa versiossa on auttamatta joitain vanhentuneita osia pelkästään jo ulkoasussa, jotka kustantaja voi haluta muokata paremmin nykyhetkeen sopivaksi.

Maria Grun ja Cay Dollerup (2003) tutkivat sarjakuvien kääntämisessä ja uudelleenkääntämisessä tapahtuvia menetyksiä, *loss*, ja voittoja, *gain*. Näillä he tarkoittavat niitä alkuperäisen tarinan elementtejä, jotka katoavat käännöksessä, eli niitä jotka ”menetetään”, ja niitä käännöselementtejä, jotka lisäävät käännökseen jotain sellaista mitä alkuperäisessä tarinassa ei ole, eli niitä jotka ”voitetaan”. Heidän mukaansa käännös lähes välttämättä menettää joitain lähdetekstin elementtejä, mutta he toteavat myös, että käännöksen ei olekaan tarkoitus olla tarkka kopio alkuperäisestä. (Mts. 197.) Saman on todennut myös Susan Bassnett-McGuire (1980, 30), jonka mukaan käännöstutkimuksessa on keskitytty liian usein nimenomaan menetysten tarkasteluun, ottamatta huomioon käännöksien voittoja.

Grunin ja Dollerupin (2003) tutkimus pohtii, mitä lisäarvoa tarina saa, kun se uudelleenkäännetään. Tutkimustaan varten he ovat jakaneet voitot kahteen eri kategoriaan: voitto ilman menetyksiä (*gain without loss*) sekä voitto ja menetys (*gain with loss*). (Mts. 198.) Tämä jaottelu erottaa toisistaan kaksi erilaista tekemisen tapaa. Ensimmäisessä käännökseen lisätään jotain uutta, joka ei syrjäytä mitään elementtejä lähdetekstistä, kun taas toisessa ratkaisussa käännökseen lisätty uusi elementti korvaa lähdetekstin merkityksen, eli se menetetään, vaikka itse korvauksen keksiminen onkin voitto.

Grun ja Dollerup (2003) tutkivat erään *Aku Ankka* -tarinan kahta eri tanskannosta ja niissä ilmeneviä menetyksiä ja voittoja. Eräs heidän kiinnostuksenkohteistaan ovat alkuperäisten *Aku Ankka* -tarinoiden erisnimet, jotka kertovat jotain hahmoista tai ovat muuten hyvin kekseliäitä. Englanniksi Tupu, Hupu ja Lupu ovat Huey, Dewey ja Louie ja tanskaksi Rip, Rap ja Rup. Englanninkielen riimittely katoaa tanskannoksissa, mutta sen tilalla on nimien allitteraatio, joka sopii hyvin identtisille kolmosille, sekä kielellä leikittely, joka syntyy tanskan kielen onomatopoeettisesta ilmauksesta ”rap”, jolla viitataan ankan ääntelyyn. (Mts. 203.) Käännöksessä on siis sekä menetetty että voitettu jotain.

Kahta eri tanskannosta ja alkuperäistarinaa verratessaan Grun ja Dollerup (2003) huomasivat tarinoiden välillä isojakin eroja. Eroja näkyi muun muassa värityksessä, puhekuplien muodoissa ja typografiassa. Mielenkiintoista on se, että molemmat tanskannokset on tehnyt sama kääntäjä, mutta silti niiden käännösratkaisut poikkeavat toisistaan. Hieman yleistäen Grun ja Dollerup (2003, 210) tiivistävät, että alkuperäinen käännös (1950) on kirjaimellisempi kuin uusi (1969), mikä näkyy esimerkiksi myöhemmän käännöksen puhekielen käytössä. Silti he haluavat huomauttaa, että molemmat käännökset ovat yhtä lailla hyviä, ja myös täysin itsenäisiä sarjakuvia. Ne tunnistetaan *Aku Ankka* -tarinoiksi omassa kohdekulttuurissaan, vaikka ne eroavatkin kielenkäytöltään ja tematiikaltaan lähdetekstistä. (Mts. 213.)

3.3 *Aku Ankan* suomentaminen ja uudelleenkiääntäminen

Suomen kielen sujuvuus on *Aku Ankan* ehdoton vahvuus ja merkittävä syy sen suuren levikin taustalla. Lehtien kieli on rikasta, värikästä ja hauskaa, mikä viihdyttää kaiken ikäisiä lukijoita. *Aku Ankaa* ei oikeastaan edes pidetä käännöslehtenä, vaan sen hahmot ja maailma ovat hyvin suomalaistuneita. (Viitanen 2017a.) Suuren suosion vuoksi vanhoja tarinoita myös painetaan ja käännetään uudelleen.

Aku Ankka -tarinoiden suomentaminen on pitkä prosessi, joka on myös muuttunut paljon yli viidenkymmenen vuoden aikana. Yksi asia on kuitenkin pysynyt samana: Disneyn pohjoismaiden päämaja, Tanskassa sijaitseva Egmont-kustantamo, jonka kanssa Disney teki sopimuksen 1940-luvun alussa⁵. Tuolloin lehtien englanninkieliset versiot tulivat ensin Yhdysvalloista Tanskaan ja levisivät sieltä ympäri Eurooppaa ja Pohjoismaita. (Tolvanen 2001a, 29.) Helsinki Media (silloinen Sanoma Osakeyhtiö) teki vuonna 1951 sopimuksen Egmontin ja Disneyn kanssa suomalaisesta *Aku Ankka* -lehdestä (Antila & Heiskanen 2001, 137).

⁵ Tuolloin kustantamo tunnettiin nimellä Egmont H. Petersen (Antila & Heiskanen 2001, 137).

Alun perin kaikki Gutenberghusin (nyk. Egmontin) lehdet tehtiin samalla kaavalla: ensin tarinat lyhennettiin ja sitten käännettiin tanskaksi. Vasta tämän jälkeen ne lähetettiin muihin maihin käännettäväksi kohdekielelle. (Tolvanen 2001a, 29.) Myöhemmin 1960-luvulla Egmont alkoi teettää sarjakuvia myös itse ja siitä tuli yksi maailman suurimpia Disney-sarjakuvien tuottajia, joka työllistää käsikirjoittajia ja piirtäjiä ympäri maailmaa. Yksi näistä käsikirjoittajista ja piirtäjistä on suomalainen Kari Korhonen. (Antila & Heiskanen 2001.) Korhonen onkin Tove Janssonin ohella ehkä kuuluisin suomalainen sarjakuvataiteilija.

Kun *Aku Ankka* -lehti perustettiin vuonna 1951, sen päätoimittajaksi ryhtyi Sirkka Ruotsalainen (1951–1968)⁶. Ruotsalainen suomensi itse ensimmäiset ankkatarinat tanskasta suomeen ja hän oli erityisen tarkka käyttämästään suomen kielestä. Heti Ruotsalaisen jälkeen tulleet päätoimittajat Peltonen ja Toppari huolehtivat lähinnä kielenhuollosta. 2000-luvulla päätoimittajan avuksi palkattiin kaksi muuta toimittajaa ja käännökset teetätettiin freelance-kääntäjillä. Sattumoisin samalla vuosikymmenellä *Aku Ankasta* tuli Suomen suurlevikkisin aikakauslehti. (Tolvanen 2001b, 115; Viitanen 2017a.) Toimituksella on myös yksi vakituinen kääntäjä ja yksi erikoiskääntäjä, Jukka Lindfors, joka on kääntänyt kaikki Don Rosan kirjoittamat *Aku Ankka* -tarinat (Antila & Heiskanen 2001, 138).

Nykyään suomennos syntyy 2000-luvulla luodun mallin mukaan: Tanskasta saapuu kerran viikossa nippu sarjakuvia, joista suomalainen toimitus valitsee julkaistavat tarinat. Englanninkieliset käsikirjoitukset lähetetään freelance-kääntäjille suomennettaviksi, minkä jälkeen ne palaavat toimitukseen viimeisteltäviksi. (Viitanen 2017a.) Käännösprosessissa on siis monta vaihetta ja monta tekijää mukana. Käännöstä mietitään ja hiotaan useaan kertaan ennen julkaisemista. Yhteistyö Egmontin kanssa on edelleen tiivistä, vaikka suomalaisella toimituksella onkin suhteellisen vapaat kädet: kaikki aineisto tulee Suomeen Egmontilta, myös esimerkiksi Kari Korhosen tekemät suomiaiheiset tarinat, jotka täytyy ensin hyväksyttää Tanskassa (Antila & Heiskanen 2001, 137; Viitanen 2017a). Erityisprojektit, kuten esimerkiksi *Kalevala-Ankka*, voidaan kuitenkin toteuttaa kokonaan Suomessa (Antila & Heiskanen 2001, 138).

Kun *Aku Ankan* eri tarinoiden käsikirjoitukset palaavat suomentajilta toimitukseen, toimitus tekee paljon muutakin kuin vain tarkistaa kieliäsun ja asettelun. Toimitus lisää vitsejä, tarkistaa, että teksti sopii kunnolla puhekupliin, poistaa turhia kohtia ja tietysti lisää ankallistuksia (Antila & Heiskanen 2001, 138; Viitanen 2017a). Toimituksella on siis käännösprosessissa suuri rooli,

⁶ Ruotsalaisen jälkeen päätoimittajina ovat toimineet Alli Peltonen (1968–1978), Kirsti Toppari (1978–1988), Markku Kivekäs (1988–2007), Jukka Heiskanen (2007–2011) ja nykyinen päätoimittaja Aki Hyyppä (2011–).

ehkä jopa suurempi kuin itse tarinan kääntäjällä. Tästä syystä *Aku Ankkaan* ei yleensä merkintä kääntäjien nimiä.

Aku Ankan tarinoissa sanalla on aina ollut suuri merkitys: se juurruttaa tarinat vahvasti Ankkalinnan maailmaan ja erityisesti suomalaisen Ankkalinnan maailmaan. Viittaukset todellisiin henkilöihin ja asioihin muutetaan Ankkalinnan sopiviksi ja ankallistettuja versioita jokapäiväisistä asioista näkee niin ikään tarinoiden sisälle ripoteltuina: angstagram (instagram), pärstäpankki (facebook), näpskääk (snapchat) ja viserrin (twitter) ovat vain joitain nerokkaita esimerkkejä ankallistetusta kielestä. Tähän kieleen kuuluvat myös ”ankara allitteraatio”, eksoottiset lokaatiot, värikkäät verbit ja ”sukkelat synonyymit”. (Viitanen 2017a.)

Erilaisten sanamuotojen ja vitsien lisäksi *Aku Ankan* kielen käytöstä täytyy tarkastella myös rekisteriä ja kunkin hahmon omaa puhetyyliä. Väkivaltaa tai kiroilua ei saa esiintyä, kuten ei myöskään sellaisia teemoja kuten itsemurha tai seksi. Suomentajankin tulisi ymmärtää, että esimerkiksi Mummo Anka ei koskaan kutsuisi ketään idiootiksi, kun taas Roope-sedän suusta saattaa loukkauksia joskus kuullakin. (Viitanen 2017a.) Toimittajien tehtävänä onkin pitää *Aku Ankan* kieli ruodussa, niin että se antaa aina saman kuvan lehden hahmoista ja maailmasta, eikä poikkeaa siitä normista, mikä siihen on vuosien saatossa muodostunut.

Ville Viitasen (2017b) tutkimuksessa lähtökohtana oli nimenomaan *Aku Ankan* leikittelevä kieli ja sen analysointi. Viitanen käyttää termiä adaptaatio puhuessaan lehden suomentamisprosessista. Adaptaatiolla hän tarkoittaa sellaista lähdetekstin manipulaatiota, jonka tulosta ei varsinaisesti voi pitää käännöksenä, mutta joka silti pohjautuu vahvasti lähdetekstiin (mts. 14). Tutkimuksen mukaan adaptaatiolla on ollut selkeä vaikutus *Aku Ankan* omaperäisen kielen syntyyn ja sen taustalla vaikuttavat paljolti kaupalliset tavoitteet: hauska ja omaperäinen lehti myy paremmin.

Lisäksi Viitanen (2017b) huomioi tutkimuksessaan esimerkiksi sensuurin, joka on läsnä myös *Aku Ankassa*. Hänen tutkimuksensa mukaan *Aku Ankassa* sensuurin hampaisiin on jäänyt erityisesti väkivaltaa sisältäviä elementtejä, joita on pyritty erilaisilla käännösratkaisuilla lieventämään. Esimerkiksi Akua aseella osoittava varas ei enää käännöksen repliikissä uhkaa satuttaa Akua ja väkivallan uhka välittyy näin lievemmin vain kuvasta. (Mts. 42–43.) Severi Nygård (2017) mainitsee teoksessaan, että *Aku Ankan* sensuuri on enimmäkseen ollut peräisin Tanskasta, missä on aikojen saatossa muokattu tarpeen mukaan myös kuvia – esimerkiksi aseita on muutettu sormipyssyiksi. Myöskään Carl Barksin tarinat eivät ole vuosien saatossa välittyneet sensuurilta. Esimerkiksi *Kohtalokkaat kanat* (AA 11/1973) -tarinan 1970

-luvun käännöksestä on poistettu hirttoköysi ja tarinaa on lyhennetty sivun verran. Joitain sensurointeja on myöhemmissä julkaisussa myös palautettu alkuperäiseen muotoon. Nykyään tarinoita ei juuri sensuroida. (Ronkainen 2018, 260, 351–357.)

Aku Ankan suomentamisprosessi on hyvin vahvasti läsnä myös lehden uudelleenkäänöksissä. Uudelleenkäänöksissä on mahdollisesti otettu kohdeyleisö jopa tarkemmin huomioon kuin alkuperäisissä käänöksissä. Oittinen (1997, 17) mainitsee, että klassikoita pidetään usein kaikkien yhteisenä omaisuutena, vaikka kaikki eivät olisi niitä lukeneetkaan, ja kaikilla on jokin käsitys siitä, mitä klassikko pitää sisällään. Näin myös jokaisella suomalaisella on varmasti jokin käsitys *Aku Ankasta* hahmona, *Ankkalinnasta* paikkana ja *Aku Ankka* -lehtien maailmasta kokonaisuutena. Lehden parissa kasvaneilla lapsilla ja aikuisilla on varmasti hyvin vahva käsitys siitä, minkälainen lehden kieli on ja miten siinä esiintyvät hahmot kommunikoivat keskenään. Lisäksi joissain *Aku Ankka* -tarinoiden uudelleenkäänöksessä on maininta ”Toivesarja vuodelta x”, mikä kertoo siitä, että lehden lukijat pystyvät suoraan vaikuttamaan uudelleenkäänösten syntyyn, toivomalla vanhoja tarinoita uudelleenjulkaistaviksi. *Aku Ankan* toimitus on myöntänyt myös, että tiettyihin lehdessä ilmestyneisiin suomennoksiin ei saa koskea. Toimitus kutsuu näitä käänöksiä kuolemattomiksi ruuduiksi, jotka ovat jo syntyessään olleet niin ikonisia, että lukijakunta ei katsoisi niiden muuttamista hyvällä (Viitanen 2017a). Se, mitkä ruudut nykyään kuuluvat tähän epäviralliseen kategoriaan, on enemmän tai vähemmän päätoimittajan vallassa (Viitanen 2018).

Kuten kaikkeen uudelleenkääntämiseen, myös *Aku Ankan* uudelleenkääntämiseen vaikuttaa kulttuurin kehitys. Oittinen (1997, 34) mainitsee esimerkiksi vierauden sietämisen, joka on hänen mukaansa osa postmodernia maailmaa. Tämä aihe on yllättävän olennainen myös *Aku Ankan* tutkimisen kannalta, sillä vaikka siitä on hyvin vaikea löytää mitään sanoja tai termejä, jotka eivät ole täysin perisuomalaisia, *Aku Ankka* on aina ollut täynnä viittauksia amerikkalaiseen kulttuuriin, kuten aiemmin esille tulleet esimerkit yhdysvaltalaisista paloposteista ja ruoista.

On myös huomattava, että uudelleenkäänökset eivät aina syrjäytä vanhaa (ks. Koskinen & Paloposki 2015, 129). Kauppojen hyllyiltä saattaa löytää sekä vanhoja että uusia käänösversioita, joita luetaan samanaikaisesti. Tämä pitää paikkansa myös *Aku Ankan* kohdalla, sillä kaikki *Aku Ankan* eri versiot ovat yhtä helposti saatavilla *Aku Ankka* Lataamo -palvelussa.

4 Carl Barksin tarinat ja vertaileva analyysimalli

4.1 Carl Barksin ankkatarinat

Tutkimusaineistonani käytän Carl Barksin käsikirjoittamia ja piirtämiä tarinoita, jotka on julkaistu *Aku Ankka* -lehdessä ensimmäistä kertaa 1950-luvulla ja joiden uusin suomennos on julkaistu vuoden 2005 jälkeen. Rajasin aineistoni kymmeneen tähän kategoriaan kuuluvaan tarinaan. Barksille ominaiseen tapaan näiden kaikkien tarinoiden kaari rakentuu siten, että lopussa palataan jollain tapaa tarinan alkuun ja sitä kautta luodaan tarinaan humoristinen loppukaneetti. Ensimmäinen aineistoni tarina on *Aku Ankka palomiehenä* (AAP), jossa Aku saa uuden työn Ankkalinnan palolaitokselta ja kerskailee sillä kateellisille veljenpojilleen. Tapansa mukaan Aku onnistuu kuitenkin tunaroimaan ja hänet alennetaan kaksi kertaa vähäpätöisempiin tehtäviin. Tarinan lopussa Tupu, Hupu ja Lupu joutuvat pelastamaan Akun itsensä palovammoilta ja saavat tästä hyvästä sen työn, joka Akulla oli tarinan alussa, ja nyt on Akun vuoro olla kateellinen.

Aineistoni toinen tarina on *Se parhaiten nauraa...* (SPN), joka alkaa, kun Akun serkku Hannu tulee kylään. Hannu muistuttaa Akua heidän lyömästään vedosta, jonka mukaan Akun täytyy uida talvella järvessä tai Hannu saa Akun talon. Aku yrittää koitosta veljenpoikiensa avulla, mutta joutuu lopulta luovuttamaan. Ennen kuin hän ehtii antaa talonsa Hannulle, Iines saapuu paikalle ja ilmoittaa lyöneensä myös vetoa Hannun kanssa: jos Hannu ei pysty juomaan kymmentä litraa sitruunamehua kerralla, Aku saa talonsa takaisin. Hannukaan ei onnistu täyttämään vetonsa ehtoja, joten tarina vaikuttaa loppuvan Akun kannalta onnellisesti. Ihan tarinan lopussa serkukset kuitenkin antautuvat uuteen kiistaan, jossa he lupaavat tekevänsä vieläkin älyttömämpiä tekoja, ja tarina palaa lähtöasemiin.

Kolmannessa aineistoni tarinassa, *Rikas mies jos oisin...* (RMJO), Aku ja Hannu leveilevät omaisuudella, jota kummallakaan ei ole. Paikalle saapuva Iines pyytää serkuksilta lainaa ja he päätyvät nopeasti osoittamaan toisiaan. Kun selviää, ettei kummallakaan ole Iineksen pyytämää summaa, Iines toteaa löytävänsä rahat jostain muualta. Tämä ei kuitenkaan kelpaa Akulle ja Hannulle, ja molemmat lupaavat hankkivansa rahat Iinekselle. Tarina seuraa Akun yritystä saada rahat huijaamalla: ensin hän yrittää varastaa rahat veljenpojiltaan, ja kun se ei onnistu, hän tekeytyy ennustajaksi ja koettaa huijata rahat heiltä. Akun suunnitelma epäonnistuu ja veljenpojat päätyvät antamaan rahat Hannulle. Tarinan lopussa kuitenkin selviää, että huomattessaan tullessaan huijatuksi, Tupu, Hupu ja Lupu onnistuvat puolestaan huijaamaan Hannulta rahansa takaisin. Rahat he lahjoittavat Iinekselle Akun ja Hannun jäädessä jälleen riitelemään keskenään.

Aineistoni neljäs tarina, *Vahva-Jussi* (VJ), alkaa siitä, kun Aku pilkkaa Tupun, Hupun ja Lupun lukemaa supersankarisarjakuvaa maailman vahvimasta miehestä. Akun mielestä veljenpoikien pitäisi tehdä jotain hyödyllisempää ja hän lähettää heidät hakemaan lääkettä itselleen. Matkalla pojat kuitenkin törmäävät selkävusta kärsivään lähettiin, jonka paketin he lupaavat toimittaa tämän puolesta. Epähuomiossa paketti päätyy Akulle ja sen sisältämä ihmejuoma antaa Akulle uskomattomat voimat, kun tämä juo sitä vahingossa. Aineen vaikutus kuitenkin lakkaa juuri ennen kuin hän ehtii esitellä kykyjään veljenpojilleen. Aku juo uudestaan juomaa, jota luulee samaksi kuin aiemmin, vaikka tällä kertaa se onkin poikien tuomaa lääkettä, ja törmää päistikkaa seinään yrittäessään mennä siitä läpi. Tarinan lopussa Tupu, Hupu ja Lupu ihmettelevät, miksi Aku kuvitteli saavansa ihmeellisiä voimia heidän tuomastaan vatsalääkkeestä ja päätyvät siihen tulokseen, että heidän sarjakuvansa on syypää Akun harhakuvitelmiin. Lopussa pojat toteavat, ettei sellaisia pidä koskaan jättää aikuisten ulottuville.

Viides aineistoni tarina, *Maailman rikkain mies* (MRM), alkaa siitä, kun Roope-setä kieltäytyy lahjoittamasta rahaa kaupungille Julle Ankanpään patsasta varten. Samaan aikaan todella rikas maharadža on saapunut kaupunkiin ja pormestari päättääkin pyytää rahoja häneltä. Kun Roope-setä kuulee maharadžan väitetystä rikkaudesta, hän päättää todistaa väitteen vääräksi ja alkaa suunnitella omaa, kalliimpaa patsasta. Miehet päätyvät kilpailulle, jossa he rakentavat toinen toistaan suurempia patsaita. Lopulta maharadža on kuluttanut kaikki varansa patsaiden tekoon ja hetken luulee, että Roope on myös köyhtynyt kilpailun tuloksena. Sitten selviää, että Roope-setä käytti vain ”pikkurahojaan” patsaiden tekoon, eikä hänen ”oikeisiin” varoihinsa ole edes koskettu. Tarinan loppukaneettina Aku yrittää maanitella Roopea antamaan vararikkoon päätyneelle maharadžalle edes vähän kahvirahaa, mistä Roope suuttuu, koska hänellä ei sanojensa mukaan ole varoja antaa pois kenelle tahansa.

Aineistoni kuudes tarina on hyvin tunnettu *Puhuva koira* (PK), missä Aku haluaa osallistua TV-visailuun voittaakseen siinä luvatus suuren palkinnon. Tarina alkaa, kun Tupu, Hupu ja Lupu pyytävät Akua hankkimaan heille puhuvan koiran. Akulla ei kuitenkaan ole pojille aikaa, koska hänen televisio-ohjelmansa on kesken. Pojat lähtevät apeina pois ja Aku saa ajatuksen yrittää päästä itse visaillemaan. TV-studion johtaja kuitenkin ilmoittaa Akulle, että visailuun otetaan vain lehtien otsikoihin päässeitä henkilöitä. Niinpä Aku päätyy yrittämään mitä hullumpia temppuja toisensa perään. Sillä välin Akun veljenpojat ovat lähteneet hakemaan apua Pelle Pelottomalta, joka on sopivasti onnistunut keksimään laitteen, jolla saa eläimet puhumaan. Pelle antaa puhuvan koiran ja yhden ylimääräisen laitteen pojille ilmaiseksi. Kun pojat tuovat koiran kotiin, Aku varastaa sen päästäkseen eläimen avulla televisioon. Aku pääsee koiran

ansioista otsikoihin, mutta ennen kuin hänet otetaan mukaan visailuun, Tupu, Hupu ja Lupu ovat esitelleet lehdille laulavan kissan, minkä vuoksi heidät otetaan mukaan visaan Akun sijasta. Tarinan lopussa veljenpojat vastaavat väärin visailussa esitettyyn helppoon kysymykseen, mikä saa Akun turhautumaan niin paljon, että hän vie televisionsa panttilainaamoon.

Aineistoni seitsemäs tarina, *Setelivuori vesitornissa* (SV), seuraa Roope-setää, joka yrittää varastoida rahansa parempaan turvaan vartioituun vesitorniin. Karhukopla saa tietää Roopen aikeista ja yksi heistä onnistuu pääsemään vesitorniin puhelinasetajaksi naamioituneena. Roistot ottavat Roopen, Akun ja veljenpojat vangiksi torniin samalla kun he yrittävät keksiä miten he voisivat helpoiten varastaa rahat. He päättävät varastaa koko säiliön ja uhkailevat Roopen vakuuttamaan turvamiehet siitä, että he ovat oikealla asialla. Roope ja kumppanit onnistuvat kuitenkin pakenemaan Roopen ensilantin avulla ja viemään rahat karhukoplalta turvaan. Kopla joutuu tuttuun tapaan vankilaan tarinan lopussa, kun taas Roope päätyy takaisin sinne mistä tarina alkaa: pankin ovelle selvittämään, miten voisi parhaiten varastoida varansa.

Aineistoni kahdeksannessa tarinassa, *Uudenvuodenlupaukset* (UL), Aku lyö veljenpoikiensa kanssa vetoa siitä, pystyykö hän pitämään uudenvuodenlupauksensa pidempään kuin he. Koska he pitävät lupaukset salassa toisiltaan, jottei kukaan pysty huijaamaan, he tekevät vahingossa samaan asiaan liittyvän lupauksen: veljenpojat lupaavat syödä terveellisemmin valittamatta Akulle ruoan laadusta ja Aku puolestaan lupaa tarjota veljenpojilleen ainoastaan heidän lempiruokiaan. Näin molempien on hyvin vaikea pitää lupauksiaan, sillä Aku ei enää tee pojille terveellistä ruokaa ja pojat puolestaan eivät voi syödä Akun tarjoamia herkkuja. Lopulta Aku kyllästyy itse syömään kokkaamiaan ruokia ja päätyy huijaamaan vaihtamalla salaa oman lupauksensa. Hän myös selvittää, mikä poikien lupaus on. Tarinan lopussa Aku saa pojat rikkomaan lupauksensa, mutta ei ennen kuin rikkoo myös itse oman uuden lupauksensa vahingossa. Niinpä Aku häviää jälleen huijaamisensa takia.

Yhdeksäs aineistoni tarina, *Asiantuntija* (AT), alkaa, kun Aku väittää veljenpojille kykenevänsä tekemään mitä tahansa työtä, koska eräs professori on väittänyt kirjassaan, että ihminen kykenee kaikkeen mihin ryhtyy. Pojat haluavat todistaa Akun kirjan olevan väärässä, joten he lähtevät etsimään Akulle mahdollisimman haastavaa työtä. Aku päätyy lohenviljelytehtaalle avustajaksi väitettyään paikan omistajalle tietävänsä kaloista kaiken. Ei liene yllätys, että Akulta ei suju yksinkertaisinkaan tehtävä ja Akun pomon mitta alkaa täyttyä. Aku saa viimeisen mahdollisuuden näyttää taitonsa, kun viljelmälle ilmestyy kalanpoikasia syövä lintu. Aku yrittää saada linnun kiinni, mutta lintu vetää joka kerta pidemmän korren. Lopulta Aku saa potkut ja joutuu nielemään tappionsa Tupun, Hupun ja Lupun edessä.

Aineistoni kymmenes ja viimeinen tarina on *Kohtalokas väriaine* (KV). Kuten aineistoni ensimmäisessä tarinassa, tässäkin Aku on saanut uuden työpaikan, josta on todella ylpeä. Tällä kertaa hän on kaupungin vedenpuhdistaja. Pienen väärinkäsityksen takia Aku ei kuitenkaan saa postissa vedenpuhdistusainetta, vaan Pellen keksimää todella vahvaa väriainetta, joka värjää ihan mitä vain. Aku päätyy kaatamaan aineen kaupungin lähdeveteen ja pian koko kaupunki alkaa värjäytyä punaiseksi ihmisiä ja ruohoa myöten värin levitessä veden mukana ympäriinsä. Pelle yrittää ratkaista ongelman käyttämällä keksimäänsä värinpoistajaa. Sekään ei kuitenkaan onnistu odotetusti, vaan tällä kertaa kaikki muuttuu värittömäksi kuin vesi. Lopulta sekä Pelle, Aku että veljenpojat joutuvat lähtemään maanpakoon, ennen kuin vihastuneet kaupunkilaiset saavat heidät kiinni.

Nämä tutkielmani aineistoon kuuluvat tarinat ja niiden käännökset on taulukossa 1 eritelty tutkielmaa varten kolmeen eri kategoriaan: alkuperäinen englanninkielinen tarina, vanha suomennos sekä uusi suomennos (tarinat löytyvät taulukossa mainituilla koodeilla lähdeluettelosta).

Taulukko 1. Tutkimukseen valikoituneet tarinat.

Tarina	Alkuperäinen	Vanha	Uusi
Aku Anka Palomiehenä	AAPa	AAPv (1/52)	AAPu (13/11)
Se parhaiten nauraa...	SPNa	SPNv (2/52)	SPNu (3/08)
Rikas mies jos oisin...	RMJOa	RMJOv (3/52)	RMJOu (28/10)
Vahva-Jussi	VJVa	VJv (5/52)	VJu (45/10)
Maailman rikkain mies	MRMa	MRMv (2/53)	MRMu (19/06)
Puhuva koira	PKa	PKv (4/55)	PKu (34/06)
Setelivuori vesitornissa	SVa	SVv (2/56)	SVu (49/07)
Uudenvuodenlupaukset	ULa	ULv (9/57)	ULu (52/13)
Asiantuntija	ATa	ATv (7/58)	ATu (25/14)
Kohtalokas väriaine	KVa	KVv (5/59)	KVu (21/14)

Taulukossa 1 luetellut aineistoni tarinoiden alkuperäiset suomennokset on mitä todennäköisimmin käännetty relekielen kautta, tanskasta suomeen (Viitanen 2018). Otan tämän huomioon myös analyysissäni, vaikken saanutkaan alkuperäisiä tanskankielisiä lehtiä tutkittavaksi. Uusia suomennoksia käännettäessä on todennäköisesti otettu huomioon kaikki jo olemassa olevat suomennokset sekä alkuperäinen englanninkielinen teksti (mt.).

Analyysia varten minulla oli käytössäni Aku Ankka Lataamo -palvelu, josta löytyy elektroniset versiot kaikista Suomessa ilmestyneistä Aku Ankka -tarinoista. Lisäksi sain Aku Ankan toimitukselta käyttöni pdf-tiedoston neljästä alkuperäisestä Barks-tarinasta (PKa, SVa, VJa ja SPNa), sekä muiden tutkimieni tarinoiden alkuperäiset käsikirjoitukset word-tiedostoina.

4.2 Vertaileva analyysimalli

Loin tätä tutkielmaa varten oman kolmivaiheisen analyysin aineistoni tarkasteluun (kaavio 2). Tällaista tutkimusta on tehty sarjakuvista aiemmin hyvin vähän, esimerkiksi esittelemissäni Grunin ja Dollerupin (2003) tai Zanettinin (2008c) sarjakuvan uudelleenkäännöstutkimuksissa sarjakuvan erityispiirteiden käännösten erot on jätetty vähälle huomiolle. Etenkään *Aku Ankan* uudelleensuomennoksia ole juuri tarkasteltu, lukuun ottamatta Eelin (2014) tutkimusta, jonka fokus oli ainoastaan substantiivien muutoksissa. Valmista analyysipohjaa sarjakuvien laajempaan uudelleenkääntämistutkimukseen ei siis ennen tätä ole laadittu. Käytin analyysimallin luomisessa apuna luvuissa 2 ja 3 esiteltyjä sarjakuvan erityispiirteitä ja konventioita sekä Celottin tekstielementtien jaottelua. Lisäksi hyödynsin *loss and gain* -teoriaa joidenkin ratkaisujen toimivuuden pohdinnassa.

Hyödynnän analyysissä Celottin tekstielementtien jaottelua (puhekuplat, kuvateksti, otsikot ja parateksti), mutta olen muokannut niitä hieman, jotta ne sopisivat paremmin omaan tutkimukseeni. Celottin paratekstin määritelmään kuuluvat aineistoni tarinoissa esimerkiksi ruutuihin lisätyt kirjojen tai lehtien nimet. Celottin luokittelusta poiketen olen erotellut paratekstistä ääniefektit omaksi kategoriakseen, koska ne ovat mielestäni hyvin itsenäinen sarjakuvien erityispiirre. Edelleen Celottin luokittelusta poiketen en laske otsikoita omaksi tekstielementtikseen, vaan sisällytän ne tutkimuksessani ekstratekstin määritelmään. Ekstrateksti eroaa käyttämästäni parateksti-termistä siten, että se ei ole osa varsinaista sarjakuvaa. Tarkoitan sillä kaikkea sitä toimituksen lisäämää tekstiä, joka ei sisälly itse tarinaan esimerkiksi ”Toivesarja” -maininnat ja otsikot.

Analyysia varten jaoin käyttämäni aineiston tarkasteluvaiheessa kolmeen eri tasoon esimerkkien ja huomioiden käsittelyn helpottamiseksi (kaavio 1). Ensimmäinen taso on tekninen taso, johon sisällytän kaikki sarjakuvan teknisiksi kutsumani piirteet, jotka jaoin extrateksteihin ja väriytykseen. Toinen taso on sarjakuvapiirteiden taso, joka jakautuu osiin luvussa 2.4 eriteltyjen sarjakuvien erityispiirteiden mukaan puhekupliin, ääniefekteihin, parateksteihin ja typografiaan sekä lisäksi siihen, miten kuva on otettu käännöksissä huomioon. Kolmas taso kattaa sanastolliset ratkaisut vanhoissa ja uusissa käännöksissä. Jaottelin sananvalinnat esimerkkien perusteella toimituksellisiin ratkaisuihin, toiston käyttöön, vieraannuttaviin ja kotouttaviin ratkaisuihin sekä tyyllillisiin valintoihin. Käytän termiä *toimitukselliset ratkaisut*, vaikka tiedostan, etten voi tietää varmasti, ovatko tietyt sananvalinnat olleet kääntäjän vai toimituksen ratkaisuja. Erottelin näihin tasoihin kuuluvat elementit jokaisesta aineistoni tarinasta erikseen, jotta voisin helpommin ja selkeämmin tarkastella niitä itse analyysivaiheessa.



Kaavio 1. Aineiston tasot.

Varsinainen analyysi jakautuu kolmeen eri vaiheeseen (kaavio 2).



Kaavio 2. Vertaileva analyysimalli.

Nämä vaiheet pohjautuvat hyvin vahvasti aineiston kolmitasoiseen jaotteluun. Ensimmäisessä vaiheessa vertailen jokaisen tarinan eri suomennoksia keskenään teknisellä tasolla. Tutkin, miten teknisen tason piirteet ovat muuttuneet uudelleenkäännöksessä ja miten ne ovat vaikuttaneet sarjakuvan yleiseen ilmeeseen. Tällä tasolla visuaalisuudella on erittäin tärkeä rooli, koska sarjakuvan tekniset piirteet vaikuttavat paljon siihen, miltä sarjakuva lukijasta näyttää.

Toisessa vaiheessa keskityn tutkimaan tarkemmin *Aku Ankan* suomennosten sarjakuvapiirteitä ja niiden muutoksia. Tarkastelen sarjakuvapiirteitä yksi kerrallaan ja etsin toistuvia yhteneväisyyksiä tai eroavaisuuksia vanhojen ja uusien suomennosten väliltä. Lisäksi tarkastelen kuvan vaikutusta käännösratkaisuihin. Tarkoitukseni on kartoittaa mahdollisia uusia käytäntöjä, jotka on toistuvasti muokattu uudelleenkäännöksissä poikkeamaan vanhoista tai vaihtoehtoisesti tarkastella piirteitä, jotka eivät ole vuosien varrella muuttuneet.

Kolmannessa vaiheessa siirryn tarkastelemaan lähemmin sarjakuvan kieltä ja erityisesti vanhoissa ja uusissa suomennoksissa esiintyviä sananvalintoja. Tällä jaottelulla pyrin selvittämään, onko eri aikakausien sarjakuvissa käytetty erilaisia käännösratkaisuja tai onko sananvalintojen taustalla muita mahdollisia syitä, ja vaikuttavatko nuo valinnat oleellisesti tarinan kulkuun.

Vaikka analyysini on pääasiassa kolmivaiheinen, sen taustalla on vielä neljäs vaihe, joka kulkee muiden vaiheiden mukana koko prosessin ajan. Neljännessä vaiheessa otan tarkasteluun mukaan myös englanninkieliset lähdetekstit, joita vertaan sekä vanhoihin että uusiin suomennoksiin. Tämä vaihe integroituu suurelta osin muiden vaiheiden analyysiin, sillä englanninkielisen lähdetekstin vaikutuksen merkitys on oleellinen jokaista tasoa tarkasteltaessa. Analyysi siis kohdistuu pääasiassa vanhojen ja uusien suomennosten keskinäiseen vertailuun, vaikka vertailen suomennoksia myös alkuperäisiin Carl Barksin kirjoittamiin tarinoin silloin kun koen sen aiheelliseksi jonkin esimerkin avaamisen kannalta. Pyrin analyysimallini avulla löytämään näiden erojen väliltä johdonmukaisuuksia, joilla voisi selittää, miten *Aku Ankan* kieli on vuosien saatossa muuttunut.

5 *Aku Ankka* -käännösten erot

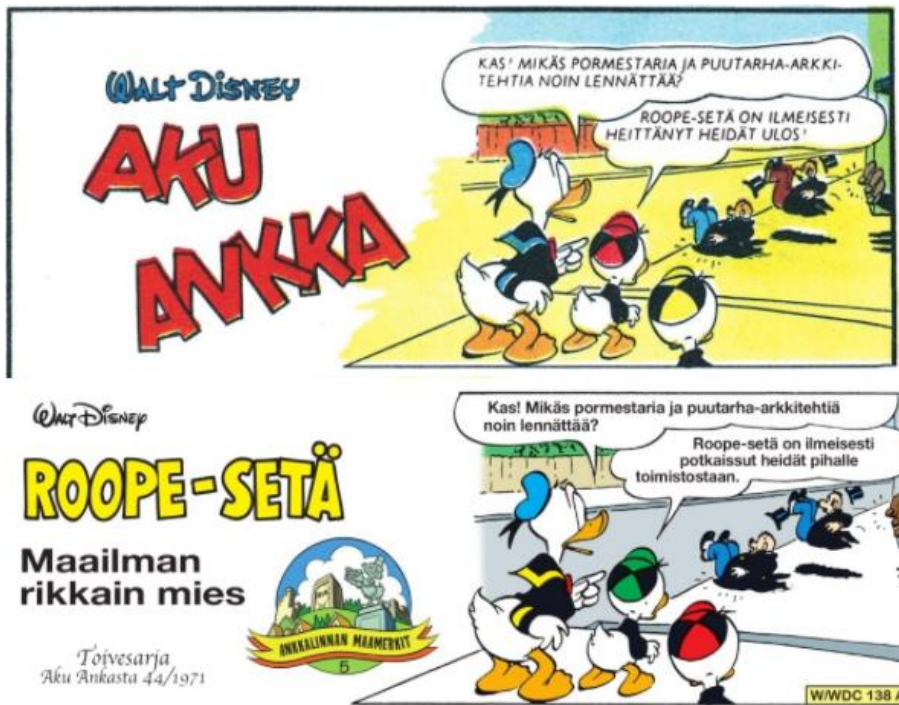
Aku Ankan uudelleenkäännöksiä on tehty todella paljon – joistain tarinoista on olemassa jopa neljä eri versiota eri vuosikymmeniltä – mutta niitä ei ole juurikaan tutkittu (Viitanen 2017a). Pyrin analyysilläni vastaamaan johdannossa esitettyihin tutkimuskysymyksiin: Miten uudelleensuomennos eroaa teknisesti ja sarjakuvapiirteiltään vanhasta? Miten *Aku Ankan* kieli on muuttunut yli 50 vuoden aikana? Näiden kysymysten lisäksi pohdin, miksi jotkin erot vanhojen ja uusien suomennosten välillä ovat syntyneet. Käytän käännösratkaisuja tarkastellessani käännösten tekijästä yleisesti sanaa ”kääntäjä”, vaikka tiedostan, että käännöksiä ovat olleet tekemässä myös toimituksen työntekijät, eikä kääntäjän vaikutus näy tarinassa yksinään. Lähden tarkastelussani liikkeelle teknisistä eroista.

5.1 Tekniset erot

Vanhojen suomennosten eron suhteessa uuteen näkee selvästi jo heti ensimmäisestä ruudusta: vanhoissa käännöksissä ei ole mainittu tarinan nimeä. Uusissa käännöksissä nimi on suomennettu heti tarinan päähenkilön mukaan nimetyn *Aku Ankka*- tai *Roope-setä*-otsikon alle. Aloitusruudut eroavat toisistaan myös asettelultaan ja väritykseltään, kuten käy ilmi kuvista 1 ja 2.

Ekstrateksti

Jokaisessa uudelleenkäännöksessä mainitaan ensimmäisellä sivulla ekstratekstinä Carl Barksin nimi – ensimmäisen sivun alalaidassa kirjoitus ”Käsikirjoitukset ja piirrokset Carl Barks” – ja niihin on lisätty myös Disneyn vaatima W WDC -merkintä (*Walt Disney's Comics and Stories*), joka kertoo, mikä alkuperäinen tarina on kyseessä. W WDC -merkintä puuttui vain uusista tarinoista *Vahva-Jussi* ja *Setelivuori vesitornissa*, mikä Viitanen (2018) mukaan on todennäköisesti johtunut siitä, että merkintä on unohtunut toimittajalta. Useimmissa uudelleenkäännöksissä on myös jo mainitsemani ”Toivesarja vuodelta x” -lisäys, jonka vuosiluku kertoo yleensä Barksin alkuperäisen tarinan julkaisuvuoden. *Puhuva koira*- ja *Maailman rikkain mies* -tarinoissa teksti poikkeaa hieman muista ja niissä vuosilukuviittaus on alkuperäiseen suomennokseen: ”Toivesarja Aku Ankasta x/x”. *Setelivuori vesitornissa* -tarinassa on puolestaan täysin muista eroava lisäys: ”Barks-klassikko. Aku Ankasta 2B/1952”. Saman tarinan ensimmäinen ruutu eroaa muutenkin huomattavasti vanhasta. Sen otsikko ei ole ”Aku Ankka” vaan ”Roope-setä” ja siinä on ”Ankkalinnan maamerkit 5” -leima, joka kertoo tarinan olevan osa uusintapainossarjaa Ankkalinnan maamerkeistä (kuva 1).

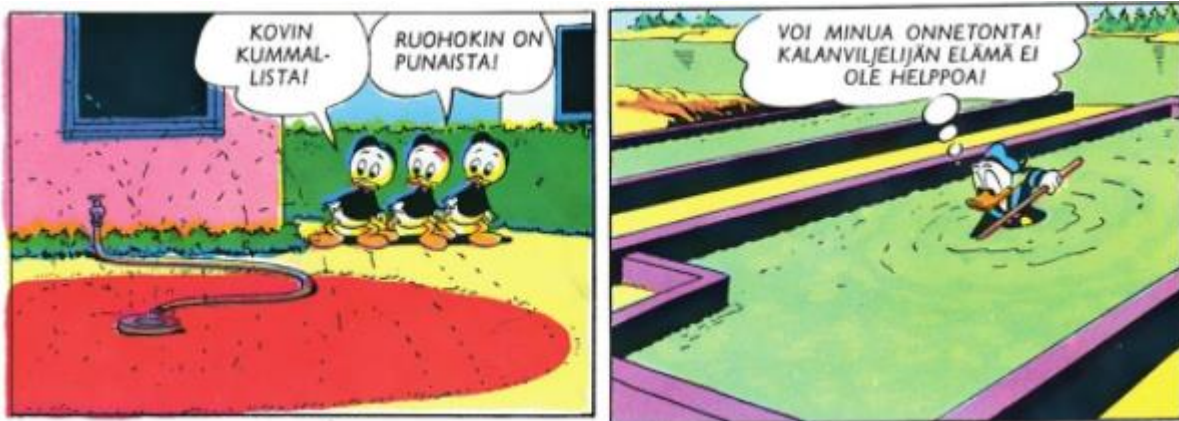


Kuva 1. Ekstratekstien eroja. (MRM s. 1 r.1.) Ylhäällä vanha, alhaalla uusi. © Disney

Kuten kuva 1 osoittaa, vanhoissa käännöksissä ei ole lainkaan ekstratekstiä, yleistason otsikkoa ”Walt Disney Aku Ankka” lukuun ottamatta. Tämä voi johtua siitä, että 1950-luvulla toimituksella ei ollut tapana lisätä tarinoihin mitään ylimääräistä, eikä esimerkiksi nykyään Disneyn vaatimia W WDC -merkintöjä vielä käytetty.

Värit

Jo ensimmäiset *Aku Ankat* olivat nelivärisiä, mutta sarjakuvien väritystekniikka on kehittynyt paljon vuosien aikana. Nelivärisyyden rajallisuus 1950-luvulla johti muun muassa siihen, että joissain tarinoissa ruoho on keltaista ja vesi vihreää, vaikka yleensä sarjakuvissa on totuttu näkemään vihreää ruohoa ja sinistä vettä (kuva 2, huom. keltainen ruoho värjäytyy ensimmäisessä ruudussa punaiseksi).



Kuva 2. Värierot. (KVv s. 5 r. 8 ja ATv s. 5 r. 5.) © Disney

Kuvasta 2 näkee myös, miten itse värittämisprosessissa on selvästi ollut eroja: joissakin vanhoissa tarinoissa värit vaikuttavat hieman suttuisilta ja saattavat levitä osin myös ruutujen ulkopuolelle. Uusien tarinoiden väritys on paljon huolitellumpaa ja värit pysyvät ruutujen sisäpuolella.

Väriykseltään käännökset eroavat myös siinä, miten väriä on käytetty selkeyttämään ruudussa olevia elementtejä. Uudelleensuomennoksissa puhekuplia on pyritty erottamaan taustasta muuttamalla niiden väri esimerkiksi haalean siniseksi silloin, kun niiden tausta on valkoinen (kuva 3). Tämä saa puhekuplat erottumaan paremmin itse kuvasta ja helpottaa kokonaisuuden hahmottamista. Vanhoissa tarinoissa puhekuplat ovat aina valkoisia, taustan väristä huolimatta.



Kuva 3. Puhekuplan korostus ja värin käyttö hahmon taustalla. (SPN s. 8 r. 6.) Vasemmalla vanha ja oikealla uusi. © Disney

Kuten kuvan 3 vanhan käännökseen ruudussa, 1950-luvun tarinoissa on ollut myös tapana värittää vain osa ruudusta hahmojen takana. Tämä johtuu mahdollisesti siitä, että hahmoa on jotenkin haluttu korostaa ja irrottaa taustasta. Uusissa tarinoissa taustat on yleensä joko kokonaan väritetty tai jätetty valkoisiksi kuten kuvan 3 uudelleenkäännösruudussa.

5.2 Erot sarjakuvan erityispiirteissä

Sarjakuvan erityispiirteet ovat niitä peruspiirteitä, jotka tekevät sarjakuvasta sarjakuvan. *Aku Ankassa* kaikki nämä piirteet ovat tavalla tai toisella edustettuina sekä vanhoissa että uusissa suomennoksissa. Alkuperäisien suomennoksien ja uudelleensuomennoksien välillä on kuitenkin selkeitä eroja siinä, miten näitä piirteitä on käännetty.

Puhekuplat

Vanhoissa 1950-luvun suomennoksissa on yllättävän paljon visuaalisia eroja myös puhekuplien välillä, erityisesti niiden koissa. Esimerkiksi vanhassa *Vahva-Jussi*-tarinassa lähes jokainen puhekupla on eri kokoinen ja mallinen kuin uudessa (kuva 4).



Kuva 4. Puhekuplien koon muutokset. (VJ s. 1 r. 2.) Vasemmalla vanha, oikealla uusi. © Disney

Tarinoita lähemmin tarkastellessani huomasin, että uudelleenkäännösten puhekuplat ovat täsmälleen samankokoiset kuin alkuperäisissä Carl Barks -tarinoissa. Tämä huomio antaisi olettaa, että puhekuplien kokojen muutokset on tehty 1950-luvulla Tanskassa – ehkä tanskankielistä käännöstä varten. Samaa pohtivat myös Grun & Dollerup (2003, 208), joiden tutkimuksessa puhekuplien kokoero lähdetekstiin verrattuna tuli myös esille. Viitanen (2018) vahvisti epäilykseni kertomalla, että Suomen toimituksessa puhekupliin ei kosketa, eikä niitä oikeastaan edes voi muokata, vaan teksti on saatava mahtumaan siihen tilaan, mikä sille on alkuperäisessä kuvassa annettu.

Puhekuplien koko voi vaikuttaa suuresti myös sen sisällä olevaan käännökseen. Kuten kuva 4 osoittaa, vanhan tarinan puhekuplassa tilaa on ollut paljon vähemmän, joten Akun puhetta on täytynyt tiivistää. Uudelleenkäännökseen on sen sijaan mahtunut esimerkiksi johdanto Akun listaukselle Vahva-Jussin kyvyistä: ”Siis satuja jostakin ihmeellisestä heppulista, joka –”, joka vanhassa käännöksessä on toteutettu vai sanalla ”MIES, JOKA –”.

Myös uusissa tarinoissa tekstiä on toisinaan tiivistetty, jotta se mahtuisi siistimmin puhekuplaan:



Kuva 5. Puhekuplan tilan käyttö. (RMJ s. 1 r. 1.) Vasemmalla vanha ja oikealla uusi. © Disney

Kuvan 5 uudelleenikännösruudussa Akun kuplasta turha Hannun nimen mainitseminen on jätetty pois, samoin *sinä*-pronomini. Hannun kuplasta on poistettu interjektio *Pyh!*, turha pronomini *minä* sekä korostussana *mitään*. Näin puhekuplien sisältö pysyy lähes identtisenä, mutta hienoisilla poistoilla uudet kuplat näyttävät siistimmiltä ja ilmavammilta. Puhekuplien tarkastelu osoittaa, että uusissa käänöksissä on kiinnitetty paljon enemmän huomiota niiden ulkonäköön eli siihen, miltä teksti puhekuplassa näyttää. Puhekupla ei saa olla liian täynnä, mutta toisaalta siinä ei myöskään saa olla liikaa tilaa. Vanhoissa käänöksissä ei tunnu olevan erityisiä säädöksiä puhekuplien tilankäytön suhteen: toisinaan ne on ahdettu ihan täyteen, toisinaan niissä on valtavasti tyhjää tilaa (kuvat 5 ja 6).



Kuva 6. Puhekuplan tilan käyttö. (PK s. 9 r. 4.) Vasemmalla vanha ja oikealla uusi. © Disney

Kuten kuvat 5 ja 6 osoittavat, uusissa käänöksissä kaikki puhekuplat näyttävät hyvin tasapainoisilta vanhoihin käänöksiin verrattuna. Toisaalta myös erilainen fontti vaikuttaa siihen, miltä teksti puhekuplissa näyttää eri suomennoksissa: versaali, eli suurakkoset, vie enemmän tilaa ja sitä on hankalampi lukea kuin gemenaa, eli pienaakkosia. Uusissa

käännöksissä on myöskin yritetty välttää sanojen tavuttamista kahdelle eri riville, kun taas vanhoissa tavutusta on enemmän.

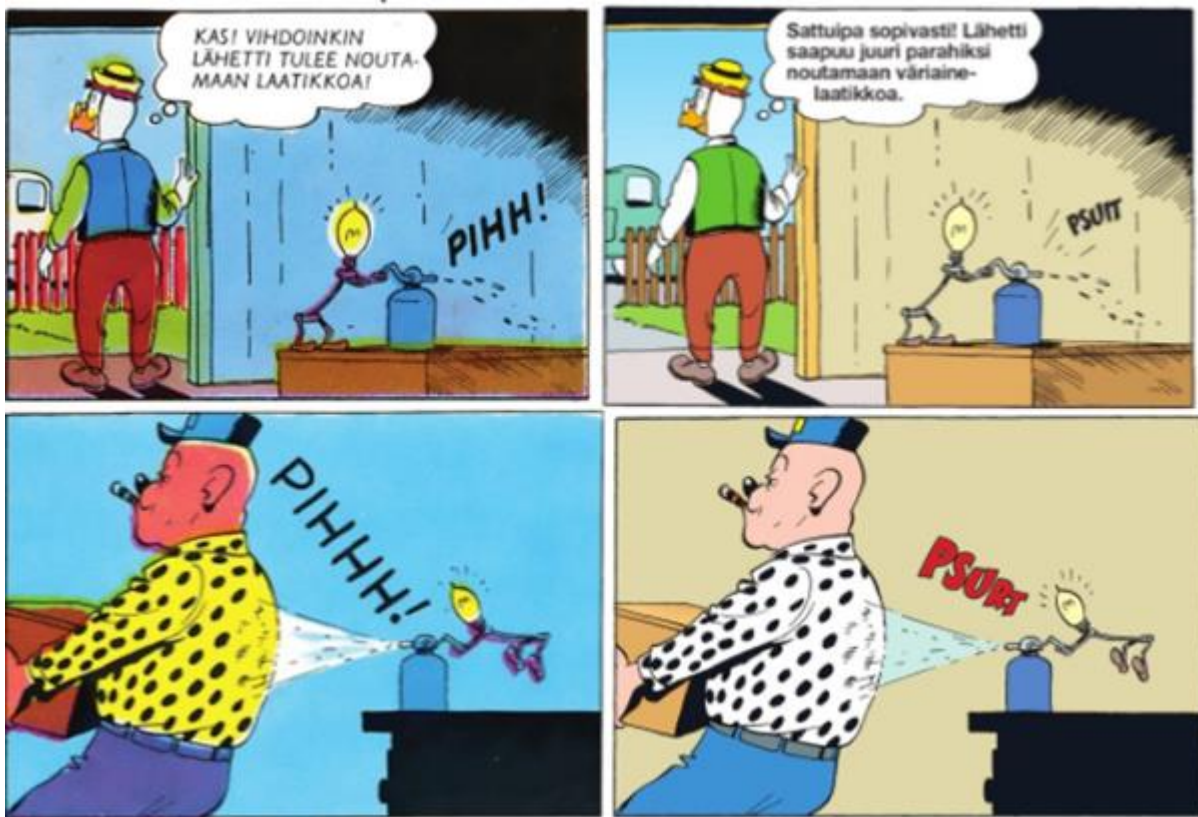
Eräs erikoinen huomio puhekuplien eroavaisuudesta – tai pikemminkin niiden yhteneväisyydestä – tulee esille tarinassa *Maailman rikkain mies*. Sen eri suomennosten ruuduissa on nimittäin todella monia täysin identtisiä tai lähes identtisiä puhekuplia: yhteensä 59 lähes identtistä puhekuplaa 108 puhekuplasta, eli yli puolet. Identtisellä puhekuplalla tarkoitan tässä kuplia, joissa on täysin sama käännös molemmissa versiossa ja jotka ovat myös samankokoisia. Lisäksi tarinasta löytyy vielä lisää hyvin samankaltaisia puhekuplia. Vertauskohtana *Setelivuori vesitornissa* -tarinan käännöksissä 103 puhekuplasta identtisiä puhekuplia oli vain 22 (näihin lukeutui myös muutama yksisanainen puhekupla). Yksi selitys ilmiölle voisi olla se, että *Maailman rikkain mies* -tarinan kieli on ollut yksinkertaisempaa, jolloin relekielen vaikutus ei ole jäänyt yhtä vahvaksi. Selitys ei tunnu kuitenkaan uskottavalta, kun näkee sellaisia käännöksiä kuin: "Siivotonta, että sellainen operettiprinssi tulee tänne mahtalemaan!" (MRM s. 4 r. 1). Loogisempi selitys voisi olla, että tämän tarinan uudelleenkääntäjä on käyttänyt alkuperäistä suomennosta apunaan käännöksessä tai että se on ollut kääntäjälle hyvin tuttu.

Ääniefektit

Sarjakuville hyvin tyypillisissä ääniefekteissä ja niihin sisältyvässä onomatopoeetikassa on myös yllättävän suuria eroja vanhojen ja uusien tarinoiden välillä. Uusissa ja vanhoissa suomennoksissa käytetään täysin erilaisia ääniefektejä. Niiden kehittymisestä vuosien saatossa voisi tehdä kokonaan oman tutkimuksen, mutta tässä tutkimuksessa tarkastelen kahden eri aikakauden suomennoksien ääripäitä.

Ensimmäinen selkeä ero näkyy ääniefektien typografiassa. Vanhoihin tarinoihin äänitehosteet on välillä selvästi tuotettu käsin, kun taas uusiin ne luotu koneella, mistä johtuen ne näyttävät siistimmiltä ja tasaisemmilta. Koneella tehtyjen ääniefektien fonttia tai kokoa muuttamalla efektille on saatu helposti lisämerkityksiä, esimerkiksi kasvava fontti voi kuvata lähestyvää tai voimistuvaa ääntä. Käsintehty efektit näyttävät enemmän toisiltaan, vaikka myös käsin tehtäessä on yhtäläiset, ellei jopa paremmat, mahdollisuudet muokata tekstin ulkonäköä. Uusissa sarjakuvissa äänitehosteita on käytetty todella monipuolisesti ja niitä on kymmeniä erilaisia kuvaamaan monia erilaisia ääniä. Vanhoissa sarjakuvissa tehosteet tuntuvat olevan monotonisempia. Vanhoissa tarinoissa on toisinaan käytetty myös hyvin yksinkertaista

versaalia fonttia, joka näyttää joissain kohdissa hyvin staattiselta uudelleenkäännöksiin verrattuna (kuva 7).



Kuva 7. Ääniefektien erot. (KV s. 3 r. 7 ja s. 4 r. 3.) Vasemmalla vanhat, oikealla uudet. © Disney

Kuten kuva 7 osoittaa, vanhan tarinan ruutujen ääniefekteissä käytetään molemmissa hyvin samanlaista fonttia ja lähes samaa tekstiä. Ainoa niiden välinen ero on oikeastaan ääniefektin pituudessa, mikä voidaan tulkita siten, että Pikku apulainen suihkauttaa jälkimmäisessä vanhassa ruudussa ainetta pullosta enemmän: *PIHHH!* kolmella h:lilla kahden sijaan. Uudelleenkäännöksessä ääniefekteihin on puolestaan tuotu variaatiota muuttamalla niiden väriä, fonttia ja kirjoitusasua (*PSUIT* ja *PSURT*). Lisäksi pohdin, onko vanhassa suomennoksessa käytetty kirjoitusasu *PIHH* nykyään enemmän käytetty onomatopoeettinen ilmaus silloin, kun hahmo ”pihisee” tai ”kihisee” kiukusta. Tällöin kirjoitusasun muutos uudelleenkäännökseen olisi hyvin perusteltua, sillä vanhan käännöksen version merkitys olisi muuttunut.

Typografian lisäksi äänitehosteet ovat tarinoissa myös muuten täysin erilaisia. Kumpikaan suomennoksista ei myöskään yleensä vastaa alkuperäistä versiota. Esimerkiksi vanhassa *Se parhaiten nauraa...* -tarinassa, kun köysi menee poikki, kuuluu ääni *RÄTS!*, uudelleenkäännöksessä sama äänitehoste puolestaan on *TSAK* (SPN s. 6 r. 1). *Vahva-Jussi* -

tarinassa (s. 1 r. 6) Aku häätää veljenpoikansa ulos talosta ja he lähtevätkin vauhtiviivojen saattelemana. Tästä kuuluu vanhassa tarinassa ääni *KLOMP! KLOMP!*. Uudessa suomennoksessa sama äänitehoste on paljon vauhdikkaampi: *VIUH VAUH*. Molemmat esimerkit osoittavat myös, että vanhoissa tarinoissa äänitehosteiden perään tulee lähes aina huutomerkki, kun taas uusissa tarinoissa sen lisääminen on koettu tarpeettomaksi. Oletettavasti lukija ymmärtää äänen olevan voimakas jo siitä kuinka isolla äänitehoste on kirjoitettu, eikä ylimääräistä huutomerkkiä välttämättä tarvita. Lisäksi ääniefektit eivät välttämättä aina ole äänekkäitä, kuten kuvassa 7, jossa pullosta lähtevä ääni tuskin on kovin kova, koska muut hahmot eivät reagoi siihen.

Sen lisäksi, että uusien ja vanhojen tarinoiden efektit poikkeavat toisistaan, on uudelleensuomennoksiin toisinaan myös lisätty ääniefektejä, joille ei ole vastinetta vanhoissa käännöksissä. Kahteen eri tarinaan on lisätty täsmälleen sama efekti vauhtiviivojen yhteyteen hieman eri tilanteisiin. Ensimmäisessä tarinassa Akun jahtaama lintu hyökkää hämällyssaaliin kimppuun, kun taas toisessa ankanpojat yrittävät liittyä setänsä seuraan ja kiirehtivät ovelle (kuva 8).



Kuva 8. Ääniefektin lisäys. (AT s. 9 r. 8 ja AAP s. 1 r. 4.) Vasemmalla vanhat ja oikealla uudet. © Disney

Kuvan 8 uusien ruutujen ääniefekti *VIUH* on ehkä lisätty siksi, että on haluttu vahvistaa liikettä ja antaa liikkeelle ääni. Vanhoista tarinoista ääniefektit puuttuvat kokonaan. Toisaalta on mahdollista, että ääniefektit ovat olleet lähdeteksteissä, mutta ne on jostain syystä poistettu tanskannoksista, jolloin ne eivät olisi päätyneet myöskään vanhoihin suomennoksiin.

Uudelleensuomennoksista ääniefektejä on kuitenkin jostain syystä poistettu yhdestä tarinasta. *Vahva-Jussin* sivulla 7 Aku lentää tiilimuurin läpi ja vanhassa tarinassa tätä lentoa siivittävät vauhtiviivojen lisäksi ääniefektit *VIUH* ja *PRÄKS!* (VJv s. 7 r. 3). Uudesta suomennoksesta nämä ääniefektit on poistettu kokonaan. Ehkä ne on koettu toimituksessa tarpeettomiksi tai ne on mahdollisesti lisätty tanskankieliseen versioon, josta ne päätyivät ainoastaan vanhaan suomennokseen.

Erilaiset huudahdukset kuuluvat ääniefekteihin ja ovat tavallinen piirre sarjakuvien sivuilla. Tämän tutkielman aineistossa huudahduksilla tarkoitetaan nimenomaan puhekuplien sisällä olevia pikkusanoja tai fraaseja, kuten ”Hui!” tai ”Kurjaa!”. Ankkafaneille tunnetuin tämän kategorian esimerkki on luultavasti Akulle hyvin tavanomainen huudahdus: ”Kääk!” Näissäkin ero vanhojen ja uusien suomennosten välillä on suuri: uudelleensuomennoksissa on huomattavasti enemmän huudahduksia kuin vanhoissa suomennoksissa tai edes alkuperäistarinoissa.

Ankkatarinoissa nykyään hyvin tutut ankkamaiset huudahdukset, joissa on paljon esimerkiksi ääniteitä ä, ö ja r, on luotu uusiin käännöksiin, sillä vanhoissa niitä ei ole lainkaan. Esimerkiksi *Asiantuntija*-tarinassa Akua kiusaava lintu puhisee vanhassa käännöksessä: ”PUH! UH-HUH! PUUH!”, kun taas uudelleensuomennoksessa puhinaan on tullut enemmän väriä: ”Puh! Uuh! Ääh! Krääh!” (AT s. 8 r. 8). *Setelivuori vesitornissa* -tarinassa Roope puolestaan järkyttää pankin virkamiestä kertomalla rahasäiliönsä sisällöstä. Vanhassa tarinassa pöyristynyt virkailija huokaisee *OOH!*, kun taas uudessa huudahdus on *Urk!* (SV s. 1 r. 7). Ja *Vahva-Jussi* -tarinassa Aku röyhistelee pojille rintaansa ja puhisee sanomansa jälkeen vanhassa tarinassa: ”PUH! PUH!” ja uudessa ”PRÖÖH! PRÖÖH!” (s. 9 r. 7). Uudelleensuomennoksissa on uskallettu käyttää sävyltään vahvempia ja kovemmalta kuulostavia sanoja, joissa on suomen kielelle tyypillisiä ”rumia” ääniteitä. Ne tuovat ihan erilaista väriä tarinoihin kuin pehmeämmältä kuulostavat vanhojen tarinoiden puhinat.

Suomalaisempien ääniteiden lisäksi eri aikakausien käännöksiä erottaa se, millä tavalla niissä kuvataan hahmojen naurua. Vanhoissa tarinoissa suositaan erityisesti hihittelyä, joka on merkitty puhekuplaan yleensä joko yksitavuisella huudahduksella ”HIH!” tai pidemmällä

versiolla ”HIH HIH HII!”. Uusissa tarinoissa hahmot eivät koskaan hihitä, vaan nauravat joko hekottaen tai hahattaen ”Heh heh hee!” tai yksinkertaisesti vaikkapa ”Hah!”. Esimerkiksi *Asiantuntija*-tarinassa (s. 9 r. 1) Aku piileskelee kuningaskalastajalta ja naureskelee vanhassa suomennoksessa hihittäen, uudessa hehetellen tai hahatellen. Olisi mielenkiintoista selvittää, miksi alkuperäinen kääntäjä on laittanut hahmot nimenomaan hihittämään, ja toisaalta taas miksi hahmot eivät enää hihitä. Onko hihittäminen mahdollisesti saanut vuosien saatossa erilaisia konnotaatiota, kuten että se olisi lapsellista tai ”tyttömäistä”, mistä syystä sitä ei käytetä enää niin paljon?

Uudelleenkäännöksiin on myös lisätty paljon huudahduksia, joita vanhoissa käännöksissä tai edes alkuperäisteksteissä ei ole. Esimerkiksi *Kohtalokas väriaine* -tarinassa näitä lisäyksiä on uudelleenkäännöksessä useampia, ja ne ovat kaikki erilaisia (esimerkit 1 ja 2). Tarinan alkupuolella Aku huomaa, että hänen vedenpuhdistajaksi luulemansa aine värjää vettä:

Esimerkki 1

KVv: ”OMITUISTA! VESI MUUTTUU PUNAISEKSI!”

KVu: ”*Höh!* Onpa omituista puhdistuspulveria. Se muuttaa veden punaiseksi.” (KV s. 4 r. 7, oma kursivointi)

Esimerkin 1 uudelleenkäännöksessä Akun ihmettelyä on vahvistettu pikkusanalla *Höh!*, joka uupuu vanhasta käännöksestä kokonaan. Samoin on tehty tarinan loppupuolella, jossa Pelle ottaa rennosti puuhun nojaillen ja elämäänsä kommentoiden (esimerkki 2).

Esimerkki 2

KVv: ”KEKSIJÄN ELÄMÄ EI OLE HELPPOA!”

KVu: ”*Huh hei!* Kyllä neron olo on rankkaa.” (KV s. 7 r. 10, oma kursivointi)

Sen lisäksi, että uusiin käännöksiin on lisätty huudahduksia, kuten yllä olevissa esimerkeissä, jotkin vanhojen ja uusien käännösten erot syntyvät siitä, että vanhoissa käännöksissä huudahdus on käännetty pidempänä fraasina. *Aku Ankka palomiehenä* -tarinassa on tästä erinomainen esimerkki:

Esimerkki 3

AAPv: ”*VOI PAHA KURKI!* OTIN VAHINGOSSA HYÖNTEISRUISKUN!”

AAPu: ”*Kääk!* Sieppasin vahingossa kerosiinihuiskun, jolla olen torjunut tuhohyönteisiä!” (AAP s. 7 r. 2, oma kursivointi)

Kun Aku huomaa ottaneensa palon sammutukseen hyönteisruiskun oikean sammuttimen sijaan, Aku huutaa vanhassa tarinassa *Voi paha kurki!*, kun taas uudessa Akun huomiota siivittää tuttu huudahdus: *Kääk!* Tässä tapauksessa vanhan suomennoksen käännös on erittäin kekseliäs ja

hauska verrattuna Akun tuttuun huudahdukseen. Uusi käännös on noudattanut alkuperäisen tekstin mallia lähes pilkulleen: ”Awk! I grabbed the **kerosene** bug spray by mistake!” (’Awk! Nappasin kerosiinihyönteisruiskun vahingossa!’)

Eräs alkuperäistarinoista esiin tullut huudahduksiin liittyvä huomio on Carl Barksin käyttämästä kielestä. Barksin tarinoille on hyvin tavanomaista, että pulaan joutunut hahmo voivottelee tilannettaan sanomalla: ”Oh me, oh my!”. Tätä sanontaa ei ole käännetty johdonmukaisesti samalla tavalla vanhoihin tai uusiin käännöksiin. Vanhoissa käännöksissä vastaava huudahdus on esimerkiksi: ”Kurjaa!” (AAPv, s. 4, r. 4) tai ”Voi minua raukkaa ja parkaa!” (SPNv, s. 3 r. 8). Uusissa se on puolestaan suomennettu muun muassa fraaseilla: ”Voi minua poloista!” (SPNu, s. 3 r. 8) ja ”Voi minua onnetonta!” (SVu, s. 1 r. 1).

Huudahdusten lisäksi puhekuplissa voi olla ääniefektejä, jotka kertovat esimerkiksi siitä, että hahmolla on hikka. Tällaisia äänitehosteita on uusiin tarinoihin hyvin säännöllisesti lisätty sulkuihin puheen sekaan. Esimerkiksi uudessa *Vahva-Jussi*-tarinassa Akun alkaessa juoda ihmejuomaa puhekuplassa lukee: ”No, samapa tuo. (Klunk! Klunk!)” (VJu s. 4 r. 2). Repliikkiin on siis eritelty mitä Aku sanoo ääneen ja mikä ääni Akun juomisesta lähtee. Vanhassa tarinassa sama puhekupla on pienempi ja siihen on mahtunut vain juomista kuvaava efektiteksti ilman sulkua: ”PUL! PUL! PUL!”. Toisinaan näitä efektejä ei ole käännetty vanhoihin käännöksiin lainkaan, kuten *Se parhaiten nauraa...* -tarinassa, jossa Akun täytyy yrittää mennä kovalla pakkasella uimaan Hannun kanssa lyömänsä vedon vuoksi. Akun seistessä avannon reunalla hänen puhekuplassaan lukee vanhassa tarinassa vain ”**HRR! HRRRR! HUH-HUH!**”, kun taas uudelleenäännöksessä Akun tuntemaa kylmyyttä tehostavat efektit on käännetty: ”(Kalin kalin! Hytin hytin!) Huh huh!” (SPN s. 4 r. 6).

Parateksti

Paratekstit on lähes poikkeuksetta käännetty sekä uusissa että vanhoissa tarinoissa kohdekulttuuriin adaptoiden. Vain muutamasta harvasta vanhan tarinan ruudusta parateksti on jätetty pois, esimerkiksi tarinassa *Setelivuori vesisäiliössä*, jonka toisella sivulla näkyy yhdessä ruudussa tienviitta. Alkuperäisessä tarinassa tienviitassa lukee ”ONE WAY” ja uudelleensuomennoksessa ”AJOSUUNTA”. Vanhassa suomennoksessa kyltissä ei lue mitään (SV s. 2 r. 7). Poisto on mahdollisesti tehty, koska kyltissä on hyvin vähän tilaa ja vanhan käännöksen yleensä käsinkirjoitetut paratekstit vievät enemmän tilaa kuin uudelleenäännöksiin tietokoneella tehdyt.

Paratekstien käännökset eroavat jonkin verran vanhoissa ja uusissa käännöksissä. Esimerkiksi *Puhuva koira* -tarinassa esiintyy pitkin tarinaa sanomalehtiä, joilla on eri nimiä:

Esimerkki 4

PKv ”VALON VALPAS VARTIJA”, ”PÄIVÄN UUTISIA”, ”PÄIVÄN UUTISIA” ja ”UUSINTA UUTTA”

PKu: ”VALON VALPAS VARTIJA”, ”KUUKAUDEN KALUTUT”, ”ILTA ROVIO” ja ”UUSINTA UUTTA” (PK s. 2, 5–6, 9)

Kuten esimerkki 4 osoittaa, uudelleenkäännöksessä on sekä hyödynnetty vanhoja käännösversioita että muokattu niitä. Vanhassa tarinassa nimi *Päivän uutisia* esiintyy kahdesti peräkkäin, ja toisin kuin kahdessa muussa nimikäännöksessä, siinä ei ole allitteraatiota. Uudelleenkäännöksiin on keksitty juuri tuon nimen tilalle uusi allitteraationimi *Kuukauden kalutut* ja *Ilta rovio* voisi puolestaan olla viittaus Suomen iltapäivälehtiin (*Iltalehti* ja *Iltasanomat*).

Eräs huomio paratekstejä tarkastellessa liittyy ymmärrettävyyteen ja selkeyteen. Vanhoissa tarinoissa suurin osa parateksteistä on kirjoitettu käsin ja toisinaan hieman suttuisen näköisesti. Siitä huolimatta teksti on yleensä hyvin selkeää ja helppolukuista. Uudelleenkäännöksissä on käytetty enemmän luovuutta paratekstien kanssa, ja tämä näkyy erityisesti siinä, miten kuvissa näkyvien kirjeiden tekstin typografiaa on muokattu. *Vahva-Jussi*-tarinassa Aku juo lääkkeeksi luulemaansa voimajuomaa, koska ei huomaa lukea sen mukana tulleita ohjeita. Uudelleenkäännöksessä kyseisen kirjeen teksti on kirjoitettu kaunokirjoitusta imitoivalla fontilla, joka on paljon miellyttävämmän ja siistimmän näköinen kuin vanhan tarinan vastaava käsin kirjoitettu kirje, mutta uudelleenkäännöksen fonttia on siitä huolimatta vaikeampi lukea (kuva 9).



Kuva 9. Erot paratekstien typografiassa. (VJ s. 4 r. 3.) Vasemmalla vanha, oikealla uusi. ©Disney

Koska tekstistä ei saanut selvää, erityisesti Lataamo-palvelussa nämä uudelleenkiinnösten erilaiset fonttiratkaisut tuottivat päänvaivaa. Tämä siitä huolimatta, että Lataamo-palvelussa on toiminto, jolla sarjakuvaa voi lukea yksi ruutu kerrallaan niin, että ruutu on isompana näytöllä. Samoin *Se parhaiten nauraa...* -tarinoissa Hannun ja Akun tekemä sopimus on visuaalisesti hyvin erinäköinen ja vaikka vanhastakaan tekstistä ei saa selvää muuta kuin kirjeen ensimmäisestä rivistä, tuo rivi on paljon selkeämpi kuin koko kirje uudessa versiossa (SPN s. 2 r. 7). Yksi mahdollinen syy tälle ymmärtämisongelmalle on, että kuvien resoluutio Lataamo-palvelussa on alhainen. On siis mahdollista, että painetussa lehdessä myös uudelleenkiinnöksistä saa erinomaisesti selvää.

Uudenvuodenlupaukset-tarinassa uudelleenkiinnöksessä onkin käytetty kahta eri tekniikkaa paratekstin fontin suhteen. Kun ankanpojat ajattelevat tekemäänsä uudenvuodenlupauskirjettä ja siinä on tutusti molemmissa versioissa kaunokirjoitusta imitoiva teksti, joka on jälleen helpommin luettavissa vanhasta suomennoksesta (UL s. 3 r. 5). Sen sijaan, kun Aku lukee kyseistä kirjettä, vanhassa kiinnöksessä kirjeen tekstistä ei saa mitään selvää, eikä tarvitsekaan, koska Aku lukee sen kokonaisuudessaan ”ääneen” (UL s. 7 r. 1–2). Uudessa kiinnöksessä kirjeeseen on kirjoitettu se, mitä Aku lukee, mutta fontti on niin pieni, ettei siitä jälleen saa selvää. Viimeisellä sivulla uudelleenkiinnöksessä on otettu käyttöön täysin erilainen strategia ja siinä paperilla lukevat sanat on kirjoitettu selkeästi ja siististi versaalilla (ULu s. 10 r. 7). Vanhassa kiinnöksessä on pysytty kaunokirjoituksessa, joka on hieman epäselvempi kuin versaalilla, mutta silti luettavissa. Muutosten syynä on mahdollisesti myös se, että nykyajan *Aku Ankan* lukijat eivät ole tottuneet lukemaan tai kirjoittamaan kaunokirjoitusta samalla tavalla kuin vanhojen kiinnösten lukijat. Tämä on saattanut vaikuttaa siihen, miten fonttikysymyksiä on uudelleenkiinnöksiin ratkottu.

Typografia

Typografian käyttö on tullut jonkin verran esille jo muutaman muun sarjakuvapiirteen kohdalla, mutta tätä tutkimusta varten on mielekästä nostaa se esille myös erikseen. Vanhoissa tarinoissa kaikki tekstielementit on lähes poikkeuksetta kirjoitettu kokonaan versaalilla, samoin kuin lähes kaikki alkuperäiset Barksin tarinoiden tekstit – poikkeuksena vain alkuperäiset versiot tarinoista *Aku Anka palomiehenä* ja *Se parhaiten nauraa...*, joissa puhekuplien teksti on kirjoitettu gemenalla. Vanhojen kiinnösten teksti tuntuu lisäksi olevan puhekuplien päällä enemmän kuin niiden sisällä. Erilaiset lisäykset, kuten onomatopoeettiset sanat tai kuvissa näkyvien kirjojen nimet on vanhoissa tarinoissa kirjoitettu käsin, kun taas uusissa nekin on tuotettu koneella. Lisäksi lähes jokainen puhekuplan sisällä oleva virke loppuu vanhoissa

tarinoissa huutomerkkiin. Tämä tapa on mitä todennäköisemmin siirtynyt ensin englanninkielisistä lehdistä tanskalaisiin ja sieltä suomalaisiin.

Alkuperäisissä tarinoissa Barks on suosinut typografisia keinoja tiettyjen sanojen tai lauseiden painottamiseen. Tämä tyyli näkyy myös vanhoissa suomalaisissa lehdissä, joissa typografisia keinoja, erityisesti lihavoitua, on käytetty sanojen korostamiseen. Uusissa käännöksissä typografisia korostuskeinoja, eli tässä tapauksessa lihavoitua tai kursivoitua, ei ole käytetty juuri lainkaan. Omassa aineistossani on vain yksi esimerkki, jossa typografiaa on käytetty korostuskeinona myös uudessa tarinassa. *Maailman rikkain mies* -tarinassa Roope nauraa vahingoniloisen painokkaasti ja tuo nauru on kirjoitettu kursiivilla: ”*Hah haa!*” Vanhassa tarinassa Roope huutaa vain ”HAHHAA!” ilman minkäänlaista painotusta (MRM s. 9 r 2). Suurin osa sekä alkuperäisissä tarinoissa että vanhoissa suomennoksissa olevista typografisista painotuksista on lihavoitua, joten kursiivin käyttö tässä kohtaa on erikoinen valinta. Sillä on todennäköisesti haluttu korostaa Roopen vahingoniloisuutta.

Toisinaan uusissa tarinoissa on käytetty painotukseen versaalia: esimerkiksi *Aku Ankka palomiehenä* -tarinassa, kun pojat huutavat Akun perään useamman kerran, viimeinen huuto on muita painokkaampi versaalin vaikutuksesta: ”AKU-SETÄ!” (AAPu s.3 r. 8). Samaan tapaan uudessa *Rikas mies jos oisin* -tarinassa versaalilla on korostettu yhtä sanaa: kun Aku kuulee, että pojat ovat antaneet Hannulle rahaa, hän huutaa järkyttyneenä: ”HANNULLE?” (RMJou s. 9 r. 4), jossa versaalilla vahvistetaan Akun ihmettelyä. Lisäksi versaalista käy ilmi, että hahmo tosiaan huutaa tai ainakin puhuu normaalia kovemmalla äänellä. Koska sanan perässä on jo kysymysmerkki, ei huutomerkki olisi siihen enää sopinut, joten tässä versaalin käyttö on mielestäni erittäin perusteltu kerronnan tapa. Vanhassa *Rikas mies jos oisin* -tarinassa sama huuto on lihavoitu ja sen perässä on tuttuun tapaan huutomerkki, jolloin huutovaikutus korostuu kahdella eri tapaa.

Useimmiten painotukset kuitenkin jäävät kokonaan uusista suomennoksista pois. Uudelleenäännöksissä asioita on kuitenkin onnistuttu korostamaan jollain muulla tavalla, kuten esimerkiksi *Aku Ankka palomiehenä* -tarinassa:

Esimerkki 5

AAPv: ”TULIPALON SATTUESSA OTAN TÄMÄN SAMMUTTIMEN JA JUOKSEN PALOPAIKALLE!”

AAPu: ”Tulipalon sattuessa otan tämän sammuttimen, juoksen palopaikalle *omin jaloin* --”
(AAP s. 5 r. 3, jälkimmäisessä oma kursivointi).

Kun Akua ei enää huolita paloauton kyytiin, vanhassa tarinassa uutta tilannetta on korostettu lihavoimalla sana *juoksen*. Uudessa tarinassa lihavointia ei ole, mutta siihen on lisätty ilmaus *omin jaloin*. Näin myös uudessa tarinassa korostetaan sitä tosiasiaa, että Aku joutuu tästedes kulkemaan jalkaisin. Samoin vanhassa *Vahva-Jussi*-tarinassa lihavoinnilla korostetaan Akun närkästystä veljenpoikiensa lukutottumuksista, kun taas uudessa sama korostus on toteutettu lisäämällä repliikkiin yksi sana (esimerkki 6).

Esimerkki 6

VJv: ”MITÄ TE NYT LUETTE?”

VJu: ”Ja mitä roskaa tällä kertaa?” (VJ s. 1 r. 1.)

Molemmat käännökset antavat saman informaation lukijalle, mutta koska uusissa suomennoksissa ei enää käytetä lihavoitteja sanojen painotukseen, on kääntäjä keksinyt ratkaisun kiertää sen käyttö lisäämällä negatiivisen korostussanan *roskaa*, joka omalla tavallaan vahvistaa *mitä*-sanaa ilman, että sitä on täytynyt lihavoida.

Korostuskeinojen käyttöä voisi hyvin analysoida myös *loss and gain* -teorian avulla. Säilyykö alkuperäisen tarinan merkitys uudessa ja vanhassa tarinassa samana kuin alkuperäisessä? Tästä esimerkkinä *Setelivuori vesitornissa* -tarina, jossa Aku hoksaa ”puhelinkorjaajan” olleen huijari ja että puhelinjohto on katkaistu, jotta he eivät voi soittaa apua (esimerkki 7).

Esimerkki 7

SVa: ”HOW’LL I CALL ’EM? YOUR **HONEST** TELEPHONE MAN CUT THE WIRES!”

SVv: ”MILLÄ PELILLÄ? PUHELINHEPPU KATKAISI JOHDON.”

SVu: ”Miten? *Se sinun* rehellinen puhelinheppusi on katkaissut johdon.” (SV s. 5, r 8, jälkimmäisessä oma kursivointi.)

Alkuperäisessä tarinassa Aku sanoo Roopelle: ’Kuinka soitan heille? Sinun **rehellinen** puhelinmiehesi katkaisi johdot.’ Lihavoimalla sanan *honest* ’rehellinen’, Barks on saanut sarkasmin välittymään Akun puheesta. Tämä sarkasmi on hävinnyt vanhasta suomennoksesta, koska sana puuttuu Akun repliikistä kokonaan. Vanhassa tarinassa ei tällä kertaa ole myöskään käytetty lihavointia, mikä on johtanut sarkasmin katoamiseen. Esimerkiksi lihavoimalla yhdyssanasta *puhelinheppu* ensimmäinen sana *puhelin*, olisi sarkasmi mahdollisesti välittynyt myös tästä käännöksestä. Uudelleenkäännösversiossa on jälleen pidättäydytty lihavoinnin käytöstä, mutta sarkasmi on silti saatu käännökseen sananvalinnoilla: lisäämällä käännökseen sanat *se sinun* kääntäjä on korostanut Akun toteamusta Roopen ”rehellisestä” puhelinhepusta, mikä voidaan tässä tilanteessa lukea sarkastisena painotuksena. Uudelleenkäännöksessä on siis menetetty lihavoinnin tuoma sanapainotus, mutta korvattu sen vaikutus onnistuneesti toisella tavalla, eli saavutettu myös voitto.

Vanhoissa käännöksissä lihavoitua on käytetty hyvin eri tavoin tarinasta riippuen. Joissain tarinoissa sitä ei näe juurikaan, vaikka sitä olisi käytetty alkuperäisessä tarinassa, ja joissain tarinoissa on lihavoitu kokonaisia lauseita. Esimerkiksi *Se parhaiten nauraa...* -tarinan vanhassa versiossa erittäin iso osa Hannun ja Akun puhekuplien sisällöstä on lihavoitu: yksittäisten sanojen sijaan puhekuplista on lihavoitu useampia sanoja sekä fraaseja ja esimerkiksi yhden Akun puhekuplan teksti on lihavoitu kokonaan (SPNv s. 4 r. 3). *Asiantuntija* -tarinassa puolestaan myös vanhasta käännöksestä puuttuvat lihavoinnit kokonaan. Typografisen korostuksen vaihtelu on saattanut tulla vanhoihin suomennoksiin tanskannosten kautta, sillä sen käyttö ei vastaa myöskään alkuperäisten Barksin tarinoiden korostuksia.

Kuvan vaikutus kääntäjän ratkaisuihin

Kuvan ja sanan suhde Carl Barksin Aku Ankka -tarinoissa ei yleensä vaikeuta kääntäjän työtä, koska Barks ei käytä kuvissaan valtavia määriä kulttuurisidonnaisia viittauksia tai muita kryptisiä elementtejä, joiden ymmärtäminen voisi olla suomalaiselle lukijalle hankalaa. Ainoat kulttuurisidonnaiset viittaukset ovat oikeastaan luvussa 2.2 mainitut käsitteet ja esineet, kuten palopostit, joita Suomessa ei ole. Tästä huolimatta kääntäjä joutuu pohtimaan esimerkiksi sitä, haluaako hän korostaa kuvan tapahtumia myös sanallisesti. Aineistostani nousi esiin joitakin esimerkkejä, joissa kuva oli otettu eri tavalla huomioon vanhassa ja uudessa suomennoksessa.

Kuvan ja sanan suhde tulee erityisen hyvin esille tarinassa *Puhuva koira*, jossa Aku yrittää tehdä mitä erikoisempia temppuja päästäkseen lehtiin. Yksi hänen tempuistaan on kantaa hedelmää spagetin päässä nokallaan samalla kun hän ui Ankkalinnasta Vääkseen (PK s. 3–4). Vanhassa tarinassa Aku kantaa *appelsiinia makaronin* päässä. Kuvassa näkyvä isohko pyöreä hedelmä voi toden totta olla myös appelsiini, mutta kuvan pitkä ja ohut ”keppi”, ei kyllä muistuta ainakaan sitä makaronia, mitä Suomessa nykyään useimmiten kaupasta ostetaan (kuva 10).



Kuva 10. Kuvan huomioon ottaminen käänöksessä. (PK s. 3 r. 6.) Ylhäällä vanha ja alhaalla uusi. © Disney.

Uusimpaan käänökseen appelsiini on muuttunut *greipiksi* ja makaroni *spagetiksi*. Lähdetekstillä on tässä tapauksessa ollut vaikutusta sekä vanhan että uuden tarinan käänösratkaisuihin. Alkuperäiset termit ovat *grapefruit* 'greippi' ja *stick of macaroni* 'tikku makaronia'. Vanhoihin käänöksiin grapefruit on muutettu suomalaisille ehkä hieman tutumpaan *appelsiiniin*, mutta *makaroni* on käännetty suoraan (ilman "stick"-lisäystä), jolloin vanhat käänökset ovat hieman ristiriidassa kuvan kanssa. Uusiin käänöksiin on puolestaan käännetty suoraan lähdetekstin sana *grapefruit*, mutta 'makaroni' on todennäköisesti kuvan vaikutuksesta muutettu *spagetiksi*.

Kuvaa on myös uudelleensuomennoksissa haluttu toisinaan korostaa. *Rikas mies jos oisin...*-tarinassa Aku kaivaa luvatta veljenpoikiensa säästöpossua, ja uudelleenkäänöksessä tämä on otettu huomioon Akun puheessa "Naskiin oli piilotettu räjähdde!" (RMJOU s. 4 r. 3). *Naski*-sanalla viitataan possunmuotoiseen säästölippaaseen, joka näkyy kuvassa. Vanhan tarinan samassa puhekuplassa Aku sanoo vain: "HUH! ONPA SE TYPERÄ ANSA!". Samassa tarinassa Aku etsii poikien säästöjä myös muualta ja saa yhdessä vaiheessa sähköiskun veljenpoikien asettamasta ansasta. Vanhassa tarinassa pojat toteavat, että Aku "SAI TEOSTAAN PALKKAN!", kun taas uudessa Aku "sai elämänsä sätkyn!" (RMJO s. 5 r. 6).

Uudelleenkäännöksiin tehdyillä ratkaisuilla kääntäjä on hauskasti korostanut sitä, mitä kuvassa tapahtuu, mikä kertoo siitä, että uudelleenkääntäjät ovat todella miettineet myös kuvan vaikutusta tarinaan.

Vahva-Jussi-tarinan vanhassa käännöksessä kuva on jätetty huomiotta kahdella eri tapaa, kun voimajuomaa juonut Aku kuulee pikkutytön itkua ja huomaa, että tämän nalle on jäämässä höyryjyrän alle (esimerkki 8).

Esimerkki 8

VJv: ”HÄNEN NUKKENSA JÄÄ JYRÄN ALLE!”

VJu: ”Hänen nallekarhunsu on jäänyt jyrän alle.”

VJa: ”HER DOLL IS CAUGHT UNDER THAT STEAMROLLER!” (VJ s. 5 r. 8.)

Vanhassa tarinassa Akun huudahdus on preesensissä, kun taas uudelleenkäännöksessä se on perfektissä ja myös ”pulassa” oleva lelu on muuttunut nukesta *nallekarhuksi*. Kuvassa kuitenkin näkyy nimenomaan nalle, joka selkeästi on jo osittain jyrän alla jumissa toisin kuin vanhan käännös antaa ymmärtää. Vaikka kuvaa ajattelisikin niin, että nalle on vasta jäämässä jyrän alle – mikä tuntuu oudolta, sillä jyrä on paikoillaan, ei liiku – miksi Akun silloin pitäisi nostaa se pois nallen päältä. Myös lähdetekstin mukaan lelu on jo jäänyt jyrän alle (*is caught*). Vanhan käännöksen aikamuotovirhe selittyy osin sillä, että ruudun puhekuplaa on jälleen pienennetty, joten pidempi ilmaisu ”on jäänyt” ei edes mahtuisi siihen. Mielenkiintoinen huomio on myös se, että Barks itse on käyttänyt lelusta sanaa *doll* ’nukke’, vaikka selvästi hän on kuvaan piirtänyt jonkun nallea muistuttavan eläinpehmolelun. Uudessa suomennoksessa on siis noudatettu alkuperäistä tekstiä aikamuodon osalta, mutta kääntäjä on muuttanut nuken nalleksi kuvan perusteella.

Uudelleensuomennos ei kuitenkaan aina korosta kuvaa, ja välillä vanhan tarinan suomennos tukee kuvan tapahtumia paremmin. *Se parhaiten nauraa* -tarinan vanhassa versiossa Hannu sanoo ”TUOHON JÄRVEEN” (s. 3 r. 2) osoittaessaan ikkunasta näkyvää järveä. Uudelleenkäännöksessä järvelle on annettu nimi, jolloin Hannu sanookin ”Karhujärveen”. Molemmat ratkaisut toimivat kuvan kanssa, mutta vanhassa suomennoksessa yhteys on selkeämpi ”tuo järvi jota osoitan”. Uudessa käännöksessä on haluttu lisätä tarinaan väriä antamalla järvelle eläinaiheinen nimi, joka on estänyt kuvan ja sanan yhdistämisen samalla tavalla kuin vanhassa.

Kuvien värityksellä voi myös olla vaikutusta siihen, mitä niissä sanotaan olevan tai tapahtuvan. *Uudenvuodenlupaukset*-tarinassa Aku leipoo jos jonkinmoisia kakkuja ja piiraita Tupulle, Hupulle ja Lupulle. Nämä leivonnaiset näkyvät myös kuvissa ja sivun 4 ensimmäisessä

ruudussa erään piiraan väri on vanhassa ja uudessa tarinassa eri: vanhassa tarinassa leivos on punertavan oranssi, kun taas uudessa tarinassa se on keltainen. Vanhassa suomennoksessa *Aku tarjoileekin ”vadelmapiirasta”*, kun taas uudessa piiras on muuttunut ”banaanikreemipiiraaksi”. Punertava väri onkin lähempänä ajatusta vadelmapiiraasta, vaikka rajoitetuilla väreillä aikaansaatu oranssi sävy ei ihan vadelmaa muistutakaan, kun taas keltainen tuo varmasti useimmille heti mieleen banaanin. Jälleen on syytä olettaa, että vadelmapiiras tai sen väri on tullut vanhaan suomennokseen tanskasta, sillä lähdetekstissä piiraassa on myöskin banaania. Toisaalta on myös mahdollista, että kääntäjä on tehnyt tässä kotouttavan valinnan, sillä banaanipiiras ei luultavasti ole ollut kovin tuttu leivonnainen 1950-luvun Suomessa, koska se ei ole sitä nykyäänkään.

Kuvassa olevia elementtejä on siis otettu sekä uusissa että vanhoissa tarinoissa huomioon, uudelleenkäännöksissä enemmän. *Aku Ankan* erikoisuus onkin aina ollut se, että kuvissa olevia kulttuurisidonnaisia piirteitä on harvoin selitetty suomalaiselle lukijalle mitenkään. Esimerkiksi *Puhuva koira* -tarinan koko juoni rakentuu televisiovisailun ympärille. Nykypäivän lukija ei näe tarinassa mitään outoa, mutta 1950-luvulla Suomessa ei kuitenkaan vielä ollut edes säännöllisiä TV-lähetyksiä (Ronkainen 2018, 57), puhumattakaan televisiossa esitettävistä visailuohjelmista. On todennäköisestä, että useimpien *Aku Ankan* tilaajien kotona ei edes tuolloin ollut vielä televisiota. Tästä huolimatta vanhassa käännöksessä televisiota kohdellaan arkipäiväisenä esineenä.

5.3 Sanastolliset erot

Koska *Aku Ankan* kieli on ollut alusta asti todella erinomaista, eivät sanastolliset erot vahoissa ja uusissa käännöksissä ole niin silmään pistäviä kuin erot esimerkiksi teknisissä piirteissä. Tästä huolimatta vanhojen ja uusien käännösten sanastoissa on ajoittain suuriakin eroja. Uudelleensuomennoksissa näkyy hyvin vahvasti alkuperäisten Barksin tarinoiden vaikutus ja itseasiassa monet nerokkailta tuntuvat ratkaisut ovatkin Barksin käsialaa. Tästä huolimatta uudelleenkäännökset ovat todella monipuolisia ja noudattavat selkeitä kaavoja esimerkiksi toiston ja synonyymien käytön suhteen.

Toimitukselliset ratkaisut

Uudelleenkäännösten laatijat ovat tehneet kaikkensa, jotta *Aku Ankan* kieli pysyisi mahdollisimman elävänä ja monipuolisena. Kuten edellä olen kuvannut (luku 3.3), yleensä käännösten viimeinen silaus tulee kuitenkin toimitukselta. Tästä on lukuisia esimerkkejä etenkin yksittäisten sanojen käännöksissä, joille on luultavasti toimituksessa pyritty löytämään

mahdollisimman kekseliäitä ja luovia suomenkielisiä vastineita. Kaikista yleisimpiä kekseliäitä sananvalintoja on annettu arkisille substantiiveille, joille on pyritty uudelleenkäännöksissä keksimään mitä eloisimpia vastineita. 'Tuoli' on *laiskanlinna*, 'rahat' ovat *roposia* ja satunnaiset hahmot ovat esimerkiksi *ukkoja* tai *heppuja*.

Aku Anka palomiehenä -tarinan sekä vanhassa että uudessa käänöksessä on käytetty värikästä ilmaisua henkilöistä puhuttaessa, vaikkakin eri kohdissa. Alkuperäisessä tarinassa Aku kertoo veljenpojille, miksi hän on sopiva palokuntaan toisin kuin he: "Only **big strong men** are wanted! Not microbes like you!" (AAP s. 1 r. 4). Vanhassa käänöksessä *microbes* 'mikrobit', joka viittaa Tupuun, Hupuun ja Lupuun, on käännetty *ipanoiksi*, kun taas uudessa heihin viitataan vain *pikkupoikina*. Sen sijaan uudelleenkäännöksessä *big strong men* onkin *raavaita uroksia*, kun vanhassa suomennoksessa käänös on suoraan *vahvoja miehiä*. Sana *raavas* on selvästi toimituksen suosiossa, sillä se esiintyy *vahvan* vastineena myös tarinassa *Vahva-Jussi* kuvaamassa tarinan nimikkohahmoa: "Hän on raavas kuin härkä!" (VJu s. 2 r. 4).

Pakkaspäivän tarinassa *Se parhaiten nauraa...* sekä sen vanhassa että uudessa käänöksessä on haettu kekseliästä ratkaisua alkuperäisen tarinan *those lunatics* -ilmaisulle, jolla viitataan henkilöihin, jotka uivat vuoden joka päivä. Vanhassa tarinassa Aku nimittää näitä henkilöitä *jäämöhkäleiksi* kun taas uudessa ne ovat *sellaisia norppia* (SPN s. 1 r. 3). Molemmilla viitataan heidän kylmänsietokykyynsä, mutta hyvin erilaisin keinon. Tämän tarinan uudelleenkäännöksissä on myös adjektiivien osalta yritetty pitää tarina mahdollisimman elävänä. Sen sijaan, että joku olisi vanhan suomennoksen mukaan *muistamaton*, uudessa suomennoksessa henkilöillä on *hatara pää* (SPN s. 3 r. 5). Samassa tarinassa ei puolestaan uudelleenkäännöksessä ole *kylmä* niin kuin vanhassa, vaan on suorastaan *hyistä* (SPN s. 1 r. 3). Myös verbeillä luodaan uudelleenkäännöksissä eloisuutta tarinaan. Sen sijaan, että käytetään hyvin arkista verbiä kuten 'juoda', 'kirjoittaa' tai 'tulla', hahmot voivat esimerkiksi *hörppiä*, *raapustaa* tai *rientää*. Toisinaan myös esimerkiksi olla-verbi saa uudelleenkäännöksissä täysin uuden ilmeen (esimerkki 9).

Esimerkki 9

AAPa: "And the fire's clear across town!"

AAPv: "JA TULIPALO NÄYTTÄÄ OLEVAN TOISESSA PÄÄSSÄ KAUPUNKIA!"

AAPu: "Tuli näyttää *loimuavan* kaupungin toisella laidalla." (AAP s. 4 r. 4, oma kursivointi).

Sekä lähdetekstissä että vanhassa käänöksessä tuli *on* kaupungin toisella puolen, mutta uudelleenkäännöksessä tuli *loimuaa*. Toimituksellinen ratkaisu elävöittää kerrontaa ja lisäksi

ilmaisee millä tavalla tuli käyttäytyä. Uudelleenkäännöksen lukija saa todennäköisesti hyvin erilaisen mielikuvan tulesta kuin vanhan käännöksen lukija.

Kielen eloisuutta on luotu uudelleenkäännöksiin myös allitteraation avulla. Etenkin ääneen lukiessa allitteraatio saa ihan erilaisen tunnun tekstiin. *Vahva-Jussi*-tarinassa Tupu, Hupu ja Lupu törmäävät vanhaan tavaralähettiin, joka valittelee selkäkipuaan. Vanhassa versiossa lähetti sanoo, että hänen selkäänsä ”ON ISKENYT NOIDANNUOLI”, kun taas uudessa hän sanoo, että selkää ”särkee vallan vietävästi” ja ”[t]aitavat olla niitä kasvukipuja” (s. 2 r. 7). *Noidannuoli* on *Aku Ankassa* paljon käytetty sana, mutta tällä kertaa se on uudelleenkäännöksessä korvattu allitteraatiolla *vallan vietävästi*. Lisäksi noidannuolen tilalle on säryn syyksi annettu sana *kasvukivut*, jolla on hyvin erilainen humoristinen merkitys, sillä kuvassa näkyvä lähetti on jo vanha mies, joilla ei kasvukipuja pitäisi enää esiintyä.

Toimituksellisia ratkaisuja ovat kielen värikkyuden lisäämisen lisäksi myös esimerkiksi sensuroinnit. Viitanen (2017b) huomauttaa gradussaan, että nykyäänkin *Aku Ankassa* esimerkiksi väkivaltaa on sensuroitu lievempien käännösratkaisujen avulla. Omasta aineistostani nousi kuitenkin esiin kohtia, joissa uudelleenkäännöksessä oli vanhaa käännöstä väkivaltaisempi ratkaisu, joka oli suora käännös lähdetekstistä. Yksi tällainen kohta esiintyy *Rikas mies jos oisin...* -tarinassa, jonka lopussa Hannu ja Aku riitelevät ja syyttelevät toisiaan. Hannun puhekuplassa on paljon miedompi ja ehkä jopa humoristisempi sävy vanhassa suomennoksessa verrattuna uuteen:

Esimerkki 10

RMJOv: ”MINUNKO SYYNI! PERUUTA OITIS SANASI, TAI HUMAUTAN RIISISUURIMOT PÄÄHÄSI!

RMJOU: ”Minunko muka? Uskallapas vielä väittää tuollaista, niin tungen saamani jyvät kurkustasi alas!” (RMJO s. 10 r. 4)

Kaikkea värikkyyttä ei kuitenkaan ole keksitty yksinomaan uudelleenkäännöksiin ja useampi nerokas ratkaisu esiintyy molemmissa käännösversioissa. Esimerkiksi *Se parhaiten nauraa...* -tarinan ensimmäisen sivun toisessa ruudussa Aku iloitsee *suloisesta takkavalkeasta* molemmissa käännösversioissa. Saman tarinan lopulla puhutaan myös useaan otteeseen sitruunamehusta, joka on molemmissa tarinoissa käännetty *limonaatiksi*.

Roope-sedästä on tullut Akun ohella vuosien varrella yksi suosituimmista hahmoista ja useimmat ankkafanit varmasti tunnistavat hänestä yleisimmin käytetyt solvaukset *kitupiikki* ja *saituri*, jotka molemmat kertovat Roopen rahaa rakastavasta luonteesta. Molemmat sanat ovat olleet käytössä jo 1950-luvulta lähtien ja esiintyvät peräkkäin ainakin *Maailman rikkain mies* -

tarinassa ensimmäisellä sivulla (r. 2–3). Molemmat sanat ovat samoilla paikoilla myös uudelleenikännöksessä. Sanat esiintyvät myös tarinassa *Rikas mies jos oisin...* (s. 5 r. 8), mutta siinä Aku käyttää niitä veljenpojistaan, kun he pakottavat setänsä jättämään rahansa rauhaan.

Viimeisenä tätä kategoriata koskevata huomiona täytyy mainita ehkä kaikkein ikonisin *Aku Ankasta* tuttu ruutu ja lausahdus, yksi niin sanotuista ”kuolemattomista ruuduista” (Viitanen 2017a, 2018). Ruudussa Aku nojaa kaikkensa antaneena käteensä, kun yhtäkkiä hänen vieressään oleva koira alkaa puhua ja lausuu kuolemattoman repliikkinsa: ”Elämme kovia aikoja, ystävä hyvä!” Tällaisten ruutujen puhekuplien käännöksiin toimitus ei ole tehnyt eikä tule tekemään mitään muutoksia. Näin ollen esimerkiksi tämän alkuperäisen käännöksen *Puhuva koira* -tarinan ruutu on pysynyt sellaisenaan joka ikisessä tarinan suomenkielisessä versiossa, väritystä ja puhekuplan tekstin typografiaa (versaalista gemenaan) lukuun ottamatta (kuva 11).



Kuva 11. *Puhuva koira*: kuolematon ruutu. (PKv s. 7 r. 7.) © Disney

Toisto

Eräs uusia ja vanhoja käännöksiä erottava tekijä on toiston määrä. Liika toisto saattaa luoda yksitoikkoisen ja tylsän vaikutelman, mutta tietyissä tilanteissa toisto voi olla hyvä tehokeino esimerkiksi huumorin luomiseen. Uusissa käännöksissä on sekä vältetty toistoa, että käytetty sitä tehostamaan tarinan huumoria. Esimerkiksi *Aku Ankka palomiehenä* -tarinassa Akun veljenpojat kommentoivat tarinan alussa useaan kertaan Akun uutta hienoa uraa. Vanhassa tarinassa poikien lausahdus vaihtuu ruudusta ruutuun (kolme eri puhekuplaa): ”KYLLÄ – SINUN – KELPAA!”, ”VOI, - MITEN – JÄNNITTÄVÄÄ!”, ”KATEEKSI – OIKEIN – KÄY!” (AAPv s. 1–2). Sen sijaan uudelleenikännöksessä pojat sanovat jokaisessa ruudussa ”Kyllä... sinun... kelpaa.” Toiston huumori tulee ilmi viimeisen sivun viimeisessä ruudussa,

kun Aku on jälleen kerran töpeksinyt oman tilanteensa ja joutuukin sen sijaan kateellisena katselemaan veljenpoikiaan paloauton kyydissä ja hän toistaa heidän ajatuksensa: ”Kyllä heidän kelpaa.” Toisto on läsnä myös englanninkielisessä alkutekstissä, jossa pojat sanovat tarinan alussa useaan otteeseen ”LUCKY! LUCKY! LUCKY!”, jonka Aku toistaa viimeisessä ruudussa. Väittäisin kuitenkin, että uudelleenkäännöksen versio saattaa olla jopa hieman painokkaampi kekseliään käännösratkaisunsa ansiosta.

Maailman rikkain mies -tarinassa toistolla luotu huumori syntyy uudelleenkäännöksessä siitä, että Roope ja tarinassa esiintyvä maharadža käyttävät toisistaan samoja halventavia nimityksiä, kun taas vanhassa tarinassa solvaukset eivät toistu, jolloin niiden luoma huumori jää uupumaan:

Esimerkki 11a, Roopen puhekupla

MRM_v: ”VAI ON SE PAMPPU OLEVINAAN MAAILMAN RIKKAIN MIES! MINÄHÄN SE OLEN!”

MRM_u: ”Se nousukas! Se löyhäsuinen kerskuri! Muka maailman rikkain mies! Rikkain olen minä, ja sillä hyvä.” (MRM s. 3 r. 8)

Esimerkki 11b, maharadžan puhekupla

MRM_v: ”KUINKA SELLAISEN ÄIJÄNKÄPPYRÄ ROHKEAA RUVETA KILPAILEMAAN JUNTAPURIN MAHARAJAN KANSSA?”

MRM_u: ”Se nousukas! Se löyhäsuinen kerskuri! Kukaan ei lyö laudalta Junttapurin maharadžaa!” (MRM s. 5 r. 3)

Esimerkit 11a ja 11b osoittavat, kuinka uudelleenkäännöksessä toistuvat tismalleen samat loukkaukset (*Se nousukas! Se löyhäsuinen kerskuri!*) kahden toisiaan vastaan kilpailevan hahmon puhekuplissa, mikä huumorin lisäksi osoittaa, kuinka samanlaisia nämä kaksi hahmoa toisaalta ovat.

Aku Anka palomiehenä -tarinassa on esimerkki myös uudelleenkäännöksissä esiintyvistä toiston välttelystä. Alkuperäisessä suomennoksessa Aku kiirehti laittamaan vaatteita päälleen ja nimittää paitaansa toistuvasti *nutuksi* – sana, joka on *Aku Ankan lukijoille* hyvin tuttu ’paidan’ synonyyminä. Uudelleenkäännöksessä sen sijaan käytetään *nutun* lisäksi sanaa *pusero* (AAPu s. 9 r. 4). Näin se luo tarinaan vaihtelua, jota vanhassa tarinassa ei ole.

Myös *Se parhaiten nauraa...* -tarinassa näkyy uudelleenkäännösten toiston välttäminen: vanhassa versiossa Hannu kysyy epäuskoisena Iinekseltä, sanoiko Iines tosiaan tämän meneillään olevaa urakkaa ”ajanvietteeksi”, toistamalla sanan painokkaasti. Sama toisto esiintyy myös lähdetekstissä. Uudessa versiossa samanlaista toistoa ei sen sijaan ole (esimerkki 12).

Esimerkki 12

SPNa: ”PASTIME! DID YOU SAY PASTIME!”

SPNv: ”AJANVIETTEESEEN? SANOITKO AJANVIETTEESEEN?”

SPNu: ”S-sanoitko ajanvietteeseen?” (SPN s. 9 r. 3).

Syynä toiston puuttumiseen uudessa suomennoksessa voi toisaalta olla myös tilanpuute, sillä kyseinen puhekupla olisi jouduttu täyttämään laidasta laitaan, jotta siihen olisi saatu mahtumaan vielä yksi pitkä sana.

Tätä uudelleenkäännösten toiston käyttöä voisi kuvailla myös *loss and gain* -teorian kautta: uudelleenkäännöksissä voitetaan usein luovempi ja hauskempi ratkaisu kuin vanhassa käänöksessä, esimerkiksi muuttamalla jo mainittu sana sen synonyymiksi kuitenkin menettämättä mitään käänösprosessissa.

Vieraannuttaminen ja kotouttaminen

Aku Ankan kieli on perusominaisuudeltaan hyvin kotouttavaa, mutta silti joissain sanastollisissa ratkaisuissa kotoutuksen ja vieraannutuksen ero näkyy uuden ja vanhan käänöksen välillä erityisen selkeästi. Uudelleenkäännöksissä on esimerkiksi otettu lähdeteksti paljon tarkemmin huomioon joidenkin sananvalintojen kohdalla, kun taas vanhat käänökset ovat suosineet kotouttavampia ratkaisuja.

Kotouttamisen ja vieraannuttamisen väliset erot tulevat parhaiten esille valuuttoja käsiteltäessä. Lähdeteksteissä valuuttaan viitataan useimmiten sanalla *buck* (puhekielinen nimitys dollarille) ja se on systemaattisesti käännetty vanhoissa suomennoksissa markkoiksi. Esimerkiksi *Rikas mies jos oisin...* -tarinassa puhutaan usein rahasta: ”KULTAHARKKOJA MYYDÄÄN 50 MARKKAA KAPPALE” ja ”VIISIKYMMENTÄ MARKKAA” (RMJOv s. 7 r. 7 ja s. 8 r. 2). Valuutta on mainittu lähes jokaisessa kohdassa, mikäli se on sopinut tekstille varattuun tilaan. Uusissa tarinoissa puolestaan rahan valuutta on useimmiten jätetty kokonaan mainitsematta, joskin rahasumma on muutettu vastaamaan enemmän euron kurssia: ”Kultaharkkoja viitosella” ja ”viitonen”. Valuuttaa ei siis ole kotoutettu suoraan muuttamalla dollareita euroiksi, mutta rahasummien vaihtaminen viittaisi silti kotouttavampaan käänösstrategiaan. Yhdessäkään aineistoni uudessa tarinassa ei suoraan mainita euroja, mutta hieman erikoisesti *Maailman rikkain mies* -tarinassa on mainittu dollarit: ”Junttapurin maharadža, maailman rikkain mies, lahjoittaa Ankkalinnalle 20 000 dollaria.” (MRMu s. 3 r. 2). Uudelleenkäännöksessä on siis tämän yhden tarinan kohdalla käytetty vieraannuttavaa käänösstrategiaa.

Eurot eivät kuitenkaan ole täysin vieras käsite Ankkalinnassa, sillä Suomessa on ilmestynyt jopa euroille pyhitetty lehti, silloin kun markat vaihtuivat euroiksi (*Aku Anka* 1/02). Sen kaksi ensimmäistä tarinaa *Markoista euroiksi* ja *Eurot vaihtoon* kertovat siitä, kuinka Roope-setä vaihtoi omaisuutensa ensimmäisten joukossa uudeksi valuutaksi. Kyseistä lehteä ja sen tarinoita voidaan kuitenkin pitää erikoistapauksena. Nykyisissä ankkatarinoissa euroja esiintyy kuitenkin toistuvasti, esimerkiksi yhdessä kevään 2018 lehdessä Roopelle kerrotaan, että lehti kioskilli maksaa 5,50 euroa (AA 08/18 s. 10 r. 6) ja seuraavalla sivulla on ruudussa kyltti, jossa mainostetaan päivän tarjousta: ”KUUMA VESI 4€” (AA 08/18 s. 11 r. 4).

Valuutan lisäksi vanhoissa käännöksissä myös mittayksiköt on käännetty kotouttaen, ja tällä kertaa kotouttava strategia on ollut käytössä myös uudelleenkäännöksessä: jalat (*feet*) on käännetty *metreiksi*. Uudelleenkäännösten tekijä on kuitenkin ollut käännöksessään tarkempi, sillä hän on laskenut tarkemmin, kuinka monta jalkaa yksi metri on. *Maailman rikkain mies* -tarinan vanhassa versiossa kahdeksankymmentä jalkaa on muuttunut 27 metriksi, kun taas uudelleenkäännöksessä sama mitta on 24 metriä (kahdeksankymmentä jalkaa on tarkalleen 24,384 metriä). Samoin neljäkymmentä jalkaa on muuttunut vanhassa suomennoksessa kymmeneksi metriksi ja uudelleensuomennoksessa se on kaksitoista metriä (neljäkymmentä jalkaa on tarkalleen 12,192 metriä). Tämä kertoo siitä, kuinka tarkkoja uudelleensuomennosten tekijät ovat myös pienemmissä asioissa, vaikka tässä lukujen tarkkuudella ei tarinan kannalta ole väliä. Tietysti on otettava huomioon, että vanhojen tarinoiden epätasällisyydet saattavat johtua tanskankielisistä versioista.

Joissain vanhoissa tarinoissa on kuitenkin toisinaan otettu mittojen kääntämisessä erityisiä vapauksia. Alkuperäisessä *Setelivuori vesisäiliössä* -tarinassa, kun Roope kuvailee pankkivirkailijalle, kuinka paljon hänellä on käteistä, hän sanoo, että sitä on ”THREE CUBIC ACRES!” (’kolme kuutioeekkeriä’). Tämä on vanhassa käännöksessä käännetty fraasilla ”KASA ON YHTÄ KORKEA KUIN EDUSKUNTATALO!” (SV s1. r. 7), mikä on kekseliäs ja myös kotouttava ratkaisu, joka antaa suomenkieliselle lukijalle konkreettisen kuvan siitä, kuinka paljon rahaa oikeasti on. Vanhassa käännöksessä on siis voitettu kohdelukijalle paljon paremmin hahmottuva ”mittayksikkö”, mutta menetetty lähdetekstin hyvin tarkka luku. Uudelleenkäännöksessä vastaava puhekupla on käännetty lähdetekstin mukaan ”kolme kuutioeekkeriä”.

Myös uudelleenkäännöksistä löytyy joitain vanhoja käännöksiä kotouttavampia ratkaisuja, erityisesti kotouttavia sananvalintoja. Näistä aineistoni selkein esimerkki esiintyy *Se parhaiten nauraa...* -tarinassa, jossa Aku ei pysty suorittamaan omaa osaansa Hannun kanssa lyömästään

vedosta, vaan pakenee kylmää talvi-ilmaa takaisin sisään. Mennessään Aku huutaa kuumien asioiden perään, ja sekä vanha että uusi suomennos ovat lähes identtisiä ja suoria käännöksiä lähdetekstistä. Uudelleenkäännöksessä on kuitenkin lisäys, jota ei kahdessa muussa versiossa ole:

Esimerkki 13

SPNa: "Fire! Hot water! Steam baths! I'm **freezing!**"

SPNv: "TULTA" KUUMAA VETTÄ! HÖYRYKYLPI! **PALELLUN KUOLIAAKSI!**"

SPNu: "Tulta! Kuumaa vettä! Höyrykylpy! Sauna! Minä jäädyn!"

Esimerkissä 13 uudelleensuomennokseen on lisätty hyvin suomalainen sana: *sauna*. Suomeen päin käännettäessä yksi kotouttavimpia asioita on varmasti lisätä sauna jollain tapaa mukaan hahmojen elämään tai arkeen. Uudelleensuomennoksista löytyy siis ristiriitaisuuksia sen suhteen, käytetäänkö vieraannuttavaa vai hyvinkin kotouttavaa käännösstrategiaa.

Tyylilliset valinnat

Jotkin termit on uudelleensuomennoksissa käännetty vastaamaan paremmin nykysuomea ja joissakin tapauksissa vielä tarkemmin nykynuorten käyttämää suomea. Vastakohtana nykysuomelle osa sanastosta on puolestaan käännetty hyvin epätavallisia ja ei-arkikäytössä olevia sanoja käyttäen myös uudelleenkäännöksissä. Nämä erityyiset sanastoesimerkit kertovat osaltaan myös siitä, millä tavalla suomen kieli ja sen käyttö on muuttunut kuudenkymmenen vuoden aikana.

Esimerkiksi *Aku Anka palomiehenä* -tarinassa esiintyvä *volunteer fire department* (s. 1 r. 2) on vanhoissa suomennoksissa *vapaaehtoinen palokunta*, kun taas uudelleenkäännöksissä se on muutettu oikeaan suomenkieliseen muotoonsa: *vapaapalokunta*. Myös muita termejä on muutettu nykyaikaisempaan muotoon, esimerkiksi *Vahva-Jussi*-tarinassa, jossa Aku luulee talonsa hajoavan käsiin tuholaisten takia, on vanhan suomennoksen käyttämä sana *tupajäärä*, muutettu *termiitiksi* (VJ s. 5 r. 2). *Tupajäärä* on sana, jonka olen itse oppinut *Aku Ankasta*, mutta *termiitti* on siitä nykyään tunnetumpi ja käytetympi versio.

Samassa tarinassa veljenpojat moittivat Akua, koska tämä ei osaa arvostaa heidän sarjakuvalehteään. Vanhassa suomennoksessa on käytetty todella kekseliästä ilmaisua "AKU-SEDÄLLÄ ON HÄKÄÄ YLISKAMARISSA!", kun taas uudessa käännöksessä kääntäjä on selvästi halunnut imitoida nykyaikaisen nuoren puhetapaa: "Aku-setä on ihan kalkkis!" (VJ s. 1 r. 7). Tämä ratkaisu kertoo siitä, että vaikka *Aku Ankaa* pidetään koko perheen lehtenä, tiettyjä ratkaisuja tehdään edelleen nuorta kohderyhmää ajatellen.

Rikas mies jos oisin -tarinassa käytetään uudelleenkäännöksessä slangiperäistä ja hieman negatiivissävytteistä verbiä *pummata*, kun ankanpojat syyttävät Akua siitä, että tämä ei ole palauttanut ”pummaamiaan” rahoja (s. 5 r. 8). Vanhassa suomennoksessa käytetään samassa kohtaa neutraalia verbiä *lainata*. On mahdollista, että 1950-luvulla *Aku Ankassa* vältettiin slangisanojen käyttöä, kun taas uudelleenkäännöksessä sillä luodaan rennompaa ja puhekielisempää tyyliä.

Tämän analyysin puitteissa laskin tyyllillisiksi valinnoiksi myös esimerkiksi tutut sanonnat tai sananlaskut, joita on käytetty vanhoissa käännöksissä vain harvakseltaan, mutta uudelleenkäännöksissä runsaasti. *Se parhaiten nauraa...* -tarinassa on tästä kaksi esimerkkiä (esimerkit 14 ja 15).

Esimerkki 14

SPN_v: ”UNOHDETAAN KOKO JUTTU, IINES!”

SPN_u: ”P-painettaisiinko asia villasella?” (SPN s. 7 r. 5)

Esimerkki 15

SPN_v: ”AKU, KUKA SE NOIN PUHUU?”

SPN_u: ”Pata kattilaa soimaa!” (SPN s. 8 r. 3)

Esimerkeissä 14 ja 15 vanhan suomennoksen ratkaisut ovat toimivia ja kertovat lukijalle mitä tapahtuu, mutta uudelleenkäännös on käyttänyt hahmojen puheessa tuttuja sanontoja, jotka tekevät repliikeistä puheenomaisempia ja luonnollisemman kuuloisia.

Tuttujen sanontojen lisäksi uudelleensuomennoksiin on lisätty myös hieman erikoisempia sanontoja. *Rikas mies jos oisin* -tarinassa veljenpojat hoksaavat ennustajan (eli Akun) huijanneen heitä ja he manaavat asiaa toisilleen. Vanhassa suomennoksessa viimeinen veljenpoika toteaa, että: ”MEIDÄT ON KYNITTY!” (s. 8. r. 6). Uudelleenkäännöksessä viimeinen lause muodostuu kahdesta eri puhekuplasta, jossa pojat toteavat: ”Se ennustaja... ...sahasi meitä silmään!”.

Uudelleensuomennoksiin on toisinaan lisätty sanontoja myös kohtiin, joissa vanhoissa suomennoksissa ei ole mitään. Esimerkiksi *Puhuvan koiran* ensimmäisen sivulla televisiovisan juontaja ilmoittaa kilpailijan voittaneen palkinnon. Vanhassa käännöksessä mainitaan vain palkinnon summa, 10 000 markkaa, mutta uudessa käännöksessä juontaja jatkaa lausetta: ”— tonnin pääpalkinnon *puhtaana käteen!*” (PK s. 1 r. 6, oma kursivointi). Uudelleenkäännös vie jälleen tarinan dialogin lähemmäs luonnollisempaa puhetapaa lisäämällä siihen tutun sanonnan.

Modernisointien ja sanontojen lisäämisen rinnalla uudelleenkäännöksissä on lisäksi paljon termistöä, jota ei nykypuhesuomessa käytetä kovin laajasti. Vaikka lehti edelleen onkin

pääasiassa lapsille suunnattu, ei sitä aina uskoisi joidenkin sananvalintojen kohdalla. *Aku Ankan* kieli onkin todistetusti todella vaikeaa, mutta toisaalta myös hyvin opettavaista (Sivusilmällä 2010).

Aku Anka palomiehenä -tarinassa mainitaan alkuperäisessä tekstissä *cedar chest* (s. 2 r. 3), ja kuvassa näkyy jonkinlainen iso säilytyslaatikko tai arkku. Vanhassa suomennoksessa tämä termi onkin käännetty vain *arkuksi*, mutta uudelleensuomennoksessa se on muuttunut *kapiokirstuksi*. On hyvin epätodennäköistä, että kouluikäiset lapset tunnistavat sanan ”kapiro”, koska se ei ole ollut käytössä 1960-luvun jälkeen. Sanalla tarkoitetaan eräänlaisia vaatemyötäjäisiä, joita sekä sulhanen että morsian joutuivat ennen vanhaan hankkimaan. Myötäjäiset ylipäättään eivät ole enää voimassa oleva käytäntö suomalaisessa kulttuurissa. Koska sana on kuitenkin ollut olemassa jo hyvin kauan, se olisi voinut päätyä myös vanhaan käännöksen.

Joidenkin nykypuhekielestä poikkeavien sananvalintojen taustalla voi olla myös toimituksellisia ratkaisuja. *Kohtalokas väriaine* -tarinassa Aku saa tehtäväkseen puhdistaa Ankkalinnan veden bakteereista. Veljenpojat innostuvat Akun uudesta pestistä ja haluavat piirtää seditälle aiheesta kuvan (esimerkki 16).

Esimerkki 16

KVv: ”PIIRRÄMMEKIN SINUSTA KUVAN, JOSSA METSÄSTÄT BAKTEEREJA!

KVu: ”Piiirretään kuva Aku-sedästä *häättämässä hyyryläisiä* tekoaltaasta.” (KV s. 1 r. 4, oma kursivointi)

Vuokralaisia tarkoittava ruotsista lainattu sana *hyyryläinen* on mitä luultavimmin valittu tähän puhekuplaan allitteraation takia. Päätin kuitenkin tarkastella sananvalintaa nykypuhekielestä poikkeavana sanana, vaikka allitteraation voisi laskea myös toimitukselliseksi ratkaisuksi. Vaikka lukija ei tunnistaisikaan sanan alkuperää tai tarkoitusta, merkitys tulee silti varmasti hauskaista asiayhteydestä selväksi. Sekä allitteraatio, että vierasperäinen sana puuttuvat vanhasta käännöksestä.

Jotkin nykypuhekielelle vieraat sanat ovat säilyneet samoina vanhoista käännöksistä uusiin. Esimerkiksi tarinassa *Uudenvuodenlupaukset* Aku päättää huijata poikien kanssa tekemässään vedossa ja vaihtaa salaa omia ehtojaan. Hän perustelee päätöstään sillä, ettei halua mahatautia. *Aku Ankassa* ei kuitenkaan käytetä yleistävää mahatauti-sanaa vaan täsmällisempää lääketieteellistä termiä *mahakatarri*. Seuraavassa ruudussa käytetään samaa sanaa myös uudelleenkäänöksessä (sana on luultavasti jätetty ensimmäisestä ruudusta pois toiston välttämiseksi):

Esimerkki 17

ULv: ”AVAAN KIRJEKUOREN JA PANEN SIIHEN TOISEN HYVÄN PÄÄTÖKSEN, JOSTA EN SAA MAHAKATARRIA!”

ULu: ”Ei tämä ihan reilua ole, mutta parempi näin kuin joutua mahakatarrista lasarettiin.” (UL s. 5 r. 5)

Sen lisäksi, että sana *mahakatarri* on säilynyt ennallaan esimerkissä 16, uudelleenkäännökseen on myös muutettu arkinen sana ’sairaala’ epätavallisemmaksi *lasaretiksi*.

5.4 Yhteenveto

Analyysini ensimmäinen vaihe osoittaa, että ehkä selkeimmin tarkastelemieni *Aku Ankkujen* vanhoissa ja uusissa käännöksissä ovat muuttuneet nimenomaan tekniset piirteet. Näihin muutoksiin ovat vaikuttaneet muun muassa kehittynyt painotekniikka, jonka avulla sarjakuvien väritys ja asettelu on pystytty luomaan uudelleen.

Analyysin toisessa vaiheessa esiin nousee paljon johdonmukaisia eroja vanhojen ja uusien käännösten sarjakuvapiirteiden välillä. Yksi iso ero on se, miten sarjakuvan kuvaa on vanhoihin käännöksiin manipuloitu niin, että puhekuplien koko on pienentynyt, mistä syystä niihin ei ole mahtunut yhtä paljon tekstiä kuin kokonsa säilyttäneisiin uudempien versioiden kupliin. Uudelleenkäännösten puhekuplissa on paljon enemmän tekstiä verrattuna vanhoihin myös siitä syystä, että fontin koko ja muoto ovat mahdollistaneet sen. Isona tekijänä on ollut myös puhekuplien ulkonäön tarkkailu, joka on vaikuttanut uudelleenkäännösten käännösratkaisuihin ja puhekuplien tekstin aseteluun. Vanhoissa käännöksissä puhekuplien ulkonäköön ei ole samalla tavalla kiinnitetty huomiota. Ääniefektit ja huudahdukset ovat täysin erilaisia vanhoissa ja uusissa tarinoissa. Ääniefektien muotoa ja typografiaa on muutettu ja parissa tapauksessa niitä on myös lisätty uudelleenkäännöksiin. Huudahdukset ovat myös erilaisia ja niitä on selvästi enemmän uudelleenkäännöksissä. Paratekstien suurimmat erot ovat visuaalisia, vaikka myös itse käännökset ovat joissain tapauksissa hieman muuttuneet. Typografian kohdalla uudelleenkäännöksiin on haettu uutta ilmettä poistamalla versaali teksti ja lihavoinnit. Uusiin versioihin on sen sijaan luotu painotuksia käyttämällä erilaisia sananvalintoja typografisten korostuskeinojen sijaan. Kuvan ja sanan suhdetta ei ole otettu alkuperäisissä suomennoksissa kovin tarkasti huomioon. Sen sijaan uudelleenkäännöksissä kuvan ja sanan yhteistyötä on vahvistettu useissa kohdissa ja käännösratkaisuja on selkeästi tehty kuvassa näkyvät elementit mielessä pitäen.

Analyysin kolmannessa vaiheessa tarinoiden sananvalintojen tarkkailu nostaa esille muun muassa sen, että uudelleenkäännökset ovat hyvin pitkälti noudattaneet lähdetekstiä. Vaikka

sekä uusien että vanhojen tarinoiden suomen kieli on todella elävää ja hyvin kirjoitettua uudelleenkäännöksissä on lisäksi erityisesti panostettu kielen eloisuuteen ja värikyyteen keksimällä tavanomaisesta poikkeavia ja välillä hieman hankaliakin sanoja ja rakenteita puhekupliin. Tämän lisäksi uudelleenkäännöksissä on käytetty systemaattisesti toistoa apuna huumorin luomisessa tai vaihtoehtoisesti toistoa on vältetty käyttämällä mahdollisimman paljon synonyymejä eri sanoista. Yleisestikin hyvin kotouttaen käännetyn *Aku Ankan* eri aikakausien käännöksistä nousi esiin myös jotain esimerkkejä vieraannuttamisesta. Uudelleenkäännösten tekijät ovat olleet tarkempia ja lähdetekstille uskollisempia, kun vanhojen käännösten tekijät ovat puolestaan halunneet tuoda tekstin lähemmäksi kohdeyleisöä muun muassa muutamalla dollarit markoiksi. Uusien käännösten tarkkuuteen on kiinnitetty huomiota silloinkin, kun käännöksellä ei sinänsä ole ollut tarinan kannalta väliä. Sanaston hyvin erilaiset tyylilliset valinnat elävät käsi kädessä uudelleenkäännöksissä. Vanhoihin käännöksiin verrattuna uudelleenkäännöksissä on selkeitä eroja tiettyjen termien käännösratkaisuissa, mutta se, auttavatko ratkaisut lukijaa vai voivatko ne mahdollisesti olla lukijoille vieraita, vaihtelee suuresti.

6 Pohdinta

Tarkastelin tutkimuksessani sarjakuvan konventioita ja niiden kääntämistä toisaalta yleisesti ja toisaalta uudelleenkiinnäntämisessä. Tältä pohjalta keskityin tarkastelemaan, miten *Aku Ankan* kieli on kehittynyt vuosien saatossa ja millä tavalla lehden tarinoita on uudelleenkiinnäntetty. Pohdin myös uudelleenkiinnäntöissä esiintyvien ratkaisujen syitä ja laajemmin uudelleenkiinnäntösten tarvetta.

Tutkimukseni ehkä tärkein anti on huomata, kuinka paljon vaihtelua *Aku Ankan* uudelleenkiinnäntöksiin on syntynyt. *Aku Ankkaa* ei käännä jonkin yhden tiukan kaavan mukaan, vaan luovasti ja joustavasti. Etenkin uudelleenkiinnäntökset ovat syntyneet useiden, välillä jopa ristiriidassa olevien, käännösratkaisujen pohjalta. Esimerkiksi toistoa sekä vältetään että lisätään, ja sanojen tyyllillisinä valintoina ovat sekä puhekielimäisyyksien lisäys että niiden poisto. Joidenkin tarinoiden käännösratkaisujen epäjohdonmukaisuuksia voisi selittää se, että uudelleenkiinnäntöksillä on ollut useita eri kääntäjiä ja lisäksi niihin ovat vaikuttaneet myös monet toimituksen jäsenet.

Aineistoni tarinoiden käännöseroista ehkä näkyvämmäksi nousivat tekniset seikat ja sarjakuvien muut kuin sanalliset piirteet eli juuri ne asiat, joita Zanettinin (2008a, 20) mukaan on vähiten tutkittu. Tästä syystä olisi mielenkiintoista paneutua näihin piirteisiin tarkemmin ja pohtia niiden muutosten syitä. Tämän tutkimuksen pohjalta ei pysty kovinkaan laajalti sanomaan, esiintyykö tällaisia muutoksia kaikkien sarjakuvien uudelleenkiinnäntöksissä, mutta tutkimukseni valossa näyttäisi siltä, että niitä löytyy. *Aku Ankalle* on syntynyt aivan omanlaisensa ilme vuosien saatossa, ja sama tilanne saattaa olla myös muiden pitkäikäisten (käännös)sarjakuvien kohdalla.

Tämän tutkimuksen teemaa voisi seuraavaksi jatkaa laajentamalla tutkimusaineistoa koskemaan myös vanhimman ja uusimman käännöksen väliin jääneitä käännöksiä. Esimerkiksi *Puhuva koira* -tarina on uudelleensuomennettu myös 1970- ja 1990-luvuilla. Näitä väliin jääneitä suomennoksia tarkastelemalla voisi selvittää tarkemmin, missä vaiheessa *Aku Ankan* kielelle leimalliset piirteet ovat alkaneet yleistyä, ja toisaalta onko jokin piirre ollut läsnä jokaisessa versiossa.

Aku Ankan tutkimuksen puitteissa olisi mielenkiintoista pohtia myös, käännetäänkö eri käsikirjoittajien tai piirtäjien tarinoita eri tavalla. Koska Carl Barksin tekstit nähdään niin laajalti klassikoina, niiden kääntämiseen on varmasti keskitytty ihan eri tavalla. Jatkossa voisi tarkastella eroavatko Barksin tarinoista tehdyt käännökset muista *Aku Ankassa* ilmestyneistä

käännöksistä. Yksi kysymys voisi myös olla, johtuvatko mahdolliset käännöserot yksinomaan tarinan tekijästä vai vaikuttavatko esimerkiksi tarinoiden tyyli tai juonikuviot käännösratkaisuihin. Samanlaista tutkimusta voisi tehdä myös muista kuin suomenkielisistä Barks-käännöksistä, ainakin niissä maissa, joissa Aku Ankalla on lähes yhtä suuri – ellei suurempi – status kuin Suomessa, esimerkiksi Tanskassa. Barksin tarinoiden käännösten erilaisiin käännösratkaisuihin saattaa mahdollisesti vaikuttaa myös Barksin tarinoille ominainen huumorinsyntytyapa. Hänen tarinoissaan huumori luodaan läpi koko tarinan, eikä niinkään yritetä lisätä vitsiä jokaiseen ruutuun tai puhekuplaan erikseen. Tästä huolimatta omassa aineistossani etenkin uudelleen­käännöksissä tarinaan on paljon myös lisätty huumoria paikkoihin, joissa sitä ei alkuperäistekstissä ole. Vanhoissa tarinoissa on ehkä uusia tarkemmin noudatettu Barksin tarinan kaavaa, lisäämättä siihen niin paljoa ylimääräistä.

Tästä vanhojen ja uusien suomennosten olennaisesta erosta voisi myös siirtyä pohtimaan sitä, ovatko uudelleen­käännösten ratkaisut aina positiivisia. Vaikka en ole tutkimuksessa pyrkinytkään arvottamaan eri käännöksiä, olen painottanut *Aku Ankan* kielen erinomaisuutta ja sen saamaa huomiota, etenkin uudelleen­käännösten kielellä leikittelyä ja monisanaisuutta. Uudelleen­käännösten yksi päätehtävä tuntuukin olevan lukijan sanavaraston rikastuttaminen. Vanhoissa käännöksissä tekstiä on vähemmän ja se on arkisempaa uudelleen­käännöksiin verrattuna, mutta se ei tarkoita, että käännökset olisivat siitä huolimatta kieleltään köyhempiä. Ne antavat lukijalle enemmän aikaa pohtia kuvaa ja toisaalta tulkita tarinaa laajemmin myös itse. Olisi kuitenkin mielenkiintoista tutkia, ovatko uudelleen­käännösten kielelliset piirteet yksinomaan positiivinen asia, vai voiko vanhojen käännösten harvasanaisuudessa ja yksinkertaisuudessa olla myös puolensa.

Tutkimukseeni on liittynyt paljon haasteellisuutta, mistä syystä tutkielmassani on myös puutteensa. Tähän vaikuttaa esimerkiksi tanskankielisten lähdetekstien puuttuminen ja se, että tarkastelin aineistoani vain Lataamo-palvelussa, eikä minulla ollut konkreettisia lehtiä käytettävissäni. Jos käytössäni olisi ollut myös konkreettiset lehdet, olisin pystynyt arvioimaan tutkimuksessani myös hieman tarkemmin niiden julkaisukontekstia (mitä muita tarinoita lehdissä on, onko vanhoissa lehdissä ollut jotain saatesanoja niin kuin nykyään, jne.). Myöskin itse tarinoiden ulkoasu voi erota Lataamo-palvelussa nähdystä tarinasta jonkin verran ja esimerkiksi huono resoluutio on saattanut vaikuttaa siihen, että Lataamo-palvelussa joidenkin ruutujen paratekstistä on vaikea saada selvää.

Koska en itse saanut tutkimukseni aineistoksi alkuperäisiä tanskankielisiä lähdetekstejä, olisi relekielen vaikutusta käännöksien erilaisuuteen mielekäästä tutkia tarkemmin jatkossa. Voisi

esimerkiksi tutkia, kuinka paljon tanskan kieli alkuperäisten käännösten pohjalla on lopulta vaikuttanut suomennosten erilaisuuteen ja missä määrin jotkin käännösratkaisut siirtyneet suomeen suoraan tanskasta ja jääneet sitten pois, kun uudelleenkäännökset on tehty alkuperäisen englannin kielen pohjalta. Lisäksi pieniä hienosäätöjä ja yksityiskohtia olisi voinut tutkia ja pohtia loputtomiin, sillä selkeiden ja kokonaisvaltaisempien esimerkkien valitseminen oli toisinaan haastavaa.

Viitasen (2017b) tutkimuksessa käy ilmi, että *Aku Ankan* suomennoksissa on valtavasti allitteraatiota verrattuna lähdeteksteihin. Minun aineistostani ei kuitenkaan allitteraatioita löytynyt kuin kourallinen ja niistäkin osa löytyi paratekstistä, kuten *Puhuva koira* -tarinan sanomalehtien nimistä. Aineistoni on kuitenkin sen verran suppea, että se ei anna kattavaa kuvaa kaikista Barksin tarinoista tehdyistä uudelleenkäännöksistä. Tästä huolimatta tutkielmani antaa viitteitä siitä, että Viitasekin tutkimat *Aku Ankan* kielelle tyypilliset piirteet eivät esiinny läheskään kaikissa tarinoissa yhtä painokkaina.

Vertaileva analyysimallini toimi mielestäni hyvin. Aineiston jakaminen eri tasoihin helpotti omaa työtäni sekä aineistonkeruuvaiheessa että itse analyysiprosessin aikana ja lisäksi sen luonti helpotti rakenteen seuraamista. Analyysivaiheiden ja aineistontasojen päällekkäisyys on ainoa analyysimallia heikentänyt ilmiö. Esimerkiksi typografisia korostuskeinoja esiintyi sekä ääniefektien että paratekstin tarkastelussa. Lisäksi typografia voidaan laskea sekä osaksi kuvaa, että osaksi sanaa. Koen, että tältä ei kuitenkaan olisi voitu välttyä, vaikka analyysi ja aineiston tasot olisi luotu eri tavalla. En halunnut rajoittaa analyysimalliani pitämällä typografiaa ainoastaan itsenäisenä piirteenä, joten otin sen mukaan tarkasteluun myös muualla. Tällöin koin, että se oli vain yksi osa jonkin muun piirteen tarkastelua, eikä siinä kohtaa niin olennainen itsessään. Toimitukselliset ratkaisut ja kotouttaminen ovat käännösratkaisuja, jotka ovat *Aku Ankassa* läsnä oikeastaan jokaisessa tarkastelemassani kategoriassa jollain tavalla. Tämän tutkielman kannalta oli kuitenkin mielekästä nostaa esiin selkeitä esimerkkejä molemmista erikseen ja eritellä muita esimerkkejä muiden elementtien alle.

Analyysissä hyödyntämäni *loss and gain* -teoria sopi vaihtelevasti esimerkkieni tutkiskeluun. Koska tutkimukseni päähuomio oli kahden eri suomennoksen välillä, ei *loss and gain* -teoriaa pystynyt soveltamaan suoraan tai välillä ollenkaan, sillä se vaatii aina myös lähdetekstin tarkastelun. Muutamassa kohdassa teorian käyttäminen toi kuitenkin hyödyllistä lisäpohdintaa aineiston tarkasteluun ja etenkin verratessa uudelleenkäännöksiä lähdetekstiin teoriasta oli hyötyä.

Tutkimushypoteeseistani toinen kävi toteen ja toinen ei. *Aku Ankan* kielelle tyypilliset piirteet ovat vahvistuneet uudelleensuomennoksissa, mutta uudelleensuomennokset ovat myös olleet hyvin uskollisia lähdetekstille. Täten Koskisen ja Paloposken (2015, 8) mainitsema uudelleenkäännöshypoteesi käy toteen tässä tutkimuksessa. On mielestäni yllättävää, kuinka paljon alkuteksti on selkeästi vaikuttanut suomennoksiin: uudet käännökset noudattavat alkuperäistä englanninkielistä tarinaa suurelta osin, kun taas vanhat saattavat olla täysin erilaisia. On tietysti mahdollista, että alkuperäinen suomentaja on halunnut tehdä käännöksestä täysin omanlaisensa, vaikka tanskankielinen versio olisikin ollut hyvin lähellä englanninkielistä. Viitanen (2018) mainitsi, että Barksin tarinoita käännettiin 2000-luvulla uudestaan *Carl Barksin kootut* -kirjasarjaa varten. Näiden tarinoiden kääntäjien nimet ovat näkyvillä ja he ovat tietoisesti tehneet käännöksistä uskollisempia lähdetekstille. Koska nämä tarinat ovat pohjana myös lehdissä oleville uudelleenkäännöksille, tämä voisi myös osaltaan selittää, miksi ne ovat niin uskollisia Barksin alkuperäiselle tekstille.

Uudelleenkäännöstutkimuksessa uudelleenkäännösten taustatekijänä nousi esiin myös alkuperäisen käännöksen vanhentuminen. Tämä näkyy myös minun tutkimuksessani. Tietyt vanhan aineistoni elementit, erityisesti sarjakuvien tekniset piirteet, ovat vanhentuneet ja ne on päivitetty uusiin versioihin. Lisäksi uudelleenkäännöksistä löytyi joitain modernisointeja, jotka myös tukevat tätä ajatusta. Analyysistäni nousi kuitenkin esiin myös esimerkkejä siitä, että tarinoita on uudelleenkäännetty muistakin syistä, kuten esimerkiksi niiden suosion takia. Tästä kertoo Tanskassa lanseerattu *Toivesarja*-sarja, joka aloitettiin 1960-luvulla, mutta jonka merkinnät ovat säilyneet myös kaikkein tuoreimpiin tarinoihin. Lisäksi jotkin tarinoiden piirteet ovat pysyneet täysin ennallaan, kuten *Puhuvan koiran* kuolematon ruutu, mikä tarkoittaa sitä, että joitain vanhojen tarinoiden elementtejä on tarkoituksella haluttu säilyttää.

Tutkimukseni osoittaa, kuinka monenlaisia uudelleenkäännöksiä ja uudelleenpainoksia sarjakuvateksteistä voidaan laatia. Myös näiden muutosten syitä olisi kiinnostavaa pohtia laajemmin ja saada palautetta myös itse tekijöiltä, jotta saisi kattavamman kuvan siitä, miksi joihinkin ratkaisuihin on päädytty. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että tämä tutkimus on vain *Aku Ankkaa* -koskeva tapaustutkimus, eikä sillä voi tällaisenaan selittää sarjakuvien uudelleenkääntämiskonventioita yleisesti. Olisi kuitenkin kiinnostavaa tutkia, löytyykö samantyyppisiä konventioita tai muutoksia muista lähinnä lapsilukijoille suunnatuista sarjakuvista Suomessa.

Koska suurin osa sarjakuvan uudelleenkäännöstutkimuksesta on ollut tapaustutkimuksia, ei sarjakuvan uudelleenkääntämisestä voida tehdä vielä kovinkaan paljon yleistyksiä. Esimerkiksi ajan vaikutus eri sarjakuvapiirteiden uudelleenkäännöksissä, kuten onomatopoeettisten ilmausten kehittyminen ajan myötä tai kulttuurisessa kontekstissa merkitsemään jotain muuta kuin mitä se on alun perin merkinnyt. Missä vaiheessa lukija ei enää ymmärrä yhteyttä onomatopoeettisen ääniefektin ja tapahtuman välillä, jos käytetyn tekstiasun merkitys on muuttunut? Ajan vaikutusta voisi tarkastella vielä perusteellisemmin myös muiden uudelleenkäännettyjen sarjakuvapiirteiden osalta.

Lähteet

Aineistolähteet

AAPa = Fireman Donald. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 86 -lehdessä 2/1947. Dell Comics, New York.

AAPu = Aku Ankka palomiehenä. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 13/2011. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

AAPv = Aku Ankka palomiehenä. Tarina *Aku Ankka ja kumppanit* -lehdessä 1/1952. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

ATa = The Master. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 192 -lehdessä 12/1956. Dell Comics, New York.

ATu = Asiantuntija. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 25/2014. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

ATv = Asiantuntija. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 7/1958. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

KVa = The Day Duckburg got dyed. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 201 -lehdessä 9/1957. Dell Comics, New York.

KVu = Kohtalokas väriaine. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 21/2014. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

KVv = Kohtalokas väriaine. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 5/1959. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

MRMa = Statuesque spendthrifts. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 138 -lehdessä 6/1951. Dell Comics, New York.

MRMu = Maailman rikkain mies. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 19/2006. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

MRMv = Maailman rikkain mies. Tarina *Aku Ankka ja kumppanit* -lehdessä 2/1953. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

PKa = The talking dog. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 152 -lehdessä 8/1952. Dell Comics, New York.

PKu = Puhuva koira. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 34/2006. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

PKv = Puhuva koira. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 4/1955. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

RMJOa = Gladstone returns. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 95 -lehdessä 11/1948. Dell Comics, New York.

RMJOu = Rikas mies jos oisin... Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 18/2010. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

RMJOv = Rikas mies jos oisin... Tarina *Aku Ankka ja kumppanit* -lehdessä 3/1952. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

SPNa = Wintertime wager. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 88 -lehdessä 4/1947. Dell Comics, New York.

SPNu = Se parhaiten nauraa... Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 3/2008. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

SPNv = Se parhaiten nauraa... Tarina *Aku Ankka ja kumppanit* -lehdessä 5/1952. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

SVa = The Round Money Bin. Tarina *Uncle Scrooge One Shot* 495 -lehdessä 3/1953. Dell Comics, New York.

SVu = Setelivuori vesitornissa. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 49/2007. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

SVv = Setelivuori vesitornissa. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 2/1956. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

Ula = Secret Resolutions. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 185 -lehdessä 5/1955. Dell Comics, New York.

ULu = Uudenvuodenlupaukset. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 52/2013. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

ULv = Uudenvuodenlupaukset. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 9/1957. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

VJa = Super Snooper. Tarina *Walt Disney Comics & Stories* 107 -lehdessä 11/1949. Dell Comics, New York.

VJu = Vahva-Jussi. Tarina *Aku Ankka* -lehdessä 45/2010. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

VJv = Vahva-Jussi. Tarina *Aku Ankka ja kumppanit* -lehdessä 5/1952. Sanoma Magazines Finland, Helsinki.

Olen lukenut kaikki suomenkieliset *Aku Ankan* näköislehdet *Aku Ankka Lataamo* -palvelusta tutkielmaani varten syksyn 2017 ja kevään 2018 aikana. Englanninkieliset lähdetekstit olen saanut joko kuvat sisältävinä PDF:inä tai käsikirjoituksina *Aku Ankan* toimitukselta käyttööni.

Kirjallisuuslähteet

Antila, Paula, Jukka Heiskanen, Jukka Lindfors, JiiPee Mattila & Riku Perälä (toim.) 2001. *Maailman hauskin kuvasarjalehti: Aku Ankka -lehti 50 vuotta*. Helsinki Media Oy, Helsinki.

Antila, Paula & Jukka Heiskanen 2001. Ideariihestä lukijalle eli näin *Aku Ankka* -lehti syntyy. Teoksessa Antila ym., 137–139.

Bassnett-McGuire, Susan 1980. *Translation studies*. Methuen, Lontoo.

- Carrier, David 2000. *The Aesthetics of Comics*. The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania.
- Celotti, Nadine 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. Teoksessa Zanettin (toim.), 33–49.
- D’Arcangelo, Adele 2008. ‘Slime Hero from the Swap’: The Italian Editions of Alan Moore’s Horror Saga the Swap Thing. Teoksessa Zanettin (toim.), 133–151.
- Eeli, Kaisa-Maija 2014. *Substantiivien muutokset 1950-luvun ja 2000-luvun Aku Ankka – tarinoissa. Öljyliedestä pöljään lieteen*. Turun yliopisto, pro gradu –tutkielma.
- Genette, Gérard 1997. *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Literature, Culture, Theory 20. Cambridge: Cambridge University Press. Saatavilla: https://monoskop.org/images/4/40/Genette_Gerard_Paratexts_Thresholds_of_Interpretation.pdf [Luettu: 26.2.2018.]
- Grun, Maria & Cay Dollerup 2003. ‘Loss’ and ‘gain’ in comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 11:3, 197–216. Saatavilla: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0907676X.2003.9961474>. [Luettu: 20.1.2018.]
- Haukilahti, Maria 2013. *Sarjakuvan sanaleikkien kääntäminen – Esimerkkinä Nikke Knatterton -sarjakuvan ensi- ja uudelleensuomennos*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Heikkinen, Merja 2011. Epäilyksen varjosta parrasvaloihin – Sarjakuvan muuttuvat määrittelyt. Teoksessa Jokinen (toim.), 55–76.
- Heiskanen, Jukka 1990. Sarjakuvien kääntämisen vaikeus ja helppous. Teoksessa Jääskeläinen (toim.), 38–40.
- Herkman, Juha (toim.) 1996a. *Ruutujen välissä: Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press, Tampere.
- Herkman, Juha 1996b. Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia? Teoksessa Herkman (toim.), 9–42.
- Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Hänninen Ville 2001. Housut pois! eli kuinka Aku Ankkaa luettiin 1970-luvun Suomessa. Teoksessa Antila ym. (toim.), 81–83.
- Hänninen, Ville 2011. Roskakulttuuri saapui akatemian portaille. Suomalaisen sarjakuvakirjoittamisen ja -tutkimuksen vaihteita. Teoksessa Jokinen (toim.), 77–96.
- Jokinen, Heikki 2004. *Sata sarjakuvaa*. Tammi, Helsinki.
- Jokinen, Heikki (toim.) 2011a. *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. BJT Finland Oy, Helsinki.
- Jokinen, Heikki 2011b. Tähän on tultu. Suomalaisen sarjakuvan vuosikymmeniltä. Teoksessa Jokinen (toim.), 13–34
- Jokinen, Heikki 2011c. Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä – Sarjakuvan kuvasta, kerronnasta ja äänitehosteista. Teoksessa Jokinen (toim.), 99–121.

- Jokinen, Heikki 2011d. Sarjakuva kirjastossa – Lehtolapsesta perheenjäseneksi. Teoksessa Jokinen (toim.), 155–163.
- Jääskeläinen, Maijaliisa (toim.) 1990. *Kuva – sana – musiikki. Käännös kuvan ja musiikin kontekstissa*. Jyväskylän yliopiston Kääntäjäprojektin 10. kesäseminaari 7. – 8.7.1989. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Kaindl, Klaus 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa Kaltenbacher, Martin, Cassily Charles & Eija Ventola (toim.), *Perspectives on Multimodality*. John Benjamins, Amsterdam. 173–192. Saatavilla: <https://tamcat.finna.fi/Record/tamcat.628004> [Luettu 13.10.2017.]
- Kankaanpää, Ulla-Maija 1990. Sarjakuvien kustannustoiminta Suomessa. Teoksessa Jääskeläinen (toim.), 25–34.
- Kantola, Anu 2001. Ikuisen odotuksen paikka – Aku Ankka modernin ihmisen yhteiskuntana. Teoksessa Antila ym. (toim.), 146–151.
- Kauranen, Ralf 2011. Sarjakuvapaniikin aikaan Suomessa – Lapsuuden suojelelta 1950-luvulla. Teoksessa Jokinen (toim.), 35–54.
- Keränen, Jari 2001. Montako häntää on koiralla? Teoksessa Antila ym. (toim.), 32–33.
- Ketola, Anne 2018. *Word–Image Interaction in Technical Translation: Students Translating and Illustrated Text*. Tampereen yliopisto, väitöskirja.
- Kokkila, Timo 2017. Sarjakuvantekijät ry:n hallitus vuodelle 2018. Saatavilla: <http://www.sarjakuvantekijat.com> [Luettu 13.11.2017.]
- Kontturi, Katja 2014. *Ankkallinna – portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disneysarjakuvat postmodernina fantasiana*. Jyväskylän yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Koponen, Maarit 2004. *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations*. Helsingin yliopisto, Pro gradu -tutkielma.
- Koskinen, Kaisa & Outi Paloposki 2015. *Sata kirjaa, tuhat suomennosta – Kaunokirjallisuuden uudelleenkiääntäminen*. SKS, Helsinki.
- Lagerstedt, Ilpo 1996. Sarjakuvan tekijälähtöinen tutkiminen: tähtäimessä Masi. Teoksessa Herkman (toim.), 169–187.
- Malmberg, Ilkka 2001a. Suo, kuokka ja Aku Ankka. Teoksessa Antila ym. (toim.), 30–31.
- Malmberg, Ilkka 2001b. Aku Ankka – amerikkalaisuuden Troijan hevonen. Teoksessa Antila ym. (toim.), 60–61.
- Manninen, Pekka A. 2011. Sarjakuvajatsia – Improvisaatio sarjakuvanteon tekniikkana. Teoksessa Jokinen (toim.), 122–152.
- Nygård, Severi 2017. *Sarjakuvasensuuri*. Jalava, Helsinki.
- Oittinen, Riitta 1997. *Liisa, Liisa ja Alice*. Tampere University Press, Tampere.
- Ottinen, Riitta, Anne Ketola, Melissa Garavini & Chiara Galletti 2018. *Translating picturebooks: revoicing the verbal, the visual, and the aural for a child audience*. Routledge advances in translation and interpreting studies, 30. Routledge, New York.

- Oittinen, Riitta & Eliisa Pitkäsalo 2018. Creating Characters in Visual Narration: Comics and Picturebooks in the Hands of the Translator. Teoksessa Hanne Juntunen, Kirsi Sandberg & Kübra Kocabaş (toim.), *In Search of Meaning and Identity Through Language; Literary, Linguistic, and Translational perspectives*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series A5.
- Pitkäsalo, Eliisa 2015. Sarjakuvan nonverbaalien viestien välittyminen käännöksessä. Teoksessa Rellstab, D. & N. Siponkoski (toim.) 2015. Rajojen dynamiikkaa, Gränsernas dynamik, Borders under Negotiation, Grenzen und ihre Dynamik. VAKKI-symposiumi XXXV 12.–13.2.2015. VAKKI Publications 4., Vaasa, 250–259.
Saataavilla: http://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Pitkasalo.pdf [Luettu: 13.1.2018.]
- Raittila, Hannu 2001. Uusi Jerusalem – Ankkalinnalla kulttuurin majakkana. Teoksessa Antila ym. (toim.), 84–87.
- Rasila, Tanja 1996. Avainsana, mysteeri, täyskäännös... Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa. Teoksessa Herkman 1996a, 61–80.
- Ronkainen, Timo 2001. Carl Barks. Teoksessa Antila ym. (toim.), 12.
- Ronkainen, Timo 2018. *Ankkamestarin salaisuus. Näkökulmia Carl Barksin tuotantoon*. Zum Teufel, Turku.
- Rota, Valerio 2008. Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats. Teoksessa Zanettin (toim.), 79–98.
- Sakari, Aimo 1990. Tintti-sarjakuvien ensimmäiset suomennokset. Teoksessa Jääskeläinen (toim.), 34–37.
- Scoutwiki 2014. Malspiikki. Saataavilla: <https://fi.scoutwiki.org/Malspiikki> [Luettu: 13.1.2018.]
- Sivusilmällä = *Suomen kielen opettaja Aku Anka*. 2010. Kirjoitus Sivusilmällä-blogissa 8.6.2010. Saataavilla: https://www.akuanka.fi/blogit/sivusilmalla/suomen_kielen_opettaja_aku_anka [Luettu: 25.2.2018.]
- Toivonen, Pia 2001. *En serietidning på fyra språk*. Vaasan yliopisto, väitöskirja.
- Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Herkman (toim.), 203–214.
- Tolvanen, Juhani 2001a. Aku Ankan menestystarinan juuret: eli alkoiko kaikki todellakin hiirestä. Teoksessa Antila ym. (toim.), 27–29.
- Tolvanen, Juhani 2001b. Neljä valttiässää eli Aku Ankan päätoimittajat kautta aikojen. Teoksessa Antila ym. (toim.), 114–117.
- TTP = Tieteen termipankki 2017. Nimitys: onomatopoeia. Saataavilla: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:onomatopoeia> [Luettu: 1.4.2018.]
- Valero Garcés, Carmen 2008. Onomatopoeia and Uarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books: A Case Study: Comic Books in Spanish. Teoksessa Zanettin 2008a, 237–250.

- Viitanen, Viia 2017a. Käännössarjakuvan synty – matka alkuperäisestä sarjakuvasta tilaajalle. Luento 29.9.2017 Kansainvälinen kääntäjienpäivä Tampereella.
- Viitanen, Viia 2018. Gradu Aku Ankan kääntämisestä. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Vastaanottaja: Jenny Hakala. Lähetetty 15.11.2018. [Luettu 15.11.2018.]
- Viitanen, Ville 2017b. *Ankkakielen meemit – analyysi Aku Ankan suomennosten adaptaatioperäisestä aineksesta*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Zanettin Federico (toim.) 2008a. *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing, Manchester.
- Zanettin, Federico 2008b. Comics in Translation: An Overview. Teoksessa Zanettin (toim.), 1–32.
- Zanettin, Federico 2008c. The Translation of Comics as Localization: On Three Italian Translations of *La piste des Navajos*. Teoksessa Zanettin (toim.), 200–219.
- Zitawi, Jehan 2008. Disney Comics in the Arab Culture(s): A Pragmatic Perspective. Teoksessa Zanettin (toim.), 152–171.
- Åkman, Erika 2017. *Legendaarinen Roope-setä-lehti lopettaa – ehti ilmestyä melkein 40 vuotta*. Iltä-Sanomat 22.10.2017. Satavilla: <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000005419031.html> [Luettu: 2.3.2018.]

English Summary

The retranslation of the Finnish Donald Duck comic *Aku Ankka*

Introduction

The Finnish Donald Duck comic *Aku Ankka* is known by all Finns. Most Finns have either read it themselves as a child or are possibly now reading it to their children. Throughout the years the comic's language has been praised as being exceptionally good, and many Finnish children have learned to read through the comic (Viitanen 2017).

The most famous Donald Duck author is without a doubt Carl Barks. He is also highly praised in Finland, and it could be said that almost all Finns have read his stories at some point in their lives. Barks' unique style and humour make his stories stand out. (Ronkainen 2001c.) Due to Barks' popularity, the data of my study consists of ten Donald Duck stories written and drawn by him. All ten stories are ten pages long and have been first translated in the 1950s and then later in the 21st century.

The theoretical background of my study includes a brief history of comics as well as the specific aspects that make comics as a genre different from any other literature. I focus especially on the translation of these aspects and how they are taken into consideration when translating. Additionally, I define retranslation as its own field of translation studies and then cover some studies of retranslated comics. Are there certain expectations about retranslations that could apply to every retranslation that is made?

In this study, I compare the original Finnish translations of Barks' comics to the latest retranslations of those same comics. The focus of my study is to find differences between these old and new translations and possible reasons for those differences. I hypothesize that the retranslations have a more coherent use of certain language aspects like the colourfulness of some expressions or individual words as well as using repetition as a source of humour. In addition, I hypothesize that the retranslations are more creative and do not adhere to the source text as much as the original translations.

For my analysis, I first divided the data into three separate blocks of examples: technical aspects, comic aspects and the use of vocabulary. Then I proceeded to create my comparative analysis method based on these three blocks. I compare my data, the old and the new translations, separately in three main phases of analysis. First, I compare the technical aspects

for each story's old and new translations. Second, I look at the special aspects of comics from each story and compare their translations in both old and new versions. Third, I study the use of vocabulary to find differences or similarities between the old new data. The analysis also includes a fourth phase, which is integrated into the main three phases. The fourth phase includes the English source text to which I compare the Finnish data when relevant.

Theoretical Background

Comics as a genre have been around for a long time. However, all researches can agree that comics have become exceedingly popular in the beginning of the 20th century and have since developed their own conventions and aspects as a genre of literature.

What separates comics from other literature is first and foremost the format which it is in. Comics usually consist of pages, which are divided into panels, which are furthermore divided into verbal and visual elements. Perhaps the most recognizable verbal element in comics are the speech balloons (Zanettin 2008b, 18), whose text represents the characters' dialogue. Comics also include other verbal elements, like paratext and sound effects (Celotti 2008, 38–39).

Because of the nature of comics, readers must first learn what their conventions are, before they can start reading and understanding them (Carrier 2000, 3). Comics use several distinct aspects of verbal and visual information, which together construct a narrative. This is called multimodality. (Kaindl 2004, 173.) The reader does not only read the text, but they look at the pictures with the text, they see sound and movement made with different verbal and pictorial elements, and they even fill in the blanks that are left between panels in the 'gutter'.

Because of this unique way of storytelling, comics can also be very hard to translate. Similarly to how the reader has to know the conventions of comics to be able to read them, the translator has to be aware of these conventions so they can properly convey the story to the target culture reader (Zanettin 2008b, 12).

When translating comics there are two main aspects to consider: the verbal and the visual. The verbal aspect consists of all the verbal text that is integrated into the comic, whether it is in a speech balloon as dialogue or part of the picture as a sound effect. Christine Celotti (2008, 38–39) divides these verbal elements into *four loci of translation*: balloons, captions, titles and the linguistic paratext. She uses the term linguistic paratext to cover all the verbal text that is not part of any of the other elements, like road signs or newspaper names in the picture. Celotti (2008, 42) notes that the translation of these elements is highly dependent on the importance of

said element. According to her, paratext is often not as important as the text in a speech balloon, which means that the translator must favour one element over the other. However, paratext can be translated in several different ways, which range from adaptation to omission (Celotti 2008, 39).

Comics are a very restrictive text and this is equally true for their translations. The translator does not have much room to work with, when translating the text in speech balloons, for example. Not only does the translated text have to fit into the balloon, but often also the appearance of the balloon is important. The space restrictions are especially tasking when translating into Finnish (Heiskanen 1990, 38–39). Additionally, the speech balloons usually imitate spoken language, which must sound natural also in the target text (Tolvanen 1996, 206–207).

The verbal elements of comics also include sound effects, which are comics' way of portraying sound in the story. Sound effects are not as universal as one might think, and this is especially the case with onomatopoeia, the sound effect that imitates natural sounds. Sound effects can look very different in comics of different languages. In Finnish the sound effect for a breaking mug can be *KÄRKES KLING!*, but in Hungarian the sounds can be written as *CSATT PUFF* (Pitkäsalo 2015, 257–258).

The text elements of comics include other aspects than the words themselves: the typography of the texts is also very important. It affects the way verbal text is interpreted in a comic. Changing the typography of a text can tell the reader if the character in the comic is yelling, whispering or, for example, shaking. They can also portray the character's mood. (Kaindl 2004, 189–190.) Because of the many uses of typography, the translator should also try to replicate the source text's typography in the target text.

The other main aspect to consider when translating comics is the visual aspect. A comic should never be translated only by translating the text elements and ignoring the picture (Rota 2008, 80). Often the reason for bad comic translations stems from the fact that the translator has not understood or has ignored the visual element. The visual and the verbal elements often work together to tell the story. Sometimes they need each other to work, especially in short, humorous comic strips. Rota (2008) brings up foreignization and domestication as possible translation strategies for comics. In foreignized comics the translator can leave culture-specific elements in the comic and the reader is still able to understand and appreciate them. This is often the case with Japanese *manga* comics. Domestication on the other hand means that the translation is

adapted closer to the target culture. (*ibid.* 85–89.) This can include changing proverbs, manipulating the picture, or just changing some words to better match the way a target culture reader would speak.

Retranslation is a field of study that is relatively new. Most of previous retranslation studies have been case studies and retranslation as a broader field has not been studied as extensively. (Koskinen & Paloposki 2015, 19). However, there are several retranslation hypothesis, which try to outline some basic reasons for creating retranslations. Perhaps the most famous retranslation hypothesis is the idea that the retranslation is somehow more faithful to the source text than the previous translation. According to another hypothesis, retranslations are made because the first translation(s) is outdated or includes some errors. (*ibid.* 8). Thus, the retranslator's goal is to make an updated version.

The retranslation of comics has been studied from different viewpoints in the past. One of the reasons for retranslating comics has stemmed from the changes in society. This has led to, for example, censored retranslations, like in the case of *Tex Willer* in Italy, where curse words were removed from the retranslation of the comic (Zanettin 2008c, 205–207). Zanettin (*ibid.*, 210–215) has also studied the retranslation of comics from the viewpoint of changing target audiences. In the retranslations of the comic *Blueberry*, the first translation is clearly targeted for children; the second is for an older, more experienced reader; and the third has a very foreignized translation meant for readers who understand the foreign cultural references in the comic.

The translation of *Aku Ankka* adheres to a very specific set of guidelines that have been formed throughout several decades. First, the stories come to Finland from Denmark, where the European Disney headquarters still is. Second, the stories go to freelance translators, who make a draft of the Finnish translation. Last, the stories return to the Finnish editors, who add in all the *Aku Ankka* elements that readers have come to know and love. (Viitanen 2017a.) Basically this means that one story does not have just one translator, but several, who together create the best possible language for the magazine, and the editors have a huge part to play in the outcome of any story. Thus, also the retranslations of *Aku Ankka* rely heavily on the decisions made by the editors: which stories are retranslated and when and how is all up to the Finnish editors.

Carl Barks' Donald Duck -stories and the comparative analysis method

For this study, I have chosen ten of Barks' ten-page stories, which have originally been translated into Finnish in the 1950s and later retranslated in the 21st century. All these stories have the famous narrative structure that is particular for Barks' comics: the narrative of the story somehow goes back to the beginning, creating a humorous punchline at the end.

The contents of my stories range from Donald's failed attempts at keeping a new job to him fighting with his cousin Gladstone over money or a bet. Most of the stories are about the titular character Donald, but in two of them the main character is his uncle Scrooge. Both Scrooge stories follow the familiar tale of him trying to prove he is the richest man in the world and trying to keep all that money safe.

For the analysis in this study, I first divided my data into three separate blocks. The first block is a technical block, which includes all the aspects I refer to as technical elements from my ten Donald Duck stories and their retranslations. These include extratext and colour. In my study, extratext covers the verbal texts that the editors have added and which are not part of the actual comics – like the addition of Carl Barks' name to each retranslated story. The second block is the comic block, which includes all the special aspects of comics specified in the theoretical background of this study. These include speech balloons, sound effects, typography, paratext and the relation between visual and verbal elements. I use the word paratext here a little differently than Celotti: in my analysis it covers all the text elements that are not in the speech balloon or captions and that are not sound effects, which I have emphasized as their own feature, because I feel that they are an important individual aspect of comics. The third block is the translation block, which includes differences between vocabulary choices in the old and new translations.

I used these data blocks as a base for my comparative analysis. My analysis includes three main phases. The first phase includes comparing the old and new translations' technical elements in each story to see how they have changed over the years. In the second phase I compare the comic aspects of these stories to see if some aspects are used differently in the retranslations. In the third phase I focus on the text translations themselves to see if the retranslations have clearly moved to any one direction regarding the translator's choices.

There is also a fourth phase in my analysis, which is integrated into the main three phases. That is the comparison between the Finnish translations and the original English source text. I refer

to this phase during the analysis of my main three phases whenever it brings something substantial into the analysis of any given data block.

Findings

The technical elements in my data include the most obvious changes in the visual style of the comic. The old translations do not include any of the extratext that is added in the retranslations. The retranslations have the title of the story added below the heading “Aku Ankka” and they also have the W WDC (*Walt Disney’s Comics*) -markings that Disney requires to be put into every Disney comic. In addition, all the retranslations include some mention of the *Toivesarja* (‘requested series’) series, which was launched in Denmark in the 1960s. The colouring of the old and new stories is also very different, as one would expect. The technology has changed over the years and the new translations have a much more even and finished look than the old ones.

The differences between the special aspects of comics vary between every aspect. The first notable difference can be seen in the speech balloons and their size differences. The speech balloons in the old translations are often much smaller than in the new ones. Other visual aspect of the speech balloons has to do with how the text looks inside the balloon. The text in the old comics often either fills the whole balloon completely or leaves a lot of empty space inside the balloon. However, the text inside speech balloons in the new stories is more evenly distributed inside the balloon and looks more symmetrical. Because of this, the text in the retranslations has also had to have been altered in some cases. In picture 5 (kuva 5), the retranslation has omitted the unnecessary mention of Gladstone’s Finnish name (*Hannu*) and the pronoun *sinä* ‘you’ has also been left out as it is not necessary in the Finnish language.

The sound effects in the old and new stories are different in almost every case. Both the typeface and the word in the effect have been changed in the retranslations. In the retranslations, the sound effects seem to have been used more diversely and the same effect is not often used twice in a row, as is the case in the old translations. Sometimes the sound effects in the same situation seem to be very different in the two translations. In the story *Super Snooper* Donald runs his nephews out of the house to do something productive rather than reading comics, and Huey, Dewey and Louie run out of the door. There are also speed lines present to illustrate that the boys are going fast, but the sound effect is very different in the two stories. In the old version the sound effect is *KLOMP! KLOMP!* and in the new one *VIUH VAUH* (SPN s. 6 f. 1). The first sound effect seems to indicate that the boys are making a lot of noise while exiting the

house. The second one substantiates the speed lines by imitating the sound such speed would make.

Sound effects also include various kinds of exclamations and sounds effects that are included in the speech balloon. These can be phrases or words like *Ow!* or *Glug glug*. In the old and new translations of *Aku Ankka* these sound effects are written very differently. The new translations utilize the Finnish sounds ä, ö and r to create many of the effects. In the old translations these sounds are rarely used in the sound effects. The very Finnish sounds make the effects stand out more and they bring a stronger emphasis on the effects. In addition, the retranslations use more of these exclamations inside speech balloons than the old translations do. They have been added to several stories in places where the old translations or source text do not have them.

The translation of paratext has some variation between the old and new translations. An example (example 1) from the story *The Talking Dog* shows four different newspapers, that have both the same and different translations in the two stories:

Example 1

PKv "VALON VALPAS VARTIJA", "PÄIVÄN UUTISIA", "PÄIVÄN UUTISIA" ja
"UUSINTA UUTTA"

PKu: "VALON VALPAS VARTIJA", "KUUKAUDEN KALUTUT", "ILTA ROVIO" ja
"UUSINTA UUTTA" (PK p. 2, 5–6, 9)

The first and last newspaper names are translated the same way and they both have alliteration: *Valon valpas vartija* 'The vigilant guard of the light' and *Uusinta uutta* 'The newest of the new'. In the old story the middle two newspaper names are the same, *Päivän uutisia* 'Today's news', and this name does not have alliteration. The retranslation counterparts for *Päivän uutisia* are *Kuukauden kalutut* 'The month's most gnawed ones' and *Ilta rovio* 'The evening pyre'. The first one has some alliteration and the second one is a reference to Finnish tabloid papers *Iltalehti* and *Iltasanomat*.

In the old stories the verbal text has been written in upper case letters whereas the new translations also use lower case. This affects the way the comic and especially the speech balloons look in the different versions. The upper case typeface is often much harder to read and it takes up much more space than the lower case.

In the original Barks stories typography has been used to emphasis some words and phrases in characters' speech. This is also the case in the old translations. The emphasis is usually done by bolding the word or words in question. In the retranslations there is virtually no examples of typography used in this manner. In some rare cases the retranslations use upper case letters to

emphasize a point. However, usually the retranslations use different methods of emphasizing words in the text. Often, the retranslations add words to the text to use as emphasis. In this example from the story *Super Snooper*, we can see the way the old translation's emphasis has been rewritten in the new version by adding an adjective:

Example 2

VJv: "MITÄ TE NYT LUETTE?"

VJu: "Ja mitä roskaa tällä kertaa?" (VJ p. 1 f. 1.)

In example 2, Donald questions his nephews' reading habits by asking in a very aggressive or negative manner what they are reading. The speech balloon in the old story reads 'What are you reading now?' whereas the retranslation reads 'And what carbage this time?'. By adding the word *roskaa* 'carbage', the translator emphasizes Donald's dismissive tone of voice. In the old story this has merely been tried to convey by bolding the word *mitä* 'what', but it is not as clear as in the retranslation.

The relation between the visual and verbal elements in Carl Barks' Donald Duck stories is rarely an issue for Finnish translators as Barks does not use a lot of culture specific imagery or words in his stories. However, the translator must also consider whether the text needs to support the picture and vice versa.

The retranslations emphasize the visual element more often than their older counterparts. In several cases, what is seen in the picture is also mentioned in the text to better bind the visual and verbal elements together. In addition, the retranslations seem to pay more attention to the visual information than the old translations. A good example comes from the story *Super Snooper* where Donald, under the influence of a super potion, notices a little girl whose toy is stuck under a steamroller (example 3).

Example 3

VJv: "HÄNEN NUKKENSA JÄÄ JYRÄN ALLE!"

VJu: "Hänen nallekarhunsa on jäänyt jyrän alle."

VJa: "HER DOLL IS CAUGHTER UNDER THAT STEAMROLLER!" (VJ p. 5 f. 8.)

As seen in example 2, the original text implies that the girl's doll is caught under a steamroller. However, when we study the picture more closely, we can see that the toy in the story is not a doll but a teddy bear. This has been noted in the retranslation, which reads 'her teddy bear is caught under the steamroller'. The old translation however, uses the word *nukke* 'doll', which is a direct translation from the source text. The old translation also uses a different verb tense: *jää* is a present tense of the word *jäädä*, which in this case means the toy is about to get caught

under the steamroller despite the fact we can clearly see that the toy is already stuck and the steamroller is stationary. In this instance there is also a spatial consideration, as the speech balloon is smaller in the old translation and the perfect tense *on jäänyt* might not have fit into the balloon.

The vocabulary choices in the old and new translations vary. The most prominent difference between the old and new translations vocabulary is the way the new translations aspire to stray from the use of mundane, everyday words. For example, *juoda* ‘to drink’ becomes *hörppiä* ‘to slurp’ and people can be *heppuja* ‘dudes’ or *ukkoja* ‘gaffers’. These vocabulary choices are usually made by the editors of *Aku Ankka*, after the translator has translated the text. That is why I refer to some of them as editorial choices.

A very famous editorial choice can be found in the translations of *The Talking Dog*. The editorial staff calls these choices “Undying panels” (Viitanen 2017a, 2018). These are panels which have been dubbed as the greatest lines in *Aku Ankka* and it would be wrong to try and change them. In this panel, Donald is leaning on his hand contemplating his failure to become famous when a dog that is sitting next to him suddenly speaks. In the original comic the dog says “Times are tough, huh, bud?” (PK p. 7 f. 7.), which was originally translated into Finnish as “Elämme kovia aikoja, ystävä hyvä!” (‘We are living in tough times, my dear friend!’). This translated phrase became so iconic that it has never been changed and the exact same phrase can also be found in the retranslation.

Tautology is a common feature in the retranslations of *Aku Ankka*. Incidentally it is also an elusive feature. The retranslations avoid repetition to keep the comic as lively as possible. This can often be seen with how synonyms are used instead of repeating the same word. In the translations of *Fireman Donald* both translations use the word *nuttu*, when Donald speaks of his shirt. The word *nuttu* in itself is an interesting choice in this context, because it has originally meant a clothing for a baby. However, it is very commonly used in *Aku Ankka*. Nevertheless, in the old translation this word has been used several times in the comic, but in the retranslation one of the mentions has been changed to *pusero*, which is a more common word for a shirt. This change has most likely been made to avoid excessive repetition of the same word.

In addition to being avoided, tautology is also used as a tool to create humorous effects in the retranslations. A good example of this can be found in the retranslation of the story *Statuesque spendthrifts*, where Scrooge is fighting with a foreign maharajah about who is the richest man in the world. Both men call each other names, when they hear of the other’s claims. In the old

translations the insults are very different and have no clear connection. The retranslation, however, uses the same two insults in both speech balloons: *Se nousukas! Se löyhäsuinen kerskuri!* ‘The upstart! The loose-tongued braggart!’ (MRM p. 3 f. 8 and p. 5 f. 3). By making the insults match, the retranslation not only connects the two dialogues humorously, but also shows how similar these two men are.

Aku Ankka by its nature is usually translated using a domesticating translation strategy. However, in this study’s data there are several instances, where the retranslation is more faithful to the source text and its translation strategies could be considered foreignizing. This is very apparent in the way the translations handle currency and measurements. The old translation has systematically changed dollars into *markka* (an old Finnish currency that was in use in the 1950s). The retranslations, however, have not changed dollars into euros (Finland’s current currency), but have instead omitted the currency altogether, except in one instance where the translation also has dollars (MRMu p. 3 f. 2). This would suggest that the retranslators have sometimes chosen a more foreignizing translation strategy.

The last vocabulary choices in this analysis are changes in word register or style. The retranslations seem to mix the style and register of words continuously. One of the changes is modernization, which includes the changes in words like *tupajäärä*, which is used as a translation to a ‘termite’ in the old comics. In the retranslation this term has been changed into the nowadays more commonly used term *termiitti*. In addition to changes in individual words, the retranslations also use more contemporary proverbs in their translations. Proverbs are rarely used in the old translations.

As a contrast to the modernized words, the retranslations also use several non-colloquial terms that probably are not as familiar to the main target audience (young children). One of the uses of these words could also be explained through editorial choices. In the story where Donald becomes the new water sanitizer for the city, his nephews decide to draw a picture of him chasing the bacteria away. The old translation simply uses the phrase *metsästävässä bakteereja* ‘hunting down bacteria’, whereas the new translation uses a very different phrase *häättämässä hyyryläisiä* ‘evicting tenants’. *Hyyryläinen* is a word derived from Swedish and it means ‘tenant’, but it is nowadays not commonly used in Finnish. With the use of this loan word, the translation also has alliteration, which is a very common editorial choice for *Aku Ankka*.

Conclusion

My study shows that the translations of *Aku Ankka* have always been diverse. However, the retranslations have started to follow some guidelines as to how that diversity is portrayed, by adding certain elements like exclamations and alliteration, and omitting others like tautology and emphasis created through bolding words or phrases in the balloons. The retranslations have some inconsistencies as well, some of which might be explained by the fact that they are never translated by just one person, but different stories have different translators, not to mention all the changes made by the editorial staff.

My comparative analysis model worked well. By dividing the data into three blocks I got a clearer path to follow in my analysis, which helped to find the most useful examples of those I had collected. The analysis stage could maybe have been improved by dividing my examples into different categories, because the categories in my analysis overlap. However, I believe this would always happen to some extent, because the aspects of comics are – by nature – very intertwined. My analysis could also have benefitted by the addition of the original Danish translations, from which the old Finnish stories have been translated. For this analysis, however, I was not able to acquire them.

Of my research hypothesis the first one was accurate and the second one was not. The typical language features of *Aku Ankka* have indeed increased in the retranslations, like the vivid use of vocabulary. However, the retranslations were very faithful to the source text. This also means that my study fulfils the retranslation hypothesis mentioned by Koskinen and Paloposki (2015). Some of this faithfulness could be explained through the popularity of Carl Barks: the translators might not want to deviate from his texts too much as he is so highly praised in the community. It would be very interesting to research if and how the translations of Barks' stories differ from the translations of stories that someone else has written.

In addition to the retranslation hypothesis coming true, the idea that retranslations are made because the previous ones have become outdated is partly accurate in this study. Some of the features, especially the technical elements, in the stories in my study have been updated for the new translations. Additionally, there are modernization changes in the vocabulary of the retranslations. However, the retranslations in my study also utilized uncommon words to diversify the vocabulary. It could also be argued that the retranslations in my study were made, because the original stories were so popular to begin with. The biggest influence of course was

the *Toivesarja* series launched in Denmark. Every single retranslation in my study is a part of that series.

In this study I have emphasised the positive aspects of *Aku Ankka*'s versatile language, especially in the retranslations. The retranslations clearly aim to broaden the readers' vocabulary whereas the older translations have left more room for the reader's own interpretations and time to study the picture more closely. However, it would be prudent to analyse if the rich language is solely a positive element and could there be a benefit to the old translations' more conservative use of vocabulary.

The retranslation of comics is still a very under-studied field and more studies could be made to further distinguish some key changes between original translations and retranslations. So far most of the studies made have been case studies. Next step could be to bring some of these case studies together, to possibly find common changing elements the retranslations of all comics.