

Heli Pietilä

**”LENNETÄÄN ALUKSI TARKASTAMAAN  
ONKO SATURNUKSEN RENKAISSA  
ILMAA!”**

Erisnimissä käytettyjen sanaleikkien  
käännösmenetelmät Aino Havukaisen ja Sami Toivosen  
Tatu ja Patu -kuvakirjojen venäjänkielisissä  
käännöksissä

# TIIVISTELMÄ

Heli Pietilä: ”LENNETÄÄN ALUKSI TARKASTAMAAN, ONKO SATURNUKSEN RENKAISSA ILMAA!”  
Erisnimissä käytettyjen sanaleikkien käännösmenetelmät Aino Havukaisen ja Sami Toivosen Tatu ja Patu -kuvakirjojen venäjänkielissä käännöksissä  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, venäjän kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta  
kesäkuu 2023

---

Sanaleikkien monitulkintaisuus sekä kiinteä suhde kuhunkin kieleen ja kulttuuriin tekee niistä yhden vaikeimmista käännettävistä kielellisistä ominaisuuksista. Niillä on myös tärkeä humoristinen rooli ympäröivän maailman ja ympäristön kyseenalaistamisessa ja toisaalta toivotun tunnelman luomisessa. Alle kouluikäisille lapsille on tarjolla runsaasti erilaisia interaktiivisia eri muotoisia tai muotoihin leikattuja ääntä, sanoja ja kuvia sisältäviä kuvakirjoja, mistä syystä lasten kuvakirjojen voidaan sanoa elävän tänä päivänä kulta-aikaansa.

Tutkielmassa tarkastellaan erisnimessä käytettyjen sanaleikkien käännösmenetelmiä kolmessa eri Aino Havukaisen ja Sami Toivosen Tatu ja Patu -kuvakirjasarjan venäjännöksessä: Tatun ja Patun avaruusseikkailu (2011), Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen (2013) sekä Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja (2016). Venäjänkieliset teokset Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie (2020), Tatu i Patu: neveroätnye izobretenija na vse vremena (2020) sekä Tatu i Patu – detektiv: delo o Polovinšike (2019) on kääntänyt Anna Sidorova. Kuvakirjat edustavat postmodernia lastenkirjallisuutta, joiden leikkisä multimodaalinen luonne tavoittaa niin lapsi- kuin aikuislukijatkin.

Kyseessä on laadullinen tutkimus, jonka aineistopohjainen sisältötutkimus on toteutettu hyödyntämällä Excel-taulukkoa ja sen hakuominaisuuksia. Tutkimus nojautuu Riitta Oittisen (2000-2022) lastenkirjatutkimukseen sekä lastenkirjallisuuden adaptaation perinteeseen (Leden 2022). Lisäksi tutkimuksessa tarkastellaan huumorin syntyminen eri teorioita (Hietalahti 2018; Laakso 2022) sekä nonsensin roolia lastenkirjallisuudessa (Laakso 2014; Cross 2011). Erisnimien sanaleikkien tarkastelussa käytetään B. J. Epsteinin (2012) lastenkirjallisuuden ja ekspressiivisen kielen kääntämiseen tarkoitettua sanaleikkityyppi- sekä käännösstrategiaaottelua.

Tutkimus pyrkii vastaamaan kysymyksiin siitä, kuinka kuvakirjojen suomenkieliset erisnimien sanaleikit poikkeavat niiden venäjänkielisistä vastineista sekä millä tavoin kuvakirjojen kuvitus on vaikuttanut kääntäjän käyttämiin käännösstrategioihin erisnimien sanaleikeissä. Lisäksi tutkielmassa tarkastellaan erisnimissä esiintyvien sanaleikkien transkreatiivisia piirteitä. Yhteensä teoksissa oli 88 erisnimissä esiintyvää sanaleikkiä, joista tekstissä esiintyviä kirjan kuvituksen kanssa vuoropuhelua käyviä sanaleikkejä oli 30 ja grafiikan sisällä olevia sanaleikkejä oli 58. Useat tutkimuksessa tarkastelluista sanaleikeistä leikittelevät kuvituksen tai kielten välisillä ristiriidoilla, joihin lapsilukijan tietämys ei välttämättä ole riittävällä tasolla.

Eniten erisnimien sanaleikeissä käytetty käännösstrategia oli säilyttäminen, toiseksi eniten korvaaminen. Vähiten aineiston käännösvastineissa esiintyi lisäyksiä. Lähtökohtaisesti suurin osa kääntäjän käyttämistä käännösstrategioista oli kohdekulttuuriin sopeuttavia, vaikkakin vierautta sisältäviä. Näin ollen tarkasteleman käännökset ovat 1980-luvun kehityksen mukaisesti pyrkineet säilyttämään teoksissa esiintyvät vieraat elementit tai korvaamaan ne kulttuuri-neutraaleilla käsitteillä. Vaikka kuvituksella on ollut vaikutusta erisnimien sanaleikkien käännösvastineiden muodostamisessa, esiintyi transkreatiivisia käännösmenetelmiä aineistossa maltillisesti.

Avainsanat: lastenkirjallisuus, postmodernit kuvakirjat, sanaleikit, käännösstrategiat, nonsense, multimodaalisuus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	1
2 LASTENKIRJALLISUUDEN KÄÄNTÄMINEN.....	7
2.1 Ekvivalenttisuus ja käännöksen vastaavuus.....	11
2.2 Kotouttaminen ja adaptaatio lastenkirjallisuudessa .....	12
2.3 Transkreaatio lastenkirjallisuudessa .....	15
2.4 Tutkimuskohteena lasten kuvakirja .....	17
2.4.1 Kuvakirjan määrittely.....	17
2.4.2 Kuvakirjojen ominaisuudet .....	19
2.4.3 Lyhyt katsaus kuvakirjatutkimuksen historiaan: puupiirroksista kuvakirjoista postmoderneihin kuvakirjoihin.....	23
2.4.4 Crossover-kirjallisuus ja kuvakirjojen kaksoisyleisö .....	25
2.4.5 Multimodaalisuus kuvakirjoissa.....	27
3 ERISNIMET JA LEIKKISYYS LASTENKIRJALLISUUDESSA .....	30
3.1 Sanaleikkien kääntäminen lastenkirjallisuudessa .....	31
3.1.1 Sanaleikkityypit B. J. Epsteinin mukaan.....	32
3.2.2 Sanaleikkien käännsstrategiat B. J. Epsteinin mukaan.....	34
3.2 Huumori ja nonsense lastenkirjallisuudessa .....	36
4 ERISNIMIEN SANALEIKIT TATU JA PATU -KUVAKIRJOISSA .....	43
4.1 Aineiston esittely ja analyysimenetelmä.....	43
4.2 Parodiset sanaleikit.....	47
4.3 Kaksi- tai monikieliset sanaleikit.....	49
4.4 Homografiset sanaleikit .....	51
4.5 Paronymiset sanaleikit .....	54
4.6 Yhden sanan muutoksen sanaleikit .....	57
4.7 Grafiikalla leikittelevät sanaleikit .....	60
4.8 Idiomaattiset sanaleikit.....	62
5 PÄÄTELMÄT.....	64
LÄHTEET .....	71
Aineistolähteet.....	71
Kirjallisuuslähteet.....	71

LIITTEET .....	76
Liite 1: Tatun ja Patun avaruusseikkailu -kirjan juonikuvaus .....	76
Liite 2: Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen -kirjan juonikuvaus .....	76
Liite 3: Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja -kirjan juonikuvaus	77
VENÄJÄNKIELINEN LYHENNELMÄ .....	I
Введение.....	i
Основные стратегии при переводе детской литературы .....	iii
Определение и особенности книг с иллюстрациями.....	v
Постмодернизм в детской литературе и двойная аудитория книг с иллюстрациями.....	vii
Описание материала и метод его обработки .....	x
Заключение .....	xi

# 1 JOHDANTO

Lasten kuvakirjojen voidaan sanoa elävän tänä päivänä kulta-aikaansa. Alle kouluikäisille lapsille on tarjolla runsaasti erilaisia interaktiivisia eri muotoisia tai muotoihin leikattuja ääntä, sanoja ja kuvia sisältäviä kuvakirjoja. Lisäksi teknologinen kehitys ja interaktiiviset ympäristöt, kuten puhelimet ja tabletit, ovat mahdollistaneet lastenkirjojen kirjailijoille ja kuvittajille monimuotoisemman työskentely-ympäristön. (Oittinen ym. 2018, 24.) Jo pelkästään viime vuonna 2022 lastenkirjoja eli lastenromaaneja, kertomuksia ja satuja julkaistiin Lastenkirjainstituutin laatiman Kirjakori-tilaston mukaan suurin määrä koko Kirjakori-tilastoinnin historiassa aina vuodesta 2001 lähtien (yhteensä 349 kappaletta). Kuvakirjoja julkaistiin yhteensä 451 kirjaa, joista 192 oli kotimaisia ja 259 oli käännettyjä kuvakirjoja. (Kirjakori 2022a, 2–3.)<sup>1</sup>

Lastenkirjallisuuden tutkimuksen ajankohtaisuudesta ja tärkeydestä kieli myös sen luonne. Riitta Oittisen ja Eliisa Pitkäsälön (2022, 20) mukaan lastenkirjallisuuteen liittyy aina näkymätöntä valtapeliä. Onnimannin 1/2022 artikkelissaan *Vieraannuttamista, sensuuria ja sopeuttamista* he toteavat, että kaikkeen, mitä aikuiset luovat, oli se sitten kääntämistä, kuvittamista tai kirjoittamista, heijastuu yhteiskunnassa vallitsevat lapsikäisyydet siitä, mikä koetaan lapsille sopivaksi ja mikä puolestaan sopimattomaksi. Näkemys liittyy olennaisesti sensuuriin, jonka taustalla Oittisen ja Pitkäsälön mukaan vaikuttavat paitsi ajan myötä vaihtelevat yhteiskunnalliset lapsikäisyydet, myös vallalla olevat ideologiat sekä aikuisten halu suojella lasta haitalliselta tai pelottavalta sisällöltä. Näitä voivat olla esimerkiksi sotaan ja seksuaalisuuteen liittyvät asiat.

Vaikka aikuisten halu suojella lapsilukijoita onkin pohjimmiltaan hyvä asia, on silti otettava huomioon, että niin kirjallisuudessa kuin sen kääntämisessä esiintyy sensuuria. Sensuuri voidaan Oittisen ja Pitkäsälön mukaan jakaa *ulkoiseen sensuuriin*, jossa ensinnäkin kustantajalla on iso rooli siinä, päätyykö kirja käännettäväksi vai ei, sekä *sisäiseen sensuuriin*,

---

<sup>1</sup> Tilastot perustuvat Lastenkirjainstituutin Kirjakoriin tallettamiin lapsille ja nuorille julkaistuihin kirjoihin. Kirjakori-tilastojen avulla Lastenkirjainstituutti seuraa, minkä verran ja minkälaisia lasten- ja nuortenkirjoja Suomessa julkaistaan vuosittain. Yhteensä Kirjakori 2022 -katsauksessa oli mukana 1313 lasten- ja nuortenkirjaa, joista kotimaisia kirjoja oli 686 ja käännettyjä 627. Kaikista käännettävistä kirjoista 71 prosenttia on käännetty englannin kielestä eli 416 kappaletta. Muita katsauksessa esiintyviä alkukieliä olivat mm. ruotsi, saksa, ranska, norja, tanska, espanja ja japani. Mikä mielenkiintoista, venäjän kielestä käännettyjä lastenkirjoja ei katsauksessa esiintynyt. (Kirjakori 2022b.)

joka viittaa kääntäjän, kirjailijan tai kuvittajan tekemiin ratkaisuihin kirjoitus- ja käännösprosessin ajan aina kunkin vallitsevan yhteiskunnallisen ideologian sekä oman lapsikäsitteensä pohjalta. Kääntäjä siis vääjäämättä päätyy tekemään ratkaisuja, jotka eivät välttämättä ole uskollisia alkuteokselle. Käännösten ohella, myös teosten kuvitukset vaikuttavat ymmärrykseemme teoksista ja kielivät siitä, miten tekstejä muokataan aina kulloiseenkin yhteiskuntaan ja sen arvomaailmaan sopiviksi. (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20–21, 23.)

Cecilia Avstad (2018, 160) tekee mielenkiintoisen havainnon yhteiskunnista, joissa painotetaan lasten kasvattamisen merkitystä. Hänen mukaansa näissä yhteiskunnissa kääntäjän rooli on merkittävä, kun puhutaan kustannettavan kirjavalikoiman ohjaamisesta kasvatukselliseen suuntaan. Paitsi, että kääntäjät vastaavat itse tekemistään käännöksistä, he myös tekevät strategisia valintoja aina sen mukaan, mikä on missäkin kulttuurissa vallitsevien ideologioiden mukaista. Esimerkiksi Sidorovan (2018) mukaan Venäjällä lastenkirjallisuuden julkaisemista rajoittaa vuonna 2010 astunut ikärajoituslaki sekä vuonna 2013 otettu käyttöön homopropagandalaki. Näin ollen kustantamot eivät uskalla julkaista kaikkia kirjoja, varsinkaan jos ne sisältävät kuvaksia, joita ei nyky-Venäjällä suvaita. Näitä voivat olla esimerkiksi samaa sukupuolta edustavat vanhemmat.

Tutkielmassani aion tarkastella erinimissä käytettyjen sanaleikkien käännösstrategioita kolmessa eri Aino Havukaisen ja Sami Toivosen Tatu ja Patu -kuvakirjasarjan venäjänkielisessä käännöksessä: *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (2011), *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (2013) sekä *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* (2016). Teokset on kustantanut vuosi toisensa jälkeen suomalainen kustannusosakeyhtiö Otava, joka on yksi Suomen suurimmista ja vanhimmista kustantamoista. Venäjänkieliset käännökset *Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie* (2020), *Tatu i Patu: neveroätnye izobretenia na vse vremena* (2020) sekä *Tatu i Patu – detektiv: delo o Polovinšike* (2019) ovat julkaistu pietarilaisen Reč'-kustantamon toimesta. Käännökset on laatinut Anna Sidorova, joka tunnetaan Venäjällä myös Veera-lastenkirjasarjan kääntäjänä.

Anna Sidorovan (2018) mukaan Tatu ja Patu -kuvakirjojen sanaleikit tuovat kääntämiseen omat haasteensa. Niissä kääntäjä joutuu keksimään uusia sanoja kohdekieleen, sillä kirjojen hahmotkin keksivät näitä. Studia Generalian luennolla Sidorova ottaa esille *Tatun ja Patun oudot kojeet* -kuvakirjassa esiintyvän sanan *inhokkiruokailmais*, jonka käännösvastineeseen *всякобякоопределитель* ('vsâkobâkaopreditel') hän on erityisen tyytyväinen. Siinä hän on kekseliäästi hyödyntänyt lasten suusta tulevaa venäjänkielistä vastinetta inhokille *bâka* ('бъка'). Myös kuvakirjojen luonne tuo Sidorovan mukaan kääntämiseen lisävaikeutta, sillä ne

pitävät mukanaan kuvituksia, joita ei voida ottaa pois ja jotka samalla aiheuttavat käännösongelmia rajoitetun käännostilansa takia. Niinpä Tatu ja Patu -kuvakirjoille tyypilliset yksityiskohtia sisältävät kuvituksen sisällä piilevät sanaleikit (Sidorova käyttää termiä *sanakuvaleikit*) ovat kääntäjälle haastavia ja työteliäitä.

Aino Havukaisen ja Sami Toivosen lastenkirjasarjan teokset nauttivat suurta suosiota niin Suomessa kuin viime vuosina Venäjälläkin: pelkästään vuosina 2020-2021 käännettiin yhteensä seitsemän suomenkielistä teosta venäjän kielelle (FILI 2023). Sidorovan (2018) mukaan lastenkirjallisuuden käännöspainokset ovat kuitenkin Venäjällä verrattain pieniä, maan suuruudesta huolimatta. Käännöspainosten levikit ovat verrattavissa Suomessa julkaistaviin kirjamääriin, vaikka maat ovat suuruudeltaan ja väkiluvultaan erilaisia. Venäjällä suuret kustantamot ja levityskanavat ovat Moskovassa ja Pietarissa, joten myös julkaisu on keskittynyt näihin kaupunkeihin.

Suomenkielisiä Tatu ja Patu -kirjoja on ilmestynyt jo 20 kappaletta vuodesta 2003 lähtien (Otava 2023), viimeisempänä keväällä 2023 *Tatun ja Patun fantasiaseikkailu*. Osa teoksista ovat myös olleet 2010-luvun myydyimpiä ja useiden kirjastojen lainatuimpia teoksia. Havukainen ja Toivonen ovat myös voittaneet Tatu ja Patu-sarjallaan useamman kirjallisuuspalkinnon; Rudolf Koivu -kunniakirjan vuonna 2005, Kuvittajat ry:n Kaiku-palkinnon vuonna 2007 yhdessä Veera-sarjan kanssa, Finlandia Junior vuonna 2007 sekä viimeisempänä Tietopöllö-palkinnon vuodelta 2010, joten kirjasarja voidaan luokitella myös tietokirjoiksi. (Pesonen 2017, 41–42; Otava 2023.)

Vuonna 2019 Tatu ja Patu -kuvakirjasarja sai myös ensimmäisen ja toistaiseksi viimeisen äänikirjansa, kun Otava julkaisi *Tatu ja Patu: kauhea hirviö ja muita outoja juttuja* äänikirjana. Se, miksei Tatu ja Patu -kuvakirjoja ole viety toistaiseksi enempää äänikirjaformaattiin, johtuu Otavan sähköisen kustantamisen liiketoimintapäällikön Noora Al-Anin mukaan siitä, että niissä esiintyvien kuvien ja korostuneen ääninäyttelemisen roolin takia kyseinen työ on poikkeuksellisen haastavaa (Al-Ani Noora, 2022). Venäjällä Tatu ja Patu -äänikirjoja ei ole kustantamoiden puolesta toteutettu, mutta *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* kirja on päässyt venäläiselle *Papa čitaet* ('Папа читает, suom. Isä lukee') Youtube-kanavalle<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Papa čitaet -kanava on yksityishenkilön pitämä lastenkirjablogi Youtubessa. Lapsiperheen isän Youtube-kanavan tiedoissa kerrotaan, että idea lastenkirjablogille syntyi keväällä 2020 kun elämä karanteenissa kävi tylsäksi. Hän aloitti lastenkirjojen ääneen lukemisen ensin Instagram-tilillään [https://www.instagram.com/enot\\_writer/](https://www.instagram.com/enot_writer/). Kanavalla on tällä hetkellä 353 tilaajaa ja 101 videota.

Pesosen (2017, 41) mukaan Tatu ja Patu -sarja edustaa myös postmodernia lastenkirjallisuutta, jossa huumorin ja ironian keinoin ohjataan lukijaa tarkastelemaan todellisuuden ja fiktion suhdetta. Nähdäkseni kuvakirjasarjan huumorin voisi katsoa rakentuneen sen omintakeiseen ja ristiriitaisuuksiin perustuvan huumorin sekä erityisesti erisnimien sanaleikkien varaan, mihin teosten kuvitus, tekstin tilarajoitteet sekä vahva kulttuurisidonnaisuus ovat vaikuttaneet. Myös Pesonen (2017, 46, 49) näkee Tatu ja Patu -sarjalle ominaisen kuvituksen sisältävän valtavasti tietoa ja asioita, jotka jätetään tekstissä kertomatta. Lisäksi sarjalle on ominaista, että teksti on ajoittain ristiriidassa omaa tarinaa kertovien kuvien kanssa. Näin ollen teosten visuaalinen ilme suhteessa niiden tekstin sisältöön antaa mielestäni aihetta käännosten transkreatiivisten piirteiden eli perinteisestä käännostoiminnasta poikkeavien mittavien sopeuttavien sanastollisen muutosten tutkimiseen. Kuten Ketola (2018, 127) asian ilmaisee: ” – – myös kuvakirjojen käännosprosessi voidaan nähdä transkreatiivisena prosessina, missä teosten visuaalinen ilme voi johtaa hyvinkin huomattaviin verbaalisiin muutoksiin [oma käänno]”.

Lastenkirjallisuuden ja erityisesti kuvakirjojen kääntämisen tutkimisessa itse käännetyn kielen ja siinä piilevän viestin tutkimuksen lisäksi korostuu myös uuden kohdeyleisön eli lapsiyleisön oletetut tarpeet ja lukukokemuksen odotukset. Tästä syystä lopulta jokainen kääntäjän tekemä käännovalinta johtaa kääntäjän henkilökohtaiseen käsitykseen siitä, mikä käännokselle on kussakin kohtaa tarkoituksenmukaista. (Oittinen 2004, 4.) Samalla esimerkiksi erisnimien kotouttavan kääntämisen lasten kuvakirjoissa on nähty olevan yksi tärkeimmistä käännoismenetelmistä kohdekulttuurin lapsiyleisölle, sillä se auttaa lapsilukijoita paremmin identifioitumaan kirjan hahmoihin (Oittinen & Pitkänen 2018, 107; Oittinen ym. 2018, 81).

Lastenkirjallisuuden ja multimodaalisten tekstien kääntämisestä on tehty 2000-luvun alusta lähtien paljon kotimaista tutkimusta. Esimerkiksi Riitta Oittinen on tutkinut lastenkirjallisuuden kääntämistä ja käännoprosesseja englannin kielestä suomen kieleen päin jo reilun 20-vuoden ajan (2000; 2004; 2014; 2018; 2020). Lisäksi lasten kuvakirjojen transkreatiivisia menetelmiä ja multimodaalisuutta on tutkinut Anne Ketola (2018) sekä kuvan ja sanan suhdetta sarjakuvien humoristisessa kerronnassa ovat tutkineet Oittinen ja Pitkänen (2016). Lastenkirjallisuuden kääntämisen tutkimuksesta on myös viime vuosina julkaistu useampia kirjoja, kuten *Johdatus lastenkirjallisuuden kääntämiseen* (toim. Kaisa Koskinen, 2022), *Negotiating Translation and Transcreation of Children's Literature: From Alice to the Moomins* (toim. Dybiec-Gajer ym. 2020), *Translation or Transcreation? Discourses, Texts and Visuals* (toim. Spinzi & Rizzo 2018) sekä *Translating Picturebooks: Revoicing the Verbal, the Visual, and the Aural for a Child Audience* (toim. Oittinen ym. 2018).



Tutkimani teosten alkuperäiset kirjat sekä niiden venäjänkieliset käännökset ovat visuaaliselta ilmeeltään samanlaiset. Tästä syystä on syytä olettaa, että mahdolliset sisällölliset muutokset ovat tapahtuneet tekstin sisällä eli alkuperäisen tekstin ja käännöstekstin välillä. Tätä ajatusta pohjaa myös se, että sekä suomenkieliset että venäjänkieliset teokset ovat sivumäärältään saman pituisia. Lisäksi, kun on kyse multimodaalisesta kokonaisuudesta, oletuksena on, että kääntäjä voi tehdä muutoksia ainoastaan yhteen moodiin – verbaaliseen (Ketola 2018, 129). Samalla näistä syistä voidaan olettaa, että käännösten mahdollisiin verbaalisiin sisältömuutoksiin on voinut vaikuttaa esimerkiksi kunkin aukeaman tilajaottelu tai teosten sisältämä lukukokemusta hallitseva ja paikoin lukijan katsetta ohjaileva kuvitus. Tämä pätee myös teoksissa esiintyvien erisnimien sanaleikkeihin, jotka pyrkivät vuorovaikutukseen teoksen visuaalisen ilmeen kanssa.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. *Kuinka Tatu ja Patu -kuvakirjojen suomenkieliset erisnimien sanaleikit poikkeavat niiden venäjänkielisistä vastineista?*
2. *Millä tavoin kuvakirjojen kuvitus on vaikuttanut kääntäjän käyttämiin käännösstrategioihin erisnimien sanaleikeissä?*
3. *Ovatko erisnimissä esiintyvien sanaleikkien käännösstrategiat osin transkreatiivisia?*

Hypoteesinani on, etteivät kaikkien alkuperäisissä teoksissa esiintyvien erisnimien sanaleikit ja niiden sisältämä huumori välity sellaisenaan niiden venäjänkielisissä versioissa, mutta oletan, että kääntäjä on silti tehnyt mittavaa ja kekseliästä työtä tuodessaan teokseen istuvia sanaleikkejä kohdeyleisölle.

Uskon, että kuvakirjojen kuvituksella on iso rooli sanaleikkien huumorin välittymiselle ja näin ollen myös kääntäjä on joutunut käännösstrategioissaan huomioimaan teosten visuaalista ilmettä. Lastenkirjallisuuden kytkeytyy vahvasti adaptaation perinne, joten uskon, että kääntäjän käyttämät käännösstrategiat ovat kohdekulttuuriin sopeuttavia. Siitä syystä on mahdollista, että kääntäjä on turvautunut myös transkreatiivisiin käännösratkaisuihin. Tutkimieni esimerkkien lyhyestä sanamuodon takia, tulen puhumaan tutkimuksessani sanaleikkien lisäksi myös sanoilla leikittelystä, mikä sopii mielestäni paremmin, kun tutkitaan kuvasanasuhteen synnyttämiä humoristisia mielleyhtymiä.

Luvussa 2 käsittelen tarkemmin lastenkirjallisuuden ja lapsiyleisölle kääntämistä (Oittinen 2000; 2004; Oittinen & Ketola 2014; Alvstad 2018) sekä käyn läpi keskeisiä lastenkirjallisuuden kääntämisessä vaikuttavia käännösteorioita ja suuntauksia (Nida, 1964;

Reiss & Vermeer 1984; Venuti 1995; Leden 2022). Lisäksi tarkastelen kuvakirjojen kääntämistä transkreatiivisena toimintana (Pedersen 2014; Ketola 2018; Oittinen 2020). Alaluvussa 2.4. perehdyn tarkemmin kuvakirjojen maailmaan määrittelemällä kuvakirjan käsitteenä ja tuomalla esille sille tyypillisiä ominaisuuksia (Nikolajeva 2008; Oittinen ym. 2018). Tämän jälkeen perehdyn lyhyesti kuvakirjatutkimuksen historiaan (Nieminen 2022), postmoderniin lastenkirjallisuuteen (Allan 2018), crossover-kirjallisuuteen (Beckett 2018) sekä kuvakirjojen kaksoisyleisön määritelmään (Wall 1991). Lopuksi käyn läpi multimodaalisten tekstien kääntämistä (Kaindl 2004; 2013; Oittinen & Ketola 2014).

Kolmannessa luvussa tarkastelen lyhyesti erisnimien kääntämistä lastenkirjallisuudessa (Epstein 2012) sekä sanaleikkien luonnetta (Delabastita 1996; Leppihalme 1997). Sanaleikit ovatkin keskiössä aineistoni erisnimien käänösstrategioita tarkastellessa, mistä syystä tuon esille B. J. Epsteinin (2012) lastenkirjallisuuden ja ekspressiivisen kielen kääntämiseen tarkoitettua sanaleikkityyppi- sekä käänösstrategiajaottelun. Lisäksi tarkastelen huumorin syntymisen eri teorioita (Hietalahti 2018; Laakso 2022) sekä nonsensen roolia lastenkirjallisuudessa (Laakso 2014; Cross 2011). Neljännessä luvussa esittelen tarkemmin aineistoni sekä sisältöpohjaisen aineistoanalyysini tuloksia. Viidennessä luvussa teen yhteenvedon tutkimukselleni sekä tarkastelen tutkimustani ja sen tuloksia myös kriittisesti. Annan myös lukijalleni aiheita mahdollista jatkotutkimusta varten.

## 2 LASTENKIRJALLISUUDEN KÄÄNTÄMINEN

Lastenkirjallisuuden määrittelemineen on jo itsessään haastavaa, sillä lapsuus on liukuva käsite. Tieteen termipankki määrittelee lastenkirjallisuuden *lapsille ja nuorille kirjoitetuksi kirjallisuudeksi, joka elää ja kehittyy vuorovaikutuksessa aikuisten kirjallisuuden kanssa* (Tieteen termipankki 2023). Näin ollen sen tulisi kattaa niin lasten kuvakirjat, tekstiä ja kuvaa sisältävät lastenkirjat, lastenkirjat ilman kuvitusta kuin nuortenkirjatkin, unohtamatta lapsille suunnattuja kirjoja, jotka viihdyttävät myös lapselle lukevaa aikuislukijaa. Oittinen ja Ketola (2014, 109, 114) toteavatkin, että lastenkirjallisuus kattaa laajan kirjon erilaisia töitä, aina taaperoiden paksulehtisistä kirjoista monisyisiin nuortenromaaneihin.

Epsteinin (2012, 6) mukaan lastenkirjallisuus nähdään usein aikuistenkirjallisuutta helpompana ja tavanomaisempana luettavana, jonka tehtävänä ennen kaikkea olla opettavaista ja vasta sitten viihdyttävää. Usein kuitenkin todellisuus on toinen: monet lastenkirjat ovat niin kieleltään kuin sisällöltään sekä aikuisille että lapsille suunnattuja. Tutkimuksessani ymmärrän lastenkirjallisuuden kirjallisuutena, jota alle kouluikäiset ja kouluikäiset lapset lukevat hiljaa itsekseen tai jota luetaan heille ääneen. (Oittinen 2000, 4.) Kuvakirjat luokittelen taas (Oittinen & Ketola 2014, 109) mukaisesti lastenkirjallisuuden alakategoriaksi, mikä mahdollistaa laajemman eri tyylien, formaattien ja kohdeyleisöjen sisällyttämisen sen alle.

Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että kääntäminen on saadun viestin välittämistä uudelle yleisölle. Tästä syystä oletetun kohdeyleisön kuvittelemineen onkin yksi kääntäjän käänösprosessin keskeisimmistä periaatteista, jolla kääntäjä pyrkii vastaamaan itselleen esimerkiksi kysymyksiin siitä, millainen kohdeyleisö on, mikä heidän motivaationsa on tekstin lukemiselle, miten paljon he tuntevat tekstin aihealuetta entä mitä tarkoitusta varten he tulevat tekstiä käyttämään. Näiden kysymysten avulla kääntäjä pystyy mukauttamaan tekstiään sen yleisön tarpeisiin nähden. (Oittinen & Ketola 2014, 108.)

Kääntäminen ei myöskään tapahdu eristyksessä, vaan on perimiltään kääntäjän, lukijoiden, kirjailijan, kuvittajan ja kustantajan käymää vuoropuhelua, missä tilanteella ja kunkin käänöksen tarkoituksella on huomattava rooli (Oittinen 2000, 3). Aina kun kirjasta tehdään uusi versio, käännetään tai kuvitetaan uudelleen, sen merkitys muuttuu, sillä se on uuden tilanteen, ymmärryksen ja tulkinnan tulosta. Toisin sanoen, sanat eivät synny tyhjiössä vaan ovat aina jonkin kontekstin ympäröimiä. (Oittinen 2020, 13.)

Mikhail Bahtinin termeillä tämä keskinäisten vuorovaikutusten ja suhteiden verkosto tunnetaan käänöstieteissä *dialogisuutena*, jonka mukaan kirjoitettu sana ei ole koskaan irrallinen vaan

osana dialogia, jota käydään muiden kirjailijoiden, lukijoiden, toisen kontekstin, tulevaisuuden, menneisyyden ja nykyhetken kanssa. Erilaiset merkitykset ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa toisiinsa jopa niin, että olemme dialogisessa suhteessa myös omaan kieleemme, jonka kautta työstämme ajatuksia teksteiksi, jotka taas puolestaan kääntyvät tai uudelleen tulkitaan toisiksi teksteiksi. Kääntämistä voidaankin ajatella ennen kaikkea kommunikointina. (Oittinen 2000: 25, 29–32.)

Lastenkirjallisuutta käännettäessä odotettavissa on lapsiyleisö, joka tulee tulkitsemaan kuulemansa tai lukemansa omalla tavallaan. Kääntäjällä on lukijana tässä iso vastuu, sillä hänen tehtävänsä on kääntää lähtötekstiä oman henkilökohtaisen lukukokemuksen perusteella sekä kuvittelemiensa lukijoiden tulevat lukukokemukset huomioon ottaen. (Oittinen 2000, 5–6.) Näin ollen kääntäjällä on suuri vaikutus kääntämäänsä tekstiin, sillä hän kohdistaa tekstinsä tietyille lapsityypille eli kunkin kääntäjän omalle käsitykselle siitä millainen nuori vastaanottaja häntä on vastassa. (Oittinen & Ketola 2014, 108; ks. Oittinen 2000, 41–60.)

Kääntäjän lapsikäsitteellä ('child image') Oittinen viittaa kääntäjän omaan muistoon lapsuudesta ja lapsena olemisesta, perustuen tämän omaan henkilökohtaiseen historiaan sekä kasvuympäristöön. Tämä tekeekin käsitteestä monitahoisen, sillä kokemus lapsuudesta on yhtä aikaa hyvin yksityinen, mutta samalla hyvin kollektiivinen yhteiskunnallinen kokemus. (Oittinen 2000, 3–4.) Kääntäjän muodostama lapsikäsitteys toimii samalla myös kääntäjän ideaalina vastaanottajana tilanteissa, joissa kääntäjä ei ole täysin varma kuka tai ketkä tekstiä tulevat lukemaan (Oittinen & Ketola 2014, 111).

Lukeminen onkin yksi avaintekijä lastenkirjallisuutta ja kuvakirjoja käännettäessä. Ei pelkästään kääntäjän tekemä lukutyö tai tekstin luettavuus vaan lukeminen, jota tapahtuu kirjantekoprosessin eri vaiheissa. Barbara Wall (1991) listaa tällaisiksi lukijoiksi niin lähdekielisen teoksen kirjailijat ja sen kuvittajat, kustannustoimittajat ja kääntäjät kuin kohdekielisen käännöksen lukijat eli lapset ja heidän vanhempansa (Wall 1991, Oittisen 2018, 465 mukaan). Oittisen ja Ketolan (2014, 110–112) painottavatkin, ettei kustannustoimittajien ja aikuisten roolia ei voi käännöskirjallisuutta kustantaessa aliarvioida, sillä heidän valintansa vääjäämättä peittoavat lasten omat mieltymyksensä ja tarpeet.

Näin ollen lapsiyleisölle käännettäessä se, minkälaisen käännöstävän kääntäjä ja lopulta myös kustantaja ajattelee olevan lapselle parhaaksi vaikuttaa hänen tekemiinsä käännösvalintoihin. Kääntäjä voi esimerkiksi yksinkertaistaa tekstiä sanaston tasolla tai välttää liian vaikeiden lauserakenteiden käyttämistä. Vastaavasti kääntäjä voi pidättäytyä lapsen vastaanottokyvyn

aliarvioimisesta ja edistää lapsen kielen omaksumista uusilla sanavalinnoilla ja lauserakenteilla. Vieraiden elementtien ulkopuolelle sulkeminen tai sisällyttäminen käännökseen kulttuurisella tasolla tunnetaan taas kotouttavana ja vieraannuttavana kääntämisenä (ks. luku 2.2). Tällöin kotouttavan toiminnan motivaationa voi olla kääntäjän toive siitä, ettei lasta hämmennetä vieraan kulttuurin käsitteillä. Vieraannuttavan käännöstävän valitessaan kääntäjä taas päinvastoin ajattelee vieraiden elementtien rikastuttavan lapsen maailmankuvaa. (Oittinen & Ketola 2014, 111–112.)

Niin kuin yllä on tullut esille, korostuu aikuisten rooli kaikessa tekemisessä, kun käännettävänä on lapsiyleisölle kohdennettu teksti. Ensinnäkin käännettävän tekstin tulee olla ensin aikuisen eli tässä kohtaa kirjailijan, kustantajan, kuvittajan, editoijan ja lopulta myös huoltajan hyväksymä tullakseen käännettyksi. Tähän päätökseen saattavat vaikuttaa myös taloudelliset syyt eli yksinkertaisesti syyt sille onko kunkin teoksen kääntäminen tarpeeksi tuottoisaa tullakseen käännettyksi. Lastenkirjallisuuden kääntäjät joutuvat siis vastaamaan kahden eri yleisön tarpeisiin: lasten ja aikuisten. (Oittinen & Ketola 2014, 108–109.) Siispä Barbara Wallia mukaillen, vaikka näennäisesti lastenkirjallisuus on suunnattu lapsille, on se aikuisten kirjoittamaa, julkaisemaa, tarkastamaa ja kääntämää kirjallisuutta (Wall 1991, 13 Oittisen & Ketolan 2014, 109 mukaan.)

Teosten sopivuutta tarkasteltaessa aikuisia ohjaa usein halu suojella lasta, joten valitessaan, kääntäessään, kustantaessaan teoksia aikuiset tekevät kussakin tapauksessa aina parhaaksi katsomiaan valintoja lapsilukijan puolesta. (Oittinen 2018, 468; Oittinen ja Ketola 2014, 108.) Tämä suojelun tarve on peruja 1700 ja 1800-lukujen vaihteesta, jolloin länsimainen lapsikäsitys muuttui Maria Forssin mukaan perustavanlaatuisesti romantiikan aatevirtauksen tuloksena. Tällöin lapsesta tuli kasvatuksen ja suojelun kohde, ja itse lapsuus nähtiin kehitysvaiheena. (Forss 2022, 53; Epstein 2012, 170–171.)

Kuvakirjojen kustantamiseen, kääntämiseen ja hankkimiseen liittyviin toimintoihin sisältyy lukuisia vallankäyttötilanteita: Kustantajat päättävät, mitä kirjoja valitaan kustannettaviksi ja käännettäviksi. Kirjakauppiat ja kirjaston asiantuntijat päättävät, mitä kirjoja he ottavat valikoimaansa. Vanhemmat päättävät, mitä kirjoja he ostavat tai lainaavat lapsilleen. Myös opettajat käyttävät valtaansa suositellessaan kirjoja lapsilukijoille. Tämän näkemyksen taustalla on lastenkirjallisuuteen liitetty kasvatuksellinen rooli, jonka mukaan lastenkirjojen ajatellaan kehittävän lapsen kognitiivisia ja emotionaalisia taitoja. Näiden lisäksi myös kääntäjät käyttävät valtaa päättäessään paitsi itse käännöksiä koskevista seikoista myös siitä, millaisia valittujen teosten tulee olla. (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 22.)

Samalla aikuisen tarve suojella lapsilukijoita on kuitenkin kaksiteräinen miekka, sillä lapset harvoin pitävät holhoamisesta ja aliarvioimisesta lukijoina. Aikuiset eivät myös välttämättä aina tiedä, mikä on parhaaksi kullekin lapselle. Toisin kuin aikuiset, eivät lapset kuitenkaan

myöskään pelkää näyttää todellisia tunteitaan lukemistaan tai heille luetuista kirjoista. Siispä lapselle lukeminen tulisikin nähdä suoraviivaisen aikuisen prosessoiman tiedonvälittämisen sijaan keskustelevaa kanssakäymistä, jossa sekä lapsi että aikuinen osallistuvat tarinan kerrontaan asettamalla kysymyksiä ja vaihtamalla näkemyksiään. (Oittinen & Ketola 2014, 116; Epstein 2012, 13.) Oittinen puhuukin mieluummin lastenkirjallisuuden kääntämisestä ('translating children's literature') kuin kääntämisestä lapsilukijalle ('translating for children'), sillä ensimmäinen huomioi lastenkirjallisuudessa vallitsevat vallankäyttöasetelmat ja sen, ettei lastenkirjallisuus ole vain lapsilukijalle käännettyä kirjallisuutta. (Oittinen 2000, 69; ks. myös Alvstad 160–161.)

Lastenkirjallisuuden valta-asetelmiin kiteytyy myös kiinteästi *postkolonialismin* teoria käänntötieteissä, jossa aikuiset voidaan nähdä siirtomaaherroina ja lapset valloitetujen kansojen asukkaina, joita tulisi auttaa sivistyneen elämäntavan löytämisessä. Tässä tehtävässä asuttajien eli aikuisten valitsemalla kirjallisuudella, käyttämällä kielellä ja käänntötavoilla on merkittävä rooli. Kyse on siis tietynlaisesta dominoivan kulttuurin tarpeesta kontrolloida sen valtaamaansa toista kulttuuria, joka tässä yhteydessä voidaan nähdä lastenkirjallisuutena. (Epstein 2012, 11–13.) Vaikka lastenkirjallisuuden taustalla onkin paljon näkymätöntä valtapeliä aina teoksen syntymisestä sen kääntämiseen, on myös todettava, että on aikuisten tehtävä ja velvollisuus perehdyttää lapset kuhunkin kulttuuriin sen tapoihin ja normistoon kirjallisuuden kautta (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20–25; Epstein 2012, 13).

Toisaalta Alvstadin (2018, 163) mukaan aikuisten väliintulo on suotavaa myös eettisistä syistä, sillä lapsilla on rajallinen kyky hahmottaa ulkomaailmaa sekä heidän tietämyksensä oikeuksistaan on vielä heikkoa. Myös lasten lukutaito ja lingvistiset kapasiteetit voivat vaihdella eri kulttuurien välillä, jolloin aikuisten kohdekieleen tekemät muutokset ovat lasten etu. Samalla se, että lastenkirjallisuuden ja koulutuksen välillä on vahva kytkös, on johtanut myös siihen, että lapsille suunnatun kirjallisuuden toivotaan kehittävän lasten kognitiivisia sekä emotionaalisia taitoja sekä sisältävän faktuaalista tietoa laajalti eri aihealueista. Näiden lisäksi kustantajien ja kääntäjien oikeutus suurempiin sisällöllisiin ja tyylillisiin muutoksiin lastenkirjallisuudessa selittyy tämän luonteella: toisin kuin aikuisten kirjallisuus on lastenkirjallisuus syntynyt alun perin kansantarinoihin ja klassikoihin pohjautuvista adaptaatioista sekä uudelleenkirjoituksista ('rewritings'). (Alvstad 2018, 160, 162–163.) Seuraavaksi käyn läpi muutamia keskeisiä lastenkirjallisuuden kääntämisessä vaikuttavia käänntösteorioita ja suuntauksia.

## 2.1 Ekvivalenttisuus ja käännöksen vastaavuus

Käännösten ekvivalenttisuus eli käännösten täydellinen vastaavuus on yksi käännöstieteiden keskeisimmistä ideoista, joka nousee aina aika ajoin keskustelun ytimeen. Sen taustalla on 1960- ja 1970-luvuilla vallinneet käännösteoriat, joilla on pyritty selventämään lähdetekstin ja käännöksen ideaalia vastaavuutta. Erityisesti lastenkirjallisuudessa on pitkään pidetty alkuperäisen ja käännetyn tekstin välistä samanlaisuutta arvossa. (Oittinen 2000, 8.) Samalla käännösten välistä samanlaisuutta on tarkasteltu myös kriittisesti. Esimerkiksi Mary Snell-Hornby näkee käännöksen tavoitteleman ekvivalenttisuuden eli tavoitteen alkuperäisen tekstin ja käännöksen samanlaisuudesta sanaston tasolla ongelmallisena käsitteenä, sillä se antaa illuusion siitä, että kieliparin välillä vallitsisi jonkinlainen symmetria. Sen sijaan hän kokee, että kielten välisen täydellisen ekvivalenttisuuden tavoittelu toteutuu ainoastaan epämääräisellä tasolla ja vie huomion todellisilta kääntämiseen liittyviltä haasteilta. Hän nostaa esimerkiksi esille englanninkielisen termin *equivalence* ja sen saksankielisen vastineen *Äquivalenze*, joiden merkitys ja historiallinen kehitystausta on samankaltaisesta ulkoasusta huolimatta eri. (Snell-Hornby 1988, 3, 22, 16–17.)

Eugene A. Nida jaottelee teoksessaan *Toward a Science of Translating* (1964) ekvivalenttisuuden kahteen eri luokkaan; *dynaamiseen*, jossa käännöksen tavoitteena on luoda samanlainen lukukokemus kuin alkuperäisen tekstin, käyttäen erilaisia kohdekulttuuriin sopeuttavia käännösstrategioita sekä *formaaliin*, joka keskittyy säilyttämään lähdekielisen teoksen sisällön ja muodon samanlaisena myös käännöksessä. Nidan suosima *dynaaminen ekvivalenssi* painottaa formaalin sanasanaisen käännöstävän sijaan vastaanoton kulttuurisidonnaista luonnetta, jossa laajamittaiset kohdekulttuurin lingvistisiin ja kulttuurisiin piirteisiin sopeuttavat toimenpiteet ovat sallittuja. (Suojanen ym. 2015, 42–43.)

Tällaisia voivat olla esimerkiksi tilanteet, joissa kohdeyleisö ei ymmärrä lähdetekstin sisältämiä epäsuoria viittauksia tai asiayhteyttä, jolloin kääntäjän on tehtävä muutoksia sopeuttaakseen viesti kohdeyleisölle sopivaksi ja ymmärrettäväksi. Dynaaminen ekvivalenssi tavoitteena on siis löytää *lähin luonnollinen vastine lähdekieliselle viestille*. Nidan käsitys dynaamisesta ekvivalenssista on siis todella lähellä kotouttavaa käännösperinnettä, jossa formaalin samanlaisuuden sijaan sisältöä voidaan tulkita ja muokata niin kohdeyleisölle ymmärrettävämpään muotoon tuottaakseen samanlaisen vastaanoton kohdeyleisölleen kuin alkuperäinen teksti on omassa kulttuurissa tuottanut. (Nida 1964, 131, 159, 166 Suojanen ym. 2015, 44–46 mukaan.)

Oittisen (2000, 9) mukaan on kuitenkin epäselvää ja lähes mahdotonta olettaa, että käännöksen tehtävänä tai tarkoituksena olisi tuottaa samanlainen lukukokemus kohdekulttuurin yleisölle, sillä tilanteet, joissa molemmat tekstit ovat syntyneet ovat aina erilaiset: käännös luodaan aina eri aikaan, paikkaan, maahan, kulttuurin ja kieleen. Kukin sisältää myös kääntäjän kädenjäljen eli kääntäjä on positiivisessa mielessä jättänyt jälkensä käännökseen manipuloimalla tekstiä. Näin ollen käännökset ovat alttiita adaptaatiolle, kotouttamiselle ja muutoksille. Osin näistä syistä tänä päivänä kääntäjän uskollisuutta, käännöksen vastaavuutta sekä tehtävää samanlainen lukukokemuksen herättäjänä kohdekielisissä lukijoissa tarkastellaan kriittisemmin. (Oittinen 2000, 6, 8, 12.) Lopulta kaikki kääntäjän tekemät käännösvalinnat pohjautuvat kunkin aikakauden ja kulttuurin vallitseviin normeihin (Oittinen 2018, 463).

## 2.2 Kotouttaminen ja adaptaatio lastenkirjallisuudessa

Funktionaalisissa käännösteorioissa puolestaan lähdekielisen tekstin vastaavuuden sijasta tarkastellaan käännöksen tarkoitusta ja tehtävää eli käännöksen *skoposta* (Vermeer 1986). Näissä teorioissa lähdekielisen viestin välittämisen ja kohderyhmän rajaamisen lisäksi nousee esille olennaisesti myös käännöksen tarkoitus eli *funktio*. (Suojanen ym. 2015, 41.) Kreikan kielestä juontuva termi *skopos* merkitseekin päämäärää tai tavoitetta (Reiss & Vermeer 1986, 55.) Katharina Reissin ja Hans J. Vermeerin (1986) skoposteorian mukaan käännöksen annettun tarkoituksen saavuttaminen on tärkeämpää kuin itse käännöstapa. He painottavat, ettei absoluuttista käännöstapaa tai käännöstä ei ole olemassa vaan käännöksen sisältö vaihtelee aina riippuen sen skopoksesta. Näin ollen käännöksen *skopos* voi poiketa lähdetekstin tarkoitteesta. (Reiss & Vermeer 1986, 58–59.) Oittisen (2000, 76) toteaaakin, että lastenkirjallisuus tulisi kotouttaa kunkin tekstin skopoksen eli funktion mukaisesti.

Käännösten vastaavuudesta ja funktiosta puhuttaessa ei voida myöskään sivuuttaa diskurssia *kotouttavasta* ja *vieraannuttavasta* käännösperinteestä. Yksinkertaistaen voisi sanoa, että *vieraannuttavassa käännösstrategiassa* alkuperäisen tekstin vieraat käsitteet jätetään sellaisenaan käännökseen, kun taas *kotouttavassa käännösstrategiassa* pyritään sopeuttamaan käännös kohdekulttuurin lingvistisiin ja kulttuurisiin konventioihin (Oittinen 2018, 463). Tai kuten Lawrence Venuti (1995, 19–20) on asian ilmaissut: kotouttaminen on lähtökulttuurin vierauden hälventämistä kohdekulttuurissa ja vieraannuttaminen taas vieraiden piirteiden korostamista. Hän pohjaa ajatuksena esittämälleen kritiikille liian dominoivalle, sujuvuutta korostavalle angloamerikkalaiselle käännösperinteelle.



Venutin kahtiajakoa on myös kritisoitu ja pidetty jokseenkin häilyvänä. Esimerkiksi Koskinen ja Paloposki (2015, 74–75) näkevät Venutin (1998, 5) ajatukset siitä, että kaikki kääntäminen on aina kotouttavaa, sillä siinä vieraita elementtejä esitetään oman kielen ja kulttuurinpiirin keinoin, sekä sen, että vieraannuttaminenkin voi itseasiassa tapahtua kotouttavain keinoin (1995, 203), ongelmallisina ja tekevän käännöksien luokittelusta vieraannuttavaan tai kotouttavaan kategoriaan lähes mahdottomaksi. Suojasen ym. (2015, 42) mukaan Venutin vieraannuttavan käännöstävän perimmäisenä tarkoituksena on kuitenkin ajatus, jonka mukaan käännöksen tarkoitus ei ole luoda samanlaista lukukokemusta kuin alkuperäisen teoksen.

Kääntäjä saattaa kotouttaa useamman asian, kuten teoksen nimet ja tapahtumapaikat, useammasta eri syystä, joita voivat olla esimerkiksi kääntäjän, kohdekuulttuurin, käännettävän yleisön, uskonnon tai muun uskomuksen vallitsevat moraaliset arvot tai sensuuri. Myös jo itse käännettävän teoksen valinta voi olla kotouttava käännösvaihtelu, jos se valitaan sen perusteella, miten lähellä käännettävän kirjan kieli- ja kulttuurimaisema on kohdekuulttuurin kirjallisuuskenttää. Vaikka kotouttavien ja vieraannuttavien käännsstrategioiden nähdään pääasiassa liittyvän verbaaliseen kieleen, on huomioitava, että myös kohdekuulttuurille vieras ja outo kuvitus voi vaikuttaa paljon kääntäjän tekemiin käännösvaihteluihin: kääntäjä voi joko korostaa kuvituksen vierautta kielivalinnoillaan tai päinvastoin pehmentää. (Oittinen 2018, 463–464.)

Lastenkirjallisuuden käännteorioita tarkastellessa nousee esiin myös *adaptaatio*, jota tarkastellaan usein siitä näkökulmasta, kuinka käänns eroaa alkuperäisestä tekstistään (Oittinen 2000, 5–6). Adaptaatiotutkimus on yhdessä kaksoisyleisön vaikutuksen, kuvan ja sanan suhteen sekä ääneen lukemisen kanssa ollut tärkeä osa 1970-luvulta alkaneen käänntieteen lasten- ja nuortenkirjallisuuden tutkimusta. Adaptaatio tarkoittaa muokkausta tai mukailua, jota käänntieteissä käytetään erityisesti eri kielten välisiä käänntöksiä tutkittaessa. Adaptaatio nähdään *kohdekuulttuurilähtöisenä käänntökäytäntönä*, jossa käänns mukautetaan kohdekuulttuurin yleisön tarpeiden ja kustantajan toiveiden mukaisesti. Näitä mukauttavia käännsstrategioita voivat olla poisto, lisäys tai muutos tai näistä useampia samanaikaisesti. Kyseiset käännsstrategiat ovat luonnostaan kotouttavia, sillä ne ovat kohdekuulttuuriin sopeuttavia. (Leden 2022, 140.)

Ledenin (2022, 141) mukaan adaptaatio vaikuttaa tekstiin kolmella sisällöllisellä tasolla: *ideologisella, kulttuurisidonnaisella ja narratiivisella* tasolla. *Ideologinen adaptaatio* on lasten- ja nuortenkirjallisuudessa sidoksissa kirjojen opettavaan funktioon eli siihen minkälaiset arvot ja minkälaisen maailmankuvan teksti pyrkii lukijoilleen välittämään. Tämä johtuu lasten- ja

nuortenkirjallisuuden kasvatuksellisesta roolista. Ideologisista syistä johtuva adaptaatio tunnetaan lasten- ja nuortenkirjallisuudessa myös purifikaationa, lievennyksenä, manipulaationa ja sensuurina, joista kaksi jälkimmäistä edustavat Ledenin (2022, 142) mukaan negatiivisempia ideologisen adaptaation ääritapauksia, kuten esimerkiksi valtion poliittista sensuuria. Useimmiten lasten- ja nuortenkirjallisuudessa ideologinen adaptaatio toteutuu kuitenkin huomattavasta lievempinä muutoksina.

*Kulttuurinen adaptaatio* painottaa taas alkutekstin kulttuurisidonnaisten käsitteiden muokkaamista. Tällaiset kulttuurisidonnaiset käsitteet tunnetaan käännoistieteissä parhaiten *reaalioina*, jotka usein liittyvät tietyille kulttuurille ominaisiin perinteisiin, taiteellisiin ilmaisuihin, käytöstopoihin, paikkoihin ja nimistöön. Kulttuuriadaptaatiossa lähtökulttuurin käsite korvataan kohdekulttuurissa olevalla vastaavan merkityksen omaavalla käsitteellä (ks. Leppihalme 2001; 2010.) Lapsille suunnatuissa käännoksissä esimerkiksi päähenkilöiden nimet, paikannimet, ruokaan liittyvät termit sekä intertekstuaaliset viittaukset toisiin teoksiin korvataan usein kulttuurisella adaptaatiolla. Myös *kulttuurinen neutralisaatio* eli lähtökulttuurisidonnaisten käsitteiden korvaaminen kulttuurineutraaleilla käsitteillä (esim. *New York Central Station – rautatieasema*) on yksi tapa vähentää lähdetekstin sidonnaisuutta kulttuuriinsa. Leden (2022, 144) huomauttaa kuitenkin, että 1980-luvulta lähtien on vieraiden reaalioiden säilyttäminen ollut kasvussa. (Leden 2022, 143–144.)

Leden (2022, 145) mainitsee kolmanneksi tavaksi *narratiivisen adaptaation*. Narratiivinen eli kerronnallinen taso ilmenee siinä, kuinka tarinan ympäristöä, henkilöihahmoja ja tapahtumia teoksessa kuvaillaan ja kuinka teoksen alkuperäinen kokonaisuus käännoksessä kääntyy. Esimerkiksi pääjuonen kannalta vähemmän merkitykselliset kuvailevat osiot poistetaan lasten- ja nuortenkirjallisuudessa todennäköisemmin, sillä usein toiminnallisuutta pidetään ympäristön ja henkilöihahmojen kasvun kuvaamisen sijaan tärkeämpänä. Narratiivinen adaptaatio ilmenee myös yleensä näiden teosten lyhentämisenä, mikä liittyy puolestaan lajin kaupallisiin normeihin ja viihteellisyyden funktioon. Ledenin (2022, 146) mukaan jo muutaman lauseen lyhentäminen voi olla narratiivista adaptaatiota, sillä se, mitä lyhentäessä päätetään poistaa ei hänen mukaansa ole sattumanvaraista. Siihen vaikuttavat esimerkiksi pedagogiset ja didaktiset eli tunneälyä edistävät normit sekä kunkin kustantamon käsitys siitä, millaista on myyvä lasten- ja nuortenkirjallisuus.

Näistä adaptaatiomalleista tutkimukseni kannalta mielenkiintoisimmiksi nousevat kaksi ensimmäistä eli adaptaatio ideologisella ja kulttuurisidonnaisella tasolla. Ideologisella tasolla valitsemani Tatu ja Patu -kuvakirjojen venäjännöksiä voisi tarkastella niiden opettavan funktion

näkökulmasta, sillä siinä missä suomalainen lastenkirjallisuus painottaa usein teosten viihteellisyyttä ja estetiikkaa ('aesthetic qualities'), on venäjänkielinen lastenkirjallisuus nähdäkseni enemmän kehittävien ('formative') merkitysten puolesta puhuja (ks. myös Alvstad 2018, 160) Kulttuurinen adaptaatio eli reaalioiden käänösstrategioiden vertailu on toinen mielenkiintoinen näkökulma Tatu ja Patu -kirjojen sisältöä tarkasteltaessa. Oman näkemykseni mukaan pyrkivät tarkastelemani käännökset 1980-luvun kehityksen mukaisesti säilyttämään teoksissa esiintyvät vieraat elementit tai korvaamaan ne kulttuurineutraaleilla käsitteillä.

Adaptaatiota voi siis tapahtua monella eri tasolla ja toisaalta jokainen käänнос voidaan mieltää alkuperäisen tekstin muunnoksena, joka sisältää poikkeamia alkuperäiseen tekstiin nähden. Lastenkirjallisuudessa adaptaation tarkoituksena voi olla esimerkiksi lapsilukijan lukukokemusta helpottaminen mukailemalla tekstiä lapsiystävällisemmäksi. Toisaalta lastenkirjallisuuden adaptaatio saatetaan toteuttaa vanhempia silmällä pitäen, jotta kirjasta tulisi houkutteleva niin kansallisella kuin kansainvälisellä tasolla, mikä puolestaan nostaa samalla myös teoksen myyntilukuja. Joskus taas tavoitteena voi olla puhtaasti aikuisen luomien pedagogisten tarpeiden tyydyttäminen. Lopulta jokainen kääntäjä, joka toivoo menestyvänsä, toteuttaa adaptaatiota tiettyä tarkoitusta ja oletettua lukijaa varten, silläkin uhalla, ettei teoksen vastaanottajan lukutapaa voidakaan koskaan täysin ennustaa. Tässä haasteena on alkuperäisen teoksen ja sen vastaanottavan yleisön tarpeiden välissä tasapainotteleminen niin, että kohdekielinen teos säilyttäisi vastaavuuden suhteessa lähdetekstiinsä. (Oittinen 2000, 77–80, 82.)

### **2.3 Transkreaatio lastenkirjallisuudessa**

Käännöstieteissä sana transkreaatio ('transcreation') on johdettu sanoista kääntäminen ('translation') ja luominen ('creation'). Transkreaatiota voisikin luonnehtia mahdollisimman mukailevana ja luovana käännöstoimintana, jonka erottelu lokalisoinnista eli paikallistamisesta on hyvin häilyvä. Pedersen liittää transkreaation erityistä luovuutta vaativaan käännöstoimintaan, jota vasten niin sanottu pelkkä kääntäminen on riittämätöntä. Hän näkee tämän kuitenkin johtuvan erityisesti mainosalan luonteesta, jota innoittavat sen sisältämät kaupalliset intressit, joiden perimmäisenä tehtävänä on luoda mahdollisimman myyvä brändi eli tässä tapauksessa käännöstuote. Erityisesti sanaleikkien ja alliteraatioiden muokkaaminen ja adaptoiminen kohdekulttuurille sopivaksi korostuu mainosalan transkreatiivisessa toiminnassa ja ajattelussa. (Pedersen 2014, 57–62, 64–66.)

Ketola puolestaan tutkii lasten kuvakirjojen transkreatiivisia piirteitä ja näkee transkreaation käännostoimintana, jota esiintyy, kun visuaalista ja verbaalista ympäristöä yhdistelevä teksti vaatii mittavia sopeuttavia sanastollisia muutoksia alkuperäiseen lähdetekstiin luodakseen multimodaalisesti yhtenäisen teoksen kohdeyleisölle. Tämä koskee erityisesti kuvakirjoja, jossa visuaalinen ja sanallinen kerronta kietoutuvat yhteen alati täydentäen ja haastaen toinen toisiaan. Tästä syystä hän näkee transkreaation käsitteen kääntämisen (‘translating’) ja (uuden)luomisen (‘(re)creation’) yhdistelmänä. Näin ollen se pitää sisällään ajatuksen erityisen luovasta käännostoiminnasta, joka kattaa perinteisestä kääntämisestä poikkeavat, jopa yhden kappaleen pituiset, verbaaliset lisäykset ja muutokset, joilla ei ole lähdetekstissä vastinetta. (Ketola 2018, 127–128, 130.) Ketola viittaa määritelmässään O’Haganin ja Mangiron (2013, 54) käyttämään ajatukseen kekseliäästä kääntämisestä (‘translation by invention’), joka sallii suuret adaptoivat muutokset käännostrategiat kohdekielessä.

Ketola (2018, 128) kuvailee käyttämäänsä metodologiaan *multimodaalisten käännosvaihteluiden analyysiksi* (‘multimodally-oriented translation shift analysis’), jossa *vaihtelu* viittaa huomattaviin eroihin lähde- ja kohdetekstien välillä. Näitä muutoksia voivat Ketolan (2018, 131) mukaan olla esimerkiksi erilaiset mukailevat tai selittävät käännostrategiat, jotka hyödyntävät teosten visuaalista ympäristöä (word-image interaction) tai vastaavasti alkuperäisestä tekstistä puuttuvat lisäykset, joiden tavoitteena on vähentää sanoman tulkinnanvaraisuutta ja epäjohdonmukaisuutta. Myös tekstin muoto ja tyyli voi johtaa transkreatiivisiin muutoksiin kohdetekstissä (Ketola 2018, 135–139). On huomioitava tosin, että hänen tarkastelemansa kuvakirjat ovat lähempänä kuvitettuja kirjoja kuin tarkastelemiani postmoderneja kuvakirjoja (ks. 2.4.3), mikä osin selittää eroavaisuuksia hänen ja oman tutkimukseni esiintyneissä käännostrategioissa. Kokonaisuutena voidaan todeta, että kuvakirjojen kääntäminen saattaa sisältää myös transkreatiivisia piirteitä, mihin vaikuttavat kuvakirjojen sisältämät kuvitukset sekä niiden tilarajoitteet, mutta myös kohdekulttuurin odotukset lastenkirjallisuudelta. (Ketola 2018, 140.)

Kuitenkaan pelkkä luovuus ei Ketolan (2018, 130; 140) riitä kääntämisen ja transkreaation määritelmien toisistaan erottamiseen, mutta transkreaation käsite auttaa erottelemaan käännostieteen tutkimuksessa sellaisia satunnaisia ennalta-arvaamattomia käännostratkaisuja, joita esimerkiksi kuvakirjojen käännoksissa tai muiden multimodaalisten käännostuotteiden käännoksissa esiintyy. Myös Pedersen kiistää, etteikö käännostieteissä tunnettaisi jo kohdekulttuuriin sopeuttavaa ja käyttäjälähtöistä käännostrapaa nostamalla esimerkkeinä Nidan (1964) dynaamisen ekvivalenssin, Venutin (1995) kotouttavan ja vieraannuttavan kääntämisen

sekä Reis & Vermeerin (1984) skopos-teorian esille. Toisin sanoen hän ei pyri erottelemaan kääntämistä ja transkreaatiota toisistaan vaan näkee oman tutkimuksensa pohjalta transkreaation tarjoavan jotakin enemmän kuin kääntäminen (transcreation > translation). (Pedersen 2014, 62–63, 68.)

Oittinen (2020, 32–33) puolestaan kyseenalaistaa transkreaation erityislaatuisuuden ja näkee käsitteen sopivan käännöstieteissä ainoastaan suppealle yleisölle ja toimialalle. Hän kehottaa pohtimaan kääntämisen syvintä olemusta tuomalla esille yllä esitetyt teoreetikot ja pohtii transkreaation käsitteen tarpeellisuutta, kun kääntämisen perusedellytyksenä on jo itsessään olla luovaa, kohdeyleisön huomioivaa, tilannetajuista ja eri moodit huomioivaa. Hän ottaa esimerkiksi lasten kuvakirjojen kääntämisen, jolle ovat tyypillisiä kulttuurisidonnaiset sanaleikit ja sanat, nonsense sekä runomittaisuus. Tässä mielessä on kuvakirjojen kääntäminen hänen mielestään verrannollista runojen kääntämisen kanssa. Kääntämisen luovuudesta huolimatta, haluaisin Ketolan (2018, 140) tavoin nähdä, että osa kuvakirjoissa esiintyvistä, kuvituksesta inspiroituneista ja lähdetekstistä poikkeavista käännöstavoista, jotka muuttavat alkuperäisen tekstin tulkintaa huomattavasti, ovat transkreatiivisia.

## **2.4 Tutkimuskohteena lasten kuvakirja**

Tässä alaluvussa määrittelen kuvakirjan ja perehdyn sen ominaisuuksiin käymällä läpi kuvan ja sanan suhdetta, sekä visuaalisia elementtejä. Lisäksi perehdyn hiukan kuvakirjatutkimukseen ja sen eri suuntauksiin, käyn läpi postmodernin kuvakirjan ominaispiirteitä sekä tutustutan lukijani tarkemmin crossover-kirjallisuuden ja kuvakirjojen kaksoisyleisön käsitteisiin. Lopuksi tarkastelen multimodaalisuuden käsitettä lasten kuvakirjatutkimuksen näkökulmasta.

### **2.4.1 Kuvakirjan määrittely**

Yksinkertaisesti määriteltynä *kuvakirja* on lastenkirja, jonka sivuilla on sekä kuvia että sanoja. Useimmiten kuvakirja on alle kouluikäisille suunnattu monivärinen tai mustavalkoinen kirja. Niiden kuvitukset voivat sisältää eri tyylejä ja tekniikoita, kuten lyijykynä-, väriliitu-, mustekynä-, hiili-, vesiväri- tai öljypiirroksia. Ne voivat olla myös litografisia tai kollaaseja. Kuvakirjojen moninaisuuden takia niiden määrittelemisen on kuitenkin hankalaa. Siinä missä aikuisten kirjallisuutta luokitellaan kirjastoissa eri osastoihin niiden lajin mukaan, on lastenkirjallisuus ja kuvakirjat usein samassa osastossa. Niinpä kuvakirjat pitävät sisällään useampia genrejä yhden sijaan: ne voivat olla tieto- tai kaunokirjallisuutta tai molempia samanaikaisesti. (Oittinen 2004, 24–25; Laakso 2007, 110; Oittinen ja Ketola 2014, 113–114.)

Kuvakirjojen ohella puhutaan myös *kuvitetuista kirjoista*. Kuvitetuissa kuvakirjoissa kuvan ja sanan suhde ei ole läheskään yhtä kiinteä kuin kuvakirjoissa. (Nieminen 2022, 27.) Toisin kuin kuvakirjat, joiden tarinat muuttuvat ja kärsivät jos niistä irrotetaan osa kuvituksesta pois, toimivat kuvitetut kirjat myös hyvin itsenäisinä teoksina ilman niiden sisältämiä kuvituksia. Jo yksikin kuva tekee teoksesta kuvitetun kirjan. Siispä kuvitetuissa kirjoissa kuvitusten rooli on lähinnä täydentävä. Lisäksi siinä missä kuvakirjojen sivumäärä on jokseenkin vakiintunut (useimmiten 32 sivuinen kokonaisuus), kuvitetuissa kirjoissa sivumäärä ei ole rajallinen. (Bird & Yokota 2018, 281–285.)

Kuvakirjojen määrittelyä voidaan lähestyä monista erilaisista näkökulmista, mikä kieli samalla kuvakirjojen käännostapojen moninaisuudesta. Oittisen ym. (2018, 15–16) mukaan kuvakirjojen kääntäminen vaatii runsaan tiedonmäärän vastaanottamista ja tulkintaa. Samalla kääntäjien tekemien käänösratkaisujen tulisi olla moneen eri vaatimukseen soveltuvia ja suuren yleisön tavoittavia. He laativat kuusikohtaisen luokittelun kuvakirjojen määrittelemistä varten: kuvakirja kirjatyyppinä (‘picturebook as a type of the book’), kuvakirja sanan ja kuvan vuorovaikutuksena (‘picturebook as word and images’), kuvakirja jatkumona (‘picturebook as sequence’), kuvakirja taiteena (‘picturebook as art’), kuvakirja vastaanottavalle yleisölle tarkoitettuna esityksenä (‘picturebook as performance for an audience’) sekä kuvakirjan vaikutus vastaanottavaan yleisöön (‘picturebook’s effect on the audience’). Luokittelu perustuu Emma Bosh Andreyin (2007) laatimaan luokitteluun, pois lukien kaksi viimeisimmäksi esiteltyä kohtaa.

Kuvakirjojen määrittelyä voidaan siis lähestyä ulkoisten piirteiden ja ominaisuuksien kautta, kuten sivumäärien, ulkokansien ja asettelun näkökulmasta. Niitä voidaan tarkastella sisällön kautta kirjallisuudenlajina sekä multimodaalisina teksteinä. Tällöin tarkastellaan kuvan ja sanan eli teoksen kuvituksen ja tekstin sijoittelua sekä määrää toisiinsa nähden. Kuvakirjat voidaan tulkita myös eräänlaisena liikkuvana kokonaisuutena, jossa tarina muodostuu kuvien jatkumona (‘sequence of images’) ja sivujen välille muodostuvana jännitteenä tai taiteen muotona, jossa kuvakirjojen kuvitus ja kokonaisuus muodostavat esteettisen lukuelämyksen. Toisaalta kuvakirjoja voidaan tarkastella niiden vastaanottavan kaksoisyleisön näkökulmasta ja ääneen lukemisen näkökulmasta, jossa kuvakirjat ovat ennen kaikkea aikuisilta lapsille ääneen luettavia tarinoita. Kuvakirjat voidaan myös määrittellä niiden yhteiskunnallisen vaikutuksen ja pedagogisten tavoitteiden näkökulmasta. (Oittinen ym. 2018, 15–22.)

Ei siis ole ihme, että Oittinen ja Ketola (2014, 113) toteavat, että kaiken kaikkiaan kuvakirjan määrittely yksiselkoisesti on vaikeaa, sillä sitä voidaan lähestyä niin monelta eri

kannalta: ”Määrittelemme kuvakirjat vuorovaikutukseksi verbaalisen ja visuaalisen viestin välillä, lapsi- ja aikuislukijan välillä, menneen ja tulevan välillä, tiedetyn ja uuden välillä sekä käännettyjen kuvakirjojen kohdalla lähtö- ja kohdekulttuurin välisenä vuorovaikutuksena. Kuvakirjat ovat kirjailijoiden, kuvittajien, äänisuunnittelijoiden, lasten, aikuisten ja kustantajien käymää vuoropuhelua.” (Oittinen & Ketola 2014, 113 [oma käännös].)

#### 2.4.2 Kuvakirjojen ominaisuudet

”Lapset osallistuvat kuvakirjojen lukemiseen lukemalla kuvia – usein paljon yksityiskohtaisemmin kuin heidän kanssaan lukeva aikuinen.” (Oittinen & Ketola 2014, 108 [oma käännös])

Maria Nikolajeva näkee kuvakirjojen keskeisimmän ominaisuuden olevan *intermediaalisuus*, joka viittaa niin kuvakirjan muotoon kuvan ja sanan yhdistelmänä kuin näiden kahden ilmaisumuodon luomiin keskinäisiin merkityksiin. Molemmat ovat kuvakirjojen kerronnallisia sekä esteettisiä ominaisuuksia, mitkä tekevät kuvakirjoista leikillisiä ilmaisumuotoja. Kuvat eivät pelkästään lisää kerronnallisia ulottuvuuksia kuvakirjoihin, vaan ne myös antavat mahdollisuuden tulkita kirjallista tekstiä toisin. Siispä Nikolajevan mukaan olennaista on tulkita kuvakirjojen kuvitusten ja kerronnan vuorovaikutusta ja suhdetta toisiinsa. (Nikolajeva 2008, 56–57, ks. myös Järvenpään 2022, 44.) Myös David Lewisin (2001, 48–54, 74) näkemys *ekologisuudesta* eli kuvakirjojen lukutavasta, jossa kuvat ja sanat toimivat toisiinsa vuorovaikutuksessa olevina ja toisistaan riippuvaisina pienimuotoisina ekosysteemeinä, on hyvin lähellä intermediaalisuuden käsitettä.

Kuvakirjojen leikkisyyttä korostavat myös niiden intertekstuaaliset tai -visuaaliset viittaukset toisiin tunnettuihin teksteihin tai taitelajeihin. (Nikolajeva 2008, 67.) Useimmiten tällaiset intertekstuaaliset ja intervisuaaliset elementit ovat aikuista lukijaa varten, jotka puolestaan voivat avata ja auttaa käsitteiden ymmärtämisessä niitä tulkitsevia lapsia. Aikuisten rooli ja tuki intertekstuaalisten ja -visuaalisten elementtien ymmärtämisessä korostuu crossover-kuvakirjoissa, kaksosyleisöä puhuttelevissa teoksissa. Kyseiset viittaukset myös testaavat lukijan sekä kääntäjän kulttuurin tuntemusta. (Oittinen ym. 2018, 24–25.)

Kaiken kaikkiaan kuvakirjojen kääntämisessä on siis kyse jonkinlaisesta *hermeneuttisesta kehästä*, jossa tekstiä tulkitaan ensin kokonaisuutena, sitten syvennyttään tekstin pienempiin osakohtiin ja käännösongelmiin, kunnes palataan taas kokonaisuuden käsittelyyn. (Oittinen & Ketola 2014, 115.) Sama pätee myös kuvan ja sanan suhteen tulkinnassa. Myös Nikolajeva ja Scott (2001, 2) vertaavat kuvakirjan lukemista hermeneuttiseen kehään, missä lukija liikkuu verbaalisen ja visuaalisen moodien välillä luoden alati uusia oletuksia, kokemuksia ja syy-

seuraussuhteita lukemastaan. Näin ollen kuvakirjan visuaalisuus vaikuttaa siihen, kuinka lukija käsittelee ja vaihtaa huomiota kuvan ja sanan välillä. Voidaan siis tehdä oletus siitä, että lapsilukijat lukevat saman sivun ja samaa kuvakirjaa useamman kerran liikkueensa sanojen ja kuvien välillä ja luoden eri merkityksiä näkemästään, lukemastaan ja kuulemastaan. (Oittinen ym. 2018, 28.)

Yksi kuvakirjoille tyypillinen piirre on ääneen lukeminen (Oittinen 2004, 25). Ulla Rhedinin mukaan lukeminen sekä kuvien seuraaminen kytkeytyvät toisiinsa ääneen luennan aikana, jolloin kuvien tehtävänä on kiinnittää kuuntelijan huomio itseensä. Toisin kuin sanojen on kuvien myös kyettävä kestämään useampia lukukertoja, sillä kun lapsi lukee kirjoja yksin, lukee hän kuvia. (Rhedin 1992, 134 Oittisen 2004, 25 mukaan.) Richard Sinatran jaottelun mukaisesti on kyse ensimmäisestä visuaalisesta lukutaidosta eli kyvystä lukea ei-verbaalisia viestejä (tässä yhteydessä kuvia) jo varhaislapsuudessa. Lapsi siis oppii lukemaan ensin kuvia ja vasta sitten sanoja. (Seppänen 2001, 139–145 Oittisen 2004, 58 mukaan.)

Kuvakirjoissa ääneen lukemisen ja luettavuuden tärkeys ja keskeisyys korostuu entisestään. Esimerkiksi Maria Tymoczko painottaa alkuperäisen teoksen rytmin tulkitsemista kääntäjille. Hänen mukaansa ääneen lukeminen on avain alkuperäisen tekstin tarinan sävyn, rytmin ja intonaation löytämiseen (Tymoczko 1999, 43, Oittisen 2018, 465 mukaan). Käytännössä tavoitellessaan hyvää ääneen lukukokemusta kääntäjien tulisi mitoittaa sanat, lauseet, tauotukset, painotukset, välimerkit ja siirtymät sopiviksi ääneen luettavuudelle. Välimerkit ja tauotukset antavat myös ääneen lukijalle tärkeää tietoa siitä, missä kohtaa tekstiä tulisi pysähtyä ja vetää henkeä. (Oittinen 2018, 466.)

Tosiasia on myös se, että kirjan tulee olla miellyttävä niin kuunneltavaksi kuin luettavaksi päästäkseen edes lapsen ja aikuisen lukijan lukulistalle (Oittinen ja Ketola 2014, 116). Lapset ovat parempia kuvakirjojen lukijoita kuin aikuiset, sillä he pystyvät tulkitsemaan tarinaa kirjan kuvituksesta sekä sanojen ulkopuolelle jäävän tiedon perusteella. Perry Nodelman tuokin esille, että aikuiset ja lapset katsovat maailmaa eri tavoin, sillä lapsilla ei ole vielä aikuisen tietoa ja kokemusta. Näin ollen lapsi ei pidä mitään selviönä ja joutuu lukiessaan pohtimaan kaikkea ja keskittymään kaikkeen. Tästä syystä lapsi myös näkee kuvissa enemmän yksityiskohtia kuin aikuinen. (Nodelman 1999, 70 Oittisen 2004, 56–57 mukaan.) Esimerkiksi fiktiivisten hahmojen kohdalla, jokaisella kerronnallisella, niin visuaalisella kuin verbaalisella, yksityiskohdalla on merkitystä siihen, miten lukijat lopulta ymmärtävät ja tulkitsevat niitä (Oittisen ym. 2018, 74).



Kuvakirjojen kuvituksessa esiintyvät eri *visuaaliset elementit* vaikuttavat kääntäjän tekemiin käännösratkaisuihin. Näitä ovat esimerkiksi kuvakirjan kuvituksissa esiintyvät ja tunteita välittävät *värit* sekä erilaisia tunnelmia korostavat *viivat*. Käyttämällä eri pituisia ja paksuisia viivoja ja linjanvetoja kuvitukseen saadaan luotua erilaisia muotoja, pintoja, varjoja ja liikettä. Niillä voidaan korostaa tai hälventää jotakin kuvituksessa esiintyvää hahmoa, asiaa tai esinettä. Kuten viivat myös värit voivat alleviivata hahmojen tärkeyttä ja roolia jossakin juonen paikkaa tai kuvailla kohtausten tunnelmaa. Värien sävyillä ja kylläisyyksillä voidaan korostaa jotain tiettyä tunnetilaa kuvakirjassa, kun taas poikkeava mustavalkoinen kuvitus saattaa viedä lukijan täysin erilaisiin ajatuksiin. Värit ovat toisaalta myös kulttuurisidonnaisia: musta ja valkoinen edustavat eri symboliikkaa Euroopassa ja Aasiassa. (Oittinen ym. 2018, 59–69; Oittinen 2018, 464; 2004, 40, 65–69.)

Myös kuvakirjan *koko* visuaalinen *muotoilu* vaikuttaa siihen, miten kyseistä kuvakirjaa luetaan ja miten sitä tulkitaan. Kuvakirjat voivat olla eri muotoisia, kokoisia, mallisia ja näin ollen suunnata lukijan kiinnittämään huomiota eri asioihin: pienet kuvakirjat saattavat korostaa yksityiskohtia, kun taas isot avoimia kohtauksia. Horisontaalisesti aseteltu kirja voi olla taas liikkuvan juonen kannalta mielekkäin vaihtoehto. Myös kuvien lukusuunta voi vaihdella eri kulttuureissa, mikä tuo lisähaasteita kääntäjien ja kustannustoimittajien työhön. Länsimaissa eurooppalaisissa kulttuureissa esimerkiksi oikealle puolelle kuvitettu hahmo on vahvemmassa asemassa kuin vasemmalle puolelle aseteltu hahmo. (Oittinen ym. 2018, 61–62; Oittinen 2018, 467; 2004, 70.)

Yksi kuvakirjoja leimaama ongelma on niiden vakiintunut ulkoasu markkinoille tullessaan. Jotta kuvakirjojen kustannuksia saataisiin alennettua, painetaan niiden eri kieliset versiot samalla kertaa samassa paikassa, mikä tarkoittaa sitä, ettei teoksen sommitteluun ja kuvitukseen voida tehdä muutoksia. Kääntäjän on siis sovitettava käännöksensä teoksen kuvitukseen, ulkoasuun ja sen tuomiin tilarajoitteisiin nähden. Vaikka kuvituksia ei voidakaan muuttaa, kääntäjä voi kuitenkin nostaa esille, lisätä tai lieventää haluamiansa kuvituksessa esiintyviä viestejä sanallisesti, toisaalta teoksen verbaalinen viesti voi myös rajoittaa sitä, miten kuvia voidaan tulkita. Siispä, kuten aikaisemmin on tullutkin jo esille, kustantamoilla, markkinoilla ja kirjojen painantatavoilla on oma vaikutuksensa siihen mitä ja missä käännetään. (Oittinen 2018, 464, 467; Ketola 2018, 140; Oittinen ja Ketola 2014, 112–113.)

*Kuvan raja*us, *asettelu* ja *perspektiivi* puolestaan vaikuttavat kuvakirjan juoneen ja tapaan, miten lukija ymmärtää näkemänsä ja toisaalta myös siihen, mitä lukijalle halutaan näyttää ja mistä kulmasta käsin. Kuten myös *liikkeen* kuvittaminen: liike voi jatkua yli aukeaman toiselle

aukeamalle, liike voi olla kinesteettistä eli hahmojen eleistä ja asennoista muodostuvaa liikettä, liike voidaan myös muodostaa muuttamalla kokoa tai korostamalla jotakin väriä. Kuvakirjan kääntäjän ei myöskään tule unohtaa *typografiaa* eli kuvakirjan tekstin painoasua. Esimerkiksi kirjasinkokoa muuttamalla voidaan kuvata huutamista tai yllätyksellisyyttä, toisaalta teksti voidaan myös asetella esimerkiksi johonkin sisällön kannalta olennaiseen muotoon, kuten vaikkapa hedelmän muotoiseksi. Tekstin virkepitouudella ja välimerkkien käytön avulla voidaan ohjata erityisesti kuvakirjaa ääneen lukevia tauottamaan ja pysähtymään lukemisen keskellä. (Oittinen ym. 2018, 62–67; 2004, 71–85.)

Esimerkiksi Oittinen ja Pitkäsalo (2018, 100–101) näkevät kuvakirjojen sekä sarjakuvien verbaalisen ja visuaalisen kerronnan olevan samankaltaisia, sillä ne molemmat usein sisältävät viestiä luonnehtivia piirteitä kuten puhekuplia, äänitehosteita, kehon ilmeitä, asentoja ja ilmeitä, jotka tukevat kuvitettua ja kirjoitettua sanomaa. Kuvakirjojen kuvittajat saattavat myös lainata sarjakuvien kuvituksissa käytettyjä tekniikoita, kuten esimerkiksi ilmaisemalla liikettä paikasta toiseen suorakaiteen muotoisella ruudulla, tai lisäämällä puhe- ja ääniefektejä piirroksiin lisätäkseen elokuvamaista kerrontaa (Oittinen & Pitkäsalo 2018, 105–106). Nähdäkseni Tatu ja Patu -kuvakirjat ovat visuaaliselta ilmeeltään samankaltaisia sarjakuvien kanssa. Myös Pesonen luokittelee Tatu ja Patu -kuvakirjasarjan ominaiseksi katkonaisen juonenkuvan sekä sarjakuvamaiset piirteet (Pesonen 2015, 61; ks. myös *postmoderni lastenkirjallisuus* kpl. 2.4.3).

Kuvakirjojen *kansia* ei tule myöskään sivuuttaa, sillä kannet ovat ensimmäiset joihin uusi potentiaalinen lukija kiinnittää huomionsa. Näin ollen niiden tulee olla houkuttelevia ja lukemisen äärelle kutsuvia, varsinkin jos puhutaan vielä lukutaidottomista lapsista. Kannet voivat siis toimia ikään kuin tarinan aloituksina ja lopetuksina, eräänlaisina portteina kuvakirjan tarinaan. Kaiken kaikkiaan kääntäjän tulee olla tietoinen kuvakirjan visuaalisten elementtien olemassaolosta, niiden rytmityksestä ja sanattomista merkityksistä, voidakseen kääntää kuvakirjan kokonaisuudeksi (Oittinen ym. 2018, 64; 68–69; 2004, 86–88.) Kun puhutaan kuvakirjoista, on myös hyvä muistaa, että niiden sisältämä teksti ja kuvitukset ovat kahden eri henkilön tekemiä. Kuvittajat ovat ennen kaikkea taiteilijoita ja saattavat tulkita tarinoita omalla tavallaan ja sallien itselleen tiettyä taiteellisia vapauksia tulkinnoissaan. Tilanteissa, joissa esimerkiksi kuvittajan kuvitus eroaa huomattavasti kirjailijan näkemyksestä jää kääntäjän tehtäväksi ja tämän vastuulle muodostaa silta kuvan ja sanan välille ja luoda tekstistä eheä kokonaisuus. (Oittinen ja Ketola 2014, 118.)

### 2.4.3 Lyhyt katsaus kuvakirjatutkimuksen historiaan: puupiiirroksista kuvakirjoista postmoderneihin kuvakirjoihin

Ensimmäisen lapsille suunnatun kuvakirjan katsotaan olevan John Amos Comeniuksen *Orbis Pictus* -niminen aapinen vuodelta 1658. Teoksen alkuperäinen nimi latinaksi oli *Orbis Sensualium Pictus* ('The Visible Word in Pictures'), jota voidaan kutsua myös lukukirjaksi sillä sen tehtävänä ei ollut niinkään viihdyttää lapsilukijoita vaan opettaa heitä. Aapinen koostui lyhyistä tekstipätkistä ja puupiiirroksista. Ajatus lapsimyönteisimmistä ja lapsille suunnatuista kuvakirjoista alkoi muodostua 1700-luvun valistusajan filosofien, kuten John Locken ajatusten vaikutuksesta. Locke uskoi siihen, että lasten tulisi lukemaan opittua lukea myös omaksi ilokseen. Muuttuva käsitys lapsuudesta, satujen, faabeleiden ja kirjasten suosio saivat lopulta brittiläisen kustantajan John Newberyn painamaan kirjoja myös yksinomaan lasten iloksi. Hänen painamansa kirjasta *A Little Pretty Pocket Book* vuodelta 1744 tuli lopulta lasten kuvakirjojen suunnannäyttäjäksi. (Kiefer 2008, 16–17.)

Kuvakirjatutkimus on suhteellisen nuori tutkimusala. Sen kehitys omaksi tutkimusalakseen on alkanut 1970-luvulla, ruotsalainen Gustav Cavalliuksen kuvien ja tekstien suhteille perustuvan analyysimallin myötä. Tässä mallissa pelkän kuva-analyysin lisäksi kohteena ovat myös teksti yhdessä kuvan teoksen kokonaisuuden kanssa. (Cavallius 1997, 31–60 Niemisen 2022, 27–28 mukaan.) Kyseinen lähestymistapa johti myöhemmin kuvakirjatutkimuksessa käytetyn käsitteen *ikonoteksti* käyttöönottoon, jossa kuvakirja määritellään kuvan ja sanan synteeseinä. Käsitteen otti ensimmäisen kerran pohjoismaisessa kuvakirjatutkimuksessa käyttöön Kristin Hallberg. Hän viittaa käsitteellä *kuvan ja sanan yhteistoimintaan kuvakirjan lukutilanteessa, jossa kuva ja sana ovat jatkuvassa, mutta usein epäsuorassa vuorovaikutuksessa* (Hallberg 1982, 165 Niemisen 2022, 28 mukaan.)

Sittemmin kuvakirjatutkimusta eli kuvakirjakuvan ja -sanon sekä niiden vuorovaikutuksen tutkimusta on teoreettisesti tarkasteltu useammassa eri tutkimuksessa. Alan perusteoksena voidaan kuitenkin pitää Maria Nikolajevan ja Carole Scottin teosta vuodelta 2001 *How Picturebooks Work*, joka pyrkii kokoamaan siihen mennessä käydyt teoreettiset keskustelut alasta. Toinen kuvakirjatutkimuksessa usein nouseva teos on David Lewisin *Contemporary Picturebook: Picturing Text* myös vuodelta 2001, missä kuvan ja sanon suhde korostuu aiempaa kiinteämpänä yhdessä teosten intertekstuaalisuuden, metafiktiivisyyden ja ironian kanssa. (Niemi 2022, 28.)

2000-luvulle tultaessa kuvakirjateoreettiset näkemykset ja mielenkiinnon kohteet ovat laajentuneet postmodernin teosten pariin, jotka pyrkivät ilmaisuasullaan osaltaan uudistamaan kuvakirjoja. (Nieminen 2022, 28.) *Postmodernit kuvakirjat* ovat luonteeltaan leikkisiä multimodaalisia teoksia, jotka pyrkivät haastamaan tavanomaisten kuvakirjojen narratiivista kerrontaa ja katsomuksia. Leikkisän luonteensa lisäksi postmodernit kuvakirjat ovat parodisia ja ironisia (kun kuva ja sana kertovat eri tarinaa) teoksia, joille on tyypillistä rajojen rikkominen ja totuttujen näkemysten kyseenalaistaminen. Lisäksi ne suosivat avoimia lopetuksia, epämääräisyyttä ja katsovat marginaaliin jäävien ilmiöiden, ihmisten, asioiden suuntaan. Niille on myös tyypillistä useamman eri tekstilajin (sarjakuvat, graafiset novellit, kuvakirjat) yhdistäminen eli ne ovat eräänlaisia hybriditekstejä. Allanin mukaan postmodernit kuvakirjat käyttävät kerronnassaan metafiktiivisiä strategioita, joita ovat esimerkiksi intertekstuaalisuus, parodia, ironia, narratiiviset keskeytykset ja epäyhtenäisyydet, visuaaliset ja verbaaliset sanaleikit, moniääninen ja -jakoinen kerronta sekä tavanomaisen ajallispaiikallisen kerronnan kyseenalaistaminen. (Allan 2018, 201–202, 207; ks. myös Lewis 2001, 94–98.)

Postmoderneille kuvakirjoille on myös ominaista niiden leikkisyyden ilmaiseminen teoksen materiaalisuudella eli teoksen visuaalisilla ja ulkoisilla ominaisuuksilla. Näitä voivat olla kirjan kannet, etulehdet, otsikon sivu, koko aukeamalle levittäytyvät kuvitusten sijoittelu ('double spread layout'), kirjan koko sekä muoto. Erityisesti etu- ja takakansilla on postmoderneissa kuvakirjoissa tärkeä rooli, sillä ne saattavat sisältää tärkeää informaatiota lukijalle tarinan sisällöstä ja toimivat Nikolajevan mukaan lukijan kiinnostusta herättävinä portteina itse kirjaan. Myös kuvakirjojen sivujen asettelulla on tärkeä rooli: postmoderneissa kuvakirjoissa verbaalinen teksti on usein integroituna tekstin kuvitukseen esimerkiksi puhekuplina, päällekkäisenä kerrontana tai muina koomisina yksityiskohtina. Postmodernille kuvakirjan estetiikalle myös kuvakirjojen asettelun kehysten rikkominen ('frame-breaking') jokaisella metaforisella tasolla on tavanomaista. Rikkomalla kuvituksen rajoja postmoderni kuvakirjallisuus kutsuu lukijan astumaan kuvakirjan maailmaan ja olemaan aktiivinen osa lukemaansa tarinaa. (Nikolajeva 2008, 57–64, 67.) Kuten johdannossa jo mainitsinkin, Tatu ja Patu -kuvakirjat kuuluvat postmoderneihin kuvakirjoihin.

Postmodernien kuvakirjojen ohella puhutaan myös *monimuotoisista kuvakirjoista*, jotka ovat materiaalisilta ominaisuuksiltaan perinteisestä kirjafontista poikkeavia kuvakirjoja. Näitä ovat esimerkiksi paksulehtiset luukkukirjat, ääninappikirjat ja muut kuvakirjat, jotka sisältävät kirjaesinettä laajentavia tehosteita, kuten liikkuvia osia, tunnusteltavia materiaaleja ja pop-up-kuvia. Ne voivat myös olla perinteisiä kuvakirjoja äänekkäämpiä. Lewis (2001, 98) lukee

tällaiset osallistavat ja interaktiiviset kuvakirjamuodot myös postmoderneiksi kuvakirjoiksi. Järvenpään mukaan monimuotoiset kuvakirjat leikittelevät kirjaesineen muodolla ja kutsuvat täten lukijan leikkimään kirjalla. Hän myös painottaa, että vaikka kyseiset kirjat ovatkin pääosin tarkoitettuja vauvoille ja taaperoikäisille, on niiden joukossa myös vanhemmille lapsille suunnattuja kuvakirjoja. Erityisesti nukkekoti-, tunneli- ja haitarikirjat, mitkä muuntautuvat avautuessaan kolmiulotteiseksi esineeksi tai näyttämöksi, vaativat tarkempaa hienomotoristista säätelyä. (Järvenpää, 2022, 41–44.)

Kuvakirjojen aukeaman sisällön tutkimuksen lisäksi on kiinnostus lisääntynyt muun muassa kuvakirjaan kokonaisuutena, pop-up- ja lelukirjojen materiaalisuuteen, sanattomien kuvakirjojen kerrontaan, kuvakerronnalliseen tietokirjallisuuteen sekä *crossover*-kirjallisuuteen. Crossover-kirjallisuudella tarkoitetaan samanaikaisesti lapsi- ja aikuisyleisön huomioivaa kirjallisuutta tai kirjallisuutta, joka siirtyy lapsiyleisöltä aikuisyleisölle ja toisinpäin. (Laakso 2014, 39.) Tällainen risteytyskirjallisuus ei ole kuitenkaan vakiinnuttanut vain yhtä nimeä, näin ollen vastaa Laakson mukaan kaksoisyleisön ja -puhuttelun käsitettä. Käsittelen crossover-kirjallisuutta sekä kaksoisyleisön käsitettä tarkemmin seuraavassa alakappaleessa.

Viime vuosina kuvakirjatutkimus on keskittynyt myös kuvakirjojen temaattisten kysymysten tarkasteluun esimerkiksi tuomalla esille kuvakirjojen aiheiden ekokriittisiä ja posthumanistisia piirteitä, sosiaalisia kysymyksiä muun muassa yhdenvertaisuutta ja vähemmistöjä koskevalla tutkimuksella sekä kotimaisten kuvakirjailijoita ja heidän tuotantoaan tarkastelevasta näkökulmasta, minkä on nähty syventäneen kuvakirjateoreettista ymmärrystä. Kuvakirjojen vastaanoton tutkimus on sen sijaan pysynyt niukkana, joskin kasvanut vuosi vuodelta. Kuvakirjojen vastaanottotutkimuksen teoreettinen tausta on pitkälti kuvallisten narratiivien ja lastenkirjallisuuden vastaanotossa. Kuvakirjojen vastaanottoa on tarkasteltu myös kasvatuksen, postmodernien piirteiden ja vaikeiden aiheiden käsittelyn näkökulmasta. (Nieminen 2022, 29–31.)

#### **2.4.4 Crossover-kirjallisuus ja kuvakirjojen kaksoisyleisö**

Kuvakirjan erilaisten yleisöjen tutkimus on katsottu lisääntyneen erityisesti crossover-kirjallisuuden ja kuvakirjojen lukijakunnan laajentumisen myötä. Kuten yllä on tullut esille, crossover-kirjallisuudella tarkoitetaan kirjallisuutta, joka tavoittaa niin lapsi- kuin aikuisyleisön. Se haastaa molemmat sukupolvet kriittiseen ajatteluun ja piilotettujen koodien purkamiseen käyttämällä kekseliästä kerrontaa sekä kuvan ja sanan vuoropuhelua. Crossover-

kirjallisuus on siis monitasoista kirjallisuutta ja soveltuu kaikenikäisille lukijoille, sillä sen lukukokemus resonoi kunkin lukijan kulloisenkin elämäkokemuksen, tulkinnan ja näkökulman kautta. Beckettin mukaan käsitettä ei tulisi kuitenkaan sekoittaa *kaksoispuhuttelun* tai *kaksoisyleisön* käsitteisiin, sillä crossover-kirjallisuus läpäisee nimensä mukaisesti kaikki ikäpolvet aina lapsista nuoriin, ja aikuisista vanhuksiin eikä siis ole varsinaisesti suunnattu pelkästään lapsilukijoille. (Beckett 2018, 209–217.)

Lukevan lapsen näkökulman lisäksi mielenkiintoinen näkökulma kuvakirjatutkimuksessa niin kirjallisuuden kuin käännöstieteidenkin puolella on teosten *kaksoisyleisön* eli lapsen ja tälle lukevan aikuisen huomioiminen, joka juontaa Barbara Wallin *kaksoispuhuttelun* käsitteestä ('dual address') (Nieminen 2022, 29). Wallin (1991, 35) mukaan lastenkirjat voidaan jakaa kolmeen eri luokkaan riippuen siitä, kenelle teoksen puhuttelu on ensisijaisesti suunnattu. Näistä kaksi ensimmäistä ovat *yksinkertainen puhuttelu* ('single address') ja *kaksinkertainen puhuttelu* ('double address'), joista ensimmäinen kerronta on suunnattu ainoastaan lapsilukijoille, kun taas toinen sisältää myös piilotetun tai avoimen viestin aikuislukijalle.

Wall mieltää kuitenkin yksinkertaisen puhuttelun ongelmalliseksi, sillä se saattaa johtaa kertojan lukijoiden taitojen aliarviointiin tai alentuvaan suhtautumiseen yleisönsä. Kaksinkertainen puhuttelu vuorostaan sivuuttaa usein lapsilukijan, kun päähuomio on aikuisessa. Maria Laakso (2007, 108–109) tekee kiintoisan havainnon yhdistäessään Wallin kaksinkertaista puhuttelua koskevan määrittelyn Michael Eganin mietteisiin viittauksista ja vitseistä, joita ei ole tarkoitettu lapsilukijan ymmärrettäväksi. Laakso näkee nämä lastenkirjan kertojan niin ikään laatimiksi ”silmäniskuiksi” aikuislukijalle, joita lapsilukijan ei oleteta ymmärtävän. Tällaiset silmäniskut ohittavat Laakson mukaan lapsilukijan kolmella eri tavalla: viittaamalla lapsen ikäkauden tietämyksen ulkopuolelle tai käyttämällä sellaista kieltä tai kerronnan tapaa, jonka ymmärtämiseen lapsella ei ole vielä kielellistä tai kirjallista osaamista. Laakson havainto aikuisille suunnatuista silmäniskuista perustuu kuitenkin satunnaisiin tekstissä esiintyviin ironian kaltaisiin huvittaviin ja leikinomaisiin salaviesteihin, joista lapsi nauttii ja huvittuu, kun ääneen lukevaa aikuista alkaa naurattaa. (Laakso 2007, 108–109, 114–115, 116–118.)

Kolmas Wallin lastenkirjojen luokka on yksinkertaisen ja kaksinkertaisen puhuttelun yhdistelmä eli *kaksoispuhuttelu* ('dual address'), jossa lasta ja aikuista puhutellaan samanaikaisesti ja näin ollen myös huomioidaan tasavertaisesti (Wall 1991, 30–35). Myös Nikolajeva ja Scott (2001, 21) puhuvat lastenkirjoista, jotka ovat suunnattu *kaksoisyleisölle* ('dual audience') eli huomioivat sisällössään niin lukutaidottomat lapset kuin heille lukevat

lukutaitoiset aikuiset. Kaksoisyleisön käsite poikkeaa siis crossover-kirjallisuuden käsitteestä siinä, että missä kaksoisyleisön käsitteessä nähdään aikuiset lasten kuvakirjojen aktiivisina kanssalukijoina sekä viestin välittäjinä, ei crossover-kirjallisuus rajoitu pelkästään lastenkirjallisuuteen (Beckett 2018, 2017).

Alvstadin (2018, 160–161) kaksoispuhuttelun sijaan pitäisi puhua *monikertaisesta puhuttelusta* ('multiple-reader address'), joka kattaa sisälleen kaiken ikäiset ja taustaiset lukijat. Moninkertainen puhuttelu huomioi niin lapsilukijoille suunnatun monitasoisen multimodaalisen kerronnan kuin aikuislukijoille suunnatut kulttuuriset, intertekstuaaliset ja -kuvalliset alluusiot, jotka paitsi houkuttelevat aikuista lukemisen pariin, vaativat myös tietyn iän tuomaan kokemusta tullakseen ymmärretyiksi. Samalla hän myös huomauttaa, että kaikki tekstit ovat lopulta monikerroksellisia, joihin eri lukijat reagoivat ja huomioivat eri tavalla. Mielestäni Tatu ja Patu -kuvakirjojen kohdalla kyse on ennen kaikkea postmodernista lastenkirjallisuudesta, joka huomioi sekä visuaalisessa että kerronnallisessa sisällössään niin lapsen kuin tälle lukevan aikuisenkin. Se voidaan myös laskea crossover-kirjallisuudeksi, joka sisältää kaksinkertaista ja kaksoispuhuttelua.

#### **2.4.5 Multimodaalisuus kuvakirjoissa**

Suurin osa lastenkirjallisuudesta on runsaasti kuvitettuja, mistä syystä Forssin (2022, 54) mukaan yksi lastenkirjallisuuden määrittävistä erityispiirteistä on niiden tiivis yhteys kuvitukseen. Kuvituksen voidaan nähdä olevan jopa tärkeämpi osa teosta kuin sanojen, erityisesti kun puhutaan kirjoista, jotka ovat suunnattu lukutaidottomille lapsille (Oittinen 2000, 5). Myöskään kuvien tai sanojen määrän yksittäisellä aukeamalla tai kirjassa ei ole olennainen asia (Nieminen 2022, 27). Kuvakirjoissa tekstin visuaalinen informaatio voidaan ymmärtää verbaalisen informaation innoittajaksi ja toisinpäin (Oittinen ja Ketola 2014, 114). Samalla käännosten tulisi kuitenkin myös toimia itsenäisinä teksteinä, kuvituksen ja luettavuuden rinnalla (Oittinen 2000, 5). Siispä vaikka kuvitusten yksityiskohtainen visualisointi mahdollistaa suuren informaatiomäärän välittämisen ilman sanoja, toimivat kuvat ja sanat parhaiten yhdessä *multimodaalisena* viestinvälittäjänä. (Oittinen & Ketola 2014, 112–113.)

Klaus Kaindl (2004, 173) määrittelee multimodaalisen tekstin viestiksi, jonka merkitys rakentuu useamman moodin eli verbaalisen kielen, kuvan, äänen ja musiikin vuorovaikutuksessa. Näin ollen multimodaalinen viesti koostuu useammasta eri merkkijärjestelmästä eli *moodista*, jotka muodostuvat useimmiten verbaalinen, visuaalinen ja auditiivinen kanavan kautta, kun kyseessä on esimerkiksi kuvakirjan tai sarjakuvan

kääntäminen. Multimodaalisuus tarkoittaa taas viestin, kuten tekstin, esityksen tai puheenvuoron ilmaisullista monimuotoisuutta, joiden merkitys muodostuu ennen kaikkea toistensa vuorovaikutuksesta (Isolahti & Pitkänen 2016, 11; Oittinen & Pitkäsalo 2018, 101–102.) Pääsääntöisesti kääntäjä voi tehdä muutoksia ainoastaan verbaaliseen sisältöön. Siispä kääntäjän on tulkittava tarkoin kääntämäänsä multimedialaista kokonaisuutta voidakseen tehdä käännösratkaisuja, jotka vastaavat kaikkiin multimodaalisen kokonaisuuden sisältämiin viesteihin. Jo sanojen muuttaminen vaikuttaa siihen, miten toiset teoksen moodit välittyvät lukijalle. (Ketola 2018, 129, 139.)

Multimodaalisuudessa on tärkeää eritellä *moodin*, *mediumin* ja *aistikanavien* käsitteet. Kaindl jakaakin kääntämisen moodien ja medioiden suhteen intra- ja intermodaaliseen sekä intra- ja intermediaaliseen. Intramodaalista kääntämistä on kääntäminen saman moodin sisällä, esimerkiksi kielestä toiseen tai kuvasta toiseen. Intermodaalista kääntämistä taas on se, kun käännetään moodista toiseen, esimerkiksi romaani käännetään sarjakuvaksi tai kuvitetut käyttöohjeet pelkäksi tekstiksi. Intramediaalisessa kääntämisessä viestin ilmenemismuoto säilyy, kuten esimerkiksi musiikkivideo tai ooppera, mutta merkityksen rakentamiseen eli moodiin voi tulla muutoksia johtuen lähtö- ja kohdekulttuurien erilaisista toetutustavoista. Intermediaalinen kääntäminen on puolestaan kyseessä silloin, jos viestin ilmenemismuoto vaihtuu, kuten jos romaani käännetään elokuvaksi tai näytelmä musikaaliksi. (Kaindl 2013, 261–262; ks. myös Isolahti & Pitkänen 2016, 11, 17.) Tässä tutkimuksessa on kyse intramodaalisesta kääntämisestä.

Voidaan siis todeta, että kuvakirjat ovat multimodaalisia teoksia, joiden viesti rakentuu niiden verbaalisen ja visuaalisen moodin eli kuvan ja sanan väliseen vuorovaikutukseen. Syystä, että niitä useimmiten luetaan ääneen, sisältyy niihin aina myös auditiivinen ulottuvuus. Näin ollen kuvakirjan kääntäjän täytyy ymmärtää näiden eri moodien välisiä suhteita ja keskinäisiä vuorovaikutustapoja. (Oittinen & Ketola 2014, 107.) Tämä tuo kääntämiseen epäilemättä käännöshaasteita, sillä kääntäjän tulee huomioida koko käännösprosessin ajan kuvakirjojen sisältämän kielen, kuvituksen ja äänen yhteensopivuudesta. Luodakseen ymmärrettävän tarinan kohdekielelle, kääntäjän tulee tehdä valintoja olennaisen ja epäolennaisen välillä. (Oittinen 2018, 468.)

Kääntäjät ovat vuorovaikutuksessa kuvituksen kanssa monella eri tapaa yrittäessään luoda sisäistämästään kirjoitetusta ja kuvitetusta tekstistä yhtenäisen käännökseen. Kuvitus voi tässä haasteessa usein jopa auttaa kääntäjää, sillä kuvitus antaa kerrotulle tarinalle paikan ja ajan sekä kuvastaa hahmojen välisiä suhteita ja ulkonäköä. Nämä kuvituksen tarjoamat yksityiskohdat



puolestaan helpottavat kääntäjän työtä hahmoja sanoittaessaan. Tästä syystä jokaisen kuvakirjassa esiintyvän sanan, kuvan ja äänen vuorovaikutuksen tarjoama yksityiskohta rakentaa tarinalle tärkeää kokonaisuutta. (Oittinen 2018, 464.)

Kuvituksella ja kääntäjän henkilökohtaisella tulkinnalla on siis paljon vaikutusta siihen, miten kukin ilmaisu käännetään. Jotta käännettävästä teoksesta tulisi mahdollisimman houkutteleva lapsilukijalle tulisi kääntäjän käyttää mahdollisimman eloisia ja värikkäitä ilmaisuja ja sanoja. Näiden kuvailevien sanavalintojen ja synonyymien keksimiseen tekstin lomassa olevat kuvitukset antavat paljon ideoita. Oittisen ja Ketonen kertovat kuvitusten auttavan erityisesti verbivalinnoissa, sillä ne näyttävät lukijalle tapahtuman luonteen. Samoin kuvitusten henkilöhahmojen visuaalinen ulkoasu, ilmeet ja luonnekuvaukset vaikuttavat ja auttavat kääntäjää kohdekielisten nimien valinnoissa. (Oittinen ja Ketola 2014, 117.)

Se, kuinka kääntäjä lopulta käsittelee kuvakirjojen visuaalista informaatiota voi kieliä kääntäjän tarpeesta luoda tekstistä lapselle helppolukuisempi ja -tajuisempi kokonaisuus. Kääntäjä voi esimerkiksi selittää kuvituksen tuomia merkityksiä sanallisesti, jotta tekstin kokonaisuudesta tulisi ymmärrettävämpi tai vastaavasti tulkita kuvitusta eri sanavalinnoilla kuin lähdekielisessä teoksessa ja tällöin mukauttaa tekstiä haluamaansa suuntaan. Tässä tavassa piilee kuitenkin vaarana se, että ylitulkitsemalla ja selittämällä lähdekielistä teosta vastaanottajalle kääntäjä ei jätä tilaa vastaanottajan omien tulkintojen ja asiakytköksen tekemiseen. Ylikääntämisen sijasta kääntäjän tulisi tavoitella käännoksessään tilannetta, jossa kuvan ja sanan indeksinen suhde tulisi olisi samankaltainen alkuteoksen kanssa. (Oittinen 2004, 122–124; Oittinen ja Ketola 2014, 117.)

Oman tutkimusaineistoni kohdalla teosten kuvituksella ja visuaalisella ilmeellä on hyvin tärkeä osa juonen ja huumorin kannalta, mitä ilman niiden sisältämät tarinat ja sanaleikit eivät välttämättä avautuisi lukijalle. Niiden visuaalinen ilme koostuu niin sarjakuvan kuin tavallisen kuvakirjan asettelusta ja sisältää paljon lukijan mielenkiintoa ja tarkkaavaisuutta herätteleviä yksityiskohtia. Tämä tuo eittämättä haasteita myös kääntäjälle, jotka myöskin Oittisen ym. (2018, 31–32) tulkitsevat tekstiä liikkumalla saamansa visuaalisen ja verbaalisen tiedon välillä tulkiten moodien välisiä viestejä. Työskentelyä eivät myöskään helpota visuaalisen ympäristöön upotetut intertekstuaaliset tai kulttuurisidonnaiset piirteet (emt. 27).

### 3 ERISNIMET JA LEIKKISYYS LASTENKIRJALLISUUDESSA

Ekspressiivisen kielen ja lastenkirjallisuuden käännöshaasteisiin perehtyneen B. J. Epsteinin (2012, 67) mukaan nimi on jonkun objektin, kuten ihmisen, paikan, eläimen, kirjan tai jonkin muun vastaavaan nimike. Nimestä voidaan hänen mukaansa puhua myös leimana ('label'), jonka jokin asia saa tai jota jokin leimaa. Tällöin on kuitenkin huomioitava jokaisen nimityksen sisältämät ja samalla kantamat sivumerkitykset. Nimi voi esimerkiksi paljastaa kantajansa etnisyyden, uskonnon, sosioekonomisen taustan tai sukupuolen. Toisaalta nimet voivat olla paikannimiä, tunnettuja nimiä, lempinimiä, titteleitä tai anagrammeja.

Nimet voivat olla myös kuvailevia, vertauskuvailevia eli allegorisia nimiä, kiertoilmauksen eli allusion sisältämiä nimiä tai alkusoinnullisia nimiä. Lisäksi nimet voivat olla hellyttelynimiä eli diminutiivisia, isännimen paljastavia patronyymisiä nimiä tai jonkin lisäinformaation sisältäviä nimiä, joiden loppuosa usein paljastaa onko nimen takana esimerkiksi koulu, sairaala tai jokin muu laitos. Nimet ovat myös aina kytköksissä niiden etymologiaan eli niiden historialliseen alkuperään. Tosin Epsteinin mukaan nykyisin nimien etymologian merkitys on vähentynyt. (Epstein 2012, 67–68.)

Kirjallisuudessa nimet eivät ole koskaan sattumanvaraisesti valittuja, sillä kirjailijan nimivalintojen taustalla vaikuttavat tietyt motiivit. Käyttämällä omaperäisiä nimivalintoja kirjailijat voivat hienovaraisesti ja vähäsanaisesti vihjata hahmonsä ulkonäköön, persoonallisuuteen, tapoihin, tunteisiin ja uskomuksiin liittyviä piirteitä, joiden perusteella lukija voi tehdä omat johtopäätöksensä fiktiivisen hahmon luonteesta. Nimivalinnat voivat myös olla humoristisia, jos niiden tarkoitus on muistuttaa etäisesti tai kuulostaa joltakin adjektiivilta, substantiivilta tai idiomilta eli vakiintuneelta kulttuurisidonnaiselta ilmaisulta. Kuvailevat nimet ovatkin lastenkirjallisuudessa tyypillisempiä kuin aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa, sillä nimillä leikittelyminen on yleisempää nuoremman vastaanottajayleisön kanssa. Tämä johtuu Epsteinin mukaan siitä, että lapset iloitsevat sanaleikeistä sekä eksoottisista nimistä aikuisia enemmän siksi, etteivät he välttämättä erota yhtä hyvin eris- ja yleisnimien eroja. Lapsilla on myös luontainen kiinnostus kohteiden nimien ja niiden identiteettisuhteiden opetteluun, olivat ne sitten paikkojen, asioiden, ystävien tai läheisten nimiä. (Epstein 2012, 68–70.)

Lastenkirjallisuus on myös sanamäärällisesti lyhyempää kuin aikuisille suunnattu kirjallisuus, mistä syystä hahmojen tulkintaa helpottavien kuvailevien nimen käyttäminen on

taloudellisempaa lastenkirjallisuudessa. Vaikkakin on huomioitava, etteivät lapset välttämättä tunnista kaikkia kirjailijan nimiin piilottamia asiakäsitteitä, kuvailevia vihjeitä tai intertekstuaalisia viittauksia. (Epstein 2012, 70–71.) Samalla Bertillsin mukaan lasten kuvakirjoissa erisnimien sujuvuus ja siten myös niiden kääntäminen on erityisessä roolissa, sillä erisnimet antavat lukijalle mahdollisuuden samaistua tarinan hahmoihin (Bertills 2003, 17–20 Oittisen 2018, 466 mukaan; ks. myös Oittinen ym. 2018, 79).

Myös Epstein näkee kääntäjän ymmärryksen olevan kunkin nimen merkityksen, funktion ja mahdollisen viittausten olevan keskeisessä roolissa ennen lopullisen käänösstrategian valintaa. Hänen mukaansa kääntäjän tulee ensin analysoida käännettävä nimi komponentti komponentilta ja vasta sitten valita sopiva käänösstrategia sen kääntämiselle. Erityisesti lastenkirjallisuuden kääntäjien tulisi huomioida sellaiset merkitykset ja äänneet nimissä, joihin lapsi pystyy samaistumaan oman kulttuurituntemuksensa ja sen hetkisen tietotaitoihinsa nähden. (Epstein 2012, 72.) Esimerkiksi uudissanojen, kahdesta tai useammasta sanasta muodostetun yhdistelmäsanana ('portmanteau') tai substantiiveihin pohjautuvien nimien kääntämisessä tulisi alkuperäinen nimi pilkkoa osiin, jotta siitä voi poimia olennaiset merkitykset ja luoda niiden pohjalta uusi alkuperäistä vastaava nimi käänökseen. (Manini 1996, 171 Epsteinin 2012, 74 mukaan.)

### **3.1 Sanaleikkien kääntäminen lastenkirjallisuudessa**

Kielitoimiston sanakirjan määrittelyn mukaan sanaleikki on: ”leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu tavallisesti monimerkityksisiin tai toisiaan muistuttaviin mutta erimerkityksisiin sanoihin” (Kielitoimiston sanakirja 2023). Sanaleikit ja sanoilla leikittelyminen ovat yksi vaikeimmista käännettävistä kielellistä ominaisuuksista. Niiden kiinteä suhde kuhunkin kieleen ja kulttuuriin yhdessä niille ominaisen monitulkintaisuuden kanssa, tekevät sanaleikkien kääntämisestä erityisen hankalaa, mutta samalla myös kiinnostavaa ja palkitsevaa käänöstyötä. Kääntääkseen sanaleikin kääntäjän on otettava huomioon niin sanaleikin viihdyttävä kuin informatiivinen puoli sekä tehdä valintoja sen puolesta, mitä sanaleikissä haluaa tuoda esille. (Epstein 2012, 167.)

Dirk Delabastita (1996, 128) määrittelee sanaleikin seuraavasti:

”Sanaleikki on yleisnimitys lukuisille tekstin sisältämille ilmiöille, joissa kielen tai kielten rakenteellisia ominaisuuksia hyödynnetään kahden tai useamman kielellisen ominaisuuden viestinnällisesti merkityksellisen vastakkainasettelun luomiseksi jossain määrin samankaltaisella rakenteella ja jossain määrin erilaiselle merkityksellä.” (Delabastita 1996, 128 [oma käänös].)

Samana väljäksi toteamaa määritelmää päätyy käyttämään myös Leppihalme, jonka mukaan sanaleikin määrittelyminen on vaikeaa, sillä kyse on ennen kaikkea hyvin monivivahteisesta tekstin ilmiöstä. Hän jatkaa, että vaikka sanaleikki onkin sanalla tai sanoilla leikkimistä ja usein myös retorinen tyylikeino, jolla on tarkoitus vaikuttaa vastaanottajaan. On huomioitavaa, ettei sanaleikki ole aina tarkoitettu hyvänhahoiseksi huumoriksi: ”Sanaleikki voi ilmaista myös purevaa parodiaa, ironiaa tai kumouksellisuutta, jossa henkilö tai ilmiö joutuu pilkan kohteeksi”. Hänen mukaansa sanaleikki voi perustua eri kielen (tai kielten) piirteeseen: ääntämiseen, sanastoon, kirjoitusasuun, morfologiaan tai syntaksiin. (Leppihalme 1997, 141–142.)

Delabastitan (1996, 128–129) selittää sanaleikkien osittaisen tai täydellisen muodollisen yhtenäisyyden *homonymialla*, *homofonialla*, *homografialla* ja *paronymialla*. Lisäksi hän jakaa kaikki edellä mainitut muodollisesti lingvistiseltään rakenteeltaan samankaltaiset sanaleikit *vertikaalisiin* ja *horisontaalisiin sanaleikkeihin* sen mukaan esiintyvätkö ne samassa tekstipätkässä (vertikaalinen) vai heti toistensa perässä (horisontaalinen). Tutkielmassani tulen kuitenkin hyödyntämään Epsteinin (2012, 168–169, 175) lastenkirjallisuuden ja ekspressiivisen kielen kääntämiseen tarkoitettua sanaleikkityyppi- sekä käännösstrategiajaottelua.

### **3.1.1 Sanaleikkityypit B. J. Epsteinin mukaan**

Epsteinin mukaan sanaleikit tekevät ihmisistä tietoisia heitä ympäröivästä kielestä ja kielenkäytöstä ennen tiedostamattomalla tavalla. Sanaleikeillä on myös tärkeä humoristinen rooli ympäröivän maailman ja ympäristön kyseenalaistamisessa ja toisaalta toivotun tunnelman luomisessa. Sanaleikit voivat myös hankalia ymmärtää, jolloin ne voivat aiheuttaa lukijoissaan kiusaantuneisuutta ja tunteen oman älykkyyden vajaavaisuudesta. Lapsilukijoiden kohdalla tutkijat eivät ole tulleet yhteisymmärrykseen siitä, voivatko lapset ymmärtää sanaleikkejä täysin ja jos voivat niin mistä iästä lähtien. On kuitenkin selvää, että sanaleikit kehittävät ja ovat hyödyllisiä lapsen kielelliselle kehitykselle; sanaleikit myös viihdyttävät, naurattavat ja voivat nostaa esille vaiettujakin tai tyyppillisesti lapsille sopimattomaksi katsottuja aiheita sanallisen leikin turvin. Vaikka lapsille suunnatut sanaleikit eivät vaadikaan yhtä laajaa yleissivistystä kuin aikuisille suunnattujen sanaleikkien ymmärrys, tulee lasten usein olla luku- ja kirjoitustaitoisia koululaisia ymmärtääkseen sanaleikin merkityksen pelkän ääniasun vaihtelun lisäksi. Kuitenkin koulutuksen ja lukutaidon kehityksen myötä todennäköisyys ymmärtää sanaleikin kokonaisvaltainen merkitys lapsilla kasvaa. (Epstein 2012, 169–172.)

Epstein (2012, 168–169) listaa yhdeksän muotoa sanaleikeille: *homofoniset sanaleikit*, *homografiset sanaleikit*, *paronymiset sanaleikit*, *metonymiset sanaleikit*, *yhden sanan muutoksen sanaleikit*, *idiomaattiset sanaleikit*, *kaksi- tai monikieliset sanaleikit*, *parodiset sanaleikit* sekä *graafikalla leikittelevät sanaleikit*. Näistä sanaleikkityypeistä homofonia, homografia ja paronymia ovat samoja kuin Delabastitan (1996, 128) luokittelussa. Epstein perustaa sanaleikkijaottelunsa aiemmin esitellyn Dirk Delabastitan (1996), sekä Walter Nashin (1985, 138–146) sanaleikkijaotteluihin.

(1) *homofoniset* ('homophonic') sanaleikeissä sanoilla on samanlainen ääniasu, mutta ne eroavat kirjoitusasultaan ja merkitykseltään. Esim. *tail /tale* ('häntä/tarina') tai *which/witch* ('joka, mikä/noita-akka').

Homofoniset sanaleikit eivät ole yleisiä skandinaavisissa kielissä, toisin kuin idiomeja hyödyntävät sanaleikit, joissa muunnellaan yhtä tai useampaa sanaa (Epstein 2012, 183). Kuitenkin jos kääntäjän tavoitteena on säilyttää homofonisen sanaleikin huumori, tulisi tämän Epsteinin (2012, 178) mukaan turvautua korvaavaan ja/tai lisäävään käänösstrategiaan. Käänösstrategioista tarkemmin seuraavassa alakappaleessa.

(2) *homografisissa* ('homographic') sanaleikeissä sanoilla on sama kirjoitusasu, mutta sanojen merkitys ja ääntäminen eroavat. Esim. *wind* ('tuuli/tuulla')

(3) *paronymisissä* ('paronymic') sanaleikeissä sanat ovat samankaltaisia, mutta eri merkitykseltään eriäviä. Esim. *collision/collusion* ('kolari/salaliitto').

(4) *metonymisissä* ('metonymic') sanaleikeissä jokin käsite viittaa aihepiiriin kokonaisuuteen, kuten *kruunu kuninkaallisiin* ('crown for royalty').

(5) *yhden sanan muutoksen* ('single word') sanaleikeissä yksi virkkeen sana muutetaan tai vaihdetaan, mikä muuttaa sanaleikin tulkintaa.

(6) *idiomaattisissa* ('idiomatic or idiomplay') sanaleikeissä idiomeja tai kliseitä eli kuluneita sanontoja muunnellaan humoristisen lopputuloksen toivossa.

Epsteinin (2012, 187) mukaan idiomeja sisältävät sanaleikit eivät ole kovin yleisiä, jos sellaisia kuitenkin käytetään niin todennäköisempi käänösstrategioita niille ovat lähdekielisen idiomien korvaaminen kohdekielisellä idiomilla tai lähdekielisen idiomien säilyttäminen kotouttavien keinoin kohdekielisessä tekstissä. Luonnollisesti muutosten on oltava luovia, jotta lähdekielisen tekstin sanaleikin huumori välittyisi myös kohdeyleisölle.

(7) *kaksi- tai monikieliset* ('bilingual or multilingual') sanaleikit sisältävät huumoria useammalla kielellä.

(8) *parodiset* ('parody') sanaleikit perustuvat jonkin toisen tekstin parodioimiseen muuntamalla tai pilkkaamalla tekstiä.

(9) *grafiikalla leikittelevät* ('graphicplay') sanaleikit viittaavat tekstuaalisten piirteiden, kuten fontin, kuvituksen tai sanojen humoristiseen keskinäiseen vuorovaikutukseen.

Grafiikalla ja kuvilla leikittelevät sanaleikit tuovat lisähaasteita kääntäjälle, sillä ne rajoittavat huomattavasti kääntäjän mahdollisia käänösvaihtoehtoja, jolloin kääntäjän on turvauduttava selityksiin tai muihin tekstilisäyksiin käänöksessään. Syynä on usein itse kuvitus, jota ei lähtökohtaisesti voi muuttaa, jolloin kääntäjä voi joko korvata sanaleikin tavanomaisella kielellä, lisätä kuvitusta selittävän huomautuksen tai kompensoida sanaleikin puuttumisesta aiheutuvaa huumorin kaventumista kohdekielisessä käänöksessä myöhemmin tekstissä. Grafiikan ja kuvituksen luomat tila- ja käänösrajoitteet ovat erityisesti lastenkirjallisuuden kääntäjiä koskevia erityishaasteita, samalla ne vaativat kääntäjältä erityistä luovuutta. (Epstein 2012, 181–184, 192.)

### 3.2.2 Sanaleikkien käänösstrategiat B. J. Epsteinin mukaan

”Vaikeuksista huolimatta, kuten jäniksen korvien ('rabbit's ears', viittaus aineistoon), kuvitus auttoi minua monella tapaa, erityisesti käänösstrategian muodostamisessa ja valinnassa.” (Oittinen 2014, 123[oma käänös].)

Sanaleikkien kaksoismerkitykset ja -tulkinnat yhdessä epäsuorien viittausten ja kytkösten kanssa tekevät niiden kääntämisestä kääntäjälle haastavaa. Kääntäjän tulisi siis ennen lopullista käänösstrategiaansa varmistua ensin sanaleikin merkityksestä sekä sen teoksen tyylistä, juonesta, aikakaudesta, kulttuuritaustasta, hamoista ja paikoista, jossa kyseinen sanaleikki esiintyy. Toisin sanoen, kääntäjän tulee sanaleikkejä kääntäessään olla erityisen tietoinen niin lähde- kuin kohdekulttuurin kirjallisuusperinteistä. Vaikka rajanveto tahattoman, huolimattomuudesta tai painovirheestä johtuvan, ja tarkoituksellisen sanaleikin välillä voi olla vaikeaa, kaiken kaikkeaan kääntäjä voi kuitenkin luottaa siihen, että käännettävässä teoksessa esiintyvä sanaleikki on tarkoituksenmukainen ja kirjailijan harkittu lisäys teokseen. (Epstein 2012, 173–174, ks. myös Leppihalme 1997, 141.)

Epstein (2012, 175–176) listaa kuusi eri käänösstrategiaa, joista ensimmäinen on *poisto*. Tässä käänösstrategiassa sanaleikin sisältävä tekstiaines jätetään kokonaan pois käänöksestä. Poisto voi Epsteinin mukaan johtaa tilanteeseen, jossa kääntäjä joutuu poistamaan sanaleikin

lisäksi myös sitä ympäröivän kontekstin. Syitä poistolle voi olla esimerkiksi kääntäjän taitojen puutteellisuus tai haluttomuus kohdan sisällyttämiseksi käännökseen. Käännösstrategialle ei kuitenkaan useimmissa tapauksissa ole selkeää syytä, joten se ei ole toivotuin strategia sanaleikin kääntämiseksi. Toiseksi käännösstrategiaksi Epstein listaa *korvaamisen*, jolloin nimensä mukaisesti sanaleikki korvataan kohdekielisellä sanaleikillä tai muulla kuvailevalla keinolla. Yksi viimeiseksi mainituista keinoista voi olla sanaleikin kääntäminen tavanomaisella kielellä, jolloin huumorin välittämisen sijasta sisällön välittämisen merkitys korostuu. Korvaamista voi pitää onnistuneena käännösstrategiana, sillä se useimmiten mahdollistaa samanlaisen lukuelämyksen kohdekielisessä yleisössä. (Epstein 2012, 175–176, 193)

Kolmas käännösstrategia Epsteinin käännösstrategialuokittelun mukaan on *lisäys*. Tässä käännösstrategiassa kääntäjä joko lisää tekstiä sanaleikin ympärille tai jonkin ylimääräisen sanaleikin samalle tekstikatkelmalle. Jokin kohdekielen sanavalinnasta johtuva uusi merkitys voi esimerkiksi johtaa tällaiseen lisäykseen. Neljäntenä käännösstrategiana Epsteinin luettelee *selityksen*. Tällöin kääntäjä lisää selityksen joko alaviitteen, esipuheen tai muun tekstinsisäisen selityksen avulla. Selittävän käännösstrategian ongelmana voi olla huumorin laantumisen, sillä aina kun huumoria joudutaan selittämään se menettää hauskuutensa. (Epstein 2012, 175–176.)

Viides käännösstrategia, jonka Epstein nostaa esille on *kompensaatio*, jonka tavoitteena on lähdetekstin huumorin ja tunnelman välittäminen ilman alkuperäistä sanaleikkiä, mutta vastaavan huumorin avulla muualla käännöksessä. Se voidaan toteuttaa joko lisäämälle muualle tekstiin ylimääräinen sanaleikki tai tekstikatkelma. Tai vastaavasti käyttämällä alkuperäisestä tekstistä poikkeavaa tyyliä. Delabastitan (1996, 134) mukaan tätä käännösstrategiaa tulisi hyödyntää ainoastaan korvaavana toimenpiteenä, kun mikään muu vaihtoehto ei sovi käytettäväksi. (Epstein 2012, 175–176.)

Viimeisenä Epstein mainitsee sanaleikin *säilyttämisen*, jolloin lähdekielinen sanaleikki ja/tai assosiaatiot välitetään sellaisenaan käännökseen. Erityisesti lähtö- ja kohdekulttuurien yhteneväisyys ja kielten samankaltaisuus voi mahdollistaa toisiaan täysin vastaavat sanaleikkikäännökset. Epsteinin mukaan tämä ei kuitenkaan ole yleinen sanaleikkejä koskeva käännösstrategia, vaikkakin kirjaimellinen sanaleikin ja/tai assosiaatioiden kääntäminen mahdollistaa osittaisen huumorin välittämisen kohdekieleen. Tyypillisesti kuvitukset voivat rajoittaa sanaleikin kääntämistä, jolloin puhutaan *osin säilyttävästä* käännösstrategiasta. (Epstein 2012, 175–177.)

Delabastitan (1996, 131) tavoin Epstein (2012, 177) huomauttaa, että yllä mainittuja käännösstrategioita voidaan mahdollisuuksien mukaan yhdistellä keskenään. Välillä se on myös tarpeen, jotta epäselvienkin sanaleikkien luokittelu olisi mahdollista. Se kuinka sanaleikit lopulta käännetään, riippuu niin kohdekulttuurissa vallitsevista käännösnormeista kuin kunkin kääntäjän työskentelyä rajoittavista aikapaineista ja taloudellisista mahdollisuuksista sekä kääntäjän luovuudesta ja mahdollisuudesta paneutua käännettävään teokseen.

Vaikka Epsteinin (2012, 175) nimien ja sanaleikkien luokittelut ovatkin tehty erityisesti skandinaavisten kielten (ruotsi, tanska, norja, islanti, fääri) parissa työskenteleville, uskon sen soveltuvan myös omaan tutkimukseeni, sillä se ottaa huomioon erityisesti lastenkirjallisuuden ja ekspressiivisen kielen kääntämisen haasteet sekä tutkimukseni kannalta olennaisen sanaleikeissä esiintyvän kuvan ja sanan vaikutuksen eli grafiikalla leikkelyyn. Seuraavaksi tarkastelen lyhyesti huumorin, nonsensen ja parodian kääntämistä, kun käännettävänä on postmoderni lastenkirja.

### 3.2 Huumori ja nonsense lastenkirjallisuudessa

”Huumori on vapautumista järjen ylivallasta, siitä, jota yksi huumorin huojennusteorian keskeisistä teoreetikoista Sigmund Freud nimittää todellisuuseriaatteeksi.” (Maria Laakso 2022, 77.)

Maria Laakson mukaan nykylastenkirjallisuudessa huumori voidaan luokitella valtavirtaa edustavaksi tyyliuunnaksi, sillä vaikka länsimaisen lastenkirjallisuuden juuret ovatkin valistusajan pedagogisissa pyrkimyksissä, yksi nykylastenkirjallisuuden tärkeimmistä tavoitteista opettavuuden lisäksi on pienen lukijan lukuilon ja -nautinnon takaaminen. Modernin lastenkirjallisuuden taustaoletuksena onkin lapsen oikeus oman ikäryhmänsä kulttuurinautintoihin. (Laakso 2022, 78.) Siispä humoristisessa rekisterissä kommunikoimisen tutkimukselta ei voida tässäkään tutkielmassa välttyä.

Laakso (2022, 71) ymmärtää huumorin tekstiin erilaisin keinoin virittyvänä ja aktivoituna tyylirekisterinä, jonka monitieteiset selitysmallit voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri kategoriaan: *huojennusteoriaan*, *ylemmyysteoriaan* ja *inkongruenssiteoriaan*. Morrealin (1987, 6–20) lukituksen mukaisesti huojennusteoriassa huumori ja nauru ovat jonkin pidellyn energian ja tunnetilan äkillisen purkautumisen tulosta, kun taas ylemmyysteoriassa huumoria syntyy toisiin kohdistuvan ylemmyyden tai pilkan seurauksena, joka Hobbesin (1588-1679) mukaan kumpuaa siitä kun ihminen havaitsee toisen itseään huonommaksi. Inkongruenssiteoriassa huumori syntyy yhteensopimattomien asioiden eli inkongruenssien havaitsemisesta. Toisin



sanoen huumoria syntyy, kun odotusten ja tapahtumien välille syntyy särö. (Morreal 1987, 6–10, Laakson 2022, 71; 2007, 110 mukaan; Hietaniemi 2018, 39, 49–50.)

Laakson mukaan inkongruenssiteoria eli opittujen kehysten kognitiivinen murtaminen ja niiden välillä tasapainotteleminen on huumorin selitysmalleista käyttökelpoisin ja laajin. Myös *parodia* eli tekstin tai tekstilajin koominen muuntelu on inkongruenssin tavoin yksi vakiintuneiden mallien tai sääntöjen rikkomisen muodoista kaunokirjallisuudessa. Esimerkiksi juuri Aino Havukaisen ja Sami Toivosen Tatu ja Patu -kuvakirjasarjassa käytetään paljon lapsille suunnattua parodiaa. (Laakso 2022, 72–73.) Myös valtasuhteiden ja asioiden kyseenalaistamisen ja tahallisen väärin ymmärtämisen nähdään olevan kirjasarjassa avainasemassa, mitä erityisesti kuvan ja tekstin aiheuttamat ristiriidat tuottavat (Pesonen 2017, 49, 51–53).

Lastenkirjallisuuden komiikasta puhuttaessa ei voida olla huomioimatta *karnevalismin* käsitettä, joka on Laakson mukaan lastenkirjallisuuden keskeisin komiikan lähde. Käsitteellä hän viittaa: ”länsimaiselle naurukulttuurille tyypilliseen valta-asetelmien nurinkääntöön” (Laakso 2022, 73). Käsite on peruja Mihail Bahtinin tunnetusta teoriasta teoksessa *Francois Rabelais – keskiajan ja renessanssin nauru* (1965), jonka mukaan länsimainen romaanimuoto on ottanut vaikutteita kansan auktoriteetteja uhmaavasta ja epävirallisesta humoristisesta karnevaalikulttuurista, jossa nauretaan yhteiskunnan asettamille rajoitteille, kaksinaismoralismille ja mielistelylle. Karnevalismin tavoin lastenkirjallisuus voidaan nähdä rinnakkain aikuisten luoman kulttuurin kanssa elävänä kirjallisuutena, joka on vapaa hulluttelemaan ja ilveilemään ympäröivälle todellisuudelle. (Laakso 2022, 73–74; 2014, 70; Oittinen 2000, 54–58.)

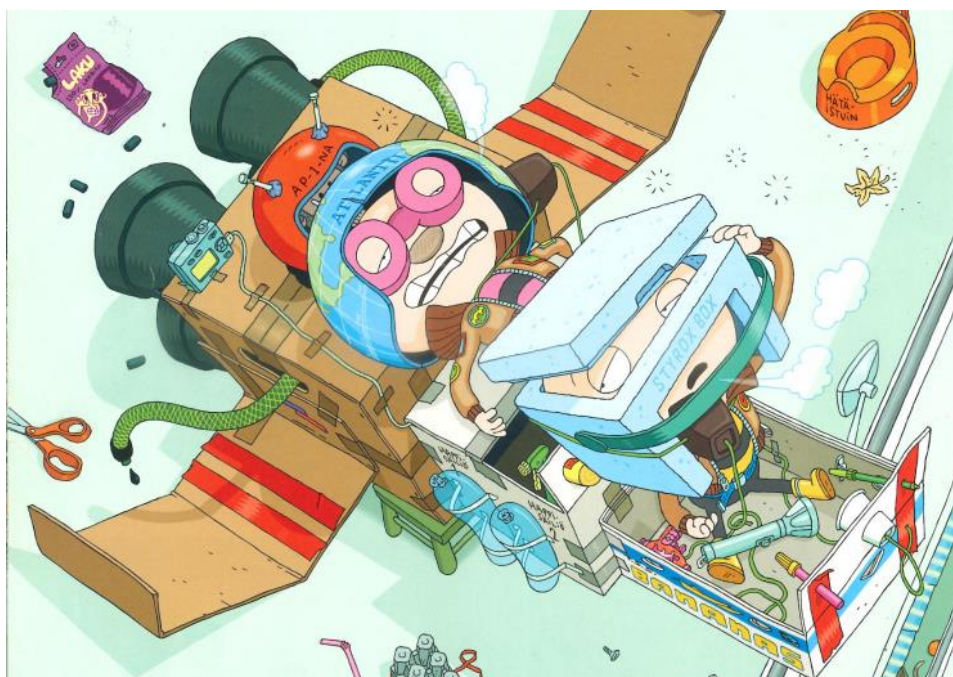
Laakso näkee karnevalismin olevan ennen kaikkea lapsilukijoita puhutteleva huumorin laji, sillä sen huumori siirtää vallan hetkeksi aikuisten maailman sääntöjen alaisuudessa eläville lapsille ja näin ollen tuottaa mielihyvää totuttuja valta-asetelmia horjuttamalla. (Laakso 2014, 71–72; 2022, 74–75). Esimerkiksi sanaleikit voivat kielellisen sivistyksen ja viihteellisyyden lisäksi myös voimaannuttaa lapsia ja kasvattaa heidän itseluottamustansa, kun he kokevat ymmärtäneensä jotain sellaista, mitä kirjan hahmo tai kanssalukija ei ole vielä oivaltanut (Epstein 2012, 172). Karnevalismin käsitteellä on siis selvä kytkös aikaisemmin esiteltyihin huumorin ylemmyys- ja huojennusteorioihin, joissa ensimmäisessä huumori syntyy toisiin kohdistuvan huumorin kautta ja jälkimmäinen taas esimerkiksi valta-asetelmien nurinkääntämisestä aiheutuvaan mielihyvään.

Hietalahden (2018, 47) mukaan huumorin kautta ihminen voi myös kiertää sisäisiä ja ulkoisia esteitä. Hän pohjaa ajatuksensa Freudin huojennusteoriaan tämän kuuluisaan teokseen *Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan* vuodelta 1905. Ulkoisilla esteillä Hietalahti viittaa yhteiskunnassa oleviin rajoituksiin, joilla säädellään ihmisen toimintaa, joita ovat esimerkiksi lainsäädäntö ja hyviksi opitut tavat. Sisäisillä esteillä puolestaan yhteiskunnan luomiin sivistyskäsitteisiin, jotka estävät ihmisiä vapaasti tyydyttämästä omia intohimojaan ja täten pidättelevät toimintaamme. (Hietalahti 2018, 47.) Lastenkirjallisuus pohjaakin usein vallitsevien sopivaisuussääntöjen ja valta-asetelmien kyseenalaistamiseen (Laakso 2022, 77).

Osaltaan karnevalistista huumoria on myös *skatologinen huumori* eli *tabuhuumori*. Tämä lastenkirjallisuudelle ominainen huumorisuuntaus keskittyy aikuisten keskuudessa sopimattomiksi pidettyihin ruumiintoimintoihin, kuten ulostamiseen. Skatologisessa huumorissa puhutaankin avoimesti asioista, jotka ovat lähtökohtaisesti epäsopivia puheenaiheita, mutta jotka luonnollisesti kiinnostavat lapsia. Lukemalla kirjoja, joissa vapautuneesti leikitellään sopimattomuuksilla ja ulosteilla, lapset voivat uhmata aikuisten heille asettamia rajoitteita. (Laakso 2022, 76–77.)

Skatologista huumoria esiintyi myös tutkimassani kirjassa *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (Otava, 2011). Siinä kaksikon avaruusseikkailu päättyy kohtaukseen, jossa Tatu ja Patu heräävät parvekkeeltaan Seikkailu-Sukkula T.S.S. Bananasin kyydistä, mihin Patu toteaa: ”Tatu, mikä tuo ääni on... Jäikö Bananaksen fotoniprotonitermostaattoreiden jälkipoltto päälle?” (mts. 52). Syystä, että sadussa avaruusaluksen fotoniprotonimoottori toimii lakritsalla, voi ajatella, että Patu vihjailee Tatun kärsineen ilmavaivoista sanoessaan jälkipolton jääneen päälle. Kuvituksessa heidän vieressään kyhjäyttää myös tyhjä potta, jonka kyljessä lukee ”hätäistuini”. Tämänkin voi mieltää skatologiseksi ”pottahuumoriksi”. Siispä, kun puhutaan huumorista lastenkirjallisuudesta, on myös kuvalla tärkeä rooli huumorin tuottamisessa lapsille suunnattujen kirjojen kerronnassa (Laakso 2022, 69).

## Kuva 1. Tatun ja Patun avaruusseikkailu 2011 (mts. 50)



”Omituiset otukset ja muodonmuutokset ovat nonsensissa keskeisiä, koska se elää kaikesta oudosta ja kummallisesta.” (Maria Forss 2022, 62.)

Nonsensea, joka liitetään usein leimallisesti lastenkirjallisuuteen, on tutkittu niin Suomessa kuin muualla maailmassa melko vähän (Forss 2022, 61). Nonsense tarkoittaa tekstin leikillistä tasapainoilua merkityksellisyyden ja merkityksettömyyden välillä, johon kuuluvat karnevalistinen irrottelu, reaali maailman logiikasta irrottautuminen, kielipelit ja voimakas sitoutuminen kieleen (Laakso 2014, 59). Myös *intertekstuaalisuus* on yksi nonsensin leimaavista piirteistä, sillä lastenkirjallisuudessa viittaukset lajin perinteeseen sekä muihin lastenkirjoihin ovat yleisiä (Forss 2022, 60–62). Nonsensin nähdään kiinnostavan niin aikuis- kuin lapsilukijoita, vaikka se useimmiten sijoitetaankin lastenkirjallisuuteen. Tämä johtuu Laakson (2014, 60) mukaan siitä, että aikuistenkirjallisuudessa nonsensin elementit tulkitaan niiden lähikäsitteiden eli *absurdin* ja *surrealismen* kautta.

Kirjallisuudentutkimuksessa nonsense on perinteisesti nähty viktoriaanisen ajan lastenkirjallisuuden, kuten Lewis Carrollin Liisa-kirjojen vakiinnuttamana kirjallisuutena. Kuitenkin juuri se, että nonsensin teoria pohjaa voimakkaasti harvoin ja valittuihin teksteihin, tekee nonsensin teorian Laakson mukaan ongelmalliseksi. (Laakso 2007, 59–60; Cross 2011, 97.) Siitä onko nonsense kirjallisuuden laji vai tyylilaji on eriäviä mielipiteitä. Maria Forssin mukaan kotimaisessa tutkimuksessa nonsense mielletään hyvin vaihtelevasti, milloin tyylilajina tai tehokeinona, milloin piirteenä. Kirjallisuudentutkija Wim Tigges puolestaan

määrittelee tutkimuksessaan nonsensen yksinomaan lajiksi, jolle ovat tyypillisiä seuraavat neljä eli piirrettä: kielen vahva korostuneisuus, leikin ja pelin kaltaisuus, merkityksen ja sen poissaolon ratkaisematon jännite sekä tunteiden ja moraalien poissaolo (Tigges 1988, Forssin 2022, 60–62 mukaan). Forss katsoo Tiggesin jaottelun olevan onnistunut, sillä se toimii riippumatta siitä, ajatellaanko nonsensea lajina, tyyllilajina vai tehokeinona. (Forss 2022, 60–62.)

Tiggesin (1988, 95) määritelmän mukaan nonsense on tasapainoilua merkityksen ja merkityksettömyyden välillä. Kyseistä määritelmää käyttäen hän erottaa samalla nonsensen kaikista huumorin alalajeista, joita ovat *ironia*, *parodia*, *satiiri*, *vitsit* ja *arvoitukset*. Tiggesin mukaan *ironia* syntyy merkityksen ja sen vastakohtien välillä eli silloin, kun puhutaan ironista rekisteriä käyttäen, sanotaan jotakin, mutta tarkoitetaan toista. *Satiirin* merkitys taas muodostuu, kun sen avulla osoitetaan joidenkin asiantilojen ja seikkojen epätoivottavuutta. Sen sijaan *parodian* merkitys syntyy, kun parodian kohdetta mukaillaan ivallisesti. *Vitsit* ja *arvoitukset* puolestaan rakentuvat Tiggesin mukaan niiden ratkaisun varaan, missä *punchilnenakin* tunnettu jännite purkaantuu, kun lukija huomaa, mistä vitsissä on kysymys. (Tigges 1988, 95, Laakson 2014, 100–101 mukaan.)

Laakso (2014, 101) näkee Tiggesin määritelmän kuitenkin ongelmallisena, sillä se olettaa tekstuaalisen huumorin kaavamaiseksi vitsiksi eikä ota huomioon kertovalle tekstile ominaista tyylin kautta syntyvää kirjallista huumoria. Tästä syystä hän ymmärtää omassa tutkimuksessaan nonsensen muihin tyyliin ja lajeihin yhdistyvänä tyylipiirteenä, jonka yksi keskeisimmistä keinoista on nurinkääntäminen eli inkongruenssin kaltainen yhteensopimattomuus, jossa entuudestaan oikeiksi opitut oletukset kääntyvät päinvastaisiksi: ”Nonsense-kirjallisuudessa nurinkääntöjä löytyy useita tekstin eri tasoilta alkaen leksikaalisen tason nurinkäännöistä, joita ovat esimerkiksi peilikirjoitus tai palindromit aina teeman tai motiivin tasolle nousevaan nurinkääntöön (Laakso 2014, 68–69)”. Itse kallistun Laakson tavoin tähän tulkintaa nonsensesta.

Myös lastenkirjallisuudentutkija Julie Cross (2011, 95–98) esittää nonsensen olevan erittäin tärkeä laji humoristiselle nykylastenkirjallisuudelle. Hän tekee kuitenkin samalla selvän eron viktoriaanisella ajalla syntyneen *klassisen nonsensen* (‘classic nonsense’) tradition sekä kutsumansa *uuden aallon nonsensen* (‘new wave nonsense’) välillä. Ensimmäiselle on Crossin mukaan tyypillistä sofistikoituneempien, korkeampien ja kognitiivisempien huumorin muotojen (kuten parodia, ironia, satiiri) hyödyntäminen, poliittisten tai filosofisten kysymysten ja teemojen käsittely sekä kielellinen leikkely. Ristiriitaisen ja kaksijakoisen luonteensa takia

klassinen nonsense on yhtä aikaan sekä hauskaa että vakavaa. Laakson (2014, 62) mukaan se, että teksti on samanaikaisesti sekä vakavaa että humoristista, tekee siitä monitulkintaisen ja vetoaa samalla sekä lapsi- että aikuislukijoihin.

Uuden aallon nonsense sisältää Crossin mukaan vanhan eli klassisen nonsensen ominaispiirteet, mutta se on huomattavasti aikaisempaa lapsikeskeisempää. Se sisältää humoristista hullunkurisuutta, outoja kontrasteja ja rinnastuksia sekä naurettavia tilanteita, jotka syntyvät oivalluksina lukijan mielikuvituksen ja luovuuden tuloksena. Uuden aallon nonsense voi myös sisältää vakavia filosofisia ja olemassaoloa koskevia aiheita, mutta se käsittelee niitä leikkisästi. Hän vertaa jaotteluun aikaisemmin mainitun Barbara Wallin (1991, 35) käsitteistöön esittämällä uuden aallon nonsensen olevan lapsen ohitse puhuttelevan kaksinkertaisen yleisön sijaan kaksoisyleisöä eli lapset ja aikuiset huomioivaa kaksoispuhuttelua, joka ei kuitenkaan tingi moniulotteisesta sisällöstään (ks. myös 2.4.4). Crossin mukaan tällainen aikuisen ja lapsen samanaikaisesti huomioiva kaksoispuhuttelu toteutuu, kun huumorin ylemmät muodot kuten parodia ja satiiri yhdistyvät nykynonsenseen lukijalle helpommin avautuvaan ja lapsia huumorin alempiin muotoihin eli miellyttävään koomiseen groteskiin ja skatologiseen huumoriin sekä slapstickiin. (Cross 2011, 96–99, 102–103.)

Lisäksi uuden ajan nonsense sisältää tyypillisesti paljon aikuistenkirjallisuudelle sekä klassiselle nonsenselle tyypillisiä surrealistisia ja absurdeja piirteitä. Crossin (2011, 98) nämä piirteet lähentelevät modernin abstraktin käsitettä, jolle tyypillisiä ovat ylenpalttinen sanaleikkien käyttäminen (kaksoismerkitykset, vitsit, sanoilla leikittelyt) sekä neologismien ja portmanteau -sanojen, joita hän kuvaa kahden sanan ja merkityksen yhteensulautumisena yhdeksi, käyttö. Tutkimani aineisto osuu myös tämän käsitteen kuvaukseen. Cross näkeekin Laakson (2014, 67) mukaan nonsensisen inkongruenssin eli toisiinsa yhteensopimattomien elementtien leikkisän yhdistelyn viehättävän perheen pienimpiäkin, sillä ne eivät vaadi lukijalta minkään älyllisen tehtävän ratkaisua (Cross 2011, 100, Laakson 2014, 67 mukaan).

Laakson näkemys nonsensesta kirjallisuuden tyylipiirteenä sekä Crossin näkemys *uuden aallon nonsensesta* nykylastenkirjallisuuden huumorin lajina sopivat hyvin aineistooni, jonka moniulotteinen kaksoisyleisölle suunnattu sisältö sisältää niin koomista huumoria, hullunkurisia inkongruensseja, intertekstuaalisia viittauksia sekä paikoin tasapainoilua merkityksen ja merkityksettömyyden välillä. Pesosen (2015, 61) mukaan huumori ja ironia ovatkin postmodernissa kirjallisuudessa käytettyjä keinoja toden ja kuvitelman suhteen pohtimisessa. Joitain aineisossani esiintyviä erisnimien sanaleikkejä ja sanoilla leikittelyjä voi mielestäni pitää nonsenselle ominaisena kielenä, sillä niistä useimpia on lähes mahdotonta

ymmärtää ilman kuvitusta. Laakson sanoin: *nonsense näyttää olevan järjetöntä kielen leikkiä, mutta perustuu todellisuudessa tiukkaan säännönmukaisuuteen* (Laakso 2014, 63).

## 4 ERISNIMIEN SANALEIKIT TATU JA PATU - KUVAKIRJOISSA

### 4.1 Aineiston esittely ja analyysimenetelmä

Tutkielmassani tutkin kuvakirjojen erisnimissä esiintyviä sanaleikkejä sekä niiden käännösstrategioita ja suhdetta kuvakirjan kuvitukseen. Tutkimusaineistoni koostuu kolmesta Aino Havukaisen ja Sami Toivosen Tatu ja Patu -kirjasarjan kirjasta *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (Otava, 2011) ja siitä laaditusta käännöksestä *Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie* (Reč', 2020), *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (Otava, 2013) ja sen käännöksestä *Tatu i Patu: neveroätnye izobretenia na vse vremena* (Reč', 2020) sekä *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* (Otava, 2016) ja tämän käännöksestä *Tatu i Patu – detektiv: delo o Polovinšike* (Reč', 2019). Kaikki kuvakirjojen käännökset ovat kääntäjä Anna Sidorovan laatimia. Teokset ovat visuaaliselta ilmeeltään, kooltaan ja sivumäärältään identtiset.

Tutkimukseni on laadullinen tutkimus, jonka aineistopohjaisen sisältötutkimuksen olen toteuttanut hyödyntämällä Excel-taulukkoa ja sen hakuominaisuuksia. Yhteensä kuvakirjojen sisältövertailua varten tarkasteltiin 228 sivua, joista 114 oli suomenkielisiä ja 114 venäjänkielisiä sivuja. Sisältövertailussa olen kuvituksen lisäksi ottanut huomioon kaikki alkuperäisen tekstin ja käännöstekstin eroavaisuudet ymmärtääkseni ja rajatakseni paremmin tutkimustani sekä antaakseni aiheita jatkotutkimukselle. Tutkimissani kuvakirjoissa esiintyi erisnimien sanaleikkien lisäksi muun muassa yleisnimissä esiintyviä sanaleikkejä, murretta sekä muita tekstin sisäisiä eroja ja leikittelyitä.

Tutkimieni kuvakirjojen kuvitus on oleellinen osa jokaista tutkimaani erisnimessä esiintyvää sanaleikkiä ja sen käännösvastinetta. Tästä syystä aineistoanalyysissä olen erotellut teoksissa esiintyvät erisnimet ensin erisnimiin, jotka eivät sisällä sanaleikkiä (erisnimi 1) ja sitten sanaleikin sisältävään erisnimiin (erisnimi 2). Jälkimmäiset sanaleikin sisältävät erisnimet olen puolestaan jakanut tekstissä esiintyviin sanaleikkeihin, joiden sisältö täydentyy kirjan aukeaman kuvituksen kanssa (erisnimi 2) ja erisnimiin, joissa sanaleikki on osana kuvitusta tai kuvituksen sisällä (erisnimi 2 + graf). Tämän alle osuvat myös lyhyet kuvitusta selittävät laatikkotekstit. Siispä tutkimani erisnimissä esiintyvät sanaleikit ovat poikkeuksetta aina yhteydessä sitä ympäröivään kuvitukseen. Lisäksi aineistoanalyysissäni esiintyy myös tutkimuksen ulkopuolelle rajautuneita yleisnimiä (yleisnimi 2), jotka leikittelevät teoksen visuaalisen ilmeen tai grafiikan kanssa. Ne tosin lähentelevät hyvin paljon *portmanteaun*

käsitettä eli keksittyjä yhdistelmäsanoina tai sanamuunnoksia kahdesta tai useammasta sanasta, mitkä sanaleikkien ohella hauskuttavat lukijaa ja saavat kielen solmulle teoksia lukiessa. Analyysin ulkopuolelle jäivät myös esimerkiksi murteen (teksti + murre), vertauskuvien (teksti + kuin) sekä kuvituksen sisällä olevien tekstikatkelmien (teksti + graf) käänkösvastineiden vertailut.

Tarkastelemani erisnimissä esiintyvät sanaleikit (erisnimi 2; erisnimi 2 + graf) olen luokitellut ensin sanaleikkityypeittäin, ja tämän jälkeen tarkastellut niissä käytettyjä käänköstrategioita. Kukin sanaleikin sisältämä erisnimi saattaa samanaikaisesti olla useampaa eri sanaleikkityyppiä, mistä syystä olen valinnut sanaleikkityypiksi sitä eniten luonnehtivan piirteen yläkategoriaksi. Koska kyseessä ovat lyhyet yhdestä tai muutamasta sanasta koostuvat erisnimissä esiintyvät sanaleikit, olen myös joutunut soveltamaan B. J. Epsteinin sanaleikkityypijaottelua sekä käänköstrategijaottelua näille sopiviksi. Tulen tuomaan esille nämä havainnot myös myöhemmin aineistoanalyysissäni aina jokaisen sanaleikkityypin kohdalla.

Yhteensä teoksissa oli 133 erisnimeä, joista sanaleikin sisältäviä erisnimiä oli 88. Näistä tekstissä esiintyviä kirjan kuvituksen kanssa vuoropuhelua käyviä sanaleikkejä (E2) oli 30 ja grafiikan sisällä olevia sanaleikkejä (E2 + graf) oli 58. Näin ollen osana grafiikkaa ja kirjan kuvitusta esiintyviä erisnimien sanaleikkejä oli noin puolet enemmän kuin tekstissä esiintyviä erisnimien sanaleikkejä (ks. taulukko 1). Ilman sanaleikkiä esiintyviä erisnimiä (E1) oli yhteensä 45 kappaletta. Näistä 22 kappaletta oli grafiikan sisällä esiintyviä nimiä (E1 + graf). Ainoastaan kahdeksan erisnimeä oli käänköty kotouttavasti, kohdekulttuuriin sopeuttaen (esim. perämies Кеа-Роһ > лощман Мельйс; Рејјули > Тефтели), loput erisnimistä olivat joko translitteroituja tai käänköty suoraan kohdekieleen.

Sanaleikkityypeistä eniten esiintyi *grafiikalla leikitteleviä* sanaleikkejä, joita oli yhteensä 40. Tässä sanaleikkityypissä fontti, kuvitus tai sanat ovat keskenään humoristisessa vaikutuksessa (Epstein 2012, 168–169). *Yhden sanan muutoksen* sanaleikkejä oli yhteensä 11 kappaletta kun taas *parodisia*, *paronymisia* tai *kaksi- tai monikielisiä* sanaleikkejä oli kutakin 10 kappaletta. *Homografisia* sanaleikkejä oli kuusi kappaletta ja idiomaattisia ainoastaan yksi kappale. Epsteinin luokittelun mukaisia *homofonisia* tai *metonymisia* sanaleikkejä ei aineistossani esiintynyt ollenkaan.



**Taulukko 1. Sanaleikkityypit yhteensä**

Sanaleikkityypit yhteensä	E2	E2 + graf	Yhteensä
homofoninen	0	0	0
homografinen	1	5	6
paronyminen	4	6	10
metonyminen	0	0	0
yhden sanan muutos	4	7	11
idiomaattinen	0	1	1
kaksi- tai monikielinen	2	8	10
parodinen	1	9	10
grafiikalla leikittelevä	18	22	40
<b>Yhteensä</b>	<b>30</b>	<b>58</b>	<b>88</b>

Kokonaisuudessaan kääntäjän eniten käyttämä käänösstrategia aineistossani oli *säilyttäminen*, jossa lähdekielinen sanaleikki tai sen assosiaatiot on onnistuttu välittämään sellaisenaan käänökseen (ks. taulukko 2). Säilyttävää käänösstrategiaa käytettiin aineistossani yhteensä 49 eri tapauksessa. Toiseksi eniten käytetty käänösstrategia on ollut *korvaaminen*. Tässä sanaleikki korvataan kohdekielisellä sanaleikillä, muulla kuvailemalla keinolla tai tavanomaisella kielellä. Näitä tapauksia aineistossani oli yhteensä 31 kappaletta. Kolmas kääntäjän käyttämä käänösstrategia aineistossa oli *lisäys*. Käänösstrategiana lisäys tarkoittaa, että sanaleikin ympärille lisätään tekstiä tai että kohdekielen sanavalinnasta syntyy uusi merkitys käännettyyn sanaleikkiin. Tätä käänösstrategiaa kääntäjä on käyttänyt vain kahdeksassa eri tapauksessa.

Näin ollen *poistoa*, *selitystä* tai *kompensaatiota* ei ole käytetty käänösstrategiana aineistossani kertaakaan. Tälle ilmiölle on tosin selkeä syy, nimittäin Epsteinin (2012, 175–176) mukaan esimerkiksi *poisto* ei ole toivotuin strategia sanaleikin kääntämiselle, sillä saattaa johtaa sanaleikin lisäksi myös sitä ympäröivän kontekstin poistamiseen. *Selittävä* käänösstrategia taas on ongelmallinen, sillä se usein johtaa huumorin laventumiseen. *Kompensaatio* ei puolestaan sovi kuvakirjojen maailmaan, sillä siinä kääntäjän tulisi välittää lähdetekstin huumori ja tunnelma ilman alkuperäistä sanaleikkiä muualla tekstissä ylimääräisen sanaleikin, tekstikatkelman tai poikkeavan tyylin muodossa.

## Taulukko 2. Käännösstrategiat yhteensä

Käännösstrategiat yhteensä	E2	E2 + graf	Yhteensä
poisto	0	0	0
korvaaminen	8	23	31
lisäys	2	6	8
selitys	0	0	0
kompensaatio	0	0	0
säilyttäminen	20	29	49
<b>Yhteensä</b>	<b>30</b>	<b>58</b>	<b>88</b>

Yksityiskohtaisessa sanaleikkityyppien käännösstrategiavertailussa ei aineistoni perusteella voi tehdä mitään selkeitä havaintoja siitä, mikä kääntäjän suosimasta käännösstrategiasta kunkin sanaleikkityypin kohdalla on ollut (ks. taulukko 3). *Grafiikalla leikittelevän* ja *paronymisen* sanaleikkityyppien kohdalla kääntäjä on useimmiten valinnut säilyttävän käännösstrategian. Kun taas esimerkiksi *yhden sanan muutoksen* sanaleikkien kohdalla kääntäjä on kallistunut korvaavan sanaleikin käyttämiseen. *Kaksi- tai monikielisten*, *parodisten* ja *homografisten* sanaleikkien suhteen suurta eroa korvaavan ja säilyttävän strategian käyttämisellä ei ole. Lisäksi taas on eniten tehty *grafiiikalla leikittelevien* sanaleikeissä. Kyseiset havainnot ovat pelkästään suuntaa antavia, sillä aineistoni on rajallinen.

## Taulukko 3. Sanaleikkityypit käännösstrategioittain

Sanaleikkityypit käännösstrategioittain	korvaaminen	lisäys	säilyttäminen	Yhteensä
homografinen	2	1	3	6
paronyminen	2	1	7	10
yhden sanan muutos	8	0	3	11
idiomaattinen	0	0	1	1
kaksi- tai monikielinen	5	1	4	10
parodinen	4	1	5	10
grafiiikalla leikittelevä	10	4	26	40
<b>Yhteensä</b>	<b>32</b>	<b>8</b>	<b>48</b>	<b>88</b>

Seuraavaksi esittelen aineistossani esiintyneitä erisnimien sanaleikkejä sanaleikkityypeittäin. Nostamani esimerkit kunkin sanaleikkityypin kohdalla ovat valikoituneet omien mieltymysteni mukaan. Samalla tuon esille sanaleikkiä ympäröivän visuaalisen kontekstin esittelemällä ja sanoittamalla niihin liittyvät kuvitukset, sillä kuten aiemmin on tullut esille, ne ovat erottamaton osa toisiaan. Tutkimuksen mielenkiintona ovat ennen kaikkea erisnimissä esiintyvien sanaleikkien käännösvastineet sekä niiden käännösstrategiat.

## 4.2 Parodiset sanaleikit

Parodisilla sanaleikeillä tarkoitetaan sanaleikkejä, jotka perustuvat jonkin toisen tekstin parodioimiseen muuntamalla tai pilkkaamalla tekstiä (Epstein 2012, 168–169). Aineistossani olen luokitellut parodisiksi sanaleikeiksi erisnimet, jotka viittaavat johonkin toiseen yleisesti tunnettuun teokseen tai tekstiin. *Tatun ja Patun avaruusseikkailun*<sup>3</sup> alussa Tatu ja Patu tulevat elokuvateatterista ulos nähtyään *Tähtikapina* -uutuuselokuvan (vrt. Tähtien sota -elokuvasarja). Kirjassa iloisten veljesten takana on kuvitettuna elokuvateatteri, jonka ilmoitustaululla on useamman eri meneillä olevan elokuvan mainosjulisteita. Näistä kaksi sisältävät parodisen sanaleikin osana kuvitusta, joista keskimmäisen esittelen analyysissäni.

Kuva 2. Tatun ja Patun avaruusseikkailu \_elokuvateatteri (mts. 4)



Kyseisessä mainosjulisteeissa (1a) mainostetaan *Sauna WARS: Ämpäriumun vastaisku* -nimistä elokuvaa. Julisteen kuvituksessa on iso, vihreä ämpäripäinen hahmo, jolla on vasta kädessä. Erisnimi sisältääkin intertekstuaalisen viittauksen *Star Wars: Imperiumin vastaisku* -elokuvaan ('Империя наносит ответный удар'), mutta se leikittelee sanoilla sauna, ämpäri ja vasta. Venäjännöksessä (1b) sen sijaan erisnimi on kääntynyt muotoon *Sauna WARS: Vtorzenie velikanov* ('Sauna WARS: Вторжение великанов'), joka leikittelee Ämpäriumun vastaiskun sijasta sanoilla вторжение ('tunkeutuminen') ja великан ('jättiläinen') eli jättiläisten tunkeutumisella. Kääntäjä on tässä esimerkissä hyödyntänyt kuvitusta keksiessään korvaavan käännösstrategian vastineelleen.

<sup>3</sup> *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* -kirjan (2011) tarkempi juonikuvaus liitteissä (ks. Liite 1).

Muutama muukin *Harry Potter* -fantasiakirjasarjaa hyödyntävä parodinen sanaleikki esiintyi aineistoni erisnimissä. Näistä ensimmäiseksi nostan ilotulitusrakettivoimalla kulkevan *Muurikiituri*-keksinnön, jonka kahvilan mainoksessa on kiinalaisin merkein kirjoitettu teksti (2a): ”Pidä tauko *Liekehtivässä Helmessä!*”. Venäjännös (2b) *Zaglâni na ogonëk v "Plamennuû žemčuzinu"!* (’Загляни на огонёк в «Пламенную жемчужину!») säilyttää viittauksen *Harry Potter ja Liekehtivään Pikari* -kirjaan, mutta lisää taitavasti ilmaisun *зайти на огонёк* (’*zajti na ogonëk*’) eli tehdä pikainen vierailu jossakin. Venäjänkielisessä ilmaisussa käytetty sana *огонёк* tulee sanasta *огонь* (’tuli’), mikä viittaa kynttilän sytyttämiseen ikkunalle merkiksi siitä, että isäntäväki on kotona.

Toinen sanaleikki sijoittuu *Tatun ja Patun* keskiaikaiseen alkemian maailmaan (ks. jäljempänä kuva 11), jossa alennusmyynnissä on (3a) *Ale! Viisastelijoiden kivi*. Kiven nimi leikittelee selvästi *Harry Potter ja Viisasten kivi* -teoksella, mutta viisasten kiven sijaan onkin kyse viisastelijoiden kivestä, joka on vieläpä laitettu alennukseen. Kuvituksen kivikään ei ole kummoinen: tavallinen harmaa maantiekivi. Venäjännös (3b) *Rasprodaža! Filosofskij kamen'!* (’Распродажа! Философский камень!’) korvaa sanaleikin tavanomaisella kielellä. Näin ollen käänösstrategia on tämän erisnimen kohdalla *korvaaminen*. Molemmat edellä mainitut sanaleikit olivat *Tatu ja Patu kummat keksinnöt kautta aikojen*<sup>4</sup> -kirjasta.

**Kuva 3. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Viisastelijoiden kivi (mts. 14)**



Lisäksi kirjassa *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja*<sup>5</sup> oli aikuislukijalle tuttu *MeNaiset*-naistenlehdellä leikittelevä erisnimi (4a) *mekeijut*, jonka venäjänkielinen vastine (4b) *myfei*

<sup>4</sup> *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kirjan (2013) tarkempi juonikuvaus liitteissä (ks. Liite 2).

<sup>5</sup> *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* -kirjan (2016) tarkempi juonikuvaus liitteissä (ks. Liite 3).

(‘мыфеи’) on säilyttävä. Kuvituksessa pienen tytön syntymäpäivillä etsivä Tatu on naamioitunut keijuksi (‘фея’) ja pitää juhlaväkeä silmällä *MeKeijut*-lehden takaa.

**Kuva 4. Tatu ja Patu etsivinä\_mekeijut (mts. 9)**



### 4.3 Kaksi- tai monikieliset sanaleikit

Kaksi- tai monikieliset sanaleikit sisältävän huumoria useammalla eri kielellä (Epstein 2012, 168–169). Kaksi- tai monikielisiksi erisnimien sanaleikeiksi olen luokitellut sellaiset erisnimet, joissa on yhtä tai useampaa kieltä sisältäviä sanoja. Myös murteella leikkittelyn olen tulkinut kaksi- tai monikieliseksi erisnimen sanaleikeiksi.

Seuraavat esimerkit kaksi- tai monikielisistä sanaleikeistä ovat otettu *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* -kuvakirjan sivulla 14 esiintyvistä kuvituksista. Kirjassa esiintyi eniten tämän sanaleikkityypin esimerkkejä. Kuvituksessa Tähtiunionin emäluksen valvontakeskuksen hätäkokoukseen on saapunut 15 Universumin eri kansojen edustajaa, jotka kirjan mukaan *nyökyttelevät päitään tai muita vastaavia ruumiinosiaan neuvottelutilan pöydän ympärillä* (Havukainen & Toivonen 2011, 14). He ovat kerääntyneet valvontakeskukseen selvittääkseen, mikä tuntematon voima aiheuttaa Universumissa ennennäkemätöntä tuhoa sekä mistä syystä planeettojen ja kuiden kiertoradat sekaisin.

Kuva 5. Tatun ja Patun avaruusseikkailu\_hätäkokous (mts. 14)



Näistä murteella leikittelevä erisnimen sanaleikki on (5a) *Thurgh'un lähettiläs Tom' Ottis*, joka kääntyisi lounaismurteesta yleiskielelle muotoon *Turun lähettiläs Tuollainen*. Ulkoasultaan häntä voisi luonnehtia yksisilmäiseksi Nipsuksi, jolla on keskipitkä violetti patriarkaallinen kaapu ja jonka valkoinen kaulus muistuttaa valistuksen ajan röyhelöistä kaulusta. Nahmon pää on taas faaraon kaksoiskruunua muistuttava lieriö. Lisäksi olenolla on neljä kättä muistuttavaa uloketta ja kuusi lyhyttä linnunjalkaa. Venäjännös (5b) *Kirillius s planety Solčniâ* ('Кириллиус с планеты Солчния') on hyödyntänyt käänkösvastineessa olennon kuvitusta (ks. kuva 5), jonka olemus vie ajatukset kirkollisiin menoihin ja Turun arkkipiispan liturgiseen asuun. Näin ollen venäjänkielisen käänkösvastineen voidaan nähdä olevan yhteys muinaiskirkkoslaavin kehittäjiin Kyrillos ja Methodios pyhimyksiin. Jäljempänä tekstissä (mts. 28) nimittäin esitellään tämän edustajan avustaja *Zim' Ottis* ('Sellainen'), joka kääntyy venäjäksi muotoon Mefodius ('помощник Мефодиус'). Venäjänkielinen vastine kansan nimelle *Solčniâ* viittaa sanaan *солнце* ('aurinko'). Aurinko voi tässä tapauksessa olla jonkinlainen viittaus muinaisen Egyptin Auringonjumala Ra'han. Toisaalta pyhimykset Kyrillos ja Methodios olivat kotoisin Thessaloniasta, jonka alkuperäinen venäjänkielinen nimi on ollut Солунь (nyk. Saloniki 'Салоники'), Käänkösstrategia, jota kääntäjä on tässä käyttänyt, on *korvaava*.

Erisnimi (6a) *Protestion 5:n suurlähettiläs Rapu Than* sisältää taas niin englanninkielisen sanan protest ('protestoida') kuin viittauksen aasialaiseen nimistöön (Than). Kuvituksessa (ks. kuva 5) näkyy vain olion takaraivo, joka on ravunpunainen ja erikoisesti pingottunut. Venäjännös

(6b) *Posol Tre Buet s planety Proteston-5* ('Посол Тре Бует с палнеты Протестон-5') puolestaan hyödyntää tietoa kansan protestoivasta tai vaativasta luonteesta juontamalla erisnimen *Tre Byem* verbistä *требовать* ('vaatia'). Käännösstrategia, jota kääntäjä on tässä esimerkissä käyttänyt, on *lisäys*. Kääntäjä korvaa erisnimen *Rapu Than* lisäämällä venäjänkieliseen vastineeseen *Tre Buet* verbin *vaatia*, jolloin alkuperäisestä sanaleikistä tulee sitäkin monimerkityksellisempi.

Murresanojen ja englannin kielen lisäksi teoksen kaksi- tai monikielisissä erisnimen sanaleikeissä leikiteltiin myös ruotsin kielellä. Näistä esimerkkinä olen valikoinut aineistostani *Ööga* nimisen kansan edustuston: (7a) *Öögain edustusto Pu Si Vi Ru Ke*. Kansan nimi juontaa ruotsin kielen sanasta *ett öga* ('silmä'), jota myös kirjan kuvitus puoltaa. Kuvituksessa (ks. kuva 5) oliolla on nippu toisiinsa kietoutuneita, erivärisiä silmämunia: Punainen, Sininen, Vihreä, Ruskea, Keltainen. Kyseessä ovat *Öögain* edustajien nimet, jotka esiintyvät erisnimen tavulyhenteissä. Venäjänkielinen vastine (7b) *Deputaty sozvezdiâ Oko – Kra, Sin, Zel, Kor, Žël* ('Депутаты созвездия Око – Кра, Син, Зел, Кор, Жёл') hyödyntää taas vanhahtavaa nimeä *silmälle oko* ('oko'). Muutoin venäjännöksen tavulyhenteet mukailevat kuvitusta ja värejä samassa järjestyksessä kuin alkuperäisessä tekstissä. Kääntäjän käyttämä käännösstrategia on *säilyttävä*, sillä alkuperäisen erisnimen sanaleikin assosiaatiot välittyvät myös käännöksessä.

#### 4.4 Homografiset sanaleikit

Homografisissa sanaleikeissä sanoilla on samanlainen kirjoitusasu, mutta sanat ovat merkitykseltään ja ääniasultaan erilaisia (Epstein 2012, 168–169). Tällaisiksi olen aineistossani tulkinnut sellaiset erisnimien sanaleikit, jotka ovat kirjoitusasultaan yhteneviä jonkin yleisnimen kanssa, mutta eivät tarkoita samaa asiaa teoksessa. Sanat saattavat olla kuitenkin graafisesti alkuperäisestä sanasta poikkeavia, jolloin esimerkiksi erisnimen fontti tai tavutus voi olla tavanomaisesta poikkeava.

Ensimmäiseksi esittelen vielä yhden valvontakeskuksen neuvottelupöydän äärelle saapuneen Universumin kansanedustajan (8a) *Alab Asterin senaattori Al Abaster*. Alabasteri on nimitys lasimaisen kiven tapaiselle aineelle, joka voi olla kiveä tai hienorakeista kipsiä. Patsasmainen olemus on myös tarkastelemallani olennolla. Kuvituksessa on isokokoinen, hieman virtahevon näköinen olento, joka istuu valkoisessa nilkkapituudessa paitamallisessa kaavussa (ks. kuva 5). Olennon viittaa pitelevät pienet valkoiset lentävät kalat. Nimen tavutus muistuttaa arabimaiden nimistöä, vaatetus taas toogaa tai arabimiesten käyttämää *dišdašaa*. Venäjännös (8b) *Senator Al Abaster s planety Alab Aster* ('Сенатор Ал

Абастер с планеты Алаб Астер’) on alkuperäisen erisnimen leikittelyn säilyttävä, siispä sen käänösstrategia on *säilyttäminen*.

Seuraava homografisen sanaleikin sisältävä erisnimi esiintyy myös kirjassa *Tatun ja Patun avaruusseikkailu*, kohtauksessa, jossa *Näe meidät jättiläinen* -operaatiota valmistellaan koko Universumin voimin. Kuvituksessa on jättimäinen kynsilakka, jolla avaruusteknikko viimeistelee robottisormen kynttä. Tarkastelun kohteena on kynsilakan etiketissä oleva nimi (9a) *Glitter Nail "Armstrong"*, joka paitsi viittaa ensimmäiseen Kuun pinnalla käyneen yhdysvaltalaiseen astronauttiin Neil Alden Armstrongiin, se myös leikittelee englannin kielen sanoilla nail (’kynsi’), arm (’käsi’) ja strong (’vahva’). Sanaleikkityyppi voisi siis yhtä hyvin olla grafiikalla leikittelevä kuin parodinenkin.

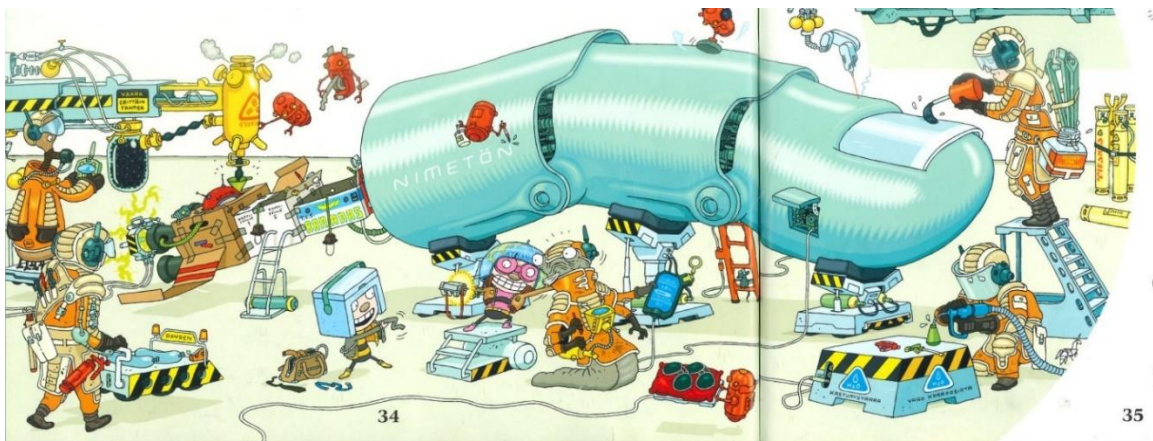
**Kuva 6. Tatun ja Patun avaruusseikkailu\_Nail Armstrong (mts. 35)**



Aineistossani päädyin luokittelemaan sanaleikin homografiseksi, sillä se on kirjoitusasultaan täysin samanlainen kuin yllä mainitut englanninkieliset sanat. Valintaa puoltaa myös kirjan kuvitus, jonka jättimäinen robottisormi muistuttaa ison robotin nimetöntä sormea: robottisormen kyljessä koreileekin sana *Nimetön* (’Безымянный’). Tällä piilolinssiasettimellä avaruuspilottien on määrä asettaa suurentava linssi Universumissa kaaosta aiheuttavalle *Kosmorontti Rohmulukselle*. Venäjännös (9b) *Lak dlâ nogtej "Armstrong"* (’Лак для ногтей «Армстронг»’) ei luonnollisestikaan aivan taivu erisnimellä Neil ja englannin kielen sanalla nail leikittelyyn, joten kääntäjä on lisännyt sanan лак для ногтей (’kynsilakka’) venäjänkieliseen erisnimeen. Viittaus astronauttiin kuitenkin säilyy lakan nimessä *Armstrong*. Säilyttääkseen erisnimessä esiintyvän sanaleikin kääntäjä on päätenyt käyttämään *lisäystä* käänösstrategianaan.

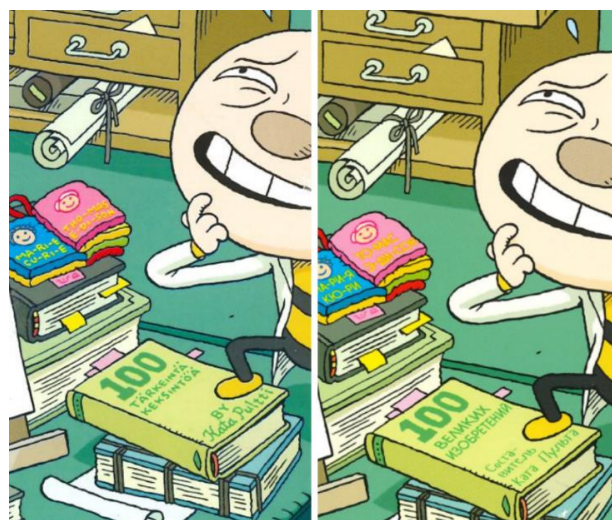


**Kuva 7. Tatun ja Patun avaruusseikkailu\_Nimetön (mts. 34–35)**



Muutamia muita mielenkiintoisia homografisia erisnimen sanaleikkejä esiintyi myös kahdessa muussa tarkastelemassani kuvakirjassa. Näitä olivat *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kirjan kuvituksessa esiintyneen kirjan nimi (10a) *100 tärkeintä keksintöä by Kata Pultti*, jonka kuvitteellisen tekijän nimi on yhtenevä sanan katapultin kanssa. Venäjännös (10b) *100 velikih izobretenij, sostavitel' Kata Pul'ta* ('100 великих изобретений, составитель Ката Пульта') erii hieman alkuperäisestä nimestä, sillä siinä laatijana ei ole *Kata Pultti* niminen henkilö vaan se antaa ymmärtää, että kyseessä on katapultin tekijän ('составитель') teos tai vastaavasti, että teos sisältää katsauksen katapultin keksijästä. Tästä syystä erisnimen sanaleikin käännösstrategia on *korvaaminen*.

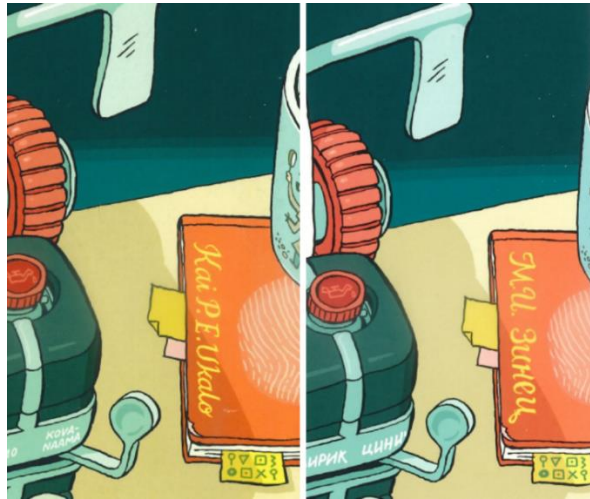
**Kuva 8. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Kata Pultti (mts. 2)**



Toinen esimerkki löytyy *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* -kirjasta, kohtauksesta, jossa yksityisetsivä Patu on kirjoittamassa raporttia tutkimuksistaan. Kuvituksessa kirjoituskoneen

vieressä lojuu *Sormenjäljet* niminen kirja, josta pilkistää useampi eri kirjanmerkki. Kirjan on kirjoittanut fiktiivinen kirjailija (11a) *Kai. P. E. Ukalo*, joka leikittelee yleissanan peukalo kanssa sekä etunimen ja epäröintiä ilmaisevan partikkelin -kai kanssa. Venäjännöksessä (11b) *M. I. Zinec* (’М. И. Зинец’) peukalon sijaan leikitelläänkin pikkurillin (’мизинец’) kanssa, mistä syystä käännösstrategiana toimii *korvaaminen*.

**Kuva 9. Tatu ja Patu etsivinä Kai Peukalo (mts. 2)**



#### 4.5 Paronymiset sanaleikit

Epsteinin (2012, 168–169) luokittelun mukaan paronymisen sanaleikin muodostavat samankaltaiset, mutta merkitykseltään eriävät sanat. Aineistossani olen tulkinnut paronymisiksi erisnimien sanaleikeiksi sellaiset erisnimissä esiintyvät sanat, jotka eroavat muutamalla kirjaimella toisistaan tai sanat, jotka muodostuvat kahdesta eri sanasta tai sanaan liitetystä päätteestä. Ne voisivat olla siis eräänlaisia sanahybridejä tai neologismeja eli keksittyjä sanoja.

Ensimmäinen esimerkki paronymisesta erisnimien sanaleikistä on (12a) *Tatunius*, joka leikittelee antiikin Rooman keisareiden nimillä (esim. Claudius, Tiberius, Trajanus) sekä kirjasarjan toisen päähenkilön eli Tatun nimellä. Kyseinen erisnimien sanaleikki esiintyy kirjassa *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen*. Kuvituksessa on antiikin Roomaan sijoittuvan *Koottavan keisarin* patsasrunko, joka on tällä kertaa päivitetty Tatun kasvonosilla. *Koottava keisari* on veljesten keksintö, joka olisi mahdollistanut muinaisen Rooman valtakuntaan ainoastaan yhden ison patsaan, jota olisi voinut muokata aina kunkin aikakauden keisarin näköiseksi. Tatuniuksen ympärillä onkin väärin kootun Vespasianuksen lisäksi Claudius sekä filosofian opiskelijoiden tekemä keisarin huumoriversio. Venäjännöks (12b) *Tatunij* (’Татуний’) mukailee alkuperäisen sanaleikin sisältöä ja tuo sen venäjän kieliseen

muotoon antiikin Rooman keisareista lisäämällä siihen -ний ('-nij') päätteen (vrt. Клавдий, Тиберий). Käännösstrategiana on tässä erisnimen sanaleikissä *säilyttäminen*.

**Kuva 10. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Tatunius (mts.11)**



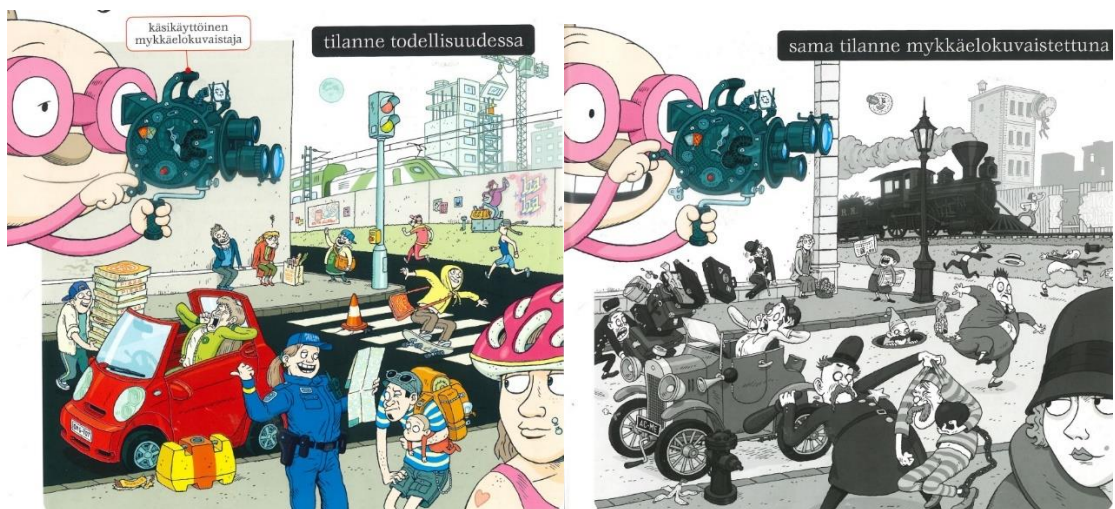
Toiseksi samasta kirjasta löytyvän paronymian sisältäväksi sanaleikiksi olen luokitellut (13a) *Tatucelcus ja Patucelcus* nimisen keskiaikaisen kojun nimen, josta veljekset myyvät kehittelemiään ikuisesti kestäviä saippuakupliaan. Kuvituksessa alkemistiveljekset esittelevät keksintöään *Culpatum Lujax* ja miten sitä olisi keskiajan maailmassa voinut hyödyntää: kuplista voisi tehdä niin tekohampaat, kuplaratsun, kuninkaallisen haarniskan kuin nautinnollinen kuivapesun. Kojun nimessä leikitellään kaksikon nimillä Tatu ja Patu sekä celsiusasteella, mikä sopii hyvin alkemian maailmaan. Venäjänkielinen vastine nimelle (13b) *Tatucel's ja Patucel's* ('Татудельс и Патудельс') on alkuperäisen sanaleikin *säilyttävä* (vrt. цельсий). Sanaleikin voi tosin mieltää myös parodiseksi, jossa se leikittelisikin asteiden sijaan Kelsoksella (lat. Celsus), joka oli antiikin Kreikan platonilainen filosofi. Hänet tunnettiin kristinuskon vastustajana. Tätäkin ajatusta tukee venäjännös, sillä kyseinen filosofi on venäjän kielellä *Cel's* ('Цельс'). Tässäkin tapauksessa käännösstrategiana olisi *säilyttäminen*.

**Kuva 11. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Tatucelcus & Patucelcus (mts. 14)**



Kolmas *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -teoksesta ottamani esimerkki paronymisesta sanaleikistä on hyvin lähellä neologismin käsitettä. Kyse on (14a) *Mykkäelokuvaistajasta*, joka tulee sanoista mykkäelokuva ja monistaja. Kyse on Tatun ja Patun kehittämästä kamerasta, jolla voi muuntaa nykypäivän tapahtumat vanhanaikaiseksi mykkäelokuvaksi. Käytännössä kuvitus antaa ymmärtää, että se muuntaa nykypäivän tilanteen Charlie Chaplin -todellisuuteen. Venäjännös (14b) *Kinopreobrazovatel'* ('Кинопреобразователь') hyödyntää suomen kielen vastinetta sanasta muunnin ('преобразователь'). Näin ollen käänösstrategia on tässä säilyttäminen, sillä alkuperäisessä ajatus kuvan muuttamisesta mykkäelokuvaksi säilyy.

**Kuva 12. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Mykkäelokuvaistaja (mts. 22–23)**



Lisäksi teoksessa *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* vilisee paronymisia erisnimien sanaleikkejä, kun Universumin sijasta kaverukset puhuvat milloin (15a) *galaktoosi-intolerantisesta*

*Universumoidista*, milloin (15b) *Galaksatiivisesta Universustaniasta* ja milloin (15c) *Galaktotsombisesta Universidiaadiasta*. Sen lisäksi, että näissä erisnimen sanaleikeissä leikitellään (ga)laktoosi-intoleranssilla, (ga)laksatiivilla sekä (ga)laktoosittomilla tsombeilla on myös Universumi saanut vaikutteita humanoidista, stan-päätteisistä maista kuin espanjan kielen sanasta *Universidad* ('yliopisto'). Esimerkin venäjänkieliset vastineet (15d) *galaktozointolerantnyj vseleennomoid* ('галактозоинтолерантный вселенномойд'), (15e) *Galaksativnaâ vselennodiada* ('Галаксативная вселеннодиада'), (15f) *Galaktozombovaâ vseleinnostaniâ* ('Галактозомбовая вселенностания') ovat kaikki erisnimen sanaleikin säilyttäviä.

Kirjassa *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* puolestaan on kuvituksen kauppakeskus nimetty sen syvimmän ydintarkoituksen eli kuluttamisen mukaan (16a) *Culuta*. Venäjännös (16b) *Trata* ('Трата'), mukaillee alkuperäistä vastinettaan juontamalla nimen verbistä *тратить* ('kuluttaa'). Kauppakeskuksen nimi viittaa myös paikkaan, jossa voi kuluttaa aikaa ('трата времени') tai rahaa ('трата денег'). Venäjänkielinen vastine käyttää käännösstrategianaan säilyttämistä.

**Kuva 13. Tatu ja Patu etsivinä\_Culuta (mts. 5)**



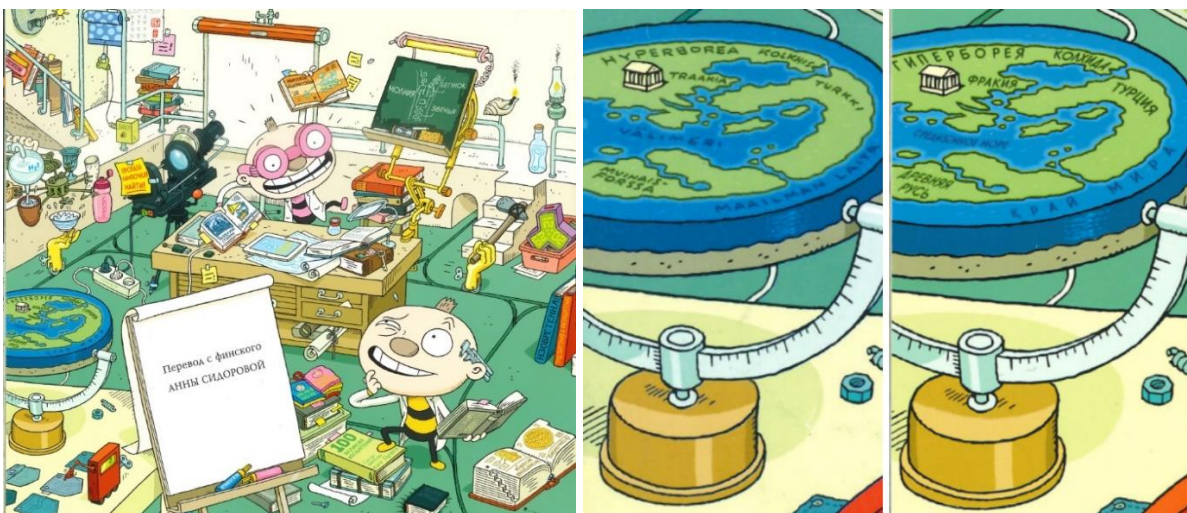
#### **4.6 Yhden sanan muutoksen sanaleikit**

Yhden sanan muutoksen sanaleikeissä yksi virkkeen sana muutetaan tai vaihdetaan, mikä muuttaa sanaleikin tulkintaa (Epstein 2012, 168–169). Tarkastelemieni erisnimien kohdalla yhden sanan muutoksen sanaleikeiksi olen katsonut ne tapaukset, joissa yhtä sanaa muuttamalla

tutusta paikasta, asiasta tai ilmiöstä tuleekin kuvituksen kanssa leikittelevä erisnimen sanaleikki.

Näistä ensimmäisenä tuon esille paikan nimeksi tarkoitetun erisnimen (17a) *Muinais-Forssa*, joka ei itsessään tarkoita mitään (vrt. Muinais-Karjala). Erisnimi löytyy *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kirjasta, missä keksijäveljesten sotkuisen työhuoneen litteän maapallon karttaan on kuvitettu kyseinen mielikuvituksellinen alue. Koomisuutta lisää litteän maapallon lisäksi sen reunalla koreileva teksti: ”Maailman laita”. Kyseinen poikkeavuus maapallon kartassa naurattaa erityisesti suomalaista lukijaa. Venäjännös (17b) *Drevnâ Rus’* (’Древняя Русь’) sen sijaan korvaa Forssan kotouttamalla erisnimen venäläiselle yleisölle tutulla käsitteellä: Kiovan Venäjällä eli Muinais-Venäjän myytillä. Käännöksessä käytetty käännösstrategia on näin ollen *korvaaminen*.

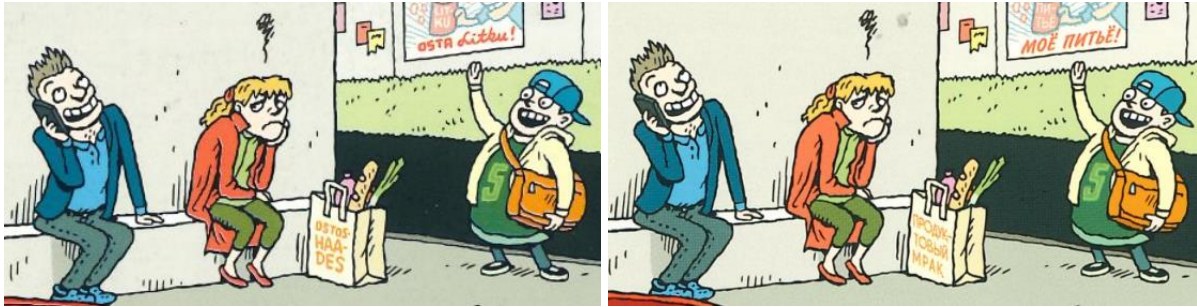
**Kuva 14. Tatun ja Patun kummat keksinnöt\_Muinais-Forssa (mts. 2)**



Toinen samasta kirjasta nostamani yhden sanan muutoksen esimerkki on hieman nykyostokulttuuria parodisoiva erisnimi (18a) *Ostos-Haades*. Haades tarkoittaa vainajalaa eli tuonpuoleista. Käsite esiintyy kreikkalaisessa ja roomalaisessa jumaltarustossa, joista ensimmäisen mytologiassa on Haades myös vainajalaa hallitsevan jumalan nimi. Kuvitus on osana *Mykkäelokuvaistajan* ikuistamaa katukuvaa (ks. kuva 12), jossa kyllästyneen näköinen nainen istuu täyden kauppakassin vieressä. Tämän kauppakassin kyljessä on ilmeisesti *Ostos-Haades* nimisen kaupan tai kauppakeskuksen nimi. Voidaan siis puhua leikkisästi, että nainen on kokenut ”ostoskuoleman”. Samalla erisnimi leikittelee ostosparatiisi ja ostoshelvetti käsitteiden kanssa. Venäjännös (18b) *Produktovyj mrak* (’Продуктовый мрак’) säilyttää suomenkielisen sanaleikin sisältämän assosiaation yhdistämällä sanat *продуктовый магазин* (’ruokakauppa’) ja *мрак* (’pimeys’), joka välittää hyvin kuvan tunnelmaa. Kääntäjän käyttämä

käännösstrategia on tässä esimerkissä *säilyttäminen*. Varsinainen sanasanainen vastine Haadekselle olisi Aid (’Аид’), mutta luultavasti tässä kohtaa kääntäjä on ajatellut lapsilukijaa, sillä sanana se on lähellä venäjänkielistä sanaa ад (’helvetti’).

**Kuva 15. Tatum ja Patun kummat keksinnöt\_Ostos-Haades (mts. 22)**



Yhden sanan muutoksen sanaleikistä on myös kyse erisnimessä (19a) *Suomen lakit*, joka esiintyy tarkastelemassani *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* -kirjassa. Erisnimi esiintyy osana kuvitusta, jossa etsivät ovat omassa työhuoneessaan pätkäilemässä saamiensa vihjeiden perusteella sitä, kuka *Puolittaja* oikein on. Kuvan oikeassa alanurkassa on esillä kaksi painavaa kirjaa: *Suomen laki* ja *Suomen lakit*. Jälkimmäisen kirjan selässä on kirjan nimen lisäksi kaksi karvahatun kuvaa. Venäjänkielinen vastine (19b) *Goloslovie* (’Голословие’) korvaa sanaleikin käyttämällä termiä, joka tarkoittaa perusteetonta tai perustelematonta todistamista. Se tulee sanoista голый (’alaston’) ja слово (’sana’). Kirjaparin toisen kirjan nimi käännöksessä on *Pravosudie* (’Правосудие’), joka tarkoittaa oikeudenmukaisuutta tai oikeutta, mikä puolestaan sopii valitun käännösvastineen kanssa. Esimerkin venäjänkielinen vastine korvaa Suomen lakit tyhjäpuheella, joten käännösstrategia on *korvaaminen*. Vaikka käännösvastineet eivät leikittele sanojen laki ja lakki kanssa, onnistuvat ne välittämään humoristisen kontrastin kirjojen välillä.

**Kuva 16. Tatu ja Patu etsivinä\_Suomen lakit (mts. 7)**

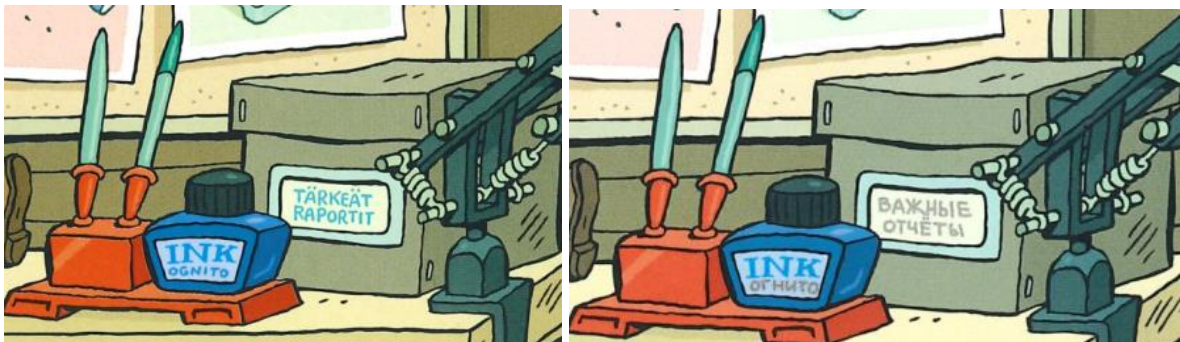


## 4.7 Grafiikalla leikittelevät sanaleikit

Epsteinin (2012, 168–169) jaottelun mukaisesti grafiikalla leikittelevissä sanaleikeissä tekstuaaliset piirteet, fontti, kuvitus ja sanat ovat humoristisessa keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Aineistoni kohdalla olen tulkinnut grafiikalla leikittelevät sanaleikit sellaisina, joiden huumori syntyy ennen kaikkea kirjan kuvituksen ja sanan välisestä vuorovaikutuksesta tai fontin leikittelyllä, muista sanaleikkityypeistä poiketen.

Seuraavaksi jatkan edellisessä kuvituksessa (ks. kuva 16) esiintyneen mustepullon etiketin nimen (20a) *INKognito* tarkastelulla, jossa sanaleikki syntyy latinan kielestä peräisin olevasta sanasta *incognito* ('tuntematon') ja englanninkielisestä sanasta *ink* ('muste'). Vaikka kyse onkin kahden eri kielen välisestä sanayhdistelmästä, syntyy sen huumori fontin leikittelystä, missä sanan *inkognito* ensimmäiset kolme kirjainta on kirjoitettu isoilla kirjaimilla. Venäjännös (20b) *INKognito* ('ИНКОГНИТО') leikittelee fontilla sekä kirjaimistolla, mutta säilyttää sisällään sanan vastineen tuntemattomalle ('ИНКОГНИТО'). Käännösstrategia on tässä esimerkissä *säilyttäminen*.

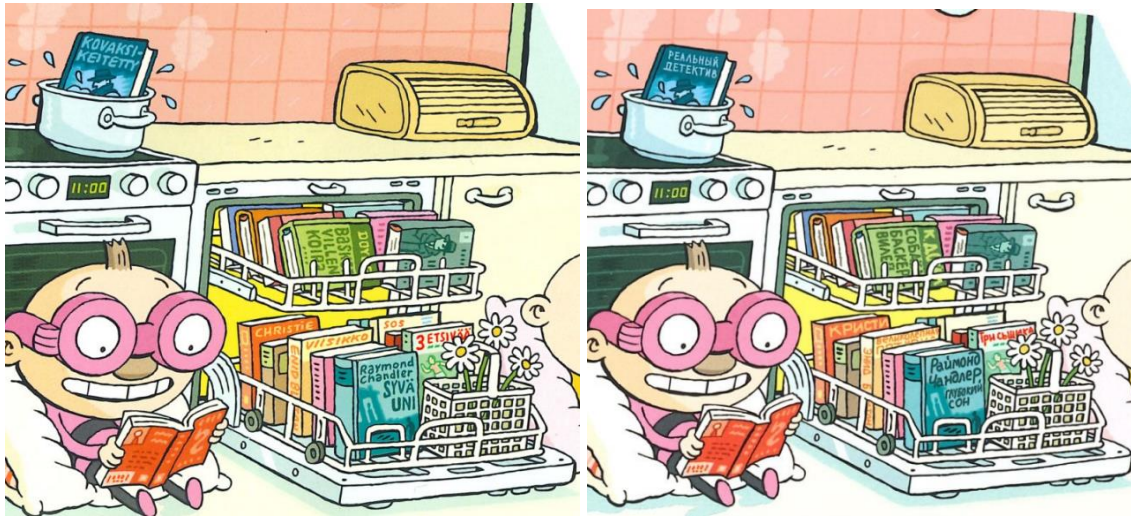
Kuva 17. Tatu ja Patu etsivinä *\_INKognito* (mts. 7)



Toinen esimerkki koskee myös yhtä *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* -kirjassa esiintynyttä grafiikalla leikittelevää erisnimen sanaleikkiä (21a) *Kovaksi keitetty*. Kyse on kirjan nimestä ja viittaa paljon nähneeseen etsivään. Kuvituksessa kuumassa vedessä kananmunien sijaan kiehuu kirja, jonka kannessa on salapoliisin kuva sekä kyseinen teksti. Venäjännös (21b) *Realnyj detektiv* ('Реальный детектив') säilyttää ajatuksen kovanaamaisesta salapoliisista ('todellinen etsivä'), muttei leikittely suoranaisesti ruuanlaiton kanssa. Tosin, venäjänkielinen vastine viestii lukijalle kuitenkin siitä, että vain *todellinen etsivä* voisi kestää vastaavan kohtelun. Kirjan kuvitus on vaikuttanut kääntäjän tekemään käännösratkaisuun. Käännösstrategia, jota kääntäjä tässä käyttää on mielestäni *korvaaminen*.



Kuva 18. Tatu ja Patu etsivinä\_Kovaksi keitetty (mts. 1)



Viimeiset samasta kirjasta esittelemäni esimerkit grafiikalla leikittelevistä erisnimistä ovat kaksi tienviittaa, joista toisessa lukee (22a) *Kaitapolku* ja toisessa *Umpikuja*. Kuvituksessa kaverukset talsivat ympäri korttelia päät painuksissa sateen piiskaamassa säässä. Suojapukujengi eli kuravaatteisiin sonnustautuneet lapset ovat tätä ennen vaatineet heiltä takaisin leikkimökin, jossa Tatu ja Patu ovat tähän mennessä pitäneet etsivätoimistoaan pystyssä ja rikostutkimus on pahasti jumissa. He ohittavat tienviitan, jonka toinen kyltti viittoo kaidalle tielle ja toinen umpikujan suuntaan. Valitettavasti he valitsevat kerta toisensa jälkeen jälkimmäisen suunnan, mikä antaa lukijalle osviittaa siitä, etteivät tutkimukset vielä ole lopussa ja lisävastoinkäymisiä on luvassa. Taustalla näkyy myös liikennemerkki, jossa suojatietä ylittää etsivän asuun sonnustautunut hahmo. Venäjänkieliset kadunnimien vastineet (22b) *ul. Pravednaâ* ('ул. Праведная') ja *ul. Tupikovaâ* ('ул. Тупиковая') säilyttävät alkuperäisen tekstin huumorin ja sisällön. Kääntäjän käyttämä käännostrategia on näissä esimerkeissä säilyttäminen.

Kuva 19. Tatu ja Patu etsivinä\_Kaitapolku&Umpikuja (mts. 17)



Kuva 20. Tatu i Patu – detektivy\_Pravednaâ&Tupikovaâ (mts.17)



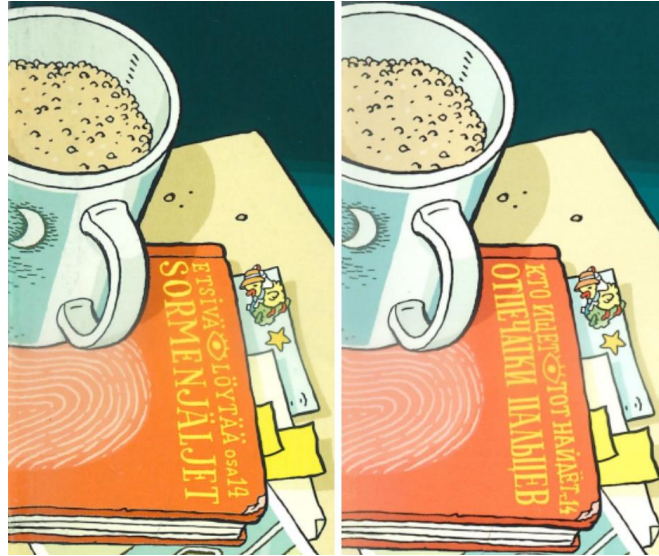
#### 4.8 Idiomaattiset sanaleikit

Idiomaattinen sanaleikeissä idiomeja tai kliseitä eli kuluneita sanontoja muunnellaan humoristisen lopputuloksen toivossa (Epstein 2012, 168–169). Aineistossani esiintyi ainoastaan yksi idiomaattisen sanaleikin sisältävä erisnimi. Ilmiötä selittää luultavasti se, että sananlasku on yleensä vähintään yhden lauseen pituinen mietelause.

Analyysini viimeinen esimerkki (23a) *Etsivä löytää* sisältää suomalaisen *Ken mitä etsii, sen sitä löytää* sananlaskun. Kyseessä on jo aikaisemmin tarkastelemani fiktiivisen kirjailijan *Kai. P. E. Ukalon* luoma *Etsivä löytää* -kirjasarja, jonka 14:sta osa on nimeltään *Sormenjäljet*. Tarkastelemani erisnimi leikittelee sillä tiedolla, että kyse on yksityisetsivän käyttämästä

opuksesta. Venäjännös (23b) *Kto išet, tot najdēt* ('Кто ищет, тот найдёт') säilyttää erisnimen idiomaattisen sanaleikin kotouttamalla sen muotoon: ”Kuka etsii, se löytää”.

**Kuva 21. Tatu ja Patu etsivinä\_Etsivä löytää (mts. 3)**



Tähän kaskuun on myös hyvä päättää analyysini, joka on kohdistunut suurimmaksi osaksi yksityiskohtaiseen, pienten kuvituksen sisäisten tai kuvituksen kanssa leikittelevien erisnimien sanaleikkien tutkimiseen.

## 5 PÄÄTELMÄT

Tarkastelemisiani teoksista eniten erisnimen sanaleikkejä esiintyi *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* -kirjassa, yhteensä 40 kappaletta. Toiseksi eniten, yhteensä 28 kappaletta, oli *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kirjassa ja vähiten eli yhteensä 20 kappaletta oli *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* -kirjassa. Syy sille, miksi *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* -kirjan kohdalla oli eniten erisnimiä ja niissä piileviä sanaleikkejä voi selittyä joko kirjan sivujen määrällä (kirjassa on 52 sivua, kun taas jälkimmäisissä kirjoissa on molemmista yhteensä 31 sivua) tai kirjan lennokkaan tarinan sisällöllä.

Epsteinin (2012, 68–70) mukaan kuvailevat nimet ovat lastenkirjallisuudessa tyypillisempiä kuin aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa, sillä nimillä leikittelyminen on yleisempää nuoremman vastaanottajayleisön kanssa. Esimerkiksi sanaleikit voivat kielellisen sivistyksen ja viihteellisyyden lisäksi myös voimaannuttaa lapsia ja kasvattaa heidän itseluottamustansa, kun he kokevat ymmärtäneensä jotain sellaista, mitä kirjan hahmo tai kanssalukija ei ole vielä oivaltanut (Epstein 2012, 172). Toisaalta hahmojen tulkintaa helpottavien kuvailevien nimen käyttäminen on taloudellisempaa lastenkirjallisuudessa, sillä lastenkirjallisuus on perinteisesti sanamäärällisesti lyhyempää kuin aikuistenkirjallisuus.

Analyysissäni tarkastelin yhteensä 23 erisnimen sanaleikkiä, joista ainoastaan kaksi esimerkkiä (ks. esimerkit 14, 15) oli tekstissä esiintyviä sanaleikkejä (E2). Näin ollen suurin osa tarkastelemistani esimerkeistä oli kuvituksen sisällä olevia erisnimen sanaleikkejä (E2 + graf), mikä ei ole sinänsä ihme, sillä tarkastelemieni erisnimien sanaleikkien kohdalla hauskuus useimmiten liittyi kuvituksen ja sanan väliseen ristiriitaan tai kuvituksen aiheuttamaan huumoriin. (ks. Pesonen 2017, 46, 49.) Tämä ilmiö myös selittää sitä, miksi tutkimieni kirjojen kohdalla eniten esiintynyt sanaleikkityyppi oli *graafikalla leikittelevä*. Toisaalta, kuten aiemmin mainitsin, ovat useimmat yllä esitellyt erisnimien sanaleikit useampaa sanaleikkityyppiä samanaikaisesti, mistä syystä kunkin erisnimen lajittelu tietyin sanaleikkityypin alle ei ole niin yksioikoista.

Eniten niin koko aineiston kuin analyysinikin kohdalla käytetyistä käännösstrategioista oli *säilyttäminen*. Aineistossani säilyttäminen nähdään sanasanaisen käännöstävän sijaan sanaleikin idean ja assosiaatiot välittävänä kääntämisenä. 1980-luvun kehityksen mukaisesti käännöksille onkin ominaista pyrkiä säilyttämään teoksissa esiintyvät vieraat elementit tai korvaamaan ne kulttuurineutraaleilla käsitteillä (Leden 2022, 144.) Vieraiden elementtien on nähty myös rikastuttavan lapsen maailmankuvaa sekä edistävän lapsen kielen kehitystä.

(Oittinen & Ketola 2014, 111–112.) Toiseksi eniten kääntäjän käyttämistä käännösstrategioista oli *korvaaminen*. Korvaamista voi pitää onnistuneena käännösstrategiana, sillä se useimmiten mahdollistaa samanlaisen lukuelämyksen kohdekielisessä yleisössä. (Epstein 2012, 175–176, 193). Lisäys esiintyi käännösstrategioista vähiten, vain kahdeksassa eri tapauksessa. Käännösstrategioista kaksi jälkimmäistä pitivät sisällään myös muutamia nähdäkseni transkreatiivisia käännösstrategioita, joissa käännösvastine poikkeaa huomattavasti lähdekielisestä sanaleikistä.

Lähtökohtaisesti suurin osa kääntäjän käyttämistä käännösstrategioista olivat kohdekulttuuriin sopeuttavia, vaikkakin vierautta sisältäviä (ks. luku 2.2). Samalla Tatu ja Patu kuvakirjojen käännökset eivät kuitenkaan ideologisen adaptaation tasolla olleet muuttuneet opettavaisemmiksi vaan säilyttivät alkuteosten nurinkurisuuden ja viihteellisyyden. Jollain tapaa voisi jopa ajatella, että kääntäessään Tatu ja Patu kuvakirjoja venäjän kielelle Sidorova ja kirjasarjaa kustantava Rec'-kustantamo, uivat vastavirtaa venäläisessä yhteiskunnassa julkaisemalla kirjoja, jotka eivät painotakaan tarinan opettavaista puolta vaan ilakoivat kuvakirjan visuaalisella ilmeellä ja ovat ennen kaikkea lasta viihdyttäviä multimodaalisia teoksia (ks. Cecilia Avstad 2018, 160; Leden 2022, 141).

Kuvituksesta inspiroituneita, erityisen luoviksi katsomiani transkreatiivisia käännöstapoja oli aineistossani ainoastaan yhdeksän, joista kolme (ks. esimerkit 1, 5, 26) olen esitellyt analyysissäni. Muita huomion arvoisia erisnimen sanaleikin transkreatiivisia käännösratkaisuja koko aineistoni kohdalla olivat esimerkiksi ensimmäisessä kirjassa esiintynyt tähtikuvio (24a) *Rekkamies*, jonka venäjänkielinen vastine (24b) *Taksist* ('Таксист') kotouttaa nimen taksikuskipiksi. Kyse voi olla joko kääntäjän näkemys kuvituksesta tai sitten kyse voi olla tilanpuuteratkaisusta (vrt. *дальнобойщик*).

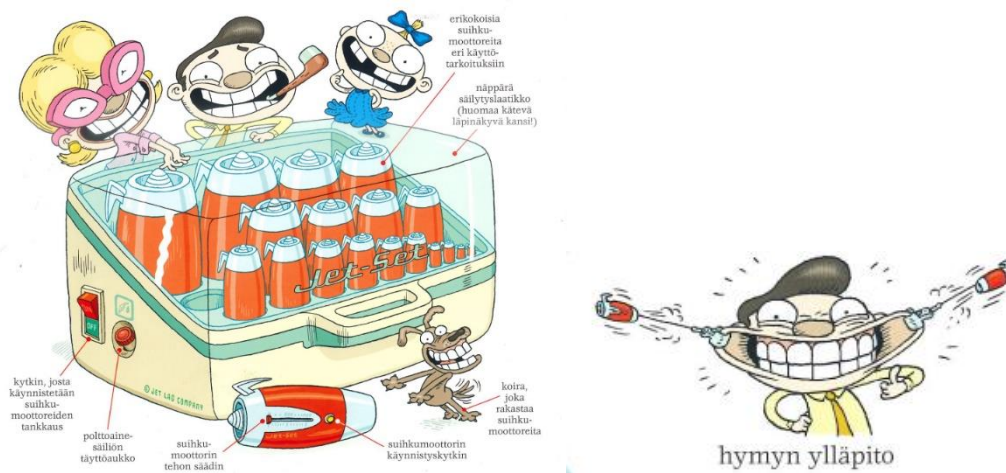
#### **Kuva 22. Tatun ja Patun avaruusseikkailu\_Rekkamies (mts. 16)**



Toinen transkreatiivinen esimerkki aineistostani on *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* -kirjasta. Kirjassa (25a) *Joka kodin suihkumootorisetti* on 60-luvulle sijoittuva Tatun

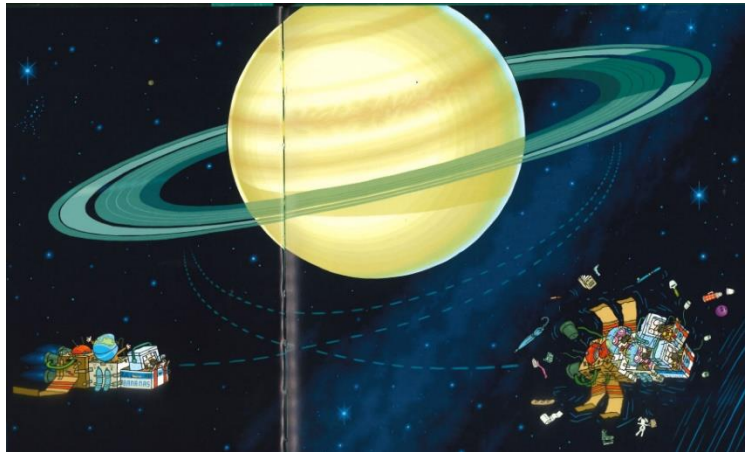
ja Patun nerokas keksintö, jolla voi esimerkiksi kuivata pyykkiä, ylläpitää hymyä, työmatkailla taikka poistattaa hammas. Kuvituksessa onkin aikakaudelle tyypillinen sähkökäyttöinen lämpörullasetti. Venäjännös (25b) *Nabor reaktivnyh èkleromotorov* (’Набор реактивных эклеромоторов’) ei tyydy pelkkään suihkumoottoreilla leikittelyyn vaan lisää erisnimeen tuulihattutaikinasta tehdyn ranskalaislähtöisen leivonnaisen эклер (’ekler’, Éclair). Voi tosin olla, että kuvituksessa esiintyvien lämpörullien muodon sijaan lisäyksen taustalla on tarve tehdä keksinnön venäjänkielisestä nimityksestä (vrt. реактивный двигатель) lapsiystävällisempi vastine.

**Kuva 23. Tatum ja Patun kummat keksinnöt\_Joka kodin suihkumoottorisetti (mts. 25)**



Tutkielmani otsikkoa voi myös pitää osin transkreatiivisena käännöstoimintana, vaikka jääkin analyysini ulkopuolelle. Otsikko on otettu kohtauksesta, jossa Tatu ja Patu singahtavat avaruuteen ja heidän huikea tähtiretkensä saa alkunsa. Tähän avaruuspilotti Box eli Patu hihkaisee: ”Lennetään aluksi tarkastamaan, onko Saturnuksen renkaissa ilmaa!” (mts. 10), jonka jälkeen veljekset kiertävät Saturnuksen muutaman kerran ympäri, voidakseen todeta: ”Mittareiden mukaan planeetan rengaspaine on OK” (mts. 11). Venäjänkielisessä vastineessa rengaspaineen mittaamisen sijaan avaruuspilottit päätyvät laskemaan ovatko kaikki Saturnuksen renkaat paikallaan: ” – Давай для начала проверим, все ли кольца Сатурна на месте”. Tarkastuskierroksen tehtyään, tähtipilotti Box tokaisee kaikkien renkaiden olevan paikallaan: ” – По моим подсчётам, все кольца Сатурна на месте, – сообщил Бокс”. Aukeaman kuvituksessa on kuvitettuna Saturnus-planeetta sekä Tähtienvälinen Seikkailu-Sukkula Bananas.

**Kuva 24. Tatum ja Patun avaruusseikkailu\_Saturnuksen renkaat (mts. 10–11)**



Tutkimukseni transkreatiivisten käänösstrategioiden käytön niukkuutta voi selittää esimerkiksi Oittisen (2020, 32–33) näkemys transkreaation määritelmän tarpeettomuudesta, kun kääntäminen itsestään on jo luovuutta vaativaa, kohdeyleisön huomioivaa, tilannetajuista sekä useamman eri moodin välillä operoivaa. Kyse voi myös olla yksinkertaisesti tarkastelemieni elementtien luonteesta: erisnimien sanaleikit ovat lyhyitä. Tästä syystä myös transkreatiiviset käänösmenetelmät ovat erisnimien sanaleikkien osalta rajallisia. Samalla on kuitenkin todettava, että aineistoni sisältövertailussa olen ottanut huomioon kaikki alkuperäisen tekstin ja käänöstekstin eroavaisuudet, enkä havainnut sen osalta suuria kuvituksesta inspiroituneita tai siitä lähtöisin olevia transkreatiivisia menetelmiä. Vaikka hypoteesini ei tältä osin pitänytkään paikkaansa, on transkreatiivisten käänösmenetelmien tutkiminen lastenkirjallisuudessa aiheellista (ks. Ketola 2018, 141).

Kuten analyysini antaa ymmärtää tarkastelemani teokset kuuluvat postmodernin kirjallisuuden pariin. Postmodernit kuvakirjat ovat luonteeltaan leikkisiä multimodaalisia teoksia, joille on tyypillistä rajojen rikkominen ja totuttujen näkemysten kyseenalaistaminen. Ne ovat eräänlaisia hybriditekstejä, sillä ne koostuvat useammasta eri tekstilajista, kuten graafisista novelleista, sarjakuvista ja kuvakirjoista. (Nieminen 2022, 28.) Lisäksi postmoderneissa kuvakirjoissa verbaalinen teksti on usein integroituna tekstin kuvitukseen esimerkiksi puhekuplina, päällekkäisenä kerrontana tai muina koomisina yksityiskohtina (Nikolajeva 2008, 57–64).

Tämä tuottaa kääntäjälle selkeästi haasteita ja kääntäjältä vaaditaan valtavaa yleissivistystä tai kiinnostusta vastineiden selvittämiseen. Paitsi, että kuvakirjojen kääntäminen vaatii runsaan tiedonmäärän vastaanottamista ja tulkintaa, tulisi kääntäjien tekemien käänösratkaisujen olla myös moneen eri vaatimukseen soveltuvia ja suuren yleisön tavoittavia (Oittinen ym. 2018, 15). Tehtävää ei ole myöskään helpottanut Tatu ja Patu -kirjoja leimaava nonsensinen piirre

eli siihen kuuluva karnevalistinen irrottelu, reaali maailman logiikasta irrottautuminen, kielipelit ja voimakas sitoutuminen kieleen. Laakson mukaan nonsensisen inkongruenssi eli toisiinsa yhteensopimattomien elementtien leikkisä yhdistely viehättää perheen pienimpiäkin, sillä ne eivät vaadi lukijalta minkään älyllisen tehtävän ratkaisua. (Laakso 2014, 59, 67.)

Nonsensen on nähty kiinnostavan niin aikuis- kuin lapsilukijoita, vaikka se useimmiten sijoitetaankin lastenkirjallisuuteen. Useat tarkastelemistani sanaleikeistä olivatkin enemmän ”silmäniskuja” aikuisille kuin lapsilukijaa puhuttelevia sanaleikkejä (Laakso 2007, 108–109). Toisin sanoen ne sulkevat tietoisesti lapsilukijan vitsien ulkopuolelle, leikittelemällä kuvituksen tai kielten välisillä ristiriidoilla, joihin lapsilukijan tietämys ei välttämättä vielä riitä. Siispä lapset eivät välttämättä tunnista kaikkia kirjailijan nimiin piilottamia asiakäsitteitä, kuvailevia vihjeitä tai intertekstuaalisia viittauksia. (Epstein 2012, 70–71.) Näitä pieniä yksityiskohtia korostavat erisnimien sanaleikit analyysissäni olivat esimerkiksi (5a) *Thurgh'un lähettiläs Tom' Ottis*, (8a) *Alab Asterin senaattori Al Abaster*, (18a) *Ostos-Haades* ja (20a) *INKognito*.

Se, että teoksissa ylipäättänsä esiintyi vaativiakin erisnimien sanaleikkejä, kieli myös siitä, etteivät tekijät ole sortuneet liialliseen kielen tai sisällön muokkaamiseen lapsilukijan tasolle vaan kohtelevat lapsilukijoita tasavertaisesti aikuislukijoiden rinnalla. (Wall 1991, 14–15, Laakson 2007, 109 mukaan.) Tässä kohtia voisi myös tehdä oletuksen, etteivät tutkimiani kuvakirjoja ole myöskään arvotettu täysin lapsilukijan kirjalliseen kompetenssiin soveltuviksi (yksinkertainen puhuttelu) vaan ne puhuttelevat aikuislukijalle suunnattujen silmäniskujen (kaksinkertaisen puhuttelun) lisäksi lapsia tasavertaisesti (kaksoispuhuttelu). Samoin kuin kaikenikäisille lukijoille soveltuva crossover-kirjallisuus, haastavat mielestäni Tatu ja Patu -kuvakirjat niin lapsi- kuin aikuisyleisön kriittiseen ajatteluun ja piilotettujen koodien purkamiseen käyttämällä kekseliästä kerrontaa sekä kuvan ja sanan vuoropuhelua. (Beckett 2018, 209–217, ks. myös 2.4.4)

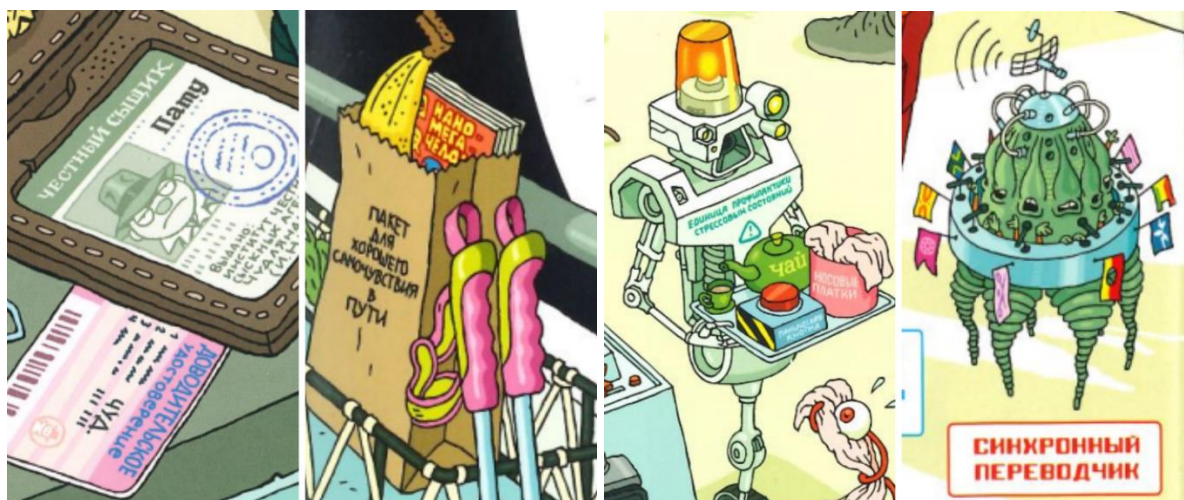
Jatkotutkimusta ajatellen, voisi työhöni lisätä teosten vastaanoton tarkastelemisen Venäjällä. Tällaista tutkimusta varten voisi hyödyntää seuraavia kysymyksiä: Millainen vastaanotto teoksilla on ollut Venäjällä? Ovatko teokset olleet suosittuja sekä lasten että aikuisten keskuudessa? Minkä ikäiset lapset teoksia pääsääntöisesti lukevat? Tällainen vastaanottotutkimus olisi mielekästä paitsi sen ajankohtaisuuden muun muassa kyseisen tutkimuksen niukkuuden takia; Maria Niemisen mukaan kuvakirjojen vastaanoton tutkimus on vähäistä, mutta sen määrä on lisääntynyt vuosi vuodelta (Nieminen 2022, 30).



Tatu ja Patu -kuvakirjasarjan kirjoja on myös runsaasti käännettyinä, joten niin näitä aiheita kuin myös erisnimissä käytettyjen sanaleikkien ja kuvitusten vuorovaikutusta voi hyvin jatkaa myös tämän tutkimuksen ulkopuolelle jääneiden kirjojen osalta. Aineistoni kohdalla myös yleisnimien ja kuvitusten välinen leikkittely on yksi mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle. Kyseisten yleisnimien voisi nähdä vastaavan *portmanteaun* tai *neologismien* käsitteitä eli keksittyinä yhdistelmäsanoina tai sanamuunnoksina kahdesta tai useammasta sanasta. Tätä ajatusta pohjaa myös Crossin (2011, 98) näkemys siitä, että uuden ajan nonsenselle on ominaista ylenpalttinen sanaleikkien käyttäminen (kaksoismerkitykset, vitsit, sanoilla leikkittelyt) sekä neologismien ja portmanteau -sanojen käyttö, joita hän kuvaa kahden sanan ja merkityksen yhteensulautumisena yhdeksi. Epsteinin (2012, 36) mukaan juuri neologismien vaikea ymmärrettävyys ja niissä piilevä huumori tuottaa lapsilukijalle lukunautintoa.

Tällaisia kuvituksen kanssa leikitteleviä yleisnimiä olivat esimerkiksi (26a-b) *takaa-ajokortti* ('доводительское удостоверение'), (27a-b) *matkahyvinvointipussi* (пакет для хорошего самочувствия в пути), (28a-b) *paniikintorjuntayksikkö* ('единица профилактики стрессовых состояний'), (29a-b) *simultaanitulkki* ('синхронный переводчик'). Täysin keksittyjä neologismien kaltaisia sanoja olivat esimerkiksi aineistossani *amalgamilainen pussiandroidi* ('амальгамный пакетоандроид'), *tekokuitaly* ('искусственноволоконный интеллект'), *sylikoiran pöyhötin* ('шёрсткораспушитель') ja *slipoveriheppo* ('дедуля'). Epsteinin (2012, 70) mukaan lapset eivät välttämättä erota yhtä hyvin eris- ja yleisnimien eroja, mistä syystä iloitsevat sanaleikeistä sekä eksoottisista nimistä aikuisia enemmän. Tästä syystä ja siksi, että kyseisiä hassutteluja oli teoksissa lähes yhtä paljon kuin tutkimiani erisnimien sanaleikkejä, voisivat nämä olla mielenkiintoisia tutkittavia ilmiöitä kuvakirjojen multimodaalisessa ympäristössä. Samalla myös teoksissa esiintyvien vertauskuvien kuin sanoilla, fontilla ja murteilla leikittelevien dialogien tarkastelu voisi olla myös yksi tutkimusaihiosta.

**Kuva 25. Tatu i Patu – detektivy (str. 2); Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie (str. 6, 14, 24)**



Loppujen lopuksi se, etteivät kaikki kääntäjän käyttämät käännösratkaisut olleet uskollisia alkuteokselle on Oittisen & Pitkäsalon (2022, 20–23) mukaan väistämätöntä. Paitsi, että kyse on Nidan (1964) dynaamisesta ekvivalenssista, jonka mukaan kääntäjän on tehtävä muutoksia sopeuttaakseen viesti kohdeyleisölle sopivaksi ja ymmärrettäväksi, liittyy tämä myös olennaisesti sisäisen sensuurin käsitteeseen, minkä mukaan kääntäjä perustaa käännösratkaisunsa aina kunkin yhteiskunnallisen ideologian ja oman lapsikäsitteensä pohjalta. Toisaalta, kuten aineistonikin sen osoittaa, myös kuvakirjojen kuvituksella on vaikutusta siihen, miten kutakin tekstiä muokataan kunkin vastaanottavan yhteiskunnan arvomaailmaan sopivaksi tai ainakin ymmärrettäväksi. Pesonen (2017, 46) näkeekin Tatu ja Patu -kirjasarjalle ominaisen kuvituksen sisältävän valtavasti tietoa ja asioita, jotka jätetään tekstissä kertomatta. Toisaalta tarkastelemieni Tatu ja Patu -kuvakirjojen kohdalla voi muuttuneen verbaalisen sisällön käännösratkaisujen kohdalla olla tarve lukukokemuksen helpottamisesta vastaanottavalle lapsiyleisölle (ks. Oittinen 2000, 3–4, 77–80; Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20–23).

# LÄHTEET

## Aineistolähteet

- Havukainen, Aino & Toivonen, Sami 2011. *Tatun ja Patun avaruusseikkailu*. Helsinki, Otava.
- Havukainen, Aino & Toivonen, Sami 2013. *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen*. Helsinki: Otava.
- Havukainen, Aino & Toivonen, Sami 2016. *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja*. Helsinki, Otava.
- Sidorova, Anna 2020. *Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie*. Sankt-Peterburg, Izdatel'stvo Reč'.
- Sidorova, Anna 2020. *Tatu i Patu: neveroätnye izobreteniâ na vse vremena*. Sankt-Peterburg, Izdatel'stvo Reč'.
- Sidorova, Anna 2019. *Tatu i Patu – detektivy: delo o Polovinšike*. Sankt-Peterburg, Izdatel'stvo Reč'.

## Kirjallisuuslähteet

- Allan, Cherie 2018. Postmodern picturebooks. Teoksessa Bettina Kümmerling-Meibauer (toim.), *The Routledge Companion to Picturebooks*. London: Routledge Print, 201–208.
- Avstad, Cecilia 2018. Children's literature. Teoksessa Kelly Washbourne & Ben Van Wyke (toim.), *Routledge Handbook of Literary Translation*. London: Routledge, 159–180.
- Beckett, Sandra L. Crossover picturebooks. Teoksessa Bettina Kümmerling-Meibauer (toim.), *The Routledge Companion to Picturebooks*. London: Routledge Print, 209–2019.
- Bird, Elizabeth & Junko Yokota 2018. Picturebooks and illustrated books. Teoksessa Bettina Kümmerling-Meibauer (toim.), *The Routledge Companion to Picturebooks*. London: Routledge Print, 281–290.
- Cavallius, Gustaf 1977. Bilderbok och bildanalys. Teoksessa Lena Fridell (toim.), *Bilden i barnboken*. Göteborg: Stegelands, 31–60.
- Cinzia, Spinzi & Alessandra Rizzo 2018. *Translation or Transcreation? Discourses, Texts and Visuals*. Cambridge Scholars Publisher.
- Cross, Julie 2011. *Humour in Contemporary Junior Literature*. New York: Routledge.
- Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator: Studies in Intercultural Communication: Wordplay and Translation* 2(2). Manchester, England, 127–139.
- Epstein, B. J. 2012. *Translating Expressive Language in Children's Literature: Problems and Solutions*. Oxford: Peter Lang.
- FILI 2023. Suomalaisen kirjallisuuden seuran verkkosivu. Suomen kirjallisuuden käännökset: hakuehto Aino Havukainen.  
<http://dbgw.finlit.fi/kaannokset/lista.php?order=author&asc=1&lang=FIN> (14.5.2023)

- Forss, Maria 2022. "Oooo makarooni!" Lastenrunouden aineksia tutkiessa. Teoksessa Kaisa Laaksonen (toim.), *Johdatus lastenkirjallisuuden tutkimukseen*. Tampere: Eräsalon kirjapaino oy, 53–67.
- Hallberg, Kristin 1982. "Litteraturvetenskapen och bilderbokforskningen". *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3 (4) 1982, 163–168.
- Hietalahti, Jarno 2018. *Huumorin ja naurun filosofia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Isolahti, Nina & Pitkäsalo Eliisa 2016. *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisen viestin tutkimiseen*. Tampere: Tampere Studies in Language, Translation and Literature: B3. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0113-2>
- Al-Ani Noora, 2022. Lasten- ja nuorten äänikirjojen nykytila ja tulevaisuus. Ibbly Finland ry:n lastenkirjaseminaari *Kirja mielessä – Lasten ja nuorten lukemisen tulevaisuuden seminaaripäivä*. Helsinki, Pasilan kirjasto 8.9.2022.
- Järvenpää, Hanna 2022. Monimuotoiset kuvakirjat kutsuvat lukijan leikkiin. Teoksessa Kaisa Laaksonen (toim.), *Johdatus lastenkirjallisuuden tutkimukseen*. Tampere: Eräsalon kirjapaino oy, 41–50.
- Kaindl, Klaus 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa Eija Ventola, Cassily Charles & Martin Kaltenbacher (toim), *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 173–192.
- Kaindl, Klaus 2013. Multimodality and translation. Teoksessa Carmen Millán & Francesca Bartrina (toim.), *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London: Routledge, 257–269.
- Ketola, Anne. 2018. Picturebook Translation as Transcreation. Teoksessa Hanne Juntunen, Kirsi Sandberg & M. Kübra Kocabaş (toim.), *In Search of Meaning – Literary, Linguistic, and Translational Approaches to Communication*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature A1. Tampere: University of Tampere, 125–143.
- Kiefer, Barbara 2008. What is a Picturebook, Anyway? The Evolution of Form and Substance Through the Postmodern Era and Beyond. Teoksessa Lawrence R. Sipe and Sylvia Pantaleo (toim.), *Postmodern Picturebooks: play, parody and Self-Referentiality*. New York: Routledge, 9–21.
- Kielitoimiston sanakirja 2023: hakusana *sanaleikki*. Verkkojulkaisu. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/sanaleikki?searchMode=all> (27.5.2023)
- Kirjakori 2022a. Kirjakori-katsaus 2022. <https://lastenkirjainstituutti.fi/2016/wp-content/uploads/2023/04/Kirjakori-katsaus.pdf> (14.5.2023)
- Kirjakori 2022b. Kirjakori-tilastot 2022. <https://lastenkirjainstituutti.fi/2016/wp-content/uploads/2023/04/Kirjakori-2022-diat.pdf> (14.5.2023)
- Koskinen, Kaisa & Outi Paloposki 2015. *Sata kirjaa, tuhat suomennosta*. Kaunokirjallisuuden uudelleenääntäminen. Helsinki: SKS.
- Laakso, Maria 2007. Vink vink...Lastenkirjallisuuden silmäniskuja aikuislukijalle. Teoksessa Laura Karttunen & Maria Laakso (toim.), *Huumorin aiheita ja vaiheita kaunokirjallisuudessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Laakso, Maria 2014. Nonsensesta parodiaan, ironiasta kielipeleihin. Monitasoinen huumori ja kaksoisyleisön puhuttelu Kari Hotakaisen Lastenkirjassa, Ritvassa ja Satukirjassa. Tampereen yliopisto, väitöskirja. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9347-8>.

- Laakso, Maria 2022. Lastenkirjallisuuden huumori. Teoksessa Kaisa Laaksonen (toim.), *Johdatus lastenkirjallisuuden tutkimukseen*. Tampere: Eräsalon kirjapaino oy, 69–79.
- Leden, Laura 2022. Tyttökirjallisuus ja tyttöyden adaptaatio käänntieteilisenä tutkimuskohteena. Teoksessa Kaisa Laaksonen (toim.), *Johdatus lastenkirjallisuuden tutkimukseen*. Tampere: Eräsalon kirjapaino oy, 137–150.
- Leppihalme, Ritva 1997. Sanaleikit kääntäjän päänvaivana. Teoksessa Nina Korimo-Girod (toim.), *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*. Helsinki: Yliopistopaino, 141–151.
- Leppihalme, Ritva 2001. Translation strategies for realia. Teoksessa Pirjo Kukkonen & Ritva Hartama-Leijonen (toim.) *Mission, Vision, Strategies, Values: A Celebration of Translator Training and Translation Studies in Kouvola*. Helsinki: Helsinki University Press, 139–146.
- Leppihalme, Ritva 2010. Realia. Teoksessa Yves Gambier & Luc Van Doorslaer (toim.) *Handbook of Translation Studies Vol 1*. Amsterdam: John Benjamins, 126–130.
- Lewis, David 2001. *Reading Contemporary Picturebooks: Picturing Text*. London and New York: Taylor and Francis Group.
- Manini, Luca. 1996. Meaningful Literary Names. Their Forms and Functions, and their Translation. *The Translator 2 no 2*: 161–178.
- Morreal, John 1987. *A New Theory of Laughter*. State University of New York: New York.
- Nash, Walter 1985. *The Language of Humour*. London: Longman.
- Nieminen, Mirja 2022. Kuvakirjaa tutkimassa. Teoksessa Kaisa Laaksonen (toim.), *Johdatus lastenkirjallisuuden tutkimukseen*. Tampere: Eräsalon kirjapaino oy, 27–39.
- Nikolajeva, Maria & Carole Scott 2001. *How picturebooks work*. New York: Garland Publishing.
- Nikolajeva, Maria 2008. Play and playfulness in postmodern picturebooks. Teoksessa Lawrence R. Sipe, Sylvia Pantaleo (toim.), *Postmodern picturebooks: play, parody and self-refentiality*. New York & London: Routledge, 55–74.
- Nodelman, Perry 1999. Decoding the Images: Illustration and Picture Books. Teoksessa Peter Hunt (toim.) *Understanding Children's Literature*. London: Routledge, 69–80.
- O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron 2013. *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Oittinen, Riitta 2000. *Translating for Children*. New York: Garland Publishing.
- Ottinen Riitta & Anne Ketola 2014. Various Modes for Various Receivers – Audience Design in the Context of Picturebook Translation. Teoksessa Mikko Höglund ym. (toim.), *In Word and Image: Theoretical and Methodological Approaches*. Tampere: Tampere University, 107–125.
- Oittinen, Riitta 2018. Picturebooks and translation. Teoksessa Bettina Kümmerling-Meibauer (toim.), *The Routledge Companion to Picturebooks*. London: Routledge Print, 463–470.
- Oittinen, Riitta & Eliisa Pitkäsalo 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*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature A1. Tampere: University of Tampere, 101–126.

- Oittinen, Riitta, Anne Ketola & Melissa Garavani 2018. *Translating Picturebooks: Revoicing the Verbal, the Visual, and the Aural for a Child Audience*. London & New York: Routledge.
- Oittinen, Riitta 2020. From Translation to Transcreation to Translation: Excerpts from a Translator's and Illustrator's Notebooks. Teoksessa Dybiec-Gajer, Joanna, Oittinen, Riitta & Kodura, Malgorzata (toim.), *Negotiating Translation and Transcreation of Children's Literature: From Alice to the Moomins*. Singapore: Springer Singapore Pte. Limited, 13–37.
- Oittinen, Riitta & Eliisa Pitkäsalo 2022. Vieraannuttamista, sensuuria ja sopeuttamista: lastenkirjallisuuden kääntäjä suunnistaa muutospaineen ja vallitsevien arvojen välimaastossa. *Onnimanni* 1/2022, 20–25.
- Otava 2023. Otava-kustantamon verkkosivu. Kirjailijat: hakuehto *Sami Toivonen*. <https://otava.fi/kirjailijat/sami-toivonen/> (15.5.2023)
- Pesonen, Jaana 2017. Monikulttuurisuudesta Tatu ja Patu Suomessa: Kansallista tarinaa rakentamassa vai uudenlaista suomalaisuutta tuottamassa? *Avain* 3, 38–55.
- Pesonen, Jaana 2015. Multiculturalism as a Challenge in Contemporary Finnish Picturebooks – Reimagining sociocultural categories. *Acta Universitatis Ouluensis E* 158. Oulu: University of Oulu.
- Rhedin, Ulla 1992. *Bilderboken på väg mot en teori*. Stockholm: Alfabeta.
- Reiss, Katharina & Hans. J. Vermeer 1986. *Mitä kääntäminen on: teoriaa ja käytäntöä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Sidorova, Anna 2018. Tatu ja Patu kääntäjän tarkkuudella – suomalaisen lastenkirjallisuuden kääntäminen venäjäksi. Luento Studia Generalia: Lastenkirja kääntäjän kädessä -seminaarissa. Tampereen yliopisto 2.10.2018. <https://lastenkirjainstituutti.fi/asiantuntijapalvelut/seminaaritjaluennot/studia-generalia>. (8.12.2022)
- Sipe, Lawrence R., 2012. Revisiting the Relationships Between Text and Pictures. *Children's Literature in Education* 43: 4–21.
- Seppänen, Janne 2001. *Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa*. Tampere: Vastapaino.
- Snell-Hornby, Mary 1988. *Translation studies: An integrated approach*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co.
- Suojanen, Tytti, Koskinen, Kaisa & Tuominen Tiina 2015. *User-Centered Translation. Translation practices explained*. London: Routledge.
- Tieteen termipankki 2023. Tieteen termipankin haku: hakusana lastenkirjallisuus. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:lastenkirjallisuus> (10.5.2023)
- Tigges, Wim 1988. *An Anatomy of Literary Nonsense*. Amsterdam: Rodopi B.V.
- Tymoczko, Maria 1999. *Translation in a Postcolonial Context*. Manchester: St. Jerome.
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility*. London & New York: Routledge.
- Vuorenlinna, Henri 2020. Punainen tuike ja perunamaa. Tarkastelussa sanaleikkityypit ja sanaleikkien käänösstrategiat televisiosarjassa RuPaul's Drag Race. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202004163307>.

Wall, Barbara 1991. *The Narrator's Voice. The Dilemma of Children's Fiction*. New York: MacMillan.

# LIITTEET

## **Liite 1: Tatun ja Patun avaruusseikkailu -kirjan juonikuvaus**

*Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (2011) kertoo Tatun ja Patun vivahteikkaasta matkasta ulkoavaruuteen heidän rakentamallaan Tähtienvälisellä SeikkailuSukkula Bananaksella. Kirjassa kaksikko seikkailee ulkoavaruudessa banaanilaatikosta kyhäilemällään avaruusaluksella ja lopulta pelastaa Universumin kaaokselta ratkaisemalla syyn sille, miksi Kosmorontti Rohmulus niminen keikari haalii itselleen eri tähtijärjestelmien kuita ja planeettoja. Kaaoksen syy on lopulta yksinkertainen: keikari ei näe kunnolla. Siispä kaverukset lentävät asentamaan hänelle suurentavan piilolinssin, minkä jälkeen osoittautuukin, että tämä pelkoa aiheuttanut Rohmulus onkin todellisuudessa hyvin sydämellinen olento. Tarina tapahtuu veljesten mielikuvituksessa, sillä matkan päätyttyä, Tatu ja Patu heräävät omalta parvekkeeltaan. Teos ja sen käännös *Tatu i Patu: kosmičeskoe priključenie* (2020) ovat molemmat 52 sivun pituisia.

## **Liite 2: Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen -kirjan juonikuvaus**

*Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (2013) kirjassa oikeiden historiallisten keksintöjen ja aikakausien ohella tutustutaan veljesten kehittelemiin villeihin ja kekseliäisiin vekottimiin. Kirjassa outolalaisista aivoista syntyy muun muassa muinaisten egyptiläisten arkea helpottava *Muinaisegyptiläinen aamutoimiautomaatti*, jolla voi loihtia niin kuningattaren, ylipapin kuin muumionkin pukeutumis- ja meikkityylin, sekä keskiaikainen *Cuplatum Lujax*, toiselta nimeltään ikuisesti kestävä saippuakupla, joka ei poksahda rotan puremasta, kimalaisen pistosta tai kuumien kekäleiden poltteesta. Lisäksi kaverukset kehittelevät kirjassa 1700-luvulle sijoittuvan monipuolisen *Ruohon leikkaus- ja kampauskoneen*, jolla onnistuu nurmikon värjäys, palmikointi ja kihartaminenkin ja 1970–80-luvuille sopivan itsenäisesti liikkuvan motorisoidun oleskelutilan *Omahuonemoduulin*, jolla voi irrottautua omasta kodista ja telakoitua kaverin huoneen kanssa ilman, että vanhemmat ovat asiasta tietoisia. Niin alkuperäinen teos kuin sen käännös *Tatu i Patu: neveroâtnye izobreteniâ na vse vremena* (2020) ovat molemmat 31 sivun pituisia.



### **Liite 3: Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja -kirjan juonikuvaus**

*Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* (2016) kirjassa veljekset perustavat etsivätoimiston ja ryhtyvät jahtaamaan mystistä puolittajaa, jonka jäljiltä tavarat, asiat ja vaatteet puolittuvat. Outolan virallisen yksityis- ja kaksituisetsiväinstituutti (O. V. I. Y. K. A. K. I.) myöntämien virkamerkkiensä sekä takaa-ajokorttiensa luvalla Tatu ja Patu soluttautuvat Kuurnien perheen pienimmän Aadan syntymäpäiväjuhille ja aloittavat tutkimuksensa. Todettuaan vainun slipoveriin pukeutuneesta iäkkäästä hepusta ja tämän epäilyttävältä haiskahtavasta paketista vieneen väärille raiteille, on ratkaisu muutamaa kummellusta lukuun ottamatta lähellä. Lopulta ilmenee, että kaiken taustalla onkin Aada, joka on puolittamalla yrittänyt viestiä kanssaeläjilleen, ettei pidä liiasta tavaramäärästä. Kirja päättyy kuvaan, jossa etsivät kävelevät liikutuksen kyyneleet silmissä uuden ystävänsä kanssa kohti auringonlaskua. Teoksessa ja sen *Tatu i Patu – detektivy: delo o Polovinšike* (2019) käännöksessä on molemmissa yhteensä 31 sivua.



# VENÄJÄNKIELINEN LYHENNELMÄ

## «Давай для начала проверим, все ли кольца Сатурна на месте»

Переводческие стратегии в именах с языковой игрой в книгах с иллюстрациями  
"Тату и Пату" Айно Хавукайнен и Сами Тойвонена

### Введение

Можно сказать, что наступил золотой век книг с иллюстрациями. Детям дошкольного возраста предлагают различные интерактивные книги, разных размеров и форм, в которых, кроме слов, есть картинки и даже звуки. Также технологическое развитие и интерактивная среда, телефоны и планшеты, дают писателям и иллюстраторам детских книг более обширное пространство для работы (Oittinen *um.* 2018, 24). Только за последний год 2022 в Финляндии было опубликовано по статистике Института детской литературы в Финляндии самое большое количество детских романов, рассказов и сказок после 2001 года (в общей сложности 349 наименований). Книг с иллюстрациями было опубликовано 451 наименование, из которых отечественных книг было 192, а переведённых 259 (Kirjakori 2022a, 2–3).

Об актуальности и важности исследования детской литературы говорит также её характер. По мнению Риитты Ойттинен и Элиисы Питкясало (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20) детская литература является ареной невидимой борьбы за власть. Они констатируют, что на всё, что создают взрослые люди, будь то переводы, иллюстрации или тексты, влияют существующие в обществе представления о том, что является хорошим и подходящим для детей, а что нет. Это видение существенно относится к литературной цензуре, на которую влияют не только меняющиеся со временем общественные представления о детстве, но и преобладающие в обществе идеологии и желание взрослых защитить детей от вредных идей (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20).

Цензуру можно по мнению Ойттинен и Питкясало разделить на *внешнюю цензуру*, в которой роль издателя приобретает ещё большее значение в том отношении, будет ли книга издаваться или нет, и на *внутреннюю цензуру*, которая содержит в себе те решения переводчика, писателя и иллюстратора, которые принимаются в процессе написания или перевода книги на основе доминирующих в обществе идеологических понятий и своего представления о детстве. Таким образом переводчик непосредственно принимает

переводческие решения, которые отличаются от исходного текста. Помимо переводов, также иллюстрация влияет на наше восприятие каждого произведения и даёт понятие о том, каким образом обрабатываются тексты для того, чтобы они соответствовали ценностям данного общества (Oittinen & Pitkäsalo 2022, 20–21, 23).

В данной работе исследуются переводческие стратегии имён с игрой слов в трёх переводах книг с иллюстрациями серии *Tamu u Patu* Айно Хавукайнен и Сами Тойвонена: *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (2011), *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (2013) и *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* (2016). Книги выходят в издательстве «Otava», одно из самых больших и старых издательств в Финляндии. Переводы на русский язык *Tamu u Patu: космическое приключение* (2020), *Tamu u Patu: невероятные изобретения на все времена* (2020) и *Tamu u Patu – детективы: дело о Половинщике* (2019) вышли в санкт-петербургском издательстве "Речь". Книги перевела Анна Сидорова, которая также переводит знакомую русскому читателю книжную серию *Vera*. По мнению Анны Сидоровой (2018) именно языковая игра в книгах Тату и Пату усложняет работу переводчика, так как в них много придуманных авторами слов, для которых приходится придумывать соответствия русскому языку.

Серия иллюстрированных книг Айно Хавукайнен и Сами Тойвонена популярна как в Финляндии, так и в России: только за 2020-2021 гг. было переведено с финского на русский язык в общей сложности семь книг (FILI 2023). Начиная с 2003 года на финском языке вышло уже 20 книг этой серии (Otava 2023). Последняя книга из серии, *Tatun ja Patun fantasiaseikkailu*, вышла весной 2023 года. Некоторые из книг Тату и Пату были также одними из самых продаваемых книг в Финляндии в 2010-годах (Pesonen 2017, 42). В 2019 году издательство «Otava» выпустила на данный момент единственную в Финляндии аудиокнигу из серии Тату и Пату: *Tatu ja Patu: kauhea hirviö ja muita outoja juttuja* (2019). В России пока не выпускались аудиокниги Тату и Пату, но книга *Tamu u Patu – детективы: дело о Половинщике* набрала большое количество просмотров на Youtube-канале *Папа читает*.

По словам Песонен книжная серия Тату и Пату относится к постмодернизму в детской литературе, для этого направления характерно рассматривать связь между реальным и фиктивным миром через юмор и иронию (Pesonen 2017, 41). Поэтому можно сказать, что юмор в книгах Тату и Пату состоит из своеобразного и противоречивого юмора и из имён с языковой игрой, на что влияют иллюстрации, ограниченное пространство и сильная связь с финской культурой. Песонен продолжает, что для иллюстраций в книгах

Тату и Пату характерно включать в себя много информации, у которой нет вербального соответствия в тексте. Также, по ее мнению, текст может временами противоречить иллюстрации. (Pesonen 2017, 46–49.) Таким образом визуальность рассматриваемых нами произведений даёт повод рассматривать также их транскреативные переводческие приёмы. Под транскреативностью понимаются переводческие методы, которые значимо отличаются лексически от исходного текста.

Исследовательскими вопросами данной работы являются:

1. Как финские имена с языковой игрой в книгах с иллюстрациями Тату и Пату отличаются от их переводов на русский язык?
2. Каким образом иллюстрации в книгах повлияли на переводческие стратегии для передачи имён с языковой игрой?
3. Были ли при переводе имён с языковой игрой использованы транскреативные методы перевода?

Гипотезой данной работы является, что не все имена с языковой игрой исходного текста и не весь содержащийся в них юмор передаётся таким же образом в переводах на русский язык, но тем не менее, ища подходящую для русской аудитории языковую игру, переводчик провёл содержательную и творческую работу.

Можно полагать, что иллюстрация в книгах с картинками играет большую роль при передаче юмора языковой игры и таким образом, выбирая переводческие стратегии, переводчик вынужден принимать во внимание визуальный вид книг при переводе. Детская литература соблюдает традиции адаптации и поэтому можно также предполагать, что приёмы переводчика соответствуют традициям принимающей культуры. Поэтому возможно, чтобы донести юмор до аудитории, переводчик использовал транскреативные методы перевода.

## **Основные стратегии при переводе детской литературы**

Упрощенно можно сказать, что перевод – это передача информации с одного языка на другой язык. Поэтому один из самых главных принципов переводческого процесса – умение представить принимающую аудиторию. Таким образом, переводчик может ответить себе на вопросы о том, какой является принимающая сторона, какова её мотивация для прочтения текста, насколько она знакома с тематикой текста и для чего

она будет пользоваться данным текстом. Сумев ответить на эти вопросы, переводчик может адаптировать текст с учетом аудитории (Oittinen & Ketola 2014, 108).

Функциональные теории перевода используют термин *skopos*, говоря о назначении перевода (Vermeer 1986, 58–59). В этой теории, помимо вопроса о передаче полученной информации и об определении целевой аудитории, важное место занимает назначение перевода, т. е. функция перевода (Suojanen *um.* 2015, 41). Когда мы переводим детскую литературу, принимающей стороной являются дети, которые воспринимают прочитанное и услышанное по-своему. Здесь возлагается большая ответственность на переводчика как на читателя, так как задачей переводчика является перевести исходный текст на основе своего личного понятия о прочитанном, а также на основе своих представлений о том, какие восприятия будут иметь будущие читатели (Oittinen 2000, 5–6).

Таким образом, можно сказать, что переводчик имеет большое влияние на свой текст, адресуя его определённому типу ребёнка, т. е. своему представлению о том молодом человеке, который его ожидает (Oittinen & Ketola 2014, 108). Одна из основных проблем переводов – это соответствие перевода оригиналу, эквивалентность перевода. Nida (1964) разделяет эквивалентность на две категории: на *динамическую*, целью которой является создать похожий опыт чтения с оригиналом, используя разные адаптирующие к целевой культуре переводческие стратегии, и на *формальную*, которая фокусируется на сохранении содержания и формы исходного текста (Suojanen *um.* 2015, 42–43).

То, какую стратегию перевода в итоге переводчик, и в конечном итоге издатель, считают правильной для ребёнка, имеет влияние на то, какие переводческие стратегии будут в переводе использоваться. Переводчик может, например, упростить лексический уровень текста либо отказаться от использования слишком сложных структур предложения. Соответственно, переводчик может воздержаться от недооценивания детского восприятия текста и таким образом способствовать улучшению языкового развития ребёнка, используя новые для ребёнка слова и структуры предложений (Oittinen & Ketola 2014, 111–112).

В переводоведении исключение или включение незнакомых культурных элементов известны как *доместицирующие* и *форенизирующие* глобальные стратегии перевода. Доместикация – это переводческая стратегия, в которой незнакомые элементы исходной культуры растворяются в целевой культуре. В свою очередь, форенизация старается

подчеркнуть незнакомые черты исходной культуры в целевой культуре (Venuti 1995, 19–20). Под доместизирующими переводческими стратегиями может быть желание переводчика не смущать ребёнка понятиями незнакомой культуры. В случае же принятия форемизирующей стратегии мотивацией переводчика может быть желание обогатить мировоззрение ребёнка незнакомыми элементами исходной культуры (Oittinen & Ketola 2014, 111–112).

*Адаптация* также является переводческим методом, на который влияет целевая культура. При адаптации перевод приводится в соответствие требованиям целевой аудитории и пожеланиям издательства. Леден выделяет три вида адаптации в тексте: идеологическая адаптация, культурная адаптация и адаптация, происходящая на нарративном уровне текста (Leden 2022, 140–141).

Когда речь идёт об особо креативном виде перевода, говорится о транскреативном методе перевода. В переводе слово *транскреация* ('transcreation') происходит из англоязычных слов translation ('перевод') и creation ('творение'). Транскреативному методу перевода характерны особые адаптирующие лексические изменения в визуально-вербальном пространстве оригинального текста. Это позволяет создать единое мультимодальное произведение для целевой аудитории. Таким образом, транскреация содержит в себе идею об особо креативном переводе, который отличается от традиционного перевода и содержит такие, даже в размере одного абзаца, вербальные добавления или изменения в тексте, у которых нет соответствий в исходном тексте (Pederson 2014, 57–58, 64–66; Ketola 2018, 127–130).

## **Определение и особенности книг с иллюстрациями**

По данным Терминологического банка научных терминов (2023) детская литература – это адресованная детям и молодёжи литература, которая существует и развивается во взаимодействии с литературой для взрослых (Tieteen termipankki 2023). Поэтому детская литература охватывает как детские книги с иллюстрациями, так и иллюстрированные книги для детей и книги без иллюстраций, молодёжные книги, не забывая о книгах для детей, задачей которых является заинтересовать взрослого, читающего для ребёнка. Ойттинен и Кетола отмечают, что детская литература включает в себя самые разные произведения от книг для самых маленьких до приключенческих романов для юношества (Oittinen & Ketola 2014, 109, 114).

Именно из-за разнообразия детской литературы книги с иллюстрациями нелегко определить под одну категорию. В то время, как литературу для взрослых распределяют в библиотеках по разным отделам в зависимости от жанра, все книги для детей и книги с иллюстрациями находятся в одном отделе. Поэтому книги с иллюстрациями содержат в себе вместо одного жанра множественные: они могут относиться к научной литературе или к художественной литературе или представлять и то и другое одновременно (Oittinen ja Ketola 2014, 113–114).

В данном исследовании детская литература понимается как литература, которую читают про себя дети дошкольного возраста и дети школьного возраста или которую читают для них вслух (Oittinen 2000, 4). Книги с иллюстрациями являются подразделом детской литературы. Это позволяет включить в рассмотрение более широкую разновидность жанров, форматов и целевых аудиторий (Oittinen & Ketola 2014, 109). Помимо книг с иллюстрациями также говорят об иллюстрированных книгах. В иллюстрированных книгах взаимосвязь с картинкой и со словом не настолько сильна, как в книгах с иллюстрациями (Nieminen 2022, 27).

Одно из свойств книг с иллюстрациями – это их предназначенность для чтения вслух (Oittinen 2004, 25). Например, Мариа Тимозко придаёт значение толкованию ритма произведения при переводе текста. По ее мнению, чтение вслух является ключевым фактором для интерпретирования тона, ритма и интонации истории (Tymoczko 1999, 43, цит. по Oittinen 2018, 465). Также на переводческие стратегии влияют разные визуальные элементы в картинках книг с иллюстрациями. Это могут быть, например, разные эмоции, вызывающие цвета и линии, подчёркивающие атмосферу иллюстрации книг. На то, как будет читаться и толковаться книга с иллюстрациями, влияют также размер и визуальное оформление книги (Oittinen 2004, 40, 65–70).

Поэтому типичной проблемой для книг с иллюстрациями является их устойчивое оформление: переводчику надо вместить свой перевод в ограниченное визуальное пространство иллюстрации. Несмотря на то, что иллюстрацию не изменить, переводчик может лексически подчеркнуть, добавить или убавить содержащуюся в ней информацию. Вербальная информация произведений также может ограничить восприятие картинок в аудитории (Ketola 2018, 140; Oittinen ja Ketola 2014, 112–113).

Даже кадрирование, размещение и перспектива картинки имеет влияние на сюжет книги и на то, как читатель будет воспринимать увиденное и, с другой стороны, на то, что



читателю хотят показать, и с какого ракурса. Переводчику книг с иллюстрациями стоит обратить внимание также на типографию, т. е. на полиграфическое оформление книги (Oittinen *um.* 2018, 62–67; 2004, 71–85). Как не странно, Ойттинен и Питкясало видят сходство между вербальным и визуальным повествованием книг с иллюстрациями и между комиксами, так как они оба часто содержат такие характерные особенности, как речевые пузыри, звуковые эффекты, телесные выражения и позиции, которые поддерживают информацию передаваемую через иллюстрацию и вербальные приёмы (Oittinen & Pitkäsalo 2018, 100–101).

Итого, большинство из книг детской литературы содержат иллюстрации, поэтому Форсс отмечает, что одним из определяющих специфических качеств детской литературы это тесная связь с иллюстрацией (Forss 2022, 54). Таким образом, в книгах с иллюстрациями визуальная информация текста вдохновляет вербальную информацию и наоборот (Oittinen ja Ketola 2014, 114). Также можно сделать обобщение, что книги с иллюстрациями, как правило, мультимодальные тексты. Клаус Кайндл определяет мультимодальный текст как сообщение, в которой смысл строится не менее чем из двух модусов: во взаимодействии вербального языка, картинки, звука и музыки (Kaindl 2004, 173). Таким образом, мультимодальное сообщение состоит из нескольких различных знаковых систем, т. е. модусов, которые чаще всего формируются через вербальный, визуальный и слуховой канал, когда речь идет, например, о переводе книги с иллюстрациями или комикса (Isolahti & Pitkänen 2016, 11; Oittinen & Pitkäsalo 2018, 101–102). Как правило, переводчик может делать изменения только в вербальном содержании. Следовательно, переводчику приходится тщательно интерпретировать мультимодальное целое, чтобы принимать такие переводческие решения, которые подходят для всех частей мультимодальных сообщений. Даже изменение слов влияет на то, как другие модусы произведений будут интерпретироваться читателем (Ketola 2018, 129, 139).

## **Постмодернизм в детской литературе и двойная аудитория книг с иллюстрациями**

В 21-м веке теоретические взгляды и объекты, представляющие интерес для книг с иллюстрациями, расширились до постмодернистских произведений, которые стремятся обновить выражение книг с иллюстрациями. Постмодернистские книги с иллюстрациями по характеру развлекательные мультимодальные произведения,

которые стремятся расшатать нарративное повествование и взгляды обычных книг с иллюстрациями. Кроме своего развлекательного характера, постмодернистские книги с иллюстрациями являются пародийными и ироничными произведениями, которым характерно также нарушение границ и подвергание сомнению общепринятых взглядов. Кроме того, они предпочитают открытые концовки, неопределенность и показывают те явления, людей и вещи, которые часто являются маргинальными. Для них также типично совмещать несколько разных типов текстов (комиксы, графические романы, книги с иллюстрациями), т. е. они представляют собой некие тексты-гибриды (Nieminen 2022, 28). Рассматриваемые книги с иллюстрациями данной работы принадлежат к постмодернистским произведениям.

Эпштейн констатирует, что часто ошибочно детскую литературу считают более лёгким и простым чтением, которое должно в первую очередь быть поучительным и только после этого развлекательным чтением для детей. Однако в действительности содержание и язык многих детских книг ориентированы на двойную аудиторию: для взрослых и для детей (Epstein 2012, 6). Изучение различных аудиторий книг с иллюстрациями увеличилось особенно с появлением crossover-литературы и расширением круга читателей. Crossover-литература – это литература, которая улавливает как детскую, так и взрослую аудиторию. Она способствует критическому мышлению обоих поколений и расшифровыванию скрытых кодов, используя изобретательное повествование и диалог между словами и картинками. Можно сказать, что crossover-литература – многоуровневая литература, подходящая читателям всех возрастов, поскольку ее опыт чтения резонирует с текущим жизненным опытом, интерпретацией и точкой зрения каждого читателя (Beckett 2018, 209–217).

Таким образом, теоретический интерес книг с иллюстрациями в литературоведении и переводоведении сосредоточен не только на читающем ребёнке, но и на двойной аудитории произведения, т. е. на ребёнке и на читающем для него взрослом. Понятие *двойной аудитории* происходит от термина *dual address* ('двойной адресат'). Когда идёт речь о двойном адресате, имеется в виду то, что в тексте идёт одновременное обращение к ребёнку и взрослому и, следовательно, получают равное внимания в сюжете книги (Nieminen 2022, 29; Wall 1991, 30–35.)

Когда мы говорим о современной литературе для детей, одним из основных принципов является право ребёнка на культурные развлечения своего возраста. По словам Марии Лааксо в современной детской литературе юмор является ключевым направлением

стиля, так как несмотря на то, что корни западной детской литературы находятся в педагогических учениях эпохи Просвещения, считается в современной детской литературе помимо дидактических целей также обеспечить маленькому читателю наслаждение и радость от прочитанного текста (Laakso 2022, 78). Лааксо определяет юмор как стилистический регистр, настроенный и активируемый различными средствами в тексте, чьи междисциплинарные объяснительные модели можно условно разделить на три разные категории: теория релаксации, теория превосходства и теория несоответствия. Другими словами, юмор возникает, когда между ожиданиями и событиями возникает несоответствие (Morreal 1987, 6–10, цит. по Laakso 2022, 71; 2007, 110).

Исследователь детской литературы Джули Кросс считает, что *nonsense* ('абсурд') является тоже одним из важных жанров юмористической детской литературы (Cross 2011, 95–98). Под понятием *нонсенс* имеется в виду шутовское балансирование в тексте между смыслом и бессмысленностью. В него входит карнавальное веселье, освобождения от логики реального мира, языковые игры и сильная связь с языком (Laakso 2014, 59). Интертекстуальность также одна из отличительных черт жанра нонсенс, так как в детской литературе часто ссылаются на традиции жанра и на другие детские книги (Forss 2022, 60–62). Кросс разделяет нонсенс на *классический нонсенс* ('classic nonsense'), зародившейся в Англии в викторианскую эпоху, и на *нонсенс новой волны* ('new wave nonsense'). Нонсенс новой волны содержит по мнению Кросс характерные черты старого, т. е. классического нонсенса, но она значительно больше ориентирована на детей. Она содержит юмористическую безумность, странные контрасты и сопоставления, а также нелепые ситуации, которые появляются как озарения в результате воображения и творчества читателя (Cross 2011, 96, 100, цит. по Laakso 2014, 67).

Взгляд Лааксо на нонсенс как стилистическую особенность литературы и взгляд Кросс на нонсенс новой волны как на разновидность юмора в современной детской литературе хорошо согласуются с данным материалом, чье многостороннее для двойной аудитории направленное содержание содержит комический юмор, безумные несоответствия, интертекстуальные отсылки и частично шутовское балансирование между смыслом и бессмысленностью.

## Описание материала и метод его обработки

Данное исследование представляет собой качественное исследование, основным методом которого является контент-анализ, реализованный с помощью аннотированных таблиц Excel. Итого для контент-анализа было проанализировано в общей сложности 228 страниц, из них 114 было на финском языке и 114 на русском языке. В анализе материала были исследованы все отличия между оригинальным текстом и переводом. Таким образом можно было лучше определить цель исследования и также ограничить его и привести итоги для дальнейшего исследования. В исследуемых книгах с иллюстрациями были обнаружены помимо имён с игрой слов также языковая игра в именах нарицательных, диалектные выражения и другие изменения и языковая игра внутри текста.

Исследовательский материал данной работы состоит из трёх книг с иллюстрациями серии *Tату и Пату* Айно Хавукайнен и Сами Тойвонена: *Tatun ja Patun avaruusseikkailu* (2011) и её перевод *Tату и Пату: космическое приключение* (2020), *Tatun ja Patun kummat keksinnöt kautta aikojen* (2013) и перевод *Tату и Пату: невероятные изобретения на все времена* (2020) а также *Tatu ja Patu etsivinä – tapaus Puolittaja* (2016) и перевод *Tату и Пату – детективы: дело о Половинцике* (2019). Книги были переведены Анной Сидоровой. Произведения идентичны по внешнему виду, размеру и количеству страниц.

Иллюстрации исследуемых книг существенно влияют на игры слов исследуемых имён, а также на их переводы. Поэтому анализируемый материал разделен на имена без игры слов ('erisnimi 1') и на имена с игрой слов ('erisnimi 2'). Далее имена с игрой слов разделяются на имена, которые встречались в тексте с поддержкой в иллюстрации ('erisnimi 2') и на имена, которые являлись частью иллюстрации или находились внутри неё ('erisnimi 2 + graf'). Последние имена с игрой слов включают в себя также короткие поясняющие тексты в иллюстрации, находящиеся внутри ее рамки. Таким образом, можно сказать, что исследуемые имена с играми слов без исключения связаны с окружающей иллюстрацией. В анализе исследуемые имена с играми слов ('erisnimi 2; erisnimi 2 + graf') рассматриваются через типы игр слов, после чего приводятся примеры использованных в них переводческих стратегий. Нас интересовали прежде всего эквиваленты перевода и переводческие стратегии имён с играми слов.

Словарь «Kielitoimiston sanakirja» определяет игру слов следующим образом: "развлекающее, шутивное выражение, обычно основанное на многозначных словах или

похожих на друг друга словах, имеющих разное значение" (Kielitoimiston sanakirja 2023). Игра слов и юмор, основанный на языковых явлениях – одна из самых сложных для перевода языковых особенностей. Их тесная связь с языком и с культурой, делает игру слов особенно трудной для перевода, но одновременно являются интересной и благодарной задачей для переводчика. Чтобы перевести игру слов, переводчик должен учесть как развлекательную, так и информативную сторону игры слов, а также принимать решения о том, что подчеркнуть в игре слов при переводе (Epstein 2012, 167).

В исследовании применяются типология переводческих стратегий при передаче языковой игры в детской литературе, разработанная Б. Эпштейном. Этот исследователь выделил девять форм языковой игры: *гомофоническая, гомографическая, паронимическая, метонимическая, замена слова, идиоматическая, двуязычная или многоязычная, пародия и графическая* (Epstein 2012, 168–169, 175). Эта классификация основана классификации Дирка Делабасти (1996) и Уолтера Нэша (1985, 138–146). Кроме того, Эпштейн выделяет шесть стратегий перевода языковой игры: *опущение, замена, добавление, объяснение, компенсация и сохранение* (Epstein 2012, 175–176). На то, как в итоге переводится языковая игра, влияют как существующие в целевой культуре переводческие нормы, так и нехватка времени и экономические ресурсы каждого переводчика. Также влияет творческий подход переводчика и способности каждого переводчика сосредоточиться на переводимой работе (Epstein, 2012, 177).

## **Заключение**

Итого в изучаемых произведениях было 133 имён, из которых имён с игрой слов составляли 88 случаев. Из них игры слов, которые употреблялись с поддержкой иллюстрации книги ('E2') было 30, тем временем как игр слов, которые употреблялись внутри графического изображения ('E2 + graf') было 58. Таким образом частью графического изображения и иллюстрации книги имён с игрой слов, было приблизительно на половину больше, чем таких имён с игрой слов, которые встречались в самом тексте (см. таблицу 4 ниже).

Из типов игр слов больше всего встречались *графические*, их было в общей сложности 40 случаев. В этом типе игры слов шрифт, иллюстрация и слова оказывают друг на друга юмористическое воздействие (Epstein 2012, 168–169). Форма языковой игры с *заменой слова* встречалась 11 раз, *пародия, паронимические* либо *двуязычные или многоязычные* игры слов примерно в такой же пропорции (10 случаев каждого). *Гомографическая*

форма языковой игры в именах употреблялась шесть раз, тем временем как *идиоматическую* употребили всего один раз. *Гомофонические* или *метонимические* игры слов по классификации Б. Эпштейна на материале исследования не встречались.

**Таблица 4. Все формы языковой игры в именах с играми слов**

Формы языковой игры	E2	E2 + graf	Итого	
гомофоническая		0	0	0
гомографическая		1	5	6
паронимическая		4	6	10
метонимическая		0	0	0
замена слова		4	7	11
идиоматическая		0	1	1
двужычная или многоязычная		2	8	10
пародия		1	9	10
графическая		18	22	40
<b>Yhteensä</b>		<b>30</b>	<b>58</b>	<b>88</b>

Из переводческих стратегий *сохранение*, в которой игра слов исходного текста или её ассоциации успешно передаются в целевой аудитории, использовалась чаще всего (см. таблицу 5 ниже). В исследовательском материале стратегия была принята в 49 разных случаях. Вторая часто встречаемая переводческая стратегия была *замена*. В ней игра слов исходного текста заменяется игрой слова целевой культуры, другим описанием либо обычным языком. Заменяющих стратегий употребляли в общей сложности 31 раз. Третья стратегия, использованная переводчиком, была *добавление*. Добавление – это переводческая стратегия, в которой вокруг игры слов добавляется текст либо добавление возникает, когда значения переведённой игры слов меняется из-за выбора слова в целевом языке. Эту стратегию переводчик использовал только в восьми разных случаях.

**Таблица 5. Все переводческие стратегий имён с играми слов**

Переводческие стратегий	E2	E2 + graf	Итого	
опущение		0	0	0
замена		8	23	31
добавление		2	6	8
объяснение		0	0	0
компенсация		0	0	0
сохранение		20	29	49
<b>Yhteensä</b>		<b>30</b>	<b>58</b>	<b>88</b>

Таким образом в качестве стратегии *упущение*, *объяснение* и *компенсация* не были использованы в исследовательском материале ни разу. Однако у этого явления есть чёткая причина, так как по словам Эпштейна, например, удаление не является желанной стратегией для перевода игр слов по той причине, что это может способствовать не

только удалению игры слов но и удалению окружающего контекста. Объясняющая переводческая стратегия является тоже проблемной, так как оно часто приводит к упрощению юмора. Компенсация, с другой стороны, не подходит в мир книг с иллюстрациями, потому что в ней переводчик должен передать юмор и настроение исходного текста без оригинальной игры слов в другом месте текста в виде лишней игры слов, текстовых изменений или отличающегося стиля (Epstein 2012, 175–176).

Среди этих переводческих стратегий замена и добавление также включали несколько, как нам кажется, транскреативных переводческих стратегий, где переводческий эквивалент значительно отличается от игры слов исходного языка. Таких от иллюстрации вдохновлённых, особо креативных стратегий перевода в материале было девять штук, из которых три (см. примеры 1, 5, 26 в тексте работы) были представлены в нашем анализе. То, почему транскреативный метод перевода не был распространён в изучаемом материале, может объяснить видение Ойттинен о ненужности определения транскреации в переводе, так как, по её словам, перевод и так является творческим занятием, которое учитывает целевую аудиторию и назначение, а также оперирует несколькими модусами (Oittinen 2020, 32–33). Либо элементарно характер рассматриваемых элементов: имена с играми слов сами по себе являются короткими.

Многие из исследуемых нами игр слов являлись больше "подмигиваниями" для взрослых, чем обращениями для ребёнка (Laakso 2007, 108–109). Другими словами, они сознательно исключают ребёнка-читателя из шуток, играя с противоречиями между иллюстрациями и языками, для понимания которых знаний ребёнка-читателя может быть недостаточно. Таким образом, дети не всегда могут распознать всех скрываемых автором понятий, описываемых намёков и интертекстуальных отсылок (Epstein 2012, 70–71). То, что произведения в основном содержали довольно-таки трудные имена с игрой слов, говорит о том, что авторы не поддались чрезмерной правке языка или содержания под уровень детских читателей, а относились к детским читателям наравне со взрослыми читателями (Wall 1991, 14–15, цит. по Laakso 2007, 109). Так же, как crossover-литература, которая подходит для всех возрастов, книги с иллюстрациями Тату и Пату способствуют критическому мышлению и расшифровыванию скрытых кодов, используя изобретательное повествование и диалог между словами и картинками, так и для детской аудитории, так и для взрослой аудитории (Beckett 2018, 209–217, см. также 2.4.4).

Для дальнейшего исследования можно в данную работу добавить изучение рецепции произведений в России. Для этого можно было бы исследовать следующие вопросы: как

были приняты произведения в России? Пользовались ли произведения популярностью, как среди детей, так и среди взрослых? Какого возраста в основном детские читатели произведений? Такое исследование рецепции произведений было бы интересным не только из-за актуальности, но и из-за нехватки такого исследования; Мариа Ниеминен отмечает, что исследований рецепции книг с играми слов мало, но из года в год оно увеличивается (Nieminen 2022, 30).

Переведённых на русский язык книг с иллюстрациями серии *Tatu u Patu* вышло уже немалое количество и поэтому исследование игры слов в именах во взаимодействии с иллюстрацией можно продолжить на примере книг, оставшихся за пределами данной работы. Анализ материала исследуемых книг также показал, что языковая игра в нарицательных существительных и в иллюстрациях также распространена и могла бы быть материалом для дальнейшего исследования. Имеющиеся в виду имена нарицательные соответствуют понятиям *portmanteau* или неологизма, т. е. как придуманных составных слов или словосочетаний из двух или более слов.