

Tila ja kuva

sarjakuvakääntäjän haasteina

Riikka-Elina Rissanen

Tampereen yliopisto

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Käännöstiede (englanti)

Pro gradu -tutkielma

05/2013

Tampereen yliopisto

Käännöstiede (englanti)

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Rissanen, Riikka-Elina: Tila ja kuva sarjakuvakääntäjän haasteina

Pro gradu -tutkielma, 61 sivua, englanninkielinen lyhennelmä 3 s.

[05/2013]

Tiivistelmä

Tutkielmani käsittelee tilan ja kuvan vaikutuksia sarjakuvakääntäjän työhön. Sarjakuvan kerronta koostuu kuvien ja sanojen tiiviistä yhteistyöstä, ja molemmat kertovat vain osan tarinasta. Kääntäjän kannalta ne ovat kuitenkin hyvin erilaisessa asemassa. Sarjakuvaa käännettäessä sarjakuva visuaalinen ilme, esimerkiksi kuvat, ruudut ja puhekuplat, siirtyvät sellaisinaan kohdetekstiin. Kääntäjä taas voi vaikuttaa vain sanalliseen kerrontaan. Näistä aineksista hänen tulee muodostaa kohdeteksti.

Tutkielmani pohjautuu ajatukseen, että kääntäjä haluaisi mahdollisuuksien mukaan tuoda kohdetekstin lukijalle samanlaisen lukukokemuksen kuin alkutekstin lukijalla. Jotta tämä olisi mahdollista, sarjakuvan kääntäjän pitäisi pystyä avaamaan lukijalle myös kuvien sisältö. Lähtöoletuksena oli, että sarjakuvissa olisi paljon vieraita elementtejä, jotka kääntäjä haluaisi selittää lukijalle, mutta sarjakuvan rakenteesta johtuva tilan rajallisuus tekisi tästä vaikeaa.

Tutkielmani on jaettu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osassa tutkin sarjakuvan visuaalista rakennetta ja sarjakuvan erilaisia sanallisen tekstin muotoja. Toisessa osassa tarkastelen kääntäjän tehtävää Hans J. Vermeerin sekä Eugene A. Nidan ja Charles R. Taberin käännösteorioiden pohjalta. Viimeisessä osassa tarkastelen sitä millaisia haasteita ja ratkaisumalleja julkaistuissa sarjakuvissa löytyy.

Tutkimuksessa selvisi, että sarjakuvan tila ja kuva todellakin tarjoavat kääntäjälle erilaisia haasteita. Kuvallinen teksti saattaa olla lukijalle hyvin vierasta, joka ei hänelle ilman selvennyksiä aukene. Sarjakuvan rajattu tila taas riittää usein sanojen kääntämiseen, mutta ei lisäselityksiin. Näiltä osin aineisto vahvisti ennakkokäsitystäni. Havaitsin kuitenkin myös, että sarjakuvan kääntäjät ja kustantajat ovat keksineet erilaisia ratkaisuja kohtaamiinsa ongelmiin. Selityksen tarpeesta ja tilan puutteesta johtuen sarjakuvien käännöksissä on esimerkiksi hyödynnetty kuvien väliin jääviä

palkkeja ja marginaaleja, albumien alkuun tai loppuun on lisätty selityssivuja ja sanastoja ja joissakin tapauksissa jopa kuvia on muokattu. Tutkielman perusteella voidaan todeta, että sarjakuva tarjoaa kääntäjälle paitsi haasteita myös uusia ratkaisumalleja.

Avainsanat: kääntäminen, sarjakuva, kuva

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO.....	1
2.	MITÄ ON SARJAKUVA?	3
2.1.	Kuvan ja sanan liitto	4
2.2.	Visuaalinen rakenne.....	7
2.2.1.	Palkit.....	7
2.2.2.	Ruutu	9
2.2.3.	Kuvarivi ja strippi.....	10
2.2.4.	Sivu.....	12
2.3.	Sanallinen kerronta	13
2.3.1.	Kertovat tekstit	13
2.3.2.	Puhekuplat	14
2.3.3.	Ääniefektit	16
2.3.4.	Detaljitekstit	18
2.3.5.	Merkinnät	19
3.	KÄÄNTÄJÄN HAASTEET	22
4.	TILA JA KUVA SARJAKUVAKÄÄNTÄJÄN TYÖKENTTÄNÄ .	29
4.1.	Lukusuunta	29
4.2.	Kulttuuri kuvissa.....	35
4.3.	Puhetta kuplissa	39
4.4.	Kuviin kirjoitetut	42
4.5.	Lisätietoa lukijalle	52
4.6.	Päätelmät.....	59
5.	LOPUKSI	60
6.	LÄHTEET	62
7.	KUVAT	64

1. JOHDANTO

Olen lukenut sarjakuvia niin kauan kuin voin muistaa. Isäni luki paljon, myös sarjakuvia, ja toi sarjakuva-albumeita kotiin kirjastosta ja töistä paperitehtaalta. Sarjakuvien lukemiseni eteni *Aku Ankoista*, *Asterixista* ja *Lucky Lukesta* *Avaruusagentti Valerianiin*, *Hämärän matkamiehiin* ja *Modesty Blaiseen*. *ElfQuestiin*, *Akiraan* ja *Luupäihin*. *Salapoliisi Conaniin*, *Berserkiin* ja *Yokohama Kaidashi Kikoun*. Vaikka pidän myös romaanien lukemisesta, olen aina kokenut sarjakuvien kerronnan kiehtovimpana. Siinä on jotain erityistä. Se, miten tarina kerrotaan kuvin ja sanoin, tuntui heti alusta asti luontevalta minulle. Aivan kuin oikeassakin elämässä sarjakuvassa puhe on sanoja ja kaikki muu esitetään visuaalisesti. Minusta se oli pelkästään loogista. Ainoa mikä sarjakuvasta puuttui, oli kuultava ääni, mutta kukapa olisi ylimääräistä melua kaivannutkaan. Monet elämän vaiheet liittyvät eri sarjakuviin: ala-aste eurooppalaisiin sarjakuviin, yläaste *ElfQuestiin*, lukio mangan löytämiseen. Kun yliopistossa ryhdyin opiskelemaan kääntämistä, yksi odotetuimmista ja mieluisimmista käännöstehtävistä minulle oli sarjakuvan kääntäminen.

Ensimmäinen sarjakuvankääntämisharjoitukseni oli opettajan määräämä Simpsonit-sarjakuva. Toisella kertaa saimme itse valita lähtötekstimme ja valitsin tässäkin työssä esimerkkinä käyttämäni *Sugar Sugar Rune* -mangan. Näiden sarjakuvien kääntäminen tutustutti minut sarjakuvan kääntämisen käytännön puoleen ja herätti sen kiinnostuksen, joka sitten aikanaan siirtyi tähän graduun. *Sugar Sugar Rune* on japanilainen fantasiasarjakuva ja sen kuvituksessa oli paljon länsimaiselle lukijalle, minulle, vieraita asioita. Samalla tila oli hyvin rajattu, kaikki käännettävä ja selitettävä tuli saada mahtumaan vaihtelevan kokoisiin puhekupliin. Sarjakuvan kääntäminen sai minut miettimään rakastamiani sarjakuvan kerrontatekniikoita uudesta näkökulmasta. Myös myöhemmin lukiessani sarjakuvia ihan hovin vuoksi olen monesti jäänyt miettimään jotakin kohtaa nimenomaan kääntämisen näkökulmasta. Kun tuli aika valita aihe gradulleni, halusin aiheen, josta olisin innostunut ja josta jaksaisin kirjoittaa. Sydäntäni lähellä ollut sarjakuva nousi pian ykkösvaihtoehdoksi.

Graduni nousi omasta henkilökohtaisesta oivalluksestani, jonka moni muu on varmasti ennen minua tajunnut, että sarjakuvassa osa alkutekstistä, sen kuvallinen ja tilallinen ulottuvuus, siirtyy lähes sellaisenaan kohdetekstiin. Minulle se tuli eräällä tavalla hyvin voimakkaana oivalluksena, jota halusin tutkia tarkemmin. Graduni lähtökohtana on siis tämä sarjakuvan lähtötekstistä kohdetekstiin sellaisinaan siirtyvien piirteiden analysointi ja niiden vaikutusten pohtiminen kääntäjän työhön. Nämä piirteet nimesin mielessäni kuvaksi ja tilaksi.

Graduni nouseekin lähinnä niistä ajatuksista, kysymyksistä ja henkilökohtaisista oivalluksista, joita minulle itselleni on noussut mieleeni sarjakuvia lukiessani ja kääntäessäni. Minulle mielenkiintoisinta sarjakuvien kääntämisessä ovat nimenomaan sarjakuvan rakenteesta nousevat haasteet. Se miten tarina kerrotaan sekä kuvin että sanoin. Se kuinka kuva ja tila siirtyvät lähes samanlaisina alkutekstistä käännökseen. Se kuinka rajattu tila sarjakuvan kääntäjällä on käytössään. Ja se kuinka sarjakuvan kääntäjällä on mahdollisuus muokata vain sanoja, ympäristössä jossa kuva vääjäämättä kertoo omaa tarinaansa.

Sarjakuva onkin mielestäni kääntäjän kannalta mielenkiintoinen ympäristö, jossa kerronta etenee sekä kuvin että sanoin, molempien ollessa yhtä tärkeässä roolissa mutta kääntäjä voi vaikuttaa vain sanoihin, kuvien vaikutuksen ollessa lähes täysin hänen ulottumattomissaan. Halusin gradussani analysoida noita kääntäjän vaikutuksen ulottumattomissa olevia piirteitä ja sitä, miten ne hänen työhönsä vaikuttavat. Tarkoitukseni ei siis ole käsitellä sarjakuvien kääntämisen kielellistä puolta. Sillä milloin esimerkiksi kulttuurinen viittaus on pelkästään kielellinen, on kääntäjällä mahdollisuus vaikkapa jättää tuo viittaus kokonaan pois. Mutta jos viittaus taas on kuvallinen, on kääntäjän keksittävä jotain muuta, sillä sarjakuvan kuvat eivät yleensä ole kääntäjän muokattavissa. Kuvien läsnäolon vuoksi sarjakuva onkin usein väistämättä jossain määrin vieraannuttava kokemus. Vaikka kääntäjä päättäisi kotouttaa tekstin, kuvat kertoisivat silti omaa tarinaansa.

Sarjakuvan kuvallista kerrontaa käsittelevä tutkimus vaatii tietysti kuvallisia esimerkkejä. Käyttämäni esimerkit olen melko sattumanvaraisesti valinnut niistä sarjakuvista jotka olen kirjastosta, sanomalehdistä ja omasta kirjahyllystäni löytänyt. Koska luen itse paljon sarjakuvia, osa esimerkeistä onkin suosikkisarjakuvistani. Olen valinnut melko paljon japanilaisia sarjakuvia eli mangaa, sillä se on ei-länsimaisista sarjakuvista käännettyintä ja siten helposti saatavilla, ja koska se useimmiten kuvastaa mielestäni hyvin vieraan kulttuurin kuvallista vaikutusta kääntäjän työhön.

Graduni ei suinkaan ole kaiken kattava tutkimus sarjakuvan kääntämiseen, sillä siihen aineistoa ja asiaa tarvittaisiin paljon enemmän. Pikemminkin olen yrittänyt keskittyä niihin piirteisiin jotka minua itseäni eniten kiehtoivat ja mietityttivät sarjakuvan kuvallisen ja tilallisen kerronnan puitteissa ja jotka halusin tuoda esille. Tarkoitukseni on siis keskittyä nimenomaan sarjakuvan muodosta nouseviin, kaikille sarjakuville genrestä tai kohdeyleisöstä riippumattomiin, lähes kaikille sarjakuville yhteisiin ominaisuuksiin. Toisin sanoen niihin ominaisuuksiin, jotka tekevät sarjakuvasta sarjakuvan. Nämä ominaisuudet siirtyvät useimmiten sellaisinaan alkutekstistä kohdetekstiin ja vaikka ne kertovat suuren osan sarjakuvan tarinasta, kääntäjä ei voi niihin yleensä vaikuttaa.

Graduni ensimmäisessä osassa esittelen sarjakuvan erityispiirteitä, aloittaen siitä miten sarjakuva rakentuu, edeten ruuduista ja niitä erottavista palkeista riveihin ja edelleen sivuihin. Seuraavaksi erittelen sarjakuvan eri tapoja käyttää sanoja, eli siitä osasta sarjakuvaa, joka on kääntäjän varsinaisena työkenttänä ja johon hän voi vaikuttaa. Sen jälkeen käsittelen sarjakuvaa kääntäjän näkökulmasta ja pohdin mitä päämääriä hänen tulisi työssään tavoitella. Viimeiseksi esittelen esimerkkien kautta edellä käsittelemiäni haasteita ja sitä millaisia ongelmia ja ratkaisuja käänöksissä käytännössä esiintyy.

2. MITÄ ON SARJAKUVA?



Kuva 1. Pertti Jarla: *Fingerpori 3*.

Voidakseni käsitellä sarjakuvan kääntämistä minun on tietysti aivan ensimmäiseksi määriteltävä mitä sarjakuva on. Kaikki varmasti tunnistavat sanan sarjakuva ja se synnyttäne useimmilla mielikuvan peräkkäisistä ruuduista, joissa piirretyt, enemmän tai vähemmän tyylitellyt hahmot puhuvat puhekupliin kirjoitettuja sanoja. Hieman virallisemmän määritelmän tarjoaa yhdysvaltalainen sarjakuvataiteilija Scott McCloud (1994, 9), joka määrittelee sarjakuvan näin: ”sarjakuva s. 1. Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.” Suomalaisen sarjakuvatutkijan Juha Herkmanin (1998, 67–68) mukaan sarjakuva taas on yhdistelmä staattisia, useimmiten piirrettyjä, kuvia sekä kirjoitettuja sanoja. Lyhyesti sanottuna sarjakuva on kirjallisuuden laji, jossa tarina esitetään kuvien ja sanojen tiiviillä yhteistyöllä. Tässä tutkielmassa keskityn käsittelemään nimenomaan näitä kahta toisiinsa lomittuvaa kerrontatapaa, jotka mielestäni ovat sekä sarjakuvan hienous, että sen haaste.

Sarjakuvan kuvia ja sanoja yhdistävä kerronta tekee sitä käsittelevästä terminologiasta hieman hankalaa. Yleensä kun puhutaan tekstistä, tarkoitetaan nimenomaan sanallista tekstiä. Sarjakuvassa kuva ja sana ovat kuitenkin yhtä tärkeässä osassa kerronnassa. Silloinkin kun sarjakuvassa ei ole sanoja, kuvat muodostavat tavallaan visuaalisen tekstin. Tämän kahta erilaista, sanallista ja kuvallista tekstiä, yhdistävän kerronnan vuoksi olen käyttänyt seuraavanlaisia termejä. Olen käyttänyt *sanoja* tai *sanallista kerrontaa* tarkoittamaan nimenomaan sanallista tekstiä, *kuvia* tai *visuaalista kerrontaa* tarkoittamaan kuvallista tekstiä, ja *tekstiä* ilmaisemassa näiden kahden yhdessä muodostamaa kokonaisuutta, siis koko sarjakuvaa. *Lukemisella* taas tarkoitan koko sarjakuvan tekstin, sekä kuvien että sanojen, lukemista.

2.1. KUVAN JA SANAN LIITTO

Sarjakuvan kerronta perustuu siis sanojen ja kuvien tiiviiseen yhteistyöhön. Käytännössä tämä tapahtuu niin, että kuvat ja sanat esitetään samanaikaisesti, toistensa välittömässä läheisyydessä. Samanaikaisesti ja toistensa välittömässä läheisyydessä, sillä sarjakuvassa sekä sanat että kuvat ovat luonteeltaan fragmentaarisia. Kumpikaan ei kerro sarjakuvan koko tarinaa, vaan jotta lukija pystyisi hahmottamaan mistä sarjakuvassa on kyse, hänen täytyy lukea molemmat yhdessä (Manninen 1995, 43). Sanat ja kuvat ovat erikseen luettuna epätäydellisiä, osittaisia ja keskeneräisiä ja odottavat toistensa täydennystä (Lewis 2001, 74). Ilman tätä täydennystä sarjakuvaa on usein täysin mahdotonta ymmärtää, esimerkiksi tilanteessa, jossa ulkomailla matkustava lukija lukee sanomalehdestä vieraskielistä sarjakuvaa, jonka puhekuplien sisältöä hän ei ymmärrä. Sarjakuvan ymmärtämiseksi on tärkeää osata lukea sekä kuvia että tekstiä.

Sarjakuvassa kuva ja sana osallistuvat kerrontaan eri tavoin. Sanat ovat sarjakuvassa useimmiten puhetta, kuva taas kertoo kaiken muun. Kuvat esimerkiksi sijoittavat sarjakuvan tiettyyn aikaan ja paikkaan ja kertovat miltä sarjakuvan hahmot näyttävät, mitä he tekevät ja mitä he tuntevat. Vasta kun kuvat ja sanat luetaan yhdessä, niiden todellinen merkitys paljastuu. Sarjakuva voi monimuotoisuudessaan näyttää hajanaiselta ilmaisulta, esimerkiksi asiayhteydestään irrotettu puhekuplan teksti ei kuulosta loogiselta, samaan tapaan kuin asiayhteydestään irrotettu oikeakaan puhe, mutta kun kaikki osat luetaan yhdessä, sarjakuvan kokonaisilmekin muuttuu yhtenäiseksi (Manninen 1995, 45).

Baby Blues -sarjakuva kertoo lapsiperheen elämästä. Tässä neljän ruudun sarjakuvassa (ks. kuva 2.) näemme kuinka kuvat kertovat osan tarinasta ja sanat osan.



Kuva 2. Rick Kirkman ja Jerry Scott: *Baby Blues Emme ole yksin.*

Kuvista käyvät ilmi sarjakuvan henkilöt, miltä he näyttävät, mitä he tekevät ja millaisia tunteita heidän ilmeensä ja eleensä välittävät. Jos luemme pelkät kuvat, näemme että kaksi naista puhuu puhelimesta toinen hermostuneena tai rasittuneena ja toinen tyytyväisenä. Emme kuitenkaan tiedä mistä he puhuvat tai miksi he osoittavat sellaisia tunteita kuin osoittavat. Samoin kuvista näemme tapahtumaympäristön, joka vaikka onkin hyvin viitteellinen, luo vaikutelman siitä, että molemmat henkilöt ovat omissa kodeissaan. Jos taas luemme pelkät **sanat**, meille selviää, että kaksi henkilöä

keskustelee keskenään, mutta emme näe keitä he ovat tai miltä he näyttävät. Emme edes tiedä ovatko he miehiä vai naisia. Pelkän tekstin perusteella voisimme myös kuvitella henkilöiden olevan samassa tilassa. Koska emme myöskään näkisi puhekuplien muotoilua, emme tietäisi huutaisivatko vai kuiskaisivatko henkilöt repliikkinsä tai sitä että viimeinen repliikki ei ole lainkaan ääneen lausuttu, vaan toisen henkilön ajatuksia. Jos luemme pelkät sanat kuvaympäristöstään irrotettuina, saamme selville vain, että toinen henkilöistä valittaa toiselle henkilölle, joka on joko hänen äitinsä tai isänsä, omista lapsistaan, tämän lapsenlapsista.

Sekä sarjakuvan visuaalinen, että sanallinen kerronta siis välittävät eri tietoa ja lukemalla vain toisen osa tiedosta jää puuttumaan. Kuten edellä näimme, sanojen ja kuvien irrottaminen toisistaan voi luoda kerrontaan suuriakin aukkoja. Mutta kun luemme yhdessä nämä kaksi tasoa, visuaalisen ja sanallisen, niin kuin ne on tarkoitettu luettavaksi, saamme koko meille tarkoitettun tiedon. Kuvat ja sanat yhdistyvät sarjakuvaksi.

Vaikka yllä sanoin hieman yksinkertaistetusti, että sanat ovat useimmiten puhetta ja kuvat kertovat kaiken muun, mikä useimmiten onkin totta, kuvilla ja sanoilla voi olla myös hyvin erilaisia rooleja sarjakuvan kerronnassa. Herkmanin (1998, 26) mielestä sarjakuvan koko ajatus perustuu vaihteleviin tapoihin yhdistää kuvia ja sanoja toisiinsa. Kuvan ja sanan välinen suhde voi vaihdella suuresti yhden sarjakuvan sisällä. Välillä teksti on suuremmassa osassa, välillä pelkät kuvat voivat viedä tarinaa eteenpäin. On olemassa myös täysin sanattomia sarjakuvia, mutta koska aiheenani on nimenomaan sarjakuvien kääntäminen, jätän ne tutkimukseni ulkopuolelle. Scott McCloudin (1994, 34) mukaan sarjakuva voi olla esimerkiksi *sanapainotteinen*, jolloin kuvat täydentävää sanoja tai *kuvapainotteinen*, jolloin sanat ovat lähinnä kuvitusta täydentäviä, esimerkiksi ääniefektejä. Herkmanin (1998, 55) mukaan kerronta voi olla myös *kaksinkertainen*, jolloin sama asia kerrotaan kahdesti, sekä kuvin että sanoin tai sitten kuva ja sana voivat kertoa kahta eri asiaa ja olla ristiriidassa keskenään. Kuvan ja sanan kerronnan erilaisten yhdistelmien tutkimus on kuitenkin jo itsessään niin laaja, että sen syvempään esittelyyn ei tämän tutkimuksen puitteissa ole aikaa tai tarvetta. Riittää, että tiedämme kuvien ja sanojen olevan katkelmallisia osia sarjakuvakerronnassa ja vasta yhdessä ne luovat koko tarinan.

Seuraavaksi esittelen hieman tarkemmin näitä kahta sarjakuvan kerronnan osaa: visuaalista ja sanallista.

2.2. VISUAALINEN RAKENNE

Sarjakuva on nimensä mukaisesti sarja kuvia. Kerronnan kannalta on kuitenkin tärkeää, miten kuvat sarjakuvassa on rytmitelty ja aseteltu. Sarjakuvan rakenne ei suinkaan ole sattumanvarainen, vaan kaikilla sen osilla on oma tarkoituksensa, jopa niin sanotulla tyhjällä tilalla, kuten ruutujen väleillä ja marginaaleilla. Kuten edellä mainitsin, sarjakuvan ehkä tunnetuin osa on kuitenkin, puhekuplien lisäksi, ruutu, johon kuvat on sarjakuvissa piirretty. Ruutu on se paikka missä sarjakuvan tarina useimmiten tapahtuu ja missä sen hahmot ”elävät”. Mutta ruutujen lisäksi sarjakuvassa on paljon muutakin. Ruudut on eroteltu toisistaan palkeilla ja rytmitelty kuvariveille, sivuille ja mahdollisesti albumiin, tarinan kerronnan edellyttämällä tavalla. Visuaalinen rakenne sisältää siis sen, miten kuvat on esimerkiksi albumin sivuille aseteltu ja miten tarinan kulku etenee kuvasta toiseen, eli sitä miten kuvat jaksotetaan ja ryhmitetään sarjakuvassa. En tässä puutu erilaisiin piirrostyleihin tai sarjakuvagenreihin tai kuvien sisäiseen kielioppiin, vaan esittelen vain lähes kaikille sarjakuville yhteiset visuaalisen kerronnan piirteet: sivun, kuvarivin, ruudut ja palkit.

2.2.1. Palkit

Palkeiksi kutsutaan ruutuja ja ruuturivejä erottavia alueita. Ne ovat usein valkoisia ja voivat monelta lukijalta jäädä huomaamatta, eiväthän ne näytä sisältävän mitään. Palkkien tarkoitus on kuitenkin rytmittää kerrontaa ja kuvastaa ajallisia muutoksia. Palkit eivät siis ole vain tyhjää tilaa vaan ne ovat osa kerrontaa. Ruutuja erottavia palkkeja voi ajatella silmänräpäyksenä tai leikkauksena, jonka aikana tilanne muuttuu. Jos ruutu on kohtaus, on palkki leikkaus tai kohtauksen vaihtuminen. Vaikka palkit näyttävät tyhjiltä on niillä tarinan kannalta suuri merkitys ja ne ovat usein sarjakuvan tekijän tarkkaan suunnittelemlia.

Palkit voivat olla samankokoisia läpi koko sarjakuvan tai sitten niiden koko ja muoto voivat vaihdella suurestikin tarinan kerronnan mukaan. Palkit voivat olla ohuita tai paksuja, suoria tai aaltoreunaisia, ja erilaisia palkkeja voi vaihtelevasti esiintyä yhden sarjakuvan sisällä. Joskus kaikki palkit ovat saman levyisiä, toisinaan ruutuja erottavat palkit ovat ohuita ja kuvarivejä erottavat palkit leveämpiä. Palkki voi olla myös paksumpi merkitsemässä, että kahden ruudun välillä kuluu enemmän aikaa, tai vastaavasti tiiviisti peräkanaa tapahtuvat ruudut on erotettu toisistaan vain ohuen ohuilla palkeilla. Tavallisimmin palkit ovat valkoisia, mutta erilaisia palkkeja esiintyy kerronnan vaatimusten mukaan (Manninen 1995, 34.) Esimerkiksi unijaksoja tai takaumia saatetaan kuvata mustilla palkeilla. (Lisää esimerkkejä palkeista ks. esim. kuvat 12., 19. ja 26.)

Joskus palkkeja ei ole lainkaan vaan kuvat on erotettu toisistaan ruuturajoilla, niin ettei ruutujen väliin jää tyhjää tilaa. Tällöin ruudut ovat aivan vierivieressä ja siirtymä ruudusta toiseen on välitön, ilman palkin luomaa taukoa. Esimerkiksi japanilaisen Moyoco Annon sarjakuvissa ei ole palkkeja, vaan ruudut on usein erotettu toisistaan erilaisilla koristereunuksilla.



Kuva 3. Moyoco Anno: *Sugar Sugar Rune* 2.

Yllä oleva sivu (ks. kuva 3.) on Annon sarjakuvasta *Sugar Sugar Rune*, joka on teinitytöille suunnattu fantasiamanga. Olen huomannut tällaiset koristereunukset hyvin tyypillisiksi tälle genrelle, ehkä ne korostavat kerronnan tyttömäisyyttä ja romantiikkaa. Myöskään marginaaleja ei tällä sivulla ole vaan kuva jatkuu aivan sivun reunoille asti. Sivulla kuvataan suuria tunteita ja kuvien välisten taukojen poistaminen ja ruutujen limittyminen lisäävät vaikutusta tilanteen hengästyttävyydestä ja tapahtumien samanaikaisuudesta. Sekä palkkien käyttö, muoto ja väri, että niiden puuttuminen ovat osa sarjakuvan kerrontaa.

2.2.2. Ruutu

Ruutu on, puhekuplan ohella, yksi sarjakuvan ikonisista tunnusmerkeistä. Ruutu on sarjakuvan tiettyä tilannetta kuvaava kuva, joka on useimmiten suljettu ruuturajojen sisään ja erotettu muista ruuduista palkeilla. Ruutu voi myös olla kehyksetön kuten esimerkiksi kuvan 2. viimeinen ruutu. Ruutu on sarjakuvakerronnan perusyksikkö. Se on aina yksi täydellinen kokonaisuus jossa kuva ja sana yhdistyvät - elokuvatermiä lainatakseni - "kohtaukseksi". Tai kuten Pekka Manninen (1995, 45) asian muotoilee: ruudussa tekstin kuvalliset ja sanalliset tasot vievät kerrontaa eteenpäin yhtä aikaa.

Ruuduissa tärkeää on tietysti niiden sisältö. Ne ovat se paikka jossa sarjakuvan tapahtumat tapahtuvat ja jossa sarjakuvan hahmot esiintyvät ja tekevät mitä tekevät. Ruudut esittelevät meille sarjakuvan miljöön, henkilöt, tapahtumat - kaiken mitä sarjakuvassa tapahtuu.

Sarjakuvaa luetaan ruutu kerrallaan (Manninen 1995, 36) ja kerronnan muutokset tapahtuvat yleensä siirryttäessä ruudusta toiseen (Herkman 1998, 71). Palkit ruutujen välissä merkitsevät tätä muutosta. Kerronta voi edetä ruudusta toiseen kuudella eri tavalla: hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan sekä niin, että ruutujen välillä ei tunnu olevan mitään loogista seuraussuhdetta. Usein siirtymä voi edustaa montaa eri tyyppiä yhtä aikaa (McCloud 1994, 70–72).

Lukija voi toki katsoa sivua kokonaisuutena tai tarkastella useita ruutuja samanaikaisesti. Normaali kerronta lähtee kuitenkin siitä, että lukija käy läpi ruudun kerrallaan. Lukijalla on myös vapaus liikkua kertomuksessa eteen ja taaksepäin omalla tahdillaan (Manninen 1995, 37) toisin kuin esimerkiksi elokuvaa katsottaessa, jolloin kerronta etenee ennalta määrättyllä nopeudella.

Ruuduissa huomionarvoista on paitsi niiden sisältö, myös koko ja muoto, jotka vaikuttavat siihen, miten lukija tulkitsee ruutujen sisältöä. Sisältö puolestaan vaikuttaa siihen, miten lukija tulkitsee ruutujen kokoa ja muotoa. Tässä taas yksi esimerkki siitä kuinka sarjakuvassa kaikki vaikuttaa

kaikkeen. Pienikokoiset kuvat saattavat kuvata nopeaa tapahtumaa tai vaikkapa nopean liikkeen osia ja suuret kuvat taas kauemmin jatkuvaa ilmiötä. Suuria kuvia voidaan käyttää tavallaan hidastuksina. Ne sisältävät enemmän informaatiota kuin pienet kuvat ja lukija joutuu kuluttamaan enemmän aikaa suuren kuvan lukemiseen. Ruutujen pienikokoisuutta voidaan käyttää esimerkiksi tarinan ahdistavuuden kuvaamiseen. Tällaisessa tapauksessa pienikokoiset ruudut eivät kuvaa aikaa, vaan niiden tehtävänä on tarinan tunnelman välittäminen. (Lindman 1992, 46)

2.2.3. Kuvarivi ja strippi

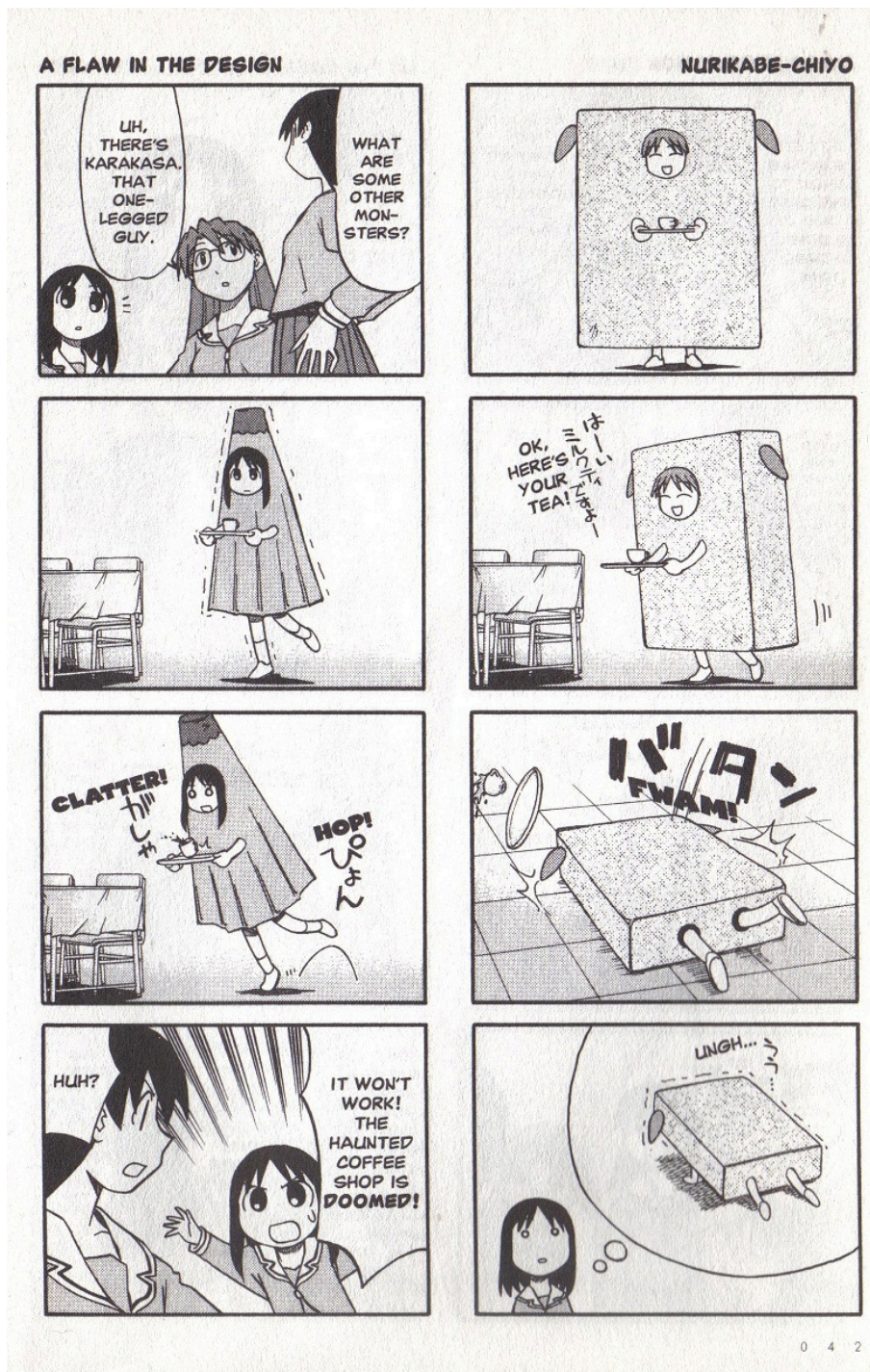
Vaikka on olemassa yksiruutuisiakin sarjakuvia, sarjakuva on yleensä nimensä mukaisesti sarja kuvia. Useammasta peräkkäisestä ruudusta koostuvaa riviä kutsutaan kuvariviksi. Tämä voi olla myös koko sarjakuva, jota tällöin kutsutaan stripiksi.

Stripit ovat yksinkertaisin sarjakuvan muoto ja niitä näkee esimerkiksi sanomalehdissä. Strippi voi koostua yhdestä tai useammasta peräkkäisestä ruudusta, mutta yleisin stripin pituus on 3-4 ruutua (Tolvanen 1996, 204). Stripit ovat usein luonteeltaan humoristisia ja niiden kerronta huipentuu yleensä viimeisessä ruudussa, joko kuvallisesti tai sanallisesti (Tolvanen 1996, 204). Strippi voi edetä sekä vaakatasossa vasemmalta oikealle, kuten länsimaissa on tapana, oikealta vasemmalle, kuten arabiankielisissä sarjakuvissa, että pystysuunnassa, niin että ruudut ovat allekkain, kuten esimerkiksi japanilaisissa sarjakuvissa. Strippien muoto on kuitenkin yleensä vakio kussakin kulttuurissa niiden sanomalehtitaustan vuoksi. Jotta sanomalehden sarjakuvasivulle saadaan aseteltua useita eri tekijöiden strippejä, on tarkoituksen mukaista, että ne ovat kaikki samankokoisia.

Jokainen strippi on aina erillinen kokonaisuus, vaikka kyseessä olisikin jatkuvajuoninen tarina (Manninen 1995, 33). Esimerkiksi jopa Modesty Blaisen tyyppiset sarjakuvat, joissa on monta viikkoa jatkuva tarina, jonka aikana rikollisesta Britannian poliisin avustajaksi siirtynyt Modesty yleensä jahtaa rikollisia ja viimein saa heidät kiinni, jokainen yksittäinen strippi, sisältää alun, lopun ja huipennuksen. Huipennus voi olla humoristinen tai päättyä siihen, että ensimmäisessä ruudussa Modestyä aseella uhanneelta mieheltä potkaistaan pyssy kädestä. Tämä tarkoittaa, että yhden stripin voi lukea vaikka ei tuntisi sarjakuvaa ennestään tai ei aikoisi lukea yhtään saman sarjan strippiä jatkossa.

Lukiolaistytöistä kertova *Azumanga Daioh* (ks. kuva 4.) on tyypillinen japanilainen strippisarjakuva. Se koostuu neljästä täsmälleen samankokoisesta ruudusta, joita erottavat tasakokoiset palkit. Toisin kuin länsimaisissa strippisarjakuvissa, tässä ruudut ovat päällekkäin ja lukeminen aloitetaan ylimmän ruudun oikeasta reunasta. Alla olevassa kuvassa on kaksi strippiä

vierekkäin. Vaikka stripeille tyypilliseen tapaan molemmat ovat oma kokonaisuutensa, ne kertovat lyhyen tarinan, joka huipentuu tai ratkeaa viimeisessä ruudussa, ne ovat myös osa pidempää tarinaa. Nämä stripit ovat osa tarinaa, jossa tytöt suunnittelevat varojenkeruutapahtumaa kouluprojektilleen. Yksi tytöistä kuvittelee mitä tapahtuisi, jos he pukeutuisivat erilaisiksi japanilaisen perinteen hirviöiksi. Kummassakaan stripissä tämä ajatuskulku ei pääty hyvin. Stripit voi lukea yksittäin, esimerkiksi niiden ilmestyessä sanomalehdessä, tai monta kerralla, esimerkiksi kokoelma-albumista, jollaisesta alla oleva sivu on otettu.



Kuva 4. Kiyohiko Azuma: Azumanga Daioh 3.

2.2.4. Sivu

Strippejä laajempia kokonaisuuksia ovat sanomalehtien sunnuntainnumeroissa julkaistavat muutamasta kuvarivistä koostuvat sarjakuvat ja aikakauslehtien yhden sivun pituiset sarjakuvat. Tyypillisesti ne ovat 6-8 ruutua pitkiä ja striippien tapaan joko yksittäisiä episodeja tai osia pitkäjuonisesta sarjakuvasta (Manninen 1995, 33). Muiden sanomalehtisarjakuvien tapaan myös näillä on yleensä vakiokoko, jotta ne saadaan sovitettua lehteen kivuttomasti. Sivuja on tietysti myös kaikissa tätä pidemmissä sarjakuvissa. Useista sivuista koostuvia sarjakuvakokonaisuuksia voidaan nimittää sarjakuvanovelleiksi. Niitä julkaistaan tavallisimmin sarjakuvalehdissä ja niistä voidaan koota novellikokoelman tapainen sarjakuva-albumi (Manninen 1995, 34).

Samoin kuin stripeissä edetään ruudusta toiseen lukusuuntaa noudattaen, myös sivuille on valmiiksi asetettu ruuduista, palkeista ja kuvariveistä koostuva lukuväylä, jolle astutaan tietystä kohdasta ja siitä poistutaan tietyssä pisteessä sivun reunalla. Ruutujen ja sivujen rajat eivät katkaise tarinan kokonaisuutta, vaan ne auttavat tarinaa eteenpäin (Manninen 1995, 36). Länsimaissa tämä lukuväylä lähtee sivun vasemmasta yläreunasta ja etenee ruutu ruudulta ja rivi riviltä vasemmalta oikealle päätyen sivun oikeaan alareunaan. Muissa kulttuureissa lukuväylä voi olla erilainen (ks. kuva 12.).

Sivu voi koostua siisteistä säännöllisistä tasakokoisista ruuduista ja suorista kuvariveistä, mutta se voi olla myös vapaammin sommiteltu, sisältäen erikokoisia ja -muotoisia, jopa sisäkkäisiä ruutuja, niin kuin vaikkapa kuvan 3. esimerkki *Sugar Sugar Rune* -mangasta. Varsinkin sarjakuva-albumeissa tällaiset vapaammat asetelut ovat yleisiä, sillä niissä ei tarvitse noudattaa sanomalehtisarjakuvien tiukkoja rajoituksia. Sarjakuva-albumeissa tarina jatkuu paitsi ruudusta toiseen ja riviltä toiselle, myös sivulta toiselle. Albumeissa sivu ei välttämättä ole oma kokonaisuutensa, jossa tilanne ratkeaa, vaan tällöin jännite saattaa jatkua sivulta toiselle. Albumeissa myös aukeamat muodostavat visuaalisia kokonaisuuksia. Tällöin sivun käännöt merkitsevät pallojen tapaan usein taukoa tai kohtausten vaihtumista.

On kuitenkin tärkeää, että sommittelun vaihtelevuudesta huolimatta ruudut esitetään toistensa läheisyydessä, jolloin niiden sisältämät merkitykset ovat aina vuorovaikutuksessa keskenään. Nämä merkitykset johdattavat lukijan kuvasta toiseen (Manninen 1995, 43) ja lukija pystyy seuramaan tarinan juonta ja tietää mihin lukiessaan edetä. Kuten sarjakuvan muutkin visuaalisen kerronnan elementit, myös kuvat ja niiden sijoittelu rytmittävät ja tukevat sarjakuvan kerrontaa.

2.3. SANALLINEN KERRONTA

Sarjakuvassa kuva ja sana lomittuvat enemmän kuin monessa muussa esitysmuodossa. Jopa muissa kuvaa ja sanaa yhdistävissä medioissa, kuten tekstitettyissä elokuvissa, teksti on yleensä omassa sille varatussa tilassaan, joskin kuvan välittömässä läheisyydessä. Sarjakuvissa, kuten toki myös esimerkiksi kuvakirjoissa, teksti voi kuitenkin olla paitsi kuvan alla tai päällä, myös sen sisällä (Mikkonen 1996, 81). Sarjakuvissa teksti onkin yleensä sijoitettu itse kuvaan, samojen ruuturajojen sisälle kuin piirrookset.

Muussa kirjallisuudessa, esimerkiksi romaaneissa tai novelleissa, sanallinen teksti esiintyy yleensä peräkkäisenä rakenteena, mutta sarjakuvassa sanallinen kerronta voi ilmetä yhtä aikaa viidessä eri tasossa. Jokaisella näistä kerrontatavoista on paitsi oma käyttötarkoituksensa ja myös visuaalinen muotonsa. Sarjakuvassa myös sanat onkin usein piirretty. Sarjakuvassa sanallinen kerronta voi olla joko *kertovina teksteinä* laatikoissa ruudun sisällä tai aivan sen alla, päällä tai vieressä, dialogina *puhekuplissa* tai yksityiskohtateksteinä osana kuvia itseään. Nämä kuvissa esiintyvät yksityiskohtatekstit voidaan vielä jakaa edelleen *äänitehosteisiin*, jotka nimensä mukaisesti kuvaavat ääntä graafisessa muodossa, ja *detaljiteksteihin*, joihin lasketaan esimerkiksi tienviitat ja muut kuvaan kirjoitetut tekstit. (Manninen 1995, 37) Lisäksi on olemassa vielä viides tekstin laji, joka hämärtää kuvan ja sanan välistä eroa, Lindman, Manninen ja Krook (1992, 40) kutsuvat näitä ”merkinnöiksi” ja Herkman (1998, 26) taas ”efekteiksi”. Omassa työssäni olen päättänyt käyttää näistä nimitystä merkinnät erotuksena ääniefekteistä. Merkintä on esimerkiksi rakastuneen hahmon puhekuplaan piirretty sydän ihastumisen merkinä tai siksak-reunus puhekuplassa merkitsemässä huutoa.

2.3.1. Kertovat tekstit

Kertovat tekstit muistuttavat sarjakuvan sanallisen tekstin lajeista eniten tavanomaista kirjallista ilmaisua (Manninen 1995, 37), esiintyen yleensä nimenomaan edellä mainittuna ”peräkkäisenä rakenteena”. Toisin kuin puhekuplien teksti, kertova teksti ei yleensä ole dialogia. Niissä kerrotaan samaan tapaan kuin esimerkiksi romaaneissa mitä jossakin tilanteessa tapahtuu tai miltä jokin näyttää. Kertova teksti yleensä täydentää tai selventää kuvan informaatiota ja se on useimmiten sijoitettu aivan kiinni kuvan reunarajoihin, kuvan alle, päälle tai laidalle (Herkman 1998, 41). Kertova teksti on mielestäni melko harvinaista sarjakuvissa, sillä kuva yleensä hoitaa tapahtumien ja miljöön kuvailun. Useimmiten kertovat tekstit ovat sarjakuvissa samantapaisia kuin

audiovisuaalisessa kääntämisessä niin sanotut ”plakaatit”: esimerkiksi ”toisaalla”, ”sillä aikaa” tai ”3.10.1981”.

Wendy ja Richard Pinin *ElfQuest* on haltioista ja ihmisistä kertova fantasiasarjakuva. Tässä ruudussa (ks. kuva 5.) kertovat tekstit antavat lukijalle lisätietoa, jota kuvat ja puhekuplat eivät riitä välittämään. Ruudun kertovat tekstit muun muassa selventävät plakaattimaisesti ”meanwhile”, että ruudun tapahtumat tapahtuvat samaan aikaan edellä kerrottujen kanssa, ja lisäksi täydentävät peräkkäisenä rakenteena ruudun kuvallista kerrontaa.



Kuva 5. Wendy ja Richard Pini: *Siege at the Blue Mountain*.

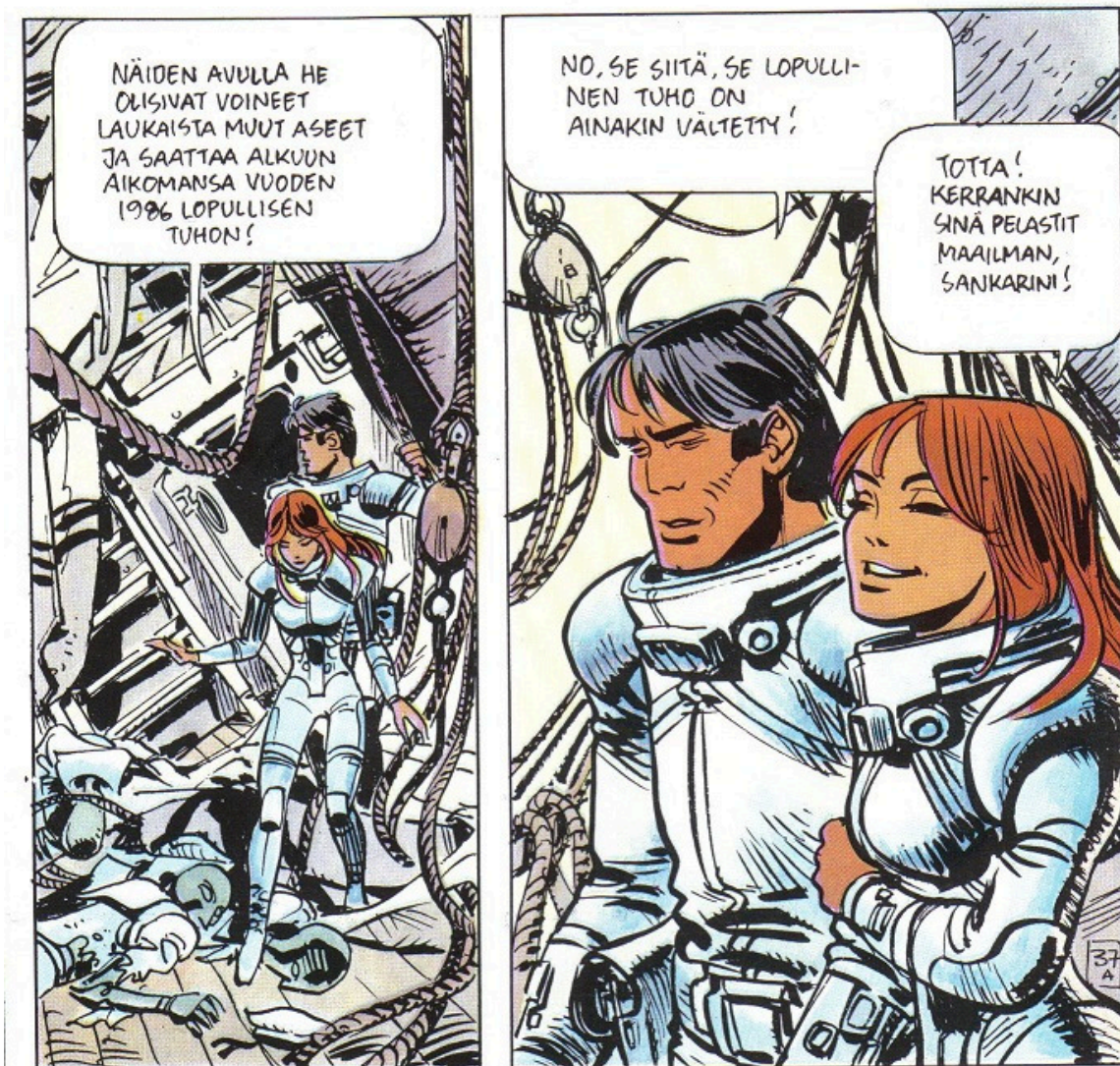
Kertovat tekstit on useimmiten sijoitettu neliskulmaiseen laatikoihin, erotuksena pyöreämpireunaisista puhekuplista, mutta ne voidaan myös sijoittaa suoraan kuvaan ilman ympäröiviä kehyksiä. Kertovat tekstit ovat joissakin tapauksissa kuvallista kerrontaa taloudellisempi kerrontatapa. Niillä voidaan esimerkiksi kuvata ajan kulumista, kun se halutaan tehdä tiiviissä muodossa: voidaan sanoa ”300 vuotta myöhemmin”, sen sijaan että ajan kulumista yritettäisiin esittää kuvallisesti esimerkiksi vuoden aikojen vaihtumisella. Sen sijaan kertovissa teksteissä ei yleensä kuvata asioita, joita voidaan kertoa kuvallisoin keinoin, esimerkiksi hahmon ulkonäköä, eikä niihin myöskään sijoiteta puhekupliin kuuluvaa dialogia.

2.3.2. Puhekuplat

Puhekupla on muodostunut eräänlaiseksi sarjakuvailmaisun tunnukseksi (Manninen 1995, 38). Juuri tällaisiksi sarjakuvat yleisimmin mielletään: sarja ruutuja, joissa piirretyt hahmot puhuvat

puhekuplien rajamaa dialogia. Puhekuplien teksti, ja siten suuri osa sarjakuvan tekstistä, onkin nimenomaan puhetta. Puhekuplan roolina sarjakuvan sanallisen tekstin lajien joukossa on luoda puheen vaikutelma piirretyssä muodossa.

Puhekuplia on hyvin erilaisia, mutta usein ne ovat perusmuodoltaan pyöreähköjä, erotuksena kertovien tekstien neliskanttisista laatikoista. Ne ovat useimmiten valkoisia, ohuella rajalla kuvituksesta erotettuja kenttiä, joihin sarjakuvan hahmojen puhe on kirjoitettu. Puhuja osoitetaan useimmiten puhekuplan reunaan asetetulla väkäsellä, joka osoittaa kohti äänen lähdettä. Tämä väkänen voi olla iso tai pieni. Se voi olla pitkä ja johtaa puhujan suuhun asti, tai sitten se voi olla hyvinkin pikkuinen ja vain osoittaa suurin piirtein sitä puhuvaa hahmoa kohti. Aina tätä väkästä ei ole ollenkaan. Puhekuplat saatetaan myös jättää ilman kehyksiä, niin että osa tekstiä asettuu kuvan päälle (Herkman 1998, 49). Välillä lukija saakin olla tarkkana siitä kuka kulloinkin puhuu.



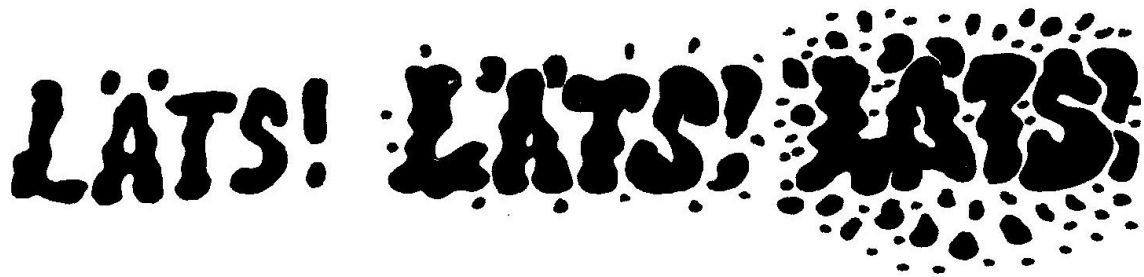
Kuva 6. J.-C. Mezieres ja P. Christin: *Hypsiksen salammat*.

Puhekuplien muoto on jossain määrin kiinni kulttuurista. Amerikkalaisissa sarjakuvissa puhekuplat ovat useimmiten soikeita ja mielestäni tämä mielletään myös meillä Suomessa kuplien eräänlaiseksi perusmuodoksi. Kuitenkin esimerkiksi eurooppalaisissa sarjakuvissa on perinteisesti käytetty neliömäisempiä kuplia, ehkäpä yhden eurooppalaisen sarjakuvan keskeisimmän teoksen *Tintin seikkailujen* vaikutuksesta (Lindman 1992, 42). Myös ranskalaisen *Avaruus agentti Valerian* – sarjakuvan (ks. kuva 6.) kuplat ovat neliömäisiä ja ääntä osoittavat väkäset pitkähköt, kuten yllä olevasta kuvasta näkyy. Aasian kulttuureissa taas kirjoituksen suunta on usein ylhäältä alas, minkä vuoksi esimerkiksi japanilaisissa sarjakuvissa kuplat ovat usein korkeita ja kapeita (ks. kuva 4.).

2.3.3. Ääniefektit

Ääniefektit ovat sarjakuvan sanallisen kerronnan kolmas muoto. Kertomakirjallisuudessa ääni usein kuvataan kuvailemalla se sanallisesti, esimerkiksi ”tuuli ulvoi puissa”. Elokuville ja TV:ssä taas katsoja voi kuulla äänen itsekin. Sarjakuvan staattisessa, kuvallisessa ympäristössä ääni kuitenkin esitetään useimmiten muodossa, joka yhdistää kuvallisen ja sanallisen ilmaisun graafisessa muodossa eli niin kutsutuilla ääniefekteillä. Ne ovat sarjakuvan tapa visualisoida ääni, joka muutoin olisi mahdoton esittää tarpeeksi lyhyesti painetussa muodossa (Herkman 1998, 43). Jos sarjakuvassa esimerkiksi haluttaisiin kuvata edellä mainittua tuulen ulvomista puissa, sen voisi tehdä esimerkiksi kuvaan piirrettyjen puiden päälle kirjoitettuun ”viii” -tekstiin. Samoin kuin sarjakuvan muutkin osat, äänitehosteet ovat fragmentaarinen osa kerrontaa, ja pelkkä kirjoitettu ”viii” ei riitä välittämään meille samaa tunnelmaa kuin ”tuuli ulvoi puissa”. Sarjakuvassa tarvitsemme paitsi äänen, myös kuvan puista.

Olen huomannut, että äänitehosteet ovat ainakin japanin- ja englanninkielisissä sarjakuvissa usein verbejä, esimerkiksi ”rumble” tai ”giggle”, kun taas suomenkielisissä sarjakuvissa yleensä käytetään onomatopoeettisempia ratkaisuja, esimerkiksi ”brm” tai ”hehe”. Tämä tietysti kuvaa kielten eroja. Suomenkielisessä sarjakuvassa tuulen ulvontaa puissa kuvaava ”ulvoo” -äänitehoste, näyttäisi ainakin minusta lähinnä koomiselta. Äänitehosteita voi kuitenkin muunnella lähes loputtomasti omien mieltymystensä mukaan ja ne vaihtelevat eri sarjakuvantekijöiden välillä suurestikin.



Kuva 7. Juha Herkman: *Sarjakuvan kieli ja mieli.*

Paitsi, että äänitehosteet yrittävät kuvailla äänen laatua äänteellisesti, ne on useimmiten myös muotoiltu äänen laadun ja lähteen mukaan. Yllä olevassa kuvassa (ks. kuva 7) ääniefekti "LÄTS!" on kuvattu kolmella, enenevässä määrin märemmällä tavalla. Äänitehosteen muotoilu onkin tärkeä osa sitä, sillä näin äänitehosteeseen voidaan sisällyttää muun muassa äänen sävy, rytmi tai esiintymiseen liittyvä aikatekijä (Manninen 1995, 38). Esimerkiksi kova ääni kirjoitetaan, tai piirretään, isommalla fontilla kuin hiljainen ääni ja pitkäkestoista ääntä esittävä äänitehoste voi jatkua ruudun laidasta laitaa tai jopa ruudun reunojen ulkopuolelle. Monissa ääniefekteissä kuvan ja sanan ero hämärtyykin. Vaikka äänitehoste on kirjaimia, liittyy esitystapa sen kuvallisen ilmaisun traditioon (Herkman 1998, 51). Useissa tapauksissa (kuten kuvassa 7.) ääniefekti onkin pikemminkin piirretty kuin kirjoitettu.

Puhekuplat ja kertovat tekstit ovat yleensä omassa sille varatussa tilassaan, mutta ääniefektit ovat puhekuplan tai kertovan tekstin asemasta sijoitettu osaksi kuvaa mahdollisimman lähelle äänen lähdeä (Hyypä 1995, 122). Ääniefekteissä ei käytetä puhekuplien tapaan väkisiä osoittamassa äänenlähdeä, joten on tärkeää, että lukija osaa yhdistää äänitehosteen oikeaan äänen lähteeseen. Esimerkiksi *Akira*-sarjakuvassa (ks. kuva 8.) räjähdyksestä lähtevä ääni "DOOM" on kirjoitettu aivan äänen lähdeä esittävän kuvan päälle. Näin lukija ei voi olla yhdistämättä kuvaa ja ääntä toisiinsa. Lisäksi äänitehoste on muotoiltu symboloimaan äänen laatua; teksti on isokokoinen, teräväreunainen ja tumma merkinä kovasta ja äkillisestä äänestä. Se näyttää ikään kuin kimpoavan räjähdyksestä.

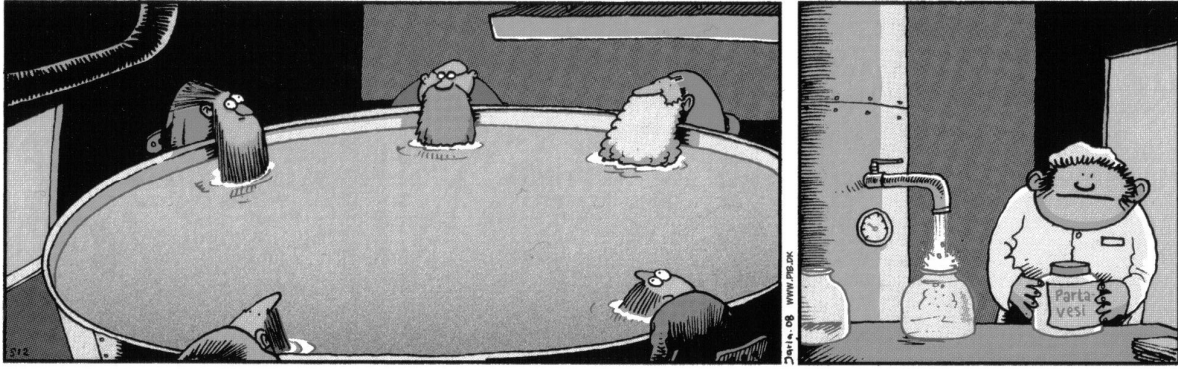


Kuva 8. Katsuhiko Otomo: *Akira* 9.

Kuten sarjakuvan muutkin osat, äänitehosteet ovat fragmentaarinen osa tarinankerrontaa ja usein näyttävät asiayhteydestään, äänenlähteestä, ja esitystavastaan, muotoilusta, irrotettuina oudoilta (Manninen 1995, 38). Ääniefektin irrottaminen kontekstistaan tekeekin vääryyttä sen luonteelle ja tarkoitukselle. Esimerkkinä Herkman (1998, 43) käyttää Tarzanin karjhdusta. ”Auoorgh!!” näyttää tässä yksinään luettuna oudolta, mutta sarjakuvassa, oikeassa ympäristössään, se on tärkeä osa kerrontaa.

2.3.4. Detaljitekstit

Detaljitekstit ovat sanoja, jotka on sijoitettu ruudussa nähtävän ympäristön osiksi. Ne on useimmiten piirretty suoraan kuvaan samaan tapaan kuin äänitehosteetkin, eikä niitä aina ole erotettu omalle alueelleen toisin kuin puhekuplia ja kertovia tekstejä. Detaljitekstit ovatkin usein kiinteä osa piirtäjän taidetta ja välillä voi olla hankala erottaa ovatko ne osa kuvallista vai sanallista kerrontaa. Detaljitekstejä ovat esimerkiksi sarjakuvahahmon t-paidassa lukeva teksti, muropaketin nimi tai osoitekilpi kadunvarrella. Detaljitekstit ovat välillä vain tunnelman luoja, esimerkiksi t-paidan merkillä ei ehkä ole mitään väliä tarinan kannalta, tai sitten ne voivat olla hyvin tärkeä osa juonta, esimerkiksi kirjan nimi saattaa auttaa myöhemmin ratkaisemaan murhaajan henkilöllisyyden.



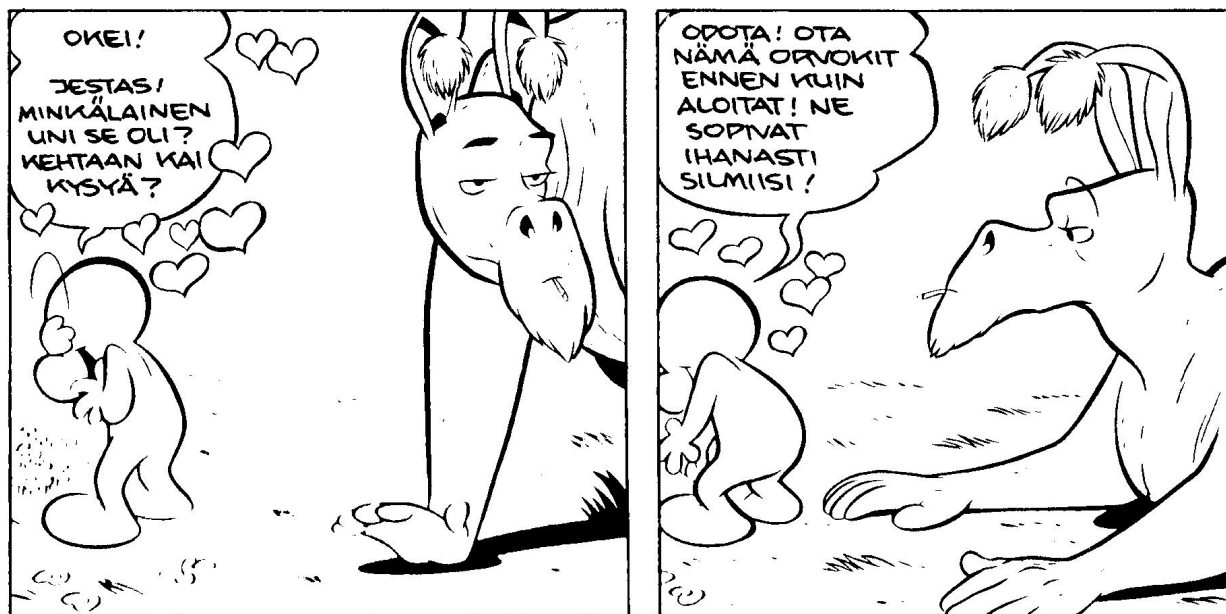
Kuva 9. Pertti Jarla: *Fingerpori 3*.

Detaljitekstit voivat olla vain rekvisiittaa, mutta ne voivat olla myös hyvin tärkeitä tarinan kannalta. Esimerkiksi tässä kuvitteelliseen Fingerporin-kylään sijoittuvassa stripissä (ks. kuva 9.) purkin kyljessä lukeva detaljiteksti "Partavesi" on sarjakuvan ainoa sanallinen teksti. Se on kuitenkin tärkeä, sillä ilman purkin etikettiä koko sarjakuva menettäisi merkityksensä. Sarjakuvan vitsi perustuu siihen, että sama asia kerrotaan kahdesti: ensin kuvallisesti ja sitten, kirjaimellisesti, sanallisesti.

2.3.5. Merkinnät

Sarjakuvan viides sanallisen ilmaisun laji on *merkinnät*. Merkinnät ovat sarjakuvassa esiintyviä erilaisia kuvan ja tekstin välimuotoja. Ne ovat nimenomaan sarjakuvakerronnalle kehittyneitä keinoja, joilla esitetään ilmiöitä, joita olisi muuten vaikea kuvata sarjakuvan staattisessa kuvallisessa ympäristössä. Merkintöihin kuuluvat esimerkiksi liikettä kuvaavat vauhtiviivat, tunnetiloja ilmaisevat kuviot sekä puhekuilien muotoilu. (Lindman 1992, 41)

Merkinnät eivät useimmiten ole näkyviä sarjakuvan sisäisen maailman hahmoille, paitsi tapauksissa joissa sarjakuvahahmot rikkovat niin sanotun neljännen seinän eli ikään kuin myöntävät olevansa sarjakuvahahmoja. Merkintöjen tarkoitus on auttaa lukijaa hahmottamaan esimerkiksi sitä mihin suuntaan jokin liikkuu sekä hahmojen tunnetilaa tai mielenliikkeitä. Esimerkiksi rakastuneen hahmon puhekuplassa saattaa olla pelkkä sydän, ja kiukustunut hahmo synkistelee tumman pilven alla (Herkman 1998, 46). Myös kirjaimilla voidaan kuvata jotain muuta kuin puhetta tai sanoja, esimerkiksi Z-kirjainta käytetään usein unen symbolina nukkuvan hahmon yhteydessä (Herkman 1998, 51). Pelkkä huutomerkki taas voi symboloida sarjakuvahahmon säpsähdystä.



Kuva 10. Jeff Smith: *Luupäät 3 Myrskyn silmät.*

Luupäät-sarjakuvan päähenkilö Leppo on kovasti ihastunut Venla-nimiseen tyttöön. Sydämet oikein tupruavat Leposta (ks. kuva 10.) tämän tunteiden merkinä. Paikalle saapuva lohikäärme ei niitä kuitenkaan näe, joskin hän voi ehkä jotain päätellä Lepon puheista.

Tapahtumapaikka ja -aika vaikuttavat merkintöjen käyttöön (Herkman 1998, 46). Teknologian kehityksen myötä pokasaha unen symbolina on vaihtunut moottorisahaan ja kynttilä idean symbolina hehkulamppuun. Jos sarjakuva sijoittuu esimerkiksi keskiajalle, hehkulamppu ei olisi ainakaan historiallisesti sopiva, huumorimielessä toki kyllä. Lisäksi merkinnät ovat jossain määrin kulttuurisia. Esimerkiksi länsimaissa tietyillä tunteen ja tajunnan tilaa ilmaisevilla merkinnöillä on vain yksi vakiintunut merkitys, kuten sydän, joka symboloi rakkautta, puunsahaus nukkumista ja tähdet kipua (Lindman 1992, 41). Kaikkialla maailmassa nämä merkitykset eivät kuitenkaan ole yhtäläiset.

Vaikka käsittelin puhekuplia jo edellä, mainitsen ne uudestaan tässä, sillä Herkmanin (1998, 44) mukaan myös puhekuplien muoto kuuluu merkintöihin. Puhekuplien reunat eivät siis aina ole samanlaisia pyöreähköjä viivoja vaan sen lisäksi että ne erottavat puheen muusta tekstistä ja kuvaympäristöstään, ne myös määrittävät niiden sisältämän äänen sävyn, voimakkuuden ja laadun (ks. kuva 11.).



Kuva 11. Juha Herkman: *Sarjakuvan mieli ja kieli.*

Kuten yllä olevasta kuvasta näkyy kuiskauksessa puhekupla voi olla katkoviivalla piirretty, huudettaessa se taas on teräväsarkainen ja voimakasrajainen ja unta tai ajattelua kuvataan pilvireunaisella puhekuplalla. Puhekuplan muoto voi vaihdella miltei loputtomiin: tihkua jätää tai kyyneleitä, sauhuta tai hajota katkoviivoiksi, riippuen puhujan tunnetilasta. Myös puhekuplien muotoilu tunteiden ja äänen laadun merkinä vaihtelee kulttuurista toiseen.

Olen edellä käsitellyt sarjakuvan visuaalista ja sanallista rakennetta sarjakuvissa sinällään. Seuraavaksi siirryn pohtimaan sitä millainen sitten olisi hyvä sarjakuvakäännös, ja miten kääntäjän tulisi huomioida edellä esitellyt piirteet. Viimeisessä luvussa pohdin eri sarjakuvista poimittujen esimerkkien kautta sitä miten kuvan ja sanan yhteistyö käytännössä vaikuttaa sarjakuvakääntäjän työhön.

3. KÄÄNTÄJÄN HAASTEET

Sarjakuva on, kuten nimi kertoo, sarja kuvia. Kuvat on sarjakuvassa rajattu ruutuihin, jotka on eroteltu toisistaan palkeilla tiettyyn järjestykseen. Ruutujen sisällä kuva kertoo osan tarinasta ja kuvien tapaan omaan tilaansa rajattu sanallinen teksti osan. Tämä tarkasti mitoitettu rakenne ja kuvallisen ja sanallisen kerronnan yhteistyö on, paitsi se mikä tekee sarjakuvasta sarjakuvan, myös mielestäni suurimpia haasteita sen kääntäjälle. Sarjakuvan kuvallinen luonne on niin tiukasti osa sitä, että jollei kääntäjä piirrä koko kuvaa uusiksi, on hänen vain muokattava teksti sopimaan visuaaliseen ympäristöönsä, riippumatta siitä kuinka kulttuurispesifinen tai kohdekulttuurin konventioiden vastainen tämä kuvallinen ympäristö on. Toisin kuin esimerkiksi romaanikäännöksessä, jossa koko teos ikään kuin kirjoitetaan uudelleen, taittoa ja kansikuvia myöten, sarjakuvassa visuaalinen kerronta on suurelta osin sama sekä alkutekstissä että käännöksessä, eikä kääntäjä, tai kustantaja, sitä yleensä ilman perusteltua syytä lähde muuttamaan. Sarjakuva rakentuu ruuduista, palkeista, puhekuplista ja muista edellä esitellyistä osista, jotka kaikki siirtyvät sellaisinaan kohdetekstiin. Lisäksi sarjakuvan kerronta muodostuu kuvien, joita kääntäjä ei yleensä voi muuttaa, ja sanojen, joita kääntäjä voi tilan ja kontekstin puitteissa muuttaa, yhteistyöstä, on kääntäjällä usein käytössään rajattu tila jonka sisältöön kuvallinen kerronta vaikuttaa vahvasti.

Vaikka sarjakuvassa kerronta etenee kuvien ja sanojen yhteistyöllä, kääntäjän kannalta nämä kaksi kuitenkin ovat erilaisessa asemassa, sillä kääntäjä useimmiten kääntää vain sarjakuvan sanallisen tekstin toiselle kielelle. Sarjakuvassa kuvallista kerrontaa muokataan vain harvoin. Kuvien ja sanojen yhteiskerronnan vuoksi kääntäjä ei voi kuitenkaan keskittyä pelkkiin sanoihin ja jättää kuvia huomiotta. Sarjakuvassa alkuteksti muodostuu koko sarjakuvasta, sekä kuvallisesta että sanallisesta tekstistä. Sarjakuvassa kääntämisen kohteena onkin koko teksti, ei pelkästään sanallinen (Tommola 2006, 12), vaikka nimenomaan sanallinen on se osa, johon kääntäjä voi vaikuttaa.

Sarjakuvan tarina kerrotaan siis kuvin ja sanoin, mutta kääntäjä kääntää vain sanat. Vai kääntääkö? Myös kuvat täytyy lukea ja tulkita, eikä niitä ymmärretä suoraan (Lindman, 39) ja jos kääntäjä ei ole varma ymmärtääkö lukija myös kuvien sanoman oikein, tulee hänen avata ne lukijalle.

Skopos on kreikkaa ja tarkoittaa "tarkoitusta, maalia, lopullisuutta, tarkoitusta, päämäärää" (Vermeer 1996, 4). Vermeerin (1996, 7) mukaan se tarkoitus, jota varten kääntäjä suunnittelee käännöksen toimeksiantajan hyväksynnällä, on tekstin skopos. Käännöksen skopos voi olla paitsi sama myös eri kuin lähdetekstin skopos. Käännös ei välttämättä ole sanatarkka uudelleenkirjoitus

alkutekstistä (Vermeer 1996, 33), sillä jos kääntäjä kääntää pelkät sanat ottamatta huomioon kuvien vaikutusta, tai sitä ymmärtääkö lukija niiden sanoman, voiko käännöstä pitää onnistuneena? Koska myös kuvat täytyy lukea ja myös ne sisältävät kulttuurisidonnaisia merkkejä samaan tapaan kuin sanatkin, ja koska kääntäjä kääntää koko sarjakuvaa, on myös se miten hyvin lukija ymmärtää kuvat ja niiden sanoman kääntäjän vastuulla.

Visuaalinen lukutaito onkin tärkeä ominaisuus sarjakuvan kääntäjälle. Vaikka kuvat eivät aina suoraan vaikuttaisikaan käännökseen, tulee kääntäjän ottaa ne huomioon. Kääntäjä kääntää sanoja visuaalisessa ympäristössä, jossa kuvat väistämättä vievät tarinaa tiettyyn suuntaan. Koska kuvia ei voi muuttaa, on teksti useimmiten sovitettava kuvien merkitykseen. Vain tapauksissa jossa kuva on tarpeeksi yleisluontoinen voi kääntäjä muuttaa sen merkitystä sanoilla, esimerkiksi silloin kun astiassa olevan massan voi tulkita sekä riisiksi että puuroksi. Kuva koostuu useimmiten tietyille kulttuurille ominaisista merkeistä, jotka ilmaisevat esimerkiksi ilmeitä, eleitä tai yhteiskunnallista asemaa (Manninen 1995, 45). Yhdessä nämä merkit luetaan samaan tapaan kuin sanallinenkin teksti. Jos lukija ei osaa lukea kuvaa, häneltä voi jäädä tarinan kannalta oleellisia asioita ymmärtämättä. Myös kääntäjän täytyy osata lukea näitä merkkejä, ja lisäksi huomioida muut visuaaliset kulttuurierot, esimerkiksi lukemissuunta (Oittinen 2006, 176). Kuvallisen luonteensa vuoksi sarjakuvat liittyvät yleensä varsin tiukasti omaan kulttuuripiiriinsä. Kääntäjän tuleekin tuntea sekä lähtö- että tulokulttuuri hyvin (Pekkanen 2006, 84). Hänen tulee ymmärtää kulttuurien eroja ja yhtäläisyyksiä, sekä niille tyypillisiä asenteita ja viestintätapoja (Tommola 2006, 9). Kääntäjän tulee myös osata asettua lukijan asemaan ja miettiä kuinka hyvin lukija puolestaan tuntee näitä asioita (Sunnari 2006, 29).

Sarjakuvan kääntäjän tuleekin tutkia sarjakuvan kerrontaa tarkoin. Kuvien sisältämät yksityiskohdat sitovat tekstiä lähtökulttuuriinsa, mutta sarjakuva pitäisi saada käännettyä kohdekulttuurin lukijalle ymmärrettävään muotoon (Suomi 2011, 79). Jos käännetään englannista saksaan, kielet ja kulttuuriympäristö ovat samanlaisia, jos käännetään englannista unkariin, kielet ovat erilaisia, mutta kulttuuri samankaltainen. Jos taas käännetään englannista japaniin, ovat sekä kielet että kulttuuriympäristö täysin erilaisia. Mitä kauemmas kielellisesti ja kulttuurisesti mennään, sitä enemmän täytyy tekstiä yleensä muokata, jotta se olisi ymmärrettävä kohdetekstin lukijalle (Nida, 6). Jokainen kieli kuvaa maailmaa kielellisillä symboleilla ja jokainen kieli eroaa siinä, mitä nämä symbolit ovat ja miten ne luokittelevat maailmaa (Nida 1974, 19). Esimerkiksi japaniksi sekä sinistä että vihreää kuvataan samalla sanalla *ao*, mutta suomeksi ruoho ei yleensä ole sinisempää aidan toisella puolen.

Kohdetekstin pintarakenteen kääntäminen mahdollisimman tarkasti voi tuottaa hyviä tuloksia, esimerkiksi kaavakkeita käännettäessä, mutta tulokset voivat myös olla huonoja tai jopa käsittämättömiä (Vermeer 1996, 34). Skoposteorian mukaan on tärkeämpää saavuttaa aiottu tarkoitus, kuin vain sokeasti noudattaa esimerkiksi toimeksiantajan käskyjä, sillä tämä ei ehkä ole tietoinen parhaasta tavasta saavuttaa haluttu tulos, koska hän ei ole kääntämisen tai kohdekulttuurin tapojen asiantuntija, kun taas kääntäjä, oletettavasti, on (Vermeer 1996, 35). Kääntäjän tarkoituksena ei siis ole vain kääntää sanat, vaan koko tuoda koko teksti lukijalle ymmärrettävästi.

Nidan (1974, 1) mukaan käännöksen osuvuus riippuu siitä kuinka hyvin käännöksen keskiverto lukija sitä ymmärtää. Pelkkä mahdollisuus oikein ymmärtämiseen ei riitä, vaan kääntäjän tulee varmistaa, että on äärimmäisen todennäköistä, että lukija ymmärtää tekstin ja sen merkitykset oikein (Nida 1974, 1). Kaikilla lukijoilla pitäisi olla yhtäläiset mahdollisuudet tekstin oikein ymmärtämiseen (Nida 1974, 2). Tämä voi kuitenkin olla vaikeaa, jos esimerkiksi kuvallinen kerronta on kovin vierasta ja se ei lukijalle ilman lisätietoa avaudu. Sarjakuvan tiukkarajaiset sanallisen tekstin kentät eivät helposti anna myöten lisäyksille. Kuitenkin jos lähdetekstissä esiintyvät vieraan kulttuurin elementit siirretään käännökseen sellaisinaan ilman selityksiä, niistä voi muodostua "kulttuuritöyssyjä" (Leppihalme 2007, 372), jotka voivat haitata lukijan eläytymistä tarinaan. Sarjakuvan kuvallisen luonteen vuoksi nämä kulttuuritöyssyt ovat kuitenkin lähes väistämättömiä. Kyse onkin siitä miten kääntäjä niiden kanssa toimii.

Aiemmin kääntämisessä keskityttiin enemmän siihen kuinka hyvin käännös noudatti alkutekstin muotoa, mutta nykyään huomio on siirtynyt tekstin lukijan reaktioihin (Nida 1974, 1). Vastaako käännöksen lukijan reaktio alkutekstin lukijan reaktiota? Ihannetapauksessa kuvan ja sanan tulisi olla samassa suhteessa sekä alkuteoksessa että käännöksessä, jotta kohdetekstin lukija saisi mahdollisimman samanlaisen lukukokemuksen kuin alkutekstin lukijakin. Jos sekä alkutekstin että kohdetekstin lukijalta kysyttäisiin heidän lukukokemuksestaan, olisivatko reaktiot samankaltaiset. Reaktiot eivät kuitenkaan voi olla identtiset, sillä kulttuuriset ja historialliset ympäristöt ovat erilaiset, mutta Nidan (1974, 24) mukaan reaktioissa pitäisi olla suuri ekvivalenssi, muuten käännös ei ole onnistunut tarkoituksessaan. Tämä saavutetaan etsimällä ja poistamalla ilmaukset jotka lukija todennäköisesti ymmärtää väärin sekä vaikeat tai "raskaat" ilmaisut, jotka saattavat saada lukijan luovuttamaan tekstin tulkitsemisen ja lukemisen (Nida 1974, 2). Sarjakuvissa tällaisia ovat esimerkiksi kuvissa ilmenevät kulttuuriset viittaukset joita lukija ei tunnista tai ymmärrä. Jos kääntäjä jättää ne selittämättä ja keskittyy vain sanojen kääntämiseen lukija saattaa jättää tekstin kesken liian vaikeana lukuisena. Kääntäjän tuleekin aina ottaa sarjakuvan visuaalinen puoli huomioon kääntäessään. Jos kääntäjä esimerkiksi yrittää kotouttaa sanallista tekstiä, vaikka kuvat luovat

erittäin vieraannuttavan vaikutuksen, syntyy kuvien ja sanojen välille ristiriita jota alkutekstissä ei ole. Tämä taas muuttaa sarjakuvan kerronnan sävyjä ja ehkä koko merkityksen.

Kuvat sekä auttavat että hankaloittavat kääntäjän työtä. Ne antavat kääntäjälle, aivan niin kuin lukijallekin, tietoa siitä miltä jokin asia, paikka tai tapahtuma näyttää. Näin ne antavat kääntäjälle hyödyllisiä lisävihjeitä, esimerkiksi siitä mitä puhutuilla sanoilla tarkoitetaan. Samasta syystä kuvat myös vaikeuttavat kääntäjän työtä, sillä yksityiskohdat kaventavat tulkintamahdollisuuksia ja rajoittavat käännösvaihtoehtoja (Suomi 2011, 77). Jos kuvan tapahtumat sijoittuvat Eiffel-tornin alle, on suomentajan vaikea onnistuneesti kotouttaa tapahtumia Helsinkiin.

Jos suuri osa lukijoita ymmärtää tekstin väärin, käännöstä ei voi pitää onnistuneena (Nida 1974, 2). Näin voi käydä jos kääntäjä kääntää vain sanat, eikä välitä ymmärtääkö lukija kuvat. Tai jos hän jättää tekstiin vieraita sanoja, koska niiden selittämiseen ei ole tilaa. Nidan (1974, 7) mukaan meidän tulee olettaa, että alkutekstin tekijä on halunnut tekstinsä olevan ymmärrettävä. Jos kohdetekstin lukijalle halutaan antaa samanlainen lukukokemus kuin alkutekstin lukijalle, ei kääntäjä voi jättää osia sarjakuvasta tarkoituksellisesti selittämättä.

Voidaan tietysti kysyä, halutaanko käännöksessä edes tuottaa kohdetekstin lukijalla samanlaiset reaktiot kuin lähdetekstin lukijalla tai haluaako lukija itsekään samankaltaista reaktiota? Kohdetekstin skopos voi myös erota lähdetekstin skopoksesta. Vieraus voi myös olla kiehtovaa ja lukija voi arvostaa sen tarjoamaa mahdollisuutta irrottautua arjesta (Leppihalme 2007, 372–373). Jos kääntäjä uskoo lukijan sietävän hyvin vierautta, hän saattaa jättää paljonkin outoa selittämättä (Oittinen 2004, 181). Esimerkiksi mangaa paljon lukeville monet niissä esiintyvät kulttuuriset piirteet saattavat jo olla tuttuja toisista sarjakuvista ja japanilaisen kulttuurin kuvaus kiinnostavaa ja kiehtovaa. Ensimmäistä kertaa mangaa lukeva taas saattaa kaivata enemmän selitystä.

Sekä vieraannuttaminen että kotouttaminen ovat hieman ongelmallisia strategioita myös sarjakuvan kääntämisen piirissä. Kääntäminen itsessään, tekstin tuominen kielestä ja kulttuurista toiseen, on aina jossain määrin kotouttamista. Kuitenkin sarjakuvan visuaalisen puolen siirtyminen käännökseen sellaisenaan luo enemmän tai vähemmän vieraannuttavan vaikutuksen. Kuvat voivat toki myös olla niin tuttuja, esimerkiksi käännettäessä yhdestä Euroopan kielestä toiseen, että suuria kulttuurisia törmäyksiä ei synny. Mutta kuvat voivat myös sijoittaa tapahtumat hyvinkin eksoottiseen ympäristöön. Nykyään kotouttaminen ei ole yhtä yleistä kuin vielä muutama vuosikymmen sitten (Suomi 2011, 75). Kääntäjän ei aina tarvitse selittää lukijoiden käytännönkokemuksen ulkopuolelle jääviä, mutta tv:n tai muun median välityksellä tutuksi tulleita tapoja (Oittinen 2004, 119). Esimerkiksi monet amerikkalaisen kulttuurin tavat, kuten

amerikkalainen jalkapallo, mistelinoksan alla suutelu, joulusukat takanreunalla ja happy hour ovat tulleet tutuiksi myös suomalaiselle yleisölle. Juhani Tolvanen (1996, 208) on kääntänyt *Tenavia* vuodesta 1979 ja hän kertoo aluksi kääntäneensä Valentinenpäiväkortit erilaisiksi onnittelukorteiksi, esimerkiksi syntymäpäiväkorteiksi, koska hän ei halunnut tuoda suomeen amerikkalaista kulttuuria. Kun ystävänpäivä rantautui Suomeen, ja myös ystävänpäiväkortit tulivat tutuiksi suomalaisille lukijoille, hän siirtyi kääntämään ne ystävänpäiväkorteiksi. Suomi on muuttunut monikulttuurisemmaksi maaksi, ja myös vierauden sietokyky on kasvanut. Jos kääntäjä valitsee enemmän vieraannuttavan strategian, hän saattaa jättää tekstiinsä vieraalta tuntuvia asioita, esimerkiksi vieraskielisiä sanoja, tai jättää selittämättä jotain vieraan kulttuurin tapoja tai piirteitä (Oittinen 2004, 118). Näin hän olettaa, että lukija on valmis kohtaamaan vierautta eikä tarvitse selityksiä kaikkiin yksityiskohtiin. Jos kulttuurierot ovat kuitenkin suuret, voi tämä strategia tehdä lukemisesta raskasta (Suomi 2011, 75). Jos lukija kohtaa paljon vierautta, jota ei mitenkään aukene, hän saattaa uupua ja jättää tekstin kesken. Tällaisessa tapauksessa kääntäjä voi kokea selitykset tai selvennykset tarpeellisiksi. Tässä strategiassa taas on ongelmana, että kääntäjä täyttää kerronnan aukkoja liikaa. Tällöin kuva ja sana eivät enää vuorottele, vaan ne toistavat samaa asiaa ja tukahduttavat toisensa (Oittinen 2004, 123). Lukija voi myös saada liikaa tietoa ja menettää ilon hyödyntää omaa mielikuvitustaan ja oivaltaa asioita itse.

Kohdetekstin tulisi siis mahdollisuuksien mukaan yrittää välittää lukijalle sama kokemus kuin alkutekstinkin lukijalle. Tämä sisältää paitsi tekstin sisällön, myös sen muotoilun. Muotoilun tärkeys riippuu tekstilajista, esimerkiksi runoudessa muoto saattaa olla oleellinen osa tekstin merkitystä. Myös sarjakuvan visuaalisessa maailmassa tekstin muotoilu usein tukee merkitystä, kuten esimerkiksi äänitehosteiden yhteydessä näimme. Mahdollisuuksien mukaan alku- ja kohdetekstien typografien tulisi siis muistuttaa toisiaan, jotta myös kohdetekstin lukija saisi saman kokemuksen kuin lähdetekstin lukija, esimerkiksi äänen kovuudesta tai märkyydestä. Aina tämä ei kuitenkaan ole mahdollista sillä kielten välillä on eroja niin ilmaisussa, kirjoitusjärjestelmissä, sanojen pituudessa kuin lukusuunnassakin.

Sarjakuvassa sanoille varattu tila on mitoitettu alkutekstille. Esimerkiksi romaaneissa kääntäjällä on usein hieman joustovaraa, mutta sarjakuvassa siitä mihin äänitehoste tai puhekuplan raja loppuu alkaa yleensä välittömästi kuva. Piirtäjä on laskenut sanoille vaaditun tilan, eikä sitä yleensä ole yhtään ylimääräistä, jotta muille visuaalisille elementeille on jäänyt mahdollisimman paljon tilaa. Koko tuokin kääntäjälle seuraavan haasteen: puhekuplat ovat juuri oikeankokoisia alkutekstille, ja kohdetekstin pituus ja muoto olisi saatava vastaavanlaiseksi sisällön kärsimättä. Hankaluuksia tulee erityisesti silloin kun kielten välillä on suuria eroja, asian ilmaisussa tai sanojen pituudessa.

Ongelmia voi aiheutua tietysti myös toiseen suuntaan: jos kohdekielellä asia ilmaistaan paljon lyhemmin ja saattaa puhekuplaan jäädä hassulta näyttävää tyhjää tilaa. Kääntäjän tuleekin ottaa huomioon paitsi tekstin sisältö myös sen visuaalinen ilme ja tarpeen mukaan joko lyhentää tai pidentää tekstiä, yrittäen kuitenkin olla muuttamatta sisällön sävyjä. Merkitysten kääntämisen lisäksi kääntäjän tulee huomioida, että sarjakuvassa teksti on paitsi viestintää, myös osa sarjakuvan visuaalista ilmettä ja myös siinä tulisi pyrkiä mahdollisimman lähelle alkutekstiä. Esimerkiksi, vaikka ruutu olisikin alkutekstissä iso, jos se on tarkoitettu vain yhdelle sanalle, jos kääntäjä käyttää tilaa hyväkseen ja täyttää sitä selityksillä, hän samalla muuttaa sarjakuvan rytmin ja visuaalisen rakenteen. Vastaavasti jos käännöksessä ei toisteta alkutekstin muotoilua, esimerkiksi jos puhekuplaan on kirjoitettu paksulla mustalla fontilla iso ”**NO**” ja käännöksessä sen tilalle on laitettu samalla fontilla kuin kaikki muukin puhe ”ei”, ei kohdetekstin lukijalle välity vastaava kokemus.

Pelkkä muotoilun toistaminen ei kuitenkaan johda alku- ja kohdetekstin samankaltaisuuteen ja tekstissä kaivataan nimenomaan merkityksen ekvivalenssia, oli se sitten sisällön tai tyylin tasolla (Nida 1974, 14). Vaikka alkutekstin pintarakenne toistettaisiin muotoilun ja pituuden kannalta identtisesti kohdetekstissä, jos tekstin merkitys ei välity, ei käännös vastaa kohdetekstin lukijan tarpeita. Kääntämisessä kohdekielellä tuotetaan alkukielen viestiä mahdollisimman tarkasti mukaileva teksti, ensisijaisesti viestin ja vasta toissijaisesti tyylin mukaan (Nida 1974, 12). Vaikka sarjakuva onkin visuaalinen kirjallisuudenlaji, tulee kääntäjän välittää tekstin merkitys enemmän kuin sen muoto. Skoposteoriassa kohdetekstin skopos on etusijalla (Vermeer 1996, 72) ja myös sarjakuvassa kohdetekstin tarkoitus on useimmiten paitsi näyttää hyvältä, myös viihdyttää ja temmata mukaansa. Merkityksen välittäminen on tärkeintä ja vaikka sarjakuva on kuvia, myös siinä osa muotoilun kauneudesta joutuu tarvittaessa väistymään sisällön tieltä.

Miten sarjakuvan kääntäminen sitten käytännössä tapahtuu? Käsittelen seuraavassa tätä kuvallisten esimerkkien kautta, joita olen poiminut eri sarjakuvista, mutta periaatteessa kääntäjällä on tekstilajista riippumatta käytössään neljä eri strategiaa: säilytä, muuta, lisää ja poista (Leppihalme 2007, 368). Sarjakuvan visuaalinen luonne tuo näihin kuitenkin omat haasteensa. *Säilyttäminen* on vieraan kielen sanan siirtämistä käännökseen sellaisenaan tai vähäisin muutoksin. Sarjakuvassa esimerkiksi alkutekstissä esiintyvä äänitehoste saatetaan jättää sellaisenaan kohdetekstiin sitä mitenkään muuttamatta tai selittämättä. *Muuttaminen* taas tarkoittaa erimittaisten tekstipätkien muuttamista toisenkielisiksi. Sarjakuvassa esimerkiksi puhekuplan teksti käännetään erikieliseksi, suurin piirtein samanmittaiseksi tekstiksi. Sarjakuvan kannalta kaksi viimeistä strategiaa ovat ongelmallisimpia. *Lisäystä* käytetään kohdissa, joissa tarvitaan selitystä tai täsmennystä, mutta

sarjakuvan tilallisten rajoitusten vuoksi tekstin lisääminen alkutekstiin nähden on usein vaikeaa, ellei jopa mahdotonta. Myös *poisto* on sarjakuvassa hankala. Poistoa käytetään kun sana tai ilmaisu jätetään kokonaan pois käännöksestä. Sarjakuvassa esimerkiksi puhekuplaa ei kuitenkaan voi jättää tyhjäksi. Ja jos äänitehoste poistetaan korvaamatta sitä käännöksellä, jää kuvaan kolo.

Eri strategioita voi yhdistellä. Vierassanan voi esimerkiksi selittää kohdetekstiin lisätyssä alaviitteessä tai sanastossa. Vermeer (1996, 100–101) mainitsee raamatun kääntäjien käyttävän usein paljon alaviitteitä, mutta ei pidä niitä suositeltavina romaanikäännöksissä. Alaviitteet toki tuovat kääntäjän väistämättä lukijan tietoisuuteen ja särkevät usein halutun illuusion siitä, että lukija lukee alkutekstiä. Sarjakuvan käännöksissä alaviitteet ovat kuitenkin mielestäni tilarajoitusten vuoksi varteenotettava vaihtoehto. Sarjakuvien ja erityisesti mangan käännöksissä on myös yleistymässä *loppuviitteet*, jotka tavallaan piilottavat kääntäjän sarjakuvan loppuun, jossa hän on tarpeen mukaan saatavilla. Käsittelen näitä tarkemmin seuraavassa kappaleessa.

Paljon siitä, millaisia käännösratkaisuja kussakin sarjakuvassa tehdään, riippuu paljolti kustantajasta. Kustantaja saattaa esimerkiksi päättää, että japaninkieliset tittelit tulee säilyttää myös käännöksessä tai korvataanko äänitehosteet käännöksillä vai jätetäänkö ne alkukielisiksi. Ensimmäinen kääntäjistä riippumaton päätös tapahtuu jo siinä vaiheessa kun valitaan mitä yleensä otetaan käännettäviksi. Teos voi olla niin sidoksissa lähtökulttuuriinsa tai olla kohdekulttuurin vastainen, ettei sitä koskaan käännetä (Oittinen 2004, 117). Myös kohdekulttuurin konventiot ja tabut voivat vaikuttaa käännösprosessiin. Kuvien muokkaaminen on harvinaista, mutta joskus sitäkin tapahtuu. Lisäksi esimerkiksi alkuperäisen sarjakuvan tekijän toiveet ja tekijänoikeuskysymykset vaikuttavat siihen mitä käännetään ja kuinka paljon tekstiä voi muokata.

Kääntäjän suurin ja mielenkiintoisin ongelma sarjakuvan kääntämisessä on mielestäni kuvien siirtyminen suoraan alkutekstistä kohdetekstiin sekä tilan rajoitukset. Kun kohdetekstin lukijalle yritetään tiedon välittämisen lisäksi myös luoda – mahdollisuuksien mukaan – lähdetekstin lukijan reaktiota vastaava kokemus, on kääntäjän haasteena pienessä tilassa sekä välittää lukijalle alkutekstin merkitys, tuoda tietoa lukijalle vieraista asioista, jotka usein on kerrottu kuvallisesti ja joihin kääntäjä ei siten voi vaikuttaa, että luoda mukaansa tempaava tarina. Seuraavassa kappaleessa hahmotan sitä miten nämä teoreettiset näkökulmat käytännössä sarjakuvissa ilmenevät ja millaisia ratkaisuja kääntäjät ja kustantajat ovat niihin keksineet. Koska tilalliset ongelmat monissa tapauksissa nousevat kuvallisista ongelmista, olen käsitellyt kuvaa ensin ja siirryn sen jälkeen tilan pariin.

4. TILA JA KUVA SARJAKUVAKÄÄNTÄJÄN TYÖKENTTÄNÄ

Olen edellä esitellyt miten sarjakuva rakentuu ja miten sen kerronta toimii, sekä sitä millaisia tavoitteita kääntäjällä on ja mihin hänen tulisi kääntäessään pyrkiä. Seuraavassa olen koonnut kuvallisia esimerkkejä eri sarjakuvista hahmottamaan edellä käsittelemiäni näkökulmia. Yritän näillä esimerkeillä kuvata, sitä kuinka sarjakuvan rakenne: palkit, ruudut ja muu asettelu, sarjakuvan kuvien kerronta ja tekstille varattu tila vaikuttavat käytännössä sarjakuvan kääntäjän työhön ja sitä millaisia ongelmia ja ratkaisuja olen sarjakuvia lukiessani kohdannut. Jos sarjakuvan kohdetekstin skopoksena ajatellaan olevan tekstin, joka tuottaisi mahdollisuuksien mukaan kohdetekstin lukijalle samanlaisen kokemuksen kuin alkutekstinkin lukijalle, tulee sarjakuvan kääntäjän yrittää paitsi välittää hänelle tietoa ja avata kuvien kertomusta, myös tuoda lukijalle viihdyttävä kertomus. Kääntäjä joutuu tasapainoilemaan kuvan ja sanan välimaastossa ja yrittää tuoda lukijalle juuri oikea määrä tietoa ilman, että tämä toisaalta hämmentyy vieraan tekstin edessä tai toisaalta kokee saavansa liikaa tietoa, tai selityksiä asioista, jotka jo ovat hänelle tuttuja. Kääntäjän ei mielestäni myöskään ole suotavaa ”tukkia” sarjakuvan sivurakennetta esimerkiksi täyttämällä puhekuplia tai palkkeja lisäselityksillä, vaikka kuten edelle mainitsin, muoto saa toki väistyä merkityksen tieltä. Näistä lähtökohdista lähdän seuraavassa tarkastelemaan kääntäjän vaihtoehtoja kuvan ja sanan välimaastossa.

Aloitan lukusuunnan käsittelystä sillä se on ehkä näkyvin ero totuttuun, erityisesti mangakäännöksissä, joskaan se ei ole ehkä niin ongelmallinen kuin voisi ensisilmäyksellä vaikuttaa. Sitten siirryn käsittelemään sitä miten kuvien kulttuurispesifisyys vaikuttaa kääntäjän työhön ja sen jälkeen käsittelen sanalliselle kerronnalle varattua tilaa, sitä millaisia haasteita tilan koko ja muoto asettavat kääntäjälle ja sitä kuinka ala- ja loppuviitteet ovat kokeneet uuden tulemisen sarjakuvan parissa.

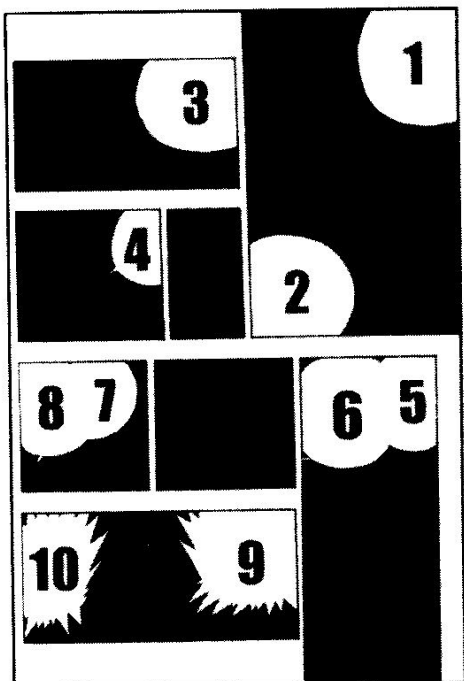
4.1. LUKUSUUNTA

Suomalainen lukija on tottunut lukemaan tekstiä vasemmalta oikealle, ylhäältä alas. Lukemisen suunta kuitenkin vaihtelee kulttuurista toiseen. Lisäksi lukusuunta ei rajoitu vain sanoihin, vaan myös kuvia luetaan eri kulttuureissa eri tavalla.



Tämä on manga-pokkarin viimeinen sivu. Aloita toisesta päästä!

Manga-pokkari avataan takakannesta ja luetaan "takaperin".
Ruudut ja puhekuplat luetaan kuvan osoittamalla tavalla oikeasta
yläkulmasta aloittaen vasemmalle alas. Huomaat pian, että käänteinen
lukusuunta ei ole sen vaikeampi kuin meille tuttu lukusuunta!



Lukijoiden pyynnöstä
japanilaiset äänitehosteet
on säilytetty aina kun
mahdollista.

Punainen jättiläinen

Kuva 12. Kiyohiko Azuma: *Azumanga Daioh 1.*

Yllä oleva kuva (ks. kuva 12.) on jokaisen Punainen Jättiläinen -kustantamon mangapokkarin ensimmäisellä sivulla. Tai kuten kuvan teksti kertoo, kyseessä on itse asiassa pokkarin viimeinen sivu, sillä mangan lukeminen aloitetaan länsimaisesta näkökulmasta katsoen takakannesta. Sivulla varoitetaan lukijaa aloittamasta pokkarin lukemista väärästä päästä ja lisäksi sivulla annetaan mangan lukuohje. Mangassa sivun ensimmäinen ruutu on oikeassa yläkulmassa ja lukeminen jatkuu siitä vasemmalle. Myös ruudun sisällä kerronta etenee ruudun oikeasta laidasta vasempaan ja puhekuplat luetaan tässä järjestyksessä kuvan osoittamalla tavalla.

Kuvassa mainitaan, että "käänteinen lukusuunta ei ole sen vaikeampi kuin meille tuttu lukusuunta" ja usein se vaatiikin vain lyhyen opettelun tuntuakseen täysin luontevalta. Kuitenkin juuri lukusuunta oli yksi syy miksi esimerkiksi japanilaisen ja hepreankielisen sarjakuvan myyminen länteen oli vuosikymmenten ajan lähes mahdotonta, sillä lukijoiden ei ajateltu olevan valmiita ostamaan ”takaperin” luettavaa sarjakuvaa (Gravett 2006, 152). Ensimmäisissä käännöksissä lukusuunta käännettiin poikkeuksetta, jotta lukijat eivät vierastaisi mangakäännöksiä ja joko jättäisi niitä ostamatta tai kesken liian vaikealukuisina. Lukusuunnan kääntäminen on kuitenkin verrattain työläs ja hintava urakka ja esimerkiksi japanilaista sarjakuvaa käännettiin tämän vuoksi vain pieniä määriä (Gravett 2006, 156). Tällaiset isot rakenteelliset muutokset ovat kustantajan päätöksiä, joihin kääntäjä voi harvoin vaikuttaa, mutta jotka puolestaan vaikuttavat hänen työhönsä.

Lukusuunnan kääntämiseen on kaksi mahdollisuutta. Ensimmäinen vaihtoehto on kääntää sivut peilikuviksi eli niin kutsuttu *peilaaminen*. Tällöin sivun oikea reuna muuttuu vasemmaksi reunaksi. Tämän tavan ongelma on kuitenkin, että esimerkiksi kuviin kirjoitettu detaljitextit kääntyvät nurinpäin, sen sijaan että paidassa lukisi ”MAY”, teksti onkin ”YAM”. Tämä ei välttämättä ole iso ongelma, mutta voi lukijoita joissakin tapauksissa häiritä, tai sillä voi olla merkitystä juonen kannalta. Toinen ongelma on, että asiat joilla on määrätty puoli, esimerkiksi miesten- ja naistenapitus vaatteissa, vaihtavat paikkaa ja saattavat aiheuttaa hämmennystä.

Alla olevassa kuvassa (ks. kuva 13.) on vasemmalla Rumiko Takahashin mangan *Ranma 1/2* japaninkielinen alkuteksti ja oikealla teoksen amerikkalainen käännös. Kuten kuvasta näkyy, sivut ovat toistensa peilikuvat eli käänteiset toisiinsa nähden, joskin sivun ensimmäinen kuva on ilmeisesti leikattu irti ja jätetty peilaamatta, mahdollisesti jotta japaninkielinen teksti säilyisi oikeinpäin kirjoitettuna. Alkuteksti on ollut värillinen, kun taas kohdeteksti on mustavalkoinen. Käännökseen on myös lisätty ylimääräinen kertovan tekstin laatikko, johon kyltin teksti on käännetty. Tämän vuoksi osa kuvasta on jäänyt piiloon, mutta ilmeisesti kyltin sisältämän tiedon välittäminen on koettu tärkeämmäksi.



Kuva 13. Zompist.com: *What the translators did to Ranma.*

Yksi merkittävimmästä ongelmista peilaamisessa on kuitenkin se, että oikeakätisistä hahmoista tulee vasenkätisiä ja päinvastoin. Tämä voi jäädä lukijalta täysin huomaamatta, mutta se voi myös aiheuttaa eettisiä ongelmia, sillä esimerkiksi islaminuskoisissa maissa oikea käsi on pyhä käsi, jolla syödään ja vasen käsi on epäpyhä käsi, jolla ei missään tapauksessa saisi syödä (Zitawi 2008,141). Peilatussa sarjakuvassa vasemmalla kädellä syövä henkilö olisi arabiannoksessa siis kohdekulttuurin etiketin vastainen.

Toinen peilaamisesta nouseva ongelma on kuvien vääristyminen. Muistan kuinka kuvaamataidon tunneilla kehoitettiin aina katsomaan piirrosta käänteisenä ikkunaa vasten, sillä usein kuva näyttää oikein päin täysin hyvältä, mutta peilattuna huomaa esimerkiksi toisen silmän olevan huomattavasti ylempänä. Peilatussa kuvat, jotka alkuperäisessä suunnassa ovat moitteettomia, vääristyvät tällä tavalla. Siksi monet sarjakuvapiirtäjät vastustavat sarjakuviansa peilaamista. Esimerkiksi *Mugen no*

Jūnin-mangan, englanniksi *Blade of the Immortal*, amerikkalainen kustantaja Dark Horse Comics on halunnut kääntää japanilaisen sarjakuvan lukusuunnan länsimaisille lukijoille tutummaksi, mutta sarjakuvan piirtäjä Hiroaki Samura ei ole halunnut taiteensa kärsivän käännöksessä ja sarjaansa peilattavan. Tämän vuoksi käännöksessä on käytetty toista menetelmää lukusuunnan kääntämiseksi. Kaikki sivun ruudut on leikattu irti toisistaan ja aseteltu uudelleen sivulle, niin, että ruutujen sisäinen lukusuunta säilyy japanilaisena, mutta sivun lukusuunta kääntyy länsimaiseksi: kuvan vasemmassa yläkulmassa oleva ruutu asetetaan sivun oikeaan yläkulmaan ja niin edelleen.



Kuva 14. telophase: *Follow-up on Blade of the Immortal* ja Hiroaki Samura: *Autumn Frost*.

Yllä olevassa kuvassa (ks. kuva 14.) oikealla on *Blade of the Immortalin* amerikkalainen käännös, jossa ruudut on leikattu irti ja järjestetty uudestaan. En saanut käsiini japanilaista alkutekstiä, joten vasemmanpuoleinen sivu on telophase-nimimerkillä kulkevan fanin samasta sivusta toiseen suuntaan tekemä prosessi, joka sivulla olevien kommenttien mukaan täsmää japaninkieliseen alkutekstiin. Kaikki kuvat ovat siis samoin päin molemmissa teksteissä, mutta kuvien järjestys on päinvastainen.

Ruutujen uudelleen järjesteleminen kuvia peilaamatta asettaa omat haasteensa kääntäjälle, sillä puhekuplien järjestys ruutujen sisällä voi olla ristiriidassa dialogin luontaisen kulun kanssa. Jos esimerkiksi kuvan 12 ensimmäinen ruutu leikattaisiin irti ja asetettaisiin sivun oikeaan reunaan, lukija saattaisi erehtyä aloittamaan lukemisen puhekuplasta numero 2, sillä se on kuvan vasemmassa reunassa ja siten länsimaisen lukijan kannalta sivun ensimmäinen puhekupla. *Blade of the Immortalin* amerikkalaisessa käännöksessä osa hankalimmista kohdista onkin peilattu, jotta dialogi etenisi länsimaisen lukijan kannalta johdonmukaisesti, eivätkä henkilöt puhuisi väärässä järjestyksessä tai lukija joutuisi pysähtymään selvittämään puhekuplien oikeaa lukujärjestystä. Myös egyptiläinen kustantaja Dar Al-Hilal on käyttänyt ruutujen uudelleen järjestämistä muun muassa *Mikki Hiiren* arabiannoksissa (Zitawi 2008,141), jotta hahmot eivät juuri söisi vasemmalla kädellä. Kääntäjän kannalta tämä vaihtoehto lukusuunnan kääntämiseksi onkin hankalimpia, sillä dialogi täytyy saada kulkemaan luontevasti ja lukijan kannalta ymmärrettävästi, silloinkin kun puhekuplien järjestys ei ole loogisin.

Aina ruutujen uudelleen järjestäminen ei kuitenkaan edes ole mahdollista. Esimerkiksi Moyoco Annon sarjakuvissa sivut ovat niin tiiviitä kokonaisuuksia, ettei ruutujen irti leikkaaminen edes olisi mahdollista (ks. kuva 3.). Tällaisesta sivuasettelusta ruutujen irti leikkaaminen ja uudelleen järjestely olisi mahdotonta. Vaihtoehtoina ovat siis peilaaminen tai kolmas vaihtoehto eli alkuperäisen asettelun säilyttäminen, joka nykyisin on niin sanotun mangabuumin myötä vakiintunut länsimaissa yleiseksi käytännöksi. Varsinkin mangan käännöksissä ollaan lännessä siirtymässä tähän peilikuvaksi kääntämättömään eli niin kutsuttuun ”autenttiseen” mangaan. Tämä kehityssuunta on ilmeisesti lähtenyt liikkeelle taiteilijoista, kuten *Blade of the Immortalin* tekijä Hiroaki Samurasta, itsestään, sillä he olivat tyytymättömiä taiteensa vääristymiseen.

Myös fanit ovat toivoneet mahdollisimman lähellä alkuperäisiä olevia versioita (Gravett 2006, 156). Tämä saattaa olla osaksi seurausta mangan kasvaneesta suosiosta länsimaissa. Ensimmäiset mangat peilattiin, koska näin säilytettiin tutuin lukusuunta länsimaisille lukijoille. Lukijoiden lukiessa enemmän mangaa heidän vierauden sietokykynsä on kuitenkin kasvanut. Suuri osa mangan harrastajista on myös hyvin innostuneita japanilaisesta kulttuurista muutenkin ja tämä autenttisuuden vaikutelma on luultavasti melko kiehtovaa heille. Gravett (2006, 156) myös arvelee, että nuoria mangan lukijoita nimenomaan viehättää tämä mangan käänteisenlukusuunnan ”salainen kieli”, joka hämmentää heidän vanhempiaan.

Se miten lukusuuntaa muokataan tai ei muokata, riippuu kustantajan päätöksistä ja oletuksista kohdeyleisön toiveista. Kääntäjään lukusuunnan säilyttäminen vaikuttaa lähinnä siten, että sivujen ja ruutujen lukusuunta etenee oikealta vasemmalle, kun taas sanat kulkevat länsimaiseen tapaan

vasemmalta oikealle. Tämä ei kuitenkaan yleensä aiheuta suuria ongelmia, kunhan lukija tietää miten teosta lukea ja kustantaja usein sen heille yllä olevalla tavalla ohjeistaa.

4.2. KULTTUURI KUVISSA

Sarjakuvan kääntäjällä on edessään kaikki kääntämiseen muutenkin liittyvät haasteet, mutta lisäksi hänellä on huomioitavanaan sarjakuvan rakenne ja visuaalisuus. Sarjakuvakääntäjällä ei yleensä ole suuria sanamääriä käännettävänä ja ensisilmäyksellä voisi vaikuttaa että parin puhekuplan kääntäminen ei voi viedä paljoa aikaa. Sarjakuvan kääntäjällä on kuitenkin ongelmana se, ettei hän voi kääntää koko tekstiä, koska kuvallinen teksti ja sarjakuvan rakenne kun siirtyy lähtötekstistä kohdetekstiin sellaisenaan.

Kuvien lukeminen ja tulkinta on iso osa sarjakuvien lukemista ja kääntämistä. Kuva antaa kääntäjälle apuja esimerkiksi silloin kun sanojen perusteella ei ole varmuutta siitä onko henkilö esimerkiksi kiukkuinen tai surullinen ja voi siten auttaa käänösratkaisuissa. Kuva voi kuitenkin myös viedä sarjakuvan tarinan maailmaan, joka voi olla lukijalle vieras ja jopa käsittämätön. Kuvien kulttuurisidonnaisuus onkin yksi sarjakuvan kääntämisen isoimmista haasteista.

Sarjakuvalle on tyypillistä yksinkertaistaminen. Tämä tapahtuu käyttämällä kuvallisia merkkejä, jotka voivat olla tietyssä kulttuurissa niin yleisesti tunnettuja, ettei niitä edes ajattele yksinkertaistetuiksi (Lindman 1992, 39). Tällaisia ovat esimerkiksi aiemmin esittelemäni merkinnät. Nämä merkit on alun perin johdettu niistä asioista, joita ne esittävät, mutta johtaminen on tapahtunut kulttuurialueelle ominaisella tavalla, eikä toisen kulttuurin tuottamia koodeja välttämättä pysty tulkitsemaan oikein (Manninen 1995, 43). Esimerkiksi sydämen symboli ei muistuta oikeaa sydäntä lainkaan. Myös se mitä ruumiinkieli, kasvonilmeet ja eleet merkitsevät voivat vaihdella kulttuurista toiseen (Lewis 2001, 132). Esimerkiksi kulmakarvojen nostaminen voi tarkoittaa eri kulttuureissa hyvin eri asioita: Polynesiassa se merkitsee kieltämistä ja Kreikassa myöntämistä (Seppänen 2001, 105) Oman kokemuksen mukaan taas Euroopassa toista kutsutaan luokse useimmiten kämmen ylöspäin etusormea heiluttamalla. Japanissa sama taas tehdään käsi pään korkeudella kämmen toista kohti ja liikuttamalla sormia samaan tahtiin ylös alas.

Japanilainen onnensymboli *maneki neko* heiluttaa toista tassuaan juuri tällaisella eleellä (ks. kuva 16), joka länsimaissa herkästi ymmärretään tervehtimiseksi tai hyvästelyksi, mutta Aasiassa tämä mielletään nimenomaan kutsumiseksi tai pyytämiseksi. Tämän eleen esiintyminen sarjakuvassa voi

johtaa lukijan tulkitsemaan tilanteen väärin ja muuttaa sen merkitystä. Länsimainen lukija ajattelee maneki nekon heiluttavan hänelle, vaikka sen oikea merkitys on onnen ja vaurauden kutsuminen.



Kuva 16. *Maneki-neko.*

Myös erilaiset hahmotyypit ovat esimerkki yksinkertaistamisesta sarjakuvassa. Tietyt piirteet auttavat lukijaa tunnistamaan sarjakuvahahmon esimerkiksi rikolliseksi, lääkäriksi tai perheenäidiksi, mutta nämä piirteet vaihtelevat kulttuurista toiseen (Herkman 1998, 188). Länsimaisissa sarjakuvissa murtovarkailla on yleensä musta naamio silmillään ja pipo päässään, mutta japanilaisissa sarjakuvissa rosvon tunnistaa hänen nenänsä alle on sidotusta huivista ja kepin päässä roikkuvasta nyttistä. Myös erilaisiin paikkoihin voidaan viitata yksinkertaistetuilla merkeillä. Lukija tunnistaa Pariisin Eiffel-tornista ja New Yorkin Vapaudenpatsaasta. Mutta tunnistaisiko amerikkalainen lukija sarjakuvan tapahtumapaikaksi Tampereen Näsinneulan perusteella? Saako lukija samankaltaisen lukukokemuksen kuin alkutekstin lukija, jos lähdekulttuurissa tärkeä maamerkki ei herätä hänessä mitään reaktiota. Samaa kokemusta on vaikea saada ilman samaa tietoa.

Sarjakuvien kääntämisessä ongelmia aiheuttavat kuvien vieraat yksityiskohdat, jotka kääntäjän pitäisi saada luontevasti liitettyä kohdetekstin kokonaisuuteen (Oittinen 2004, 114). Me elämme rutiinien ja tapojen mukaan: se miten tervehdimme, käyttäydymme muiden ihmisten seurassa, milloin on soveliaista puhua vieraille, otammeko kengät pois jalasta tullessamme sisälle, mitä saunassa tehdään (Lewis 2001,132). Meille nämä tavat tuntuvat itsestään selviltä, mutta ne eivät ole kaikille kulttuureille yhteisiä. Jos japanilaisessa sarjakuvassa hahmo riisuu kenkensä ulko-ovella

mennessään, se ei suomalaiselle lukijalle olisi mitenkään outoa, eikä kääntäjän sitä tarvitsisi myöskään selittää. Amerikkalainen lukija sitä vastoin voisi kyseistä tapaa ihmetellä. Jos teksti olisi pelkästään sanallinen, kääntäjä voisi joko selittää mistä on kyse tai kääntää esimerkiksi niin, että sisään menijä kenkien pois ottamisen sijaan riisuu päällystakkinsa. Sarjakuvassa tämä on kuitenkin ongelma, jos kuva selvästi näyttää että henkilö riisuu kenkensä.



Kuva 17. Goshō Aoyama: *Salapoliisi Conan* 9.

Salapoliisi Conanissa (ks. kuva 17.) konteksti ja Conanin punastuminen välittää hänen nolostumisensa yli kulttuuriajojenkin. Mutta miksi Conanin nenästä suihkuu mustaa nestettä? Japanilaisessa sarjakuvassa nenäverenvuoto kuvastaa seksuaalista kiihtymystä. *Salapoliisi Conanin*

suomentaja on tässä päättänyt olla selittämättä tapahtumaa, ehkä juuri kontekstin tilannetta hieman selventävän vaikutuksen vuoksi, ehkä koska mangan lukijat yleensä tietävät asiasta.

Sarjakuvien tulkitseminen kytkeytyy aina siihen kulttuuriseen ja yksilölliseen kontekstiin, jossa lukeminen tapahtuu. Sarjakuvien merkit ja merkitykset ovat kulttuuri- ja kontekstisidonnaisia. Tästä seuraa, että sarjakuvia on toisinaan lähes mahdoton kääntää kielestä ja kulttuurista toiseen. Tällaisia tapauksia ovat usein esimerkiksi poliittiset sarjakuvat. (Herkman 1998, 64)



Kuva 18. Pertti Jarla: *Fingerpori* 3.

Fingerpori -sarjakuvan huumori perustuu yleensä kielelliseen kaksimerkityksisyyteen tai -mielisyyteen. Tässä stripissä (ks. kuva 18.) viimeisen ruudun huipennus on täysin kuvallinen. Stripin idea perustuu täysin suomenkielisen lausahdukseen jonka voi tulkita kahdella tavalla. Jollei kohdetekstissä ole vastinetta toisessa ruudussa mainitulle sanonnalle ”Sus siunakkoon!”, sarjakuvaa on lähes mahdotonta kääntää, ainakaan vitsin muuttumatta. Tällaisessa tilanteessa viimeisen ruudun susi kastamassa lasta herättäisi vain hämmennystä. Sekä sanallinen että kuvallinen kerronta liittävät tämän stripin tiiviisti suomalaiseen kulttuuriin. Tällaiset puhtaasti kuvalliset vitsit tai tiiviit sanallisen ja kuvallisen kerronnan yhdistelmät ovatkin välillä mahdottomia kääntää. Strippisarjoissa yksittäisen stripin voi joskus jättää kääntämättä ja julkaisematta, jos se ei riko stripistä toiseen jatkuvaa kerrontaa. Albumeissa vaikeatkin kohdat on jotenkin käännettävä (Tolvanen 1996, 211), sillä sarjakuvan kiinteän rakenteen vuoksi ongelmallisia kohtia on vaikea poistaa. Ongelmallista ruutua tai kuvaa ei voi vain poistaa ilman että tilalle jää aukko.

Koska lähtötekstin kuvallinen puoli siirtyy useimmiten sellaisenaan kohdetekstiin, kääntäjän on yleensä yritettävä sopeuttaa sanallisen tekstin käänös sitä ympäröivään kuvamaailmaan. Jos kuvallisessa kerronnassa oleva kulttuuriero on kuitenkin merkittävä tai jotenkin loukkaava

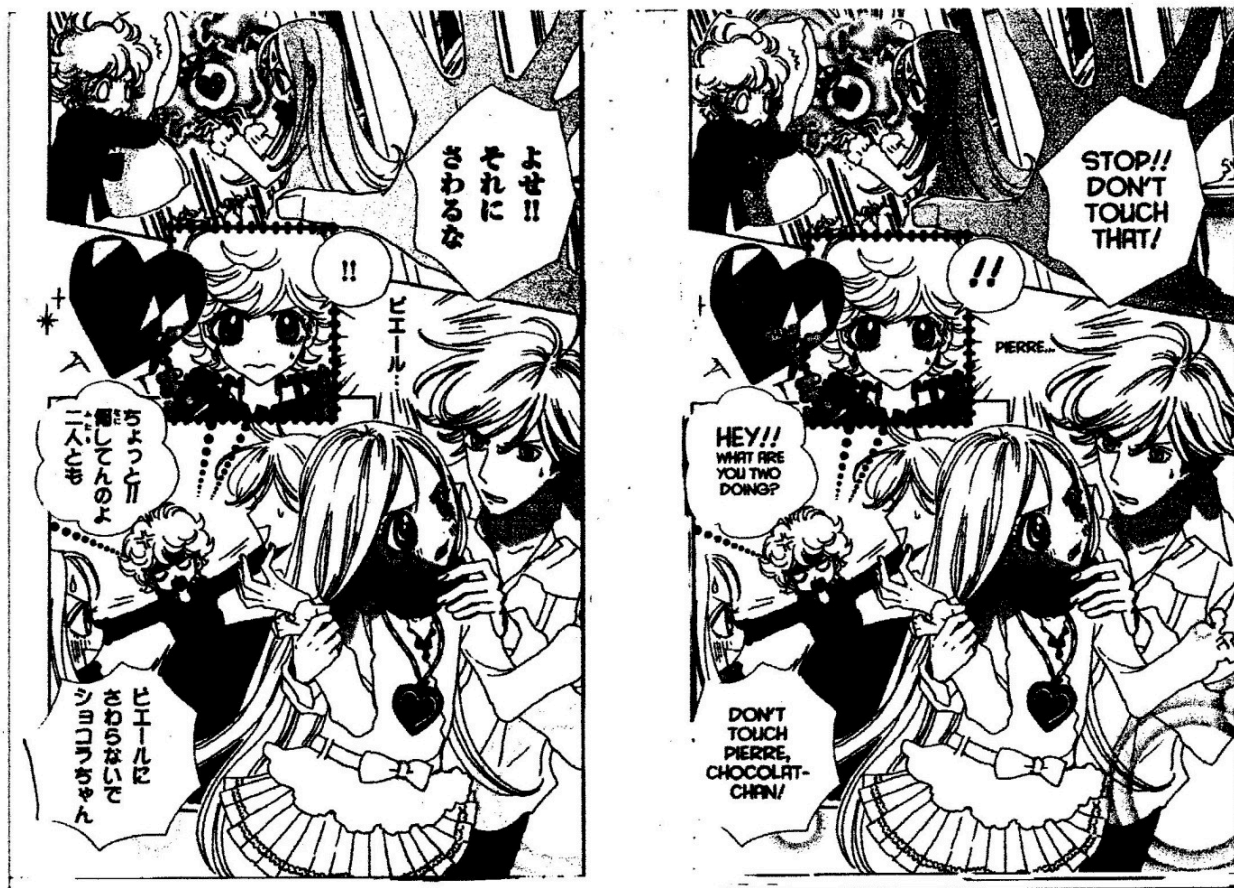
kohdekulttuurissa, saatetaan myös *kuvallista poistoa* tai sensuuria käyttää. Tästä en yrityksistä huolimatta valitettavasti saanut käsiini yhtään kuvallista esimerkkiä. Myös kuvallinen poisto tapahtuu käännoksen skopoksen ehdoilla: teksti muokataan kohdetekstin lukijalle ymmärrettävään muotoon. Asia joka olisi lähtökulttuurissa täysin normaali, mutta kohdekulttuurissa tabu, ei varmastikaan herättäisi molempien tekstien lukijoissa samanlaista reaktiota. Jehan Zitawi on tutkinut *Mikki Hiiren* arabiannoksia ja ne ovat yksi harvoista esimerkeistä joissa sarjakuvien kuvallista puolta on muokattu. Myöskään Zitawi ei valitettavasti artikkelissaan käyttänyt kuvia joita olisin voinut hyödyntää. Zitawin mukaan (2008, 143) *Mikki Hiiren* arabiannoksissa on esimerkiksi alun perin uimapukuinen nainen verhottu peittävään asuun päästä varpaisiin, jotta se ei loukkaisi arabilukijaa (2008, 143). Samoissa *Mickey Weekly Magazinen* numeroissa on sika poliisien kärsät mustattu. Islamin mukaan sika on epäpyhä ja saastainen eläin, eikä kustantaja ole kokenut sitä soveliaaksi sarjakuvahahmoksi (2008, 143). Molemmissa tapauksissa kuvallista tekstiä on muokattu kohdekulttuurin mukaiseksi. Tietysti kustantaja olisi voinut jättää tekstin ennalleen ja siten tuoda vierautta arabilukijalle, mutta myös lapsille suunnatussa *Mikki Hiiressä* se ei ehkä olisi ollut lukijan lukukokemusta parhaiten tukeva vaihtoehto.

Sarjakuvassa kuvia muutetaan kuitenkin harvoin ja silloinkin lähinnä yleensä tilan vaatimista syistä, esimerkiksi puhekuplia suurentamalla tai äänitehosteita poistamalla ja korvaamalla ne käännoksillä. Tästä pääsemmekin toiseen sarjakuvan visuaalisuuden kääntäjälle tuomaan haasteeseen: tilaan.

4.3. PUHETTA KUPLISSA

Kuvan lisäksi toinen sarjakuvan kääntämiselle ominainen piirre on tila ja sen rajoitukset. Sarjakuvan sanat ovat yleensä joko rajatuissa laatikoissa, kuten puhekuplat ja kertovat tekstit, tai sijoitettuna itse kuvaan ja siten sen ympäröiminä kuten äänitehosteet, merkinnät ja detaljittekstit. Kääntäjän onkin saatava kaikki tarvittava mahtumaan näille valmiiksi rajatuille alueille.

Sugar Sugar Runen alkutekstissä (ks. kuva 19) sanat on kirjoitettu ylhäältä alas, oikealta vasemmalle. Käännoksessä ruutujen järjestys ja lukusuunta on säilytetty samana, mutta sanojen on länsimaiseen tapaan kuljettava vaakatasossa vasemmalta oikealle ollakseen ymmärrettäviä. Tällä sivulla puhekuplat ovat verrattain pyöreitä, joten kääntäjä on saanut sanottavansa mahtumaan ruutuihin suuremmitta ongelmitta.



Kuva 19. Moyoco Anno: *Sugar Sugar Rune* 6.

Sanallinen teksti on siinä missä kuvakin hyvin oleellinen ja kiinteä osa sarjakuvaa ja kun sanallinen teksti on kerran kuvaan laitettu, kääntäjän on sitä hyvin vaikea jättää pois ilman että kuvaan jää valkea kolo tai vieraskielinen selittämätön teksti. Aivan niin kuin tekstitetyissä elokuvissa on ruudussa oltava tekstitys silloin kun joku puhuu. Myös sarjakuvassa, jos ruudussa on puhekupla, on siinä oltava puhetta, muuten lukija saattaa hämmentyä. Kääntäjä ei pysty yleensä vaikuttamaan siihen järjestykseen jossa puhekuplat esiintyvät ja jossa ne luetaan eli ruutujen sisäiseen lukusuuntaan. Repliikit etenevät kuvaan piirrettyssä järjestyksessä ja sanallista tekstiä on oltava silloin kun sille on varattu tila.

Se, kuinka paljon puhekupliin saadaan mahtumaan, riippuu paitsi sananvalinnoista myös tekstin koosta ja fontista. Tietokoneella tehty tekstausta on tasalaatuista, mutta ei yhtä joustavaa kuin käsin tekstausta. Sarjakuvien tekstaaminen käsin on nykyisin harvinaista, mutta sen etuna on, että taitava tekstaaja voi saada yllättävän paljon mahtumaan pieneen tilaan mahtumaan. Nykyään sarjakuvat kuitenkin useimmiten taitetaan tietokoneella, jolloin fontti poimitaan joko alkuperäisen tekijän käsialasta tai jostakin siitä muistuttavasta kirjasinlajista. Tämä tosin toimii vain silloin kun sekä

alku- että kohdetekstissä käytetään samaa kirjoitusjärjestelmää. Esimerkiksi kuvassa 19 fontin poimiminen, ei olisi onnistunut.

Kääntäjän tulee olla tietoinen käännöksessä käytettävän fontista ja sen koosta, jotta hän osaa sovittaa tekstin mahtumaan sille varattuun tilaan. Käännöksen uudelleen taitto tulee kalliiksi, joten sarjakuvakääntäjä joutuu yleensä varmuuden vuoksi tekemään käännöksestä hieman lyhyemmän kuin tila sallisi. (Hyypä 1995, 126)

Sarjakuvan kääntäjällä ei aina ole paljoa käännettävää, mutta sanojen vähäisyys pikemminkin lisää yksittäisten sanojen painoarvoa (Oittinen 2004, 14). Koska sanallista tekstiä on vähän ja sille varattu tila on rajoitettu, sanavalintojen osuvuus on tärkeää. Merkityssisällön lisäksi kääntäjän täytyy kiinnittää huomiota myös sanojen pituuteen ja ulkoasuun (Hyypä 1995, 130). Kääntäjän työskentelytila ei siis riipu vain tekstille varatun tilan koosta vaan myös muista visuaalisista ominaisuuksista. Esimerkiksi kun käännetään sellaista aasialaista sarjakuvaa, jossa kirjoitussuunta on ylhäältä alas ja puhekuplat tämän vuoksi usein pitkiä ja kapeita, länsimaiseen kieleen, jossa kirjoitus taas on horisontaalista, on alku- ja kohdeteksteissä on vaikea noudattaa samankaltaista tekstin asetelua. Tekstiä ei myöskään voi alkaa kirjoittaa sivuttain, vaikka se niin paremmin mahtuisikin, sillä lukija joutuisi kallistelemaan päätään lukeakseen tekstin. Suomen kielen lauserakenteet ja sanat sijapääteineen ovat moniin kieliin verrattuna pitkiä. Suomennoksessa sana on usein välttämättä taivutettava ja pitkät taivutuslääteet, omistusliitteet ja tavuviivat lisäävät kuvaan ylimääräistä visuaalista hälyä (Hyypä 1995, 127).

Azumanga Daioh on lukiolaistytöistä kertova strippisarjakuva. Japanilaiseen tapaan strippi rakentuu neljästä allekkain asetellusta ruudusta, jotka luetaan ylhäältä alas ja oikealta vasemmalle. Kaikki ruudut ovat samankokoisia ja pitkät ja kapeat puhekuplat on useimmiten aseteltu kuvan reunamille. Kuten *Yksinäisyys*-stripin (ks. kuva 20.) kahdesta ylimmästä ruudusta voi nähdä, alkutekstin vaikutus näkyy tässä selvemmin kuin esimerkiksi *Sugar Sugar Runessa* (ks. kuva 19.) sillä puhekuplat on muotoiltu ylhäältä alas kulkevalle japaninkielisille sanoille. Kääntäjä onkin joutunut tavuttamaan "tähtitiedekerhon" neljälle riville. Tässä myöskään puhekuplan suurentaminen ei olisi onnistunut, sillä tyttöjen kasvot ovat jo nyt aivan kiinni puhekuplien reunoissa ja suurentaminen olisi siten peittänyt ne. Myös tässä muotoilun kauneus on saanut väistyä funktion tieltä, merkitys on saatu välitettyä, vaikka se ei suomalaiseseen silmään ehkä monine tavuviivoineen näytäkään esteettisimmältä vaihtoehdolta.

Yksinäisyys



Kuva 20. Kiyohiko Azuma: *Azumanga Daioh 1*.

4.4. KUVIIN KIRJOITETUT

Äänitehosteet, detaljitekstit ja merkinnät eroavat sarjakuvan muista sanallisen kerronnan lajeista; puhekuplista ja kertovista teksteistä, siinä, että ne on selkeästi kuvasta erotettujen laatikoiden tai kuplien asemasta sijoitettu osaksi kuvaa, esimerkiksi äänitehoste lähelle äänen lähdettä. Hankalaksi kääntäjän kannalta tilanteen tekee se, että nämä tekstit on yleensä nimenomaan piirretty kuvaan, eivätkä ne ole puhekuplien sisältämän tekstin tapaan yhtä helposti korvattavissa. Tämä vaikuttaa kääntäjän valintoihin, sillä tekstin pituuden ja ulkomuodon merkitys korostuu entisestään. (Hyypä 1995, 122)

Kuviin kirjoitettujen tekstien kanssa voidaan toimia eri tavoin. Tekstit voidaan joko poistaa ja korvata käännöksellä, tai alkuteksti voidaan jättää näkyviin ja liittää niihin käännös niiden viereen tai suoraan niiden päälle, tai kolmantena vaihtoehtona jättää alkuteksti näkyviin sellaisenaan ilman

käännöstä. Se, mikä strategia milloinkin valitaan, riippuu muun muassa käännöksen funktiosta, kohderyhmästä ja kustantajan ohjeistuksesta

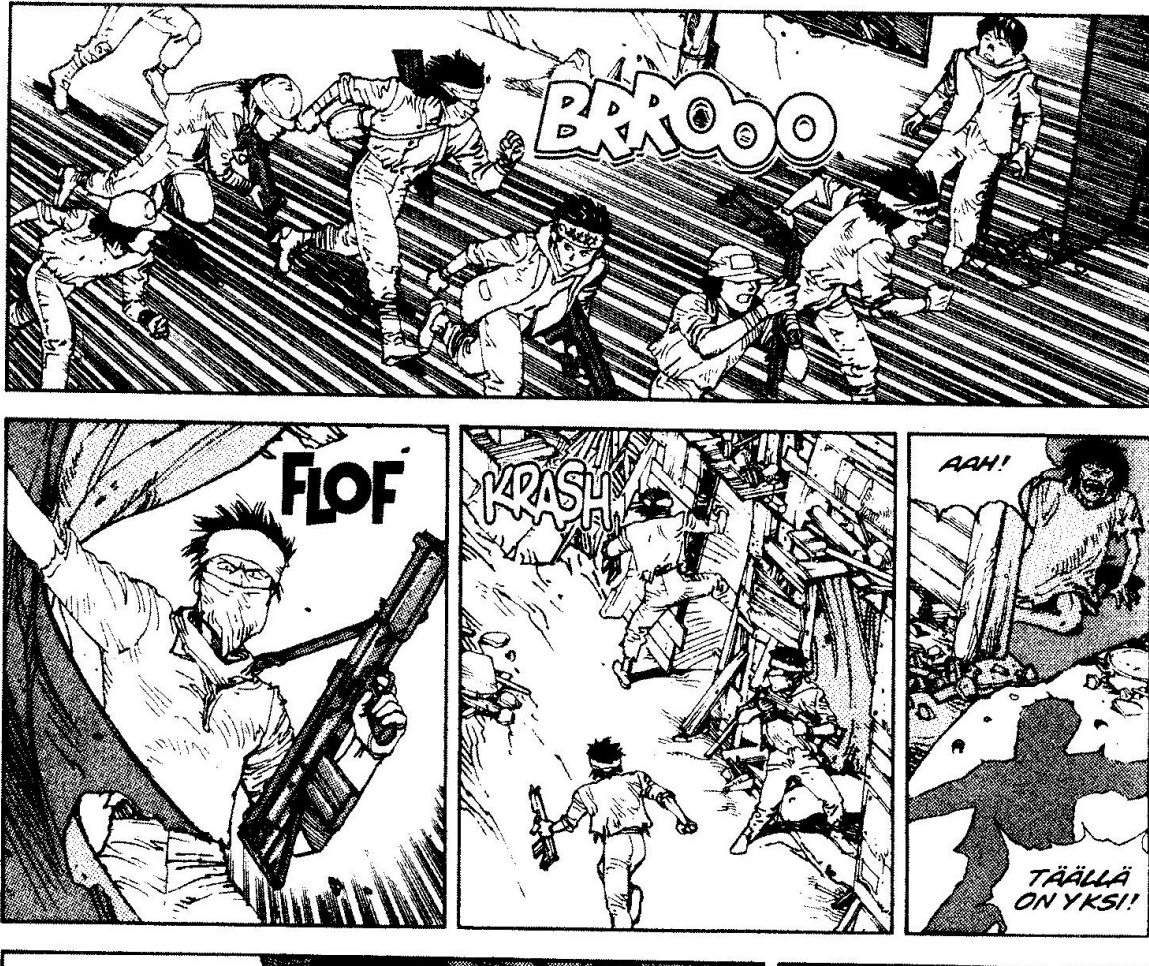
Aina ei sarjakuvakäännöksissä kuviin kirjoitettuihin teksteihin voi vaikuttaa. Näin on esimerkiksi useiden maiden yhteispainatuksissa. Esimerkiksi *W.I.T.C.H.*-lehdessä äänitehosteet on istutettu neliväripohjiin osaksi kuvaa, joten eri maiden toimitukset eivät pääse niihin käsiksi (Hyypä 1995, 121). Alkutekstin äänitehosteet on niissä siis jätettävä alkukielelle. Toinen vaihtoehto olisi painaa suomennetut sanat mustalla alkuperäisten sanojen päälle (Oittinen 2004, 180).

Jos värillisten sarjakuvien tekstikenttiä halutaan suurentaa tai kuvaan piirrettyjä tekstejä muuttaa ja se on tekijän oikeuksien kannalta mahdollista, eikä kyseessä ole yhteispainatus, niitä ei yleensä pystytä raha- ja painosyistä tekemään alkuperäisillä väreillä. Tällöin alun perin värilliset äänitehosteet, detaljitekstit, puhekuilien rajat ym. tehdään käännökseen mustavalkoisina, mikä tietysti vaikuttaa teoksen visuaaliseen ilmeeseen. Jos alkuperäisestä tekstistä esimerkiksi poistetaan osana kuvaa ollut äänitehoste ja sen jättämän aukon tilalle asetetaan mustavalkoinen hieman erimallinen käännös, ei kuvaan jääneitä alun perin värillisiä kohtia voida korjata, vaan ne täytyy jättää tyhjiksi. Mustavalkoisessa sarjakuvassa kääntäjä tai toimittaja taas voi paikkailla noita kohtia, sillä mustavalkoisessa sarjakuvassa lisätyt kohdat eivät erotu alkutekstistä niin selkeästi.

Kääntäjä tai kustantaja saattaa myös päättää säilyttää alkuperäiset tekstit esimerkiksi luomaan tunnelmaa tilanteessa, jossa halutaan nimenomaan korostaa sitä, että sarjakuva sijoittuu eri kulttuuriin. Esimerkiksi mangan suomentamiseen keskittynyt Punainen jättiläinen on jättänyt käännöksiinsä japaninkieliset äänitehosteet ”yleisön pyynnöstä” (Azuma 2007, 168). Mangaa paljon lukevat ja japanilaisesta kulttuurista kiinnostuneet lukijat ovat toivoneet nimenomaan alkuperäistä tunnelmaa välittävää käännöstä. Oman kokemuksen mukaan monet mangan lukijat myös osaavat itse ainakin jonkin verran japanilaisia kirjoitusmerkkejä ja äänitehosteiden lukeminen alkukielellä lisää varmasti osaltaan sarjakuvien viehätystä heille. Gravettin (2006, 156) mukaan taas alkuperäisessä muodossaan julkaistun mangan japanilaisia äänitehosteita ei pitäisi kääntää tai muuttaa, sillä hänen mielestään käsin tekstatut äänitehosteet ovat kiinteä osa sarjakuvan taidetta. Gravett siis laskee äänitehosteet enemmänkin osaksi kuvaa kuin sanoja.

Äänitehosteiden jättäminen tekstiin sellaisenaan on kuitenkin ongelmallista sillä onomatopoeettiset eli ääntä jäljittelevät sanat ovat aina kieli- ja kulttuurisidonnaisia. Äänneiden synnyttämät mielikuvat saattavat vaihdella läheistenkin kielten ja kulttuurien välillä (Suomi 2011, 76). Länsimaisesta kulttuurista toiseen käännettäessä äänitehosteissa käytetyt kirjaimet ovat tuttuja, mutta äänet eivät. Suomessa porsas sanoo ”röh”, mutta englannissa ”oink”. Kuvaan jätetty alkuperäinen teksti saattaisi

ihmetyttää lukijaa, joka kyllä pystyy lukemaan tekstin, mutta ei ymmärtämään sitä. Suomalainen lukija saattaisi esimerkiksi ajatella, että ”oink” röhkivä possu on jotenkin outo tai sairas ja siten käsittää äännähdyksen merkityksen väärin. Esimerkiksi japanista käännettäessä taas ongelmana on kirjoitusjärjestelmien välinen ero.



Kuva 21. Katsuhiro Otomo: *Akira* 9.

Tulevaisuuden japaniin sijoittuva *Akira* käännettiin suomeen ensimmäistä kertaa jo 1990 luvulla, ennen varsinaista manga-buumia. Sarjakuvassa kaikki äänitehosteet onkin käännetty, mikä, kuten edellä kerroin, ei enää ole yleinen käytäntö mangakäännöksissä. *Akirassa* alkuperäiset äänitehosteet on poistettu ja käännökset on liitetty niiden tilalle (ks. kuva 21.). Käännökset on myös muotoiltu niiden esittämien äänten mukaisesti alkutekstin muotoilua mahdollisuuksien mukaan mukaillen. Esimerkiksi ensimmäisen ruudun ”brroo” luo vaikutelman tärinästä. Näin kohdetekstin lukijalle yritetään välittää sama vaikutelma kuin lähdetekstinkin lukijalle ja herättää hänessä samanlaisia tunteita äänen laadusta.

Toisaalta kirjoitusjärjestelmien erilaisuus voi myös olla myös hyödyllistä, sillä japaninkielisen tekstin voi ehkä helpommin jättää tekstiin Gravettin ehdottamalla tavalla kuvalliseksi elementiksi. Koska japanin kirjoitusjärjestelmä perustuu kuvakirjoitukseen, japania osaamaton lukija ei pakosti edes miellä kuvaan piirrettyjä äänitehosteita kirjoitukseksi. Gravettin sanoin ne voi ajatella osaksi taidetta.



Kuva 22. Kohta Hirano: *Hellsing* 8.

Hellsing-manga kertoo vampyyreista ja natseista ja siinä on monta sivua kestäviä tappelukohtauksia. Tällä sivulla (ks. kuva 22.) erilaiset aseet, pyssyt, miekat ja seipäät, viuhuvat erään tällaisen tappelun tuiskeessa ja sivulla on paljon äänitehosteita. Kaikki äänitehosteet on lisäksi muotoiltu toisistaan eroavalla tavalla erottamaan erilaisia ääniä toistaan. Tällä sivulla äänitehosteita on käytetty paljon ja esimerkiksi sivun toisessa ruudussa ne kattavat melkein puolet kuvasta. Sarjan kustantaja on päättänyt säilyttää alkutekstit ja liittää käännökset niiden viereen. Vaikka alkutekstin sanat on muotoiltu toisistaan eroavilla tavoilla: aaltoreunaisella harmaalla, säröreunaisella valkoisella, terävällä mustalla, käännöksessä kaikki äänitehosteet on muotoiltu identtisellä valkoisella fontilla. Näin siksi että jos alkuteksti jätetään ruutuun, käännöstä ei enää välttämättä tarvitsekaan erikseen muotoilla, sillä alkuteksti hoitaa äänen sävyn, voimakkuuden ja keston kuvauksen. Tällaisissa tapauksissa käännös usein kirjoitetaankin alkutekstin välittömään läheisyyteen pienellä, lähtötekstistä poiketen ei-kuvalliseksi elementiksi, vaan vain eräänlaiseksi selvennykseksi tai kääntäjän huomautukseksi.

Tämä toimii silloin kun halutaan säilyttää alkuperäiset äänitehosteet, oli se sitten ”osana taidetta”, ”yleisön pyynnöstä” tai kustannussyistä, mutta halutaan myös avata alkukieltä tuntemattomalle lukijalle niiden merkitys. Silloin kun alkuperäiset tekstit jätetään syystä tai toisesta kuvaan, tulee niiden käännösten olla niiden välittömässä läheisyydessä, jotta lukija osaa yhdistää ne toisiinsa. Esimerkiksi jos suomennos on jätetty muotoilematta, on tärkeää että lukija lukee myös alkutekstin, jotta hän saa käsityksen esimerkiksi äänen voimakkuudesta. Jos alkuperäinen teksti ja käännös ovat esimerkiksi liian kaukana toisistaan, voi lukijalta jäädä jotain olennaista ymmärtämättä. Tämä ongelma on myös jos käännös on sijoitettu aivan alkutekstin viereen, mutta esimerkiksi japanilaista kirjoitusjärjestelmää täysin tuntematon henkilö ei käsitä alkutekstiä tekstiksi, vaan vain luulee sitä vaikkapa vauhtiviivoiksi. Tällöin lukija saattaa kuvitella äänen olevan, käännöksen mukaan, hyvin pieni, vaikka kääntäjä on olettanut lukijan huomioivan alkutekstin muotoilun ja äänen olevan sen mukaisesti valtava.

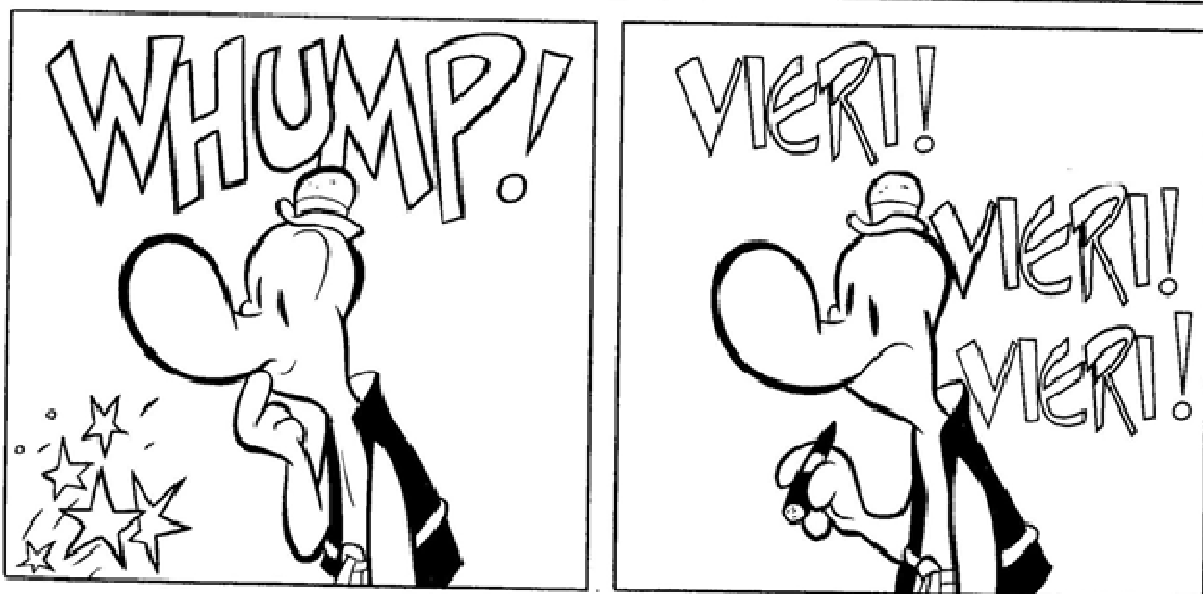
Azumanga Daiohin (ks. kuva 23.) alkutekstissä äänitehosteet on kirjoitettu vauhtiviivojen joukkoon, niin että niiden vauhdikas kirjoitusasu tekee niistä itsestäänkin vauhtiviivamaisia. Suomennoksessa alkuteksti on jätetty ennalleen ja niiden käännökset ”nyk” ja ”murr” on kirjoitettu niiden läheisyyteen samantapaisella, joskin monta kertaa pienemmällä ja hieman vähemmän vauhdikkaalla tyylillä. Ratkaisu toimii mielestäni hyvin juuri japanista käännettäessä japanilaisen kirjoitusasun lähes kuvallisen luonteen vuoksi. Kahden samanlaisen kirjoitusjärjestelmän välillä samanlainen ”kaksinkertainen äänitehoste” näyttäisi oudolta, kuten edellä mainittu ”röh” ja ”oink”. Tällaisessa

tapauksessa, jossa kääntäjä ei halua jättää alkutekstiä näkyviin, on vaihtoehtona oikeastaan vain käännöksen kirjoittaminen alkutekstin päälle tai tilalle, kuten esimerkiksi Akirassa on tehty.



Kuva 23. Kiyohiko Azuma 2008: *Azumanga Daioh 4*.

Kääntäjä voi myös päättää kääntää osan äänitehosteista.



Kuva 24. Jeff Smith: *Luupäät 3 Myrskyn silmät*.

Luupäitten (ks. kuva 24.) vierekkäisissä ruuduissa kääntäjä on ensimmäisessä ruudussa jättänyt alkuperäisen onomatopoeettisen äänitehosteen näkyviin ja toisessa ruudussa korvannut kuvaavamman äänitehosteen yhtä kuvaavalla suomenkielisellä äänitehosteella. Suomennoksessa on yritetty mukailta alkutekstin fonttia, jotta erikieliset äänitehosteet sulautuisivat toisiinsa. Koska ruudun tausta on valkoinen, on käännös saatu liitettyä siihen sujuvasti ilman, että kuvaa on tarvinnut paikkailla. Jos taustalla olisi ollut esimerkiksi puita, olisi alkuperäinen äänitehoste ensin täytynyt poistaa ja käännös sovittaa mahdollisimman tarkasti sen jättämään koloon. Jos tekstin reunoille olisi tämän jälkeen jäänyt tyhjää tilaa, olisi sitä ehkä jouduttu siistimään piirtämällä.

Vaihtoehtoina on yleensä siis, joko poistaa alkuperäinen teksti ja korvata se käännöksellä tai jättää alkuteksti näkyviin ja kirjoittaa käännös selvennökseksi viereen. Alkutekstin voidaan myös jättää näkyviin ja jättää sen kääntämättä tai selittämättä kokonaan.



Kuva 25. Will Eisner: *The Spirit*.

Spirit-sarjakuvan ruudussa (ks. kuva 25.) tupakkaa polttava hahmo nojailee seinään joka on täynnä detaljitekstejä "DRIZZLE CP 1 MILL" ja niin edelleen. Detaljitekstit voivat olla vain rekvisiittaa, kuten esimerkiksi tässä ruudussa, missä niiden tarkoitus on vain luoda vaikutelmaa hieman rähjäisestä syrjäkadusta. Tässä kääntäjä onkin kääntänyt puhekuplien tekstit, mutta jättänyt detaljitekstit kääntämättä. Lukijan kannalta detaljitekstien ymmärtäminen ei ole oleellista ja koska

ruudun tapahtumat sijoittuvat kertovan tekstin mukaisesti Saksaan, edes alkutekstin lukija ei saisi niistä suurimmaksi osaksi selvää. Ruudun lukukokemus olisi siis molempien kannalta hyvin samankaltainen. Päinvastoin tässä tapauksessa detaljitekstien kääntäminen toisi kohdetekstin lukijalle tietoa, jota alkutekstin lukijalla ei todennäköisesti olisi.



193

Kuva 26. Katsuhiro Otomo: Akira 9.

Akira-sarjakuvassa kääntäjät ovat järjestyksenmukaisesti kääntäneet sarjakuvan sanat, esimerkiksi puhekuplien tekstit sekä äänitehosteet, poistamalla alkutekstin ja korvaamalla ne käännöksillä. Tässä ruudussa (ks. kuva 26) suurikokoinen detaljiteksti on kuitenkin jätetty ennalleen, eikä siihen ole lisätty suomennosta tai selitystä. Tämä voisi vieraannuttaa lukijaa liikaa, sillä tekstile on varattu iso tila sivulta ja se on selkeästi tärkeä tarinan kannalta. Eräs sarjakuvan hahmoista lukee kuitenkin tekstin seuraavassa ruudussa ääneen, joten lukija saa tietää tekstin sisällön, vaikkei japania osaisikaan. Jos kääntäjät olisivat halunneet kotouttaa tekstiä, tämälantapainen detaljiteksti olisi rikkonut vaikutelman. Äänitehosteiden suomalaistamisesta huolimatta *Akira* sijoittuu kuitenkin näkyvästi tulevaisuuden Neo-Tokioon ja sarjakuvan hahmot on kuvattu japanilaisiksi japanilaisine nimineen.

Kuvan ja sanan eroa hämärtävät sarjakuvassa vielä äänitehosteita ja detaljitekstejä enemmän merkinnät. Ne ovat harvemmin sanoja, joten kääntäjän on niitä paljon hankalampi kääntää. Esimerkiksi länsimaissa on totuttu ajatuskuplan olevan piparkakkureunainen ja väkäsen sijaan yhdistetty sitä ajattelevaan henkilöön sarjalla pieniä kuplia. Japanilaisessa sarjakuvassa taas ajatuskupla on useimmiten täysin puhekuplaa vastaava kupla, mutta väkäsen tilalla on pari pientä palleroa ajatuksen merkinä.

Salapoliisi Conanin sivulla (ks. kuva 27) on iloisen puheen merkinä käytetty pilvireunaista puhekuplaa, mikä saattaa hämätä länsimaista lukijaa kuvittelevan henkilön ajattelevan, ennen kuin huomaa väkäsen ja puhujan avonaisen suun. Ajatuskuplia on taas tällä sivulla käytetty kahdella eri tavalla. Ensinnäkin yllä esittelemäni pyöreä kupla ja toisena täysin reunaton valkea "läikkä" jota ei ole yhdistetty sitä ajattelevaan henkilöön mitenkään. Nämä ovat kulttuurisia merkintöjä, jotka lukijan täytyy hahmottaa voidakseen lukea teksti oikein. Jotta lukija saisi samantapaisen lukukokemuksen kuin alkutekstin lukija, täytyisi kääntäjän varmistaa, että lukija lukee myös nämä merkinnät oikein. Ettei lukija esimerkiksi erehdy luulemaan henkilön ajattelevan vaikka hän oikeasti puhuu kovaan ääneen. Jos kääntäjä tai kustantaja olisi halunnut "kääntää" nämä merkinnät kohdekielen konventioita, tässä tapauksessa amerikkalaisia, vastaaviksi, olisi hän voinut reunattomien ajatuskuplien kohdalla piirtää niihin reunat ja lisätä kuplat yhdistämään ne kuhunkin henkilöön. Mangakäännöksissä, kuten aiemmin mainitsin, taiteeseen ja asetteluun puututaan nykyään mahdollisimman vähän ja oletuksena tuntuu olevan, että lukijat ovat joko tottuneet mangan omanlaiseensa tyyliin tai ottavat uusista asioista itse selvää.



Kuva 27. Goshō Aoyama : *Case Closed*.

Yhtenä vaihtoehtona on myös selventää vieraita asioita lukijalle suoraan kertomalla niistä. Mutta mitä kääntäjä voi tehdä, jos hän haluaa antaa lukijalle lisätietoa japanilaisten ja suomalaisten puhekuplien eroista, mutta sarjakuvan paljon puhutut tilarajoitukset tulevat vastaan?

4.5. LISÄTIETOA LUKIJALLE

Sarjakuvassa sanalliselle tekstille varattu tila on niin rajattu ja tarkoin mitoitettu, että joskus kääntäjä voi kokea, että sanoille varattu tila ei kerta kaikkiaan riitä välittämään lukijalle tarpeeksi tietoa asioiden kulusta. Tällaisia tilanteita voivat olla esimerkiksi edellä käsittelemämme kuvalliset kulttuuriviittaukset, jotka eivät ole lukijalle ennestään tuttuja. Jos kääntäjä kokee, että lukijan on kerta kaikkiaan saatava enemmän tietoa kuin kuva ja puhekuplat pystyvät välittämään saadakseen autenttisen lukukokemuksen, tulevat sarjakuvan tilalliset rajoitukset entisestään vastaan. Tällaisissa tapauksissa kääntäjän on joko pienennettävä fonttia tai otettava muita keinoja käyttöön. Selittäminen ja selkeyttäminen, yleensä lisäysten kautta, on kääntämisessä tavallinen tapa ottaa huomioon lukijan vaikeudet vieraan kulttuurin ilmiöiden edessä. Lisäykset yritetään mielellään soluttaa muun tekstin joukkoon mahdollisimman huomaamattomasti (Leppihalme, 370), mutta sarjakuvaa käännettäessä tekstin lisääminen on kuitenkin melko harvoin toimiva ratkaisu juuri tilarajoitusten vuoksi.

Yksi tapa antaa lisätietoa on esimerkiksi edellä mainittu lukusuunnasta opastava sivu (ks. kuva 12). Tämä sivu ei varsinaisesti liity sarjakuvan sisäiseen maailmaan, mutta antaa lukijalle tietoa, joka on eri lukusuuntaan tottumattomalle lukijalle erittäin tärkeä. Mikäli lukija lähtisi lukemaan tarinaa väärään suuntaan tapahtumat ja keskustelut etenisivät epäloogisessa järjestyksessä ja lukija saisi tietää loppuratkaisun ensimmäisenä. Tämä tietysti pilaisi helposti hänen lukukokemuksensa ja saattaisi saada hänet pitämään mangaa outona ja epäloogisena.

Yllä (ks. kuva 15.) on toinen esimerkki juoneen liittymättömästä lisäsivusta, joka lukusuunnasta opastavan sivun tapaan on lisätty käännökseen nimenomaan kohdetekstin lukijan avuksi. Hiroaki Samuran *Blade of the Immortalissa* päähenkilön kimonossa on vastapäivään kulkeva buddhalainen hakaristi, japaniksi *manji*, joka on myös päähenkilön nimi. Koska *manji* on sarjakuvan päähenkilön vaatetuksessa ja siten sarjakuvan lähes jokaisessa ruudussa, se tuskin jää lukijalta huomaamatta. Koska hakaristi voi syystä aiheuttaa miellelyhtymiä natseihin, sarjan amerikkalainen kustantaja on kokenut tilanteen selvennystä vaativaksi. Saman asian selittäminen jokaisessa ruudussa jossa *Manji* esiintyy, ei olisi tarkoituksen mukaista tai edes mahdollista, joten kustantaja on ratkaissut asian lisäämällä jokaisen sarjan albumin alkuun yllä olevan sivun. Samalla sivulla kustantaja myös perustelee ratkaisuaan lukusuunnan kääntämisestä ja äänitehosteiden säilyttämisestä. Tällaiset lisäsivut eivät esiinny alkutekstissä, vaan ne on lisätty kohdetekstiin lukijan hyödyksi. Tällaisissa lisäsviuissa on se hyvä puoli, että albumin alkuun ja loppuun lisätyt sivut eivät keskeytä varsinaista lukukokemusta, vaan lukija voi rauhassa keskittyä tarinaan ja sitten voi niistä poimia tarvitsemansa

tiedon tapauskohtaisesti. Esimerkiksi vaikka lukusuunnasta opastetaan Punaisen Jättiläisen jokaisen albumin lopussa, lukija luultavasti lukee tämän tiedon vain kerran tai kaksi omaksuakseen sen.

ABOUT THE TRANSLATION



The Swastika

The main character in *Blade of the Immortal*, Manji, has taken the “crux gammata” as both his name and his personal symbol. This symbol is also known as the *swastika*, a name derived from the Sanskrit *svastika* (meaning “welfare,” from *su* — “well” + *asti* “he is”). As a symbol of prosperity and good fortune, the swastika was widely used throughout the ancient world (for example, appearing often on Mesopotamian coinage), including North and South America and has been used in Japan as a symbol of Buddhism since ancient times. To be precise, the symbol generally used by Japanese Buddhists is the *sauvastika*, which moves in a counterclockwise direction and is called the *manji* in Japanese. The arms of the *swastika*, which point in a clockwise direction, are generally considered a solar symbol. It was this version (the *hakenkreuz*) that was perverted by the Nazis. The *sauvastika* generally stands for night, and often for magical practices. It is important that readers understand that the swastika has ancient and honorable origins, and it is those that apply to this story, which takes place in the 18th century [ca. 1782–3]. *There is no anti-Semitic or pro-Nazi meaning behind the*

use of the symbol in this story. Those meanings did not exist until after 1910.

The Artwork

The creator of *Blade of the Immortal* requested that we make an effort to avoid mirror-imaging his artwork. Normally, Westernized manga are first copied in a mirror-image in order to facilitate the left-to-right reading of the pages. However, Mr. Samura decided that he would rather see his pages reversed via the technique of cutting up the panels and re-pasting them in reverse order. While we feel that this often leads to problems in panel-to-panel continuity, we place primary importance on the wishes of the creator. Therefore, most of *Blade of the Immortal* has been produced using the “cut and paste” technique. There are, of course, some sequences where it was impossible to do this, and mirror-imaged panels or pages were used.

The Sound Effects & Dialogue

Since some of Mr. Samura’s sound effects are integral parts of the illustrations, we decided to leave those in their original Japanese. We hope readers will view the unretouched sound effects as essential portions of Mr. Samura’s extraordinary artwork. In addition, Mr. Samura’s treatment of dialogue is quite different from that featured in typical samurai manga and is considered to be one of the features that has made *Blade* such a hit in Japan. Mr. Samura has mixed a variety of linguistic styles in this fantasy story, with some characters speaking in the mannered style of old Japan while others speak as if they were street-corner punks from a bad area of modern-day Tokyo. The anachronistic slang used by some of the characters in the English translation reflects the unusual mix of speech patterns from the original Japanese text.

Kuva 15. Hiroaki Samura: *Mirror of the Soul*.

Entäpä sitten itse sarjakuvan tarinassa esiintyvät selitystä tai täsmennystä vaativat asiat? Kun käännetään sarjakuvaa, jossa ei ole kovin paljon vieraita ilmiöitä, saattaa lyhyt, puhekuplaankin

mahtuva, selitys riittää. Tai lukijan voi ajatella pystyvän esimerkiksi kuvasta päättämään mistä on kyse. Mutta kun käännetään hyvin vieraasta kulttuurista voi kuvattu ilmiö olla lukijalle niin vieras, että hän ei pysty eläytymään tarinaan tai pahimmassa tapauksessa jättää lukemisen kesken. Tällaiset kohdat ovat usein sellaisia, että kääntäjä toivoisi voivansa antaa lukijalle lyhyen lisätiedon tai selvennyksen, mutta jolle toisaalta itse ruudussa ei ole tilaa. Toisin kuin lisäsivuilla, itse sarjakuvassa sivun rakenne harvoin antaa myöten selityksille. Ja keskelle tarinaa lisätyt selityssivut katkaisisivat lukukokemuksen ja luultavasti häiritsisivät lukijan eläytymistä tarinaan. Toisaalta tarvittava selvennys ei usein edes ole niin laaja, että oikeuttaisi kokonaisen lisäsivun lisäämisen. Mitä siis tehdä kun kokee lukija tarvitsevan hieman enemmän tietoa kuin puhekuplaan tai äänitehosteeseen varattu tila riittää välittämään? Erityisesti mangan käännöksiä lukiessani olen huomannut kaksi usein esiintyvää ratkaisua sarjakuvan tilaongelmaan.

Näistä ensimmäinen on *ala- ja palkkiviitteet*, joista Vermeer (100–101) ei erityisemmin välitä ainakaan romaanikäännöksissä, mutta jotka sarjakuvan käännöksissä ovat mielestäni varteenotettava vaihtoehto. Ala- ja palkkiviitteet ovat usein lyhyitä kuvan tai sanojen selityksiä tai selvennöksiä. Ne on sijoitettu yleensä joko sen ruudun, johon ne viittaavat, välittömään läheisyyteen tai asteriskilla tai numeroinnilla sivun alareunaan. Ala- ja palkkiviitteiden hyötynä on, että ne eivät yritä ahtaa ylimääräistä tekstiä itse ruutuihin, mutta antavat kuitenkin lukijalle hänen tarvitsemansa lisätiedon.

One Piece on fantasiamaailmaan sijoittuva kertomus merirosvoista, jotka etsivät legendaarista aarretta. Tässä (ks. kuva 23.) kuvitus ei olisi estänyt kääntäjää jättämästä halutessaan jättää sanaa "aniki" pois kokonaan. Kääntäjä on sen kuitenkin päättänyt säilyttää ja lisätä asteriskin sanan perään ja selventävän tekstin sivun alareunaan. *One Piecen* sivun väljä asettele, johon kuuluvat paksut palkit ja leveät marginaalit, myös sallii tällaisen lyhyen selityksen. Tosin tämä ratkaisu lisää sivulle alkuperäiseen asetteleeseen kuulumatonta tekstiä, joka saattaa joitakin lukijoita haitata. Lisäksi kuten palkeista kertovassa kappaleessa mainitsin, palkki voi olla tärkeä kerronnallinen tekijä. Paksu palkki voi merkitä esimerkiksi sitä, että ruutujen välillä kuluu enemmän aikaa kuin yleensä. Jos kääntäjä täyttää palkin selostuksella, aikatekijä katoaa. Toisaalta ala- ja palkkiviitteet siis sekä auttavat lukijaa antamalla hänelle lisätietoa, joka auttaa häntä tarinan ymmärtämisessä, että tuovat sivulle ylimääräistä tekstiä ja tuovat kääntäjän näkyväksi ja siten puolestaan haittaavat lukijan eläytymistä tarinaan. Ala- ja palkkiviitteet ovatkin mielestäni melko tapauskohtaisia ratkaisuja. Ne sopivat väljästi aseteltuun rakenteeseen, kuten *One Piecessä*, mutta sellaisessakaan niitä ei kannata käyttää liikaa. Jos joka palkki on ahdettu täyteen lisätekstiä, käännöksen lukijan kokemus ei varmastikaan vastaa alkutekstin lukijan kokemusta. Sarjakuvassa jossa selitystä tai selvennystä

vaativia kohtia ei ole paljon, jos selityksiä vaativia kohtia on esimerkiksi vain pari koko albumissa, ne eivät kuitenkaan mielestäni haittaa lukukokemusta liikaa, vaan niiden lukijalle tuoma hyöty ylittää niiden luoman visuaalisen haitan.



140

*KIRJAIMELLISESTI 'ISOVELI'. MM. YAKUZA-GANGSTERIEN KÄYTTÄMÄ, KUNNIOITAVA MUTTA SILTI TUTTAVALLINEN NIMITYS.

Kuva 23. Eichiro Oda: *One Piece* 5.

Aina ala- tai palkkiviitteiden käyttö ei kuitenkaan ole mahdollista. Joissakin sarjakuvissa kuva saattaa ylettyä sivun laidasta laitaan ilman marginaaleja ja toisinaan kuvia ei eroteta toisistaan valkoisin palkein. Mustiin palkkeihin pitäisi teksti kirjoittaa valkoisella. Toisinaan palkkeja ei taas ole lainkaan. Esimerkiksi Moyoco Annon *Sugar Sugar Rune* -mangassa marginaaliton sivu ja ruutuja toisiinsa yhdistävät koristereunukset eivät jätä tilaa ylimääräisille teksteille (ks. kuva 3.). Yksi vaihtoehto tällaisessa tapauksessa olisi poistaa osa kuvasta, kuten kuvan 12 esimerkissä on tehty. Käännöksessä kuvasta on poistettu pala ja sen tilalle on piirretty kertovan tekstin laatikko,

johon selvennys japaninkielisen kyltin sisällöstä on liitetty. Kuvan 12 sivulla tämä toimii mielestäni melko saumattomasti, eikä lukija pakosti edes tajua, että sivun rakennetta on muutettu. Aina tämän tyyppiset rakenteelliset muutokset eivät kuitenkaan ole esimerkiksi tekijänoikeuskysymysten tai kustannussyiden vuoksi mahdollisia. Luulen myös, että jos tätä taktiikkaa käyttäisi useassa kohdassa, se ennemmin tai myöhemmin alkaisi ihmetyttää lukijaa ja veisi hänen huomionsa tarinasta.

Aina kääntäjällä ei siis ole käytössään palkkien tai marginaalien luomaa tyhjää tilaa selityksille tai hän ei jostain syytä tahdo lisätä selityksiä itse sivulle. Yksi tällainen syy on esimerkiksi edellä mainittu sivun layoutin kärsiminen: selitystekstit luovat sivulle ylimääräistä hälyä ja muuttavat sarjakuvan alkuperäistä rytmiä. Selitykseen vaadittava teksti voi olla myös hyvin pitkä.

Ilman selityksiä lukijalle kuitenkin jää tekstiin helposti liikaa vieraita ilmiöitä tai muita käsittämättömyyksiä, liiat selitykset taas saattavat häiritä lukemista tai lukija voi kokea ne epätoivottuna holhoamisena, varsinkin jos kääntäjä ikään kuin muistuttaa olemassaolostaan käyttämällä alaviitteitä. Nykyään alaviitteitä näkeekin melko harvoin. Alaviitteiden sijasta kääntäjällä on vaihtoehtona joko luottaa lukijan kykyyn sietää vierautta tai käyttää *loppuviitteitä*. Loppuviitteet ovat ala- ja palkkiviitteiden tapaisia lisäselityksiä ja selvennyksiä, mutta toisin kuin ala- ja palkkiviitteet, niitä ei ole kirjoitettu itse sarjakuvaan vaan niille on varattu osio sarjakuvan lopussa. Näin tarvittavat selitykset eivät häiritse lukukokemusta ja lisää sivuille ylimääräistä tekstiä, mutta antavat silti lukijalle mahdollisuuden saada halutessaan lisätietoja.

Seuraava kuva (ks. kuva 29.) on Moyoco Annon Sugar Sugar Rune – mangasta, joka kertoo kahdesta noitatytöstä, Chocolasta ja Vanillasta, jotka lähtevät noitamaailmasta Japaniin kouluun. Sarjakuvassa kuvataan kahden maailman yhteentörmäystä ja ei-japanilaiselle lukijalle ei aina ehkä ole selvää kummasta kulttuurista on milloinkin kyse. Asiaa sekoittaa entisestään, että noitamaailmassa puhutaan ranskaa. Koska japanilaiset sarjakuvat on useimmiten tarkoitettu kotimaan markkinoille (Gravett 2006, 158), niihin ei ole ollut tarvetta lisätä japanilaisia tapoja selittäviä tekstejä. Seuraavassa esimerkissä japanilainen uudenvuodenviettotapa kerrotaan pelkästään kuvallisen keinoin. Kuvassa Chocola lyö jotakin voimalla ja Soulin kasvoihin on piirretty tussilla. Woolla, Soulla ja Chocolalla on kaikilla käytössään vain pieni puhekupla. Palkkeja ja marginaaleja Anno ei sarjakuvissaan juurikaan käytä.

Koska kirjojen tapahtumat sijoittuvat melko fantastiseen maailmaan, jossa Japanissa asuu myös noitua, japanilaista kulttuuria tuntematon lukija voisi helposti ajatella tapahtumien olevan osa noitien kulttuuria. Kyseessä on kuitenkin yleinen japanilainen uudenvuoden perinne. Tapahtumien

täysin selittämättä jättäminen voisi hämmentää lukijaa ja antaa hänellä väärän kuvan tapahtumista. Jos tapahtuma vaatisi vain lyhyen muutaman sanan selityksen, kääntäjä voisi laittaa sen esimerkiksi palkkiin. Moyoco Anno käyttää kuitenkin sarjakuvissa palkkien sijaan useimmiten koristeellisia rajauksia, jolloin ruutujen väliin ei jää tyhjää tilaa (ks. kuva 3.), kyseiselle sivulle lisäteksti olisi mahtunut vain poistamalla osa kuvasta, mikä sarjakuvan kuvallisesta kerronnasta johtuen ei olisi tarkoituksenmukaista. Näin pitkä selitys ei tosin edes väljemmässä sarjakuvassa olisi mahtunut palkkiin lisäämättä sivulle paljon tekstiä ja tukkimatta palkkien ruutujen väliin luomaa rytmitystä.



Kuva 29. Moyoco Anno: *Sugar Sugar Rune* 3.

Mangan yhdysvaltalaisessa käännöksessä lukijalle on tarjottu selitys ruudun sisällöstä kirjan lopussa (ks. kuva 30.), jossa se ei häiritse sivun alkuperäistä asetelua. Osion nimi on "Translation Notes". Jokaisen selityksen kohdalla on kuva ruudusta, johon selitys viittaa, millä sivulla alkuperäinen ruutu on ja tietenkin selitys asiasta. Osa selityksistä on hyvinkin lyhyitä, sillä kustantaja on ilmeisesti päättänyt olla lisäämättä itse sarjakuvan sivuille minkäänlaisia kääntäjän

huomautuksia. Jos lyhyitä selvennöksiä ja selityksiä olisi vain muutama, voisi kokonainen selitysosio niitä varten tuntua hieman liialliselta, mutta esimerkiksi yhdessä *Sugar Sugar Rune* albumissa selitysosio on yleensä useita sivuja, selittäen lukijoille muun muassa henkilöiden nimien käännösstrategiaa, japanilaisia tapoja ja ranskankielisten sanojen merkitystä.



PAGE 125,
WHAT'S THE GAME CHOCOLAT AND THE BOYS ARE
PLAYING, AND WHY IS SOUL'S FACE PAINTED?

Here Chocolat and Akira are playing *hanetsuki*. *Hanetsuki* is a Japanese game similar to badminton. Traditionally, it's played on New Year's. The *hagoita* that Chocolat refers to is a rectangular wooden paddle. The loser in *hanetsuki* draws marks on his or her face with *sumi* (India) ink.

Kuva 30. Moyoco Anno: *Sugar Sugar Rune 3*.

Mangakäännöksissä onkin tyypillistä, että käännöksen sijasta lukijoille tarjotaan selitystekstejä tai sanastoja (Gravett 2006, 156). Näissä sanastoissa ja selitysosioissa on se hyvä puoli, että lukija voi niistä valikoida haluamansa lisätiedon. Jos asia on lukijalle jo ennestään tuttu, hän voi rauhassa lukea eteenpäin. Palkkeihin tai tekstin lomaan ripotellut selitykset sitä vastoin rikkovat sivun layoutin ja lukija lukee nämäkin tekstit, riippumatta siitä olisiko hän tarvinnut lisätietoa vai ei, osana sivukokonaisuutta. Loppuviitteitä käytettäessä lukija puolestaan voi tarvittaessa hakea tarvitsemansa lisätiedon kuvien tapahtumista, tai mikäli hän jo ennestään tuntee kyseessä olevan japanilaisen, tai ranskalaisen, tavan, esimerkiksi aikaisemmista lukemistaan mangoista, siirtyä eteenpäin, ilman että hänelle annetaan hänelle tarpeetonta tietoa sivun visuaalisuutta muuttavassa muodossa. Jos lukija lukee saman albumin uudestaan, hän ei ehkä tarvitse enää loppuviitteitä ollenkaan ja niiden ollessa omassa osiossaan, voi eläytyä tarinaan sellaisenaan.

Samoin kuin monet muutkin käännöksen rakenteellisista muutoksista, myös ala-, palkki- ja loppuviitteiden käyttö riippuu kustantajan päätöksistä. Toki kääntäjä voi näitä ratkaisuja myös ehdottaa, mikäli hän kokee niitten käytön olevan lukijan edun mukaista. Varsinkin amerikkalaisissa mangakäännöksissä loppuviitteet ovat yleisiä, mutta esimerkiksi Suomessa niitä näkee jostain syystä harvemmin. Ehkä suomalaisten lukijoiden vierauden sietokyky on amerikkalaisia parempi. Kääntäjän potentiaaliset vaihtoehdot ovat kuitenkin moninaiset ja niistä on hyvä olla tietoinen.

4.6. PÄÄTELMÄT

Sarjakuva on tiivis paketti, jossa yhdistyvät ja limittyvät kuvallinen ja sanallinen kerronta. Molemmat ovat fragmentaarisia ja kertovat vain osan sarjakuvan tarinasta ja tapahtumista. Tästä yhteiskerronnasta koko visuaalinen puoli siirtyy yleensä sellaisenaan lähdetekstistä kohdetekstiin. Kääntäjälle jää täten työkentäksi sarjakuvan joskus hyvinkin niukka sanallinen kerronta, joka on tiukasti rajatulla alueella keskellä kuvallista kerrontaa. Tätä sanallista kerrontaa muokaten hänen tulee rakentaa kohdeteksti, jossa kuvallinen ja sanallinen kerronta limittyvät, luoden mahdollisuuksien mukaan kohdetekstin lukijalle samankaltaisen kokemuksen kuin lähdetekstinkin lukijalle. Lähtöoletuksenani oli, että monissa sarjakuvissa olisi paljon vierasta ainesta, jota kääntäjä haluaisi lukijalle avata ja että tässä sarjakuvan tiiviisti rajatut sanallisen tekstin kentät, esimerkiksi puhekuplat, aiheuttaisivat ongelmia. Sarjakuvan tiukka visuaalinen rakenne toisi tähän omat ongelmansa, esimerkiksi siinä miten paljon kääntäjä voi suurentaa puhekuplia lisätekstin mahdollistamiseksi, sekä voisiko sarjakuvan palkkeja hyödyntää alaviitteiden sisällyttämiseksi.

Aluksi pohdin sarjakuvan rakennetta, jotta hahmottaisin mitä sarjakuvakääntäjällä olisi vastassaan. Kävin läpi ruutuja ja puhekuplia, palkkeja ja sivuja, äänitehosteita ja merkintöjä. Sen jälkeen pohdin kääntäjän ja käännöksen tarkoitusta ja haasteita. Sitä millainen olisi ihanteellinen käännös ja toisaalta niitä haasteita joita sarjakuvan kääntäjä luultavasti työssään kohtaisi ja jotka ehkä hankaloittaisivat tämän ihanteen saavuttamista. Siirtyessäni tarkkailemaan itse sarjakuvia, monet asiat joiden aluksi ajattelin aiheuttavan vaikeuksia, kuten esimerkiksi lukusuunta, eivät loppujen lopuksi olleetkaan niin haasteellisia. Sen vaikutukset osoittautuivat enemmänkin kustantajan oletuksiksi ja rahakysymyksiksi ja kääntäjän kannalta yleensä melko helposti ratkaistaviksi. Etukäteen suurimpana haasteena pidin alkutekstin kuvallisen kerronnan siirtymistä useimmiten sellaisenaan kohdetekstiin. Ajattelin kulttuurispesifin kuvakerronnan ajattelin aiheuttavan kääntäjille suuria vaikeuksia, sekä sen lukijaa vieraannuttavan vaikutuksen vuoksi, että sanallisen tekstin määrän rajoitusten vuoksi, ja tämä käsitys vahvistui tutkimukseni myötä. Sarjakuvissa todellakin on paljon vierasta kuvallista ainesta, joka täytyy lukijalle avata. Mutta loppuviitteiden yleistyminen mangakäännösten myötä on tuonut tähän yhden yleisen ratkaisun ja monet, erityisesti mangan, lukijat nimenomaan pitävät kuvien vieraudesta. Lähinnä esteettisesti haastavaksi ilmenivät varsinkin japanilaisessa sarjakuvassa yleiset pitkät kapeat puhekuplat, joihin suomen kielen pitkät sanat eivät asetu kauniisti. Havaitsin myös, että vaikka kuvallinen teksti useimmiten onkin kääntäjän vaikutuksen ulottumattomissa, voi hän kustantajan hyväksynnällä, tehdä kohdetekstiin pieniä muutoksia, esimerkiksi puhekuplia suurentamalla, sian kärsiä mustaamalla ja lisäämällä

kertovan tekstin laatikoita. Lisäksi havaitsin, että vaikka sarjakuva on hyvin visuaalinen kirjallisuuden muoto, ja vaikka esimerkiksi palkit ovatkin tärkeä osa kerrontaa, myös sarjakuvassa merkitys kulkee ennen muotoa. Jos lukija tarvitsee lisätietoa, voi siihen yhden palkin silloin tällöin uhrata.

Tämän aineiston puitteissa sarjakuva on, yhä, mielestäni sekä kiinnostava että haastava käännettävä. Vaikka sarjakuva antaa kääntäjälle varsin tiukat rajat siitä mitä käännetään ja mihin kohtaan, antaa se myös paljon kuvallista apua kääntäjän valintoihin. Lisäksi sarjakuvan kääntäjällä on nykyään käytössään yleensä lisäsivujen mahdollisuus, sekä yleisö joka on entistä avoimempi vieraille vaikutteille. Sarjakuvan käänös tuottaa ihannetapauksessa lukijalleen samankaltaisen kokemuksen kuin alkutekstin lukijalle, jos lukija niin tahtoo. Kääntäjän tehtäväksi jää tasapainotella kuvan ja sanan kerronnan välillä, tuoden tarpeeksi, mutta ei liikaa tietoa lukijalle. Sarjakuvassa ei ehkä ole paljon sanoja käännettävänä, mutta kääntäjältä vaaditaan paljon kulttuurin tuntemusta, kykyä lukea sanoja ja taitoa valita oikeat sanat.

5. LOPUKSI

Olen edellä käsitellyt niitä sarjakuvan piirteitä, jotka erottavat sarjakuvan muista kirjallisuuden ja median lajeista ja jotka omasta mielestäni tarjoavat sarjakuvan kääntäjälle suurimpia haasteita. Sarjakuvan kääntäjällä on vastassaan paitsi kaikkiin muihinkin käännöstehtäviin liittyvät haasteet, kuten sananvalinnat, tyyli ja konteksti, myös erityisesti sarjakuvan kääntämiselle ominaiset piirteet. Tässä olen käsitellyt niistä tilaa ja kuvaa, jotka voisi koota hieman monisanaisen yläotsikon, piirteet jotka siirtyvät alkutekstistä kohdetekstiin sellaisinaan, alle. Minulle tämä on henkilökohtaisesti yksi mielenkiintoisimmista sarjakuvakääntämisen piirteistä. Tila ja kuva paitsi hankaloittavat kääntäjän työtä jatkuvilla rajoituksilla ja painostuksella, myös auttavat sitä kuvailemalla paikkoja, henkilöitä ja heidän tunteitaan ja näin antavat kääntäjälle hyviä apuja ja rikastuttavat kerrontaa.

Tutkielmani lähtökohtana oli oma kiinnostukseni aiheeseen. Lähdin yksinkertaisesti ajatuksista joita minulle itselleni oli noussut sarjakuvan kääntämisestä sarjakuvia lukiessani ja kääntäessäni. Olen aina kokenut sarjakuvan omalaatuisen kerronnan kiehtovana ja kääntäminen on vahvistanut tätä ajatusta. Tutkielmassani olen lähinnä keskittynyt niihin piirteisiin jotka minua itseäni kiinnostavat ja joista itse kaipasin lisää tietoa. Halusin esitellä niitä piirteitä, jotka sarjakuvan lähtötekstin visuaalisen puolen - kuvan ja layoutin, siirtyminen suoraan kohdetekstiin aiheuttaa kääntäjälle ja mitä hän voi niiden parissa tehdä tarjotakseen lukijalle mahdollisimman alkuperäisen lukijan

kokemusta lähellä olevan lukukokemuksen. Sarjakuva tarjoaa kääntäjälleen paitsi omintakeisia haasteita, myös yhtä innovatiivisia ratkaisuja. Siinä missä monesta muusta kaunokirjallisuuden lajista ala- ja loppuviitteet ovat katoamassa, sarjakuvassa ne kukoistavat.

Kun aloitin graduni, ajattelin että aiheeni on tarpeeksi tarkka ja suppea tämän kaltaiseksi tutkielmaksi, mutta tutkimuksen ja kirjoituksen edetessä, minulle ilmeni että aihe oli päinvastoin hyvinkin laaja. Tutkimusta tehdessäni kohtasin monia kiinnostavia aiheita ja kysymyksiä, joita olisin mielelläni tutkinut pidemmälläkin. Olisin halunnut syventyä sarjakuvan erityispiirteisiin ja kääntäjän haasteisiin syvällisemmin, mutta tämän tutkimuksen puitteissa minulla ei siihen kuitenkaan ollut mahdollisuuksia. Kuvan ja tilan aiheuttamia erilaisia haasteita ja rajoituksia olisi voinut esitellä vielä paljon enemmänkin, ja erityisesti tapaustutkimus aiheesta olisi mielestäni hyvin kiinnostava ja avaisi aihetta toisesta näkökulmasta: mitä ongelmia kääntäjä voi kohdata jotain tiettyä sarjakuvaa kääntäessään ja millaisia ratkaisuja hän on niihin tehnyt. Kiinnostavaa olisi myös ollut haastatella sarjakuvan kääntäjiä ja selvittää miten kääntäminen oikeasti tapahtuu, oma sarjakuvakääntämiseni kun rajoittuu kahteen kurssella käännettyyn sarjakuvaan. Toinen kiinnostava aihe olisi kohderyhmän vaikutus kääntämiseen, varsinkin mangan lukijakunta tuntuu olevan aktiivista ja japanilaiseen kulttuuriin perehtynyttä ja tämä varmasti osaltaan asettaa mangan kääntäjälle lisää haastetta.

Sarjakuva on edelleen kaiken tämän tutkimuksen jälkeenkin yksi elämäni suurista rakkauksista. Sarjakuvan tapa yhdistää sanoja ja kuvia ei varmasti ikinä lakkaa kiehtomasta minua. Juuri ne piirteet, jotka sarjakuvassa aiheuttavat kääntäjälle eniten ongelmia, kuva ja tila, ovat juuri ne jotka minua eniten sarjakuvassa viihdyttävät. Vaikka oma käänkökokemukseni sarjakuvista onkin vielä kovin vähäistä, toivon että tulevaisuudessa pääsen sitä enemmän kokeilemaan ja ehkä jopa hyödyntämään tähän tekemääni tutkimusta.

6. LÄHTEET

Gravett, Paul 2006. *Manga 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. Otava, Kiina

Herkman, Juha 1996. Miten sarjakuvista tuli yliopisto kelpoisia? Teoksessa Juha Herkman (toim.) *Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press, Vammala.

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

Hyypä, Saara 1995. Kieltä kuviin, kuvia kieleen. Teoksessa Kristiina Rikman (toim.): *Suom. huom.* WSOY, Vantaa.

Kuusamo, Altti 1990. *Kuvien edessä: esseitä kuvan semiotiikasta*. Gaudeamus, Helsinki.

Lappalainen, Marita 2002. Käännetään suomeksi. Teoksessa Riitta Oittinen ja Pirjo Mäkinen (toim.). *Alussa oli käänнос*. Tampere University Press, Vammala.

Leppihalme, Ritva 2007. Kääntäjän strategiat. Teoksessa H. K. Riikonen, Urpo Kovala, Pekka Kujamäki ja Outi Paloposki (toim.) *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Lewis, David 2001. *Reading Contemporary Picturebooks*. Picturing Text. London and new York: Routledge

Lindman, Marja-Liisa; Pekka A. Manninen; Arja Krook (toim.) 1992. *Sukellus sarjakuvaan*. VAPK-Kustannus, Helsinki.

Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere University Press. Tampere.

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – Näkymätön taide*. The Good Fellows KY, Helsinki.

Mikkonen, Kai 1996. Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehyksessä Esimerkkinä Jacques Tardin 120, Rue de la Gare. Teoksessa Juha Herkman (toim.) *Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press, Vammala.

Nida, Eugene A. ja Charles R. Taber 1974. *The Theory and Practice of Translation*. E. J. Brill, Leiden.

Oittinen, Riitta 2002. Tekstilaji ja strategia: ajatuksia kaunokirjallisesta kääntämisestä. Teoksessa Riitta Oittinen ja Pirjo Mäkinen (toim.). *Alussa oli käänös*. Tampere University Press, Vammala.

Oittinen, Riitta 2004. *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Lasten Keskus, Helsinki.

Pekkanen, Hilikka 2006. Kaunokirjallinen käänös – kirjailijan ja kääntäjän duetto. Teoksessa Jorma Tommola (toim.) *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineenä*. Painosalama Oy, Turku.

Rahtu, Toini 2011. Tekstilaji on työkalu. Teoksessa Leena Immonen, Mari Pakkala-Weckström, Inkeri Vehmas-Lehto (toim.) *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Finn Lectura. (Hakapaino), Helsinki.

Sisättö, Vesa 2007. Tieteis- ja fantasiakirjallisuus. Teoksessa H. K. Riikonen, Urpo Kovala, Pekka Kujamäki ja Outi Paloposki (toim.) *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Sunnari, Marianna 2006. Kääntäjän ja tulkin kielitaito. Muoto ja merkitys kääntämisessä ja tulkkauksessa. Teoksessa Jorma Tommola (toim.) *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineenä*. Painosalama Oy, Turku.

Suomi, Merja 2011. Hikkori tikkori toikki. Riimisadut ja niiden kääntäminen. Teoksessa Leena Immonen, Mari Pakkala-Weckström, Inkeri Vehmas-Lehto (toim.) *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Finn Lectura. (Hakapaino), Helsinki.

Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Juha Herkman (toim.) *Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press, Vammala.

Tommola, Jorma 2006. Muoto ja merkitys kääntämisessä ja tulkkauksessa. Teoksessa Jorma Tommola (toim.) *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineenä*. Painosalama Oy, Turku.

- Vehmas-Lehto, Inkeri 2011. Lähtötekstin ja käännöksen suhde kvantitatiivisesta näkökulmasta. Teoksessa Leena Immonen, Mari Pakkala-Weckström, Inkeri Vehmas-Lehto (toim.) *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Finn Lectura. (Hakapaino), Helsinki.
- Vermeer, Hans J. 1996. *A skopos theory of translation (Some arguments for and against)*. Textcontext-Verlag, Heidelberg.
- Zitawi, Jehan. 2008. Contextualizing Disney Comics within the Arab Culture. Teoksessa Klaus Kaindl ja Riitta Oittinen (toim.) *Meta 53/1 Le verbal, le visuel, le traducteur*. Les Presses de l'Université de Montréal, Montreal.
- Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Juha Herkman (toim.) *Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere University Press, Vammala.
- Tommola, Jorma 2006. Muoto ja merkitys kääntämisessä ja tulkkauksessa. Teoksessa Jorma Tommola (toim.) *Kieli ja kulttuuri kääntäjän työvälineenä*. Painosalama Oy, Turku.
- Vehmas-Lehto, Inkeri 2011. Lähtötekstin ja käännöksen suhde kvantitatiivisesta näkökulmasta. Teoksessa Leena Immonen, Mari Pakkala-Weckström, Inkeri Vehmas-Lehto (toim.) *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Finn Lectura. (Hakapaino), Helsinki.

7. KUVAT

Todella monissa sarjakuvissa ja erityisesti mangoissa ei sivuille ole merkitty sivunumeroita. Sivunumerot saattavat puuttua osasta sivuista tai koko albumista. Olen sivunumeroiden puuttuessa yrittänyt laskea sivut mahdollisimman tarkasti, mutta en voi kaikissa tapauksissa olla varma sivunumeron oikeellisuudesta.

Kuva 1. Jarla, Pertti. Fingerpori 3. Arktinen Banaani, Porvoo, 2010. (36)

Kuva 2. Kirkman, Rick, Jerry Scott. Baby Blues Emme ole yksin. Arktinen Banaani, Juva, 2007. (160)

Kuva 3. Anno, Moyoco. Sugar Sugar Rune 2. Del Ray Books, US, 2006. (83)

Kuva 4. Azuma, Kiyohiko. Azumanga Daioh 3. ADV Manga, Canada, 2004. (42)

- Kuva 5. Pini, Wendy ja Richard. *Siege at the Blue Mountain*. Wolfrider Books, New York, 1998. (103)
- Kuva 6. Mezieres, J.-C., P. Christin. *Hypsiksen salamat*. Kustannus oy jalava, Helsinki, 1990. (39)
- Kuva 7. Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino, Tampere. (50)
- Kuva 8. Otomo, Katsuhiko. Akira 9. Like, Keuruu, 2006. (164)
- Kuva 9. Jarla, Pertti. *Fingerpori 3*. Arktinen Banaani, Porvoo, 2010. (22)
- Kuva 10. Smith, Jeff. *Luupää 3 Myrskyn silmät*. Like, Porvoo, 1996. (12)
- Kuva 11. Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino, Tampere. (45)
- Kuva 12. Azuma, Kiyohiko. *Azumanga Daioh 1*. Punainen Jättiläinen, Tampere, 2007. (168)
- Kuva 13.
- Kuva 14. telophase. *Follow-up on Blade of the Immortal*. URL: <http://telophase.dreamwidth.org/104504.html> 18.3.2005. ja Samura, Hiroaki. *Autumn Frost*. Dark Horse Comics. Milwaukee, 2004. (12)
- Kuva 15. Samura, Hiroaki. *Mirror of the Soul*. Dark Horse Comics. Milwaukee, 2004.(1)
- Kuva 16. Maneki-neko. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Päivitetty 27.12.2012 klo 18:57. Wikimedia Foundation, Inc. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Maneki-neko> Luettu 28.12.2012.
- Kuva 17. Aoyama, Gosho. *Salapoliisi Conan 9*. Egmont kustannus Oy Ab. Tanska, 2005 (33)
- Kuva 18. Jarla, Pertti. *Fingerpori 3*. Arktinen Banaani, Porvoo, 2010. (7)
- Kuva 19. Anno, Moyoco. *Sugar Sugar Rune 6*. Del Rey Manga. New York, 2006 (48)
- Kuva 20. Azuma, Kiyohiko. *Azumanga Daioh 1*. Punainen Jättiläinen, Tampere, 2007. (10)
- Kuva 21. Otomo, Katsuhiko. Akira 9. Like, Keuruu, 2006. (200)
- Kuva 22. Hirano, Kohta. *Hellsing 8*. Egmont Kustannus Oy Ab, Tanska, 2009. (28)
- Kuva 23. Azuma, Kiyohiko. *Azumanga Daioh 4*. Punainen Jättiläinen, Tampere, 2008. (105)
- Kuva 24. Smith, Jeff. *Luupää 3 Myrskyn silmät*. Like, Porvoo, 1996. (26)
- Kuva 25. Eisner, Will. *The Spirit*. Egmont kustannus Oy Ab, Puola, 2008. (39)
- Kuva 26. Otomo, Katsuhiko. Akira 9. Like, Keuruu, 2006. (193)
- Kuva 27. Aoyama, Gosho. *Case Closed 1*. Viz Media, San Francisco, 2004. (116)
- Kuva 28. Oda, Eiichiro. *One Piece 5*. Sangatsu Manga. Tanska, 2005. (140)
- Kuva 29. Anno, Moyoco. *Sugar Sugar Rune 3*. Del Ray Books, US, 2006. (125)
- Kuva 30. Anno, Moyoco. *Sugar Sugar Rune 3*. Del Ray Books, US, 2006. (211)

Translator between pictures and words

Almost everyone knows what comics are, or at least has a mental picture of them: frames filled with drawn characters speaking to each other in speech bubbles. Not much text, but a whole lot of pictures. My thesis stems from my personal interest in comics, both as a reader and as a translation student.

The narrative of comics combines pictures and words. Both are fragmentary and tell just a part of the story. The words are mainly speech while pictures describe everything else, for example what the characters and their environment looks like, the actions the characters take and what kind of emotions they show. If either the pictures or words were to be removed the comic would make little sense, both are needed for the whole story to unfold. Comics have their own structure using such devices as frames, margins and spaces between the pictures to give rhythm and depth to the story, which can be just an important element as the pictures and words they define.

In comics, the pictures and words together create the story, but for the translator they have a difference. The whole visual narrative such as the panels, pictures, spaces, layout, the shape and size of speech bubbles and captions, usually transfers with little to no changes from the source text to the target text. The translator is left to work with words in a visual environment containing more or less foreign elements and try, if possible, to construct a text so that it will provide the target text reader a similar experience as the source text reader had. How does the translator do this?

I started with a theory that many comics would have much foreign elements that the translator would want to explain to the reader, and that the visual structure of comics, such as the set size of speech bubbles and the layout of the page, would make this difficult. Also, some of the namely verbal text, such as sound effects, is almost pictorial in nature and in such cases their visual presentation also provides important information, which should be conveyed for the target text reader also. So, in many cases even the verbal text in comics is drawn. My hypothesis was that the foreign elements in pictures and even in the very structure of the comics would create a need for explanation and clarification, but the layout and other space restrictions would make this difficult to do.

I've divided my thesis into three parts. In the first part I begin by examining the visual narrative of comics: the panels, the spaces between the panels, strips and page layout. I then move on to describe the different ways to use written words in comics: captions, speech bubbles, sound effects,

detail texts and effects. These describe the nature of comics and show us what the translator of comics is faced with.

In the second part I talked about Nida and Vermeer, and their theories about the purpose of a translator and the translation. I talked about trying to replicate the same reaction in the target text reader as in the reader of the source text, if possible. In order for this to happen, it is vital for the reader to get enough information. The visual nature of comics means that even though the translator can in most cases only change the words, if need be, they also must explain the pictures. Just translating the words, the surface structure of the comic, is not enough. How well the reader understands the comic, both verbal and visual aspects of it, is the translator's responsibility.

In the third part I then move to study actual comics. The examples are from a variety of comics I have encountered as a reader and during my research, that I hope illustrate the variety of challenges and solutions for the points covered in the first two parts of my thesis. With these examples, I show what, in practice, can be and has been done to achieve the balance between pictures and words. The examples illustrate ways to provide the reader an entertaining reading experience while giving them enough, but not too much information.

During my research I found that while the transfer of visual elements straight from the source text into the target text did indeed provide challenges for both the translator and the reader, there were also many innovative solutions to this. These solutions ranged from adding extra explanation pages to the start or end of an album, utilizing the spaces between the frames and marginal notes or footnotes, and even removing a less vital part of a picture and adding an explanation box in its place. I originally assumed that these would be too invading for the visual narrative of the source text, but in practice, and when sparingly used, they proved to be a minor visual deviation, while providing the reader valuable and easy information. I also discovered that in many cases the audience accepts and even welcomes foreign elements, such as in the case of many readers of Japanese manga. The foreign elements in the pictures weren't after all a source of confusion and irritation to the reader, but on the contrary a source of pleasure and inspiration. Also many characteristics I originally assumed would cause challenges, such as the difference in the direction of reading, in the end proved not to be problematic, these were mostly easy to learn and accept for both the reader and the translator. The same was the case with the transfer of narrow Japanese speech bubbles into Western cultures, fitting horizontal text into vertical speech bubbles turned out to be just a mild cosmetic trouble. I also discovered that while the visual aspects of the comics are usually beyond the control of the translator there are cases where, with the approval of the publisher, changes can be made. Sound effects can be replaced with translations, speech bubbles

made bigger, font size made smaller or snouts of pigs made black to make them more appropriate for Arab cultures, for example. I also learned that while comics are indeed a very visual art form, it's more important to provide enough information to the reader than to make everything look to match perfectly with the source text. Most importantly I learned that just as comics are a special form of literature, with their unique way of telling the story in a fragmentary puzzle of pictures and words, its translators and publishers have developed as special techniques to deal with this.

The translator of comics must strike balance somewhere between the words and pictures, between the source text and the reader, and to try to explain just enough to make the reader understand what is going on but not so much that they will get annoyed or to suffocate the readers' own imagination. The comics translator rarely has a lot to translate, but is required to have knowledge of both the source and target cultures, ability to read both words and pictures, and the skill to choose the right words.