

Laura Kalmukoski

**KUINKA KÄÄNNÖS MAHTUU  
PUHEKUPLAAN?**  
Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Pro gradu -tutkielma  
Lokakuu 2019



# TIIVISTELMÄ

Laura Kalmukoski: Kuinka käännös mahtuu puhekuplaan? Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, englannin kääntämisen ja tulkkauksen  
opintosuunta  
Lokakuu 2019

---

Tarkastelin tutkielmassani sarjakuvakääntäjän tiivistäviä käännösratkaisuja ja tilarajoituksen vaikutusta sarjakuvakäännökseen. Tavoitteena oli selvittää, millaisia tiivistämisstrategioita sarjakuvakääntäjä käyttää saadakseen tekstin mahtumaan puhekuplaan. Lisäksi analysoin tiivistämisen vaikutusta käännökseen. Aiemman teorian perusteella oletin, että sarjakuvakääntäjä käyttää erilaisia tiivistämisstrategioita ja että nämä strategiat muistuttavat tekstittäjien yleisesti käyttämiä tiivistämiskeinoja. Oletin myös, että tilarajoituksen vuoksi käännöksestä jää pois lähdetekstin elementtejä, mikä vaikuttaa käännöksen välittämiin merkityksiin.

Tutkimusaineistoksi valitsin Batman-sarjakuvan *The Court of Owls* (2012) ja sen suomennoksen *Pöllöjen hovi* (2013). Aineistoksi rajautui lopulta puolet tästä sarjakuvaromaanista, sillä tiivistäviä käännösratkaisuja ja poistoja löytyi paljon. Analyysin ensimmäisessä vaiheessa luokittelin aineistosta esiin nousseita tiivistämisstrategioita teoriaohjaavan sisällönanalyysin menetelmin. Seuraavaksi vertasin tiivistettyjä käännöksiä lähdetekstiin ja analysoin tiivistämisen aiheuttamia muutoksia käännöksen merkityksiin ja mahdollisiin tulkintoihin. Tässä käytin diskurssianalyysistä lainattuja työkaluja ja lähestymistapaa, jonka perusolettamuksiin kuuluvat erilaisissa konteksteissa ja sosiaalisissa tilanteissa syntyvät merkitykset. Tästä näkökulmasta analysoin, kuinka sarjakuvan merkitykset rakentuvat dialogin ja dialogimaisen kielenkäytön kautta ja kuinka nämä merkitykset muuttuvat käännösprosessissa.

Tiivistämisstrategioiden tunnistamisessa käytin apuna aiempaa tutkimusta tiivistävästä kääntämisestä. Koska tiivistäminen on yleinen käännösstrategia erityisesti audiovisuaalisessa kääntämisessä, suuri osa tutkielman teoreettisesta viitekehuksesta löytyi audiovisuaaliseen kääntämiseen ja erityisesti tekstittämiseen liittyvistä tutkimuksista. Käytinkin analyysin ensimmäisen vaiheen luokittelun pohjana nimenomaan tekstittäjien tiivistämisstrategioita.

Tutkimustulokset osoittavat, että sarjakuvan kääntäjä käyttää samanlaisia tiivistämisstrategioita kuin tekstittäjät, vaikka tiivistämisen tarve onkin sarjakuvassa pienempi. Tiivistämisstrategioita löytyi kaikilta tekstin tasoilta: välimerkkien ja kirjainten tasolta sanojen ja lopulta lauseen ja virkkeen tasolle asti. Kääntäjä on tiivistänyt tekstiä huomattavasti ja tehnyt paljon poistoja. Käännöksestä on poistettu erityisesti toistoa, puhujan epäröintiä, johdattelevia ilmaisuja, kuvailevia sanoja sekä ”turhia” yksityiskohtia. Näin käännöksestä on tullut lähdetekstiä yksinkertaisempi ja ainakin osittain implisiittisempi. Vaikka kääntäjä on kääntänyt kaiken tarinan ymmärtämisen kannalta relevantin tiedon, sarjakuvan hahmojen kielenkäyttö on tulkintani mukaan muuttunut käännösprosessissa, minkä myötä myös kielenkäytön kautta rakentuvat mahdolliset tulkinnat hahmojen identiteeteistä ja valtasuhteista ovat muuttuneet.

Avainsanat: sarjakuvan kääntäminen, tiivistäminen, tiivistämisstrategiat, poistot

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.



# Sisällys

1 Johdanto .....	1
2 Sarjakuvat ja niiden kääntäminen .....	5
2.1 Sarjakuvien historiasta .....	5
2.2 Supersankarisarjakuvasta .....	7
2.3 Sarjakuvan kerronnan keinot.....	10
2.4 Sarjakuvat ja multimodaalisuus .....	13
2.5 Kotouttaminen ja vieraannuttaminen .....	17
3 Tiivistävä kääntäminen .....	20
3.1 Tilarajoitus sarjakuvakääntäjän haasteena .....	20
3.2 Tiivistävän kääntämisen keinot.....	22
3.2.1 Tiivistämisstrategioiden luokittelu.....	22
3.2.2 Tiivistäminen uudelleenmuotoilemalla.....	23
3.2.3 Tiivistäminen poistamalla .....	26
3.3 Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioiden luokittelu.....	28
4 Aineisto ja metodi .....	31
4.1 <i>Batman: Pöllöjen hovi</i> .....	31
4.2 Teoriaohjaava sisällönanalyysi .....	32
5 Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita .....	36
5.1 Kirjainten taso ja välimerkkien taso.....	36
5.1.1 Kirjainten ja välimerkkien tason uudelleenmuotoilut .....	36
5.1.2 Kirjainten ja välimerkkien tason poistot .....	38
5.2 Sanojen taso.....	39
5.2.1 Sanojen tason uudelleenmuotoilut .....	39
5.2.2 Sanojen tason poistot.....	46
5.3 Lauseen ja virkkeen taso .....	55

5.3.1 Lauseen ja virkkeen tason uudelleenmuotoilut .....	55
5.3.2 Lauseen ja virkkeen tason poistot .....	63
5.4 Yhteenveto analyysista.....	69
6 Pohdinta.....	73
Lähteet.....	79
English Summary	

# 1 Johdanto

Sarjakuva on monimuotoinen ilmaisuväline, joka kehittyy koko ajan. Kun sarjakuvista puhutaan arkikielessä, useimmilla on varmasti selvä kuva siitä, millaisesta tekstilajista on kyse: jollekin saattaa tulla mieleen sanomalehtien humoristiset sarjakuvastripit, toisille *Batman* ja *The Avengers*. Kaikkien mielessä on kuitenkin luultavasti piirrettyjä kuvia sarjana, joka etenee ruudusta ja kuvasta toiseen, sekä luultavasti puhekuplia, jotka sisältävät tekstiä. Sarjakuvan määritelmä on aiheuttanut tutkijoiden parissa jonkin verran erimielisyyttä, mutta suomen kielen sana ”sarjakuva” kuvaa ilmaisumuotoa hyvin (ks. McCloud 1994, 5). Sarjakuvatutkija Pekka A. Mannisen (1995, 10) määritelmän mukaan sarjakuva on ”kuvasarjan avulla kerrottu kertomus, jossa kuvien yhteyteen on voitu liittää dialogia tai muuta tekstiä. [–] Kuviin voidaan myös sisällyttää ääntä, liikettä, tunnetilaa, tms. kuvaavia symboleja.” Sarjakuva on siis kuvien, symbolien sekä usein puhekupliin ja tekstilaatikoihin sijoitettujen sanojen yhdistelmä, jolla kerrotaan tarinaa tai välitetään muuta informaatiota.

Kun sarjakuva käännetään kielestä ja kulttuurista toiseen, usein kääntämisen kohteena on vain sarjakuvan verbaalinen teksti. Käytän sanoja *verbaalinen teksti* ja *visuaalinen teksti* erottamaan sarjakuvan kaksi moodia, eli sanan ja kuvan, jotka yhdessä muodostavat sarjakuvan *tekstin*. Varsinkin pienelle markkina-alueelle kuten Suomeen käännettäessä sarjakuvan visuaalisen tekstin eli kuvan muokkaaminen on mahdotonta tai ainakin harvinaista (ks. Pitkäsalo 2016, 238). Tämä tarkoittaa sitä, että kääntäjän on pelkän verbaalisen tekstin kautta välitettävä lukijalle myös sarjakuvan kuvituksessa mahdollisesti ilmenevät kulttuurisidonnaiset elementit. Tämän tekee vielä haastavammaksi se, että käännöksen on usein mahduttava hyvin pieneen tilaan, yleensä puhekuplaan tai tekstilaatikkoon.

Yksi sarjakuvakääntäjän suurimmista haasteista onkin tilarajoitus. Kuten sarjakuvan visuaalisen moodin yleensäkin myös kuplien ja laatikoiden muodon tai koon muuttaminen on usein mahdotonta tai ainakin sitä pyritään välttämään (Ruokosenmäki 2000, 15). Myöskään tekstin koon muuttaminen ei ole yleensä suositeltavaa, koska sarjakuvassa fontin koko viestii yleensä puhujan äänenvoimakkuudesta. Lisäksi suomen kielen pitkät sanat päätteineen tekevät tekstin sovittamisen puhekuplaan haastavaksi, koska liiallinen tavuttaminen saattaa näyttää rumalta (Hyypä 2005, 126). Sarjakuvakääntäjän onkin usein tiivistettävä tekstiään: hänen on ilmaistava lähdetekstin sisältö mahdollisimman kattavasti ja tarkasti mutta kuitenkin niin, että se mahtuu sille varattuun tilaan.

Tutkin sarjakuvakääntäjän tiivistäviä käänösratkaisuja eli sitä, millä tavalla kääntäjä mahdollistaa käänöksen sille piirrettyihin kupliin ja laatikoihin. Aloitin aiheen tutkimisen kandidaatintutkielmassani, joka kuitenkin jäi rajatun pituutensa vuoksi varsin suppeaksi. Valitsin aiheen erästä sarjakuvaa lukiessani: huomasin jokseenkin kömpelön käänöksen ja jäin miettimään, kuinka suuri vaikutus tilarajoituksella oli sen kömpelyyteen. Sarjakuvan kääntäjän on osattava tiivistää käänöstä niin, että olennainen viesti säilyy muuttumattomana eikä käänöksen kieli tai tyyli kärsi. Tällainen tiivistämisen taito on varmasti hyödyllinen jokaiselle kääntäjälle, mutta erityisesti sarjakuvan kääntäjän on hyvä hallita erilaisia strategioita tiiviin käänöksen tuottamiseksi.

Sarjakuvien kääntämistä on tutkittu jonkin verran ja tutkitaan yhä enenevässä määrin. Maailmalla sarjakuvakääntämisen tutkijoita on kiinnostanut esimerkiksi sarjakuvien multimodaalisuus (ks. Borodo 2015) ja huumorin kääntäminen (ks. Kaindl 2004). Suomalaisista tutkijoista Eliisa Pitkäsalo (ks. esim. Oittinen & Pitkäsalo 2018) on tutkinut sarjakuvien kääntämistä paljon. Sarjakuvakääntämisen tutkimuksissa keskitytään usein sanaleikkien tai huumorin kääntämiseen, onomatopoeettisiin ilmauksiin, lainauksiin ja alluusioihin tai puhekieleen (Zanettin 2008, 20). Suomen yliopistojen sarjakuvakääntämistä käsittelevien pro gradu -tutkielmien joukosta löytyykin näitä aiheita käsitteleviä tutkimuksia. Varsinkin humorististen sarjakuvastriippien kääntäminen on usein erittäin vaikeaa juuri kulttuuri- ja kielisidonnaisten elementtien vuoksi, ja on luonnollista, että näiden aspektien tutkimus kiinnostaa tutkijoita. Esimerkiksi *Tintti*, *Asterix* ja *Aku Ankka* ovat kiinnostaneet suomalaisia käänöstieteen opiskelijoita. Yhdysvaltalaisia supersankarisarjakuvia puolestaan on tutkittu käänöstieteissä suhteellisen vähän – sen sijaan niiden kulttuurillisia piirteitä on tutkittu (ks. Miettinen 2012).

Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita ei juurikaan ole tutkittu, mutta esimerkiksi Michał Borodo (2016; 2015, 26) on huomauttanut, että strategiat muistuttavat tekstittäjien käyttämiä tiivistämisen keinoja. Tiivistävästä kääntämisestä onkin kirjoitettu erityisesti audiovisuaaliseen kääntämiseen eli lähinnä tv-ohjelmien ja elokuvien tekstittämiseen liittyvissä tutkimuksissa (ks. Ingo 1999; Díaz Cintas & Remael 2007). Tekstittäjän tiivistämisstrategioista on myös tehty opinnäytetöitä (ks. esim. Koljonen 1998). Tekstittäjä joutuu tiivistämään paljon enemmän kuin sarjakuvakääntäjä, mutta molemmat käyttävät samantyyppisiä tiivistämiskeinoja. Useissa tutkimuksissa on löydetty huomattavia yhtäläisyyksiä sarjakuvien kääntämisen ja



audiovisuaalisen kääntämisen välillä (ks. Borodo 2016). Tästä syystä nojaan tutkielmassani melko paljon audiovisuaalista kääntämistä koskevaan aikaisempaan tutkimukseen.

Tutkielman aineistoksi olen valinnut englanninkielisen sarjakuvaromaanin *Batman: The Court of Owls* (2012) ja sen suomennoksen *Batman: Pöllöjen hovi* (2013). Valitsin aineistoksi supersankarisarjakuvan, koska niiden käännökset ovat tyypillisesti uskollisia lähdetekstille (ks. Ruokosenmäki 2000), mikä tekee tiivistävien käännösratkaisujen tunnistamisesta helpompaa. Lisäksi supersankarisarjakuva on itselleni tutuin sarjakuvagenre, mikä myös helpottaa tutkimuksen tekemistä.

Tutkimuskysymys jakautuu kahteen osaan:

1. Millaisilla käännösratkaisuilla sarjakuvan kääntäjä saa tekstin mahtumaan sille rajattuun tilaan?
2. Millä tavalla tiivistäminen ja mahdolliset poistot vaikuttavat käännökseen?

Pyrin siis ensinnäkin selvittämään, millaisia tiivistämisstrategioita sarjakuvakääntäjä käyttää saadakseen tekstin mahtumaan sille varattuun tilaan. Tähän kysymykseen vastatakseni luokittelen tiivistämisstrategioita kategorioihin. Metodina käytän teoriaohjaavaa sisällönanalyysia. Hypoteesini on, että sarjakuvakääntäjä käyttää samantyyppisiä tiivistäviä käännösratkaisuja läpi tekstin niin, että strategioita on mahdollista tunnistaa ja kategorisoida. Lisäksi oletan, että sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategiat muistuttavat tekstittäjän tiivistämisstrategioita. Luokittelun pohjana käytän aiempaa tutkimusta lähinnä tekstittäjien tiivistämisen keinoista. Luokittelun tarkoituksena on auttaa tiivistämisstrategioiden vaikutusten analysoinnissa, eri strategioiden hyödyllisyyden arvioinnissa ja johtopäätösten tekemisessä.

Toinen tutkimuskysymys on laajempi. Koska sarjakuvan kääntäjän on tiivistettävä käännöstä, on luonnollista olettaa, että käännöksestä jää jotain pois. Oletan myös kandidaatintutkielmani tulosten sekä muiden tutkimusten (Grun & Dollerup 2013; Borodo 2015) perusteella, että käännetystä sarjakuvasta poistetaan lähdetekstin elementtejä jonkin verran. Tutkimuskysymyksen toiseen osaan vastatakseni vertaan siis lähdetekstiä ja kohdetekstiä toisiinsa ja analysoin poistojen ja tiivistämisen vaikutuksia sarjakuvan tarinan rakentumiseen. Tässä osassa analyysiani olen lainannut työkaluja ja lähestymistapoja diskurssianalyysista. Teoriaohjaavan sisällönanalyysin ja diskurssianalyttisen lähestymistavan avulla tarkastelen siis tiivistämisen ja poistojen aiheuttamia muutoksia käännökseen.

Tutkielman teoriaosuus jakautuu kahteen osaan: luvussa 2 tarkastelen sarjakuvien erityispiirteitä sekä sarjakuvien kääntämistä, ja luvussa 3 keskityn sarjakuvan tilarajoituksen luomiin haasteisiin sekä kääntäjän tiivistämisstrategioihin. Luvussa 4 kerron tarkemmin tutkielman aineistosta ja sen rajaamisesta sekä tutkimusmenetelmästä. Luku 5 sisältää tutkielman analyysiosan. Analyysi on jaettu kolmelle tekstin tasolle: kirjainten ja välimerkkien taso, sanojen taso sekä lauseen ja virkkeen taso. Jokaisella tasolla kääntäjän tiivistävät käänösratkaisut on lisäksi jaettu uudelleenmuotoiluihin ja poistoihin. Tutkielman viimeinen luku 6 summaa päätelmäni koko tutkielman suhteen.

## 2 Sarjakuvat ja niiden kääntäminen

Sarjakuvien tutkijat ovat yleensä yhtä mieltä siitä, että sarjakuva on muutakin kuin vain kuvataiteen ja sanataiteen yhdistelmä (McCloud 1994, 92) ja että sarjakuvalla on omanlaisensa kieli, jota täytyy oppia lukemaan (Herkman 1998, 21). Sarjakuvatutkija Neil Cohn (2013) on jopa kategorisoinut sarjakuvien visuaalisen kielen verbaalisten ja viittomakielten rinnalle omaksi kieleksi, jolla on kielioppi ja tietyt säännöt. Onkin tärkeää, että sarjakuvan kääntäjä ymmärtää sarjakuvia ja niiden kerronnan keinoja, sillä jos kääntäjä ei tulkitse lukemaansa oikein, hän ei voi tuottaa hyvää käännöstä.

### 2.1 Sarjakuvien historiasta

Sarjakuvien historiasta kirjoitettaessa mainitaan usein, että sarjakuvamaista kerrontaa on ollut olemassa muinaisista ajoista alkaen. Kuvan ja sanan yhteistyö tarinankerronnassa on palautettu esimerkiksi luolamaalauksiin tai vanhoihin kuvakirjoituksiin ja hieroglyfeihin. (ks. esim. McCloud 1994, 10–15, Herkman 1998, 48.) Näin kaukaa historiasta sarjakuvia ei ehkä kannata lähteä etsimään, mutta nykyaikaisten sanomalehtisarjakuvien esiasteeksi voidaan lukea satiiriset ja poliittiset pilapiirroksiset, joita julkaistiin englanninkielisissä sanomalehdissä jo 1700-luvulla. 1800-luvulla nämä alkoivat muistuttaa muodoltaan nykyaikaisia sarjakuvia, ja jo 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa humoristisia sarjakuvia julkaistiin aikakauslehdissä ja sanomalehtien sunnuntainumeroissa Atlantin molemmin puolin. (Kukkonen 2013, 99–103.)

Sarjakuvatutkija Scott McCloud (1994, 17) nimeää nykyaikaisen sarjakuvan isäksi Rodolphe Töpfferin (1777–1846) ja hänen 1800-luvun alun pilapiirroksensa, jotka yhdistävät kuvaa ja sanaa. Joskus ensimmäisenä ”oikeana” sarjakuvana taas mainitaan Yhdysvalloissa New York World -lehdessä ensi kerran vuonna 1896 julkaistu *The Yellow Kid*. Asiasta voidaan kiistellä, koska samoihin aikoihin samantyyppisiä piirroksia julkaistiin myös muualla. (Manninen 1995, 14.) Joka tapauksessa 1900-luvun ensimmäisinä vuosikymmeninä sarjakuvia julkaistiin sanomalehdissä paljon; näiden huumorisarjakuvien aiheet heijastivat usein tuon ajan kaupungistunutta elämää ja sen haasteita (Kukkonen 2013, 103–104).

Ensimmäiset seikkailusarjakuvat tulivat huumorisarjakuvien rinnalle sanomalehtiin vuoden 1930 tienoilla. Vaikka sarjakuvia ilmestyi ympäri maailman, Yhdysvalloissa julkaistuilla sarjakuvilla oli niin ylivoimainen asema, että myös sarjakuvalehteä pidetään usein yhdysvaltalaisena keksintönä. (Manninen 1995, 15.) Myös ensimmäinen suomennettu

sarjakuva, *Amerikkalainen kuvakirja* (1905), on yhdysvaltalaisista alkuperää (Tolvanen 1996, 203). Yhdysvalloissa ensimmäiset lehdiksi kootut sarjakuvajulkaisut ilmestyivät 1920-luvulla ja sisälsivät sanomalehdistä tutuntyyppisiä sarjakuvia. Sanomalehtisarjakuvat pysyivät suosituimpana sarjakuvan muotona, kunnes vuonna 1938 Action Comics -lehdessä julkaistiin ensimmäinen *Superman*-sarjakuva, minkä jälkeen supersankarisarjakuvat nousivat Yhdysvalloissa suosituimmiksi sarjakuvalehdiksi. (Manninen 1995, 15–16.) *Supermania* seurasivat *Batman* (1939), *The Flash* (1940), *Wonder Woman* (1941) ja paljon muita. Yhdysvalloissa supersankarit auttoivat sarjakuvien levikkiä ja niiden lukijakuntaa laajenemaan ja samalla sarjakuvia monipuolistumaan. Uusien supersankareiden lisäksi tuolloin syntyivät ja yleistyivät myös esimerkiksi kauhusarjakuvat, ja niillä oli suuri vaikutus nykyaikaisten sarjakuvien kehityksessä. (Kukkonen 2013, 107.)

Suomeen yhdysvaltalaiset sanomalehtisarjakuvat tulivat 1900-luvun alussa, mutta niitä julkaistiin aluksi vain satunnaisesti. Ne yleistyivät suomalaisissa lehdissä vasta 1930-luvulla. Yhdysvaltalaiset sarjakuvalehdet rantautuivat Suomeen vuonna 1949, jolloin käänössarjakuvia alettiin julkaista lehtinä. Perinteisesti suomenkielisen lehden julkaisija osti oikeudet jonkin ulkomaisen sarjakuvalehden materiaaliin ja se käännettiin kokonaan suomeksi. (Manninen 1995, 23–24.) Suomessa kuten muuallakaan maailmassa sarjakuvien maine ei ollut hyvä. Varsinkin ulkomaalaisia – eli lähinnä yhdysvaltalaisia – sarjakuvia pidettiin väkivaltaisina ja amerikkalaista kulttuuri-imperialismia edustavana sotapropagandana. Vielä 1970-luvulla kritiikin kohteena oli ajoittain ulkomainen sarjakuva ja sen kaupallisuus. (Kauranen 2011, 36.)

Sarjakuvia on tietenkin monenlaisia, ja niitä voi jaotella erilaisin perustein. Usein sarjakuvat jaetaan ensinnäkin julkaisukanavan ja pituutensa mukaan sarjakuvastrippeihin, sarjakuvalehtiin sekä sarjakuvakirjoihin tai -albumeihin (Herkman 1995, 22; Jokinen 2011, 100). Sarjakuvista voi myös tunnistaa useiden eri genrejen edustajia. Suuri osa sarjakuvista on fiktiota, mutta sen lisäksi on esimerkiksi elämäkerrallisia tai opetuskäyttöön tuotettuja sarjakuvia (Zanettin 2008, 5–6). Genre on tärkeä käsite siksi, että se herättää tiettyjä odotuksia ja vaikuttaa lukijan tapaan lukea ja tulkita sarjakuvaa (Kaindl 2019, 244). Genren mukaan tyypillinen jaottelu on sarjakuvien jakaminen huumorisarjakuviin ja seikkailusarjakuviin (Ruokosenmäki 2000, 50). Jaottelujen rajat ovat luonnollisesti häilyviä, mutta yleistävä erottelu on mahdollinen ja usein tutkijalle hyödyllinen: yleensä esimerkiksi sanomalehtien lyhyet sarjakuvastripit ovat huumorisarjakuvia, kun taas pitkät sarjakuvaromaanit käsittelevät synkempiä aiheita. Kun

luokittelee eri sarjakuvatyyppöjä pituuden mukaan järjestyksessä lyhyestä pidempään, huomaakin usein aihealueiden ja julkaisukanavien muuttuvan samalla.

Monissa maissa tunnetuimpia sarjakuvia ovat sanomalehtien sarjakuvastripit, jotka koostuvat tyypillisesti muutamasta ruudusta ja kertovat usein kokonaisen tarinan (Zanettin 2008, 7). Vaikka tarina jatkuisi seuraavassa lehdessä, on tärkeää, että jokainen strippi on itsenäinen kokonaisuus, jotta satunnainenkin lukija voi nauttia siitä lukematta edellisissä ja seuraavissa lehdissä julkaistuja strippejä. (Manninen 1995, 33.) Yleensä sarjakuvastripeissä kerrotaan jokin vitsi, kasku tai anekdootti (Herkman 1998, 105–106). Tyypillisiä esimerkkejä tällaisista lyhyistä huumorisarjakuvista ovat *Tenavat* tai *Fingerpori*. Näitä sarjoja julkaistaan usein sanomalehtien lisäksi koottuna sarjakuva-albumeiksi. Lyhyet huumorisarjakuvat ovat kääntäjän kannalta erityisen haastavia siksi, että niiden huumori syntyy usein sanaleikkien ja/tai kuvan ja sanan yhteistyön kautta (ks. Kaindl 2004). Lisäksi sarjakuvastriippien huumori riippuu hyvin usein siitä kulttuurisesta kontekstista, jossa sarjakuva on luotu, ja voidaan siksi ymmärtää vain suhteessa sen sosiokulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin (Kaindl 2019, 244).

Supersankarisarjakuvia ja muita seikkailusarjakuvia julkaistaan Yhdysvalloissa yleensä sarjakuvalehtinä, jotka kantavat niissä esiintyvän sankarin tai sankariryhmän nimeä. Sankareiden tarinat saattavat jatkua lehdestä toiseen ja niitä saatetaan myöhemmin julkaista yksissä kansissa, jolloin ne ovat sarjakuvaromaaneja tai sarjakuvakirjoja. Sarjakuvaromaanit (*graphic novels*) ovat pitkiä, kokonaisia tarinoita, jotka julkaistaan kirjan muodossa. Niihin voidaan laskea myös japanilaiset manga-sarjakuvat, jotka saattavat olla useita satoja sivuja pitkiä. (Zanettin 2008, 7–8.) Suomeen yhdysvaltalaiset supersankarisarjakuvat saapuvat yleensä yksien kansiin väliin kerättyinä albumeina. Vain harvojen supersankareiden tarinoita on julkaistu lehdissä, ja nykyään ainoastaan Spider-Manilla on Suomessa oma säännöllisesti ilmestyvä lehti (Egmont Kustannus 2019).

## 2.2 Supersankarisarjakuvasta

Supersankarisarjakuviksi kutsutaan sarjakuvia, joissa seikkailevat supersankarit. Yleisen määritelmän mukaan supersankari on mies tai nainen, jolla on jonkinlaisia supervoimia: hän on joko jollain tavalla huomattavasti voimakkaampi tai muuten selvästi erilainen kuin tavallinen ihminen. Supersankaria määrittää myös hänen halunsa ja tavoitteensa käyttää voimiaan totuuden, oikeudenmukaisuuden ja viattomien suojelemiseksi. Pienellä osalla supersankareita ei ole suoranaisia supervoimia, mutta heillä on supersankareiden kanssa yhteinen tavoite, joten

heidät luetaan kuuluvaksi supersankareiden joukkoon. (Kaveney 2008, 4–5.) Supersankari voi olla ihminen tai kotoisin esimerkiksi avaruudesta. Ehkä yleisin supersankarin syntytarina kertoo kuitenkin tavallisesta ihmisestä, jolle tapahtuu jotain epätavallista. Tyypillinen esimerkki on Spider-Man eli Hämähäkkimies, joka saa voimansa radioaktiivisen hämähäkin puremasta. Ilmiselvin esimerkki sankarista, jolla ei ole yli-inhimillisiä voimia, on puolestaan Batman.

Ensimmäisenä supersankarisarjakuvana pidetään vuonna 1938 alkunsa saanutta *Superman*-sarjakuvaa. Yli 80-vuotisen historiansa aikana supersankarit ovat kehittyneet toisen maailmansodan ajan lähinnä lapsille (pojille) suunnatuista yksinkertaisista tarinoista 1960-luvun vakavampien nimikkeiden kautta nykyajan laajempaan yleisöön vetoaviksi menestyselokuviksi. (Arnaudo 2013, 1–2). Geoff Klock (2002, 25) pitää 1980-luvun realistisempia, aikuisille suunnattuja sarjakuvia (Alan Mooren *Watchmen* ja Frank Millerin *Batman: The Dark Knight Returns*) käännekohtana supersankarisarjakuvien historiassa, sillä nämä erityisen arvostetut teokset muuttivat sekä yleisön suhtautumista sarjakuviin että sarjakuvien tekijöiden käsitystä siitä, millä tavalla supersankaritarinoita kirjoitetaan. Viimeistään tällä vuosikymmenellä supersankareista on tullut varmasti tuttuja niillekin, jotka eivät ole koskaan lukeneet yhtään sarjakuvaa. Myös akateemisessa tutkimuksessa on viime vuosikymmeninä huomattu supersankarit ja niiden rooli esimerkiksi kulttuurin rakentumisessa (ks. Miettinen 2012), vaikka niitä luultavasti pidetään edelleen laajasti merkityksettömänä viihteenä.

Supersankarisarjakuva on erityisesti yhdysvaltalainen kulttuurituote, ja supersankareiden historiaa tutkimalla voi tulkita paljon myös Yhdysvaltojen vallitsevista ideologioista ja kansallisesta identiteetistä (Miettinen 2012, 1–6). Nykyään sarjakuvia tekevät ihmiset ympäri maailmaa, mutta supersankarit saivat alkunsa Yhdysvalloissa vastauksena fasismin nousulle Euroopassa. Toisen maailmansodan aikainen ja jälkeinen ilmapiiri synnytti supersankareita, jotka olivat mahdollisimman yhdysvaltalaisia ja jotka pelastivat maailman Yhdysvaltojen nimissä. (Bieloch & Bitar 2013, 113.) Hahmojen juuret ja identiteetti ovat siis pitkälti Yhdysvalloissa ja yhdysvaltalaisessa kulttuurissa. Sarjakuvat ovat vahvasti osa yhdysvaltalaista populaarikulttuuria, nykyään ehkä enemmän kuin koskaan aiemmin.

On kuitenkin myös esitetty, että nykyajan kansainvälisessä maailmassa myös supersankarisarjakuvat alkavat ylittää rajoja ja ottaa huomioon sekä ”amerikkalaisuuden” muualla maailmassa että ”ei-amerikkalaisuuden” Yhdysvalloissa (Bieloch & Bitar 2013, 114). Nykyajan supersarjakuvat poikkeavatkin ainakin osittain perinteisestä ajatuksesta

supersankarista yhdysvaltalaisena ikonina. Tästä huolimatta sankareiden yhdysvaltalaiset juuret vaikuttavat varmasti myös sankarisarjakuvia kääntävän suomentajan työhön.

Supersankarisarjakuvien markkinoita hallitsevat DC Comics ja Marvel, jotka ovat molemmat suurten monikansallisten yritysten omistamia (Bieloch & Bitar 2013, 113). Toki muitakin tuottajia on, mutta nämä kaksi ovat selkeästi isoimmat. DC:n hahmot seikkailevat omassa universumissaan (DC Universe) ja Marvelin omassaan (Marvel Universe). Molemmilla on iso kokoelma hahmoja, jotka voivat myös seikkailla toistensa tarinoissa.

DC:n ja Marvelin valtavat maailmat johtavat kääntäjänkin näkökulmasta mielenkiintoiseen supersankarisarjakuvien piirteeseen eli tarinan jatkuvuuden haasteisiin. Supersankarisarjakuvat eroavat kaikesta muusta fiktiosta sarjallisuudellaan (*seriality*); tänä päivänä sarjakuvien sivuilla seikkaileva Superman on sama Superman, joka aloitti seikkailunsa jo vuonna 1938 (Arnaudo 2013, 4). Hahmo on vuosien varrella ehtinyt kokea yhtä ja toista – vaikka hän ei näytäkään juuri vanhentuneen. Joskus jonkun sankarin tarina yritetään aloittaa alusta, mutta täysin puhtaalta pöydältä aloittaminen on mahdotonta, koska lukija tuntee jo hahmon historian (Kukkonen 2013, 109–110). On myös muistettava, että iso joukko tekijöitä kirjoittaa samojen sankareiden tarinoita. Supersankarisarjakuville syntyy näin täysin omalaatuinen suhde tarinan jatkuvuuteen ja traditioon, ja genre sisältää tiukat konventiot, joita jokaisen näitä hahmoja kirjoittavan sarjakuvantekijän on noudatettava (Klock 2002, 4). Kun samoista hahmoista on olemassa useita versioita eivätkä uudet versiot ole aina yhdistettävissä vanhoihin tapahtumiin, tottumaton lukija voi helposti mennä sekaisin yrittäessään ymmärtää supersankareiden rinnakkaisia ”todellisuksia”.

Hahmojen historian ja tarinan jatkuvuuden monimutkaisuus, joka saattaa ulkopuolisesta vaikuttaa suurelta ongelmalta, on kuitenkin supersankarigenren vahvuus (Klock 2002, 24). Tarinoita on kerrottavana lukemattomia määriä, ja jokainen fani löytää jotain itselleen sopivaa. Näennäinen kaaos on erottamaton osa supersankaritarinoita, ja se on yksi syy siihen, että 80 vuotta sitten syntyneet hahmot ovat edelleen olemassa. Mutta millä tavalla tämä kaaos siirretään toiseen maahan ja kulttuuriin? On olemassa niin paljon sarjakuvia, eri aikajanoja ja eri ”todellisuksia”, että suurinta osaa ei ole mahdollista tuoda ainakaan Suomen kokoisille markkinoille. Ensimmäinen päätös sarjakuvien suomentamisprosessissa onkin se, mitä tarinoita suomalaiselle yleisölle käännetään. Sarjakuvat, joissa saman maailman hahmot vierailevat toistensa tarinoissa, ovat oma haasteensa. Jos esimerkiksi käännettävässä sarjakuvassa vierailee kohdemaan lukijoille tuntematon hahmo, kääntäjän on päätettävä, ottaako hän tämän jollain

tavalla huomioon. Hänen on mietittävä esimerkiksi sitä, pitääkö hahmo esitellä tai hänen nimensä kääntää. Vastaukset näihin kysymyksiin riippuvat varmasti sekä kääntäjän että kustantajan valitsemista käänösstrategioista ja siitä, kuinka paljon sarjakuvan lukijat sietävät vierautta (ks. luku 2.5).

### **2.3 Sarjakuvan kerronnan keinot**

Kuten edellä on todettu, supersankarisarjakuva on sarjakuvan genre, jolla on omat erityispiirteensä. Pohjimmiltaan viittasankareistakin kertovat sarjakuvat ovat kuitenkin sarjakuvia muiden joukossa. Seuraava kysymys kuuluukin: millä tavalla sarjakuva kertoo tarinaa?

Sarjakuvien tulkinta on sarjakuvan tekijöiden ja lukijan yhteistyötä: lukija toimii sarjakuvan piirtäjän kumppanina, joka täydentää tapahtumat omassa mielikuvituksessaan. McCloud kutsuu tätä ”osallistumiseksi”. (McCloud 1994, 68–69.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että piirtäjän on piirrettävä kuvat ja sanat niin, että lukija kykenee seuraamaan kertomusta oikeassa järjestyksessä ja oikealla tavalla. Toisaalta myös lukijalla on vastuunsa: hän lukee sarjakuvaa piirtäjän odottamalla tavalla, eli länsimaissa yleensä vasemmalta oikealle, ylhäältä alas. Mikään ei estä lukijaa siirtymästä ruutujen välillä haluamallaan tavalla, mutta vain vakiintuneen lukutavan käyttäminen takaa piirtäjän ja lukijan toimivan yhteistyön ja lukijan mahdollisuuden tulkita sarjakuvaa oikein. (Manninen 1995, 34.) Kun sarjakuvia käännetään toiselle kielelle, tähän kumppanuuteen tulee yksi linkki lisää, nimittäin kääntäjä. Käänösprosessissa kirjoittajien, piirtäjien, kääntäjien ja lukijoiden äänet sekoittuvat ja syntyy uusia merkityksiä (Oittinen & Pitkäsalo 2018, 102).

Kuten Juha Herkman (1998, 26) huomauttaa, eri merkkijärjestelmien yhdisteleminen on sarjakuvan tärkeä ominaispiirre ja vahvuus, jonka avulla sarjakuvat kertovat pienessäkin tilassa monimutkaisia asioita. Kokemattomalle lukijalle sarjakuvan lukeminen saattaa aluksi olla vaikeaa. Mannisen (1995, 54) mukaan tämä johtaa helposti vääriin tulkintoihin ja on usein syy siihen, että sarjakuvat ovat joutuneet hyökkäysten kohteeksi joko niiden asiasisällön turmelevuuden tai niiden kielen köyhyyden vuoksi.

Yksinkertaisesti ilmaistuna sarjakuvat koostuvat sarjasta kuvia, joilla kerrotaan yleensä joko vitsi tai tarina. Kuvan ja sanan lisäksi sarjakuvien kerronnassa käytetään erilaisia merkkejä, jotka voidaan luokitella jonnekin näiden kahden elementin välimaastoon. Näitä merkkejä kutsutaan efekteiksi tai tehosteiksi. (Herkman 1998, 26.) Tehosteet ovat osa sarjakuvan



visuaalista elementtiä, mutta ne saattavat myös sisältää verbaalista tekstiä eli sanoja. Esimerkiksi vauhtiviivoja, puhekuilien muotoja ja muita symboleita sekä tekstin ulkonäköä voidaan pitää tehosteina: ne ovat vakiintuneita ilmaisun muotoja, mutta niihin tehdään myös jatkuvasti muutoksia ja piirtäjät voivat rikkoa konventioita tai luoda uusia (mts. 45–46). Tehosteita voi siis olla vaikeaa erottaa sarjakuvan kuvasta, eikä se välttämättä ole tarkoituksenmukaistakaan. Esimerkiksi McCloud (1994, 27) kutsuu sarjakuvapiirtäjien käyttämiä symboleita ikoneiksi, ja hänen mukaansa kaikki sarjakuvan kuvat ovat enemmän tai vähemmän ikonisia. Myös Cohn (2013, 51–63) tulkitsee ikonit osaksi sarjakuvan visuaalisen kielen sanastoa: hänen mukaansa visuaalisen kielen käyttäjillä (eli sarjakuvapiirtäjillä) on mielessään erilaisia malleja, joita he käyttävät toistuvasti sekä yhden ruudun tasolla että sivun tasolla ja laajemminkin.

Sarjakuvassa kuvat on usein rajattu ruuduiksi, jotka etenevät loogisessa järjestyksessä. Ruudut muodostavat kuvarivejä, joita länsimaissa luetaan vasemmalta oikealle. Ruutuja ja kuvarivejä erottavia osia kutsutaan palkeiksi. (Manninen 1995, 34.) Ruutujen välisessä tilassa tapahtuu paljon, ja ne ovat tärkeä osa sarjakuvan lukemisen taikaa. Siirryessään ruudusta toiseen lukija täydentää mielessään kaksi irrallista kuvaa yhdeksi todellisuudeksi; joskus täydentämistä tarvitaan vain vähän (kun siirrytään hetkestä hetkeen), joskus paljon (kun ruutujen tapahtumien välillä on paljon aikaa ja/tai välimatkaa). Kun täydentämistä ruutujen välillä tarvitaan paljon, lukijan tulkinta on joustavampaa ja siksi myös haastavampaa. (McCloud 1995, 66–86.) Ruutujen lisäksi myös sivu on tärkeä kokonaisuus, koska lukija näkee sivun ennen yksittäisiin ruutuihin syventymistä. Myös sivujen sommittelulla – ja tulkinnalla – on siis merkitystä. (Manninen 1995, 34–36.)

Ajankulun illuusion luominen sarjakuvassa tapahtuu monella eri tavalla. Yksi tapa on ruutujen koon ja muodon muokkaaminen: suurempi ja varsinkin leveämpi ruutu vaikuttaa yleensä lukijan kokemaan ajankulkuun hidastavasti. Esimerkiksi koko sivun levyinen ruutu voidaan lukea ajan pysähtymisenä. Iso ruutu itsessään ei kuitenkaan tarkoita, että aikaa kuluu enemmän. Hieman yleistäen voi sanoa, että mitä kauemmin ruudun lukemiseen kuluu aikaa, sitä kauemmin sarjakuvan tarinassa aika tuntuu kuluneen. Myös sanoilla on siis vaikutusta ajankulun illuusion luomiseen sarjakuvan ruutujen sisällä. (McCloud 1995, 94–101.) Mitä kauemmin lukija kuluttaa ruudun lukemiseen, sitä pidemmän ajan hän yleensä kokee sarjakuvan tarinassa kuluneen.

Sarjakuvan verbaalisen tekstin voi jaotella neljään eri tyyppiin: kertovaan tekstiin, dialogiin, detaljiteksteihin ja äänitehosteisiin (Manninen 1995, 37). Kertova teksti on kuvia selittävää tai täydentävää informaatiota, joka sijoitetaan usein ruudun reunaan piirrettyyn laatikkoon tai kuvan päälle (Herkman 1998, 41). Neliskulmaiset *tekstilaatikot* ovat tyypillinen paikka kertovalle tekstille. Yksi näiden tekstien tärkeimmistä funktioista on sijoittaa kuvallinen kerronta ajalliseen kontekstiin. Tekstilaatikossa saattaa esimerkiksi lukea ”Kolme viikkoa myöhemmin...” tai ”Samaan aikaan kaupungin toisella laidalla”. Se, kuinka paljon ajallista kontekstia lukija tarvitsee, riippuu sarjakuvan kerronnan konventioista. Esimerkiksi saksankielisissä sarjakuvissa lukija tulkitsee ruutujen välillä kuluvan vain hyvin lyhyen ajan, jos toisin ei eksplisiittisesti ilmaista; yhdysvaltalaisissa sarjakuvissa sen sijaan ruutujen välissä voi kulua jopa monta tuntia aikaa ilman, että sitä tarvitsee mainita tekstissä (Kaindl 2010, 38).

Toinen sarjakuvan tärkeä tekstilaji on dialogi eli hahmojen repliikit, jotka sarjakuvissa esitetään usein *puhekuplissa*. Puhekuplat ovat tärkeä osa sarjakuvien kerrontaa, sillä niissä yhdistyy kuvallinen ja sanallinen kerronta eli teksti ja kuplan muoto, joka viittaa ainakin siihen, kuka puhuu (eli keneen kupla osoittaa). Lisäksi puhekuplan visuaalinen muoto ja sen eri muunnelmat kertovat esimerkiksi hahmon tunteista tai äänenlaadusta. Länsimaisessa sarjakuvassa ajatuskuplaksi on vakiintunut pilvimäinen kupla, jossa ajattelija merkitään kuplaan johtavilla pienemmillä pilvillä. Kuiskausta voi merkitä vaikkapa katkoviivoilla piirretyllä kuplalla. (Manninen 1995, 38.) Myös sanojen ulkoinen muoto vaikuttaa sarjakuvan tulkintaan: kirjainten koko, paksuus ja muut erilaiset muotoilut viestivät sanapainosta, äänenvoimakkuudesta ynnä muusta. Herkmanin (1998, 44) sanoin ”tekstaus, sanojen paksuus ja kirjasintyyppi muodostavat yhdessä puhekuplien kanssa kokonaisuuden, josta repliikkien tunnelmat muodostuvat”. Tämä on yksi tapa, jolla verbaalinen ja visuaalinen ilmaisu yhdistyvät sarjakuvan kerronnassa (ks. luku 2.4).

Kertovan tekstin ja dialogin lisäksi sarjakuvissa esiintyy niin kutsuttuja detaljitekstejä (Herkman 1998, 34). Ne ovat sarjakuvan varsinaiseen kuvitukseen piirrettyjä tekstejä, kuten esimerkiksi tienviittoja tai mainoksia tai painatuksia henkilöhahmojen vaatteissa. Nämä ovat pieni mutta tärkeä osa sarjakuvien merkitysmailmaa ja aiheuttavat kääntämisen kannalta joskus päänvaivaa. Sarjakuvan kääntämisestä vastaavan tahon on nimittäin päätettävä, käännetäänkö nämä tekstit vai jätetäänkö ne kääntämättä. Suomennetuissa sarjakuvissa detaljitekstit jätetään usein kääntämättä, koska kuvan muokkaaminen on usein mahdotonta tai ainakin kallista (Pitkäsalo 2016, 238). Esimerkiksi tutkielmani aineistossa on kohta, jossa

ruudun kuvassa näkyy asunnon seinälle kirjoitettu teksti ”*Bruce Wayne will die tomorrow*”. Teksti on osa visuaalista moodia, eikä kääntäjän ole ollut mahdollista suomentaa sitä kuvaan. Sen sijaan käännös on lisätty sivun alalaitaan erillisenä huomautuksena.

Neljäs verbaalista tekstiä sisältävä ilmaisutyyppi ovat sarjakuville erittäin tyypilliset äänitehosteet eli onomatopoeettiset ilmaisut. Ne voidaan lukea kuuluvaksi myös sarjakuvan visuaaliseen elementtiin, koska niissä kirjaimet piirretään tavalla, joka luo merkityksiä. Yleensä äänitehosteet eivät ole edes ”oikeita” sanoja vaan ääntä kuvaavia ilmaisuja kuten PAM! tai VIUH! Äänitehosteet liittyvät poikkeuksetta kiinteästi sarjakuvan kuvalliseen ilmaisuun. Ne selittävät ja täydentävät sarjakuvan kuvallista kerrontaa. (Herkman 1998, 43–45.) Äänitehosteet, kuten muukin sarjakuvan kuvallinen ilmaisu, ovat tulkinnalle avoimia, ja siksi kääntäjän näkökulmasta haastavia. Äänitehosteiden ja detaljitekstien kääntäminen tai kääntämättä jättäminen riippuu siitä, millä tavalla teksti on integroitu kuvaan, eli kuinka helppoa käännöksen lisääminen on, sekä siitä, kuinka paljon kustantaja haluaa tai pystyy kuvaa muokkaamaan (Kaindl 2010, 38–39). Nykyään suomennetuissa supersankarisarjakuvissa äänitehosteet jätetään yleensä painoteknisistä syistä kääntämättä. Ne ovat osa kuvaa, ja kuvan muokkaaminen on kallista (ks. esim. Celotti 2008, 39). Jos käännös on tarpeen, se saatetaan lisätä suomentajan huomautuksena.

Varsinkin kääntäjän kannalta on tärkeää huomata, että sarjakuvien visuaalinen kieli ei ole yleismaailmallinen (Cohn 2013, 4). Kaikkiin sarjakuva kerronnan elementteihin, eli verbaalisiin teksteihin, symboleihin, kuviin ja niiden yhdistelmiin, vaikuttavat myös kunkin maan, alueen ja kielen kulttuurisidonnaiset konventiot (Kaindl 1999, 264). Sarjakuvia tulkitaan siis aina siinä kulttuurisessa ja yksilöllisessä kontekstissa, jossa niitä luetaan. Myös kuvallinen ilmaisu ja symbolit ovat siis kulttuurisidonnaisia ja lukija tulkitsee niitä omien ennakkoodotusten ja tietojen perusteella. Sarjakuvan kerronta perustuu niille kulttuurikonventioille, joissa kirjoittaja, piirtäjä, mahdollinen kääntäjä ja lukijat toimivat. Herkmanin (1998, 64) mukaan tästä ”seuraa muun muassa se, että sarjakuvia on toisinaan lähes mahdoton kääntää kielestä ja kulttuurista toiseen”.

## **2.4 Sarjakuvat ja multimodaalisuus**

Sarjakuvien kääntämisestä kiinnostuneen onneksi kuvallisen ilmaisun kulttuurisidonnaisuutta ja kääntämistä on tutkittu viime vuosikymmeninä suhteellisen paljon, kun multimodaalisuuden

tutkimus on tullut käänöstieteessäkin suosituksi. Sarjakuva onkin malliesimerkki multimodaalisesta tekstistä, sillä siinä yhdistyy kaksi moodia: visuaalinen ja verbaalinen.

Kressin ja van Leeuwenin (2001, 20) mukaan multimodaalisuus on “usean semioottisen moodin käyttämistä semioottisen tuotteen tai kohtausten muodostamisessa sekä se erityinen tapa, jolla nämä moodit yhdistyvät”. Multimodaalisessa viestinnässä siis kaksi tai useampi moodi viestii samanaikaisesti. Moodin voi määritellä monella tavalla, ja määritelmä riippuu usein tutkijasta (Jewitt 2009, 21–22). Tämän tutkimuksen tarkoituksiin ei ole tärkeää erotella moodeja sen enempää kuin sarjakuvan tulkinnassa on tarpeen. Sarjakuvan kaksi (pää)moodia ovat visuaalinen ja verbaalinen moodi. Verbaaliseen moodiin kuuluu sanoilla ilmaistun kielen semanttinen merkitys. Visuaaliseen moodiin kuuluu tietenkin sarjakuvan kuvitus, joka sisältää muun muassa hahmojen ilmeet, eleet ja katseet. Myös sanojen ulkonäön voi katsoa kuuluvaksi visuaaliseen moodiin. Kuten Federico Zanettin (2008, 13) toteaa, kaikki sarjakuvan verbaalinen teksti tulee käsittää myös graafisesti, osana kuvaa. Rota (2008, 79) menee vielä pidemmälle ja esittää, että sarjakuvassa ”tekstiä on tulkittava kuin graafista elementtiä; se on ensi sijassa kuva, vasta sitten teksti”. Toisaalta myös auralaisen moodin voi tulkita vaikuttavan sarjakuvassa, esimerkiksi äänitehosteiden kautta, sillä lukija myös tavallaan ”kuulee” sarjakuvan hahmojen puheen ja äänitehosteiden äänen lukiessaan (Oittinen & Pitkäsalo 2018, 102).

Multimodaalinen viestintä luo merkityksiä ei vain eri moodien avulla vaan nimenomaan eri moodien yhteistyöllä. Tärkeää on se, millä tavalla moodeja tulkitaan yhdessä. Jokainen moodi on vain osa kokonaisuutta, jolla on oma merkityksiä luova tehtävänsä. (Jewitt 2009, 15; 25.) Tämä ajatus jää joskus sarjakuvien tutkijalta huomioimatta. Esimerkiksi Cohnin visuaalisen kielen kielioppi keskittyy tietoisesti ainoastaan visuaaliseen moodiin verbaalisen jäädessä kokonaan analyysin ulkopuolelle (Cohn 2013, 13). Sarjakuvan kaksi moodia ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään, mutta usein todetaan, että visuaalinen moodi on ensisijainen ja verbaalisen moodin tehtävä on tukea visuaalista kerrontaa (ks. esim. Zanettin 2008, 12). Esimerkiksi henkilöhahmojen persoonaa ja suhteita luodaan ja tulkitaan sarjakuvassa paljolti visuaalisen moodin kautta: lukija tulkitsee hahmojen eleet, ilmeet ja jopa puheen sävyt sarjakuvan visuaalisesta moodista. Verbaalisen moodin on kuitenkin aina tuettava tätä tulkintaa, sillä jos moodien välille syntyy ristiriita – joka ei ole tarkoituksenmukainen – lukija saattaa hämmentyä. (Oittinen & Pitkäsalo 2018, 107.)

Kääntäjän näkökulmasta sarjakuvan tarkasteleminen multimodaalisena tekstinä tarkoittaa sitä, että kääntäjä ymmärtää ja tulkitsee sarjakuvaa kokonaisuutena, jossa molemmat moodit luovat

merkityksiä yhdessä. Sarjakuvien kääntämisestä kirjoittanut Nadine Celotti (2008) onkin painottanut kääntäjän roolia semioottisena tutkijana. Hänen mukaansa kääntäjän on oltava tietoinen visuaalisen tekstin kulttuurisidonnaisista elementeistä, koska ne vaikuttavat kääntäjän päätökseen kääntää kotouttavasti tai vieraannuttavasti (ks. luku 2.5). Pahimmassa tapauksessa kääntäjä ymmärtää kuvallisen kerronnan väärin, jolloin käännös saattaa olla täysin virheellinen (Celotti 2008, 36–37). Vaikka kääntäjä ei siis pääsisikään vaikuttamaan sarjakuvan visuaaliseen ilmeeseen, visuaalisen ilmeen on vaikutettava käännökseen.

Sarjakuvan visuaalisuus saattaa aiheuttaa kääntäjälle päänvaivaa, mutta on hyvä muistaa, että kuvat ovat kääntäjälle myös hyödyksi. Oittisen (2004, 125) mukaan visuaalinen moodi luo kuvakirjan kääntäjän ratkaisuille ankarat rajat, mutta kuvat myös auttavat kääntäjää tulkitsemaan tekstiä antamalla hyödyllisiä vihjeitä. Sama on varmasti totta myös sarjakuvissa. Esimerkiksi Celotti kritisoi sarjakuvakääntämisen tarkastelua rajoitettuna kääntämisenä (*constrained translation*), koska se olettaa kuvien olevan ainoastaan rajoittava tekijä sarjakuvien kääntämisessä. Hän haluaa tutkimuksen siirtyvän pois rajoitetun kääntämisen käsitteestä ja kohti ymmärrystä siitä, että sarjakuvassa kuvat ja sanat toimivat yhdessä ja niitä on luettava kokonaisuutena. (Celotti 2008, 34.) Tähän onkin jo paljolti siirrytty nykytutkimuksessa, kun multimodaalisuutta on tutkittu käännöstieteessä enemmän. Hyvä esimerkki kuvien hyödystä kääntäjälle on tilanne, jossa kääntäjä joutuu tilarajoituksen vuoksi poistamaan tekstistä jotain. Kuva saattaa tällöin tulla avuksi välittämällä viestin lukijalle poistosta huolimatta.

Klaus Kaindlin (2004, 176–183) mukaan kääntämisen tutkijoiden parissa oli pitkään vallassa täysin väärä ajatus siitä, että kuvien välittämät viestit ovat universaaleja, kulttuurista riippumattomia. Kaindlin mukaan varsinkin sarjakuvissa, joissa kerronnan konventioita on paljon, niiden voi huomata vaihtelevan kulttuurista toiseen: esimerkiksi japanilaisessa sarjakuvassa ruutuja luetaan päinvastaisessa järjestyksessä kuin mihin länsimaissa on totuttu. Myös multimodaalisuuden tutkimuksessa tärkeä oletus on, että jokainen moodi suodattaa viestin vastaanottajan kulttuurin, historian ja sosiaalisen kontekstin läpi (Jewitt 2009, 15). Verbaalista kieltä on helppo pitää kulttuurisidonnaisena, koska eri kulttuureilla on lähes aina oma kielensä. Sarjakuvan visuaalisen moodin kulttuurisidonnaisuus taas ei ole yhtä itsestään selvää. Sarjakuvan kieltä on kuitenkin opittava lukemaan samaan tapaan kuin muita kieliä. Eri kerronnan elementtien suhde ei ole mielivaltainen, vaan se perustuu vakiintuneille

konventioille, jotka vaihtelevat kulttuurista toiseen ja joista sekä piirtäjien että lukijoiden on oltava tietoisia.

Multimodaalisessa tekstissä kuvan ja sanan välillä voi olla erilaisia suhteita. Kirjallisuudentutkija Roland Barthesin (1977, 38–40) mukaan sanoilla on kuviin joko ankkuroiva (*anchorage*) tai vuorotteleva (*relay*) suhde. Ankkuroivassa suhteessa sanat ohjaavat lukijaa kiinnittämään huomiota tiettyihin elementteihin kuvissa ja jättämään huomiotta toiset elementit. Vuorottelevassa suhteessa merkitys muodostuu kuvien ja sanojen yhteisvaikutuksessa (*complementary relationship*). Barthesin (mp.) mukaan vuorotteleva funktio on tavallinen sarjakuvassa. Toki on olemassa myös sarjakuvia, joissa visuaalinen moodi on selvästi painavampi elementti, jota verbaalinen moodi vain tukee. Vuorotteleva funktio, eli kuvien ja sanojen vuorovaikutus, on kuitenkin tyypillinen perinteisille seikkailusarjakuville (Herkman 1998, 53) ja useimmille supersankarisarjakuville.

McCloud (1994) on esittänyt seitsemän erilaista tapaa, joilla kuvat ja sanat voivat yhdistyä sarjakuvissa: Ensinnäkin elementtien suhde voi olla 1) sanapainotteinen tai 2) kuvapainotteinen. Näiden lisäksi on erilaisia yhdistelmiä. 3) Kaksinkertaisissa yhdistelmissä kuvat ja sanat välittävät suunnilleen saman viestin. 4) Täydentävissä yhdistelmissä sanat tai kuvat voimistavat tai selventävät toista elementtiä. 5) Rinnakkaisissa yhdistelmissä kuva ja sana kertovat eri tarinaa. 6) Montaasissa kuva ja sana sulautuvat yhteen. Yleisin kuvan ja sanan suhde sarjakuvassa on kuitenkin 7) toisistaan riippuvainen, eli molemmat elementit viestivät yhdessä merkityksiä, joita kumpikaan ei välitä yksistään. (McCloud 1994, 153–155.) Herkman (1998) puolestaan esittää McCloudin luokittelun pohjalta hieman yksinkertaisemman luettelon mahdollisista verbaalisen ja visuaalisen moodin suhteista: 1) kuvapainotteisuus, 2) sanapainotteisuus, 3) kuvan ja sanan yhteistyö, 4) kuvan ja sanan yhteismitattomuus. Kohdassa neljä viitataan tapauksiin, joissa kuva ja sana eivät kerro samaa tarinaa. Näitä tapauksia löytyy sarjakuvista, joissa käytetään metakertomuksia sekä sellaisista sarjakuvista, joissa kuvan ja sanan välille on tahallaan luotu paradoksi. Nämä ovat tehokeino, jota käytetään vain silloin tällöin. (Herkman 1998, 58–60.) Sarjakuvan kääntäjän on osattava tunnistaa moodien välinen suhde, sillä se luo perustan käännösprosessille (Kaindl 2010, 39).

Sarjakuvan kuvituksessa vastaan tulevat kulttuurisidonnaiset ja kohdekulttuurille tuntemattomat elementit ovat joskus kääntäjälle todellinen ongelma. Tyypillinen esimerkki tästä on muutaman vuosikymmenen takainen *Tenavat*-suomennos, jossa nuotiolla paistettu vaahtokarkki muutettiin käännöksessä lenkkimakkaraksi. Kääntäjä ei tällöin uskonut, että

suomalainen lukija tunnistaisi yhdysvaltalaisen tavan paistaa vaahtokarkkeja. (Tolvanen 1996.) Koska sarjakuvan kuvitusta on usein mahdotonta muuttaa, kääntäjän on pelkästään verbaalisen moodin avulla kotoutettava tekstiä niin, että kohdekulttuurin lukija ymmärtää, mistä on kyse. Toinen vaihtoehto on luottaa siihen, että lukija sietää jonkin verran vierautta.

## 2.5 Kotouttaminen ja vieraannuttaminen

Kuten missä tahansa kääntämisessä, myös sarjakuvan kääntäjän ensimmäinen valinta on usein kotouttavan ja vieraannuttavan käänösstrategian väliltä (Rota 2008, 84). Kotouttava ja vieraannuttava kääntäminen ovat käsitteinä käänöstieteen klassikoita. Käsitteet vakiinnutti Lawrence Venuti, joka yhdisti ne kääntäjän etiikkaan ja ajatukseen kääntäjän näkyvyydestä ja näkymättömyydestä (Venuti 1995). Yksinkertaisesti ilmaistuna kotouttamisessa vieraan kulttuurin aineksia häivytetään ja tekstiä tuodaan lähemmäksi kohdekulttuuria, kun taas vieraannuttavan strategian valinnut kääntäjä jättää tekstiin vieraan kielen ja kulttuurin aineksia. Valinta ei ole yksiselitteisesti kahtiajakoinen, vaan käytännössä käännökset sijoittuvat vieraannuttavan ja kotouttavan väliselle jatkumolle, ja termien kanssa onkin hyvä olla varovainen (ks. Paloposki 2011). Kääntäjän strategia mukautuu yksittäisiin käänösongelmiin eikä vieraannuttava strategia tarkoita, etteikö käännöstä olisi paikoittain sopeutettu kohdemaan kulttuuriin. Kääntäminen on myös aina jossain määrin kotouttamista (Venuti 1998, 5).

Sarjakuvien tapauksessa kotouttavasta ja vieraannuttavasta kääntämisestä on tärkeää puhua myös siksi, että strategia vaikuttaa siihen, kuinka paljon sarjakuvan visuaalista ilmettä muokataan käänösprosessissa. Esimerkiksi Rota (2008, 85) huomauttaa, että sarjakuvan kääntämisessä vieraannuttavaan strategiaan kuuluu lisäksi alkuperäisen sarjakuvan ulkonäön säilyttäminen mahdollisimman samana. Jos taas sarjakuvakäännöstä kotoutetaan, myös sen kuvitusta voidaan muuttaa. Näin tehdään esimerkiksi silloin, kun kuvituksessa on jotain, mitä kohdemaassa pidetään loukkaavana tai sopimattomana. Esimerkiksi yhdysvaltalaisia Disney-sarjakuvia luetaan paljon monissa arabimaissa, ja niistä sensuroidaan järjestelmällisesti kaikki uskonnollisesti tai kulttuurillisesti sopimaton materiaali: muun muassa kristinuskoon viittaavat ristit ja muu kuvasto jätetään pois tai muokataan (Zitawi 2008, 152–168). Kuten mainittu, Suomen markkinoille sarjakuvien kuvitusta ei yleensä muuteta.

Yleisen käänösstrategian valintaan vaikuttavat monet seikat, ja on hyvin mahdollista, ettei kääntäjä tee päätöstä yksin. Jos ratkaisuja tehdään taloudellisista syistä – kuvan muokkaaminen on kalliimpaa – päätöksen voi tehdä kustantaja. Tärkein päätökseen vaikuttava seikka on

kuitenkin usein se, kuinka paljon käännöksen lukijat sietävät vieraan kulttuurin aineksia. Jos lukijat ovat tottuneet vieraan kulttuurin vaikutukseen ja kyseinen kulttuuri on heille tuttu, vieraannuttava strategia on looginen valinta. Jos kohdekulttuuri sietää paljon vierautta tai tietää paljon lähdekulttuurista, kääntäjä voi jättää tekstiin tarkoituksella hieman epämääräisyyttä, oudoilta tuntuvia asioita ja vierasperäisiä sanoja tai jättää selittämättä joitain vieraan kulttuurin piireiteitä (Oittinen 2004, 117–118).

Käännettävän sarjakuvan asema ja status saattavat kuitenkin vaikuttaa käännösstrategiaan, sillä arvostetumpaa alkutekstiä on usein vaikeampi lähteä kotouttamaan. Esimerkiksi Scatasta (2002, Zanettin 2008, 7, mukaan) ehdottaa, että niin sanotusti arvostetummat sarjakuvat käännetään yleensä lähdetekstiä suuresti kunnioittaen eli vieraannuttavammin. Myös käännössarjakuvien asema markkinoilla voi vaikuttaa yleisen käännösstrategian valintaan. Zanettin (2008, 4) jakaa maat vientimaihin, joissa tuotetaan paljon omankielistä sarjakuvaa, sekä tuontimaihin, eli niihin, joissa julkaistaan paljon käännettyä sarjakuvaa. Suomessa käännöksillä on hyvä asema yleensäkin, ja suomalaiset lukijat ovat tottuneet lukemaan varsinkin englannista käännettyä kirjallisuutta. Myös käännössarjakuvia julkaistaan Suomessa paljon. Tuontimaissa (kuten Suomessa) käännetyt sarjakuvat ovat myös historian saatossa vaikuttaneet kotimaisten sarjakuvien konventioihin ja sisältöihin (Kaindl 2019, 240), joten yhdysvaltalaisen ja suomalaisten sarjakuvien kerronnan keinot ovat paljolti samanlaisia. Suomalaiset lukijat sietävät siis suhteellisen paljon vieraan kulttuurin vaikutteita, mikä saattaa johtaa sarjakuvan kääntäjän valitsemaan vieraannuttavamman käännösstrategian – varsinkin kun on kyse yhdysvaltalaisesta kulttuurista, jonka piirteet ovat suomalaisille nykyään hyvinkin arkipäiväisiä. Kotouttavaa strategiaa käytetäänkin lähinnä ”kulttuurillisesti dominoivissa” maissa kuten Yhdysvalloissa; Euroopassa suuria muutoksia alkuperäiseen pidetään loukkaavina, paitsi jos taiteilija on tehnyt muutokset itse (Rota 2008, 86).

Kotouttamista ja vieraannuttamista sarjakuvakäännöksissä tutkineen Jouko Ruokosenmäen (2000) mukaan sarjakuvan genre vaikuttaa ratkaisevasti siihen, millaisen yleisen käännösstrategian kääntäjä valitsee. Tyypillisesti huumorisarjakuvat käännetään kotouttavammin ja seikkailusarjakuvissa käytetyt käännösstrategiat ovat vieraannuttavampia, vaikka toki myös seikkailusarjakuvan suomentaja tekee kotouttavia käännösratkaisuja esimerkiksi silloin, kun suomalaisen lukijan kulttuurintuntemus ei riitä esimerkiksi popkulttuuriviittausten ymmärtämiseen (Ruokosenmäki 2000, 93–96). Lukutilanne tekee huumori- ja seikkailusarjakuvista kääntäjän kannalta hyvin erilaiset. Yhden kuvarivin pituisen



huumorisarjakuvan kääntäjän tehtävä on usein vaikea: sarjakuvan vitsi saattaa olla niin kulttuuri- tai kielisidonnainen, että sen kääntäminen on mahdotonta. Pidemmän sarjakuvan kääntäjän taas ei tarvitse kääntää jokaista vitsiä ja kulttuurisidonnaista ilmaisua täydellisesti, vaan tärkeintä on, että lukija pystyy seuraamaan tarinaa ja viihtyy sen parissa. (Tolvanen 1996, 204–205.) Seikkailusarjakuvan käännökseen siis saa jäädä joitakin kömpelöjä ilmaisuja ja käänносprosessissa kadonneita vivahteita, kunhan tarina ja sen tunnelma välittyvät lukijalle.

Toki joitakin muutoksia tehdään aina: esimerkiksi lehdissä ilmestymisajat ja sivumäärät vaihtuvat, ja jos lehdet sisältävät mainoksia, niitä ei tietenkään käännetä (Rota 2008, 85). Kun siis Yhdysvalloissa kahden viikon välein lyhyissä osissa ilmestynyt supersankarisarjakuva julkaistaan Suomessa kerralla albumina, sitäkin voi pitää kotouttavana ratkaisuna. Muuten sarjakuvien visuaaliseen ilmeeseen ei nykyään juurikaan kosketa. Vielä ennen vuosituhatien vaihdetta supersankarisarjakuvissa käytetyt käänносstrategiat olivat kotouttavia, ja Suomen markkinoille tuotuihin sarjakuviin tehtiin huomattavia adaptaatiota – tarinoista poistettiin jopa kokonaisia sivuja – kun taas nykyään supersankarisarjakuvia käännetään selvästi vieraannuttavammin (Antola 2019, 708).

Supersankarisarjakuvat sijoittuvat täysin omaan kulttuuriinsa, joka on suomalaisillekin lukijoille tuttu sekä sarjakuvien että muun median kautta. On siis ehkä itsestään selvää, että supersankarisarjakuvan kääntäjä ei koe tarpeelliseksi tasoittaa kulttuurieroja tai tuoda käänноstä lähemmäksi lukijaa. Batman ja kumppanit asuvat Gothamissa, joka tietenkin perustuu oikeisiin kaupunkeihin ja Yhdysvaltojen kulttuuriin mutta joka on täysin fiktiivinen paikka. Se on tarkoituksella vieras lukijalle, joka ei ole tutustunut sen maailmaan. Lisäksi Yhdysvaltojen kulttuurin vaikutus on kaikkialla maailmassa vahva ja suomalaisille lukijoille erittäin tuttu. Samat sankarit seikkailevat myös elokuvissa ja televisiossa sekä monenlaisessa oheismateriaalissa ja ovat siten tuttuja suomalaisille myös englanninkielisillä nimillään. Kun supersankarit saapuivat Suomeen, käytäntö oli erilainen ja esimerkiksi hahmojen nimet suomennettiin: Batman oli Lepakko, Bruce Wayne oli Ben Valpo ja Clark Kent oli Lauri Kenttä (Tolvanen 1996, 205). Näistä käänноksistä on onneksi luovuttu jo aikaa sitten.

Vieraannuttava kääntäminen sopii supersankareiden maailmaan, joka on samalla sekä amerikkalainen että täysin vieras. Kuitenkin myös supersankarisarjakuvan kääntäjän on kotoutettava tai poistettava lähdetekstin elementtejä, jotka saattavat sekoittaa tai hämmentää lukijaa. Sarjakuvan tilarajoitus tekee tästä osaltaan haastavaa, sillä sen myötä ylimääräisten selitysten lisääminen puhekuplaan tai tekstilaatikkoon on lähes mahdotonta.

### 3 Tiivistävä kääntäminen

Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita on tutkittu hyvin vähän, mutta erityisesti audiovisuaalisen kääntämisen tutkijat ovat analysoineet kääntäjän tiivistäviä ratkaisuja jonkin verran. Tästä syystä osa tämän luvun tutkimustiedosta on peräisin av-kääntämisen tutkimuksesta. Käytän tässä termejä audiovisuaalinen kääntäminen, av-kääntäminen ja tekstittäminen synonyymeina, ja tarkoitan niillä tv-ohjelmien ja elokuvien tekstittämistä.

#### 3.1 Tilarajoitus sarjakuvakääntäjän haasteena

Sarjakuvan tilarajoituksen tekee ankaraksi se, että suurin osa sarjakuvan tekstistä on yleensä sijoitettava sille varattuun kuplaan tai laatikkoon. Kuten Rota (2008, 87) huomauttaa, käännettäessä tekstistä tulee usein alkuperäistä pidempi, minkä vuoksi kääntäjän on vaikea saada käänöksensä mahtumaan puhecuplaan. Myös sarjakuvakääntäjä Saara Hyypä (2005) kertoo tilan puutteen olevan sarjakuvan kääntäjälle alituinen murheenaihe. Hyypän mukaan suomenkielinen teksti on usein vieraskielistä pidempää ja suomen kielen sanat sijapäätteineen ärsyttävän pitkiä, mikä tekee niiden mahduttamisesta pieneen tilaan erityisen vaikeaa. Lisäksi kuplan muoto vaikuttaa tekstin asemointiin, ja erityisesti pitkien yhdyssanojen kanssa saa olla tarkkana. (Hyypä 2005, 126.) Jos sanoja joutuu tavuttamaan paljon, teksti näyttää rumalta ja lukeminen voi olla raskasta. Nykyään, kun sarjakuvia tehdään ja käännetään digitaalisia apuvälineitä käyttäen ja myös julkaistaan digitaalisessa muodossa, tilan haasteet on toki mahdollista ratkaista esimerkiksi pienentämällä käänöksessä käytettävää fonttia (Kaindl 2010, 37). Pieni fontti on kuitenkin vaikea lukea, ja jos koko sarjakuvan fontti muutetaan pienemmäksi, osa puhecuplista jää puolestaan tyhjän näköisiksi. Jos taas fonttia pienennetään vain osassa puhecuplista, lukija saattaa tulkita pienemmän fontin esimerkiksi kuiskaukseksi. Tästä syystä käänöksen tiivistäminen kuplaan sopivaksi on usein parempi strategia kuin fontin koon pienentäminen.

Liian isolta – eli tyhjältä – näyttävä puhecupla ei näytä hyvältä sarjakuvan sivulla, joten kääntäjä saattaa joskus myös pidentää tekstiä ja tehdä lisäyksiä alkutekstiin. Sarjakuvien käänöksistä löytyy siis poistoja, mutta myös lisäyksiä. Lisäyksiä tehdään joskus lähde- ja kohdekielten erojen vuoksi, mutta lisäyksen syy saattaa myös olla ylimääräinen tila puhecuplassa. (Grun & Dollerup 2013, 213–214.) Puhecuplien täyttäminen ei kuitenkaan näytä olevan suomennetuissa supersankarisarjakuvissa yleistä. Sarjakuvia selatessa huomaa, että puolityhjiä puhecuplia on paljon.

Koska sarjakuvissa yhdistyy visuaalinen ja verbaalinen kerronta, niitä verrataan usein elokuvaan (ks. esim. Herkman 1998, 26). Nykyään sarjakuva ja elokuva sekoittuvat toisiinsa myös aihealueensa puolesta, sillä sarjakuvista tehdään paljon elokuvia ja elokuvissa on usein sarjakuvamaisia piirteitä (ks. Pitkäsalo 2017). Myös sarjakuvien kääntämistä tutkittaessa yhteys elokuvaan ja niiden kääntämiseen on usein selkeä. Esimerkiksi Zanettinin (2008, 13) mukaan sarjakuvien dialogi muistuttaa enemmän teatterin tai elokuvan kuin vaikkapa kirjallisuuden dialogia, koska sarjakuvissa on mukana nonverbaalista viestintää kuten kehonkieltä, ilmeitä ja tilan käyttöä. Sarjakuvien ja elokuvien tai tv-ohjelmien kääntämisessä on otettava huomioon tekstin dialogisuus, käännökselle rajattu tila sekä tekstin multimodaalisuus eli se, että lukija tulkitsee tarinaa käännetyn verbaalisen tekstin lisäksi myös visuaalisesta moodista, jota kääntäjä ei pysty muuttamaan (Borodo 2016, 69). Myös eroja on toki paljon. Sarjakuvassa ei ole mukana ääntä ainakaan sen konkreettisesti muodossa, vaikka auralinen moodi onkin mukana sarjakuvan kerronnassa lukijan ”sisäisen korvan” muodossa ja äänitehosteet toimivat sarjakuvassa eräänlaisena ääniraitana (ks. Oittinen & Pitkäsalo 2018). Lisäksi kerronnan suhde aikaan on sarjakuvassa vähemmän selkeä, sillä sarjakuvan lukija tulkitsee ajan kulumisen pysäytettyjen kuvien eli ruutujen välillä, kun taas elokuva on yleensä ajallisesti suhteellisen yhtenäinen kertomus (Pitkäsalo 2017, 170–172).

Sarjakuvan lukija pystyy käyttämään käännöksen lukemiseen niin paljon aikaa kuin haluaa tai tarvitsee, kun taas tekstitys on ruudulla vain hyvin lyhyen ajan. Tämän vuoksi tekstittäjän on tiivistettävä käännöstä paljon enemmän kuin sarjakuvan kääntäjän. Yleisen arvion mukaan tekstittäjä lyhentääkin tekstiä kieliparista riippuen noin kolmasosalla (Díaz Cintas & Remael 2007, 148; Georgakopoulou 2009, 26). Av-kääntäjän on myös huomioitava se, että käännöksessä puhe muuttuu kirjoitetuksi tekstiksi, ja tilan lisäksi hänen on huomioitava myös tekstityksen luettavuus suhteessa alkutekstiin. Sarjakuvan kääntäjä puolestaan kääntää kirjoitetusta tekstistä kirjoitetuksi tekstiksi, eli tällaisia ongelmia ei ainakaan pitäisi olla. Lisäksi sarjakuvakääntäjän ei yleensä tarvitse ajatella lukemiseen käytettävää aikaa. Toisaalta vaikka puhekuplassa olisi tilaa runsaasti, käännöksen lukemiseen ei saisi mennä enemmän aikaa kuin lähdetekstin lukemiseen. Sarjakuvassa tilalla on nimittäin suhde aikaan: jos lukija käyttää pitkän ajan yhden ruudun tulkintaan ja yhden puhekuplan lukemiseen, hän kokee ehkä ajan kuluvan sarjakuvan tarinassa hitaammin (McCloud 1994, 94–95). Tästä syystä esimerkiksi todella pitkät repliikit vauhdikkaassa taistelukohtauksessa pysäyttävät lukijan turhaan kohdassa, jossa hänen pitäisi kokea tapahtumien etenevän nopeasti.

Sarjakuvan kääntäjän tavoitteena on siis käänös, joka on suunnilleen samanpitäinen kuin lähdeteksti. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi kääntäjän on tiivistettävä tekstiä silloin, kun ”täydellinen” käänös ei mahdu puhekuplaan tai tekstilaatikkoon. Tähän kääntäjä tarvitsee erilaisia tiivistämisstrategioita. Borodon (2016) mukaan nämä strategiat muistuttavat tekstittäjillä yleisesti käytössä olevia tiivistämisstrategioita.

## 3.2 Tiivistävän kääntämisen keinot

### 3.2.1 Tiivistämisstrategioiden luokittelu

Muutamit eri tutkijat ovat pyrkineet tuottamaan kääntäjälle hyödyllisten tiivistämisstrategioiden luokitteluita tai luetteloita. Sarjakuvaa näissä luokitteluissa ei juuri mainita, ja siksi tämän luvun esimerkit koskevat ensi sijassa tekstittämistä. Aiemman tutkimuksen perusteella (Borodo 2016; 2015) kuitenkin oletan, että ainakin osa tässä esittelemistäni tiivistämisstrategioista on hyödyllisiä myös sarjakuvan kääntäjälle. Tiivistämisstrategioiden soveltamista sarjakuvaan tarkastelen luvuissa 5 ja 6. Vertaan tässä luvussa toisiinsa kahta kattavaa tiivistämisstrategioiden luetteloa: Rune Ingo (1999) on luonut luokittelun tiivistävän kääntämisen strategioista, joka on kiinnostava erityisesti siksi, että siinä keskitytään nimenomaan suomen kieleen. Lisäksi av-kääntämisen tutkijat Díaz Cintas ja Remael (2007, 145–171) ovat kehittäneet tekstittäjille ja tekstittämistä opiskeleville listan ”temppeja” (*tricks*), joilla kääntäjä voi tiivistää tekstiä.

Elokuvien ja tv-ohjelmien tekstittäjälle tiivistäminen on tärkein ja eniten käytetty strategia (Georgakopoulou 2009, 30). Yleensä tutkimuksissa ja av-kääntäjien ohjeissa painotetaan relevanssia, eli sitä, että mitään viestin välittymisen kannalta tärkeää ei jää tekstityksistä pois. Tekstiä on muistettava katsoa kokonaisuutena; sellaista ei kannata tiivistää pois, mikä mainitaan tekstissä myöhemmin. (Díaz Cintas & Remael 2007, 148.) Tärkeintä on, että juonta kannatteleva teksti, eli juonen seuraamisen kannalta välttämätön tieto, käännetään aina. Juonen kannalta ”turhat” elementit voi poistaa, ja osittain tärkeitä elementtejä voi tiivistää. (Kovačić 1999, 409, Georgakopoulou 2009 mukaan.) Sarjakuvan kääntäjälle relevantin aineksen säilyttäminen on ehkä yksinkertaisempaa kuin tekstittäjälle, koska poistettavaa on vähemmän. Toisaalta sarjakuvassa lähdetekstikin on usein hyvin pienessä tilassa, ja voi olla, että alkuperäisen sarjakuvan tekijä on myös joutunut tiivistämään tekstiään. Sarjakuvan kääntäjän onkin hyvä muistaa relevanssin sääntö silloin, kun hänen on pakko tiivistää tekstiään: mitä jos

esimerkiksi poistettu elementti palaakin kummittelemaan sarjakuvaromaanin viimeisillä sivuilla tai vaikka jatko-osassa?

Ingon (1999, 32) mukaan tiivistäviä käännöksiä ei pidä tehdä ”sormituntumalla”, vaan kääntämisen tukena on hyvä olla ”selkeä kuva niistä lingvistis-pragmaattisista ratkaisumalleista, jotka tekstittäjälle ovat tarjolla tiivistämistyön pohjaksi”. Tiedostamalla mahdolliset tiivistämiskäytännöt kääntäjä kykenee siis tuottamaan laadukkaampia käännöksiä. Kun sarjakuvakääntäjä huomaa, että paras mahdollinen käänнос on liian pitkä, hän voi järjestelmällisesti kokeilla eri tiivistämisstrategioita ja löytää siten toimivan ratkaisun. Saattaa kuitenkin olla toiveajattelua, että kääntäjä aina tekstiä tiivistäessään valitsisi tietoisesti strategian mielessään olevasta kattavasta listasta. Täysin varmoja sääntöjä tiivistämiselle ei nimittäin ole olemassa; strategioiden jaottelemine on aina keinotekoisia ja strategioiden/ratkaisujen luokat päällekkäisiä (Díaz Cintas & Remael 2007, 148–150).

Ingon tiivistämisstrategioiden luokittelun pohjana on Ferdinand de Saussuren<sup>1</sup> dikotomia, jossa tekstin katsotaan koostuvan kahdesta elementistä: muodosta ja sisällöstä. Kääntäjä voi siis tiivistää muokkaamalla tekstin muotoa tai sen sisältöä. Muotoon hän tekee muutoksia silloin, kun hän tiivistää joko kielen rakenteesta tai kielen tyylillisestä variaatiosta, ja sisällöstä hän voi tiivistää joko semanttisella tai pragmaattisella tasolla. (Ingo 1999, 33.) Díaz Cintas ja Remael (2007) puolestaan jakavat tiivistämisen hieman yksinkertaisemmin osittaiseen ja täydelliseen tiivistämiseen (*partial and total reduction*), eli uudelleenmuotoiluun ja suoranaisiin poistoihin. Näillä he viittaavat lähdetekstin relevantin viestin välittämiseen tiiviimmässä muodossa ja toisaalta lähdetekstin epärelevanttien osien poistamiseen. (Díaz Cintas & Remael 2007, 145–171.) Käytän analyysissäni tiivistämisstrategioiden luokittelun pohjana Díaz Cintasin ja Remaelin kahtiajakoa uudelleenmuotoiluihin ja poistoihin.

### 3.2.2 Tiivistäminen uudelleenmuotoilemalla

Díaz Cintas ja Remael (2007, 145–171) luokittelevat kääntäjän tiivistävät uudelleenmuotoilut kahdelle eri tekstin tasolle: sanan tasolle ja lauseen/virkkeen tasolle. Myös Ingon luokittelun (1999) voi lähes täysin sovittaa näille tasoille. Yksi selkeä ero luokitteluissa on Ingon rakenteellinen tiivistäminen, jota tapahtuu hänen mukaansa kolmella tasolla: kirjainten ja välimerkkien tasolla, morfologian tasolla sekä lauseopillisen rakenteen tasolla (Ingo 1999, 38–

---

<sup>1</sup> Saussure, Ferdinand de: *Yleisen kielitieteen kurssi*. (Cours de linguistique générale, 1916.) Suomentaneet Leevi Lehto ja Tommi Nuopponen. Tampere: Vastapaino, 2014.

44). Kirjainten ja välimerkkien tasolla teksti tiivistyy tietenkin todella vähän, mutta koska sarjakuvissa muutaman millimetrin tiivistäminen saattaa usein riittää, taso voi hyvinkin olla hyödyllinen sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita analysoitaessa.

Kirjainten ja välimerkkien tasolla kääntäjä voi esimerkiksi etsiä sanoja, jotka vievät mahdollisimman vähän tilaa. Vaikka sanassa olisi sama määrä kirjaimia, se voi viedä vähemmän tilaa kuin toinen sana, jonka kirjaimet ovat leveämpiä. Käyttämällä *mummo*-sanan sijaan sanaa *eukko* kääntäjä säästää pienen mutta ehkä ratkaisevan määrän tilaa. Myös välimerkkien karsiminen on hyvä keino tiivistää tekstiä millimetrin tai pari. Morfologisen rakenteen tasolla kääntäjä valitsee taivutusmuodoista ja muista morfologisista rakenteista lyhimmät versiot. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kääntäjä valitsee *tohtoreiden*-sanan sijaan sanan *tohtorien*. (Ingo 1999, 38–39.) Nämä kaksi rakenteellisen tiivistämisen tapaa ovat hyvin samantyyppiset. Käytännössä kyse on sanavalinnoista, jotka lyhentävät tekstiä vain aavistuksen verran.

Díaz Cintas ja Remael (2007, 151–154) eivät erota omassa listauksessaan kirjainten ja välimerkkien tasoa, mutta myös heidän luokittelussaan kääntäjä tiivistää sanan tasolla: sanan tason uudelleenmuotoiluihin kuuluvat monisanaisten verbimuotojen välttäminen, luetteloiden korvaaminen yleissanoilla, synonyymiset ilmaukset, aikamuotojen muutokset sekä sanaluokan muutokset ja lyhenteet. Näistä suomen kieleen käännettäessä mahdollisia ovat varmasti kaikki. Monisanaisten verbi-ilmaisu on suomen kielen tapauksessa hieman erilainen kuin analyyttisille kielille tyypilliset monisanaiset verbit kuten englannin *I am going to go*. Esimerkiksi *voisin tehdä* muuttuu kuitenkin helposti lyhempään muotoon *tekisin*. Synonyymisten ilmausten tapauksessa on pidettävä mielessä, että synonyymit ovat lähes aina vain melkein samaa tarkoittavia sanoja, ja vähintäänkin lähdetekstin tyyli voi muuttua. Myös lyhenteiden kanssa on oltava varovainen, koska esimerkiksi suomen persoonapronominien lyhennetyt muodot (*mä, sä*) muuttavat tyyliä huomattavasti. Luettelon korvaaminen yleissanalla (esim. *koiria ja kissoja* → *lemmikkejä*) on myös tiivistämisen keino, jonka seurauksena osa merkityksestä katoaa.

Ingon kolmas rakenteellisen tiivistämisen taso on lauseopillisen rakenteen taso (Ingo 1999, 39–44). Tämä vertautuu Díaz Cintas ja Remaelin (2007, 154–161) lauseen ja/tai virkkeen tason uudelleenmuotoiluihin. Molemmissa on kyse lause- tai virkerakenteen muokkaamisesta niin, että tuloksena on lyhempi käännös. Ingon mukaan lauseopillista rakennetta tiivistetään ennen kaikkea luopumalla kokonaisista pää- ja sivulauseista ja käyttämällä niiden sijaan erilaisia upotuksia. Näitä ovat esimerkiksi lauseenvastikkeet. Sivulauseen voi upottaa päälauseeseen

myös esimerkiksi muodostamalla yhdyssanoja tai käyttämällä adjektiiviattribuuttia. Elliptisten ilmausten käyttäminen on Ingon mukaan yksi suosituimmista lauseopillisen tason tiivistämisstrategioista. Tämä tarkoittaa puheen toistuvien itsestäänselvyyksien poisjättämistä: esimerkiksi kysymys-vastaus-tilanteessa vastauksesta saa usein lyhemmän muuttamalla sen kokonaista lausetta lyhemmäksi predikaatittomaksi fragmentiksi. Lisäksi suomen kielelle tyypillinen passiivi on joskus aktiivimuotoa lyhyempi ratkaisu. (Ingo 1999, 39–44.) Kun käännettävän tekstin on tarkoitus olla puhetta, täydelliset lauserakenteet eivät ole välttämättömiä. Tämä pätee osittain myös sarjakuvien kääntämiseen, koska suuri osa sarjakuvien tekstistä on dialogia tai muuten puhekielistä (esimerkiksi kertojan sisäistä dialogia).

Díaz Cintas ja Remaelin (2007, 154–161) luettelo lauseen ja virkkeen tason uudelleenmuotoiluista on pitkä: virkkeiden yhdistely ja toisaalta myös erottelu, aktiivin ja passiivin muutokset, kieltolauseen muuttaminen myönteiseksi lauseeksi, kysymyslauseen muuttaminen toteamukseksi, epäsuorien kysymysten korvaaminen suorilla kysymyslauseilla, konditionaalien ja muiden kohteliaisuusmuotojen yksinkertaistaminen, epäsuoran esityksen muuttaminen suoraksi esitykseksi, subjektin muuttaminen, teeman ja reeman muutokset ja pronomien käyttö substantiivien tai substantiivilauseiden sijaan. Sekä Ingo että Díaz Cintas ja Remaelin uudelleenmuotoiluissa on kuitenkin käytännössä kyse saman ajatuksen muotoilusta mahdollisimman tiiviiseen muotoon. Ingon luokittelu on yleisemmällä tasolla, kun Díaz Cintas ja Remaelin ”temput” katsovat yksityiskohtiin: Ingon upotukset ja lauseenvastikkeet nimittäin johtavat usein virkkeiden tai lauseiden yhdistelyyn, subjektin muutokseen, teeman ja reeman muutokseen ja niin edelleen.

Rakenteellisen tiivistämisen lisäksi Ingo (1999) erottaa toisistaan tyyllillisen ja semanttisen tiivistämisen. Tyyllillisessä tiivistämisessä kääntäjä valitsee vastineeksi samamerkityksisiä mutta tyyllillisesti hieman erilaisia sanoja ja ilmaisuja, jotka lyhentävät tekstiä. Esimerkiksi *alkoholistista* voi tulla *alkkis* tai *deeku*. Semanttisen tiivistämisen tavallisimpia keinoja ovat synonyymiset ilmaukset, erisnimen korvaaminen pronomilla tai yleisnimellä ja yleistykset, joihin kuuluu esimerkiksi luettelon korvaaminen yhdellä sanalla. (Ingo 1999, 44–45.) Nämä Ingon luettelemat strategiat ovat huomattavan samanlaisia kuin Díaz Cintas ja Remaelin (2007, 151–154) sanan tason uudelleenmuotoilut: kuten edellä mainitsin, myös näihin kuuluivat muun muassa synonyymiset ilmaisut ja luetteloiden yleistykset. Tyyllillinen ja semanttinen tiivistäminen yhdistyvät siis sanan tason uudelleenmuotoiluiksi, joissa on oltava varovainen, ettei epähuomiossa muuta tekstin tyyliä kontekstiin sopimattomaksi.

### 3.2.3 Tiivistäminen poistamalla

Joskus kääntäjä joutuu tiivistämään tekstiään poistamalla jotain käännöksestä. Tällöin pääsääntö on, että sellaisia asioita voi poistaa, jotka toistuvat. Toistoa voi ilmetä aiemmissa tai tulevilla repliikeissä, tai kuva voi toistaa saman asian kuin teksti. Jokin mainittu asia saattaa olla ”turha”, koska se vain laajentaa tai tekee eksplisiittisemmäksi lukijan tietoa eikä tuo mitään uutta. (Díaz Cintas & Remael 2007, 162.) Ingo (1999, 47–49) luokittelee poistot pragmaattisiin tiivistämisstrategioihin, joita ovat implisiittistäminen, yleistyksiset ja sopeuttamiset sekä kotouttavat poistot. Kaikissa kolmessa strategiassa poistetaan lähdetekstin elementtejä ja tietenkin samalla tiivistetään käännöstä. Poistoja tehdään kuitenkin käännösprosessissa usein muistakin syistä kuin tilanpuutteen vuoksi. Poisto on yleinen käännösstrategia, joka mainitaan muun muassa Andrew Chestermanin (1997, 109–110) pragmaattisten käännösstrategioiden sekä Inkeri Vehmas-Lehdon (1999, 99–100) pragmaattisten adaptaatioiden listalla.

Poistot saattavat olla myös kielisidonnaisia, koska esimerkiksi kaikki englannin kielelle tyypilliset rakenteet eivät ole käytössä monissa muissa kielissä. Useimmille kielille käännettäessä muun muassa englannille tyypilliset liitekysymykset (kuten virkkeessä *Close the door, will you?*) jäävät käännöksestä pois. (Díaz Cintas & Remael 2007, 162–163.) Onkin siis muistettava, että poistoja tehdään muistakin syistä kuin tiivistämisen vuoksi. Tilarajoitus saattaa silti osaltaan vaikuttaa ratkaisuun: kun kääntäjällä on edessään kulttuuri- tai kielisidonnainen ilmaus, jonka selittämiseen käännökselle varattu tila ei riitä, joskus paras vaihtoehto on ilmauksen poistaminen (Vehmas-Lehto 1999, 100). Tällöin tilalle voi laittaa yleistyksen tai implisiittisemmän ilmauksen. (Ingo 1999, 48.) Implisiittistäminen tarkoittaa käytännössä käännösratkaisuja, joissa lähdeteksti on kohdetekstiä yksityiskohtaisempi. Yleistyksiset ovat samantyyppisiä ratkaisuja, joissa kääntäjä korvaa esimerkiksi kulttuurisen viittauksen yleisemmällä ilmauksella.

Myös poistoja voi tarkastella sanan tasolla ja toisaalta lauseen/virkkeen tasolla. Sanan tasolla poistettavien listalla ensimmäisenä ovat usein erilaiset määritteet (adjektiivit ja adverbit). Silloin kysymys kuuluu, kuinka paljon määrittelyä lukija tai katsoja tarvitsee. Usein konteksti tulee kääntäjän avuksi. (Díaz Cintas & Remael 2007, 163–164.) Jos esimerkiksi sarjakuvan kääntäjä joutuu tiivistämään käännöstään, sarjakuvan visuaalinen moodi saattaa auttaa valitsemaan, mitkä sanat ovat vähemmän tärkeitä. Jos sarjakuvan hahmo puhuu vaikkapa punaisesta talosta ja sarjakuvaan on piirretty kuva punaisesta talosta, sanan *punainen*



poistaminen hahmon repliikistä ei poista kerronnasta mitään olennaista, koska lukija näkee, että talo on punainen (Vertanen 2007, 152).

Toisena yleisenä sanatason poistojen kohteena ovat niin kutsutut faattiset sanat (*phatic words*), joilla ei ole viestin sisällön kannalta juuri merkitystä. Näitä ovat esimerkiksi englannin kielen sanat *anyway* ja *you know*. Lisäksi kääntäjä poistaa helposti keskustelijoiden valtasuhteista kertovia elementtejä kuten kohteliaisuussanoja, puhuttelua, huudahduksia ja tervehdyksiä. Valtasuhteista tai muista suhteista ja hahmojen mielentilasta saattaa kertoa myös toisto, joka viestii epärointiä. Myös sellainen on usein poiston kohteena. (Díaz Cintas & Remael 2007, 164–165) Faattisiin ilmauksiin kuuluvat diskurssipartikkelit eli puhutulle kielelle tyypilliset johdattelevat tai huomion kohteen osoittavat ilmaukset kuten suomen kielessä yleinen *niin kuin*.

Lauseen ja virkkeen tason poistot ovat tyypillistä av-kääntämisessä silloin, kun puhujia on useita ja he puhuvat päällekkäin tai kun puhuja puhuu niin nopeasti, ettei kaiken kääntäminen ole mahdollista. Sellaiset repliikit, jotka eivät lisää viestin sisältöön juurikaan uutta, ovat usein ensimmäisten poistettavien listalla. Nämä ovat lauseita ja virkkeitä, joilla johdatellaan aiheeseen tai ilmaistaan näkökulmaa (*presentational function*). (Díaz Cintas & Remael 2007, 166–171.) Koska sarjakuvassa tiivistämisen tarve on pienempi, lauseen ja virkkeen tason poistot ovat harvinaisempia. Kokonaisen puhekuplan jättäminen tyhjäksi ei tietenkään ole vaihtoehto, eikä päälle puhumisesta tarvitse välittää. Varsinkin pitkissä puheenvuoroissa virkkeiden ja lauseiden poistaminen on kuitenkin mahdollista.

Myös muut av-kääntämisestä kirjoittaneet tutkijat ovat vähintäänkin sivunneet tilarajoituksen vuoksi tehtyjä poistoja. Panayota Georgakopouloun (2009, 26–28) listaan mahdollisista tiivistämisen ja poistamisen kohteista kuuluvat edellä mainittujen lisäksi nimet, puhujan kangertelu ja kieliopillisesti väärät rakenteet, kansainvälisesti tunnetut sanat, huudahdukset sekä tervehdystä tai esimerkiksi kohteliaisuutta ilmaisevat ilmaisut. Sarjakuvaan näistä eivät luultavasti päde puhujan kangertelu tai kieliopillisesti väärät rakenteet, koska sarjakuvan kääntäjä ei käännä autenttista puhetta luettavaksi tekstiksi. Lisäksi sarjakuvakääntäjä tuskin poistaa kansainvälisesti tunnettuja sanoja: niitä ei välttämättä käännetä, vaan siirretään kohdetekstiin sellaisenaan.

Esko Vertanen (2007) puolestaan pyrkii valaisemaan periaatteita, joilla hän itse tv-tekstittäjänä tiivistää repliikit ruudulle sopiviksi kokonaisuuksiksi. Hänen mukaansa tekstittäjä poistaa usein erilaisia johdattelevia lauseita (esim. *luulen, että* tai *minusta tuntuu siltä, että*), henkilöiden

nimiä ja titteleitä, adjektiiviattribuutteja, paikan- ja ajanmääreitä sekä karkeaa kieltä ja kiroilua. (Vertanen 2007, 152–153.) Vertasen lista poistojen kohteeksi joutuvista elementeistä on hyvin samanlainen Georgakopouloun (2009) ja jokseenkin myös Díaz Cintas ja Remaelin (2007) listaamista poistoista. Suuri osa näistä yleisimmistä poistojen kohteista pätee varmasti myös sarjakuvan kääntämiseen silloin, kun tilarajoitus pakottaa kääntäjän poistamaan lähdetekstistä sanoja ja lauseita.

Monet tutkijoiden listaamista yleisistä poistojen kohteista ovat sellaisia elementtejä, jotka av-kääntäjä voi poistaa, koska katsoja tulkitsee ne sujuvasti ruudulta, hahmojen eleistä ja puheista. Sarjakuvakääntäjänkin voi ehkä jättää pois tällaisia asioita pakon edessä, mutta koska sarjakuvan lukija ei kuule tai lue hahmojen lähdekielistä puhetta, ihan samaan tapaan nämä strategiat eivät päde. Toki sarjakuvassakin kuvitus on kääntäjän apuna, jos poistoja täytyy tehdä. Kuitenkin tiivistämisen ja poistojen yleiset säännönmukaisuudet, kuten toiston ja faattisen puheen ensisijaisuus poiston kohteena, pätevät luultavasti myös sarjakuvaan.

### **3.3 Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioiden luokittelu**

Edellä olen esitellyt lähinnä av-kääntäjille suunniteltuja olemassa olevia tiivistämisstrategioiden luokitteluja. Kandidaatin työssäni (Kalmukoski 2015) käytin sarjakuvankääntäjän tiivistämisstrategioiden luokitteluun Ingon (1999) valmista jaottelua, joka toimi osittain. Edellä esitellyjen luokitteluiden ja osittain kandidaatin työni tulosten pohjalta olen rakentanut luettelon tiivistämisstrategioista, joita sarjakuvakääntäjä – ja erityisesti supersankarisarjakuvien kääntäjä – työssään käyttää. On jälleen muistettava, että kaikenlainen kääntäjän strategioiden ja ratkaisujen luokittelu on aina joustavaa ja päällekkäisyyksiä on paljon.

Myös termi *strategia* on osittain ongelmallinen. Mitään tiivistämisen keinojen listausta ei pidä lukea kaikenkattavana sääntölistana kääntäjälle, vaan ratkaisut tehdään aina ongelma kerrallaan – ja jotkut näistä ongelmista näyttävät toistuvan (Díaz Cintas & Remael 2007, 150). Esimerkiksi Tiina Koljonen (1998) luokittelee lisensiaatintyössään tekstittäjän tiivistämisstrategioita, mutta kutsuu niitä mieluummin ”tyypeiksi” tai ”tavoiksi” tiivistää. Hänen mukaansa kielten erilaisten rakenteiden vuoksi on usein vaikea tietää, milloin muutoksia on tehty tiivistämisen takia ja milloin teksti on tiivistynyt käänösprosessissa ihan luonnostaan (Koljonen 1998, 62). Chestermanin määritelmän mukaan kääntäjän strategiat ovat ratkaisuja ongelmiin; ne ovat ”tekstuaalisen muokkauksen muotoja”, joiden käytön ”voi havaita itse käännöstuotteesta

vertaamalla sitä lähdetekstiin” (Chesterman 1997, 89). Sarjakuvan kääntäjän tiivistämisstrategiat ovat siis vastauksia yksittäisiin, joskin yleensä käänösprosessin aikana toistuviin, tekstuaalisiin ongelmiin. Ne ovat paikallisia käänösstrategioita, joita ei tule sekoittaa koko käänösprosessin kattaviin globaaleihin strategioihin, kuten siihen, kuinka kotouttavasti tai vieraannuttavasti kääntäjä on päättänyt kääntää (mts. 90–91).

Yksinkertaistaen ja yleistäen voi olettaa, että sarjakuvan kääntäjä kääntää puhekuplan tai muun tekstiä sisältävän tilan sisällön ensin mahdollisimman tarkasti ja kaikenkattavasti. Vertanen (2007, 153) kuvaa av-kääntäjän tiivistävää käänösprosessia näin: ”Usein kannattaa ensin kääntää koko asia sanasta sanaan, tiivistää se sitten lyhyiksi repliikeiksi ja lisätä lopuksi tarkentavia, täydentäviä tai syvyyttä ja vivahteita antavia sanoja nimenomaan tässä järjestyksessä.” Luultavasti riippuu paljon kääntäjistä, millä tavalla tämä prosessi todellisuudessa tapahtuu. Voi kuitenkin olla, että sarjakuvan kääntäjä kääntää ensin sanasta sanaan tai muuten tilarajoitusta miettimättä, ja tiivistää sitten, kun huomaa, ettei teksti mahdukaan kuplaan. Tällöin hän tiivistää tekstiä sen eri tasoilla riippuen siitä, kuinka paljon lyhemmäksi käänös on saatava.

**Kirjainten ja välimerkkien tasolla** (ks. Ingo 1999, 38–39) tiivistetään silloin, kun tiivistämisen tarve on vähäinen ja muutaman kirjaimen poistaminen riittää. Tämän tason strategiat saattavat olla hyvinkin hyödyllisiä, koska usein sarjakuvassa tiivistämisen tarve ei ole suuri. Tason strategioihin kuuluvat ylimääräisten välimerkkien poistaminen, lyhempien taivutusmuotojen valitseminen, lukusanojen kirjoittaminen numeroilla ja fontin pienentäminen tai muuttaminen. Myös esimerkiksi pienaakkosten käyttäminen suuraakkosten sijaan kuuluu tälle tasolle.

**Sanojen tason tiivistäminen** lyhentää yleensä tekstiä hieman enemmän. Sanojen tasolla tekstiä muotoillaan lyhyemmäksi valitsemalla lyhempiä synonyymisiä ilmaisuja, korvaamalla luetteloita yleissanoilla sekä korvaamalla nimiä ja muita substantiiveja pronomineilla (*pronominalisaatio*). Esimerkiksi aikamuotojen tai sanaluokan muutokset ja lyhenteet kuuluvat synonyymisiin ilmaisiin. Yleisiä sanojen tason poistojen kohteita ovat puhuttelu, kohteliaisuudet, ajanmääreet ja paikannimet sekä adjektiiviattribuutit ja muut määritteet. Puhuttelun ja kohteliaisuuksien poistot eivät välttämättä johdu tilarajoituksesta vaan niitä saatetaan poistaa myös siksi, että ne ovat englannin kielessä paljon yleisempiä kuin suomen kielessä (ks. Vertanen 2007, 152; Skuggevik 2009, 201–202).

**Lauseen ja virkkeen tasolla** tiivistäminen saattaa lyhentää tekstiä paljonkin. Pää- tai sivulauseita saatetaan poistaa kokonaan tai mahdollisesti upottaa virkkeisiin esimerkiksi lauseenvastikkeiden avulla. Kokonaisia virkkeitä sarjakuvan kääntäjän harvoin tarvitsee poistaa, mutta virkkeitä voi yhdistellä tai niitä voi korvata puhekielelle tyypillisillä epätäydellisillä fragmenteilla. Esimerkiksi jos hahmo kysyy toiselta ”*Kuka tuo on?*”, vastaus voi olla pidempi ”*Se on Batman.*” tai tilan rajoittaessa lyhempi ”*Batman.*”. Lauseen ja virkkeen tason tiivistämisstrategioita ovat erilaiset uudelleenmuotoilut, joita Díaz Cintas ja Remael (2007) luettelevat pitkän listan. Näistä esimerkkeinä mainittakoon sanaluokan muutokset, passiivin tai aktiivin suosiminen ja sanajärjestyksen muutokset.

Nämä tiivistämisen tasot sisältävät erilaisia **poistoja**. Poistoja voi jaotella esimerkiksi sen perusteella, millaista ainesta tekstistä poistetaan. Poistetaanko viestin sisällön kannalta olennaista vai muuttuuko ainoastaan tekstin rakenne? Tekstittäjän tiivistämistapoja tutkinut Koljonen (1998) jakaa poistot semanttisiin ja syntaktisiin. Koska yleensä ajatellaan, että kääntäjän olisi hyvä kääntää lähdeteksti kokonaisuudessaan, semanttiset poistot saattavat olla ongelmallisia, ja niille voi olla muitakin syitä kuin tilarajoitus. Ingo (1999) puolestaan kirjoittaa pragmaattisesta tiivistämisestä ja mainitsee, että kääntäjä saattaa poistaa käytännön syistä sellaisia sanoja tai ilmaisuja, jotka eivät sellaisenaan aukene lukijalle. Jos poiston pystyy tekemään vahingoittamatta lukijan kykyä seurata tarinaa, poisto saattaa olla järkevämpi ratkaisu kuin täysin vieraan ilmaisun jättäminen käännökseen.

## 4 Aineisto ja metodi

Tässä luvussa kerron, kuinka tutkimuksen aineistoksi valikoitui Batman-sarjakuvaromaani ja sen suomennos sekä kuinka aineisto on rajattu. Sen jälkeen esittelen aineiston analysointiin käyttämiäni tutkimusmenetelmiä.

### 4.1 *Batman: Pöllöjen hovi*

Valitsin tutkielman alustavaksi aineistoksi kaksi englanninkielistä sarjakuvaromaania ja niiden suomennokset. Analyysin edetessä tuli pian selväksi, että aineistoa oli liikaa. Tämä ei ollut täysin yllättävää, sillä olin varautunut rajaamaan aineistoa analyysin aikana ja käyttämään vain osaa keräämästäni aineistosta. Tärkeää oli löytää aineiston saturaatiopiste: se tuli vastaan luontevasti siinä vaiheessa, kun analyysi ei enää tuottanut uusia havaintoja ja aineiston määrän käsittely alkoi hankaloitua (ks. Pietikäinen & Mäntynen 2009, 159–160.) Loppujen lopuksi aineistoksi rajautui kolme ensimmäistä osaa eli noin puolet yhdestä sarjakuvaromaanista. Lopullinen aineisto koostuu 64 sivusta sarjakuvaa.

Valitsemani sarjakuvaromaani on nimeltään *Batman: The Court of Owls* (2012) ja sen käännös *Batman: Pöllöjen hovi* (2013). *Pöllöjen hovi* aloittaa moniosaisen tarinan, jossa viittasankarin päävihollisena on Pöllöjen hovi -niminen salaseura ja sen Kynsi-nimellä tunnetut salamurhaajat. Se käynnistää myös uudelleen DC:n universumin nimellä *The New 52*, jossa aiemmat tapahtumat on nollattu (ks. DC Database s. d.). Tarinan alussa Batman eli Bruce Wayne ei vielä usko Pöllöjen hovin olemassaoloon, mutta romaanin puoliväliin mennessä hän saa tietää sen olevan todellinen ja hyvin vaarallinen. Seura on lähettänyt Kynnen tappamaan Bruce Waynen, koska tämä on sijoittanut Gothamien kaupungin uudistamiseen, mikä ei sovi Pöllöjen hovin suunnitelmiin Gothamien hallitsemiseksi. Tarina on synkkä kuvaus Batmanista hahmona: alussa hän on tyypillisen ylimielinen ja uskoo tietävänsä kaiken, mutta loppua kohden hän joutuu nöyrytymään – mikä saa hänet myös vetäytymään syvemmälle yksinäisyyteensä ja kauemmas läheisistään.

Sarjakuvan on kirjoittanut Scott Snyder ja piirtänyt Greg Capullo. Kääntäjä on Petri Silas. Valitsin kirjan osittain siksi, että se oli helposti saatavilla ja olin lukenut sen. *Pöllöjen hovi* on myös saanut jokseenkin hyvän vastaanoton. Kirja sopii aineistoksi myös siksi, että käännöksen fontti on kooltaan samanlainen kuin lähdetekstin. Tiivistämistä ei siis ole helpottanut kautta linjan pienempi fontti – kuten monissa uudemmissa sarjakuvissa.

Valitsin aineistoksi supersankarisarjakuvan, koska – kuten luvussa 2.5 mainitsin – seikkailusarjakuvien käännökset ovat perinteisesti uskollisia lähdetekstille. Tämä tarkoittaa ainakin sitä, että käännöksen visuaalista moodia ei yleensä muokata. Poikkeuksena on joissain tapauksissa fontit, joita saatetaan pienentää, jotta teksti olisi helpompi mahduttaa puhekupliin ja tekstilaatikoihin. (Tämä selvisi valikoidessani aineistoa – huomasin, että varsinkin uusissa käännöksissä fontti on läpi linjan alkutekstin fonttia pienempi.) Lähdetekstille uskollinen käännösstrategia johtaa myös siihen, että tiivistämisen vuoksi tehdyt adaptaatiot ovat ainakin teoriassa hieman helpompia huomata. Huumorisarjakuvien ja varsinkin sarjakuvastriippien kääntämisessä on usein enemmän muuta huomioitavaa, kuten vitsien ja kulttuurisidonnaisten aineiden kääntäminen, joten tiivistävät käännösratkaisut jäävät muiden adaptaatioiden alle piiloon. Toki supersankarisarjakuvissakin on kulttuurisidonnaisia elementtejä, jotka kääntäjän on otettava huomioon (ks. Ruokosenmäki 2000), mutta supersankarisarjakuvan kulttuuri on hyvin pitkälle yhteinen yhdysvaltalaiselle ja suomalaiselle lukijalle, joten suoranaisia kulttuurieroja on nykyään hyvin vähän.

Toinen valintakriteeri aineistolle oli, että sarjakuvien on oltava suhteellisen uusia, mieluusti tältä vuosikymmeneltä. Tämä varmistaa tutkielman ajankohtaisuuden: sarjakuvakääntäjän on vielä nykyäänkin, vaikka teknologia onkin kehittynyt pitkälle, saatava tekstinsä mahtumaan kupliin. Batman-sarjakuvan valitsin siksi, että niiden maailma on itselleni sarjakuvista tutuin, mikä helpottaa osaltaan sarjakuvan analyysia.

Aineisto sisältää sarjakuvan puhekuplat ja tekstilaatikot. Äänitehosteet ja detaljitekstit jäävät analyysista pois, koska niiden käännöksistä ei ole yleensä mahdollista huomata tiivistäviä ratkaisuja. Lisäksi jätin analyysista pois yhden toistuvan lorun/runon, jonka kääntämisessä kääntäjän on täytynyt ottaa huomioon riimien sujuvuus, rytmi ja muut muotoseikat, minkä johdosta tiivistämisestä on vaikeampi tunnistaa. Kutsun sekä tekstilaatikoita että puhekuplia *kupliksi* kirjoittamisen yksinkertaistamiseksi. Kuplia on molemmissa teksteissä sama määrä: 542 kappaletta. Sanojen määrässä sen sijaan on selvä ero: lähdetekstissä on 5 993 sanaa ja kohdetekstissä 3 098 sanaa.

## 4.2 Teoriaohjaava sisällönanalyysi

Tutkielmani tarkoituksena on selvittää, millaisia tiivistämisstrategioita sarjakuvakääntäjä käyttää saadakseen tekstin mahtumaan puhekuplaan. Tähän kysymykseen vastatakseni luokittelen tiivistämisstrategioita kategorioihin ja lasken eri strategioiden esiintymiä.

Tarkoituksena ei ole tuottaa kattavaa listaa kaikista mahdollisista tiivistämisen keinoista, koska se olisi nähdäkseni mahdotonta. Tiivistämisstrategioiden tunnistaminen on usein haastavaa, ja ne sekoittuvat muihin käänösprosessissa tapahtuviin muutoksiin ja adaptaatioihin. Sen sijaan kategorisoinnin tarkoitus on helpottaa aineistosta esiin nousevien strategioiden hyödyllisyyden ja vaikutusten analysointia.

Käytän tutkimuksessani menetelmänä teoriaohjaavaa sisällönanalyysia (ks. Tuomi & Sarajärvi 2018, 109–110). Sisällönanalyysi on tekstianalyysia, jonka avulla aineisto saadaan järjestettyä, pelkistettyä ja luokiteltua syvempää analyysia varten (mts. 117). Teoriaohjaavuus tarkoittaa puolestaan sitä, että vaikka luokitteluni pohjautuu aiempaan teoriaan, annan myös aineiston ohjata analyysia. Tarkoituksena ei siis ole testata aiempaa teoriaa, vaan käyttää sitä ohjenuorana ja aloituspaikkana. Tämä on tärkeää siksi, että luokitteluni pohjautuu teoriaan, jota ei ole luotu sarjakuvien tutkimiseen. Luvussa 3.3 olen esitellyt aiemman tutkimuksen pohjalta luokittelun sarjakuvakääntäjän tiivistävistä käänösratkaisuista, jotka olen jaotellut kolmelle tekstin tasolle: kirjainten ja välimerkkien taso, sanojen taso sekä lauseen ja virkkeen taso. Tämä luokittelu toimii analyysin runkona. Käytän analyysissa kääntäjän tiivistämisen tavoista termiä *tiivistämisstrategia*, mutta haluan muistuttaa, että suuri osa tiivistämisestä tapahtuu varmasti suhteellisen luonnollisesti käänösprosessin aikana ilman suuria pohdintoja siitä, mikä strategia kannattaisi valita missäkin tilanteessa. Luokittelemalla strategioita on kuitenkin mahdollista selvittää, käyttääkö kääntäjä samanlaisia strategioita läpi käänösprosessin. Menetelmäni on laadullinen, mutta analyysin avuksi lasken myös tiivistämisstrategioiden esiintymiskertoja aineistosta. En oletta, että tiivistämisstrategioita olisi mahdollista laskea tarkasti, mutta pyrin muodostamaan käsityksen siitä, millaisista strategioista on sarjakuvan kääntäjälle eniten hyötyä eli mitä tiivistämisen keinoja käytetään eniten.

Analyysirungon suunnittelun jälkeen sisällönanalyysin ensimmäinen askel oli aineiston pelkistäminen (Tuomi & Sarajärvi 2018, 123). Aloitin siis kirjoittamalla lähde- ja kohdetekstien puhekuplat ja tekstilaatikot tekstitiedostoon, jossa niiden pituutta on mahdollista vertailla. Lisäksi kirjoitin lähdetekstille mahdollisimman uskolliset, niin sanotusti suorat käänökset, jotta oli helpompaa huomata, mitä kääntäjä on tiivistänyt ja poistanut. ”Suoralla” käänöksellä tarkoitan kohdekielen vastinetta, jonka voisi olettaa tulevan ensimmäisenä mieleen useimmille kääntäjille. Sanasanainen eli täysin ”suora” kääntäminen on kuitenkin yleensä mahdotonta, ja käänös on aina kääntäjän oma tulkinta.

Tällä tavalla pystyin tunnistamaan aineistosta kääntäjän tiivistämisstrategioita. Seuraava askel oli strategioiden luokittelu. Luokittelin pitkälti analyysirunkoni mukaan: tekstin tasojen lisäksi luokittelin tiivistämisstrategiat Díaz Cintas ja Remaelia (2007, 145–171) mukaillen uudelleenmuotoiluihin ja poistoihin. Uudelleenmuotoilulla tarkoitan tekstin rakenteen muokkaamista sisältöön suuremmin puuttumatta ja poistolla sitä, että käännöksestä puuttuu jokin lähdetekstin elementti. Uudelleenmuotoiluissa tiivistäminen on siis tehty syntaktisella tasolla, poistoissa semanttisella eli merkityksen tasolla.

Luokittelu tapahtui käytännössä näin: Kävin läpi suomennosta vertaamalla sitä lähdetekstiin ja suoriin käännöksiin. Sitä mukaa kun tiivistämisstrategioita tuli vastaan, kirjoitin ne ylös ja koodasin ne. Uudelleenmuotoilut koodasin numeron ja kirjaimen yhdistelmällä (1a, 1b, 2a jne.). Poistot koodasin kirjainten, sanojen, lauseen ja virkkeen tasoille. Sanojen tasolla tarkastelin poistettujen sanojen sanaluokkia ja niiden tehtävää virkkeessä sekä muita ominaisuuksia, joiden huomasi toistuvan. Poistojen kategoriat muodostuivat aineistolähtöisesti suurin piirtein muotoon: (taso, sanaluokka, ”tehtävä”/lauseenjäsen). Esimerkiksi jos kääntäjä olisi poistanut virkkeestä ”Tuolla on punainen talo” sanan ”punainen”, luokka olisi (sana, adjektiivi, määrite), koska *punainen* määrittelee sanaa *talo*. Koodatusta aineistosta laskin eri tiivistämisstrategioiden esiintymiskerrat ja tein niistä itselleni yksinkertaisen taulukon.

Yhdestä kuplasta tai tekstilaatikosta löytyi usein monen eri kategorian strategioita, mutta jos strategiat menivät päällekkäin, laskin strategian vain yhteen luokkaan. Laskeminen ei ole tässä missään tapauksessa täydellisen tarkkaa, koska luokat ovat päällekkäisiä ja strategioiden tunnistaminen ja nimeäminen osittain tulkinnanvaraista. Tiivistämisstrategioiden luokittelu on väkinäistä, mutta analyysin kannalta pakollista.

Sisällönanalyysin menetelmät sopivat hyvin aineistosta löytyvien tiivistämisstrategioiden luokitteluun. Analyysin toisessa vaiheessa halusin vielä tutkia, millainen vaikutus tiivistämisellä on sarjakuvan tarinaan ja erityisesti lukijan tulkintoihin. Tässä vaiheessa käytin apuna diskurssianalyysistä tai diskurssintutkimuksesta lainattuja työkaluja. Diskurssianalyysi määritellään ”sellaiseksi kielenkäytön ja muun merkitysvälitteisen toiminnan tutkimukseksi, jossa analysoidaan yksityiskohtaisesti sitä, miten sosiaalista todellisuutta tuotetaan erilaisissa sosiaalisissa käytännöissä” (Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 17). Diskurssianalyttisen lähestymistavan kautta kiinnitin siis huomioni siihen, millä tavalla lähdeteksti ja käännös luovat merkityksiä ja rakentavat sarjakuvan todellisuutta ja millä tavalla nämä merkitykset ja todellisuus muuttuvat, kun käännöstä tiivistetään.



Tarkastelin aineistoa diskurssianalyysille tyypillisten teoreettisten lähtöoletusten kautta. Ensinnäkin diskurssianalyysissa oletetaan, että kielenkäyttö rakentaa eli konstruoi todellisuutta: kaunokirjallisuudessa ja myös sarjakuvassa kieli konstruoi fiktiivisen sosiaalisen todellisuuden, johon kuuluvat henkilöhahmot ja tapahtumat, hahmojen identiteetit ja hahmojen väliset (valta)suhteet sekä toiminnan kielellinen järjestymisen (ks. Pietikäinen & Mäntynen 2009, 52–53). Kaikki nämä ovat myös muokkauksen kohteena käänösprosessissa, ja jokainen käänös on aina uusi representaatio alkutekstistä. Esimerkiksi henkilöhahmon puhutavan muokkaaminen vaikuttaa siihen, millä tavalla hahmon identiteetti rakentuu tarinan edetessä. Toinen diskurssianalyysin perusoletus on, että on olemassa useita rinnakkaisia ja toistensa kanssa kilpailevia merkityssysteemejä, eli kielenkäyttö on aina kontekstisidonnaista (Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 25–26). Yksinkertaisesti ilmaistuna sanoilla ja ilmaisuilla on monia eri merkityksiä, jotka syntyvät eri konteksteissa ja sosiaalisissa tilanteissa. Sarjakuvassa eri merkityssysteemejä muodostavat verbaalisen tekstin lisäksi kuvat, symbolit, sivujen ja ruutujen asettelu ja kaiken tämän yhteisvaikutus.

Seuraavassa luvussa listaan aineistosta esiin nousseita tiivistämisstrategioita ja analysoin niiden vaikutusta käänöksen mahdollisiin merkityksiin. On hyvä muistaa, etteivät kaikki käänösratkaisut välttämättä ole pelkästään kääntäjän tekemiä, vaan myös kustantamo tai toimittaja on saattanut olla mukana käänösprosessissa. Käytän sanaa kääntäjä asian yksinkertaistamiseksi. Aineistossani ei myöskään ole sivunumeroita, mikä vaikeuttaa hieman aineistoesimerkkien esittämistä. Olen merkinnyt esimerkkeihin itse laskemani sivunumerot sekä kuplan tai tekstilaatikon numeron: esimerkiksi merkintä (1.1) tarkoittaa ensimmäisen sivun ensimmäistä tekstilaatikkoa. Sivunumeroihin olen laskenut vain sivut, joilla on itse sarjakuvan tarina, eli otsikkosivuja ei ole laskettu mukaan.

## 5 Sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioita

Tässä luvussa esittelen sarjakuvakääntäjän yleisimpiä tiivistämisstrategioita. Strategioissa ja tasoissa on päällekkäisyyksiä, eikä lista tiivistämisstrategioista ole kaikenkattava. Kaikki esimerkkien lihavoinnit ovat omiani. Esitän tekstiesimerkit yhtenäisellä perusfontilla, vaikka sarjakuvassa puhekuplien fontti on sarjakuville tyypillinen versaali ja tekstilaatikoiden kertovan tekstin fontti hieman pienempi tavallinen pienaakkosfontti. Isoihin alkukirjaimiin ei siis tarvitse kiinnittää huomiota puhekuplissa. Esimerkeissä on mukana kuvia vain silloin, kun visuaalinen moodi on isossa roolissa analyysissa; yleensä tekstin analysoiminen on helpompaa pelkän tekstiesimerkin avulla, jolloin tekstejä voi tarkastella rinta rinnan.

### 5.1 Kirjainten taso ja välimerkkien taso

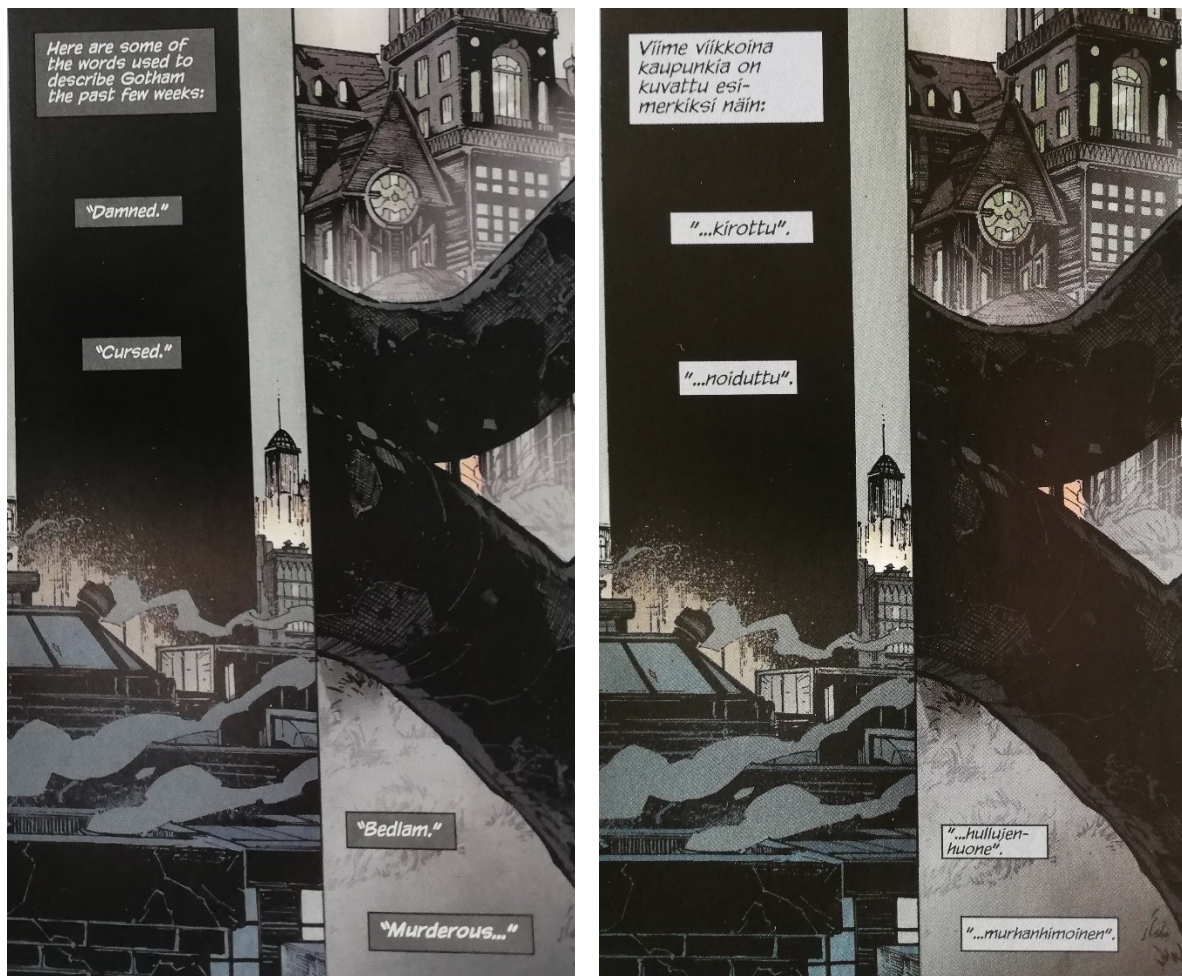
#### 5.1.1 Kirjainten ja välimerkkien tason uudelleenmuotoilut

Yleisin aineistosta esiin noussut kirjainten ja välimerkkien tason tiivistämisstrategia koskee numeroita ja lukusanoja. Lähdetekstissä lukusanat on kirjoitettu lähes aina kirjaimin ja suomennoksessa numeroina, mikä lyhentää tekstiä usein huomattavasti, kuten esimerkissä 1. Siinä kertoja-Batman pohtii Gotham Gazette -lehden kolumnia, jonka nimi on ”Gotham on...”.

- (1) BATMAN (kertoja): In the column, random Gothamites are asked to complete the sentence ”Gotham is...” using **three words or less**.  
BATMAN (kertoja): *Sen ideana on, että joka viikko joku kaupunkilainen täydentää lauseen 1-3 sanalla.*  
(1.2)

**Lukusanojen kirjoittaminen numeroilla** kirjainten sijaan on luonteva tapa tiivistää tekstiä, sillä monet suomen kielen lukusanat ovat hyvin pitkiä verrattuna englanninkielisiin. Tämä tiivistämisstrategia esiintyy aineistossa yhteensä 14 kertaa. Esimerkissä 1 kääntäjä on tiivistänyt lisäksi käyttämällä viivaa rajakohtien välissä: kääntäjä on kirjoittanut *1–3 sanalla*, kun suurempi käännös olisi *enintään kolmella sanalla*. Ratkaisussa yhdistyy siis kaksi kirjainten tason tiivistämisen tapaa sekä sanojen tason tiivistäminen. Lisäksi kääntäjä on jättänyt kolumnin nimen toistamatta; se mainitaan edellisessä kuplassa.

Toinen aineistossa esiintyvä kirjainten tason tiivistävä uudelleenmuotoilu on **fontin pienentäminen**. Tämä on harvinainen strategia: se esiintyy aineistossa kahdeksan kertaa.



Kuva 1. Kuplat 1.4–1.8

Kuvan 1 viimeisissä tekstilaatikoissa kääntäjä on käyttänyt huomattavasti pidempiä sanoja kuin lähdetekstin *bedlam* ja *murderous*. *Murhankimoinen* on suora käänös, jolle on ehkä vaikeaa löytää lyhempää synonyymiä. Kääntäjän kuplassa 1.8 valitsema *hullujenhuone* on myös suora käänös sanalle *bedlam*, mutta sille on olemassa myös lyhempiä vaihtoehtoja, esimerkiksi *kaaos*. *Hullujenhuone* on saatu mahtumaan kuplaan pienentämällä fonttia huomattavasti: sana on jopa jaettu kahdelle riville, vaikka alkutekstin sana on vain yhdellä rivillä, eikä kuplassa todellakaan näytä olevan ylimääräistä tilaa.

Tässä on tärkeää huomata, että verbaalinen teksti on osa sarjakuvan visuaalista moodia ja fontin koolla viestitään usein puhujan äänenvoimakkuudesta tai mielentilasta (ks. luku 3.1). Kuvassa 1 fontin pienennys ei aiheuta väärinkäsityksiä, koska fontti on pienempi kahdessa tekstilaatikossa, jotka sijoittuvat keskelle kertoja-Batmanin monologia. Kyseessä ei siis ole ääneen puhuttu dialogi, eikä äänenvoimakkuudella siten ole kontekstissa merkitystä. Sama pätee lähes kaikkiin aineiston kahdeksasta esiintymästä: vain yhdessä kohtauksessa fonttia on pienennetty ääneen puhuttua dialogia viestivässä puhekuplassa. Siinäkin kohtauksessa

pienempi fontti ei kuitenkaan aiheuta hämmennystä, sillä kohtaus sijoittuu tilanteeseen, jossa hiljaa puhuminen on luontevaa. Visuaalinen konteksti on siis otettu hyvin huomioon.

### 5.1.2 Kirjainten ja välimerkkien tason poistot

Yleisin kirjainten ja välimerkkien tason poisto on **pistekolmik**on eli **ellipsin** poistaminen. Strategian yleisyys johtuu varmasti siitä, että ellipsiä käytetään lähdetekstissä paljon, eikä sen poistaminen juurikaan muuta tekstin merkitystä tai vaikeutta sen ymmärtämistä. Aineistosta löytyi 59 ellipsin poistoa, eli keskimäärin yksi melkein jokaisella sivulla. Pistekolmikko merkitsee yleensä taukoa puheessa tai ajatuksen tai virkkeen kesken jäämistä.

Esimerkissä 2 kääntäjä on jättänyt pois ellipsin kahdesta peräkkäisestä puhekuplasta. Esimerkki on kohtauksesta, jossa Bruce Wayne ja hänen hovimestarinsa Alfred juttelevat salamurhaajasta, joka on maininnut kansantarun Pöllöjen hovista, jonka olemassaoloon Bruce ei vielä usko. Lähdetekstissä ellipsi viittaa siihen, että puheenvuoro jatkuu seuraavaan kuplaan.

(2)

(52.5) BRUCE WAYNE: Except he wants me to believe that the Court isn't a folktale...	(52.5) BRUCE WAYNE: Niin. Hän uskottelee, ettei hovi ole kansantaru.
(52.6) BRUCE WAYNE: ...that in reality some secret group of men has actually been ruling Gotham from the shadows since colonial times.	(52.6) BRUCE WAYNE: Vaan salaseura, joka on rakentanut Gothamia siirtomaa-ajoista asti.

Kääntäjä on jättänyt ellipsit pois ja jakanut lähdetekstin virkkeen kahdeksi. Uusi virke alkaa käännöksessä konjunktiolla *vaan*, mikä ei täysin seuraa suomen lauseopin sääntöjä. Tuloksena on epätäydellinen virke eli fragmentti (niihin palataan luvussa 5.3). Tämä on tyypillinen tapa tiivistää tekstiä muutaman millimetrin. Koska puhekuplat seuraavat selvästi toisiaan sarjakuvan sivulla, lukijalle on ilman ellipsejäkin selvää, että puhuja pysyy samana.

Toiseksi yleisin välimerkkien tason poisto koskee **ajatusviivoja**, jotka on poistettu käännöksestä järjestäen. Tämä saattaa johtua muistakin syistä kuin tilarajoituksesta, esimerkiksi kääntäjän omista mieltymyksistä tai kielten eroista. Esimerkissä 3 Batman on juuri heitetty ulos ikkunasta taistelun päätteeksi. Ikkunan lasin pitäisi olla rikkoutumatonta, paitsi jos siihen osuu juuri oikeaan kohtaan. Ajatusviivojen väliin sijoitettu huomautus on käännöksessä korvattu relatiivilauseella.

- (3) BATMAN (kertoja): Unbreakable, that is, unless -- like the assassin who just kicked me through them -- you know how to hit the glass just right.  
*BATMAN (kertoja): Ellei osaa iskeä ikkunaan juuri oikealla tavalla, minkä minut juuri lasista läpi lyönyt salamurhaaja näemmä tietää.*  
(26.1)

Lähdetekstissä ajatusviivat ovat osaltaan myös luomassa puheen illuusiota, sillä tauot ja sivuhuomautukset ovat puhutulle kielelle ominaisia. Ajatusviivojen poisto käännöksestä vaikuttaa siis kertojan tapaan puhua. Samalla tavalla voi tulkita myös pistekolmikön poiston silloin, kun se viittaa puhujan pitämään taukoon ja miettimishetkeen. Useimmissa esiintymissä ajatusviivan lisäksi on poistettu paljon muutakin: yleensä esimerkiksi kahden ajatusviivan välissä oleva huomautus tai lisäys. Näissä tapauksissa olen laskenut erikseen lisäyksen poiston ja ajatusviivojen poiston. Kun virkkeestä on poistettu kaksi ajatusviivaa, olen laskenut ne vain yhdeksi poistoksi. Näin laskettuna ajatusviivoja on poistettu yhteensä 16 kertaa.

Muut välimerkkien poistot ovat aineistossa yksittäisiä tai harvinaisia: **lainausmerkit** on poistettu kolmessa kohdassa, **sulkeet** kerran ja **huutomerkki** kerran. Toisaalta lainausmerkkejä on myös lisätty käännökseen (ks. *Pöllöjen hovi*, s. 25). Huutomerkkin poisto on kohdassa, jossa lähdetekstissä on käytetty yhdessä sekä huuto- että kysymysmerkkiä. Kääntäjä on siinä päättänyt jättää käännökseen vain kysymysmerkin (ks. esimerkki 4).

- (4) POLICE OFFICER: Mr. Wayne! Mr. Wayne! Are you down there?!  
*POLIISI: Herra Wayne! Oletteko siellä?*  
(46.11)

Välimerkkien poistot sekoittuvat aineistossa usein muihin poistoihin, kuten esimerkissä 4, jossa kääntäjä on poistanut myös lähdetekstin toistoa. Kohtauksessa Alan Wayne on juuri pudonnut viemäriin ja poliisi huutaa hänen peräänsä. Käännös antaa luultavasti kuvan vähemmän hätäntyneestä poliisista: hän huutaa Waynea vain kerran ja *oletteko siellä* on huudahduksen sijaan vain kysymys. Pienikin poisto voi näin vaikuttaa hieman käännöksen mahdollisiin tulkintoihin.

## 5.2 Sanojen taso

### 5.2.1 Sanojen tason uudelleenmuotoilut

Sanojen tasolla kääntäjä tiivistää käännöstä valitsemalla suoraa käännöstä lyhempiä synonyymisiä ilmaisuja. Näihin kuuluvat yksinkertaisemmat verbilausekkeet, sanaluokan muutos, pronominisatio, implisiittistykset ja yleistyksset sekä muut lyhyemmät synonyymit.

## Lyhyempi verbilauseke

Aineistosta löytyi 48 käänösratkaisua, joissa kääntäjä on tiivistänyt tekstiä käyttämällä lyhyempää verbilauseketta kuin lähdetekstissä. Verbilauseke voi sisältää yhden tai useamman verbin ja joskus myös muita laajennuksia. Tämä oli aineistossa sanan tason uudelleenmuotoiluista yleisin.

- (5) JOKER/NIGHTWING: And here **I was beginning to think** you were going to die without even saying goodbye!  
JOKERI/YÖSIIPPI: **Luulin jo**, että kuolet hyvästelemättä!  
vrt. 'Ja minä kun jo aloin ajatella, että kuolet sanomatta edes hyvästejä!'  
(6.5)

Esimerkissä 5 kääntäjä on valinnut verbin, joka on sekä lähdetekstin verbilauseketta että ”suoraa” käänöstä lyhyempi. Kohtauksessa Jokeriksi naamioitunut Yösiipi on odottanut Batmania Arkhamin mielisairaalassa. Lainaus on kohdasta, jossa Yösiipi saapuu auttamaan Batmania taistelussa vankeja vastaan. Verbi *luulin* on tässä lyhyempi käänös verbilausekkeelle *I was beginning to think*. Lisäksi sopivan lyhyt sana *jo* kompensoi käänöksestä pois jäävää ajatusta siitä, että Yösiipi on odotellut kumppaniaan jonkin aikaa. Vertailun vuoksi samassa esimerkissä verbi *kuolla* ei ole tiivistävä käänösratkaisu, koska käänös on sen verran suora: on vaikea keksiä muutakaan käänöstä lähdetekstin kohdalle *you were going to die*, sillä suomen kielessä ei ole samanlaista futuurirakennetta.

Monisanaiset verbirakenteet ovat tyypillisiä englannin kielelle, ja niille on usein helppoa keksiä lyhyempiä vastineita suomeksi. Myös lyhyiden adverbien, kuten *jo*, lisääminen on kekseliäs tapa kompensoida lyhyempien verbien aiheuttamia menetyksiä. Usein kääntäjän valitsemat lyhyemmät tai yksinkertaisemmat verbit jättävät käänöksestä lähdetekstin elementtejä pois. Tämä saattaa vaikuttaa siihen, millä tavalla lukija tulkitsee puhujan tyyliä. Lähdetekstin verbiketjut ovat usein vakiintuneita ilmaisuja, jotka luovat puhutun kielen illuusiota. Ne myös lisäävät tekstiin yksityiskohtia.

Joskus lyhyemmän verbilausekkeen valitseminen lyhentää tekstiä todella tehokkaasti, kuten esimerkissä 6. Esimerkki on ote Bruce Waynen hyväntekeväisyysgaalassa yleisölle pitämästä puheesta. Puhe on lähdetekstissä hyvin monisanainen ja siinä on rakennettu puhekielen illuusiota sekä Brucen tyyliä muun muassa tauoilla ja toistolla.

- (6) BRUCE: But if we **stop looking** to the present and the past, and instead **we look** to the future...  
*BRUCE: Jos sen sijaan **käännämme katseen** menneestä tulevaan...*  
vrt. 'Mutta jos lakkaamme katsomasta tätä hetkeä ja menneisyyttä ja katsomme sen sijaan tulevaisuuteen...'  
(15.14)

Esimerkissä 6 kääntäjä on yksinkertaistanut kaksi eri verbilauseketta yhdeksi: lähdetekstissä katsotaan ensin yhtäälle ja sitten toisaalle, käännöksessä käännetään katsetta. Verbin valinta ei poista merkityksestä juurikaan mitään, vaikka muuten käännöksestä jää kyllä lähdetekstin sanoja pois. Brucen puheen mahtipontisuus ja monisanaisuus jää tällaisten valintojen kautta laimeammaksi.

### Sanaluokan vaihtaminen

Tunnistin aineistosta 16 kohtaa, joita kääntäjä on tiivistänyt muuttamalla sanaluokkaa. Sanaluokkaa ei tietenkään yleensä voi muuttaa yksistään, vaan se muuttuu esimerkiksi silloin, kun tekijä vaihtuu tai poistetaan kokonaan. Sanaluokka saattaa vaihtua käännösprosessissa myös ilman tiivistämistarkoitusta, mutta olen laskenut tiivistämisstrategioihin sellaiset esiintymät, joissa käännös on ”suoraa” käännöstä lyhyempi.

Esimerkki 7 on kohtauksesta, jossa poliisipäällikkö Jim Gordon on juuri lausunut lastenlorun Pöllöjen hovista. Batman kertoo tuntevansa jo lorun ja epäilevänsä sen todenperäisyyttä.

- (7) BATMAN: **I know** the nursery rhyme, Jim. But the Court of Owls is just a legend.  
*BATMAN: **Tuttu** loru, Jim. Mutta Pöllöjen hovihan on pelkkä legenda.*  
(32.7)

Käännöksessä verbi *know* ('tunnen') vaihtuu adjektiiviksi *tuttu*. Verbin muuttuminen käännöksessä adjektiiviksi on aineiston yleisin esiintymä sanaluokan muutoksista. Kuudestatoista esiintymästä kuusi kuuluu tähän alaluokkaan. Fragmentti *Tuttu loru* on tyypillinen esimerkki tiivistävästä käännösratkaisusta, jossa sanaluokka muuttuu. Toinen tyypillinen sanaluokan muutos aineistossa on substantiivin muuttuminen verbiksi.

Sanaluokan vaihtaminen on usein luonteva adaptaatio, ja se kulkee käsi kädessä muiden tiivistävien uudelleenmuotoilujen kanssa. Yleensä sanaluokan muutoksista on vaikea päätellä, onko ne tehty tiivistämistarkoituksessa. Tekstin lyhentymisen saattaa olla vain onnekas yhteensattuma. Oli miten oli, kuten esimerkistä 7 huomataan, sanaluokkaa muuttamalla on mahdollista löytää tiiviimpi ilmaisu samalle asialle. Usein pelkästään sanaluokan vaihtaminen ei ole mahdollinen tiivistämisstrategia, mutta yhdessä muiden muotoilujen kanssa se tiivistää tekstiä joskus paljonkin. Sellaisenaan sanaluokan muutos ei myöskään yleensä muuta

käännöksen merkitystä tai sävyä: esimerkissä 7 suomennoksen Batman puhuu Jimille yhtä tuttavalliseen ja jokseenkin tylyyn sävyyn kuin alkutekstin Batman.

## Pronominisaatio

Kolmas sanojen tason tiivistävä uudelleenmuotoilu on pronominisaatio eli lähdetekstin elementin korvaaminen käännöksessä pronominilla. Näitä löysin aineistosta 10 kappaletta. Yleensä korvattu elementti on pidempi substantiivilauseke, ei vain yksi sana. Näin myös strategian tiivistämisvaikutus on suuri, kuten esimerkissä 8.



Kuva 2. Kuplat 35.13 ja 35.14

Kuva 2 on kohtauksesta, jossa Bruce Wayne keskustele Gothamin pormestariehdokkaan Lincoln Marchin kanssa. Bruce epäilee, että Lincoln on joko vaalirahoituksen tai julkisen tuenilmauksen perässä. Pronominisaatiot johtavat yleensä lähdetekstissä esiintyvän toiston karsimiseen. Kuva 2 havainnollistaakin, kuinka lähdetekstin toistoa voi korvata pronomeilla varsinkin, kun kyse on suoraviivaisesta dialogista: lähdetekstissä Lincoln toistaa vastauksessaan ilmaisun *public endorsement*, kun taas käännöksessä toisto on korvattu pronominilla *se*. Substantiivilausekkeen korvaaminen pronominilla tiivistää näin käännöstä huomattavasti. Kuten kuvasta 2 huomataan, suomennoksen puhekupla on huomattavasti tyhjempi kuin lähdetekstin vastaava, joka on täynnä tekstiä. Tämä on yleistä aineistossa: kääntäjä on usein tiivistänyt tekstiä enemmän kuin tilarajoituksen puitteissa olisi tarpeen. Tämä johtaa siihen, että suomennos on osittain vähäsanaisempi ja siinä on vähemmän toistoa.



## Implisiittistykset ja yleistyksset

Joskus kääntäjä valitsee käännöksen tiivistämiseksi lyhyempiä sanoja, jotka tekevät käännöksestä lähdetekstiä implisiittisemmän, eli lukijan tulkinnan varaan jää enemmän. Ingo (1999, 45) kirjoittaa implisiittistysten lisäksi myös yleistyksistä, joissa esimerkiksi lähdetekstin luettelo käännetään yhdellä yleisemmällä sanalla. Myös tällaisia ratkaisuja löytyi aineistosta. Analyysin edetessä nämä kaksi strategiaa sekoittuivat kuitenkin toisiinsa, sillä myös yleistyksessä jää jotain implisiittiseksi. Laskin aineistosta yhteensä 28 tiivistävää käännösratkaisua, jotka yleistävät ja/tai implisiittistävät tekstiä.

Esimerkit 8 ja 9 ovat hyviä esimerkkejä yleistävistä tai implisiittistävistä tiivistämisstrategioista.

- (8) JIM GORDON: Same emblem on **the throwing knives used to kill him.**  
*JIM GORDON: Sama kuvio kuin **murha-aseissa.***  
vrt. 'Sama tunnus kuin heittoveitsissä, joilla hänet tapettiin.'  
(23.3)
- (9) BRUCE: "...**A better, brighter Gotham** is one dream away."  
*BRUCE: "...**huomisen Gotham** on vain yhden unen päässä!"*  
vrt. "...parempi, valoisampi Gotham on vain yhden unen päässä."  
(17.1)

Esimerkki 8 on kohtauksesta, jossa Jim Gordon ja Batman tutkivat murhan uhrin ruumista. Lähdetekstissä Jim huomaa, että uhrin hampaassa on sama kuvio kuin 'heittoveitsissä, joilla hänet tapettiin'. Suomennoksessa taas Jim puhuu vain *murha-aseista*. Ratkaisu lyhentää tekstiä huomattavasti. Kääntäjä luottaa tässä lukijan muistiin, sillä aiemmin on jo kerrottu, että murha-aseet olivat heittoveitsiä. Esimerkki 9 on Brucen pitämän juhlan puheen viimeinen huudahdus. Siinä lähdetekstin kaksi kuvaavaa adjektiivia on korvattu yhdellä substantiivilla *huomisen*. Tämä ratkaisu sopii siis myös sanaluokan vaihtamisen luokkaan. Koko virke (joka jatkuu edellisestä kuplasta) kuuluu: *Takaan, että jos voimamme yhdistetään, huomisen Gotham on vain yhden unen päässä!* Bruce on puhunut pitkään ja hartaasti tulevaisuuden Gothamista. Se, että huomisen Gotham on parempi ja valoisampi, kuten lähdetekstin Bruce toteaa, on selvää kontekstin perusteella. Käännöksestä jää kuitenkin pois kaksi kuvailevaa adjektiivia, mikä vaikuttaa osaltaan Brucen puheen tyyliin, jos ei sisältöön.

## Muut lyhyemmät synonyymit

Kaikki edellä esittelemäni sanojen tason tiivistävät uudelleenmuotoilut ovat käytännössä lyhyempiä synonyymisia ilmaisuja, joilla kääntäjä on korvannut lähdetekstin pidempiä

ilmaisuja. Edellä esitettyjen kategorioiden lisäksi olen laskenut aineistosta tiivistävät synonyymiset ilmaukset, jotka eivät kuulu näihin luokkiin. Muita lyhyempiä synonyymeja löysin aineistosta 48 kappaletta. Tähän kategoriaan sopivat siis sellaiset käänösratkaisut, joissa on valittu ”suoraa” käänöstä lyhempi sanavaihtoehto, kuten esimerkissä 10.

- (10) BATMAN (kertoja): [Gotham’s criminals] will never define **this city**. Because in the end, they’re **simple** and cowardly, ruled by predictable desires.  
BATMAN (kertoja): [Yksikään rikollinen] ei koskaan määritä **Gothamia**. Sillä he ovat vaistoja ajamia **simppeleitä** pelkureita.  
vrt. '[Gothamin rikolliset] eivät koskaan määritä tätä kaupunkia. Koska loppujen lopuksi he ovat yksinkertaisia ja pelkurimaisia, ennustettavissa olevien halujen ajamia.'  
(5.7)

Esimerkissä 10 kertoja-Batman pohtii edelleen kysymystä siitä, millainen kaupunki Gotham on. Kääntäjä käyttää Gothamien kaupungin nimeä lähdetekstin *this city* -ilmaisun ('tätä kaupunkia') sijaan, mikä lyhentää tekstiä hieman. Lähdetekstissä Gotham mainitaan saman virkkeen alussa, jossa kääntäjä on puolestaan käyttänyt sanaa *yksikään*: tämä uudelleenmuotoilu mahdollistaa lyhyemmän synonyymien valinnan virkkeen lopussa. Virkkeen semanttinen merkitys pysyy lähes täysin samana, mutta virke lyhenee hieman ja mahtuu paremmin kuplaan. Lisäksi esimerkissä 10 kääntäjä on valinnut sanan *simppeleitä* vastineeksi sanalle *simple*. Suora käänös sanalle olisi suomenkielisempi adjektiivi 'yksinkertainen'. *Simppeleitä* on puhekielinen mutta suhteellisen hyvin Batmanin tyyliin sopiva sana, joka ei muuta tekstin merkitystä. Samantyyppisiä ratkaisuja löytyi aineistosta muitakin: *trainer* ('valmentaja') kääntyi *koutsiksi* ja *detail* ('yksityiskohta') *detaljiksi*. Kun näitä vertaa suoriin käänöksiin, huomaa sekä pituuden että tyylin muuttuneen. Huomionarvoista on myös se, että nämä käänökset ovat selvästi anglismeja. Ratkaisut voi siis myös tulkita osaksi vieraannuttavaa käänösstrategiaa, sillä ne vievät tekstiä lähemmäs kohdekulttuuria.

Kuvassa 3 on hieman erilainen esimerkki lyhyemmästä synonyymista. Kohtauksessa Bruce tokaisee tekevänsä töitä ja Jokeriksi naamioitunut Dick Grayson eli Yösiipi ihmettelee, miksi tietokone ei ole päällä.



Kuva 3. Kuplat 12.1–12.4

Kuvan 3 viimeisen puhekuplan suomennoksessa kokonainen vastine sanalle *computer* olisi 'tietokone', mutta lyhennetty sana *kone* ajaa saman asian. Yhdyssanasta on näin jätetty toinen osa pois. Yhdyssanan lyhentäminen on mahdollista varsinkin silloin, kun sana toistuu. Tässä tapauksessa visuaalinen moodi tulee kääntäjän apuun, sillä lukija näkee kuvasta ja kontekstista, että Bruce istuu tietokoneen ääressä. Kuvan ja sanan suhde on toisiaan täydentävä (vrt. McCloud 1994, 153–155). Herkmanin (1998, 58–60) jaottelua lainaten kyseessä on kuvan ja sanan yhteistyö: kohtauksessa kumpikaan moodi ei ole painavammissa roolissa, vaan dialogi tukee visuaalisen moodin välittämää viestiä. Ilman sanallista ilmaisua lukija ei luultavasti tajuaisi, että tietokone on suljettu, mutta toisaalta tietokoneen kuva sallii kääntäjän käyttää lyhyempää sanaa aiheuttamatta hämmennystä tai väärinymmärrystä.

Välillä kääntäjä on valinnut lyhyempiä pikkusanoja, kuten prepositioita tai adverbbeja. Aineistossa on esimerkiksi kohta, jossa kääntäjä käyttää *mutta*-konjunktion tilalla sopivan lyhyttä *ja*-konjunktiota. Toisessa kohdassa lähdetekstin *for example* ('esimerkiksi') onkin käännetty suomeksi sanalla *eli*. Kontekstista riippuen pienten sanojen muuttaminen ei usein vaikuta paljon käännöksen tulkintaan. Kuten muidenkin tiivistämisstrategioiden kohdalla, myös lyhyempien synonyymien valitsemisen vaikutus käännöksen mahdollisiin tulkintoihin riippuu tapauksesta: joskus käännös muuttuu suhteessa lähdetekstiin huomattavasti, joskus vain huomaamattoman vähän.

## 5.2.2 Sanojen tason poistot

Ehkä yleisin tapa tiivistää käännoästä on yksinkertaisesti poistaa siitä sellaisia lähdetekstin elementtejä, joita lukija ei jää kaipaamaan. Aineistosta löytyikin yhteensä 332 sanojen tason poistoa. Laskin mukaan sellaiset poistot, joissa kääntäjä on jättänyt pois yhden sanan sekä sellaiset parin tai muutaman sanan kokonaisuuden poistot, jotka kuuluvat selvästi sanojen tasolle (esimerkiksi kokonaiset verbilausekkeet). Samassa puhekuplassa ja samassa virkkeessä voi olla useita sanojen tason poistoa. Selvästi muun uudelleenmuotoilun yhteydessä tapahtuneet syntaktiset poistot, kuten verbilausekkeen lyhentämisen yhteydessä poistetut verbit, eivät puolestaan kuulu luokittelussani sanojen tason poistoihin.

### Verbit

Kääntäjä on jättänyt pois paljon lähdetekstin verbejä, mutta suurin osa näistä poistoista kuuluu luokittelussani uudelleenmuotoiluihin. Verbi on mielenkiintoinen sanaluokka poiston kohteena, koska jos virkkeestä poistaa predikaattiverbin, se ei ole enää kokonainen virke. Samoin käy silloin, kun kääntäjä poistaa subjektin eli tekijän tai sekä verbin että subjektin. Näin käännoäseen syntyy fragmentteja eli epätäydellisiä virkkeitä. Niitä esiintyy aineistossa paljon ja olen luokitellut ne lauseen ja virkkeen tason uudelleenmuotoiluihin (ks. luku 5.3.1). Myös edellä sanojen tason uudelleenmuotoiluissa (ks. ”Lyhyemmät verbilausekkeet” alaluvussa 5.2.1) poistetaan verbejä. Näin ollen suurin osa tiivistämisstrategioista, joissa käännoäsestä jää pois verbejä, esitellään muiden tiivistämisstrategioiden kohdalla. Mainittakoon kuitenkin, että löysin aineistosta poistettuja verbejä yhteensä 70 kappaletta.

Poistetuista verbeistä vain 15 on sellaisia, joiden poistoa ei ole laskettu uudelleenmuotoiluihin. Esimerkki 11 on Brucen pitämästä juhlapuheesta, jossa hän pyytää yleisöä sijoittamaan Gothamiin uudelleenrakentamiseen.

- (11) BRUCE: Thank you... Now what I ask of you, friends, is to invest with me. **Invest** in Gotham’s future. Because I promise you, if we can all do that, together...  
*BRUCE: Kiitos, kiitos... Sijoittakaa kanssani tulevaisuuteen, rakkaat ystävät! Takaan, että jos voimamme yhdistetään...*  
vrt. ’Kiitos... Nyt pyydän teitä, ystävät, sijoittamaan kanssani. Sijoittakaa Gothamiin tulevaisuuteen. Koska lupaan teille, jos voimme kaikki tehdä niin, yhdessä...’  
(16.9)

Kääntäjä on tässä yhdistänyt kaksi lähdetekstin virkettä ja poistanut samalla paljon sanoja ja merkityksiä. Keskitytään kuitenkin tässä kohtaa tarkastelemaan verbin *invest* (’sijoittaa’) poistoa. Lähdetekstissä Bruce toistaa verbin kaksi kertaa. Suomennoksessa poisto on

mahdollinen, koska kääntäjä on yhdistänyt kaksi virkettä, jolloin toinen verbi on tarpeeton. Tämä on tyypillinen ratkaisu aineistossa, sillä kääntäjä on karsinut paljon toistoa. Toiston karsiminen Brucen puheesta vaikuttaa varmasti mahdollisiin tulkintoihin puhujan tyylistä.

Verbin poistaminen on myös mahdollista silloin, kun samassa virkkeessä on niitä monta. Silloin kääntäjä voi poistaa verbin poistamatta virkkeestä predikaattia kokonaan. Näin kääntäjä on tehnyt esimerkissä 12. Siinä eräs poliisi on juuri nähnyt Brucen sukulaisen Alan Waynen putoavan viemäriin eikä ole varma hyppäsikö tämä vai putosi vahingossa. Käännöksestä on jäänyt pois sana *fall* eli 'pudota'. Lukijalle on kuitenkin luultavasti selvää, mikä hyppäämisen vastakohta on silloin, kun joku on tippunut viemäriin.

- (12) POLICE OFFICER: Did he **fall** or jump?  
POLIISI: Hyppäsikö hän?  
(46.9)

Esimerkki 12 on yksi aineiston harvoista käänösratkaisuista, joissa on poistettu vain verbi (ja tässä tapauksessa myös konjunktio) ilman muita suurempia muutoksia. Kuten esimerkissä 11, suurimmassa osassa esiintymistä verbi on poistettu yhdessä muiden poistojen tai uudelleenmuotoilujen kanssa. Näissä kohdissa käänöstä on muokattu niin paljon, ettei verbin poistoa välttämättä heti huomaa.

## Substantiivit

Substantiivien poistoja löytyi aineistosta yhteensä 50 kappaletta, mutta niistä ei muodostunut selkeitä alaryhmiä. Ainoa selvästi aineistossa toistuva poisto on jälleen toiston karsiminen. Usein kääntäjä on poistanut substantiivin, joka toistuu edellisessä tai seuraavassa puhekuplassa, kuten esimerkissä 13. Kohtauksessa kaksi poliisia miettii, mitä heidän pitäisi tehdä ilmeisen sekavasti käyttäytyvälle Alan Waynelle, joka hoipertelee kadulla. Ensimmäinen poliisi ehdottaa *maijan* hakemista, mutta toinen ei ole innoissaan ajatuksesta. Lähdetestissä sana *paddy* ('maija') toistuu, kun taas käänöksestä toisto on jätetty pois.

- (13)

(46.5) POLICE OFFICER 1: What should we do? Get the paddy?	(46.5) POLIISI 1: Mitä nyt...? Pitääkö hakea maija?
(46.6) POLICE OFFICER 2: <b>The paddy...</b> What are you, crazy? The press would drag the poor guy down into—	(46.6) POLIISI 2: Oletko seonnut? Lehdistö teurastaisi ukon. vrt. 'Maijan... Oletko hullu? Lehdistö raahaisi miesparan alas—'

Toiston poisjättäminen on helppoa tällaisessa kysymys-vastaus-rakenteessa, jossa vastaaja toistaa kysymyksen. Toisto-luokkaan luokittelin yhteensä 12 substantiivin poistoa. Muut poistetut substantiivit edustavat yksityiskohtia tai lisätietoa, jotka kääntäjä on katsonut tarpeettomaksi tarinan seuraamisen kannalta. Kääntäjä on toistanut esimerkiksi paikkaa ja sijaintia tarkentavia substantiiveja viisi kertaa. Määritteenä lauseessa toimivia substantiiveja kääntäjä on poistanut yhdeksän. Poistettu substantiivi saattaa myös olla genetiivimuodossa, kuten esimerkissä 14, josta on poistettu muun muassa sana *victim's* ('uhrin').

- (14) JIM: And the tissue beneath **the victim's** fingernails—forensics came back emptyhanded. Anything on your end?  
*JIM: Kynsien alta löytynyt kudos ei tuottanut tulosta. Entä siellä?*  
 (32.15)

Tässä, kuten suurimmassa osassa aineistoesiintymistä, kääntäjä on poistanut substantiivin lisäksi muutakin, ja käänös on huomattavasti lyhyempi kuin lähdeteksti. Kohtauksessa poliisipäällikkö Jim Gordon ja Batman keskustelevat ruumiinavauksen ja rikosteknisen tutkinnan tuloksista tutkimassaan murhassa. Aiemmassa kohtauksessa on jo mainittu, että uhrin kynsien alta löytyi ihoa ja että näyte testataan DNA:n varalta. Käännöksen lukija siis tietää, kenen kynsistä on kyse, vaikka asia jääkin käänöksessä implisiittiseksi. Tässäkin on siis kyse toiston karsimisesta, vaikka sana ei toistukaan samassa kuplassa tai edes samalla sivulla.

### Adjektiivit

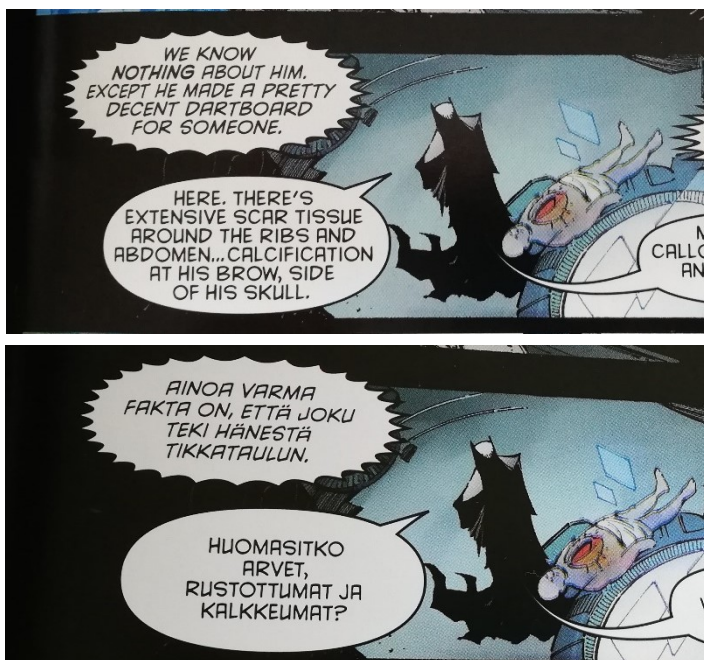
Kuten kerroin luvussa 3, av-kääntämisen tutkimuksen mukaan erilaiset määritteet ovat luontevia poiston kohteita (ks. esim. Díaz Cintas 2007, 163–164). Määritteistä mainitaan usein ainakin adjektiivit ja adverbit. Adjektiiveja ja adverbeja poistetaan myös sarjakuvakäännöksistä. Esimerkki 15 on sarjakuvan ensimmäisestä tekstilaatikosta. Siitä kääntäjä on poistanut adjektiivin *small*. (Huomaa myös substantiivin *life-styles* poisto.)

- (15) BATMAN (kertoja): Every Saturday, the Gotham Gazette includes a **small** life-styles piece called "Gotham Is."  
*BATMAN (kertoja): Gotham Gazette julkaisee lauantaicin palstaa "Gotham on..."*  
 vrt. 'Joka lauantai Gotham Gazette sisältää pienen elämäntapalistan nimeltään "Gotham on"'.  
 (1.1)

*Small* ('pieni') on tyypillinen esimerkki poistetusta määritteestä. Muita poistettuja adjektiiveja ovat esimerkiksi *new* (3 esiintymää), *old* (4 kpl), *little* (3 kpl) ja *own* (3 kpl). Myös pidempiä adjektiiveja on poistettu, kuten *high-level* ja *double-bonded*. Poistetut adjektiivit ovat usein esimerkkejä niin sanotusti "tarpeettomista" yksityiskohdista. Esimerkissä 15 on siten

perusteltua kysyä, kuinka tärkeää lukijan on tietää, että *Gazetten* palsta on pieni. Substantiivin *life-styles* saisi liitettyä suomennokseen vaikkapa osana yhdyssanaa 'elämäntapapalsta', mutta käännöksestä tulisi hieman kankea. Ei siis ole vaikea ymmärtää, miksi kääntäjä on jättänyt sanan pois.

Suuri osa adjektiiveista on poistettu puhekuplista ja tekstilaatikoista, joista on poistettu paljon muutakin. Kuvassa 4 on tästä kaksi esimerkkiä. Kohtauksessa Batman ja Jim Gordon tarkastelevat murhan uhriksi joutunutta ruumista ja keskustelevat sen vammoista.



Kuva 4. Kuplat 31.6 ja 31.7

Ylemmässä kuplasta on poistettu muiden poistojen ja uudelleenmuotoilujen lisäksi adjektiivi *decent* sekä adverbi *pretty*. Suomennokseen sisällytettynä tämä olisi siis 'melko hyvän [tikkataulun]'. Erityisesti ruudun alemmassa kuplassa käännöstä on lyhennetty huomattavan paljon, ja useita lähdetekstin elementtejä jää pois. Yksi näistä on adjektiivi *extensive* ('mittava'). Kääntäjä on ottanut lähdetekstistä vain pääasian eli *arvet* ja *kalkkeumat* ja lisännyt sanan *rustottumat* luultavasti täyttämään muuten hyvin vajaaksi jäävää kuplaa. Kuplasta on poistettu vammojen laatua (*extensive*) ja sijaintia (*around the ribs and abdomen* jne.) kuvaavat ilmaiset. Lisäksi lähdetekstin toteamus on yksinkertaistettu suoran kysymyksen muotoon. Kuvan 4 kuplat havainnollistavat, kuinka paljon lähdetekstin elementtejä kääntäjä on paikoittain jättänyt pois ja kuinka paljon sarjakuva muuttuu käännösprosessissa. Kuitenkin kaikkein tärkein, eli uhrin vammojen luetteleminen, säilyy käännöksessä, ja lukija kykenee seuraamaan tarinaa.

Kaiken kaikkiaan aineistossa on 35 poistettua adjektiivia, joista 26 määrittää virkkeessä pääsanaa. Sen sijaan predikatiivina toimivia adjektiiveja on poistettu vain muutamia: niiden poistaminen on mahdollista virkkeitä yhdistettäessä ja silloin, kun adjektiiveja on lueteltu monta tai ne toistuvat. Vertailun vuoksi viidestäkymmenestä poistetusta substantiivista vain yhdeksän on virkkeessä määrittäneen roolissa, näistä yksi siis esimerkin 15 *life-styles*.

## Adverbit

Adverbeja on jäänyt käännöksestä pois 53 kappaletta. Adverbit ovat pikkusanoja, jotka osoittavat usein aikaa (*now, then, lately*), määrää (*a lot, all*), paikkaa (*there, here*) tai tapaa (*honestly, actually*). Poistojen vaikutus on yleensä vähäinen, mutta joissain kohdissa yllättävän suuri. Joskus adverbi on poistettu yhdessä adjektiivin kanssa, kuten kuvassa 4 edellä.

Esimerkissä 16 kertoja-Batman kertoo jälleen lehdessä ilmestyvästä ”Gotham on” -palstasta ja lukijoiden vastauksista, joiden mukaan Gotham kuvastuu sen pahiksissa. Hän kertoo, että useimmiten tällaisen vastauksen antanut henkilö haluaa vain kohahduttaa eikä vastausta pitäisi ottaa tosissaan, mutta joskus hän saattaa olla tosissaan.

(16)

(4.2) BATMAN: Usually it's some kid, a teenager going for shock value.	(4.2) BATMAN: Yleensä asialla on huomionkipeä teini.
(4.3) BATMAN: But now and then someone <b>actually</b> tries to make the argument that the city is best reflected in its villains.	(4.3) BATMAN: Joskus vastaaja yrittää sanoa, että paikat määrittyvät pahistensa kautta. vrt. 'Mutta silloin tällöin joku yrittää oikeasti väittää, että kaupunki heijastuu parhaiten sen rikollisissa.'

Käännöksestä on poistettu muiden poistojen lisäksi adverbi *actually*. Adverbin poisto saattaa vaikuttaa vähäiseltä muutokselta, mutta se poistaa jotain virkkeen merkityksestä: edellä Batman on maininnut, että yleensä vastaaja on huomionkipeä teini, jonka vastausta ei tarvitse ottaa tosissaan. Sana *actually* viittaa siis takaisinpäin tähän ajatukseen. Eli toisin kuin huomionkipeät teinit, joskus vastaaja *oikeasti* uskoo sanomaansa. Tämä ajatus jää käänöksessä hieman epäselväksi. Lähinnä kyse on kuitenkin koheesion eli sidosteisuuden puutteesta: lähdetekstissä konjunktio *but* sekä adverbi *actually* luovat yhdessä sidosteen kahden virkkeen ja ajatuksen välille. Suomennoksessa näiden pienten sanojen poistaminen on poistanut koheesiota ja saattanut siten muuttaa mahdollisia tulkintoja käännöksen merkityksestä. Tämä on esimerkki kohtauksesta, jossa suomennoksen ja lähdetekstin välillä on selvä ero kerronnan sujuvuudessa.





Kuva 5. Kuplat 35.9, 35.10 ja 35.15

Kuvan 5 ruudut ovat keskustelusta pormestariehdokas Lincoln Marchin ja Bruce Waynen välillä. Ruudut ovat samalta sivulta, mutta eivät vierekkäiset. Kohtauksessa Lincoln yrittää sanoa, ettei ole lahjoituksen perässä, vaan haluaa vain Brucea äänestävän häntä. Näistä kahdesta ruudusta on poistettu yhteensä kolme adverbia (*here, all ja really*), joilla on kaikilla adverbeille tyypillinen yksityiskohtia lisäävä merkitys. Ensimmäisessä kuplassa sana *here* ei juuri kaipaa käännöstä: puhujat ovat samassa paikassa – heidän sijaintinsa selviää sarjakuvan visuaalisesta moodista – ja sana sopii englanninkieliseen ilmaisuun paremmin kuin suomen kieleen (vrt. 'En ole täällä pyytämässä rahaa.'). Toisessa ruudussa käännös on kieltämättä hieman kankea. Suoraan käännökseen (vrt. 'Olen oikeasti vain äänesi perässä.') verrattuna on selvää, että kohdetekstistä puuttuu jotain. Ilmaisuihin *Minua kiinnostaa ääni* ei varmastikaan aukeaisi lukijalle ilman kontekstia. Kupla on kuitenkin hyvin pieni, joten tämä saattaa olla paras mahdollinen käännös, joka siihen mahtuu. Toinen vaihtoehto voisi tosin olla esimerkiksi *Haluan vain äänesi*. Pikkusana 'vain' antaisi tarvittavaa sidosteisuutta ja tekisi käännöksestä informatiivisemman, vähemmän implisiittisen.

## Konjunktiot

Aineistosta löytyi 44 poistettua konjunktiota. Vähän yli puolessa esiintymistä poistettu konjunktio on lähdetekstissä virkkeen alussa, kuten esimerkissä 16 edellä. Selvästi yleisimmät poistetut konjunktiot ovat *but* ja *and*. Kuten adverbien, myös konjunktioiden tehtävä on luoda sidosteisuutta tekstin virkkeiden ja ajatusten välille, ja kun käännöksestä jää pois konjunktioita, myös sidosteisuus vähenee. Muita poistettuja konjunktioita aineistossa ovat *whether*, *because*, *(al)though*, *or*, *except* ja *when*. *Though*-konjunktion poistoja on aineistossa neljä kappaletta, ja muut harvinaisemmista konjunktioista ovat yksittäistapauksia.

- (17) BATMAN (kertoja): Whisper Gang is known to be the most vicious and brutal of the five, **though**.  
BATMAN (kertoja): Kuiskejengi on häikäilemätön ja pahamaineisin.  
vrt. Mutta Kuiskejengi on näistä viidestä häikäilemättömin ja pahamaineisin.  
(49.2)

Esimerkki 17 on kohtauksesta, jossa Batman kertoo viidestä gothamilaisesta jengistä, joita hän on jututtanut ottaakseen selkoa häntä jahtaavasta murhaajasta. ”Kuiskejengi” on hänen mukaansa kaikista viidestä pahin. *Though*-sanana poisjättäminen on ehkä luontevaa, koska suomeksi se olisi vaikea sijoittaa virkkeen loppuun. Se olisi kuitenkin mahdollista laittaa muualle virkkeeseen, kuten kirjoittamassani ”suorassa” käännöksessä. Kuplasta on myös poistettu ilmaisu *of the five* (’näistä viidestä’), ja repliikistä on näin riisuttu lähes kaikki viittaukset edelliseen puhekuplaan. *Though* luo lähdetekstiin myös puhekielen illuusiota, sillä kirjakielen konjunktio ei sovi. Myös tämä illuusio jää pois käännöksestä.

Silloin kun poistettu konjunktio ei ole virkkeen alussa eikä lopussa, virkkeestä on yleensä poistettu paljon muutakin – onhan esimerkiksi sivulauseen aloittavan konjunktion poistaminen huomattavan hankalaa poistamatta koko lausetta. Jos koko sivulause on poistettu, olen laskenut poiston lauseen tason poistoihin. Yksi tapa poistaa konjunktio lauseiden välistä on jakaa virke kahdeksi. Tiivistävänä strategiana konjunktion poistaminen toimii siis lähinnä silloin, kun lähdetekstissä konjunktio aloittaa tai lopettaa virkkeen. Muissa esiintymissä konjunktiot on poistettu muun tiivistämisen yhteydessä, eikä niiden poistamista pelkästään voi pitää kääntäjän valitsemana strategiana.

## Pronominit

Kääntäjä on poistanut aineistosta yhteensä 53 pronominia. Poistoista löytyi jonkin verran johdonmukaisuutta: 10 tapauksessa poistettu pronomini on lähdetekstissä objektina ja 10 tapauksessa genetiivissä. Myös pronomini toimii joskus lauseessa pääsanana määritteenä, kuten

esimerkissä 16 sivulla 50 pronomini *some* ('joku'). Tällöin pronominin poistaminen vertautuu esimerkiksi adjektiivin poistamiseen ja muutos mahdolliseen tulkintaan on usein pieni. Poistettu pronomini voi myös merkitä esimerkiksi paikkaa (*there*) tai määrää (*a few*). Muita aineistosta poistettuja pronomineja ovat muun muassa *anything*, *each* ja *other*. Joskus poistetut pronominit ovat siis pikkusanoja, jotka antavat lukijalle hieman lisätietoa tai viestivät puhujan tyylistä tai asenteesta, mutta ne eivät yleensä vaikeuta tapahtumien ymmärtämistä.

Myös genetiivimuotoisen pronominin voi usein poistaa vahingoittamatta lähdetekstin merkitystä paljonkaan. Esimerkissä 18 kääntäjä on jättänyt pois pronominin *our* ('meidän'). Kohtauksessa Batman ja etsivä Harvey Bullock keskustelevat löytämästään murhan uhrista. Rikospaikalla tuoksuu 'maalinohenne' (*paint thinner*), joka on käännöksessä implisiittistetty *öljyksi*. Poiston vaikutus on tässä lähes huomaamaton.

- (18) HARVEY: So **our** guy spilled a can of paint thinner. So what?  
 HARVEY: Eli kaverilta kaatui öljypullo. Mitä sitten?  
 (22.6)

Joskus käännöksestä jää pois jotain tekstin tulkinnan kannalta tärkeämpää. Kuvan 6 ylemmässä kuplassa kääntäjä on poistanut lauseen objektin (*him* 'hänet'). Ilman poistoa käännös olisi siis: *Vuokraisäntä löysi hänet hakiessaan rahojaan*. Objekti viittaa murhattuun mieheen, joka näkyy paneelin kuvassa. Visuaalinen moodi siis mahdollistaa poiston: lukija näkee, kenestä puhutaan.



Kuva 6. Kuplat 21.1 ja 21.2

## Diskurssipartikkelit

Yksi tyypillinen poistamisen kohde tiivistävässä kääntämisessä ovat diskurssipartikkelit eli pikkusanat, jotka luonnehtivat ”puhujan asennetta, puhujien välisiä suhteita tai lausuman suhdetta kontekstiin” (Tieteen termipankki 2014a). Olen laskenut myös voimasanat diskurssipartikkeleihin: niitä kääntäjä on poistanut 8 kappaletta. Yhteensä diskurssipartikkeleihin luokittelin 25 sanojen tason poistoa. Esimerkit 19 ja 20 ovat tyypillisiä diskurssipartikkeleiden poistoja.

- (19) BAD GUY: **Hell**, I never was much for pale girls, anyhow.  
*TUNTEMATON PAHIS: Turhan kalpeita nämä tytöt olivatkin.*  
(27.9)
- (20) JIM: **Well**, that’s colorful. It work?  
*JIM: Korea vehje. Toimiiko hyvin?*  
(31.3)

Poistetut sanat ovat hyvin lyhyitä, mutta ne vaikuttavat hieman mahdollisiin tulkintoihin esimerkiksi puhujan tyylistä tai tunteista. Diskurssipartikkeleiden poisjättäminen poistaa myös osaltaan käännöksen puheenomaisuutta. Yleensä vaikutus on vähäinen. Muita kääntäjän poistamia diskurssipartikkeleita aineistossa ovat esimerkiksi *so*, *geez* ja *look*. Kerron lisää diskurssipartikkeleista luvussa 5.3.2.

## Nimet ja puhuttelu

Erisnimiä käännöksestä on poistettu yhteensä 32. Näistä 11 on paikannimiä ja 9 puhuttelua. Usein esimerkiksi Gotham kaupungin nimi on poistettu. Gotham toistuu lähdetekstissä paljon, joten sen poistaminen tarpeen vaatiessa on loogista. Esimerkissä 21 Batman kertoo jo edellä mainitsemistani rikollisjengeistä. Kaupungin nimeä ei mainita käännöksessä, mutta kontekstista selviää, että salakuljetus tapahtuu Gothamissa.

- (21) BATMAN (kertoja): And they’re one of five gangs that control smuggling in and out **of Gotham** by rail.  
*BATMAN (kertoja): He ja neljä muuta porukkaa salakuljettavat tavaraa sisään ja ulos rautateitse.*  
(48.2)

Puhuttelun poistaminen puolestaan saattaa johtua osittain kielten eroista, sillä varsinkin nimellä puhuttelemisen on englanniksi yleisempää kuin suomeksi. Koska sarjakuvan visuaalinen moodi kertoo yleensä lukijalle sen, kenelle puhutaan ja kuka puhuu, puhuttelun poistaminen on loogista silloin, kun tila ei riitä. Esimerkissä 22 kääntäjä on poistanut puhuttelusanan *sir* (’herra’).

- (22) ALFRED: May I suggest you take the day to rest, **Sir**. With the injuries you sustained in the fall, and the stab wounds—  
*ALFRED: Saako ehdottaa, että lepäisitte? Antaisitte putoamisen vammojen parantua.*  
(53.8)

Kuten nimellä puhuttelu, myös 'herraksi' puhuttelu istuu suomen kieleen melko huonosti. Suomentaja onkin korvannut puhuttelun teitittelyllä. Teitittelyä käytetään koko sarjakuvassa Alfredin puheenvuoroissa. Yhteensä puhuttelun poistoja on aineistossa 15.

## 5.3 Lauseen ja virkkeen taso

### 5.3.1 Lauseen ja virkkeen tason uudelleenmuotoilut

Lauseen ja virkkeen tasolla yleisimpiä aineistosta esiin nousseita tiivistämisstrategioita ovat erilaiset upotukset, virkkeiden yhdistäminen, järjestyksen muuttaminen ja fragmenttilauseet. Lisäksi aineistosta löytyi ratkaisuja, joissa kääntäjä on tiivistänyt tekstiä vaihtamalla subjektia tai jättämällä se kokonaan pois. Tyypillisesti useampaa strategiaa on käytetty yhdessä.

Esimerkki 23 on tekstilaatikosta, joka aloittaa Bruce Waynen hyväntekeväisyysgaalassa pitämän puheen. Puhe jatkuu kuvissa 7 ja 8 alla.

- (23) BATMAN: Lately, I've been asking myself the "Gotham Is" question a lot...  
*BATMAN: "Gotham on" -lause on askarruttanut viime aikoina.*  
vrt. 'Viime aikoina olen kysynyt itseltäni "Gotham on" -kysymystä paljon.'  
(14.13)

Esimerkissä 23 kääntäjä on **muuttanut sanajärjestystä** ja **vaihtanut subjektin**. Lähdetekstin objektista (*the "Gotham Is" question*) tulee kohdetekstin subjekti ("*Gotham on...*" -lause). Tämä on tyypillinen tapa muokata virkerakennetta niin, että teksti tiivistyy samalla. Suora käänös on pidempi eikä välttämättä mahtuisi kuplaan. Kääntäjä on päättänyt käyttää suorasta käänöksestä poikkeavaa verbiä *askarruttaa*, mikä on mahdollistanut sanajärjestyksen muuttamisen sekä tekijän poisjättämisen – vaikka "on askarruttanut minua" saattaisikin olla hieman sujuvampi käänös. Käänöksestä jää näin pois lähdetekstin "minä", ja lukijan on pääteltävä kontekstista, ketä Gotham on askarruttanut. Subjektin vaihtaminen tiivistämisstrategiana esiintyy aineistossa 42 kertaa.

Kuvat 7 ja 8 ovat jatkoa edelliselle esimerkille 23. Olen numeroinut puhekuplat kuvaan. Bruce on hyväntekeväisyystilaisuudessa hankkimassa rahoitusta hankkeelleen, jonka tarkoituksena on uudistaa Gotham kaupunkia. Visuaalisessa moodissa ei puheen aikana tapahdu paljon: kuvassa on Bruce puhujankorokkeella sekä hienosti puettua yleisöä kuuntelemassa. Brucen



tyyli puheessa on juhlallinen ja lähdetekstissä varsin monisanainen. Käännöksessä sitä on tiivistetty paljon. Suurin osa tiivistämisestä on tehty poistoilla (joista lisää luvussa 5.3.2).



Kuva 7. Lähdeteksti, kuplat 15.1–15.7



Kuva 8. Kohdeteksti, kuplat 15.1–15.7

Kuvissa 7 ja 8 on kolme esiintymää **järjestyksen muuttamisesta** tiivistämisstrategiana. Oikeastaan asioiden esittämisjärjestys ei muutu, mutta olen laskenut tähän kategoriaan myös kohdat, joissa kääntäjä on rikkonut puhekuplien rajoja. Ensimmäisissä kahdessa kuplassa kääntäjä on siirtänyt kysymyksen *Kotia?* kuplasta toiseen ja saanut näin lähdetekstiä pidemmän sanan *perhearvoja* sopimaan melko pieneen kuplaan. Jostain syystä kääntäjä ei ole halunnut käyttää suoraa käännöstä 'perhe' vastineena lähdetekstin sanalle *family*. Ensimmäiseen kuplaan on tehty tilaa poistolla, ja myös neljännessä kuplasta on poistettu melko pitkä pätkä tekstiä, minkä ansiosta jäljelle jäänyttä osaa ei ole ollut tarve enää tiivistää. Käännös ei toki ole suora, mutta se ei myöskään ole lyhyempi, ja itse asiassa kuplaan on lisätty sana *tyydyttävää*, luultavasti kompensoimaan tehtyjä poistoja.

Löysin aineistosta 49 tiivistävää käännösratkaisua, joissa asiat esitetään eri järjestyksessä kuin lähdetekstissä. Niistä 10:ssä esiintymässä sanoja, lauseita tai virkkeitä on siirretty kuplasta toiseen. Puhekuplien rajojen rikkominen on mahdollista yleensä vain silloin, kun kuvallisessa kerronnassa ei tapahdu muutoksia, sillä kuvan ja tekstin on kuljettava aina yhdessä. Bruce pitäessä puhetta tarkkaavaisesti kuuntelevalle yleisölle tämä on mahdollista, ja kääntäjä onkin käyttänyt tilaisuutta hyväkseen myös kuplissa 5–7, jotka ovat sopivasti samassa ruudussa ja seuraavat toisiaan niin, ettei kuplien rajoilla ole juurikaan merkitystä. Kääntäjä on siirtänyt tekstiä taaksepäin eli edelliseen kuplaan sekä kuplassa 5 (*Kun olin telonut polveni tai pudonnut kaniininkoloon*) että kuplassa 6 (koko kuplan sisältö). Vaikuttaa siltä, että pidemmän, useaan kuplaan jaetun puheen tapauksessa kääntäjä on käsitellyt tekstiä pidempinä segmentteinä kuin puhekupla kerrallaan. Näin hän on saanut käännöksen aseteltua tasaisemmin puhekupliin.

Kuplissa 4 ja 5 huomataan myös, kuinka paljon kääntäjä on karsinut puheesta toistoa. Lähdetekstin Bruce käyttää toistoa tehokeinona paljon, mikä tekee osaltaan puheesta juhlavan ja monisanaisen: kuplassa 4 toistuu *the truth* ('totuus') ja kuplassa 5 *I remembered something* ('muistin jotain'). Samantyyppinen vaikutus on myös sillä, että lähdetekstissä Bruce puhuttelee yleisöä (*friends*, 'ystävät'), mikä on myös poistettu käännöksestä. Toisaalta kuplassa 7 kääntäjä on kompensoinut poistoja toistamalla virkkeen alun: *Hän sanoi, että*.

Toinen yleinen virkkeen tason tiivistävä uudelleenmuotoilu on **virkkeiden yhdistäminen** ja (harvemmin) erottaminen. Virkkeiden yhdistäminen tiivistämisstrategiana esiintyy aineistossa 73 kertaa ja erottaminen 13 kertaa. Virkkeen olen määritellyt tässä yksinkertaisesti niin, että virke päättyy pisteeseen. Sen ei siis tarvitse olla lauseopillisesti kokonainen virke. Kuvan 8 kuplassa 7 käännöksen viimeinen virke *Melko äitellä, mutta tepsi aina* on yhdistetty

lähdetekstin kahdesta virkkeestä *Sentimental, I know. But still, it worked for me.* (‘Tunteellista, tiedän. Mutta silti toimi aina minulle.’) Kuten tästä esimerkistä huomataan, virkkeitä yhdistäessä kääntäjä joutuu usein myös poistamaan jotain, tässä tapauksessa muun muassa lauseen *I know* (‘tiedän’). Merkitys ei tässä juurikaan muutu, ja poistetut elementit ovat lähinnä johdattelevia ilmauksia, jotka rakentavat diskurssia (ks. luku 5.3.2).

Esimerkissä 24 Brucen puhe jatkuu siitä, mihin se kuvissa 7 ja 8 jäi. Lihavoidut kohdat ovat esimerkkejä virkkeiden yhdistämisestä.

(24)

<p>(15.8): <b>Now, as most of you know, my father died when I was just a boy. He was gunned down, along with my mother in Crime Alley across town.</b></p> <p>(15.9): And as you can imagine, the days following his death were the worst of my life. <b>Days of anger and fear and sadness. Still, that phrase, my father’s phrase—tomorrow is one dream away—it kept coming back to me...</b></p> <p>(15.10): ...and deep down I knew, much as it hurt right then, things would get better.</p>	<p>(15.8): <b>Moni teistä tietää, että isäni ja äitini kuolivat konnan ampumana Crime Alleylla..</b>          vrt. ‘Kuten moni teistä tietää, isäni kuoli, kun olin vain poika. Hänet ammuttiin, yhdessä äitini kanssa Crime Alleylla kaupungin toisella laidalla.’</p> <p>(15.9): Olin vasta pikkupoika, ja siitä alkoivat elämäni pahimmat päivät. <b>Mutta läpi kaiken kiukun, surun ja pelon muistin isän sanat.</b>          vrt. ‘Ja kuten voitte kuvitella, hänen kuolemaansa seuraavat päivät olivat elämäni pahimmat. Päivät täynnä vihaa ja pelkoa ja surua. Kuitenkin se fraasi, isäni fraasi – huomina on yhden unen päässä – se muistui usein mieleeni...</p> <p>(15.10): Ja tiesin, että ahdistus hellittäisi.</p>
---	--

Esimerkistä 24 huomataan taas selvästi, kuinka paljon lähdetekstiä lyhyempi käänös on. Esimerkiksi kuplan 15.9 melko pitkä sisältö on kirjoitettu käänöksessä kahdeksi yksinkertaiseksi virkkeeksi. Huomattavaa on myös se, että käänöksen lause *Olin vasta pikkupoika* on siirretty lähdetekstin edellisestä kuplasta. Kuplassa 15.9 vaihtuu myös subjekti: *my father’s phrase* on alkutekstin virkkeen subjekti, *minä* on kohdetekstin.

Brucen puheen käänös on huomattavasti yksinkertaisempi kuin lähdeteksti. Tämä on yleistä aineistossa: monimutkaisia ja monisanaisia rakenteita on yhdistetty yksinkertaisemmiksi virkkeiksi käänöksessä. Puhujan tyyli muuttuu näin jonkin verran: käänöksen Bruce on yleisölle puhuessaan vähäsanaisempi kuin lähdetekstin Bruce. Tähän vaikuttaa selvästi myös toiston karsiminen. Seurauksena myös mahdolliset tulkinnat Brucen persoonasta ja tyylistä saattavat muuttua. Kuitenkin käänöksen tyyli on myös paljon samaa: se on kirjakielinen ja juhlava, aivan kuten lähdetekstikin, ja toiston karsimistakin on hieman kompensoitu.



Aineiston yleisimpiä lauseen ja virkkeen tason tiivistämisstrategioita ovat erilaiset **upotukset**. Tämä on hyvin laaja kategoria. Olen sisällyttänyt kategoriaan lauseen tai pidemmän lisäyksen upotukset käännökseen lyhemässä muodossa. Upotettu elementti on tyypillisesti sivulause tai muusta virkkeestä pilkuilla erotettu lisäys. Tiivistäminen tapahtuu siis yhden virkkeen sisällä. Upotuksen tunnistamista helpottaa usein suoran käännöksen kirjoittaminen ja tarkastelu, sillä usein upotettu elementti on suorassa käännöksessä sivulause, mutta lähdetekstissä vaikeampi tunnistaa. Esimerkki 25 on jatkoa Bruce'n puheelle.

(25)

<p>(15.11): Now, why am I telling you this? Well, friends, <b>my point is this</b>—when circumstances are challenging, or frightening, asking ourselves what our city “is” is pointless.</p>	<p>(15.11): Miksi kerron tämän nyt teille? <b>Siksi, että</b> kun olosuhteet ovat pahimmillaan, kaupungin roolia on turha pohtia.          vrt. 'Miksi nyt kerron tämän teille? No, ystävät, pointtini on tämä – kun olosuhteet ovat haastavat tai pelottavat, on turha kysyä, mikä kaupunkimme ”on”'</p>
<p>(15.12): Because <b>all we will see, when we look around at the buildings and streets</b>, will be our own fears, our own frustrations.</p>	<p>(15.12): Sillä <b>ympärillä vellovat</b> vain pelkomme ja turhautumisemme.          vrt. 'Koska kun katsomme rakennuksia ja katuja ympärillämme, näemme vain omat pelkomme, omat turhautumisemme.'</p>
<p>(15.13): Our own demons.</p>	<p>(15.13): Omat demonimme.</p>
<p>(15.14): But if we stop looking to the present and the past, and instead we look to the future...</p>	<p>(15.14): Jos sen sijaan käännämme katseen menneestä tulevaan...</p>
<p>(16.1): ...If we ask ourselves what can be—what will be—tomorrow... Then we're asking the right question. <b>Because to hope, to dream, to predict is to shape the city yourself, rather than to be shaped by it.</b></p>	<p>(16.1): ...tartumme ratkaisun avaimiin, <b>sillä toivon ja unelmien kautta</b> muovaamme ympäristöämme <b>eikä päinvastoin</b>.          vrt. '...Silloin kysymme oikean kysymyksen. Koska kun toivoo, unelmoi ja ennustaa tulevaa, silloin muoaa kaupunkia itse sen sijaan että tulisi sen muovaamaksi.'</p>

Tyypillisessä upotuksessa monisanainen lause muuttuu käännöksessä yhdeksi tai muutamaksi sanaksi. Esimerkin 25 kuplassa 15.11 lähdetekstin *my point is this* on irrallinen lisäys, joka on lauseopillisesti kokonainen virke. Käännöksessä lähes sama asia ilmaistaan lyhyemmin sanoilla *siksi, että*. Toinen mielenkiintoinen tiivistys on käännöksen ilmaisu *kaupungin rooli*: lähdetekstissä sitä vastaa huomattavan pidempi ilmaus *asking ourselves what our city "is"*. Tämäkin on tavallaan upotus, mutta en laskenut sitä tähän kategoriaan, koska korvattu ilmaus ei ole sivulause tai irrallinen lisäys vaan substantiivilauseke. Olenkin kategorisoinut strategian luokkaan subjektin vaihtaminen.

Kuplassa 15.12 lähdetekstin sivulause *when we look around at the buildings and streets* on upotettu käännöksessä yksinkertaisesti sanaan *ympärillä*. Verbi on huomattavan erilainen: käännöksessä ei puhuta näkemisestä vaan *vellomisesta*. Lähdetekstin me-tekijä on mukana käännöksessä sanoissa *pelkomme* ja *turhautumisemme*. Ehkä tärkein muutos, joka vaikuttaa käännöksen tulkintaan, on kuitenkin kääntäjän poisjättämät kadut ja rakennukset. Näin käännöksessä jää implisiittiseksi se, että Bruce puhuu edelleen Gothamien kaupungista – vaikka se on toki täysin selvää kontekstista.

Kuplassa 16.1 on kaksi upotusta. Ensinnäkin käännöksen *unelmien ja toivon kautta* on tilaa säästävää käännös lähdetekstin infinitiivimuotoiselle subjektilausekkeelle *to hope, to dream, to predict*. Tämä on luokittelussani upotus, koska suorassa käännöksessä tämä kääntyy suhteellisen luonnollisesti sivulauseeksi. Suoran käännöksen sivulause on siis upotettu käännökseen sanan *kautta* avulla. Lisäksi *to predict* ('ennustaa') on jätetty kokonaan pois. (Koska ”suora” käännös on aina kuitenkin tulkinta, myös toisenlainen luokittelu olisi mahdollinen.) Kuplan toinen upotus on hieman helpompi luokitella. Siinä lähdetekstin sivulause *rather than to be shaped by it* on upotettu käännökseen lyhyellä ilmaisulla *eikä päinvastoin*. Tämä ratkaisu vaikuttaa ainakin siten, että taas kerran lähdetekstin toisto jää käännöksestä pois.

Yhteensä laskin aineistossa olevan 69 esiintymää, jotka luokittelin upotuksiin. Strategia on siis hyvin yleinen. Upotuksia tapahtuu toki suomennoksissa myös silloin, kun tiivistäminen ei ole tarpeen, mutta joka tapauksessa ne tiivistävät usein tekstiä huomattavasti.

Upotuksiin kuuluvat myös **lauseenvastikkeet**, jotka tiivistävät käännöstä silloin, kun niitä käytetään esimerkiksi sivulauseen sijasta. Esimerkki 26 on yksi aineiston yhdeksästä upotuksesta, joissa on käytetty lauseenvastiketta.

- (26) DICK GRAYSON: When security pulled him off, he still had my arm.  
*DICK GRAYSON: Hän puristi lujaa vielä turvamiesten **tultua**.*  
vrt. 'Kun turvamiehet vetivät hänet pois, hän piteli vielä käsivarttani.'  
(34.5)

Lauseenvastikkeet kuuluvat suomessa enemmän kirjakieleen kuin puhekieleen. Koska sarjakuvassa on usein tarkoitus imitoida puhekieltä, on ymmärrettävää, että lauseenvastikkeita käytetään säästellen. Esimerkissä 26 suora käännös on kuitenkin huomattavasti liian pitkä puhekuplaan. Kääntäjä onkin lyhentänyt tekstiä käyttämällä lauseenvastiketta, vaikka puhujan tyyli muuttuukin hieman virallisemmaksi.

Lähdetekstin aktiivirakenteen ilmaiseminen ilman tekijää eli **passiivilla tai nollapersoonarakenteella** käännoksessä tiivistää usein tekstiä jonkin verran. Tällaista tiivistämisstrategiaa on käytetty aineistossa 20 kertaa. Vertauksen vuoksi passiivi on muutettu käännoksessä aktiiviksi vain kaksi kertaa. Passiivi on myös suomen kielelle hyvin yleinen rakenne, joten ratkaisua ei varmastikaan aina ole tehty pelkästään tiivistämisen vuoksi.

- (27) BATMAN (kertoja): Once in a while, **someone names** one of the city's villains as their answer to the "Gotham is" question.  
*BATMAN (kertoja): Toisinaan "Gotham on" -lauseen perään heitetään jonkun rikollisen nimi.*  
vrt. 'Silloin tällöin joku nimeää jonkun kaupungin rikollisen vastaukseksi "Gotham on" -kysymykseen.'  
(4.1)
- (28) BATMAN: Alfred. **I want you to open** Allan Wayne's crypt.  
*BATMAN: Alfred. Alan Waynen krypta tulee avata.*  
vrt. 'Alfred. Haluan, että avaat Allan Waynen kryptan.'  
(63.1)

Esimerkki 27 on sarjakuvan ensimmäisiltä sivuilta, joilla Batman puhuu jälleen Gazette-lehden "Gotham on" -palstasta. Lähdetekstissä tekijä on tuntematon *someone*, mikä antaa kääntäjälle tilaisuuden jättää tekijä pois passiivimuotoisen verbin avulla. Myös englannin *you*-passiivi on käännetty yleensä suomen kielen passiivilla tai nollapersoonalla. Noppapersoonaa kääntäjä käyttää joskus myös silloin, kun lähdetekstin tekijä on tunnettu, kuten esimerkissä 28. Kohtauksessa Batman puhuu Alfredille ja pyytää tätä avaamaan isoisoisänsä haudan. Toinen mahdollinen tulkinta on, että Batman vain ilmoittaa Alfredille, ette jonkun on avattava hauta. Kumpikin tulkinta toimii tarinan kontekstissa, mutta luulisinpa, että Alfred hoitaa haudan avaamisen. Käänös on tässä suoraa käännoästä lyhyempi, mutta vielä lyhyemmän käännoksen olisi saanut aikaan ilmentkin passiivia: 'Alfred. Avaa Alan Waynen krypta.' Mutta ehkäpä tämä olisi liian tylyä jopa Brucelta.

Viimeisimpänä yleisenä lauseen ja virkkeen tason tiivistämisstrategiana aineistosta nousivat esiin epätäydelliset virkkeet eli **fragmentit**. Tähän luokkaan olen kategorisoinut sellaiset tiivistävät käännoäsratkaisut, joissa lähdetekstin lauseopillisesti kokonainen virke on käännoksessä muutettu epätäydelliseen muotoon, eli siitä puuttuu subjekti ja/tai predikaattiverbi. Myös tässä on siis kyse tekijän poisjättämisestä. Fragmentti tiivistämisstrategiana esiintyi aineistossa 51 kertaa.

Supersankarisarjakuvan toiminta- tai taistelukohtauksissa, joissa on muutenkin vähemmän tekstiä ja joissa tapahtumat seuraavat toisiaan, fragmentit ja lyhyet huudahdukset ovat tyyppillisiä. Joskus englanninkieliset virkkeet ovat sen verran lyhyitä, että lähdetekstissä

kokonaisetkin virkkeet sopivat tällaiseen kohtaukseen ja puhekupliin. Tällöin kääntäjä saattaa lyhentää suomen kielen rakenteita esimerkiksi jättämällä pois verbejä tai subjekteja, kuten esimerkissä 29.

(29)

(6.7) JOKER/NIGHTWING: Aw, always so serious.	(6.7) JOKERI/YÖSIIPPI: Taas niin vakavana.
(6.8) J/N: Fine, then...	(6.8) J/Y: Hyvä on...
(7.1): J/N: ... <b>Let's cut to the punch line!</b>	(7.1) J/Y: <b>Huipennukseen, siis!</b> vrt. 'Siirrytään siis suoraan huipennukseen!'
(7.2) CLAYFACE: Joker? <b>What are you doing, you turncoat piece of--</b>	(7.2) SAVINAAMA: Jokeri! <b>Kirottu petturi!</b> <b>Mitä...?</b> vrt. 'Jokeri? Mitä sinä oikein teet, senkin petturi—'

Kuplassa 7.1 käännöksen sanaan *huipennukseen* sisältyy monen englannin kielen sanan merkitys, mutta implisiittiseksi jää, kuka tekee ja mitä. Lähdetekstin *let's cut to the punch line* on kuitenkin mahdotonta kääntää täysin suoraan, ja lyhyt huudahdus sopii kontekstiin oikein hyvin, sillä kyseessä on nopeatempoinen kohta. *Huipennus* onkin suhteellisen suora käännös ilmaisulle *punch line*. Kuplassa 7.2 lähdetekstin kesken jäävä kysymys on jaettu käännöksessä kahtia huudahdukseen ja kysymykseen (joka jää kesken samaan tapaan kuin lähdetekstin kysymys). Huudahdus *Kirottu petturi!* on melko suora käännös lähdetekstin *turncoat piece of [shit]* -ilmaukselle ja sopii kuplaan paljon paremmin erillisenä huudahduksena.

- (30) BATMAN: It's an Athenian owl. It appeared on coins in ancient Greece. It was a symbol of wealth and power.  
*BATMAN: Athenen pöllö. Vaurauden ja vallan symboli antiikin Kreikassa.*  
vrt. 'Se on Athenen pöllö. Se esiintyi kolikoissa antiikin Kreikassa. Se oli vaurauden ja vallan symboli.'  
(32.4)

Esimerkissä 30 on kaksi fragmenttia, jotka tiivistävät käännöstä huomattavasti. Kohtauksessa Batman ja Jim Gordon ovat ruumishuoneella tarkastelemassa murhatun miehen ruumista. He löytävät uhrin suusta kuvan pöllöstä. Kääntäjä on yhdistänyt lähdetekstin kolme kokonaista virkettä kahdeksi epätäydelliseksi virkkeeksi. Samalla käännöksestä on jätetty pois huomio kolikoista. Tämä on esimerkki tavasta, jolla kääntäjä käyttää hyväkseen sarjakuvan kielen puheenomaisuutta. Dialogissa virkkeet voi jättää vaillinaisiksi, sillä ihmiset eivät puhu täydellisillä virkkeillä. On kuitenkin selvää, että myös puhujan tyyli muuttuu tässä huomattavasti; käännöksen Bruce on lyhytsanaisempi ja ehkä jopa tyyliempi.

Edellä esiteltyjen tiivistämisstrategioiden lisäksi aineistosta nousi esiin kaksi harvinaisempaa lauseen ja virkkeen tason uudelleenmuotoiluiden luokkaa. Nämä ovat kysymyslauseen muuttaminen toteamuslauseeksi tai toisinpäin, joita löytyi 12 kappaletta, sekä kieltolauseen muuttaminen positiiviseksi tai toisinpäin, joita löytyi 14 kappaletta. Nämä strategiat sekoittuivat kuitenkin aineistossa yleensä niin paljon muihin tiivistämisen tapoihin, ettei niistä pelkästään näytä olevan paljon apua tiivistämisessä. Kaikki lauseen ja virkkeen tason tiivistämisstrategiat, joita olen tässä esitellyt, sekoittuvat toki käänösprosessissa osittain toisiinsa sekä muihin adaptaatioihin. Esittämistäni esimerkeistä kuitenkin selviää, että järjestyksen muuttaminen, pidempien tekstin osien upottaminen käännökseen yksinkertaisemmilla, lyhyemmillä ilmaisuilla sekä subjektin ja/tai predikaatin poistaminen tai vaihtaminen ovat hyödyllisiä tiivistämisstrategioita sarjakuvan kääntäjälle. Tiivistettäessä teksti kuitenkin väistämättä muuttuu aina vähän. Muutokset vaikuttavat lukijan mahdollisiin tulkintoihin varsinkin henkilöhahmojen persoonasta: erityisesti kohtauksissa, joissa lähdeteksti on monisanaista ja virkkeet pitkiä, suomennoksen Bruce/Batman puhuu lyhytsanaistemmin ja tarjoaa vähemmän yksityiskohtia. Lisäksi käännöksestä on tullut implisiittisempi ja siitä on karsittu toistoa.

### 5.3.2 Lauseen ja virkkeen tason poistot

Kuten edellisen alaluvun esimerkeistä jo huomattiin, suuri osa tiivistämisestä on aineistossa tehty jättämällä lähdetekstin elementtejä käännöksestä pois. Lauseen ja virkkeen tasolla olen luokitellut poistot neljälle alatasolle: lauseke, sivulause, päälause ja virke. Poisto päättyi luokittelussa lausekkeen tasolle, jos se on lähdetekstissä huomattavasti pidempi kokonaisuus kuin yksi sana. En käytä sanaa lauseke välttämättä sen kielitieteellisessä merkityksessä; se on vain kuvaava nimitys tälle luokalle.

Aineistosta löytyi luonnollisestikin eniten **lausekkeiden** poistoja: yhteensä laskin niitä 119 kappaletta. Esimerkissä 31 on muutama kuvaava esimerkki lausekkeen poistosta. Kohtaus sijoittuu Brucen pitämän juhlapuheen jälkeen: Gothamin pormestariehdokas Lincoln March tulee kysymään Brucelta mahdollisesta tapaamisesta. Brucen huomio on jo muualla.

(31)

(19.9) BRUCE: I'm sorry, what?	(19.9) BRUCE: Mitä sanoitkaan?
(19.10) LINCOLN: I was saying I could do <b>as early as</b> tomorrow. Lunch? Talk about your plans?	(19.10) LINCOLN: Tapaammeko huomenna aamiaisen ja suunnitelmasi merkeissä? vrt. 'Olin sanomassa, että minulle sopisi niinkin aikaisin kuin huomenna. Lounas? Puhutaan suunnitelmistasi?'
(19.11) BRUCE: Of course. Tomorrow. Alfred, set it up, <b>will you?</b> Now if you'll excuse me <b>for a moment</b> , Lincoln...	(19.11) BRUCE: Kyllä. Huomenna, niin. Alfred hoitaa. Suo anteeksi, Lincoln... vrt. 'Totta kai. Huomenna. Alfred, järjestähän asian? Suothen anteeksi hetkeksi, Lincoln...'

Kuplasta 19.10 on poistettu liitekysymys *will you?*, jonka kääntäminen suoraan on lähes mahdotonta tässä kontekstissa. Liitekysymysten poistoja löytyi aineistosta kolme kappaletta. Lisäksi kuplasta on poistettu lause *I was saying*. Tämä poisto kuuluu luokittelussani päälauseisiin, mutta sen tehtävä lähdetekstissä on samantapainen kuin *will you* -kysymyksen. Ne voi nimittäin tulkita **diskurssipartikkeleiksi** tai ehkä paremminkin diskurssin merkitsijöiksi (*discourse marker*). Nämä voivat olla pitkiäkin lausekkeita tai lauseita, eivätkä välttämättä partikkeleita, kuten usein sanan tasolla (ks. s. 54). Diskurssin merkitsijöiden tehtävä on diskurssin rakenteen luominen, kuulijan johdattelu ja puhujan asenteen ilmaiseminen. Nämä ovat tyypillinen poiston kohde käännöksessä, minkä seurauksena suomenkielinen dialogi on paikoittain äkillisempää ja/tai kirjakielisempää. Sen sijaan, että Lincoln lieventäisi ilmausta aloittamalla esimerkiksi epäroimällä: 'Niin, olin vain sanomassa, että...', hän toistaa kysymyksensä suoraan. (On myös mainitsemisen arvoista, että jostain syystä käännöksessä puhutaan aamiaisesta ja lähdetekstissä lounaasta. Aiemmin samassa keskustelussa Lincoln on maininnut molemmat ateriat mahdollisena tapaamisajankohtana. Muutosta ei ole luultavasti tehty tiivistämisen vuoksi.) Yhteensä luokittelin diskurssipartikkeleihin 27 lausekkeen ja lauseen poistoa.

Esimerkin 31 kahta muuta poistoa (*as early as* ja *for a moment*) yhdistää se, että ne viittaavat aikaan: 'niinkin aikaisin kuin' ja 'hetkeksi'. **Aikaa merkitseviä** lausekkeita onkin poistettu aineistosta laskujeni mukaan 16 kappaletta. Usein aika käy ilmi sarjakuvan kuvasta tai muusta kontekstista tai se ei ole tarinan ymmärtämisen kannalta tarpeellinen tieto. Samalla tavalla kuin aikaa, myös **paikkaa ja sijaintia ilmaisevat** lausekkeet ovat usein poiston kohteena. Esimerkissä 32 eräs toimittaja esittelee Lincoln Marchin Brucelle ensimmäisen kerran.

(32)

(17.10) VICKI VALE: Lincoln March, Bruce Wayne. Lincoln is--	(17.10) VICKI VALE: Lincoln March. Bruce Wayne. Lincoln pyrkii...
(17.11) BRUCE: Running for mayor, yes, I know. And March Venture... You underwrote Leslie Thompkins's satellite clinic <b>on the east side</b> , didn't you?	(17.11) BRUCE: ...pormestariksi, tiedän. Ja yrityksenne rahoitti Leslie Thompkinsin uuden klinikan, eikö vain? vrt. '...pormestariksi, kyllä, tiedän. Ja March Venture... Te rahoititte Leslie Thompkinsin uuden satelliittiklinikan kaupungin itäpuolella, eikö vain?'

Kääntäjä on tässä jättänyt yksinkertaisesti mainitsematta, missä Leslie Thompkinsin klinikka sijaitsee. Klinikkaa ei mainita sarjakuvassa uudelleen – vaikka toki on mahdollista, että se on mukana muissa Batman-sarjakuvissa tämän jälkeen. Klinikan sijainti kaupungin itäpuolella ei kuitenkaan luultavasti ole tärkeä tieto. Yhteensä paikkaa tai sijaintia viestiviä lausekkeita aineistosta on poistettu 15 kappaletta. Ajan ja paikan ilmaisujen myötä käännöksestä jää pois yksityiskohtia ja kuvailua, ja siitä tulee lähdetekstiä implisiittisempi.

Myös **substantiivilausekkeita** on poistettu aineistosta melko paljon: kielitieteessä substantiivilauseke on ”lauseen nominaalinen jäsen, substantiivi, pronomini tai numeraali, joka esiintyy subjektina, objektina tai predikatiivina tai elementtinä adverbiaalilausekkeessa” (Tieteen termipankki 2014b). Tässä olen laskenut substantiivilausekkeisiin yhtä sanaa pidemmät kokonaisuudet, jotka toimivat lauseessa/virkkeessä substantiivin tapaan. Niiden poistoja löytyi aineistosta 22 kappaletta.

Seuraavan sivun esimerkistä 33 löytyy useampia lauseen ja virkkeen tason poistoja. Kohtauksessa Batman ja Jim Gordon ovat jälleen tarkastelemassa surmatun miehen ruumista ruumishuoneella.

(33)

<p>(31.5) JIM: So what we have is a genuine mystery man. <b>Paid his rent in cash. No identification in the place.</b> We checked his DNA against state and federal. Not one ping.</p> <p>(31.6) JIM: We know nothing about him. Except he made a pretty decent dartboard for someone.</p> <p>(31.7) BATMAN: <b>Here.</b> There's extensive scar tissue <b>around the ribs and abdomen...</b> Calcification <b>at his brow, side of his skull.</b></p> <p>(31.8) JIM: Huh. "The pugilist's beauty marks." You think <b>our John Doe</b> was a fighter <b>in his glory days?</b></p> <p>(31.9) BATMAN: Maybe. But he's got more callous material <b>around his palms and wrists</b> than his knuckles. Defensive scarring.</p> <p>— —</p> <p>(31.12) JIM: So the guy is a high-end trainer. He's tough, is the idea.</p> <p>(31.13) JIM: But now someone even tougher, <b>someone he knows he can't beat</b> is coming for him.</p>	<p>(31.5) JIM: Käsissä on aito mysteeri. Miehestä ei tiedetä mitään. DNA:ta verrattiin omiin ja osavaltion rekistereihin. Ei pihaustakaan. vrt. 'Meillä on siis todellinen mysteerimies. Maksoi vuokran käteisellä. Ei henkilöllisyystodistusta asunnossa. Tarkistimme hänen DNA:n osavaltion ja valtion [tietokannoista]. Ei yhtään osumaa.'</p> <p>(31.6) JIM: Ainoa varma fakta on, että joku teki hänestä tikkataulun.</p> <p>(31.7) BATMAN: Huomasitko arvet, rustottumat ja kalkkeumat? vrt. 'Tässä. Kylkiluiden ja vatsan ympärillä on laajamittaista arpikudosta... Kalkkeutumista hänen kulmaluussa, kallon sivussa.'</p> <p>(31.8) JIM: Jep. "Nyrkkeilijän kauneuspilkkuja" riittää. Veikkaatko nekkailijaksi? vrt. 'Oho. "Pugilistin kauneuspilkkuja." Luuletko, että tuntematon uhrimme oli nyrkkeilijä parhaimpina päivinään?'</p> <p>(31.9) BATMAN: Ehkä. Tosin arpikudosta on vähemmän rystysissä, enemmän puolustautumisen alueilla. vrt. 'Ehkä. Mutta hänellä on enemmän kovettumia kämmenien seudulla ja ranteissa kuin rystysissään. Puolustusarpia.'</p> <p>— —</p> <p>(31.12) JIM: Monipuolinen koutsisi. Hallitsi kamppailulajit.</p> <p>(31.13) JIM: Mutta päälle kävi joku vielä kovempi. vrt. 'Mutta nyt joku vielä kovempi, joku jolle hän tietää häviävänsä, on hänen perässään.'</p>
--	--

Kuplasta 31.13 löytyy poistettu substantiivilauseke *someone he knows he can't beat*. Tämä on suhteellisen suoraviivainen valinta poistoksi, sillä *someone* toistuu virkkeessä, ja lukija tietää siten, mistä puhutaan. Kuplasta 31.8 on puolestaan jätetty pois substantiivilauseke *our John Doe*, mikä jättää virkkeen ilman objektia. Jälleen lukijan tulkittavaksi jää enemmän: ketä veikataan nyrkkeilijäksi? Kontekstin perusteella on kuitenkin selvää, kenestä puhutaan.

Kuplassa 31.5 on kaksi esimerkkiä **kokonaisista virkkeistä**, jotka puuttuvat käännöksestä. (Kohdetekstin virke *Miehestä ei tiedetä mitään* on lähdetekstin kuplan 31.6 ensimmäisen virkkeen käänнос.) Tässä poistot mahdollistaa jälleen toisto: aiemmassa kohtauksessa (sivulla 21) on käynyt ilmi, että uhri maksoi vuokran käteisellä ja että henkilöllisyystodistusta ei



löytynyt. Toisto saattaa olla lähdetekstissä tarpeen, koska sarjakuva on julkaistu alun perin osissa sarjakuvalehtinä, kun taas suomennos on painettu suoraan albumiksi. Lukijan muistuttaminen ei siis ole tarpeen. Yhteensä löysin aineistosta 42 poistettua kokonaista virkettä. Poistetut virkkeet ovat yleensä lyhyitä eivätkä tuo lukijalle tarinan rakentumisen kannalta ehdottoman tärkeää tietoa. Osa virkkeistä on hyvin lyhyitä, kuten kuplassa 31.7 yllä: kuplasta on poistettu paljon muutakin, mutta myös lähdetekstissä pisteeseen päättyvä yksisanainen ”virke” *Here* (’Tässä.’), joka ei tuo tekstiin uutta tietoa mutta pikemminkin rakentaa illuusiota puhekielisestä dialogista: ’Tässä’ on puhujan tapa johdattaa keskustelukumppanin huomio keskustelun kohteeseen. Käännöksessä puhuja menee sen sijaan suoraan asiaan kysymällä suoran kysymyksen. (ks. myös kuva 4 sivulla 49.)

Kokonaisten virkkeiden ja lausekkeiden lisäksi kääntäjä on poistanut sivu- ja päälauseita. Esimerkki 34 on kohtauksesta, jossa Alfred kertoo Brucelle lukemastaan artikkelista.

(34)

<p>(51.8) ALFRED: <b>If I may</b>, though. The morning before last, I came across an article in the science portion of the Gazette.</p>	<p>(51.8) ALFRED: Gazette muuten julkaisi toissa aamuna kiinnostavan tiedeartikkelin. vrt. Mutta jos sallitte. Toissa aamuna törmäsin mielenkiintoiseen artikkeliin Gazetten tiedeosiossa.’</p>
<p>(51.9) ALFRED: <b>It appears that</b> researchers in Germany—ornithologists—recently discovered that most bats depend on the sunset for long-distance navigation.</p>	<p>(51.9) ALFRED: Saksassa on havaittu, mikä merkitys auringolla on lepakoiden pitkänmatkan navigoinnissa. vrt. ’Näyttää siltä, että tutkijat Saksassa – ornitologit – ovat juuri saaneet selville, että useimmat lepakot tarvitsevat auringonlaskua pitkän matkan navigoinnissa.’</p>
<p>(51.10) ALFRED: <b>Which is to say</b> they need to experience twilight in order to calibrate their internal compass.</p>	<p>(51.10) ALFRED: Sisäisen kompassin kalibroimiseksi niiden pitää välillä mennä päivänvaloon. vrt. ’Se siis tarkoittaa, että niiden täytyy kokea ilta-aurinko kalibroidakseen sisäisen kompassinsa.’</p>

Kuplasta 51.8 on poistettu lause *if I may* (’jos sallitte’), joka on oikeastaan fragmentti – sivulause, joka jää kesken. Sana *though* on otettu mukaan käännökseen lisäämällä sana *muuten* seuraavaan virkkeeseen. Seuraava poisto on *It appears that*, jonka olen luokitellut päälauseisiin. Suomeksi tämä kääntyisi muotoon ’Näyttää siltä, että’, eli kyseessä on selvästi päälause ja konjunktio, joka aloittaa sivulauseen. Viimeisestä kuplasta on poistettu *Which is to say* (esim. ’Se tarkoittaa, että’). Tässäkin on siis kyse päälauseesta. Esimerkkiä tarkastellessa huomaa heti, että kääntäjä on poistanut puhekuplista ensimmäiset sanat. Nämä lauseet eivät sisällä tietoa itse aiheesta. Sen sijaan ne toimivat diskurssin merkitsijöinä eli rakentavat diskurssia. Käytännössä

ne luovat myös puheen illuusiota. Jälleen kerran suomenkielisessä käännöksessä mennään suoraan asiaan.

(35)

(52.1) BRUCE: The man <b>who tried to kill me</b> made a comment about how much he “loved killing Waynes.”	(52.1) BRUCE: Se mies vihjasi tappaneensa sukulaisiani aiemminkin. vrt. ’ Se mies, joka yritti tappaa minut, kommentoi siitä, kuinka ”mukavaa Waynejä on tappaa”.’
(52.2) ALFRED: No Wayne in the last fifty years has died suspiciously to my knowledge... other than your parents, of course.	(52.2) ALFRED: Viimeisten 50 vuoden aikana vain vanhempanne ovat kuolleet epätavallisissa oloissa. vrt. ’Yksikään Wayne viimeisen viidenkymmenen vuoden aikana ei ole tietääkseni kuollut epäilyttävästi... paitsi vanhempasi tietenkini.’
(52.3) BRUCE: I know that. But whoever he is, this man wants me to believe <b>that he isn't just a killer</b> , but that he's the Talon.	(52.3) BRUCE: Tiedän. Silti hän antaa ymmärtää olevansa Kynsi. vrt. ’Tiedän sen. Mutta kuka tahansa hän onkin, tämä mies haluaa minun uskovan että hän ei ole vain tappaja vaan että hän on Kynsi.’

Esimerkissä 35 jatkuu sama keskustelu, mutta puheenaihe on vaihtunut. Kuplasta 52.1 poistettu sivulause *who tried to kill me* kääntyisi suomeksi muotoon ’[mies,] joka yritti tappaa minut’. Kääntäjä on kompensoinut poistoa hieman lisäämällä pronominin *se*, mutta tässä käännökseen jää väistämättä implisiittisyyttä. Lukijan on pääteltävä kontekstista, kenestä miehestä on kyse. Bruce on edellisessä kohtauksessa tavannut salamurhaajan, joka on sanonut hänelle, että ”Waynejä on mukava tappaa”. Kääntäjä on jättänyt myös tämän salamurhaajan lainauksen pois käännöksestä, mutta käännös välittää lähes saman tiedon epäsuorana lainauksena (*vihjasi tappaneensa sukulaisiani aiemminkin*). Myös kuplasta 52.3 poistettu sivulause jättää käännöksestä pois semanttista merkitystä. Bruce ei tässä vaiheessa usko, että kohtaamansa murhaaja on myyttinen, kuolematon Kynsi. Lähdetekstin *that he isn't just a killer* viittaa siihen, että tappaja ei ole mikä tahansa murhaaja vaan juuri tämä salaperäinen pahis. Käännöksessäkin tämä tulee esiin, mutta ei yhtä selvästi. Käännös on kaiken kaikkiaan huomattavasti lähdetekstiä yksinkertaisempi, sillä myös subjektia painottava *whoever the killer is* on jätetty pois. Poistettuja sivulauseita löytyi aineistosta yhteensä 27 ja päälauseita 24. Mukaan ei ole laskettu kokonaisten virkkeiden poistoja, vaikka nekin ovat usein päälauseita.

Kuten jo sanan tason poistoissa nähtiin ja kuten myös av-kääntämistä tutkineet teoreetikotkin painottivat, kääntäjän tehdessä poistoja tärkeintä on pitää mielessä relevanssi. Jos elementti on sarjakuvan tarinalle ja lukijan kokemukselle ja ymmärrykselle välttämätön, sen poiston voi yleensä katsoa kääntäjän virheeksi. Silloin, kun poistetaan sanoja laajempia kokonaisuuksia, on

relevanssin kanssa oltava vieläkin tarkempi. Aineistosta esiin nousseet ja edellä esittelemäni poistot voikin luokitella kategoriaan **tarpeettomat lisäykset** – siis sellaisiin lähdetekstin lisäykseen, jotka eivät anna lukijalle tärkeää lisätietoa. Tällaisiin lisäykseen kuuluvat erityisesti diskurssin merkitsijät tai johdattelevat ilmaiset, ajan ja paikan määreet sekä toisto. Käytän sanaa ”tarpeeton”, mutta tokikaan kaikkea tällaista ei voi mistään sarjakuvakäännöksestä poistaa. Yksityiskohdat ja toisto tuovat oman lisänsä dialogiin ja kerrontaan. Poistaminen on siis haastavaa, koska virheen sattuessa kääntäjä saattaa poistaa käännöksen lukijan ymmärrykselle ja tulkinnalle tärkeitä elementtejä.

## 5.4 Yhteenveto analyysista

Analyysin tarkoitus oli selvittää, millaisilla käännösstrategioilla sarjakuvan kääntäjä saa tekstin mahtumaan sille rajattuun tilaan. Toiseksi oli tarkoitus analysoida sitä, millä tavalla tiivistäminen ja poistot vaikuttavat käännökseen ja lukijan mahdollisiin tulkintoihin. Aineistosta löytyi paljon tiivistäviä käännösratkaisuja, ja kuten oletin, niitä on mahdollista luokitella ja nimetä erilaisiksi tiivistämisstrategioiksi. Käännöstä on muokattu huomattavasti ja erityisesti poistoja on tehty paljon. Poistojen määrän huomaa jo vertaamalla suomennoksen sanamäärää alkutekstin sanamäärään: lähdetekstissä on 5 993 sanaa ja kohdetekstissä 3 098 sanaa. (Sanamäärät eivät ole suoraan verrattavissa toisiinsa, sillä suomen kielessä on yleensä vähemmän sanoja, koska suomen kielen sanat ovat pidempiä.)

Kirjainten ja välimerkkien tason tiivistämisstrategioita aineistosta löytyi suhteellisen vähän: selvästi yleisimmät olivat ellipsin eli pistekolmikron poistaminen ja lukusanojen kirjoittaminen numeroilla. Näillä muutoksilla on myös suhteellisen pieni vaikutus käännöksen mahdollisiin tulkintoihin. Varsinkin lukusanojen kirjoittaminen numeroilla on usein lähes pakollinen valinta, koska suomen lukusanat ovat kirjaimilla kirjoitettuna varsin pitkiä. Lukusanat 1–10 kirjoitetaan usein suomessa kirjaimin, joten pienten lukujen kirjoittaminen numeroilla sarjakuvassa saattaa vaikuttaa lukukokemukseen, mutta vaikutus on hyvin vähäinen. Kyse saattaa myös olla tyyllillisestä valinnasta, ja kääntäjä käyttääkin numeroita johdonmukaisesti läpi sarjakuvan. Pistekolmikron poistaminen puolestaan vaikuttaa mahdollisiin merkityksiin silloin, kun välimerkki merkitsee puhujan pitämää taukoa ja/tai epäröintiä. Jos toinen vaihtoehto on poistaa sanoja tai kirjaimia, ”ylimääräisten” välimerkkien poisjättäminen on kuitenkin looginen vaihtoehto, ainakin jos tarvittava tila on pieni.

Sanojen tasolla yleisimmät aineistosta esiin nousseet tiivistämisstrategiat – poistojen lisäksi – ovat lyhyemmän verbilausekkeen valitseminen, implisiittistykset tai yleistykset ja muut lyhyemmät synonyymit. Yhteistä kaikille sanojen tason tiivistämisstrategioille on se, että niiden kautta käännöksestä tulee usein ainakin hieman implisiittisempi ja yksinkertaisempi. Kun esimerkiksi lähdetekstin pitkä verbiketju tai usean sanan substantiivilauseke korvataan käännöksestä yhdellä sanalla, käännöksestä tulee pakostakin yksinkertaisempi. Lyhyempi verbi tai muu synonyymi saattaa myös olla tyyliltään erilainen kuin pidempi, suora käänнос. Joskus lyhyemmät synonyymit ovat vierasperäisiä sanoja (esim. *koutsu*), jotka sopivat sarjakuvan tyyliin. Ne myös luovat usein illuusiota puhutusta kielestä paremmin kuin pidemmät, suomalaisemmat käännökset (esim. *valmentaja*).

Jo sanojen tasolla analyysissa selvisi, että yleisin tapa tiivistää käännoista on yksinkertaisesti jättää siitä jotain pois. Sanaluokista poiston kohteeksi joutuvat useimmiten pronominit, adverbit, substantiivit sekä konjunktiot. (Myös verbejä kääntäjä on poistanut paljon, mutta suurin osa verbien poistoista sopii paremmin uudelleenmuotoiluihin kuin suoranaisiin poistoihin.) Poistetuille sanoille yhteistä on se, että ne määrittävät, kuvailevat, antavat lisätietoa tai toistavat jotain jo sanottua. Lisäksi ne luovat sidoksisuutta eli linkittävät virkkeitä ja puhekuplia toisiinsa. Erityisesti konjunktioita, adverbejä ja pronomineja poistamalla sidoksisuus virkkeiden välillä vähenee. Toisaalta kääntäjä on myös silloin tällöin lisännyt pronomineja ja adverbejä käännoksen kompensoimaan muita poistoja (vrt. pronominisaatio).

Kun käännoksestä jää jotain pois, toisto on kääntäjän paras ystävä. Jos tilaa ei ole tarpeeksi ”täydelliselle” käännokselle ja jokin asia on jo lukijan tiedossa, se on looginen poiston kohde. Asia voi olla lukijan tiedossa toiston lisäksi myös siksi, että se on selvää kontekstista – joko kuvasta tai aiemmista tapahtumista. Kuitenkin aineiston poistetuista sanoista vain osassa sana toistuu tai selviää kontekstista. Tärkein poistettujen sanojen yhteinen ominaisuus onkin se, että ne eivät ole relevantteja tarinan ymmärtämisen kannalta. Sen sijaan ne luovat tunnelmaa antamalla yksityiskohtia (adjektiivit ja muut määritteet) tai luovat puhutun kielen illuusiota esimerkiksi rakentamalla diskurssia (diskurssipartikkelit ja johdattelevat ilmaiset).

Poistot vaikuttavat usein uudelleenmuotoiluja enemmän sarjakuvan mahdollisiin tulkintoihin. Kun lähdetekstin elementtejä jää pois, käänнос ei voi välittää täysin samaa viestiä. Tämä on selvästi tapauskohtaista: joskus pienenkin sanan poistaminen vaikuttaa mahdollisiin tulkintoihin paljon, mutta toisaalta joskus isoltakin vaikuttava muutos saattaa säilyttää tyylin ja tulkinnat lähes samanlaisena. Aineistosta löytyi kohtia, joissa kääntäjä on selvästi joutunut

tyytymään epätäydelliseen käännökseen, koska kuplassa ei ole tarpeeksi tilaa (ks. kuva 5 s. 51). Toisaalta aineistossa on myös kuplia, joista on poistettu paljon lähdetekstin sanoja, ja tuloksena kupla näyttää tyhjältä (ks. kuva 4 s. 49). Tiivistäminen saattaa siis olla sarjakuvan kääntäjälle niin luonnollinen osa käännösprosessia, että joskus hän tiivistää silloinkin, kun ei välttämättä tarvitsisi – tai enemmän kuin tarvitsisi.

Lauseen ja virkkeen tasolle siirryttäessä analyysin perusta pysyy pitkälti samana: tiivistäviä ratkaisuja ja poistoja löytyi paljon ja niiden myötä käännös on lähdetekstiä yksinkertaisempi, jopa koruttomampi. Yleisimmät lauseen ja virkkeen tason tiivistämisstrategiat ovat upotuksia eli sellaisia käännöksen uudelleenmuotoiluja, jossa sivulause tai muu vastaava kokonaisuus upotetaan virkkeeseen esimerkiksi yhdellä sanalla tai vaikkapa lauseenvastikerakenteella. Vielä yleisempi tiivistämisstrategia on virkkeiden yhdistäminen. Sekin on eräänlainen upotus, sillä siinä yksi virke upotetaan toiseen. Muita kääntäjän käyttämiä tiivistämisstrategioita ovat fragmentit eli epätäydelliset virkkeet, sana- tai virkejärjestyksen muuttaminen sekä subjektin vaihtaminen tai poistaminen kokonaan. Lauseen ja virkkeen tasolla aineistosta löytyi myös huomattava määrä käännöksestä poistettuja elementtejä: lausekkeita, sivu- ja päälauseita sekä jopa kokonaisia virkeitä.

Tiivistämisen ja varsinkin poistojen vuoksi käännöksestä jää pois merkityksiä, olivat ne sitten tärkeitä tai eivät. Joissain kuplissa kääntäjä on ottanut vain puhujan perusmerkityksen ja poistanut sen ympäriltä muun ”turhan”: kuvailevat sanat, diskurssin merkitsijät, toiston, puhujan epäröinnin. Tämä muistuttaa hyvin paljon tekstittäjän käännösprosessia, jota avasin luvussa 3. Käännös vaikuttaa siten joskus riisutulta versiolta alkuperäisestä. Poistoja kääntäjä on korvannut osittain lisäämällä käännökseen elementtejä silloin, kun kuplassa on tilaa. Myös tyyllillisesti puhekielisempien ja ”erikoisempien” sanojen valitseminen korvaa osaltaan poistoja ja kielen yksinkertaisuutta. Aineiston käännöstä voisi luonnehtia ”sarjakuvamaiseksi”, sillä siinä on selviä vaikutteita englannin kielestä (anglismeja), kesken jääviä ja epätäydellisiä virkeitä sekä jonkin verran puhekielen piirteitä.

Aineiston kieli koostuu dialogista ja dialogimaisesta kerronnasta, ja lukija muodostaakin lukiessaan kuvaa puhujasta osittain sen perusteella, millaisia sanoja tämä käyttää ja millä tavalla. Tällä tavalla lukija konstruoi mielessään kuvan hahmon identiteetistä sekä hänen suhteestaan muhin hahmoihin. Esimerkiksi se, että Alfred teitittelee Brucea, luo kuvaa kunnioittavasta suhteesta. (Alkutekstissä sama saadaan aikaan kohteliaalla kielenkäytöllä ja *sir-*puhuttelulla.) Tällä perusteella voi sanoa, että jos ja kun käännöksestä tulee yksinkertaisempi

ja koruttomampi tilarajoituksen vuoksi, vaikutus kohdistuu juuri mahdollisiin tulkintoihin hahmoista ja heidän välisistä suhteistaan. Hyvä esimerkki tästä on Brucen pitämä juhlapuhe, josta nostin esiin useita esimerkkejä tässä luvussa. Käännöksen Bruce käyttää puheessaan lähdetekstin Brucea vähemmän yksityiskohtia, toistoa ja taukoja. Tällöin eri versioiden lukijoille saattaa muodostua erilainen kuva puhujasta. Ero versioiden välillä ei kuitenkaan ole suuri, sillä myös käännöksen Bruce puhuu juhlavasti. Koko aineistossa käännöksestä on poistettu paljon johdattelevia lauseita ja lausekkeita, jotka luovat diskurssia ja kuvaa henkilöiden asenteista sekä suhteista. Kuten mainitsin aiemmin, suomennoksessa puhujat menevät useammin suoraan asiaan. Voi olla, että puhuja tulkitaan tällöin epäkohteliaammaksi, kiireisemmäksi tai jopa vihamieliseksi. Tiivistämisen tarpeen vuoksi tehdyt muutokset vaikuttavat siis mahdollisiin tulkintoihin puhujien tyylistä ja siten myös puhujan persoonasta ja suhteesta muihin hahmoihin.

Tässä luvussa esittelemäni analyysin ulkopuolelle jäi vielä joukko käännösratkaisuja, jotka selvästi lyhensivät tekstiä mutta jotka eivät sopineet uudelleenmuotoilujen tai poistojen kategorioihin, saati sitten mihinkään alakategoriaan. Kutsun näitä ratkaisuja tai strategioita nimellä ”uudelleenkirjoitukset” (vaikka toki kaikki kääntäminen on uudelleenkirjoittamista). Tähän ylimääräiseen kategoriaan laitoin sellaisia puhekuplia, joiden sisällön kääntäjä oli muokannut täysin uusiksi. Ehkä paras tapa selittää uudelleenkirjoittaminen analyysini kategoriana on käyttää mittapuuna takaisinkäännöstä: jos puhekuplian suomennoksen kääntää takaisin englanniksi eikä takaisinkäännöstä tunnista alkutekstin kanssa samaksi, ratkaisu päättyi luultavasti tähän luokkaan. Suurin osa näistä käännösratkaisuista löytyi kuplista, joihin suora tai edes tiivistetty käännös ei ehkä mahtuisi. Tällöin kääntäjä on joutunut keksimään uuden tavan ilmaista mahdollisimman lähelle saman asian tai ainakin samaa tarkoitusta ajavan asian vastineeksi lähdetekstin ilmaisulle. Uudelleenkirjoitukset eivät mahtuneet mukaan tutkielmani analyysiin ensinnäkin siksi, että niistä on mahdotonta tunnistaa yksittäisiä tiivistämisstrategioita, ja toiseksi siksi, että tutkielma laajenisi liikaa. On kuitenkin tärkeää huomauttaa, että myös uudelleenkirjoittamista on mukana sarjakuvakääntäjän prosessissa eikä tämän luvun yksinkertaistettu luokittelu ja analyysi siksi heijasta kaikkea aineistosta löytyvää tiivistämistä.

## 6 Pohdinta

Tutkielmani lähtökohtana oli yksinkertainen ajatus siitä, että tilarajoitus on yksi sarjakuvakääntäjän suurimmista haasteista ja että se vaikuttaa selvästi kääntäjän tekemiin käänösratkaisuihin. Analyysin tulokset osoittavat, että näin todellakin on: sarjakuvakääntäjä tiivistää tekstiä paljon ja jättää siitä pois lähdetekstin elementtejä. Lisäksi analyysistä selviää, että kääntäjä käyttää tekstin tiivistämiseen erilaisia tiivistämisstrategioita, jotka muistuttavat paljon tekstittäjien yleisesti käyttämiä tiivistämisstrategioita. Tiivistämisellä on myös selvä vaikutus käänöksen sisältämisiin merkityksiin. Tutkielman aineistoksi valitsemani sarjakuvasuomennosta on tiivistetty huomattavasti, ja siitä on poistettu paljon lähdetekstin sanoja ja merkityksiä; käänös on yksinkertaisempi ja vähäsanaisempi kuin lähdeteksti. Tekstit eivät ole kopioita toisistaan – vaikka ulkoasultaan sarjakuvat näyttävät samalta – vaan käänös on uusi representaatio tarinasta ja sen hahmoista.

Tutkimuksen selvä rajoitus on se, että aineistona on vain yksi sarjakuva, minkä vuoksi analyysin tulosten ja tulkintojen ei voi väittää pätevän kaikkeen sarjakuvakääntämiseen tai jokaiseen kääntäjään. Jokaisella kääntäjällä on varmasti omat tapansa toimia tilarajoituksen kanssa, ja analyysissäni esittämäni strategiat ovat ehkä vain esimerkkejä mahdollisista tavoista tiivistää, joskin uskoisin aineistosta esiin nousseiden strategioiden olevan yleisiä. Aikaisempaa tutkimusta sarjakuvakääntäjien tiivistämisstrategioista on vain vähän, mutta analyysin tulokset tukevat muiden tutkijoiden tuloksia ja oletuksia. Ainakin se, että sarjakuvan kääntäjän on tiivistettävä tekstiä, näyttää olevan yleisesti hyväksytty tosiasia, jonka perusteella on jo loogista olettaa, että tiivistämisstrategioita on käytössä. Lisäksi sarjakuvien ja elokuvien sekä sarjakuvakääntämisen ja av-kääntämisen välillä on selviä samankaltaisuuksia, kuten oletin.

Analyysin tulosten perusteella voi siis sanoa, että kääntäjä käyttää erilaisia tiivistämiskeinoja. Termi ”tiivistämisstrategia” on kuitenkin edelleen ongelmallinen. On vaikea kuvitella, että kääntäjä tilarajoituksen kohdatessaan valitsisi aina mielestään parhaan vaihtoehdon listasta ”tiivistämisstrategioita”. Pikemminkin olettaisin, että tiivistäminen tapahtuu lähes automaattisesti, koska se on tärkeä osa sarjakuvan käänösprosessia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö kääntäjällä olisi käytössään erilaisia strategioita, joita hän on työssään oppinut hyödyntämään. Kun samanlainen tiivistämiskeino toistuu käänöksessä useasti, sen voi mielestäni määritellä sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategiaksi, vaikka kääntäjä ei tiedostaisi käyttävänsä tiettyä ”strategiaa”.

Myös tiivistämisstrategioiden jaottelu uudelleenmuotoiluihin ja poistoihin osoittautui analyysissa ongelmalliseksi, sillä myös uudelleenmuotoilussa jää pois jotain lähdetekstin merkityksestä. Luvussa 4.2 mainitsin, että uudelleenmuotoilut ovat rakenteellisia (syntaktisia) tiivistyksiä, kun taas poistot koskevat (semanttista) merkitystä. Näin yksinkertainen asia ei selvästikään ole. On vaikea löytää aineistosta montakaan kohtaa, jossa tiivistävä uudelleenmuotoilu ei vaikuttaisi *lainkaan* sarjakuvan merkitykseen. On kuitenkin selvää, että poistojen vaikutus on suurempi kuin uudelleenmuotoilujen varsinkin silloin, kun kääntäjä on poistanut pidempiä osia lähdetekstistä.

Kuten jo mainitsin, sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategiat ovat tutkimustulosten valossa jopa yllättävän samanlaisia kuin av-kääntäjän tiivistämisstrategiat. Kun aloitin tutkimuksen suunnittelun, tarkoitukseni ei ollut verrata av-kääntämistä sarjakuvan kääntämiseen vaan ainoastaan lainata tekstittäjien tiivistämiskeinoista tehtyä tutkimusta, koska sarjakuvaa koskevaa tutkimusta aiheesta ei juurikaan ollut saatavilla. Analyysivaiheessa kuitenkin selvisi, että luokittelu, jonka suunnittelin pitkälti av-kääntäjien strategioiden pohjalta (ks. luku 3.3) ja jonka oli tarkoitus toimia pelkästään väljänä viitekehyksenä omalle luokittelulleni, sopi sarjakuvakääntäjän tiivistämiskeinojen luokitteluun todella hyvin. Pysin pitämään mieleni avoinna mahdollisesti aineistosta nouseville uusille tiivistämisen keinoille, mutta loppujen lopuksi niitä löytyi vain vähän. Voi toki olla, että pelkkä käännöksen ja alkutekstin vertaaminen ei riitä näiden strategioiden tunnistamiseen. Lisäksi on hyvin mahdollista, että havaitsin aiemmassa tutkimuksessa mainittuja strategioita helpommin kuin minulle täysin tuntemattomia tiivistämisen keinoja, joita kääntäjä myös mahdollisesti käyttää.

Kuten oletin, myös sarjakuvakääntäjän ensisijaiset poiston kohteet ovat samoja kuin av-kääntäjien. Yllätyin kuitenkin siitä, *kuinka* samanlaisia sarjakuvakääntäjän ja av-kääntäjien tyypillisesti tekemät poistot ovat: toisto, määritteet, diskurssipartikkelit ja johdattelevat ilmaiset, paikan- ja ajanmääreet, epäröinti, puhuttelu, voimasanat... Kaikki nämä ovat elementtejä, joita tekstittäjät usein poistavat käännöksistä, ja samoja teemoja nousi esiin myös sarjakuvakääntäjän tekemistä poistoista. Mainitsin luvussa 3, että esimerkiksi kangertelun eli epäröinnin poistaminen ei luultavasti päde sarjakuvaan, mutta tutkimustulokset osoittavat, että näin ei ainakaan tämän aineiston kohdalla ole: myös sarjakuvakääntäjä saattaa poistaa puhujan epäröintiä poistamalla vaikkapa pistekolmikoita, ajatusviivoja ja samassa repliikissä toistuvia sanoja ja lauseita.



Tutkimukseni pääasiallinen menetelmä oli teoriaohjaava sisällönanalyysi, jonka avulla luokittelin aineiston ja loin pohjan syvemmälle analyysille. Analyysin onnistumisen kannalta tiivistämisstrategioiden luokittelu oli tärkeä askel, mutta se oli myös selvästi väkinäistä. Eri tavat tiivistää tekstiä sekoittuivat aineistossa niin paljon, että yksittäisten strategioiden havaitseminen oli haastavaa, enkä uskalla väittää, että olisin huomannut kaikkia tiivistäviä käännostratkaisuja, vaikka kävin aineiston useaan kertaan läpi. Tämän vuoksi myös eri tiivistämisstrategioiden ja poiston kohteiden laskeminen oli haastavaa. Esittämäni lukumäärät tuleekin ymmärtää vain summittaisina arvioina. Laskelmista voi kuitenkin päätellä, kuinka yleinen jokin strategia suurin piirtein on suhteessa muihin. Oman haasteensa luokittelulle loi se, että kääntäjä oli vasten odotuksiani kääntänyt paikoittain hyvinkin vapaasti – mikä vaikeutti välillä yksittäisten strategioiden tunnistamista. Kuitenkin myös aineiston paljous yllätti minut, sillä olin suunnitellut voivani analysoida useampaa eri sarjakuvaa. Jouduin lopulta rajaamaan aineiston vain osaan yhdestä sarjakuvaromaanista, kun tiivistäviä käännostratkaisuja ja poistoja löytyi niin paljon. Jonkin toisen aineiston kanssa näin ei välttämättä olisi käynyt. Toisaalta tämäkään ei välttämättä ole negatiivinen asia: aineiston runsaus voi myös olla eduksi, ja ainakin löysin paljon erilaisia tiivistämisstrategioita.

Analyysini toinen vaihe oli miettiä tiivistämisen vaikutuksia käännoksen välittämiin merkityksiin. Tähän lainasin työkaluja diskurssianalyttisestä lähestymistavasta. Lähestymistapa antoi laajan viitekehysten, jonka puitteissa tarkastella sitä, millä tavalla kieli konstruoi todellisuutta sarjakuvan fiktiivisessä maailmassa. Poimin monipuolisesta ja monialaisesta diskurssianalyttisestä menetelmästä ne työkalut ja näkökulmat, jotka sopivat sarjakuvan ja tiivistävän kääntämisen analysointiin. Niitä olivat erityisesti ajatus siitä, että kieli ja kielenkäyttö rakentavat kielenkäyttäjien identiteettiä ja henkilöiden välisiä suhteita, sekä ajatus kielen ja merkityksen kontekstisidonnaisuudesta. Myös ajatus kielestä kulttuurin rakentajana istuu hyvin käännoستieteeseen, ja vaikka en tutkielmassa ottanut sitä eksplisiittisesti esille, se oli mukana lähestymistavassani.

Analyysin pohjalta muodostui kuva jokseenkin alkutekstiä köyhemmästä käännoksesta, josta on jäänyt pois yksityiskohtia, kuvailua ja johdattelua ja jonka hahmojen kielenkäyttö on siten erilaista kuin lähdetekstin hahmojen. Toisaalta, kuten diskurssianalyttikot usein muistuttavat, tämä on yksi mahdollinen tulkinta suomennoksesta ja jokainen lukija tekee omansa. Täytyy myös muistaa, ettei suomennoksen lukija (luultavasti) lue lähdetekstiä. Suomennetun sarjakuvan tehtävä on viihdyttää ja kertoa sama tarina, jonka lähdeteksti kertoo. Ja tämän

*Pöllöjen hovi* varmasti tekee. Siispä vaikka aineistosta löytyi kohtia, joissa kääntäjä olisi varmasti saanut kuplaan mahtumaan enemmän lähdetekstin merkityksiä, en halua kritisoida kääntäjän työtä. Se ei ole tarkoituksenmukaista eikä pelkkää tekstiä tarkastelemalla edes välttämättä mahdollista.

Oleennaista ei siis ole pelkkä ”uskollisuus” lähdetekstille. Itse asiassa kääntäjän on aina oltava uskollinen kahteen suuntaan: lähdetekstille sekä kohdekieliselle lukijalle. Sarjakuvakääntäjän uskollisuus suomalaiselle lukijalle tarkoittaa sitä, että suomennos seuraa konventioita, joita suomalainen lukija on tottunut sarjakuvissaan näkemään. Jos ja kun suomennetun supersankarisarjakuvan erityispiirteisiin kuuluvat anglismit, lyhennetyt virkkeet ja silloin tällöin hieman ”kömpelöt” ilmaisut, niitä ei voi pitää virheenä. Ehkäpä osa näistä konventioista on jopa syntynyt siksi, että tilarajoituksen vuoksi kääntäjän on joskus tyydyttävä epätäydelliseen käännökseen. Tätä voi myös pitää osana vieraannuttavaa käännösstrategiaa.

Kuten mainitsin luvussa 2.5, termien ”kotouttaminen” ja ”vieraannuttaminen” kanssa on oltava varovainen, sillä ne ovat hyvin abstrakteja käsitteitä. Tulkitsisin kuitenkin aineiston kääntäjän globaalin strategian paljolti vieraannuttavaksi, vaikka yksittäisiä kotouttavia ratkaisuja aineistosta löytyykin. Jos kotouttaminen määritellään tekstin tuomisena lähemmäs kohdekielen kulttuuria, käännöstä ei voi missään nimessä pitää kotouttavana. Myöskään esimerkiksi nimiä ei ole käännetty (mikä tuskin on kääntäjän päätös). Vieraannuttavaan strategiaan kuuluu myös se, ettei sarjakuvan visuaalista moodia ei ole muokattu: kääntäjä on kääntänyt vain verbaalisen tekstin. En havainnut aineiston visuaalisessa moodissa kohtia, jotka olisivat luoneet kääntäjälle erityisiä haasteita. Ainoastaan yhdessä kohdassa kääntäjä on lisännyt sivun alalaitaan suomentajan huomautuksen kääntääkseen visuaaliseen moodiin upotetun detaljitekstin, jota ei ilmeisesti painoteknisistä syistä ole ollut mahdollista suomentaa kuvaan (ks. *Pöllöjen hovi*, s. 23).

Voi vaikuttaa siltä, että jätin analyysissä sarjakuvan visuaalisen moodin paljolti käsittelemättä. Kuviakin esitin vain muutamassa esimerkissä. Sarjakuvan multimodaalisuudella on suuri vaikutus kääntäjän työhön, varmasti ainakin yhtä suuri kuin tilarajoituksella. Tämän tutkielman aineistosta löytyi kuitenkin vain pari kohtaa, joissa visuaalinen moodi vaikutti selvästi jonkin tiivistämisstrategian valintaan. Nämä olivat kohtia, joissa ruudun kuva tarjosi lukijalle kontekstia, mikä osaltaan mahdollisti kääntäjän tekemän poiston. Toisaalta näissäkään kohdissa kuvan rooli ei ollut erityisen suuri, ja poiston olisi ehkä voinut tehdä muutenkin, sillä tarinan konteksti kokonaisuudessaan selitti lukijalle kaiken tarpeellisen. On hyvä muistaa, että myös

puhekuplat ja sanat ovat kuitenkin osa sarjakuvan visuaalista moodia. Visuaalisen tekstin ja siten koko sarjakuvan tekstin tulkintaan vaikuttavat esimerkiksi kääntäjän valinnat jättää osa kuplista hieman tyhjän näköiseksi. On vaikea sanoa, kuinka paljon tämä vaikuttaa tulkintoihin tarinan kulusta tai hahmojen asenteista, mutta sillä saattaa olla vaikutusta lukukokemukseen.

Tutkielmani herättää myös kysymyksiä, joihin olisi mielenkiintoista palata mahdollisissa jatkotutkimuksissa. Ensinnäkin sarjakuvakääntäjän tiivistämisstrategioiden lista on tuskin valmis, ja olisi kiinnostavaa tietää, millä tavalla muut kääntäjät tiivistävät käännoästä. Löytyykö muista sarjakuvakäännöksistä samanlaisia strategioita – entä muista sarjakuvagenreistä? Yksi mahdollinen keino ottaa tästä selvää olisi myös haastatella ja/tai tarkkailla kääntäjiä. Myös sarjakuvien ja elokuvien tai tv-ohjelmien kääntämisen yhteys on mielenkiintoinen huomio. Kuinka samanlainen niiden käännoäsprosessi oikeasti on? Yleisesti sanotaan, että av-kääntäjä jättää tekstistä pois noin kolmanneksen. Mikäköhän olisi vastaava luku sarjakuvakääntäjien parissa, vai olisiko sellaisen määrittäminen edes mahdollista?

Kirjoitin analyysiosiossa jonkin verran puheen illuusiosta käännoäksessä. Tulkintani mukaan puheenomaisuutta on aineiston suomennetussa sarjakuvassa vähemmän, koska siitä on jäänyt pois puheelle tyypillisiä elementtejä kuten toistoa, epäröintiä, johdattelua ja diskurssipartikkeleita. Tähän tutkielmaan ei kuitenkaan mahtunut pidempää analyysia saati teoriaa puheen illuusiosta kirjallisuudessa yleensä tai sarjakuvassa erityisesti. Puheen illuusiota luodaan kuitenkin eri kielissä eri tavoin.<sup>2</sup> Ei siis ole mahdollista verrata suoraan puheen illuusiota lähde- ja kohdeteksteissä, vaan tässäkin on tärkeää puhua lukijan tulkinnoista. Olisi mielenkiintoista tietää, millä tavalla tilarajoitus ja tiivistäminen vaikuttavat puheen illuusioon ja millä tavalla puheen illuusiota yleensäkin luodaan suomennetussa sarjakuvassa.

Puheen illusion vähenemisen lisäksi kiinnitin analyysissa huomiota siihen, että käännoäksessä on tiivistämisen vuoksi tullut vähemmän yksityiskohtainen ja implisiittisempi. Tutkijoiden parissa enemmän tai vähemmän hyväksytyihin käännoäskielen universaaleihin<sup>3</sup> tai tendensseihin kuuluu kuitenkin se, että käännoästen kieli on yksinkertaisempaa. Lisäksi käännoästen kielissä on havaittu olevan vähemmän toistoa. Toisaalta joidenkin tutkijoiden mukaan käännoästen kieli on myös eksplisiittisempää, kun taas tiivistävän kääntämisen vaikutus näyttäisi olevan päinvastainen. Voi siis olla, että osa kielen muutoksista, joita olen tässä

---

<sup>2</sup> Ks. Tiittula, Liisa & Nuolijärvi, Pirkko 2013. *Puheen illuusio suomenkielisessä kaunokirjallisuudessa*. Luku 4: Puhuttu kieli suomennoskirjallisuudessa, s. 235–574. Helsinki: SKS.

<sup>3</sup> Ks. esim. Chesterman, Andrew 2011. Translation Universals. Teoksessa Gambier, Yves & van Doorslaer, Luc, (toim.), *Handbook of Translation Studies, Vol 2*. 175–179. Philadelphia: John Benjamins.

tutkielmassa pitänyt tiivistämisen vaikutuksena, ovatkin tyypillisiä muutoksia mille tahansa käännökselle. Toisaalta yksi käännösuniversaaleista on tekstin piteneminen käännösprosessissa, mikä taas tukee ajatusta siitä, että käännöksen tiivistäminen ja siten tiivistämisstrategiat ovat tarpeen.

Jatkotutkimukselle on siis mielenkiintoisia lähtökohtia, eikä sarjakuvia ole vielä käännöstieteessä kaluttu loppuun. Supersankarisarjakuvien hahmot – jos eivät itse sarjakuvat – ovat nykyään suosittumia kuin koskaan. Toivottavasti myös supersankarisarjakuvien suomentaminen jatkuu tulevaisuudessa eivätkä kustantamot pidä itsestäänselvyytenä, että suomalaiset fanit osaavat lukea englanniksi. Sarjakuvien kieli ei ole huonoa tai köyhää, eikä niitä pidä kääntää huolimattomasti jatkossakaan.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

Snyder, Scott; Capullo, Greg & Glapion, Jonathan 2012. *Batman. Volume 1, The Court of Owls*. New York: DC Comics.

Snyder, Scott; Capullo, Greg & Glapion, Jonathan 2013. *Batman: Pöllöjen hovi*. Helsinki: Egmont. Suomentanut Petri Silas.

### Lähdekirjallisuus

Antola, Laura 2019. Strategies of Adaptation in the Finnish Publications of Marvel's Superhero Comics. *Journal of Popular Culture*, 52. 703–724.

Arnaudo, Marco 2013. *The Myth of the Superhero*. Englanniksi käänntänyt Jamie Richards. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Barthes, Roland 1977. *Image Music Text. Essays selected and translated by Stephen Heath*. London: Fontana.

Bieloch, Katharina & Bitar, Sharif 2013. Batman Goes Transnational: The Global Appropriation and Distribution of an American Hero. Teoksessa Stein Daniel, Meyer Christina & Denson Shane (toim.) *Transnational Perspectives On Graphic Narratives: Comics At The Crossroads*. London: Bloomsbury Academic.

Borodo, Michał 2015. Multimodality, translation and comics. *Perspectives* 23:1. 22–41.

Borodo, Michał 2016. Exploring the Links between Comics Translation and AVT. *TransCultural*, vol. 8.2. 68–85.

DC Database. S. d. The New 52. Saatavilla: [https://dc.fandom.com/wiki/The\\_New\\_52](https://dc.fandom.com/wiki/The_New_52). [Luettu 20.8.2019]

Celotti, Nadine 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. Teoksessa Zanettin, Federico (toim.). 33–49.

Chesterman, Andrew 1997. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Cohn, Neil 2013. *The Visual Language of Comics*. London: Bloomsbury Academic.

Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline 2007. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.

Egmont Kustannus 2019. Tuotteet. Sarjakuvalehdet. Spider-Man. Saatavilla: <https://www.egmontkustannus.fi/tuotteet-ja-julkaisukalenteri/sarjakuvalehdet/spider-man/>. [Luettu 21.10.2019.]

Georgakopoulou, Panayota 2009. Subtitling for the DVD Industry. Teoksessa *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 21–35.

Grun, Maria & Dollerup, Cay 2003. 'Loss' and 'gain' in comics. *Perspectives* 11:3. 197–216.

Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

- Hyypä, Saara 2005. Kieltä kuviin, kuvia kieleen. Teoksessa Kristiina Rikman (toim.), *Suom. huom. Kirjoituksia kääntämisestä*. Helsinki: WSOY. 115–131.
- Ingo, Rune 1999. Tiivistävä käännös ja sen keinot. Teoksessa Irma Sorvali (toim.), *Kääntämisentutkimuksen päivät Oulussa 4.12.1998*. Oulu: Oulun yliopisto. 32–53.
- Jewitt, Carey 2009. An introduction to multimodality. Teoksessa Jewitt, Carey (toim.). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. 14–27.
- Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero 2016. *Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*. Tampere: Vastapaino.
- Jokinen, Heikki 2011. Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä – sarjakuvasta, kerronnasta, äänitehosteista. Teoksessa Jokinen, Heikki (toim.) *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Kaindl, Klaus 1999. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*, vol 11:2. 263–288.
- Kaindl, Klaus 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa E. Ventola, C. Charles, & M. Kaltenbacher (toim.), *Perspectives on multimodality*, 173–192. Amsterdam: John Benjamins.
- Kaindl, Klaus 2010. Comics in Translation. Teoksessa Gambier, Yves & Doorslaer, Luc van (toim.), *Handbook of Translation Studies vol. 1*. Amsterdam: Benjamins. 36–40.
- Kaindl, Klaus 2019. Comics, the graphic novel and fan fiction. Teoksessa Washbourne, R. Kelly & Van Wyke, Ben (toim.) *The Routledge Handbook of Literary Translation*. Abingdon, Oxon: Routledge. 240–254.
- Kalmukoski, Laura 2015. *Mitä jää kääntämättä? Tiivistäminen Batman: Death of the Family -sarjakuvan suomennoksessa*. Kandidaatintutkielma. Tampereen yliopisto.
- Kauranen, Ralf 2011. Sarjakuvapaniikin aikaan Suomessa – lapsuuden suojelua 1950-luvulla. Teoksessa Jokinen, Heikki (toim.) *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Kaveney, Roz 2008. *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. London: I.B Tauris.
- Klock, Geoff 2002. *How to read superhero comics and why*. New York: Continuum.
- Koljonen, Tiina 1998. *TV-textning: Konsten att komprimera*. Lisensiaatintyö. Jyväskylän yliopisto.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 2001. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Kukkonen, Karin 2014. *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Wiley Blackwell.
- Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö, sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampere University Press.
- McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – näkymätön taide*. Suomentanut Jukka Heiskanen. Helsinki: Good Fellows.
- Oittinen, Riitta 2004. *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Helsinki: Lasten Keskus.
- Oittinen, Riitta & Pitkäsalo, Eliisa 2018. Creating Characters in Multimodal Narration: Comics and Picturebooks in the Hands of the Translator. Teoksessa Hanne Juntunen, Kirsi Sandberg & M. Kübra Kocabaş (toim.) *In Search of Meaning. Literary, Linguistic,*

- and Translational Approaches to Communication*. Tampereen yliopisto. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0919-0>. [Luettu 21.10.2019]
- Paloposki, Outi 2011. Domestication and Foreignization. Teoksessa Gambier, Yves & Doorslaer, Luc van (toim.), *Handbook of Translation Studies vol. 2*. Amsterdam: Benjamins. 40–42.
- Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne 2009. *Kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Pitkäsalo, Eliisa 2016. Conveying Nonverbal Messages in Translated Comics. Teoksessa Sándor Maticsák & László Keresztes (toim.) *Folia Uralica Debreceniensia* 23. Debrecen: A Debrecen Egyetemi Kiadó. 233–243.
- Pitkäsalo, Eliisa 2017. Ääniä ja liikettä sarjakuvan ja elokuvan hybrideissä. Teoksessa Nicole Keng, Anita Nuopponen & Daniel Rellstab (toim.) *Ääniä, Röster, Voices, Stimmen. VAKKI Publications 8*. Vaasa: University of Vaasa. 169–180.
- Rota, Valerio 2008. Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. Teoksessa Federico Zanettin (toim.). 79–98.
- Ruokosenmäki, Jouko 2000. *Kotouttaminen ja vieraannuttaminen käännoissarjakuvissa*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Skuggevik, Erik 2009. Teaching Screen Translation: The Role of Pragmatics in Subtitling. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge & Anderman, Gunilla M. (toim.) *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 197–213.
- Tieteen termipankki 2014a. Kielitiede: diskurssipartikkeli. Saatavilla: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:diskurssipartikkeli>. [Luettu 20.8.2019]
- Tieteen termipankki 2014b. Kielitiede: Substantiivilauseke. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:substantiivilauseke>. [Luettu 20.8.2019]
- Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Joha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä: näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press. 203–213.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Vehmas-Lehto, Inkeri 1999. *Kopiointia vai kommunikointia? Johdatus käännosteoriaan*. Helsinki: Finn Lectura.
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.
- Venuti, Lawrence 1998. *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. London & New York: Routledge.
- Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.), *Olellaisen äärellä: johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere: Tampere University Press.
- Zanettin, Federico (toim.) 2008. *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zanettin, Federico 2008. Comics in Translation: An Overview. Teoksessa Federico Zanettin (toim.). 1–32.
- Zitawi, Jehan 2008. Disney Comics in the Arab Culture(s). Teoksessa Federico Zanettin (toim.). 152–171.

## English Summary

### Reduction strategies in comics translation

#### Introduction

One of the main challenges in the translation of comics is space restriction. Since the visual mode of a comic, including the shape and size of speech bubbles and text boxes, is often not adapted when comics are translated into Finnish (Pitkäsalo 2016, 238), the translation must fit into a limited space. Consequently, the translator must find ways to make the translation shorter. For this end, translators employ varying techniques of reduction or condensation. In this thesis, I aim to recognize these techniques, which I call reduction strategies.

Research material for this study consists of a part of the graphic novel *Batman: the Court of Owls* (2012) and its Finnish translation *Batman: Pöllöjen hovi* (2013). I chose a superhero comic, because I am used to reading them, and because they tend to be translated using a rather foreignizing translation strategy (see Ruokosenmäki 2000). This means that adaptations to the original are minimal, and therefore reductions are more apparent and easier to analyze. The main reasons I chose this particular Batman comic are simple: it is relatively new, both versions were readily available, it was familiar to me, and the translation uses fonts that are similar in size to the original, which makes them easier to compare and reductions easier to spot.

Although comics translation has interested scholars increasingly in recent decades (see e.g. Zanettin 2008; Oittinen & Pitkäsalo 2018), to my knowledge reduction strategies in the translation of comics have not been extensively studied. Some research into “loss and gain” in comics translation (Grun & Dollerup 2013) has been done, however. The reduction techniques used in comics translation have also been compared to those used by subtitlers (Borodo 2016). Thus, audiovisual translation is an important concept in this study. Reduction strategies in movie and tv subtitling have been examined by several scholars and translators (Ingo 1999; Díaz Cintas & Remael 2007; Vertanen 2007). If, as Borodo (2016) suggests, these strategies are similar to those used in comics translation, they should be useful as a basis for studying reduction strategies in comics translation.

My object is firstly to recognize the reduction strategies used by the translator of *the Court of Owls*. For this purpose, I will categorize these strategies using as a guideline a categorization derived from previous research into audiovisual translation. Secondly, I aim to analyze the



effect of these strategies on the translation itself. First, however, I will provide some background information about superhero comics, comics translation and reduction in translation.

## **Superhero comics and translation**

A superhero comic is, quite simply, a comic about a superhero or superheroes – that is, characters that have superpowers or act as if they have superpowers (Kaveney 2008, 4–5). The first superhero comic (*Superman*) was published in the United States in 1938, and the genre soon became very popular. To Finland superhero comics landed in 1949, as the first American superhero comics were translated into Finnish. (Manninen 1995, 15–16; 23.) Finnish readers are thus accustomed to reading American superhero comics, which are often published as albums that collect issues originally published as bi-monthly magazines in the US. Today, superheroes are a staple of American popular culture. From comics to movies to television, these characters and their stories are well-known all over the world.

Since superheroes and their worlds are mostly familiar to Finnish readers, the translator often employs a rather foreignizing translation strategy (see Ruokosenmäki 2000). Foreignization as a translation strategy means that some elements of the source culture remain in the translation, as opposed to a domesticating strategy, where the translator removes most if not all traces of the foreign (see Venuti 1995). When it comes to superhero comics, a domesticating translation strategy would be odd, since the world of these comics should be foreign in a way (as in, Batman lives in a make-believe world). Also, the names of characters and places in superhero comics are not usually translated, partly because movies and other products of popular culture have made their English names very familiar to Finnish readers.

A comic book is a multimodal text, combining the verbal and the visual modes in a unique form of storytelling. The relationship between the two modes varies: in some stories the emphasis is on the pictures, in some the words have a bigger role. (McCloud 1994, 153.) When dealing with a multimodal text, the most important issue a translator needs to consider is that these modes convey messages *together*, and a translator should read and understand the text as a whole. Thus, in comics words are also part of the visual mode and all text should be read as part of the picture (Rota 2008, 79): for example, different fonts can have different meanings. It is also important to note that the visual language of comics is not universal (Cohn 2013, 4), but should always be interpreted within its cultural context (Herkman 1998, 64).

What makes comics unique is the way the story moves forward from picture to picture – or panel to panel. The story is told in still images, and “the narration is produced by the sequential gap between images, and the reader is left to fill in that gap with expectations and world knowledge” (Zanettin 2008, 13). The reader should also be aware of the meanings created by different shapes of speech bubbles, font sizes, and onomatopoeic expressions (“sound effects” in writing). If a translator misreads the pictures of a comic, the result may be “a substantial alteration of meaning” (Celotti 2008, 37). This means that although the translator cannot affect the visual elements of a text, the visual elements should affect the translation, and the translator must adapt the verbal message to fit it into its visual surroundings.

### **Reduction and condensation in translation**

In addition to multimodality, another defining feature of comics translation is the rather strict space restriction imposed by speech bubbles and text boxes. As mentioned above, a comics translator often uses different reduction strategies to fit his or her text into this limited space, and these strategies are similar to those used in subtitling. Of course, there are also significant differences between comics translation and audiovisual translation, which must be kept in mind, such as the role of sound in *audiovisual* texts. The most relevant difference here is that for subtitlers the space restriction is often much more restricting, and translations must be reduced radically. A comics translator should, at least in theory, produce a translation that is similar in length to the original.

Reduction and condensation strategies appear in many discussions about audiovisual translation and subtitling. Next, I will examine two of these discussions in more detail. Perhaps the most important “rule” about reduction in translation has to do with relevance. This means that all elements which are relevant to the understanding of the story must always be translated. Irrelevant elements – without which the plot of the story can be understood – can be omitted, and partially relevant elements can be condensed (Kovačič 1999, 409, quoted in Georgakopoulou 2009). It is important to see the text as a whole; if something is mentioned or referenced later in the story, it should not be omitted. (Díaz Cintas & Remael 2007, 148.)

According to Rune Ingo (1999), a translator should have a clear idea of what kind of linguistic-pragmatic solutions can be useful in producing a condense translation. Ingo is writing about subtitling here, but same can likely be said about comics translation. Ingo provides a list of such solutions, or reduction strategies, which she categorizes into semantic and pragmatic as well as

structural and stylistic strategies. In Ingo's categorization, semantic and pragmatic strategies have to do with the meaning of the text. These include, for example, choosing shorter synonyms, replacing nouns with pronouns, generalizations, implicatures and pragmatic omissions. A typical example of a stylistic reduction strategy would be selecting a shorter near synonym, which also shifts the style of the text (e. g. *cop* instead of *police officer*). His structural strategies involve making changes to the structure of a text on different levels: 1) letters and punctuation, 2) morphology, and 3) sentence structure. (Ingo 1999.) In my categorization of reduction strategies in comics translation, I use a similar division into levels of text, and I have also included many of Ingo's individual strategies into my categorization.

Díaz Cintas and Remael (2007) have also created an extensive list of "tricks" a subtitler (or any translator) can use when making reductions. In this categorization, reduction strategies are divided into partial and total reduction, "partial" meaning condensation of the existing message into a shorter piece of text, and "total" meaning omissions. Díaz Cintas and Remael have also categorized reduction strategies into levels of text: 1) word-level and 2) sentence-level. Adding this to the dichotomy of partial and total reduction, four categories of reduction strategies emerge: 1) condensation at word-level, 2) omissions at word-level, 3) condensation at sentence-level, and 4) omissions at sentence-level. (Díaz Cintas & Remael 2007, 145–171.) In my categorization, I utilize this division, but I have also added a third level of text from Ingo's (1999) categorization: letters and punctuation. This creates six categories, which form the basis for my analysis in this thesis.

It is not possible to list all of Díaz Cintas and Remael's reduction strategies, of which there are many, but here are some examples. At word-level a translator might, for instance, select shorter (single-word) verb phrases, replace lists with umbrella terms (e. g. *cats and dogs* → *pets*) or choose to use a different tense or part of speech. Typical omissions at word-level are different qualifiers such as adjectives and adverbs, phatic words such as *anyway* or *you know*, and repetition. At sentence-level Díaz Cintas and Remael list strategies such as combining or dividing sentences, changes from active voice to passive and vice versa, and changing negative clauses into positive. Omissions at sentence level often include sentences and clauses that have a presentational function, that introduce a subject or convey attitudes. (Díaz Cintas & Remael 2007, 161–171.) Other scholars and audiovisual translators have noted very similar strategies particularly when it comes to omissions. In addition to those listed above, typically omitted words and phrases in subtitles include swear words, greetings and other expressions of

politeness, names, and repetition or hesitation (Georgakopoulou 2009, 26–28). Many of the omission strategies that subtitlers use seem to be tied to spoken language. However, since comics often aim to mimic spoken language, it is logical to assume that at least some of these strategies apply to comics translation as well.

## **Research method and material**

I started my research process with two comic books as tentative research material. This turned out to be significantly too much material. In the end, my analysis of the material reached its saturation point rather naturally about half-way through the first comic book; by this point I had a long list of strategies and my analysis was not producing any new observations. I analyzed the three first chapters, 64 pages, of the comic book *Batman: The Court of Owls* (2012) and its Finnish translation *Batman: Pöllöjen hovi* (2013). The comic is created by Scott Snyder and Greg Capullo and translated by Petri Silas. *The Court of Owls* is one of the first stories in DC Comic's new universe called The New 52 – the relaunch of its entire line, where all previous events become obsolete (see DC Database s.d.). In this first part of the story, Bruce Wayne aka Batman finds out that a society called The Court of Owls is secretly controlling Gotham City.

The material for my analysis comprises of the speech bubbles and text boxes of the original pages and the translation. However, I left out one nursery rhyme (or poem) which appears twice in the comic, as reduction strategies are almost impossible to recognize, when the translator has had to consider rhymes and other stylistic issues when translating a poem. Both versions have 542 speech bubbles and text boxes (both are hereafter called bubbles). The source text has 5,993 words, while the target text has only 3,098 words.

The aim of my study was to find out what kind of reduction strategies the translator has used to fit his translation into speech bubbles. In order to do this, I first wrote out all the text in the original comic and the translation side by side into a simple table in a text file. I also wrote “direct” or “literal” translations, which helped me to better recognize reductions. (While also recognizing that all translation includes adaptations and perfectly “direct” translation is never possible.) Using as a basis a list of reduction strategies categorized in previous research, I found that the translator has used many of these strategies. After going through the material and recognizing the strategies, I coded them and arranged them into categories, utilizing methods of content analysis, specifically *directed content analysis*, where previous research is used to aid in the coding and categorization of research material.

Next, I examined and compared the source text to the target text, focusing on the effects of text reduction – on how the translation has shifted when it has been subjected to different reduction strategies. Here I used tools and approaches taken from discourse analysis (or discourse studies). The basis for my approach was thus the assumption that reality is constructed in social situations. Another basic assumption in the discursive approach is that since meaning is constructed in social interactions, meanings can vary depending on how language is interpreted in different contexts. (see Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 17–26.) This can be applied to comics translation with the understanding that even though the world of the comic book is fictional, it is still constructed via different social interactions: the interactions of the characters on the pages of the book and also the interactions between readers, the writer and the translator.

### **Reduction strategies in comics translation**

Next, I will summarize the findings of my analysis and introduce examples of the reduction strategies which seem to be most useful to a comics translator. I have categorized my list of strategies into three levels of text. In the examples, the numbers in brackets indicate the number of the page and the number of the speech bubble on that page, that is, the label (1.1) means the first bubble or text box of the first page. (I have counted the pages, including only pages of the actual story; title pages are not counted.) All **boldface** is added by myself. I have also provided back translations.

### **Letters and punctuation**

At the level of letters and punctuation, the most common reduction strategy in the material is the **omission of ellipses** (three dots, "..."). Other omitted punctuation marks are significantly rarer: these include dashes, quotation marks, brackets and an exclamation point. The ellipsis is omitted from the translation often: I counted 59 such omissions. The few millimeters of space this frees up is often valuable to the translator. However, the ellipsis might also be more common in English than in Finnish. They certainly appear often in the source text. Leaving out ellipses from the translation has very little impact on meaning. The ellipsis often indicates a pause in a character's speech, and it is sometimes accompanied by repetition. These are strategies used to create the illusion of speech. Sometimes the omission of the ellipsis can remove or weaken this illusion.

Often the omission of ellipses occurs in two speech bubbles that follow each other. This happens when one character continues speaking through several bubbles: three dots at the end of the

first bubble and in the beginning of the next signify this. Often these are left out of the translation, sometimes by splitting a sentence into two. In example 1, Bruce Wayne is talking about how his would-be murderer is pretending to be an assassin from the Court of Owls.

- (1) BRUCE WAYNE: Except he wants me to believe that the Court isn't a folktale...  
BRUCE WAYNE: ...that in reality some secret group of men has actually been ruling Gotham from the shadows since colonial times.

*BRUCE WAYNE: Niin. Hän uskottelee, ettei hovi ole kansantaru.*

*BRUCE WAYNE: Vaan salaseura, joka on rakentanut Gothamia siirtomaa-ajoista asti.*

BACK TRANSLATION: Yes. He wants [me] to believe that the court isn't a folk legend.

BACK TRANSLATION: But a secret society that has been building Gotham since colonial times.

(52.5; 52.6)

Here the translator has started a new sentence in the second bubble, which eliminates the need for the ellipsis in both bubbles. The second sentence begins with a conjunction (*vaan*, 'but'), thus not following the rules of written Finnish. However, in a comic this is perfectly appropriate, since the line is a part of dialogue and should therefore imitate spoken language.

In addition to the omissions of punctuation marks, I recognized a couple of reduction strategies in the letters and punctuation level that I categorized under "reformulations". The most common of these (14 occurrences) is the **use of figures when writing numbers**. This strategy is used consistently by the translator, whenever numbers appear in the source text. For example, on the very first page of the comic, the source text includes the expression *three words or less*, which the translator has simplified into '1–3 words'. In Finnish this works very well. This strategy is likely often necessary because Finnish numbers tend to be rather long. Also, the impact on meaning is minimal. Another reformulation on the level of letters and punctuation is the **use of a smaller font**. This reduction strategy is only used in eight bubbles in the material. In these eight cases, the reduction in font size does not alter the meaning of the translation; the translator has clearly considered the context when making these decisions.

### **Word level**

At word level, I found several different reduction strategies the translator has used to condense his translation. The most common of these are shorter verb phrases, other shorter synonyms, and implicitations or generalizations. Compared to the reduction strategies used at the level of letters and punctuation, these strategies tend to have a larger impact on the possible meanings of the translation.

The selection of a **shorter verb phrase** is often a natural reduction strategy when translating from English into Finnish, since long verb chains are typical in English and not quite as typical in Finnish – although Finnish verbs might be longer. All in all, I found 48 occurrences of this strategy in the material. In example 2, the translator has used ‘I thought’ as a translation for the much longer *I was beginning to think*. However, the translator has also added the adverb *jo*, which compensates for the omitted verbs (*jo* does not have a direct translation here). In this scene Nightwing, disguised as The Joker, arrives to help Batman fight off a group of criminals.

- (2) JOKER/NIGHTWING: And here **I was beginning to think** you were going to die without even saying goodbye!  
JOKERI/YÖSIIPPI: *Luulin jo, että kuolet hyvästelemättä!*  
BACK TRANSLATION: **Here I thought** that you were going to die without saying goodbye!  
(6.5)

Shorter verb phrases often lead to some elements of the source text being left out. In example 2, the semantic meaning remains very similar; the translator has translated everything relevant, and the translation sounds natural. However, changes such as this might have an impact on how the reader interprets the style and the character of the speaker. The translation is significantly shorter than the original, which is a common trend in this comic. This means that the translation is also simpler, containing fewer details and less description.

Fewer details also means that the translation is often more implicit than the source text, meaning that more is left for the reader to infer. I recognized 28 uses of a reduction strategy that I categorized as **implicitation/generalization**. Example 3 is from a scene where Batman and Commissioner Jim Gordon are examining the body of a murder victim. They find an emblem on the victim’s tooth, which is the same emblem they found earlier on throwing knives.

- (3) JIM: Same emblem on **the throwing knives used to kill him**.  
JIM: *Sama kuvio kuin murha-aseissa.*  
BACK TRANSLATION: Same emblem as on **the murder weapons**.  
(23.3)

Here, the translator has used only one word to replace a much longer noun phrase: *the throwing knives used to kill him* becomes ‘the murder weapons.’ This is clearly more implicit than the original. However, previous events in the story make it clear to the reader what these weapons are. Again, the translation is shorter and contains less information than the source text. Here we can also see that the translator has eliminated repetition; the throwing knives have been mentioned in the story before, so the translator has chosen not to repeat them.

In addition to shorter verb phrases and implicitations, the translator has also simply chosen **shorter synonyms** (or near synonyms) to replace longer source text words and phrases. I counted 48 instances of this reduction strategy. Shorter synonyms often alter the style of the translation, and sometimes they can also cause shifts in meaning. Sometimes the chosen synonym is clearly more colloquial (and anglicized) than the “direct” translation, but the meaning remains the same: for example the translator uses the word *simppele* instead of *yksinkertainen* (‘simple’). Shorter synonyms can also be prepositions or adverbs: for instance *ja* (‘and’) instead of *mutta* (‘but’), or *eli* (‘that is’) instead of *esimerkiksi* (‘for example’). How these changes shift the possible meanings of the text varies: in some cases, even a seemingly significant change can result in very similar meanings in source and target texts, while in some cases a seemingly small change can result in very different meanings.

Other, somewhat rarer reduction strategies include using a different part of speech (i.e. conveying similar meaning with a different word class) and pronominalization (i.e. using a pronoun in place of a noun or noun phrase), with 16 and 10 occurrences respectively. The most common word level reduction strategy, however, is the omission of words from the translation. This strategy is very common in the material: I counted 332 word-level **omissions**.

The most omitted word classes are verbs, adverbs, pronouns, and nouns. Omitted verbs can often also be categorized into the category of “shorter verb phrase”, as in example 2. Other omitted words include conjunctions (such as *and* from the beginning of a sentence), names of people and places, other forms of address (such as *sir*), and discourse markers (such as *well*). Relevance is key here. The translator has omitted words that are repeated, words that describe something (modifiers), linking words, and details that are unnecessary to the overall plot of the comic.

As an example, the very first sentence in the comic is *Every Saturday, the Gotham Gazette includes a small life-styles piece called “Gotham Is.”* Here, the translator has chosen to leave out both *small* and *life-styles*, both of which modify the word *piece*. For the understanding of the story, the omitted words are not necessary. However, they do add some color and some detail – which is missing from the translation.

In addition to “unnecessary” details and repetition, the translator has also omitted words that can be deduced from the context of the story (similarly to the “murder weapon” example mentioned above), or words that can be *seen* in the visual element. The visual mode of the



comic allows the translator to leave out, for instance, words that refer to people, such as pronouns. For example, in a scene where Batman and Detective Harvey Bullock arrive at a crime scene, the visual mode shows the victim, clearly murdered. The detective tells Batman, “*The landlord found him on a routine rent run.*” Here the translator has run out of space; he has chosen to leave out the pronoun *him*: “*Vuokraisäntä löysi hakiessaan rahojaan.*” In Finnish this works somewhat well. The reader can see who the detective is talking about. This is a form of repetition: the omitted word is repeated in the picture.

### Sentence level

At sentence-level the most common reduction strategies in the material are different kinds of embedded constructions, combining two or more sentences into one, changing word order, and sentence fragments. In addition, the translator has condensed his text by changing the grammatical subject or leaving it out completely. Typically, the translator has made several adaptations and used several strategies at once.

In example 4, we can see how the translator can **change word order** and **switch the subject** of a sentence. In this scene, Bruce is giving a speech at a charity event. He is speaking about a column in the local paper titled “Gotham Is” and reflecting on what his city means to him.

- (4)           BATMAN: Lately, I’ve been asking myself the “Gotham Is” question a lot...  
              BATMAN: “*Gotham on*” -*lause on askarruttanut viime aikoina.*  
              BACK TRANSLATION: The “Gotham Is” sentence has puzzled [me] lately.  
              (14.13)

As we can see from the back translation, the word order is different, as the translation starts with the name of the column, and *lately* has been moved to the very end. This shift is made possible by the use of a different verb. In Finnish the verb is not shorter than the more direct translation, but it does allow the translator to change the subject of the sentence and to leave out the object (*me*), which is not strictly necessary with the Finnish verb *askarruttaa* (‘puzzle’). Throughout the comic book, the translator has also made more radical changes to the order of presentation, even occasionally moving elements from bubble to bubble. I counted 49 instances where the translator has changed the order of presentation and thus made the translation shorter and 42 instances of changing the subject of the sentence as a reduction strategy.

Related to this strategy, I also found 20 instances where the translation is made shorter by using **passive voice** or the so-called zero person subject. Arguably at least some of these are not because of the need to condense the translation but simply because of differences between the

source and target languages. However, shifts in voice can be used to reduce text length, as in example 5, in which Batman is once again pondering what the city of Gotham might “be”.

- (5)           BATMAN: Once in a while, **someone names** one of the city’s villains as their answer to the “Gotham is” question.  
              *BATMAN: Toisinaan “Gotham on” -lauseen perään heitetään jonkun rikollisen nimi.*  
              BACK TRANSLATION: Occasionally some criminal’s name is thrown into the “Gotham is” sentence.  
              (4.1)

Even though this structure is odd in English, in Finnish passive voice is the perfect solution here, as the subject in the source text is an unknown *someone*. This means that a shift in voice has very little impact on the meaning of the sentence, or even the style of it. Instead, what makes this translation different from the source text is the omission of *city’s*. This means that more is left for the reader to infer from context: what villains is Batman talking about? However, since the whole point is to question what *the city* is, the answer should be obvious from context.

Another reduction strategy, also related to removing the subject, is the use of incomplete sentences in the translation. These **sentence fragments** work well in a comic, because the text is dialogue or dialogue-like: it should emulate spoken language, where fragments are common. Short, incomplete sentences work especially well in fight scenes and other instances where time in the story should be interpreted as moving fast. As complete sentences in Finnish tend to be long, in such scenes, removing unnecessary subjects and/or predicates is often appropriate. This strategy is also used to reduce length in “calmer” scenes. In example 6, Batman and Jim Gordon are discussing the emblem of an owl they have just found on a murder victim’s body.

- (6)           BATMAN: It’s an Athenian owl. It appeared on coins in ancient Greece. It was a symbol of wealth and power.  
              *BATMAN: Athenen pöllö. Vaurauden ja vallan symboli antiikin Kreikassa.*  
              BACK TRANSLATION: An Athenian owl. A symbol of wealth and power in ancient Greece.  
              (32.4)

In the translation both sentences are incomplete fragments – they are missing subjects and predicates – whereas in the source text there are three complete sentences. (This is also a good example of reducing text length by combining sentences.) This strategy appears 51 times in the material, and often it creates a slight shift in style. Although Batman/Bruce is not known for being overly polite or talkative, speaking in sentence fragments does make him sound even curter. This might affect how readers interpret his character and his relationship to others. This is not necessarily a bad thing, since it does seem to fit Bruce’s character to speak in this way.

Again, however, we can see that there is some information missing from the translation, as it does not mention that the owls used to appear on coins.

This brings us to a very typical reduction strategy for the comics translator: **combining sentences**. I found 73 occurrences of this strategy in the material. Typically, this involves taking two source text sentences, removing unnecessary words, and combining the relevant information into one target text sentence. Example 7 demonstrated this. The excerpt is from Bruce's charity speech mentioned above.

- (7) BRUCE WAYNE: Now, as most of you know, my father died when I was just a boy. He was gunned down, along with my mother in crime alley across town.  
BRUCE WAYNE: *Moni teistä tietää, että isäni ja äitini kuolivat konnaan ampumana Crime Alleylla...*  
BACK TRANSLATION: Many of you know that my father and my mother died when a criminal shot them in Crime Alley...  
(15.8)

As we can see here, when the translator combines sentences, elements of the source text tend to go missing. However, we can also see that all relevant information – that Bruce's parents were shot dead – is still there. In this particular case, the translator has also taken the apparently missing clause *when I was just a boy* and moved it into the next speech bubble, which begins with the words 'I was just a little boy, but...'. Thus, the translation becomes shorter and simpler, but arguably all relevant information is preserved.

When the translator combines two sentences into one, he is *embedding* one sentence into another. Another common reduction strategy is to do this within a sentence: for example, taking a subordinate clause and embedding it into the main clause. This is a reduction strategy that I named simply **embedding**. Example 8 is, again, from Bruce's charity speech. As we can see, the source text is long, and Bruce's style of speaking is arguably rather grandiose. Most of the reduction has been accomplished by omitting source texts elements, and the translator has combined two long sentences into one sentence. There are also two examples of embedding. The bolded phrases have been embedded into the translation as shorter expressions.

- (8) BRUCE WAYNE: But if we stop looking to the present and the past, and instead we look to the future... If we ask ourselves what can be—what will be—tomorrow... Then we’re asking the right question. Because **to hope, to dream, to predict is to** shape the city yourself, **rather than to be shaped by it**.

*BRUCE WAYNE: Jos sen sijaan käännämme katseen menneestä tulevaan... tartumme ratkaisun avaimiin, sillä **toivon ja unelmien kautta** muovaamme ympäristöämme **eikä päinvastoin**.*

BACK TRANSLATION: If instead we turn our gaze from the past towards the future... we will find the solution, because **through hope and dreams** we will shape our environment **instead of the other way around**.

(15.14; 16.1)

The phrase ‘through hope and dreams’ (*unelmien ja toivon kautta*) is an economical translation for the source text phrase *to hope, to dream, to predict is to....* An arguably more direct translation for this would be a subordinate clause (‘when we hope, dream and predict, we...’), which would be significantly longer in Finnish. Thus, in my analysis this is an example of a subordinate clause being embedded into the main clause – although different interpretations are certainly possible. This example demonstrates how embedding can help to reduce the length of a sentence. Also in example 8, the clause *rather than to be shaped by it* is reduced into the significantly shorter *eikä päinvastoin* (‘instead of the other way around’). I found 69 occurrences of embedding as a reduction strategy in the material.

The most effective reduction strategy at sentence level – just like at word level – is to simply omit source text elements from the translation. For example, looking at example 8 again, we can see that the words *If we ask ourselves what can be—what will be—tomorrow...* have not been translated. This is a simple case of omitting repetition. Bruce has already mentioned “looking to the future” and he goes on to speak about “asking the right questions”, and while these phrases have been reformulated rather radically in the translation (“asking questions” has become “finding the solution”), they nonetheless have been translated. **Omissions** such as these are typical in the material, and through them the translation becomes shorter and less verbose.

The material contains 42 omissions of sentences. These are typically very short sentences – sometimes only consisting of one word (but ending in appropriate end punctuation). The translator has also omitted main clauses and subordinate clauses. I counted 24 and 27 of these, respectively. In addition to these, I counted 119 omissions of phrases. In this category I placed omissions of phrases that include more than one word and that do not logically fit into the categorization at word level. Example 9 demonstrates this. In this scene, Bruce is speaking with mayoral candidate Lincoln March, who wants to set up a meeting. Bruce is distracted and wants to extract himself from the conversation. Putting aside all the other adaptations here, we can

see that the translator has omitted the presentational/introductory clause *I was saying*, the question tag *will you*, as well as the phrases *as early as* and *for a moment*, which connote time.

- (9) LINCOLN: **I was saying** I could do **as early as** tomorrow. Lunch? Talk about your plans?  
BRUCE: Of course. Tomorrow. Alfred, set it up, **will you?** Now if you'll excuse me **for a moment**, Lincoln...

*LINCOLN: Tapaammeko huomenna aamiaisen ja suunnitelmasi merkeissä?*

*BRUCE: Kyllä. Huomenna, niin. Alfred hoitaa. Suo anteeksi, Lincoln...*

BACK TRANSLATION: Shall we meet tomorrow at breakfast regarding your plans?

BACK TRANSLATION: Yes. Tomorrow, yes. Alfred will handle it. Excuse me, Lincoln...

(19.10; 19.11)

These omissions demonstrate a pattern: in addition to repetition, the translator has left out discourse markers and other elements related to spoken language, such as introductory phrases and hesitation, and “unnecessary” information, such as details about time and place. Omissions like these, together with other reduction strategies, have made the translation significantly shorter, less elaborate and more implicit. This affects possible interpretations of characters’ personalities, which are reflected in their speaking-style. However, the translator has not omitted anything necessary for understanding or enjoying the story.

## Conclusions

In this thesis, I have analyzed how the space restriction in comics translation affects the translator’s solutions and how these solutions affect the translation. In my material, the translator has condensed his translation significantly and omitted source text elements. In doing so, he has – either consciously or not – used various reduction strategies, which are clearly reminiscent of those used by subtitlers. “Reduction strategy” is a somewhat problematic term, since it seems unlikely that a translator would pick the best solution from a list of strategies every time the need for condensation arises. However, the use of these strategies also seems to have an impact on the translation: the translation of *City of Owls* is simpler and less wordy than the source text. Even though the visual appearance of the two comic books is similar, the translation is a new representation of the story and its characters.

When a translator reduces text length by reformulating or omitting, it is not possible for the translation to convey all of the same meanings. This is case-specific: sometimes omitting or changing a single word affects possible meanings significantly, while sometimes even a bigger structural change has only a small impact. The material contains reductions where the

translation is slightly incomplete, as the translator has obviously run out of space. However, there are also instances where the translator has omitted so much that the speech bubble appears empty. Reduction might be such an automatic part of the translation process that at times the translator reduces more than necessary.

As comics consist of dialogue and dialogue-like text, their style is often reminiscent of spoken language. The way that this dialogue is constructed also affects the reader's interpretation of the speakers. Partly through language, the reader constructs an idea of a character's identity and his/her relationship with others. A good example of this is Bruce Wayne's speech at the charity event (see examples 7 and 8). In the translation the speech includes fewer words: fewer details, pauses, repetition, and introductory phrases. It is not difficult to imagine that the reader of the translation constructs a slightly different image of this speech – and Bruce as a character. Sometimes, a less wordy style of speaking can be interpreted as abrupt, ruder, or perhaps hastier. However, the difference between the versions is likely not huge, and it is important to note that this is only one possible interpretation. If the purpose of a translated comic is to entertain and tell a story that matches the original, this purpose is definitely fulfilled.

An obvious limitation of this study is that it only looks at one translation. Thus, I cannot argue that the results necessarily apply to other translations, although it is *likely* that many translators use similar strategies. My analysis also supports earlier research into the subject, even though the amount of such research is rather limited. Another limitation arises from difficulties in the analysis: the different techniques of reduction in the material tend to blend together, and recognizing individual strategies is challenging. I would not argue that I noticed all reduction strategies used in the translation. However, I did manage to create a categorization of reduction strategies, all of which occur in the translation repeatedly. Directed content analysis coupled with a discursive approach was a challenging yet appropriate method of analysis: it provided tools for categorizing and analyzing the effects of text reduction on the translation.

In possible further studies, it would be interesting to analyze reduction strategies in different translations, perhaps different genres of comics. It might also be interesting to interview translators about the challenges of space restriction. The link between comics translation and audiovisual translation was something that arose from this study almost accidentally; it was surprising to me how similar the reduction strategies in subtitling and comics translation seem to be. This is another possible subject for further study. It seems that there are aspects of comics translation that have not yet been thoroughly researched.