

## **Sarjakuvan sanaleikkien kääntäminen**

Esimerkkinä Nikke Knatterton -sarjakuvan ensi- ja uudelleensuomennos

Maria Haukilahti  
Tampereen yliopisto  
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö  
Käännöstiede (saksa)  
Pro gradu -tutkielma  
Lokakuu 2013

Tampereen yliopisto  
Käännöstiede (saksa)  
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

HAUKILAHTI, MARIA: Sarjakuvan sanaleikkien kääntäminen. Esimerkkinä Nikke Knatterton -sarjakuvan ensi- ja uudelleensuomennos

Pro gradu -tutkielma, 66 sivua + liite 2 sivua [saksankielinen lyhennelmä, 11 sivua]  
Lokakuu 2013

---

Tässä työssä tutkin Martin Schmidin piirtämän Nikke Knatterton -sarjakuvan ensi- ja uudelleensuomennoksessa käytettyjä käännösmenetelmiä ja analysoin mahdollisia eri käännösten välisiä eroja. Näiden pohjalta pohdin tutkielmassa myös uudelleenkäännöshypoteesin toteutumista valitussa aineistossa. Tutkimuksessa pyrin löytämään vastaukset seuraaviin kysymyksiin: mitä käännösmenetelmiä kääntäjät ovat sanaleikkien kääntämisessä käyttäneet, ovatko kääntäjien käännösratkaisut kotouttavia vai vieraannuttavia, ja toteutuuko uudelleenkääntämishypoteesi näissä sarjakuvakäännöksissä.

Tutkimuksen aineisto koostuu Martin Schmidin (1983) teoksessa *Nicke Knatterton: Alle aufregenden Abenteuer des berühmten Meisterdetektivs* ilmestyneestä tarinasta *Der Schuß in den künstlichen Hinterkopf* sekä sen suomennoksista teoksissa *Nicke Knatterton: Mestarietsivän tunnetuimpia seikkaluja* (Schmidt 1990, suomentaneet Kari Nenonen ja Ulla Ropponen) ja *Nicke Knatterton: Maineikkaan mestarietsivän kaikki kiihdyttävät seikkailut. 1. Laukaus teko-takaraivoon.* (Schmidt 2009, suomentanut Markus Lång). Tämä tutkielma on kvalitatiivinen ja deskriptiivinen analyysi kääntäjien käyttämistä menetelmistä ja niiden sijoittumisesta vieraannuttavan ja kotouttavan kääntämisen kenttään. Tavoitteenani on selvittää kääntäjien käyttämiä käännösstrategioita analysoimalla käytettyjä käännösmenetelmiä Delabastitan (1996) ja Leppihalmeen (1997b) ajatuksista kootun menetelmäluettelon avulla.

Analyysissä selvisi, että ensimmäisen suomennoksen kääntäjät ovat luoneet hyvin sanatarkkoja käännöksiä, mikä viestitti vieraannuttavasta käännösstrategiasta. Sanasta sanaan kääntäminen vähensi sanaleikkien määrää verrattuna alkuperäiseen tekstiin, jolloin myös sarjakuvateilijan luoma huumori väheni ensikäännöksessä. Suurin osa alkuperäissarjakuvan sanaleikeistä käännettiin kohdekieliseksi sanaleikiksi, mikä edustaa kotouttavaa käännösstrategiaa. Tutkimustulokset osoittavat, että tämä aineisto ei tue uudelleenkääntämishypoteesia, jonka mukaan ensimmäinen käännös on kotouttavampi ja uudelleenkäännös vieraannuttavampi. Laajempi aineisto ja suurempi tutkittavien komponenttien määrä olisivat mahdollistaneet syvemmän tulkinnan suomennosten eroista ja yhtäläisyyksistä.

Avainsanat:

sanaleikit, sarjakuva, uudelleenkääntäminen, käännösstrategia, saksa–suomi, käännösmenetelmä

# Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto</b> .....	<b>1</b>
1.1 Aiheen esittely .....	1
1.2 Aiemmat tutkimukset .....	3
1.3 Tutkimuksen rakenne .....	6
<b>2 Sarjakuva</b> .....	<b>7</b>
2.1 Sarjakuvan historia.....	8
2.2 Sarjakuvagenre Suomessa .....	9
2.3 Sarjakuvan ominaisuuksia .....	10
2.4 Sarjakuvien huumori .....	12
2.4.1 Huumorin perusominaisuuksista .....	12
2.4.2 Ironinen, satiirinen sarjakuva .....	13
2.4.3 Parodia sarjakuvana .....	15
2.5 Sarjakuvan kääntäminen.....	15
<b>3 Sanaleikit</b> .....	<b>17</b>
3.1 Sanaleikkien rakenne ja funktio .....	17
3.2 Sanaleikkien humoristisuus .....	20
3.3 Sanaleikkien kääntäminen .....	21
<b>4 Käännösstrategiat ja uudelleenkääntäminen</b> .....	<b>25</b>
4.1 Kääntäjän näkökulmat .....	26
4.2 Uudelleenkäännösten syntyminen.....	27
4.3 Uudelleenkäännöshypoteesi .....	29
<b>5 Tutkimusaineisto ja -menetelmä</b> .....	<b>32</b>
5.1 Aineiston esittely.....	32
5.2 Tutkimusmenetelmästä.....	33
<b>6 Analyysi</b> .....	<b>35</b>
6.1 Sanaleikki perustuu kulttuuriseen viittaukseen .....	36
6.2 Sanaleikki perustuu fraseologismiin .....	42
6.3 Sanaleikki perustuu fraseolekseemiin .....	48
6.4 Sanaleikki perustuu yksittäisen sanan kaksoismerkitykseen .....	53
<b>7 Yhteenveto ja päätelmät</b> .....	<b>58</b>
<b>Lähdeluettelo</b> .....	<b>62</b>
<b>Liite</b>	
<b>Deutsche Kurzfassung</b>	

# 1 Johdanto

## 1.1 Aiheen esittely

Sarjakuva on pitkään ollut osa ihmisen kehitystä. Egyptin hieroglyfejä ja maya-intiaanien kiveen hakattuja tarinoita voidaan pitää sarjakuvan esiasteena. Sarjakuvia, tai kuvan ja tekstin yhdistelmiä, löytyy kaikkialta. Kirjapainotaidon kehittymisen jälkeen sarjakuva virallisesti sai alkunsa Euroopassa 1800-luvulla, minkä jälkeen sarjakuva on kehittynyt ja monipuolistunut. Sarjakuvien suosio näkyy erityisesti amerikkalaisen ja nyt viimeisimpien vuosien aikana myös japanilaisen sarjakuvan käännosmäärissä. Sarjakuvat ovat kulttuurisidonnaisia ja aina tietyn kulttuurin ilmentymiä, jolloin niiden kääntäminen vaatii niin vieraan kuin oman kulttuurin tarkkaa tuntemusta.

Kirjallisia teoksia on käännetty toisiin kieliin ja kulttuureihin satoja vuosia ja ajoittain näistä teoksista tehdään uusia käännöksiä. Alkuteksti edustaa aina omaa aikaansa. Tästä ajasta tehdyt tulkinnat kuitenkin vaihtelevat aina sen mukaan milloin teos on tehty: vuonna 1900 tehty teos on näyttäytynyt 1920 varmasti erilaisena kuin vuonna 2010. Tällöin alkutekstistä saataan tehdä uudelleenkiäännös uudelle lukijalle lähestyttävämmäksi. Paloposki ja Koskinen (2010) ovat tutkineet uudelleenkiääntämistä suomennoskirjallisuutta sisältävällä korpuksella ja tutkivat uudelleenkiääntämishypoteesin toteutumista. Hypoteesin mukaan ensimmäinen käännös kotouttaa tekstin kohdekulttuuriin kun taas sitä seuraava käännös tai käännökset lähestyvät alkutekstiä ja ovat näin ollen vieraannuttavia. (Paloposki & Koskinen 2010, 31.) Miten sitten sarjakuvat suhteutuvat uudelleenkiääntämiseen? Sarjakuvia on tutkittu sekä alkuperäisinä teoksina että käännösinä. Sarjakuvien uudelleenkiäännöksiä tehdään suhteessa harvemmin kuin kaunokirjallisista teoksista, joten sarjakuvien uudelleenkiäännösten tutkiminen on ollut tähän mennessä myös vähäisempää.

Tämä tutkielma on kvalitatiivinen ja deskriptiivinen analyysi kääntäjien käyttämistä menetelmistä ja niiden sijoittumisesta vieraannuttavan ja kotouttavan kääntämisen kenttään. Tavoitteenani on selvittää kääntäjien käyttämät käännösstrategiat analysoimalla heidän käyttämiään käännösmenetelmiä Delabastitan (1996) ja Leppihalmeen (1997b) ajatuksista kootun menetelmäluettelon avulla. Tarkastelun kohteena ei siis ole suoranaisesti käännös itse vaan se, vä-

littääkö kääntäjän soveltama menetelmä sanaleikin tekstifunktion kohdekieleen vai ei. Analyysissä tulen selvittämään myös onko kääntäjä tavoittanut Schmidtin alkuperäisen ajatuksen ja onnistunut välittämään sen kohdekielisellet lukijalle (vrt. Nord 2009, 51–55).

Koska tutkin kontekstin ja tilanteen vaikutusta käännösratkaisuihin, voidaan menetelmääni kutsua myös käännösanalyysiksi. Näin tällaisen analyysin tarpeelliseksi, jotta pääsen tarkastelemaan lähemmin kääntäjien ratkaisuja. Käännösanalyysin jälkeen tarkastelen deskriptiivisesti kääntäjien käyttämiä menetelmiä ja vertailen niitä sekä toisiinsa että alkutekstiin. Tavoitteenani ei ole arvottaa kääntäjien ratkaisuja vaan vertailla heidän valitsemiaan menetelmiä. Menetelmänalyysin ohessa selvitän kääntäjän valitseman menetelmän vieraannuttavuutta ja kotouttavuutta ja tarkastelen saamieni tulosten pohjalta uudelleenkääntämisenhypoteesin toteutumista tässä aineistossa. Lopuksi pyrin selvittämään, ovatko kääntäjien valitsemat menetelmät tuottaneet kotouttavia vai vieraannuttavia käännöksiä. Näiden tulosten pohjalta tutkin, toteutuuko uudelleenkääntämishypoteesi tässä aineistossa. Oletan, että ensimmäisen käännöksen ja uudelleenkäännöksen menetelmät eroavat toisistaan ja että uudelleenkääntämishypoteesi toteutuisi ainakin osittain tässä aineistossa. Tavoitteeni on pyrkiä mahdollisimman syvälliseen analyysiin jokaisen sarjakuvaruudun osalta.

Tutkimuksessani pyrin löytämään vastaukset seuraaviin kysymyksiin:

1. Mitä käännösmenetelmiä kääntäjät ovat sanaleikkien kääntämisessä käyttäneet?
2. Ovatko kääntäjien käännösratkaisut kotouttavia vai vieraannuttavia?
3. Toteutuuko uudelleenkääntämishypoteesi tässä aineistossa?

Mikä sitten on tämä aineisto jota tutkin? Nikke Knatterton on ollut monelle suomalaiselle tuttu jo kauan ja minäkin tutustuin häneen 1990-luvulla. Tämä Manfred Schmidtin luoma hahmo valloitti saksalaisyleisön 1950-luvulla *Quick*-lehden sivuilla ja Suomeen Knatterton saapui ilahduttamaan katsojia ensin televisiosarjana, kun sarja sai ensiesiintymisensä televisiossa vuonna 1989 ja viimeisen kerran vuonna 1998. Televisiosta Knatterton siirtyi seikkailemaan sarjakuviin 1990. (Alakyynty 2008.) Mestarietsivän tempaukset ja mahdottomilta tuntuvat ratkaisut naurattivat – ja naurattavat edelleenkin – suomalaisia ikään ja sukupuoleen katsomatta.

Materiaalini koostuu kolmesta Manfred Schmidtin teoksesta: *Nicke Knatterton: Alle aufregenden Abenteuer des berühmten Meisterdetektivs* (Schmidt 1983), *Nicke Knatterton: Mestarietsivän tunnetuimpia seikkaluja* (Schmidt 1990, kääntäneet Kari Nenonen ja Ulla Ropponen) ja

*Nikke Knatterton: Maineikkaan mestarietsivän kaikki kiihdyttävät seikkailut. 1. Laukaus tekotakaraivoon.* (Schmidt 2009, kääntänyt Markus Lång). Saksankielisiä Knatterton-tarinoita on julkaistu 16 kappaletta ja näistä Kari Nenonen ja Ulla Ropponen käänsivät suomeksi vain neljä tarinaa vuonna 1990. Markus Långin uudelleenkäännöksistä julkaistiin vain ensimmäinen tarina *Laukaus tekotakaraivoon*, joka muodostaa tutkimukseni aineiston. Mielenkiintoiseksi aineiston tekee sarjakuvan välittämät kulttuurisidonnaiset sanonnat ja huvittavat sanaleikit, jotka muodostavat tutkittavan materiaalin. Huumori on haastava käännettävä, koska sama vitsi ei ole hauska kaikille edes samassa kulttuurissa toimiville, joten miten sen saisi parhaiten välitettyä kohdekulttuuriin, jossa kyseinen sanaleikki tai sanonta ei toimi syntaksin, morfologian tai sanaston vuoksi.

## 1.2 Aiemmat tutkimukset

Oman tutkielmani viitetutkimuksiksi olen valinnut Pia Toivosen (2001) sekä Marja-Leena Itälän (1994) sarjakuvia käsittelevät väitöskirjat. Elina Ritalan (2010) ja Satu Rinteen (2012) Tampereen yliopistossa tehdyt pro gradu -tutkielmat sekä Nikke Knatterton -sarjakuvia tutkineen Johanna Gråstenin (1995) tulokset kiinnostava myös, sillä heidän tutkimustuloksensa antavat osaltaan vertailupohjaa omille tutkimustuloksilleni. Erityisen mielenkiintoista on verrata tuloksia Gråstenin (1995) tutkimukseen, sillä hän tutki omassa pro gradu -tutkielmassaan myös sanaleikkien kääntämistä kyseisessä aineistossa.. Toivosen (2001) ja Itälän (1994) väitökset kuuluvat tutkimuksen viitekehykseen ja erityisesti Toivosen väitös on toiminut eräänlaisena ajatuksia ohjaavana teoksena kuinka lähestyä sarjakuvaa ja sen ominaisuuksia.

Toivosen (2001) väitöskirja käsittelee *Aku Ankka* -sarjakuvan kääntämistä neljälle eri kielelle. Hän vertailee tutkimuksessaan sarjakuvissa esiintyviä humoristisia piirteitä, tunneilmaisuja ja kulttuurisia adaptaatioita. Hänen tavoitteenaan oli selvittää kuinka 26 Disney-sarjaa on käännetty englannista saksaksi, ruotsiksi ja suomeksi ja noudattavatko nämä käännökset Disney-tuotannon antamaa ohjeistusta *Translation – Guidelines for Translator, TGT*. Tämä ohjeistus kehottaa kääntäjiä vapaaseen kääntämiseen ja humorististen elementtien lisäämiseen. Toivonen arvioi kääntäjien ratkaisuja tutkimuksellisesta näkökulmasta ja vertaa niitä TGT:n ohjeistukseen. Aineistoon valikoidut tarinat on alun perin julkaistu englanniksi sarjakuvajulkaisussa *Donald Duck weekly* vuosina 1989 ja 1991 sekä niiden vastineissa *Micky Maus, Kalle Anka & Co:o* ja *Aku Ankka* -lehdissä. (Toivonen 2001, 22.)

Toivosen (2001) tarkastelemat humoristiset elementit koostuivat suurimmaksi osaksi erisnimistä, jotka kuvailivat joko henkilöä tai tiettyä paikkaa. Henkilöiden nimet olivat enimmäkseen humoristisia kun taas paikannimet olivat neutraalimpia vaikka eivät oikeita paikannimiä olleetkaan. Aineistossa ilmeni, että valtaosa alkuperäisistä henkilönimistä muutti täysin muotoaan kohdetekstissä, erityisesti suomenkielisessä tekstissä. Toivosen (2001, 261–262) arvion mukaan kääntäjät tavoittivat hauskat elementit TGT:n ohjeistusta noudattaen. Myös tyyllillisesti kääntäjät olivat säilyttäneet tekstin ja kuvan yhteydet muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, jolloin repliikit eivät esimerkiksi sopineet kontekstissa olleeseen ilmeeseen tai eleeseen (Toivonen 2001, 336). Aineistosta ilmeni myös, että suurin osa tapahtumista ja henkilöistä muokattiin kohdekulttuuriin sopivaksi kaikissa kolmessa kohdekielellä. Realiat, kuten mitat ja lämpötila-asteikot, vaihdettiin myös kohdekulttuurissa käytettyihin yksiköihin. Kaiken kaikkiaan Toivosen mukaan Disney-kääntäjät ovat TGT:n ohjeistusta noudattaen luoneet suurimmaksi osaksi toimivia kotouttavia käännöksiä erilaisia menetelmiä käyttäen pyrkien säilyttämään alkuperäisiä humoristisia kohtia sekä lisäämään niitä.

Sarjakuvia on tutkinut aikaisemmin myös Itälä (1994), joka väitteli aineenaan sanan ja tekstin koheesio sarjakuvissa. Hänen tavoitteenaan oli selvittää se, missä määrin ja miten teksti ja kuva ovat sidoksissa toisiinsa kuvia ja sanoja yhdistävissä teoksissa eli sarjakuvissa ja juuri kuvalliset ja sanalliset elementit ovat tutkimuksen kohteena. Tutkimus pohjaa oletukseen, että sarjakuva välittää kuva-sana-viestin (BildText-Botschaft), jossa tekstin ja kuvan suhde ja sen tärkeys ovat erilaisia. Tämä johtaa tutkimuksen kahteen pääajatukseseen, joista ensimmäisen mukaan teksti sellaisenaan on kokonaisviestin kannalta täydentävä tekijä, sillä kuvan viesti välittyy lukijalle ilman tekstin tukeakin. Toisen johtoajatuksen mukaan kuva voi olla myös täysin riippuvainen siihen liitetystä tekstistä ja teksti ohjaa kuvasta tulkittavaa tilannetta. Sarjakuvassa voi siis esiintyä molempia kuva-sanaviestinnässä käytettyjä yhdistelmiä.

Sarjakuviksi mielletään usein inhimillistetyt eläinhahmot ja erilaiset supersankarit. Itälän väitöskirjan aineisto koostuu sarjakuvista, jotka pohjautuvat Friedrich Dürrenmattin teokseen *Der Richter und sein Henker* perustuva sarjakuva sekä Hans Binderin sarjakuva *Reportage*. Valittujen sarjakuvien teemat käsittelevät aiheita, jotka ovat kaukana supersankareiden ja eläinhahmojen maailmasta. Ensiksi mainittu sarjakuva on kuvapainotteinen rikoskertomus 1900-luvun puolivälistä. Sarjakuvan pääteema on murhan ratkaiseminen vaikka oikeaa syyllistä ei rangaistaisikaan. *Reportage*:sta tutkimukseen valitut kuvat, tai paneelit, kuten Itälä kuvan ja sanan kokonaisuuksia nimittää, kertovat tarinaa reportterista, jonka tehtävänä on

matkustaa Transania-nimiseen maahan ja raportoida tämän maan poliittisesta tilanteesta. Sarjakuvassa kuvan ja sanan sijoittelu ja luonnollisesti sisältö tuottavat näiden yhteisviestiin erilaisia näkökulmia. Itälän tutkimus myötäilee ajatusta siitä, että kuvan ja sanan yhdistelmä luo kontekstin lukijalle laajemmaksi kuin mitä esimerkiksi pelkillä sanoilla on mahdollista esittää. Kuvalla yksinään on kuitenkin mahdollisuus kertoa enemmän kuin pelkillä tekstillä, mutta näiden yhdistelmä luo tarinan kerrontaan vastaavia mahdollisuuksia kuin esimerkiksi elokuvissa. Kumpi määrittää viestissä enemmän, kuva vai sana? Tämän tutkimiseen Itälä (1994) kaipaa lisää välineitä, sillä kuvan tutkimiseen ei hänen mukaansa ole yhtä selkeitä työkaluja kuin tekstisisällön määrittämiseen.

Elina Ritala (2010) tutki Tampereen yliopistossa sanaleikkien kääntämistä *Sex and the City* tv-sarjan tekstityksissä. Ritalan tutkimus keskittyi siihen, miten hyvin sanaleikit säilyvät kääntäjän käsissä kohdetekstiin ja mitä menetelmiä kääntäjät ovat käyttäneet. Ritalan sanaleikkejä koskevat teorian käsittely on laajaa ja sisältää sanaleikkien tutkimuksesta käsitelleiden Delabastitan (1996), Gottliebin (1997) ja Leppihalmeen (1997b) ajatuksia. Samoja ajatuksia eritellen myös itse tutkielman toisessa luvussa. Ritalan (2010) kvantitatiivinen tutkimuksensa hieinan alle 300 sanaleikin otoksesta osoitti, että noin 60 prosenttia sanaleikeistä käännettiin kohdekielisiksi.

Satu Rinne (2012) tutki pro gradu -tutkielmassaan kuvan merkitystä käännettävyyteen liittyvissä kysymyksissä. Tutkimuksen keskiössä oli kuvan ja sanan suhde ja aineiston käsittelyssä pääpaino oli kuvan vaikutuksen tutkimisessa. Rinteen aineisto koostui vuosien 2009 ja 2010 Helsingin Sanomien verkko-versiossa ilmestyneistä Pertti Jarlan *Fingerpori*-sarjakuvastripeistä, joita oli yhteensä noin kuusi sataa kappaletta. Varsinaisiksi esimerkeiksi hän valitsi kuitenkin 18 strippiä. Rinteen tutkimus alleviivaa toteamuksen, että sarjakuvassa kuva ja teksti ovat toisistaan erottamattomia. Aineistosta selvisi, että Jarlan vitsit rakentuvat kuva-sanaviestinnän monitulkintaisuuksiin, mitä esiintyy myös *Knatterton*-sarjakuvissa. Rinteen (2012) tutkimustulokset viittaavat siihen, että monitulkintaisuuksilla on kuitenkin eri tasoja, jotka vaikuttavat käännettävyyteen. Tätä kuvan ja sanan yhdistelmää ja niiden luoman kontekstin monitulkintaisuutta tulen käsittelemään myös tämän tutkielman analyysiosassa.

Johanna Gråsten (1995) tutki pro gradu -tutkielmassaan 1990-luvulla julkaistua neljää *Knatterton*-tarinaa ja hänen tavoitteenaan oli analysoida myös sanaleikkeihin käytettyjä käänntömenetelmiä. Tutkielmassa oletettiin jo aluksi, että osa sanaleikeistä on kadonnut käänntöksessä



ja tätä Gråsten halusi analysoida tarkastelemalla myös poistojen merkitystä sarjakuvan humoristisuuden kannalta. Hän jakoi aineiston tekstin sisäisiin ja ulkoisiin sanaleikkeihin ja sanaleikkien sisällön (Sinnspiel) ja äänneasun (Klangspiel) mukaan. Yli puolet 132 sanaleikistä olivat tekstin ulkopuolisia, eli sanaleikit saivat merkityksensä kuvista. Äänteellisiä sanaleikkejä oli harvassa, mutta vertikaalisia kuvaan liittyviä sanaleikkejä esiintyi niin paljon, että n. 90 % kerätyistä sanaleikeistä kuului tähän kategoriaan. Gråstenin tulkinnan mukaan sarjakuvataiteilija Schmidt vaatii lukijakunnaltaan tiettyä tietopohjaa ja ymmärrystä, jotta hänen sanaleikkinsä olisivat lukijalle avautuneet. Kääntäjälle haasteita tuotti hänen mukaansa 1950-luvun kulttuurin sopeuttaminen 1990-luvulle ja lisähuomautukset olisivat hänen mukaansa auttaneet hauskuuden säilyttämisessä käännöksessä. Palaan luvussa 7 näiden tutkimusten tuloksiin sekä vertailen oman tutkielmani tuloksia niihin.

### **1.3 Tutkimuksen rakenne**

Luvussa 2 esittelen sarjakuvan teoriaa yleisesti sekä valotan lyhyesti sen historiaa, minkä jälkeen paneudun sarjakuva ominaisuuksien ja sarjakuvaan liitetyn huumorin esittelyyn. Luku päättyy sarjakuvan kääntämisen erityispiirteisiin. Luvussa 3 tuon tarkemmin esiin sanaleikkien funktiota viestinnässä sekä menetelmiä niiden kääntämiseen. Oman lisänsä tähän tuo kuvien vaikutus sanaleikkien muodostumiseen. Neljäs luku käsittelee käännösstrategioita ja uudelleenikäntämistä: niiden syntyyn liittyviä ominaisuuksia ja kääntämiseen liittyviä menetelmiä. Uudelleenikäntämisen teorian tärkein osuus on uudelleenikäntämishypoteesi, jonka toteutumista tarkastelen analyysiosassa. Viides luku aloittaa analyysiosion, ja tässä luvussa esittelen käyttämäni aineiston ja käyttämäni tutkimusmenetelmän, minkä jälkeen kuudes luku koostuu aineiston analyysistä. Saamistani tuloksista esittelen seitsemännessä luvussa, jolloin erittelen ja suhteutan niitä muihin aikaisempiin tutkimuksiin ja samalla erittelen tutkimuksesta nousseita ajatuksia ja ideoita mahdollista jatkotutkimusta varten.

## 2 Sarjakuva

Meistä jokainen on mitä todennäköisimmin lukenut sarjakuvia jossain elämänsä vaiheessa. Meillä on todennäköisesti tarkka mielipide siitä, millainen sarjakuva on ja kuka niitä lukee. Kun sarjakuvaa lähestytään tieteellisestä näkökulmasta, asia ei olekaan yhtä yksinkertainen. Kuva ja teksti ovat länsimaisen kulttuurin peruspilareita, ja niiden yhdistämisellä on pitkä historia. Tekstiin voidaan yhdistää kuvia monin eri tavoin ja tämä toimii myös toisinpäin – kuviin voidaan yhdistää tekstiä. Myös itse kuva voi olla tekstiä, sillä esimerkiksi ääniefektit on tuotu tarinaan erikokoisten ja muotoisten kirjainten avulla, jolloin äänten voimakkuutta kuvataan esimerkiksi kirjainten koolla. (Manninen 1995, 38.) Toinen esimerkki löytyy Aku Ankan kiroilusta, joka usein korvataan pääkallo- salama- tai pyörremyrskykoneilla. Sarjakuvasta voidaankin puhua kuvan ja tekstin hybridinä: ”Sarjakuvassa kuvat ovat tavallaan kirjoitettua tekstiä ja kirjoitettu teksti kuvia” (Manninen 1996, 46).

Yksiselitteisen määritelmän löytäminen *sarjakuvalle* ei ole helppoa, sillä määritelmän muodostamisessa on otettava huomioon erilaisia näkökulmia muodosta, ilmestymisestä ja lukijakunnasta. Määritelmät ovatkin muokkautuneet ja täydentyneet sarjakuvan historian aikana. Manninen (1995, 9) esittelee väitöskirjassaan Coulton Waughin (1947)<sup>1</sup> sarjakuvan määritelmän. Tämän mukaan sarjakuvan koostuvan kuvasarjasta, jonka avulla tarina esitetään, ja jossa on pysyvä päähenkilöryhmä sekä kuvaan liitetty teksti ja/tai dialogi. Määritelmä kuvasi ehkä hyvin silloisia sarjakuvia, jotka ilmestyivät sanomalehdissä ja keskittyivät samojen henkilöhahmojen tarinoihin. Kolme vuosikymmentä myöhemmin Tarmo Koivisto (1978)<sup>2</sup> määrittelee sarjakuvan seuraavasti:

Sarjakuva esittää sisältönsä kuvan ja tekstin yhteistyönä, loogisesti, rytmikkäästi etenevänä liikkeenä kuvasta seuraavaa, vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas edeten. Teksti on osa kuvaa ja sen sommittelua. Kummallakin on oma osuutensa kokonaisviestissä. Tekstiä ei tarvita selittämään sitä, mikä on kuvasta muutenkin nähtävissä. Tekstillä on myös kuvallinen tehtävänsä, jolla voidaan luonnehtia ”ääntä” ja sen lähtökohtaa.

Tämä määritelmä sopii länsimaiseen sarjakuvaan, mutta ei esimerkiksi japanilaiseen mangaan. McCloudin määritelmän laajuus ei rajaa pois kielen tai kulttuurin vaikutusta, kun hänen määrittelee sarjakuvan sarjalliseksi taiteeksi, joka on oma viestintävälineensä. Sarjallista tai-

---

<sup>1</sup> Waugh, Coulton (1947) *The comics*. (1991) Jackson: Universitypress of Mississippi.

<sup>2</sup> Koivisto, Tarmo (1978) *Sarjakuvan olemuksesta*. Sarjakuvaseminaarin monisteessa. Orivesi: Oriveden opisto. 3-4.

detta voivat olla myös yhden ruudun ”sarjakuvat”, jolloin sarjallisuuden illuusion luo sanojen ja kuvan rinnakkaisuus. (McCloud 1994, 20–21.) Sarjakuvan määritelmiä on siis useita riippuen tutkijasta ja tutkimussuunnasta. Sarjakuvia on tutkittu vähän verrattuna moniin muihin sana- tai kuvataiteen aloihin. Jonkin verran Suomessa on sarjakuvatutkimusta tehty ja ensimmäisenä sarjakuvista väitteli Manninen (1995) aiheenaan sarjakuvaharrastuksen merkitykset.

## 2.1 Sarjakuvan historiaa

Sarjakuvan historian juuret vievät 1400-luvulle, kirjapainotaidon syntyajoille. Tuolloin kuvia ja kuvasarjoja painettiin lentolehtisille tekstin ohella ja aiheet olivat samoja kuin nykypäivän sanomalehdissäkin julkaistaan: poliittisia ilmiöitä ja mielenkiintoisia tapauksia. Ensimmäinen merkittävä eurooppalainen sarjakuvataiteilija oli sveitsiläisen Rodolphe Töpfferin ja varsinaisen ensimmäinen kuvitettu komediallinen kirjanen Euroopassa oli saksalaisen Wilhelm Buschin (1832–1908) piirtämä *Max und Moritz*, joka julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 1865. (Zanettin 2008, 1–2.)

Vuonna 1896 luettiin ensimmäistä kertaa Amerikassa Richard Outcaultin *Yellow kidiä*. Koska sarjakuvat julkaistiin päivälehdissä, muodostui lukijakunta pääosin aikuisista. Sarjakuvien alkuvaiheen kehitykseen vaikuttivat suuresti klassikot *Kissalan pojat* (The KatzenjammerKids 1897–) sekä *Matti Mainio ja Jussi Juonio* (Bud Fisherin Mutt and Jeff 1907–), joita julkaistaan yhä. Tällaisten sarjakuvien suosio on myös vaikuttanut sarjakuvailmaisun amerikkalaisyhtymiseen. Tähän johtavia syitä ovat muun muassa puhekuplat, eurooppalaisesta tavasta poikkeava ruudutus sekä sarjakuvan teollistuminen Amerikassa. (Herkman 1996, 13–14.) Puhekupliin ja ruudutukseen paneudun tarkemmin luvussa 2.3.

Sarjakuvien historia kietoutuu myös animaatioelokuvien historiaan, josta paras esimerkki lie-nee Disney-yhtiö, jonka suurin menestystarina alkoi elokuvasta *Steamboat Willie* (1928). Sarjakuvia alettiin painaa omina lehtinä 1930-luvulla ja näissä sarjakuvatarinoissa seikkailivat niin monille tutut Tarzan, Teräsmies ja Batman. Samaan aikaan Euroopassa sarjakuvia julkaistiin pääosin sanomalehdissä jatkokertomuksina, jotka myöhemmin koottiin albumeiksi. Näistä ehdottomasti tunnetuin on Gerges Rémin alias Hergén *Tintti*. Kansas Cityssä tehtiin 1926 tutkimus, jossa havaittiin, että sarjakuvien lukijakunta oli laajentunut aikuisista lapsiin ja tämän pohjalta osa julkaisuista kohdistettiin suoraan lapsille. (Manninen 1995, 57.)

Samaan aikaan Euroopassa tilanne oli toinen. Saksassa julkaistiin sarjakuvia ennen vuotta 1945 vähäisessä määrin ja vain lapsille, mutta tilanne muuttui radikaalisti toisen maailmansodan jälkeen, kun amerikkalaiset sarjakuvat valtasivat markkinat. Saksalainen sarjakuvateollisuus saatiin kuitenkin pian kasvuun amerikkalaistyylisten sarjakuvien avulla. (Manninen 1995, 22.) Lapsia pidettiin tässä vaiheessa pääkohderyhmänä, jolloin sarjakuvantekijät alkoivat tarkemmin säädellä millaisia sarjakuvia heidän tuli luoda. Säätely ja sensuuri huipentuivat 1954, jolloin Amerikassa perustettiin *Comics Code* eli sarjakuvantekijöiden itsesensuurisysteemi. Tätä vastaan alkoi ”taistella” underground-liike 1960-luvulla, jolloin varsinainen aikuisten sarjakuva syntyi. Aiheet olivat voimakkaita: väkivalta, huumeet seksi ja niin edelleen. Näihin sarjakuviin lisättiin huomio ”Ei lapsille” tai ”Vain aikuisille”. Sarjakuvan asemaa alettiin kohentaa 1970-luvulta alkaen, jolloin sen taiteellisia puolia ja mahdollisuuksia korostettiin. Sarjakuvan institutionalisoimiseen on myös pyritty vertaamalla sarjakuvia kirjallisuuteen, joka on määritelty taiteeksi jo kauan sitten. (Herkman 1996, 16–22.)

## 2.2 Sarjakuvagenre Suomessa

Vuonna 2011 vietettiin suomalaisen sarjakuvan 100-vuotisjuhlia. Nämä sata vuotta katsotaan alkaneeksi 1911, jolloin Ilmari Vainion sarjakuva-albumi *Professori Itikaisen tutkimusretki* ilmestyi. Yhden albumisivun muodostivat kuva ja siihen liittyvä teksti sen alapuolella. Toinen sarjakuvan alkutaipaleen sarjakuvasankari oli anarkistiankka *Janne Ankkanen*, jonka loivat Ola Fogelberg ja Jalmari Finne. *Janne Ankkasen merkilliset vaiheet nykyajan ristiaallokossa* edusti sen ajan poliittista pilasarjakuvaa ja näitä Ankkasen seikkailuja julkaistiin vuoteen 1918 asti. (Jokinen 2011, 13–17.) Ajan tapahtumat siirtyivät pilalehtiin 1920-luvulla, jota pidetään suomalaisen sarjakuvan kulta-aikana. Amerikkalaiset seikkailusarjakuvat valtasivat alaa 1930-luvulla ja 1949 ulkomaalaiset sarjakuvat alkoivat syrjäyttää kotimaista vastinetta sarjakuvasivuilta. Suomalainen sarjakuva voi nykypäivänä kuitenkin suhteessa hyvin sillä esimerkiksi *Viivi ja Wagner* sekä *Fingerpori* -sarjakuvia luetaan ahkerasti albumien julkaisumääristä päätellen (Jokinen 2011, 20–21, 30.)

Käännössarjakuva saapui Suomeen ensimmäisen kerran 1800-luvun loppupuolella, mutta vasta amerikkalaisia sarjakuvia julkaissut *Sarjakuvalehti* sai varsinaisen kansanhuomion 1940-luvulla, jolloin kaikki amerikkalainen oli muotia. Aku Ankkaa alettiin julkaista ensimmäisen

kerran 1951, mistä lähtien sen suosio on ollut taattu. 1960-luvulla televisio vei sarjakuvilta lukijoita, mutta varsinainen käänne tapahtui 1970, jolloin eurooppalaisia sarjakuvia, kuten Asterixia ja Tinttiä alettiin kääntää suomeksi ja alkuperäisen tekstin kielelliset leikkelyt vaativat käännöksiltä paljon. Supersankarit valloittivat sarjakuvamarkkinat uudelleen 1980-luvulla. 1990-luvulla sarjakuvakustantajien määrä kasvoi, mikä monipuolisti sarjakuvatarjontaa. Suurimpia kustantajia olivat Egmont, Like ja Jalava, joka julkaisi muun muassa Nikke Knatterton -sarjakuvaa. (Heiskanen 2007, 521–530.)

### 2.3 Sarjakuvan ominaisuuksista

Sarjakuvan ehkä tunnistettavin ominaisuus on ruutujen avulla etenevä tarina. Ruudut voivat itsessään olla erikokoisia ja ruudun tapahtumat eri kuvakulmista, mikä antaa tarinankerronnalle aika- ja tapahtumaperspektiiviä. Tyypillisin sarjakuvan muoto on strippi, joka muodostuu useimmiten 1-5 ruudusta. Yksi strippi sisältää usein yksittäisen lyhyehkön tilanteen tai tarinan tai vitsin. (Manninen 1995, 33.) Tällaisia yhden stripin muodostamia sarjakuvia ovat esimerkiksi *Fingerpori* tai *Viivi ja Wagner*, joissa yksittäiset vitsit tai tarinan osat kerrotaan muutamalla kuvalla. Herkman (1998, 22) määrittelee sarjakuvan eri julkaisumuodoiksi sarjakuvastripin ohella sarjakuvalehden, sarjakuvanovellin ja sarjakuvaromaanin. Sarjakuvalehdet koostuvat usein lyhyehköistä, samoista tai eri henkilöistä kertovista tarinoista kun taas sarjakuvanovelli ja -romaani ovat pidempiä yhtenäistä tarinaa esittäviä kokonaisuuksia. Näiden lisäksi julkaisumuotona toimii sarjakuva-albumi, joka on itsenäinen julkaisu (Manninen 1995, 34). Albumeiksi voidaan koota esimerkiksi sanomalehdissä ilmestyneitä sarjakuvia, kuten Nikke Knattertonin seikkailut ensin Quick-lehdessä, minkä jälkeen ne koottiin omaksi albumikseen.

Sarjakuvien kuvituksessa hyvin tyypillinen ominaispiirre on yksinkertaistaminen. Pieneen tilaan on saatava mahdollisimman selkeästi esitettyä asia, jolla tarinaa halutaan viedä eteenpäin. Yksinkertaistaminen näkyy selkeimmin hahmoissa, sillä niiden kuvaaminen perustuu perusidean luomiseen: onko kyseessä johtaja (usein lihava) tai roisto (ajamaton parta). Pienillä yksityiskohdilla voidaan kertoa jotain hahmon ammatista, roolista tarinassa tai yhteiskuntaluokasta. Nämä tiedot ”koodataan” kuviin, joten niitä ei tarvitse enää erikseen tekstin kautta ilmaista. Sarjakuvat voivat toki muodostua pelkistä kuvista, mutta selkein ominaisin piirre, mitä sarjakuviin liitetään, on kuvan ja tekstin yhteistyö. Vanhemmissa sarjakuvissa teksti on usein sijoitettu kuvan ulkopuolella, mutta on yleisempää yhdistää teksti kuvan sisälle dialo-

giksi, oletetun kertojan puheeksi tai yksityiskohtaiseksi lisätiedoksi. (Lindman, Manninen, Krook 1992, 39–40.)

Puhekupla avartaa ilmaisuja laajemmin kuin tavallinen teksti. Kuplat eivät oikeastaan ole kuvan sisällä tai ulkopuolella vaan ovat ehkä ennemmin lukijan ”mielessä”. Puhekuplaan voidaan kirjainten lisäksi sisällyttää merkkejä tai kuvia tai jättää se tyhjäksi merkitsemään hahmon ”tyhjiä” ajatuksia. Kuplaa voidaan käyttää myös pelkän äänen ilmaisuun, kuten ankan vaakkumiseen tai koiran haukkumiseen. (Carrier 2000, 29–31.) Teksti saa tunnetta eri kirjaimista, fonteista ja esimerkiksi puhekuplan ääri viivoista, joten näillä on valtava merkitys tilanteen tunnelman luomisessa. Jos hahmo on vihainen, hänen repliikkinsa esitetään teräväreunaisena puhekuplana kun taas kuiskausta ilmaistaan katkoviivalla piirretyllä puhekuplalla. (Herkman 1998, 44.) Tekstin ja kuvan lisäksi sarjakuvailmaisulla on muutamia selkeitä tunnuspiirteitä tai ehkä oikeammin merkkejä, jotka ovat ajan myötä vakiintuneet sellaisiksi, että kaikki lukijat nämä tunnistavat. Nämä merkinnät, kuten Knutsson (1980)<sup>3</sup> niitä nimittää, ilmaisevat tunnetiloja, liikettä ja ääntä. Samaisesta käsitteestä on käytetty myös termiä efekti (Herkman 1998, 44). McCloud (1994, 27) käyttää näistä ja muistakin paikkaa, asiaa, ajatusta tai jopa henkilöä kuvaavasta asiasta käsitettä ikoni.

Ääniefekteillä tarkoitetaan onomatopoeettisia ilmauksia, esimerkiksi puhelimen hälytysääni RRIINNGGG. Nämä tehostetekstit on usein piirretty eri tavalla kuin muut tekstit, joten ne on helppo tulkita ääneksi. Liikkeeksi mielletään vauhtiviivat hahmojen tai heidän kulkupeliensä yhteydessä. Tunteita esitetään usein erilaisilla symboleilla, jotka suurin osa lukijoista tunnistaa jo etukäteen: hehkulamppu uudelle ajatukselle, pään päällä kiertävät tähdet kertovat tiedottomuuden tilasta tai vaikkapa Z-kirjain nukkumisesta. Tällaisten merkintöjen huomattavin ominaisuus on niiden yleinen käyttö. Lukijat tunnistavat ne ja niihin voidaan melko vapaasti tehdä muutoksia ilman, että se heikentäisi lukijan tulkintaa. (Manninen 1995, 38.) Herkmanin (1998, 22) mukaan sarjakuvan ehkä merkittävin ominaisuus on kuitenkin sen kerronnallisuus, jossa kuvan ja tekstin avulla tarina esitetään.

---

<sup>3</sup> Knutsson. Mats (1979) Seriernas byggstenar, del 3: Markeringar. *Bild & Bubbla*, n:o 45 (3/1980), 16-21. Tukholma; seriefrämjandet. (teoksessa Manninen 1995, 38)

## 2.4 Sarjakuvien huumori

### 2.4.1 Huumorin perusominaisuuksista

Huumoria määriteltäessä mitä todennäköisimmin ensimmäinen miellelyhtymä on jonkin vitsi tai hauska sattuma. Huumoria saatetaan myös yrittää selittää kykynä ymmärtää vitsailua ja leikinlaskua. Kielitoimiston sanakirja (KOTUS 1, s.v. huumori) määrittelee huumorin seuraavasti:

**huumori** (sydämellinen) leikillisuus, kujeellisuus, pila(ilu), leikinlasku; myötätuntoinen suhtautuminen koomisiin elämänilmiöihin; tällaisen suhtautumistavan ilmeneminen taiteessa. *Rehevä, kuiva huumori. Esityksessä oli annos huumoria. Sotilashuumori. Pohjalaishuumori. Musta*[= kuolemalla, sadismilla tm. leikkiä laskeva] *huumori*.

Huumori voidaan siis määritellä suhtautumistapana erilaisiin koomisiin ilmiöihin tai tapahtumiin, jossa ristiriitaiset tai nurinkuriset asiat esiintyvät huvittavina. (Mattila 1984, 31.) Suomen kieleen huumori on rantautunut ruotsin *humor*-sanasta, joka juontuu latinan *hūmor* tai *ūmor* sanoista, joka merkitsee nestettä, kosteutta ja ruumiin nestettä. Antiikin aikana oli käsitys, että ihmisen mieliala on neljän nesteen (veri, lima, keltainen ja musta sappi) keskinäisen suhteen yhteissumma. (Häkkinen 2004.)

Huumorin tarkempi kognitiivinen määrittely on kuitenkin tuottanut päänvaivaa useille eri alojen tutkijoille. Vandaele (2002, 154) erittelee Kerbrat-Orecchionin (1981)<sup>4</sup> ajatuksia, joiden mukaan huumori voidaan nähdä tekona ja sen seurauksena, jossa lähettäjän intentio muuttuu vastaanottajassa reaktioksi, kuten nauruksi. Tämä kuitenkin sulkee pois aiotun humoristisen intention, joka ei tavoitakaan kuulijaa. Huumori tai oikeammin humoristinen efekti voi syntyä myös ilman kommunikoijia, jolloin kyseessä on humoristinen/koominen tilanne. Huumoria välittävät tilanteet voidaankin jakaa kolmeen osaan a) koomiseen tilanteeseen, b) tahattomaan huumoriin, c) aiottuun mutta saavuttamattomaan huumoriin. (Vandaele 2002, 159–160.)

---

<sup>4</sup> Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1981) Des usages comiques de l’analogie. *Folia Linguistica*. Vol 15. (1-2). 163–183.

Huumorin perusosia ovat kielen erikoisuus (incongruity), jolloin viesti poikkeaa jotenkin tavanomaisesta, ja ylemmyys (superiority), jolla viitataan lähinnä negatiivisiin tapoihin tuottaa huumoria, kuten (itse)ironia, parodia, sarkasmi ja jossain tapauksessa myös sanaleikit. (Vandaele 2002, 167.) Sanaleikkeihin syvennyn tarkemmin luvussa 3. Luen myös satiirin kuuluvan tähän kriittisen esittämisen kategoriaan. Yksiselitteistä vastausta on haastavaa antaa kysymykseen, mikä hauskuuden tunteen aiheuttaa, mutta usein tähän osallistuu humoristinen hahmo tai juoni, vitsit, kerrontatapa, epäusko tai ahdistus. Vandaelen (2002) mukaan myös viestintävälineellä on merkitystä huumorin välittymiselle eli onko kyseessä esimerkiksi televisio-ohjelmassa esitetty dialogi vai kirjallinen teksti. Genret vaikuttavat myös siihen kuinka huumorintäyteinen teos tai tilanne on kyseessä. Genrejen konventiot ohjaavat niin tekstin tekijää kuin myös sen lukijaa, jolloin komedian, historiallisen näytelmän ja konferenssipuheen huumori on mitä todennäköisimmin erilaista. (Vandaele 2002, 168–169.) Miksi sitten kiertoilmaisuja kuten ironiaa ja sarkasmia käytetään? Tähän varmasti on syynä näihin kiertoilmauksiin liittyvä hauskuus, sillä huumoria ja huumorintajua arvostetaan. Sillä luodaan yhteenkuuluvaisuutta ja sarjakuvien tapauksessa yhteenkuuluvaisuus luodaan sarjakuvan luoja ja lukijan välille. Huumoria voidaan käyttää juuri yhteisyyden rakentamiseen, oman elämänlaadun parantamiseen, muiden manipuloimiseen tai muiden hyväksynnän saavuttamiseen ja näiden tavoitteiden saavuttamiseksi käytetään ironiaa, satiiria ja sanaleikkejä. (Muikku-Werner 2012, 220–222.)

Huumori ei kuitenkaan aina ole hauskaa, sillä käsitykset hauskaista vaihtelevat. Huumori edesauttaa vuorovaikutusta vähentäen jännitystä ja liikaa, ehkä jopa turhaa, asiallisuutta. Kielteinen huumori koetaan ahdistavana. Huumorin kokemiseen vaikuttaa vastaanottajan lähtökohdat eli hänen huumorintajunsa, käytetyn huumorin keinot, sen laatu eli kielteisyys tai myönteisyys ja tilanne, jossa huumori tapahtuu. Huumori, joka naurattaa muiden ihmisten kanssa ei välttämättä hymyilytä lainkaan kun sen kohtaa esimerkiksi yksin kotona, sillä ympäristön nauru tarttuu. (Muikku-Werner 2012, 222–224.) Huumoria on yritetty selittää yhteensopimattomuuden ja epäloogisuuden kautta. Muikku-Werner (2012, 224) toteaaakin, että huumorin ”lähtökohtana on älyllinen reaktio ilmiöiden välisen suhteen epäloogisuuteen”.

#### **2.4.2 Ironinen, satiirinen sarjakuva**

Kuten edellä mainittiin, ironia, satiiri ja parodia ovat kriittisen esittämisen tapoja. Ironian perustehtävä on negatiivinen arviointi. Ironinen ilmaus heijastaa tiettyä taustatietoa, jonka jakaminen kuulijoiden kanssa on tärkeää viestin ymmärtämisen kannalta. Ironinen ilmaus sisältää



aina arvottavan osan sekä merkitykseen että informaatioon. Miksi ironiaa sitten käytetään? Ironia on yksi tapa arvostella. Kehujen sijaan on hankala antaa kritiikkiä, mutta ironinen epäsuora puhe saattaa estää konfliktitilanteen. Ironialla ilmaistaan myös myöntymystä, mielenkiintoa tai uutta asiaa. Ne vahvistavat kuulijan arviota ja kerrotaan myös hänen näkökantansa asiaan. (Hartung 1998, 162, 164.) Ironian lähikäsite, sarkasmi ilmaisee myös kriittisyyttä, ja usein näitä pidetään yhtenä ja samana asiana (Gibbs 2007, 173,174).

Schmidtin sarjakuvissa on selkeästi havaittavissa sen hetkisen yhteiskunnan ongelmakohtien arvostelu. Sarjakuvan hampaisiin joutuvat niin virkavalta kuin verohallintokin. Poliisit ja vartijat esitetään hieman yksinkertaisina ihmisinä, jotka noudattavat orjallisesti annettuja sääntöjä ja ohjeita, joita sarjakuvan muut henkilöt soveltavat maalaisjärjen kanssa. Vaikka Knatterton-sarjakuva on tehty 1950-luvulla, tuonaikaiset mielikuvat ja stereotypiat ovat edelleen vallalla niin Saksassa kuin Suomessakin, joten virkavaltaa kohtaan esitetty ironia toimii omassa kontekstissaan. Tästä toimii hyvänä esimerkkinä kohtaus, jossa mestarietsivä Knatterton makaa sidottuna poikittain junanraiteilla. Hän on onnistunut pysäyttämään junan kengänkoroissa olleilla punaisilla valoilla. Junan konduktööri on loikannut katsomaan, mitä on tekeillä ja Niken nähdessään hän puuskahtaa: ”Teille lankeaa syyte liikenteen vaarantamisesta!”, johon Nikke vastaa: ”Johtopäätös: esikuvallinen virkailija! Irrottakaa siteeni!” (Schmidt 2009, 17). Konduktöörin tilanteentaju ei ole kovin hyvä eikä Knatterton tunnu tästä millään tavalla yllättyvän.

Satiirista puhuttaessa viitataan joko kirjallisuuden lajiin tai esitystapaan. Jälkimmäisellä tarkoitetaan pilkallista tai ivallista komiikkaa, joka kohdistetaan ihmisen ominaisuuksiin tai yhteiskuntaan ja usein kohteiksi joutuvat julkisuuden henkilöt tai tapahtumat. Satiirilla tarkoitetaan myös mm. pilkkanäytelmää. (Hosiaisuus 2003, 825; Mattila 1984, 67.) Dednerin (1991, 28) mukaan tämä esteettisesti sosiaalistunut aggressio voidaan jakaa kahteen osaan: vitsailevan satiirin (engl. jesting satire) tavoitteena on yleisön nauru, kun taas pateettisen satiirin (engl. pathetic satire) herättää tunteita kuten närkästystä ja vihaa. Schmidtin Knatterton sijoittuu ensimmäiseen osaan tässä lukuhetkessä, sillä hänen 1950-luvun saksalaista yhteiskuntaa koskeva pilkkansa ei nostata 2010-luvun suomalaisessa lukijassa huvitusta suurempia tunteita, vaikka tuttuja ilmiöitä sarjakuvataiteilija esitteleekin.

### 2.4.3 Parodia sarjakuvana

Parodiolla tarkoitetaan ivamukaelmaa, joka pyrkii olemaan vakava, mutta jonka päätarkoituksena on saattaa toinen kirjoitus, taideteos tai kirjallisuudenlaji naurunalaiseksi. Parodian keinoja ovat tiettyjen piirteiden liioittelu ja heikon kohdan korostaminen. (Hosiaisuus 2003, 686.) Herstad (2001, 121) luokittelee parodian karikatyyrin yhdeksi rajoitetuksi alalajiksi. Sekä parodia että karikatyyri esittävät kohteensa liioitellen ja humoristisesti. Karikatyyri keskittyy asioiden ja henkilöiden kuvalliseen irvailuun kun taas parodia keskittyy näiden sanalliseen sisällön kerrontaan. Schmidtin Knatterton-sarjakuvat voitaisiin ajatella ehkä myös karikatyyrinä: Nikke on mestarietsivän perikuva, joka pukeutuu ruudullisiin vaatteisiin, polttaa piippua ja johon tarinoiden muodokkaat naiset aina ihastuvat.

Parodioinnin kohteeksi voivat joutua niin puhe- tai esitystapa, joko imitointina tai sanojen sekä äänteiden muokkaamisena. Parodia voidaankin jakaa spesifiin ja yleiseen parodiaan, jossa spesifin parodian taustalla löytyy jokin tietty teksti. Yleisen parodian hampaisiin joutuu kuitenkin kokonainen genre tai diskurssi. (Dentith 2000, 3–7.) Nikke Knattertonissa parodian kohteeksi on tarkoitettu koko toimintasarjakuvan (amerikkalainen) tyylilaji. Parodiaa voidaan lähteä muodostamaan myös intertekstuaalisuuden avulla, eli kun jotain tekstiä lainataan tai siihen viitataan uudessa tekstissä. Aineistosta löytyy tähän esimerkki: roistot ovat sitomassa Evelyniä ja Nikkeä, johon kertoja toteaa ironisesti paketoinnin olevan tärkein osa liiketoimintaa erään kaupanalan ammattilehden mukaan. Dentith (2000) ei kuitenkaan anna selkeää määritelmää parodialle vaan ehdottaa alustavasti parodian olevan kulttuurinen käytäntö, joka tarjoaa suhteellisen poleemisen ja vihjailevan imitaation toisen kulttuurin teoksesta tai käytännöstä, ja ehdottaakin, että parodia nähtäisiin enemmän tai vähemmän parodisten kulttuuristen käytäntöjen kirjona yhden tiukasti määritellyn genren sijaan. (Dentith 2000, 9; 19.)

### 2.5 Sarjakuvan kääntäminen

Zanettinin (2008) mukaan kääntäminen tapahtuu tekstien eikä kielten välillä. Tällöin valittuja kieliä ei vertailla, vaan teksti siirtyy semioottisesta järjestelmästä A semioottiseen järjestelmään B. Hän toteaa seuraavasti:

From the semiotic point of view, the translation of comics is thus concerned in different layers of interpretative activities, which can be variously conceptualized as inter- or intra-semiotic or systemic, depending on one's definition of a system. (Zanettin 2008, 12.)

Toivainen (1980, 249) totesi jo 80-luvulla, että kääntäjille aiheuttavat päänvaivaa muun muassa sanaleikit, dialogit, yhteiskunnalliset instituutiot ja historian tapahtumat. Nämä liittyvät niin kaunokirjalliseen tekstiin kuin sarjakuvaankin. Laaja kulttuurin tuntemus, luovuus ja keuilun halu ovat avainsanoja toimivan käännöksen luomiselle. Tietyn maan eri aikakausiin ja historiaan liittyvät henkilöt ja tapahtumat vaativat kääntäjältä erityistä tarkkuutta käännösprosessissa. Suurhenkilöt kuten Napoleon ja Hitler eivät tarvitse tarkempia esittelyjä, mutta mitä pienimpiin tapahtumiin tai vähemmän esillä olleisiin henkilöihin viitataan, lisäselvityksen tarve kasvaa, kun tätä tietoa viedään toiseen kulttuuripiiriin.

Knatterton-sarjakuvissa on useita tällaisia erimerkkejä juuri Schmidin yhteiskunnallisen satii-risen ajattelun kautta. Aineistossani on seuraava esimerkki: poliisi ilmoittaa poliisiylijohtajalle löytäneensä naisen ruumiin vesialtaasta. Tähän poliisiylijohtaja toteaa: ”Jopas, tekeekö Harlan siellä elokuvaa?” (Schmidt 2009, 21). Mikäli lukija tuntee saksalaista 1900-luvun puolen välin elokuvateollisuutta, hän tunnistaa viittauksen Veit Harlaniin, jonka tunnetuin teos on antisemitistinen elokuva *Jud Süß*, joka kuului pakollisena NSDAP –puolueen kannattajien katsottavaksi (DHM 2009). Sanaleikit rakentuvat usein historiallisiin tapahtumiin, sanontoihin tai viitteisiin. Näihin syvennyn tarkemmin kolmannessa luvussa.

Päänvaivaa tuottavat myös kuvassa tekstile annettu tila. Dialogin osan on mahdollista puhe- kuplaan ja lisätekstin sille annetulle paikalle. Jälkimmäinen koskee esimerkiksi viittausta Harlanin, josta jo edellä mainitsin. Kohdekielinen lukija olisi varmasti kaivannut jonkinlaista lisäselvitystä humoristisen elementin ymmärtämiseksi. Kyseisessä ruudussa ei ole ylimääräistä tilaa, joten dialogikatkelma ei välttämättä avaudu lukijalle heti vaan mikäli häntä tämä kohta askarruttaa, hänen täytyy etsiä kyseisen viittauksen alkulähde muualta. Dialogin pituus ei saa ylittää puhekuplissa annettua tilaa, joten suomennettaessa teoksia on oltava tarkkana sanojen pituuden suhteen. Kääntämistä rajoittavat tekijät ovat silminnähtäviä sarjakuvia käännettäessä, joten luovuutta on käytettävä näissä ratkaisuissa. Käännösongelmia tuottavat myös lähtötekstin ja kohdetekstin välinen aika. Lähtöteksti on tulkittu omana aikanaan tietyllä tavalla ja jos samaa tekstiä tarkastellaan 50 vuoden päästä uudelleen, sen tulkitaan tällöin toisin. Käännösratkaisuihin vaikuttavat myös kääntäjän valitsemat käännösmenetelmät ja -strategiat. Sarjakuvien kuten kaunokirjallisten tekstienkin kääntäjä voi valita käännösstrategiakseen vieraannuttamisen tai kotouttamisen kohdetekstin skopoksen mukaan. Näitä näkökulmia tarkastelen lähemmin luvussa 4.

## 3 Sanaleikit

### 3.1 Sanaleikkien rakenne ja funktio

Sanaleikille ei ole pystytty antamaan vielä yksiselitteistä ja universaalista määritelmää. Käsitettä on lähestytty eri näkökulmista ja eri tieteenalojen kautta, jotka ovat luoneet kukin omaa terminologiaansa tälle alalle. Sanaleikkiä on erittäin hankala tyhjentävästi määritellä, mutta kyseessä on siis tahallista tai tahatonta sanoilla leikkimistä. Delabastita (1996, 128) antaa yhden mahdollisen määritelmään sanaleikille:

Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the languages(s) used are exploited in order to bring about *a communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*. (Delabastita 1996, 128; alkuperäinen kursivointi)

Delabastitan (emt.) määritelmä on kattava, mutta niin tiivis, että tärkeiden, kursivoitujen kohtien avaaminen on paikallaan. Sanaleikit ovat siis ilmiöitä, jotka liittyvät kunkin kielen rakenteisiin ja niiden mahdollisuuksiin siirtyä diskurssista toiseen, mikä tarkoittaa näiden rakenteiden kykyä assosioitua eri konteksteissa eri tavoin. Sanaleikkien konteksti voi perustua sanatai tilannetasoon: sanatasolla tarkoitetaan kielioppiin kohdistuvia leikittelyitä kun tilannetason sanaleikit sisältävät kollokaatioita, sanontoja ja alluusioita. Sanaleikit voivat syntyä tahattomasti, mutta aiottu ja tiedostettu sanaleikin muodostaminen on kommunikaation kannalta merkittävä lisä tekstiin.

Sanaleikit perustuvat merkityksiltään eroavien sanojen pintarakenteen samankaltaisuuteen. Suomen kielen *kuusi*-sanan kaksoismerkityksestä saa seuraavan esimerkin: Kuvittele kahden sarjakuvaruudun mittainen strippi. On joulukuun ensimmäisessä kuvassa vaimo huutaa ovesta ulos ”Tuo kuusi sisään!”. Toisessa kuvassa mies kantaa valtavaa numero 6:n muotoista esinettä taloon. Tämä tilanne on lukijan kannalta yllättävä, sillä normaalin oletettaman mukaan mies olisi tullut sisään kantaen vihreää joulukuusta. Sanaleikki on mahdollinen vastaavassa tilanteessa ainoastaan sanan ollessa perusmuodossa, sillä kahden merkityksen taivutetut muodot

eroavat toisistaan, joten tämä sanaleikin muodostaminen voidaan tulkita aiotuksi ja tahalliseksi kirjalliseksi viestintäkeinoksi.

Tutkijat ovat esittäneet erilaisia kategorisointeja sanaleikkien jaottelemiseksi, joista seuraavaksi esittelen Delabastitan (1996), Leppihalmeen (1997b) ja Gottliebin (1997) sanaleikkijaottelut., joissa jokaisessa on hieman erilainen lähestymistapa asiaan. Delabastitan (1996, 126) mukaan sanaleikkien merkityserot muodostuvat niiden muodollisesta samankaltaisuudesta. Hän jakaa sanaleikit niiden esiintymistapojen mukaan sanaleikkisanoihin, jotka esiintyvät kontekstissa yksin (horisontaalinen sanaleikki) tai sanaleikkeihin, joissa humoristisen elementin synnyttävä sana toistetaan (vertikaalinen sanaleikki). Nämä Delabastita (emt.) jakaa vielä neljään ryhmään: homonymiaan, homofoniaan, homografiaan ja paronymiaan:

Taulukko 1: Delabastitan sanaleikkijaottelu

<b>Homonymy</b>	<b>Homophony</b>	<b>Homography</b>	<b>Paronymy</b>
VERTICAL Pyromania: a burning passion	VERTICAL Wedding belles	VERTICAL MessAge [name of mid-1990s rap band]	VERTICAL Come in for a faith lift [slogan on church]
HORIZONTAL Carry on dancing carries Carry to the top [article on ambitious young dancer named Carry]	HORIZONTAL Counsel for Council home buyers	HORIZONTAL How the US put US to shame	HORIZONTAL It's G.B. for the Beegees [article on pop band touring Britain]

Leppihalme (1997b, 3) lähestyy sanaleikkien jaottelua hieman eri näkökulmasta ja Delabastitan taulukkoa yksinkertaisemmin. Luettelon esimerkit ovat Leppihalmeen alkuperäisesimerkit. Hän jakaa sanaleikit viiteen kategoriaan seuraavasti:

- 1) ääntäminen (Free blind mice! vs. Three blind mice)
- 2) kirjoitusasu (Juhli tänään vaikka lackiaisia!)
- 3) morfologia (Where does a bird go after it has lost its tail? – A retail store.)
- 4) syntaksi (Joulujuhlista jaloin (eikä kontaten))
- 5) sanasto (Har du ont i gurkan?)

Ääntämisen kategoriassa sanaleikki syntyy viittauksella englantilaiseen runoon kolmesta sokeasta hiirestä ja kirjoitusasussa viitataan IKEA:n lack-pöytään, jota on saatavilla vielä

2010-luvulla. Kyseinen mainoslause on peräisin IKEA:n mainoksesta vuodelta 1996. Sanastoon kuuluva sanaleikki avautuu kuulijalle vain, jos hän tunnistaa kasvin (gurka) ja ruumiinosan (hals) eron. (Leppihalme 1997c, 142). Morfologiaan ja syntaksiin liittyvissä sanaleikeissä on eniten eroja eri kielten välillä, sillä ne liittyvät kielen syvempiin rakenteisiin.

Gottliebin (1997, 210) esittämässä, Franz Josef Hausmannin teoriaan (vuodelta 1974) pohjautuvassa jaottelussa sanaleikit on ryhmitelty viiteen eri ryhmään: leksikaaliseen homonymiaan, kollokaatio- ja fraasihomonymiaan, homofoniaan, homografiaan ja paronymiaan. Seuraavassa esitän Gottliebin (1997, 210) jaottelun taulukkomuodossa selvennyksineen.

Taulukko 2: Gottliebin sanaleikkijaottelu

Type of wordplay	Defining characteristics	Central features at play
Lexical homonymy	Two expressions pronounced and spelt the same way	Single-word ambiguity
Collocational homonymy	ditto	Word-in-context ambiguity
Phrasal homonymy	ditto	Clause ambiguity
Homophony	The expressions pronounced the same way	Phonemic ambiguity
Homography	Two expressions spelt the same way	Graphemic ambiguity
Paronymy	Two expressions pronounced or spelt nearly the same way	Phonemic or graphemic similarity

Seuraavassa menen hieman syvemmälle sanaleikin rakenteeseen. Sanaleikit kuuluvat fraseologian tutkimusalueeseen. Suomalaisessa tutkimusperinteessä yläkäsitteeksi vakiintui 1950-luvulla sananparsi ja tämän alakategorioiksi sananlaskut/sanonnat ja muut fraseologismit, kuten puheenparret ja fraasit. Englanninkielisestä tutkimusperinteestä Suomeen rantautunut termi idiomi ilmestyi varsinaisessa hakuteoksessa 2000-luvun alussa, tosin samoihin aikoihin, ja aiemminkin, useat tutkijat käyttivät jo kyseistä termiä (Hyvärinen 2007, 737–738.) Leppihalme (1997c, 143) esittelee Walter Nashin (1985)<sup>5</sup> hieman suurpiirteisemmän jaottelun, jossa oleellisinta on kulttuurinen näkökulma. Jaottelun pääkäsite on frame, joka on enemmän tai vähemmän pysyvä rakenne, jota toistuu tietyn kielen käyttäjien keskisessä kanssakäymisessä.

<sup>5</sup> Nash, Walter (1985) *The Language of Humour. Style and technique in comic discourse*. Longman, London & New York.

Määritelmän mukaan näitä muuttumattomia frameja ovat idiomit, sanonnat, hokemat ja aluusiot. (Leppihalme 1996, 200.)

Tässä tutkielmassa sovellan kuitenkin saksankielisen tutkimuskentän termistöä, jossa yläkäsitteeksi on osittain vakiintunut termi fraseologismi ja joissain yhteyksissä tämän synonyymi fraseemi (Burger et al 2007b, 2; Kühn 2007), jonka määrittelykriteerejä ovat polyleksikaalisuus, kiinteys ja idiomaattisuus (Kühn 2007, 622). Tässä tutkielmassa käytän termiä fraseologismi. Fraseologismit voidaan jakaa kahteen pääryhmään, joista ensimmäinen on lausetason fraseologismit (satzförmiger [sic!] Phraseologismen), joita ovat esimerkiksi rutiini-ilmaisut ja sanonnat, sillä ne ovat kokonaisia lauseita ja sisältävät itsenäisen merkityksen (Kühn 2007, 622).

Toinen fraseologismien pääryhmä on lausetason alapuoliset fraseologismit (Phraseologismen unterhalb der Satzebene; Wotjak & Heine 2005, 145). Nämä voidaan jakaa neljään alakategoriaan: a) kollokaatioihin (Kollokationen), b) funktioverbirakenteisiin (Funktionsverbgefüge), c) rutiini-ilmaisuihin (gesprächsspezifische Formeln) ja d) fraseolekseemeihin (Wortidiome/Phraseolexeme). Ryhmät a, b ja c eivät ole idiomaattisia eli näillä rakenteilla ei ole useampia vaihtoehtoisia merkityksiä. Wotjak ja Heine jakavat fraseolekseemit vielä täysin idiomaattisiin (jmdm durch den Kakao ziehen) ja osittain idiomaattisiin (einen Streit vom Zaun brechen) fraseolekseemeihin, joissa predikaatin merkityksen voi muuttaa joko rakenteen verbi- tai nominiosaa. (Wotjak & Heine 2005, 145.)

### **3.2 Sanaleikkien humoristisuus**

Miksi sanaleikkejä sitten esiintyy? Niiden tehtävänä on lukijan huomion kiinnittäminen, teeman ja huumorin esilletuominen tai lukijan suostuttelu johonkin. Kyseessä voi olla myös asia, josta olisi hankala puhua lukijalle ilman kiertoilmaisua. Tällaisia ovat esimerkiksi tabut. Sanaleikit ovat myös keino tuoda esiin yllättäviä totuuksia ja niillä voidaan ilmaista luovuutta sekä tuoda samalla yksilöllisesti esiin kulttuuriin kuuluvia ominaispiirteitä. Kulttuurisidonnaisuus on sanaleikkien yksi pääominaisuuksista, ja se säätelee sitä mistä sopii laskea leikkiä ja mistä ei. Sanaleikin vastaanotto riippuu lukijasta ja kulttuurikonventioista, joiden mukaan sanaleikki on luotu. Ne edellyttävät yhteistä taustatietoa. Tilanne, jossa suomalaisia huumoria pitäisi kääntää toiseen kieleen ja kulttuuriin, paljastaa jo useita ongelmakohtia. Jokaisen lukijan elä-

mänkokemus, tausta ja mielentila vaikuttavat lukukokemukseen ja sanaleikin välittymiseen. (Leppihalme 1997c, 144–145.)

Ovatko sitten kaikki sanaleikit hauskoja? Chiaron (1992) mukaan termi sanaleikki “word play” ainakin sisältää kaikki mahdolliset kielen keinot huvittaa kuulijaansa. Sanaleikki on yhteydessä huumoriin ja tätä kautta myös nauramiseen. Kaikkia samat asiat eivät kuitenkaan naurata. Hauskuuden välittyminen on monisäikeistä, sillä esimerkiksi vitsi muuntuu hankalasti toiseen kieleen ja kulttuuriin. Ihmisten käsitys hauska muodostuu lingvivistisistä, maantieteellisistä, diakronisista ja sosiokulttuurisista seikoista sekä henkilökohtaisista rajoista. (Chiaro 1992, 1–2, 4–5.) Kaikki eivät jaa yhteistä käsitystä hauska, joka on vaikuttanut eri huumorikäsitteiden syntyyn. Brittiläinen huumori, musta huumori ja amerikkalainen huumori ovat tavallisesti käytettyjä termejä, joilla keskustelija pyrkii erottelemaan ja identifioimaan tapoja ilmaista sanallista huumoria. Mikäli huvittava tilanne on kuitenkin liian kulttuurispesifinen, se ei välttämättä naurata toisessa kulttuuriympäristössä. Sanaleikin toimiminen edellyttää lähettäjän ja vastaanottajan yhteistä tietämystä ja ymmärrystä sanaleikistä sekä sen kontekstista. (Chiaro 1992, 10–11.)

### **3.3 Sanaleikkien kääntäminen**

Ennen sanaleikkien kääntämistä on ensiksi pohdittava sekä lähdekieltä että lähdekontekstia suhteessa kohdekieliseen kontekstiin. Lähde- ja kohdekielen asymmetrisyys, niin semanttinen kuin foneemi- ja grafeemitasolla oleva, muodostaa käännösongelman. Kieli on ajattelun väline ja kieli myös vaikuttaa ajatteluun. Eri kielet kuvaavat maailmaa eri tavalla, joten kielten asymmetria voidaan nähdä luonnollisena asiana. Asymmetria tulee esiin erityisesti silloin kun kohdekielessä ei esiinnykään tiettyä yhtenevää homofonista, polyseemistä ryhmittymää, idiomia tai kielioppirakennetta (Delabastita 1994, 223). Tähän Davis (1997, 27) lisää, että sanaleikki on aina viittaus kieleen itseensä, eli toimii eräänlaisena signeerausena, jolloin sen kääntämisessä on otettava huomioon sekä sanaleikki itse että se ympäristö, johon sanaleikki on luotu ja missä se toimii.

Sanaleikit värittyvät humoristisilla ominaisuuksillaan, minkä vuoksi voidaan tietyin edellytyksin puhua myös huumorin kääntämisestä. Tätä on tutkittu sen verran vähän, että tästä voisi päätellä sen poikkeavan muusta kääntämisestä jollakin tavalla. Huumorin ymmärtämistä ja



tuottamista on tutkittu ja tulosten mukaan ne ovat selkeästi eri asioita. Käännettäessä humoristista tekstiä kasvaa myös kääntäjän huumorintajun tai ehkä paremmin huumorin ymmärtämisen merkitys: seuraako hän alkuperäisen tekstin huumoria (mikä kääntäjästä ei ole välttämättä hauskaa lainkaan) vai muuttaako hän tekstiä niin, että siihen muodostuu jokin toinen hauska elementti? Kuinka paljon kääntäjä siis arvostaa tekstin aiottua huumoria? Koska huumorissa on myös kyse tunteista, pystyykö kääntäjä analysoimaan käännettävän tekstin selkeästi ja järjestyksellisesti ilman suuria tunnekuohuja? (Vandaele 2002, 150.)

Delabastita (1997, 10–11) toteaa johdannossaan, että sanaleikit ”vastustavat” tiettyntyyppistä kääntämistä, jotkut sanaleikit enemmän kuin toiset ja vastustamisen laajuus riippuu monista tekijöistä. Eroja tässäkin muodostuu siitä, missä yhteydessä kyseinen sanaleikki on. Samainen sanaleikki saatetaan kääntää aivan eri tavalla, jos se on kirjallisessa muodossa tai esimerkiksi simultaanitulkkeena konferenssissa. Eroja on myös asiaproosassa ja fiktiivisessä tekstissä esitettyjen sanaleikkien käännettävyydessä. Jos esimerkiksi draamateksti esitetäänkin luettuna kirjoitetun sijaan, voidaanko suoralta kädeltä olettaa, että sanaleikit pysyvät samoina? Sama ongelma ilmenee myös tv-ohjelman tekstityksen ja dubbauksen välillä. Kääntäjän täytyy jatkuvasti punnita käänösvalintojensa etuja ja haittoja ja sitä onko hän valmis ”uhraamaan” tekstiä ja kuinka paljon toimivan käänöksen vuoksi. Jos uhrauksia tehdään useita, voidaan jo puhua kotouttavasta strategiasta. Mikäli kääntäjä valitsee vieraannuttavan käänösstrategian, hän joutuu kohtaamaan tilanteen, jolloin hänen valittava joko sanaleikin mahdollisen poistaminen tekstistä tai jonkin enemmän tai vähemmän vapaamman käänösversion välillä. Vieraannuttavan strategian valinnut kääntäjä voi siis olla uskollinen lähdetekstille vain olemalla sille ”uskoton”! (Delabastita 1996, 135.)

Delabastita (1994) kiteyttää Landheerin (1991)<sup>6</sup> ja Ballardin (1991)<sup>7</sup> ajatukset, joiden mukaan sanaleikkien kääntäminen on mahdollista erinomaisin tuloksin. Ensiksikin on uskottava siihen, että kaikki sanaleikit on mahdollista kääntää, mikäli kääntäjä pystyy hyödyntämään kielien ja tekstin liikkumavaroja tavoittaakseen alkuperäisen sanaleikin pragmaattisen tehtävän. Toisekseen kääntäjän olisi tarkasteltava sanaleikkiä ja sen kontekstia kokonaisuutena, sillä käänösmahdollisuudet ovat huomattavasti laajemmat tekstin makrotasolla. Kolmanneksi sanaleikit tulisi nähdä eräänlaisena jatkumona ennemmin kuin tiettyinä kategoriana, sillä

---

<sup>6</sup> Landheer, Ronald (1991) La Poly-isotopie comme problem traductologique. Mladen Jovanović (toim.) Translation, a Creative Profession: Proceedings XIIth World Congress of FIT. Prevodilac, Belgrad. 133-140.

<sup>7</sup> Ballard, Michel (1990) *Éléments pour une didactique de la traduction*. Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle, Institut du Monde Anglophone. Väitöskirja.

käännettävyys on tiettyjen tekstinosien ominaisuus, mikä tekee sanaleikeistä enemmän tai vähemmän käännettäviä. (Delabastita 1994, 226.)

Delabastitan (1994) mukaan monissa aikaisemmissa teorioissa unohdetaan kuitenkin eräs heuristinen ongelma: tieto siitä onko sanaleikki aiottu/toimiva vai ei. Tämä koskisi siis sekä lähde- että kohdetekstiä. Osa sanaleikeistä on selkeitä ja niissä on kaksoismerkitys korostettuna, kuten esimerkiksi Lewis Carrollin sanaleikit *Alice in Wonderland* -teoksessa. On kuitenkin tekstejä, joissa sanaleikit eivät ole yhtä selkeästi erottuvia, kuten teatteridialogit, joihin (kaksois)merkitys muodostuu mahdollisesti tilanteesta eikä yksinomaan tekstistä, tulkkaukset, jolloin tuotetuilla äänneillä on mahdollisesti tarkoitusta muokkaava merkitys tai esimerkiksi vanhemmat tekstit, jolloin kielen rakenne tai konventiot ovat olleet toisenlaisia tai tilanne, jolloin luodaan sanaleikki, jota ei aikaisemmin tekstissä ollut. (Delabastita 1994, 227–228.)

Onko sanaleikkien 'täydellinen kääntäminen' mahdotonta? Attardon (2002, 190–192) mukaan tämä olisi teoriassa mahdollista. Hän määrittelee täydellisen käännöksen, joka vastaisi konnotatiivisesti ja denotatiivisesti kokonaisuudessaan lähtötekstiä. Hänen mukaansa olisi mahdollista luoda myös vitsistä tai sanaleikistä tällainen täydellinen vastine tilanteessa, jossa lähde- ja kohdetekstit sekä lähde- ja kohdekulttuurit ovat tarpeeksi lähellä toisiaan. Kuitenkin tilanteessa, jossa lähde- ja kohdekieli poikkeavat, ei voida antaa takeita huumorin välittymistä käännöksessä. Delabastitan (1996, 134) esittääkin kahdeksan käännös menetelmää, miten sanaleikit voidaan kääntää tai olla kääntämättä:

1. Sanaleikistä sanaleikki

Lähdekielinen sanaleikki käännetään kohdekieliseksi sanaleikiksi, joka poikkeaa enemmän tai vähemmän alkuperäisestä sanaleikin muodosta, semanttista rakenteesta tai tekstifunktiosta.

2. Sanaleikin tekstifunktio katoaa käännöksestä

Sanaleikki käännetään niin, että sen merkitykset välittyvät ilman uutta sanaleikkiä.

3. Sanaleikistä vastaava retorinen tehokeino

Sanaleikki korvataan esimerkiksi toistolla, alliteraatiolla, riimillä, ironialla tai paradoksilla, jolla pyritään saamaan aikaan vastaava efekti kuin lähdekielisellä sanaleikillä

4. Sanaleikki poistetaan

Kääntäjä poistaa kokonaan sanaleikin sisältävän tekstiosan.

5. Lähdekielinen sanaleikki siirretään kohdetekstiin

Kääntäjä toistaa alkuperäisen sanaleikin (ja mahdollisesti myös sen kontekstin) käänöksessä.

6. Sanaleikin lisäys

Kääntäjä lisää sellaiseen kohtaan sanaleikin, jossa sitä ei alkuperäisessä tekstissä ollut esimerkiksi korvataksaan poiston muualla tekstissä.

7. Sanaleikin luominen

Kääntäjä lisää tekstiin täysin uutta materiaalia, joka sisältää sanaleikin.

8. Lisähuomautukset

Kääntäjän selvittää sanaleikkiä ala- tai loppuhuomautuksessa, esipuheessa tai sulkeiden sisällä. Kääntäjä voi myös perustella ratkaisujaan alan julkaisuissa.

Leppihalme (1997c, 145) tyypittää Delabastitan (1996) jaottelun kolmeen eli sanaleikki a) käännetään (toiseksi) sanaleikiksi, b) korvataan jollain muulla tehokeinolla tai c) jätetään käänättämättä tai poistetaan. Sovellan tutkimuksessani kumpaakin jaottelua sisällöllisesti. Tulen käyttämään tässä työssä Delabastitan (emt.) ja Leppihalmeen (1997c) sanaleikkijaotteluiden hybridiä, josta kerron tarkemmin luvussa 5.2. Aikaisemmin tässä luvussa esittelin Delabastitan (1996), Leppihalmeen (1997b) ja Gottliebin (1997) sanaleikkijaottelun jonkinlaisen yleiskuvan antamiseksi. Jaan itse kahden ensimmäisen tutkijan näkemyksen sanaleikkien ominaisuuksista ja näiden toteutumista tulen tarkastelemaan myöhemmin analyysiosiossa luvussa 6.

## 4 Käännösstrategiat ja uudelleenkäyttäminen

Tässä luvussa käsitellään uudelleenkäyttämisen teoriaa, uudelleenkäyttämishypoteesia sekä kotouttavaa ja vieraannuttavaa käännösstrategiaa. Aluksi käyn kuitenkin vielä läpi kääntämisen peruskäsitteitä kääntäjän näkökulmasta. Kääntämisen peruskäsitteitä ovat lähtö- ja kohdeteksti. Venuti (1992) määrittelee lähtö- ja kohdetekstit seuraavasti:

The 'original' is an unchanging monument of the human imagination ('genius'), transcending the linguistic, cultural, and social changes of which the translation is a determinate effect. --- The 'original' is a form of self-expression appropriate to the author, a copy true to his personality or intention, an image endowed with resemblance, whereas the translation can be no more than a copy of a copy, derivate, simulacra, false, an image without resemblance. (Venuti 1992, 3.)

Lähtöteksti on siis muuttumaton ihmismielen ilmentymä, joka heijastelee kielellisiä, kulttuurisia ja sosiaalisia ilmiöitä. Kohdeteksti on puolestaan pelkkä kuva tästä ilmentymästä ilman varsinaista yhteyttä. Venutin (emt.) määritelmä on omalla tavallaan ”julma” käännöstä kohtaan, mutta jos eri kääntäjät kääntävät samaa tekstiä yhtäaikaaisesti, tulokset saattavat olla mitä erilaisimmat. Jokaisella kääntäjällä olisi oma tulkinta tästä lähtötekstistä. Jos käännös mielletään tulkintana lähtötekstistä, niin myös lähtötekstiä voidaan tulkita eri tavoin eri aikoina.

Aika on keskeinen käsite kääntäjälle. Se liittyy kaikkeen toimintaan, aika on kaikkialla. Teksti luodaan ajassa ja sitä luetaan ajassa, tosin näiden etäisyys voi olla minuuteista päiviin ja vuosiin, joskus jopa satoja vuosia. Sekä lähde- että kohdeteksti heijastavat omaa aikaansa ja yhteiskunnan muuttuminen vuosikymmenten tai -satojen aikana vaikuttaa väistämättä lähtötekstin tulkintaan. (Mäkinen 2004, 407–408.) George Steiner (1976)<sup>8</sup> pitää uudelleenkäyttämistä erittäin tärkeänä, koska ajan kuluessa lähtötekstit olisi käännettävä uudelleen, jotta klassikot pysyisivät aina tuoreina. Kääntäjät antavat oman näkökulmansa teoksiin ja näin luovat samalla jotain uutta. Kääntäminen tapahtuu aina tietyssä ajassa jotain tiettyä tarkoitusta varten ja kääntäjä on osa tätä aikaa (Oittinen 1995, 44). Kääntäminen ja myöhemmin määriteltävä uudelleenkäyttäminen koostuvat siis kaikista näistä osasista: lähde- ja kohdetekstistä ja niiden tulkinnasta eri aikakausina. Tekstit edustavat kukin omaa aikaansa ja tekstin luoja tai kääntäjä on antanut siihen oman tulkintaansa ajasta ja paikasta.

---

<sup>8</sup> Steiner, George (1976) *After Babel. Aspects of Language and Translation*. Oxford University Press, New York. Oittinen 1995, 32.

Tärkein ja ratkaiseva tekijä kääntämisessä on kuitenkin käännöksen tarkoitus. Skoposteorian mukaan käännös on onnistunut, kun tuottajan teoria ja vastaanottajan teoria sen tulkinnasta eivät merkittävästi poikkea toisistaan (Reiss & Vermeer 1986, 55–57). Nord (2009) määrittelee käännöksen seuraavasti skoposteoriaan viitaten: ”Translation ist die Produktion eines funktionsgerechten Zieltextes in einer je nach der angestrebten oder geforderten Funktion des Zieltextes (Translatioskopos) unterschiedlich spezifizierten Anbindung und einen vorhandenen Ausgangstext“ (Nord 2009, 30).

#### 4.1 Kääntäjän näkökulmat

Kääntäjä ei ole lähdetekstin viestin lähettäjä vaan kohdekulttuurin tekstin tuottaja, joka siis luo kohdekulttuurisen viestin lähdekulttuurisesta viestistä. Kääntäjällä on kaksijakoinen rooli: yhtäältä hän on lähdetekstin vastaanottaja, toisaalta kohdetekstin tuottaja, mutta hän ei kuitenkaan sellaisenaan ole tavallinen kommunikaatioon osallistuja. (Nord 2009, 10–12.) Kääntäjän on tehtävä päätös siitä, minkä näkökulman hän tekstiä kääntäessään ottaa. Kärjistetysti kääntäjä voisi kysyä itseltään, mistä elementeistä hän voisi tarpeen vaatiessa luopua tai mikä on ehdottomasti säilytettävä. Kääntäjän valinnat käännöstilanteissa perustuvat omaan minään eli kääntäjän ideologiaan, mutta myös kyseiseen tilanteeseen ja sen hetkisiin normeihin. (Oittinen 1997, 133.)

Kääntäjän on myös pohdittava sitä, miten aiottu lukija vastaanottaisi tekstin – kuinka paljon hän siis ymmärtää vai tarvitseeko jotain selittää. Joskus kertomuksen juoni tai vitsit ovat sellaisia, joiden kääntämisessä tulee tarve avata tarkoitetta lukijalle kuitenkin tekstin siitä kärsimättä. (Oittinen 1997, 55.) Aineistosta tähän löytyy esimerkki tarinan loppupuolelta, jossa linnanaave, kreivitär Kunigunden poika, kietoo Evelyniä lakanaan, jolloin kertoja pyytää lukijaa kiinnittämään huomiota kummituksen taitavaan lakanan käsittelyyn. Saksaksi kertoja toteaa: ”Man beachte, wie geschickt der Sohn linker Hand ein Betttuch modisch raffend zu versteht!” (Schmidt 1983, 21). Ironisen huomion ymmärtämiseen tarvittaisiin saksalaisen ylimystön tapojen ja historian tuntemusta, jota suomalaisella lukijakunnalla on vähemmän.

Kääntäjä vastaanottaa alkutekstin ja välittää sen eteenpäin jollekin toiselle eikä itseään varten. Kääntäjän pitäisi ideaalitapauksessa hallita molemmat kulttuurit yhtä hyvin, mutta harvemmin näin käy ja juuri nämä kulttuurien ja kielten kompetenssien erot vaikuttavat kääntäjän kykyyn

tuottaa käännös. (Nord 2009, 11.) Kääntäjät ovat kuitenkin yksilöitä ja inhimillisiä olentoja ja tekevät myös virheitä. Miten tulkita tilannetta, jos kääntäjä ei ymmärrä kohtaamaansa tekstiä? Miten analysoida tilannetta, jos kääntäjän valitsema käännös menetelmä tuottaa käännöksen, joka on sanasta sanaan alkuperäisen viestin kanssa eikä toimi annetussa kontekstissa? Tässä tutkielmassa tarkastelen aineistoa myös tästä näkökulmasta ja näen sanasta sanaan kääntämistä vieraannuttavana käännösstrategiana, koska tällainen saman sisällön suora tuominen kohdekieleen ja -kulttuuriin aiheuttaa väistämättä vierauden tuntua kieliparissa saksa-suomi.

Tämän tutkielman tärkeimpiä termejä ovat *käännösstrategia* ja *käännös menetelmä*. Käännösstrategialla tai -metodilla tarkoitetaan kääntäjän tapaa lähestyä alkutekstiä ja kääntää se toiseen kieleen ja kulttuuriin. Usein puhutaan sanasta sanaan kääntämisestä tai vastakohtaisesti vapaasta kääntämisestä. Käännösstrategioita ovat myös vieraannuttaminen ja kotouttaminen. Käännös menetelmistä puhuttaessa tarkoitetaan yksittäisiin tekstikatkelmiin tehtyjä käännösratkaisuja. Näistä voidaan käyttää myös nimitystä käännöstekniikka. Nämä ratkaisut tai tekniikat ovat yhteydessä sekä käännösstrategiaan että kieli- ja kulttuuripariin. (Schreiber 1999, 151.) Nämä termit eivät ole täysin vakiintuneita ja ne on pyritty määrittelemään selkeästi ja erottelevasti. Kuitenkin termin valinta heijastaa tutkijan omaa taustaa ja näkemystä kääntämisestä. (Leppihalme 2007, 365.) Tässä tutkielmassa käytän termejä käännösstrategia ja käännös menetelmä edellä esitettyjen Schreiberin (1999, 151) määritelmien valossa eli käsittelen ensin kääntäjien valintoja yksittäistapauksissa sekä tarkastelen niiden sijoittumista vieraannuttavan ja kotouttavan kääntämisen kenttiin.

## 4.2 Uudelleenkäännösten syntyminen

Tekstien tulkitseminen eri aikoina vaikuttaa vääjäämättä myös uudelleenkääntämiseen tai oikeammin uudelleenkääntämisen tarpeeseen. Oittisen (1997, 133) mukaan uudelleenkääntämistarpeeseen vaikuttavat monet asiat, kuten mahdollinen kohdeyleisön vaihtuminen, mikä tapahtui esimerkiksi Liisa Ihmemaassa -kirjan suomennoksissa, joista Anni Swanin ja Kirsi Kunnaksen käännökset on suunnattu selkeästi lapsilukijalle, mutta Alice Martinin käännös on puolestaan kohdennettu aikuisille, johon on valittu vieraannuttava käännösstrategia. Käännökset tehdään eri ajassa ja eri ehdoilla ja ne ovat tämän vuoksi erilaisia, ei niin, että ne olisivat ”hyviä” tai ”huonoja”, vaan koska ne on tuotettu eri tarpeisiin. (Lefevere & Bassnett 1990, 5.)

Gambier (1994) on ehdottanut seuraavanlaista listaa uudelleenkääntämisen syntymiseen. Hänestä tähän vaikuttavat uudelleenkääntämisen ajoitus, kirjoittajan kieli ja kulttuuri, päätökset ja motiivit kääntää sekä vastaanottava kieli ja kulttuuri, uudelleenkäännösten strategiat, kysymykset ja vaikutukset, sekä käsitteiden vastaavuus, uskollisuus ja/tai käännöksen vapaus (Gambier 1994, 416). Paloposken ja Koskisen (2010, 46) tutkimus vahvistaa Gambierin näkemystä ja heidän mukaansa uudelleenkäännöksen syntyyn vaikuttaa ajan lisäksi moni muu tekijä, kuten konteksti, johon teksti luodaan, ja muut toimijat, kuten kääntäjät. Uudelleenkääntäminen tarvitsee vielä paljon lisätutkimusta eikä Paloposken ja Koskisen (emt.) mukaan kannata sokeasti luottaa nykyiseen kategoriointiin tutkimusta tehdessä.

Uudelleenkäännöksistä puhuttaessa on otettava myös uudistetut käännökset huomioon. Paloposki ja Koskinen (2010, 44) viittaavat Vanderschelden (2000)<sup>9</sup> ajatukseen, jonka mukaan uudistettu versio on askel kohti uudelleenkäännöstä. Mikäli teoksessa on rajattu määrä virheitä, niiden korjaaminen voidaan suorittaa joko yksinkertaisella editoinnilla tai kokonaan kirjoittamalla teksti uudelleen. Tällöin herää kysymys, kuinka paljon tekstiä voidaan muokata, että sitä edelleen voidaan kutsua samaksi tekstiksi. Kuitenkin sen sijaan, että käytettäisiin selkeitä nimityksiä uudelleenkäännös tai uudistettu käännös, Paloposken ja Koskisen (2010) tutkimustulokset puoltavat ensimmäisen ja toisen käännöksen monitasoista suhdetta, jolloin edeltävälle käännökselle on tehty ortografista tai tyyllillistä korjailua, lähdetekstistä poikkeavaa korjausta tai kokonaan uusi käännös, jolla ei ole välttämättä yhteyttä edeltävään käännökseen lainkaan. (Paloposki & Koskinen 2010, 47.)

Schreiber (2004, 269; 271) määrittelee kääntämisen yläkäsitteeksi tekstinkäsittelyn. Alkuperäisen tekstin editoinnilla tai ”korjaamisella” tarkoitetaan kirjoitusvirheiden ja tekstintekijän virheiden poistamista kääntäjän oman pohjatiedon mukaan. Tällaista editointia voidaan ajatella tarvittavan myös tilanteessa, jossa ensimmäisen käännöksen jälkeen havaitaan kääntäjän mahdollinen väärinymmärrys. Aineistossani tuli esiin muutama tällainen väärinymmärrys, joka oli toisessa käännöksessä korjattu, esimerkkinä Niken palvelijan lausahdus ”Ich kündige!” on ensimmäisessä käännöksessä suomennettu ”Ilmoittaudun!” ja toisessa ”Irtisanoudun!”. Tapahtumahetkellä palvelija istuu sidottuna musta pannumyssy päässä ja on kauhuissaan, kun roistot alkavat ampua.

---

<sup>9</sup> Vanderschelden, Isabelle (2000) Why Retranslate the French Classics? The Impact of Retranslation on Quality. Salama-Carr, Myriam (toim.) *On Translating French Literature and Film II*. Amsterdam/Atlanta: Rodopi. 1–18.

Miten lähdetekstin ja käännöksen suhde sitten muotoutuu? Tutkijoiden väitteenä on ollut, että ensimmäinen käännös vaikuttaa myös tuleviin käännöksiin. Anni Swanin teoksen käännöksellä *Liisa Ihmemaassa* on ollut Oittisen (1997, 133) mukaan vaikutus myöhemmin tehtyihin käännöksiin. Tätä mieltä on myös Stewart (2009), joka tutki kuutta uudelleenenglanninnosta 1700-luvulta 2000-luvulle Montesquen *Lettres persannes* -kirjeistä. Hänen tuloksensa tukivat väitettä, että edeltävät käännökset ovat edesauttaneet uuden käännöksen luomista, koska käännöksillä oli niin paljon yhteisiä elementtejä. Stewart (2009) painottaa, ettei kääntäjän pitäisi ajatella parantavansa edeltävää käännöstä vaan tekevänsä sen uudelleen eikä hän näe mitään syytä, miksi kääntäjä ei voisi hyötyä edeltävän kääntäjän työstä, varsinkin mikäli käännöksessä on toistuvia ongelmia.

Todennäköisesti tunnetuimpia uudelleenäännösten kohteita ovat Raamattu, Koraani ja Talmud, joista eri kielille on tehty useita käännöksiä ja uudelleenpainoksia. Uskonnollisten teosten sijaan Koskinen ja Paloposki (2005, 21) keskittyivät kaunokirjallisuuden uudelleenääntämisen tutkimiseen ja havaitsivat, että uudelleenäännösrypeät toistuvat 50 vuoden välein. Knatterton-sarjakuvan ensimmäisen käännöksen ja uudelleenäännöksen väliin jää vain 20 vuotta, joten onko kyse uudelleenääntämisestä vai korjatusta uusintapainoksesta Knatterton-sarjakuvassa? Ensimmäisessä käännöksessä on useita tulkintavirheitä ja suomen kielelle epätyypillisiä rakenneratkaisuja, joten oletan Långin tehneen kokonaan uuden käännöksen, sen sijaan, että hän olisi lähtenyt tekemään korjattua versiota vanhasta.

### 4.3 Uudelleenääntämishypoteesi

Paloposki ja Koskinen (2010) tiivistävät artikkelissaan uudelleenääntämisen historiaa ja erityisesti uudelleenääntämishypoteesin (Retranslationhypothesis) historiaa. Jatkossa käytän tästä lyhennettä UH. Brownlien (2006, 148) hypoteesi pohjaa Antoine Bermanin (1990)<sup>10</sup> ajatukseen siitä, että ensimmäinen käännös on aina kotouttavampi ja seuraavassa käännöksessä tai käännöksissä pyritään vieraannuttavaan lopputulokseen. Kotouttava kääntäminen huomioi ensisijaisesti kohdelukijan ja hänen tarpeensa ymmärtää teksti. Tällöin käännöksestä muokataan tai jopa poistetaan vieraan kulttuurin elementtejä. Vieraannuttava käännösstrategia

---

<sup>10</sup> Berman, Antoine (1990) La retraduction comme espace de la traduction. *Palimpsestes. Retraduire*. Vol.4. 1–7.



puolestaan korostaa alkuperäisen tekstin elementtejä (Venuti 1995, 20). Kärjistäen voisi ajatella, että vieraannuttava käänösstrategia on uskollisempi alkuperäiselle tekstille. Käännöksen “uskollisuus” ei kuitenkaan tarkoita samaa kuin “vastaavuus” vaan sitä, että käännöksen funktio olisi sama kohdekulttuurissa kuin lähdetekstin funktio lähdekulttuurissa ja tämän funktionaalisen ekvivalenssin saavuttaminen saattaa joskus vaatia lähdetekstin osittaista muokkaamista (Lefevere & Bassnett 1990, 8).

Uudelleenkääntämishypoteesi perustuu näiden kahden käänösstrategian vaihteluun. Brownlie (2006, 148.) viittaa Bermaniin (1990)<sup>11</sup> nähdessään ensimmäisen käännöksen olevan eräänlainen harjoitus, josta seuraava kääntäjä voi ottaa opikseen ja tehdä lähtötekstille uskollisemman käännöksen, joka olisi näin ollen ”parempi” kuin ensimmäinen. Hän kannattaa vieraannuttavaa kääntämistä, joka näkyy myös hänen ajatuksissaan uudelleenkääntämisestä. Aihetta on tutkinut myös Paul Bensimon<sup>12</sup>, joka kannatta tätä teoriaa ja perustelee näkemyksensä tästä kulttuurisella vastaanotolla. Bensimonin (emt.) mukaan kulttuurialueella ollaan jokseenkin haluttomia vastaanottamaan teksti, jossa on paljon vieraan ja ehkä tuntemattoman kulttuurin ominaisuuksia. Jotta teos (käännös) otettaisiin hyvin vastaan kohdekulttuurissa, se tulee muokata kohdekulttuuriin sopivaksi. (Brownlie 2006, 148.)

Paloposken ja Koskisen (2010, 36) tutkimustulokset osoittivat, että uudelleenkääntämishypoteesi sopii vain osaan kaikista uudelleenkäännöksistä. Heidän mukaansa on myös olemassa vastakkaisia ilmiöitä, jossa ensimmäinen käännös on vieraannuttava ja toinen kotouttava sekä tapauksia, jossa kotouttavan ja vieraannuttavat strategian tutkiminen on osittain turhaa. Tutkijat eivät löytäneet riittäviä perusteita uudelleenkääntämishypoteesin teorialle, jossa kotouttavaa käänösstrategiaa seuraisi aina vieraannuttava strategia. Uudelleenkäännös syntyy sen hetkessä kontekstissa, johon yksittäiset tekijät (esimerkiksi kääntäjät) vaikuttavat. Paloposken ja Koskisen (2010, 46) mukaan tutkijoiden pitäisi enemmän kiinnittää huomiota siihen, missä määrin ja miten nämä tekijät vaikuttavat lopputulokseen. Heidän analyysinsä lopputuloksena oli, että heidän täytyy kyseenalaistaa ensimmäisen käännöksen ja uudelleenkäännöksen kahtiajako sekä myös uudistetun käännöksen ja uudelleenkäännöksen erottelu. Kyseessä olisi heidän mukaansa ennemmin jatkumo, jossa eri versiosta voidaan siirtyä saumattomasti toiseen tai että ne jopa nivoutuvat yhteen. (Paloposki & Koskinen 2010, 47.)

---

<sup>11</sup> Berman, Antoine (1990) La retraduction comme espace de la traduction. *Palimpsestes. Retraduire*. Vol.4. 1–7.

<sup>12</sup> Bensimon, Paul (1990) Présentation. *Palimpsestes. Retraduire*. Vol. 4. IX–XIII. (teoksessa Brownlie, 2006, 148)

Kotouttavan käännösstrategian havaitseminen tekstissä on haastavaa, sillä se näkyy tekstin monella eri tasolla. Vastaava ongelma on myös vieraannuttavan strategian kanssa. Sekä kotouttavat että vieraannuttavat käännösratkaisut saattavat olla perusteltuja tai puhtaasti yhteensattumia. On myös lähes mahdotonta selvittää yksittäisen ratkaisun taustoja: käännös saattaa olla kääntäjän selkeä päätös tai tilanne, jossa kääntäjällä ei yksinkertaisesti ole ollut muita sopivia käännösvaihtoehtoja tarjolla. (Paloposki & Koskinen 2010, 32.)

## 5. Tutkimusaineisto ja -menetelmä

### 5.1 Aineiston esittely

Manfred Schmidt (1913–1999) loi salapoliisisankarin Nick Knattertonin alun perin jo 1935 piirtäessään rikossarjakuvaa *Der Hilfruf der Maud O'Key*, jota julkaisiin Die Grüne Post - sanomalehdessä. Jo tuolloin Knattertonin hahmo käytti yliverkaisia keinoja roistojen voittamiseen – minkä mestarietsivä teki kaikissa tarinoissa, ja Nick Knatterton hurmasi suuren saksalaisen yleisön 1950-luvulla sarjakuvan ilmestyttyä *Quick*-lehdessä. Schmidtin mukaan mestarietsivän tarkoituksena oli parodioida Teräsmiehen kaltaisia sarjakuvia, mutta on myös esitetty ajatus, jonka mukaan Knatterton perustuisi Nat Pinkertonin seikkailuihin. Pinkertonia voisi karrikoidusti kuvata 1900-luvun alkupuoliskon salainen etsivä 007, sillä tämä hahmo kiersi ympäri maailmaa jahdaten antiprotagonisteja. Niin Pinkerton kuin Knattertonkin ovat selkeästi saaneet vaikutteita Sherlock Holmesin seikkailuista. (von Lüpke 2013.) Vaikka lukijakunta ei tunnistanut Knattertonia sarjakuvan parodiaksi, se kuitenkin ymmärsi Schmidtin nokkelat ironiset sanaleikit ja nokkelat kulttuuriviittaukset, joita sarjakuva viljelee.

Schmidtin sarjakuvia ei Suomessa ole juurikaan tutkittu Joensuun yliopistossa tehdyn gradun lisäksi (Gråsten 1995). Paloposki ja Koskinen (2010) ovat suomalaisen uudelleenkiäännöstökimuksen uranuurtajia ja on erittäin mielenkiintoista päästä tarkastelemaan uudelleenkiääntämishypoteesin toteutumista valitsemassani aineistossa. Aineistoni koostuu kolmesta Manfred Schmidtin teoksesta: *Nick Knatterton: Alle aufregenden Abenteuer des berühmten Meisterdetektivs* (Schmidt 1983), sen käännöksistä *Nikke Knatterton: Mestarietsivän tunnetuimpia seikkaluja* (Schmidt 1990) ja *Nikke Knatterton: Maineikkaan mestarietsivän kaikki kiihdyttävät seikkailut. 1. Laukaus tekotakaraivoon* (Schmidt 2009). Ensimmäisen käännöksen ovat tehneet Kari Nenonen ja Ulla Ropponen yhdessä. Kari Nenonen (1949–2006) tunnetaan ehkä parhaiten kauhu- ja tieteiskirjallisuuden parista sekä kirjailijana että kääntäjänä. Hän suomensi 1980-luvun loppupuolella teoksia Stephen Kingiltä, Christopher Priestiltä ja Philip K. Dickiltä. (Jerrman 2006.) Ulla Ropponen on suomentanut mm. fantasia- ja lastenkirjallisuutta. Toisen version kääntäjä Markus Lång on musiikkitieteilijä, suomentaja ja kielentarkistaja. Hän on kääntänyt mm. filosofiaan ja historiaan liittyvää kirjallisuutta (Lång, e.v.).

Nikke Knatterton -sarjakuva *Laukaus tekotakaraivoon* koostuu kahden rivin ja kahdeksan ruudun kokoisista stripeistä. Jokainen strippi on oma kokonaisuutensa ja tällaisena ne ovat

aikanaan esiintyneet myös Quickissa. Materiaalini sarjakuvatarina koostuu 30 tällaisesta stripistä. Tarinan päähenkilö on luonnollisesti mestarietsivä Nikke Knatterton. Tarinan nimikko-tapahtuma osuu jo tarinan ensimmäiseen strippiin, mistä tapahtumaketju alkaa. Nikke saa puhelinoiton, jonka perusteella hän päätelee multimiljonääri Lucius X. Nylonin tyttären Evelyn Nylonin kaappauksen ja pian selviääkin, että tarinan antiprotagonistit gangsteripäällikkö Nakke Nutti ja hänen tyttöystävänsä Virginia Peng ovat siepanneet Evelynin. Monien mutkien, epäonnistumisten ja mitä kekseliäimpien apukeinojen avulla Knatterton palauttaa Evelynin kaulakoruineen ja lunnasrahoineen takaisin isänsä luo.

## 5.2 Tutkimusmenetelmästä

Tutustuin näihin kolmeen sarjakuvalehteen ja valitessani sopivia tutkimuskohteita päädyin pitkällisen tarkastelun jälkeen sanaleikkeihin. Knatterton tarjoaa useita tutkimuskohteita, mutta koska tarjolla oleva materiaali oli rajallinen ja tällaisessa humoristisessa sarjakuvassa sanaleikkejä oli kuitenkin verrattain runsaasti, päädyin tutkimaan niitä. Löytämistä sanaleikeistä ja muista humoristisista elementeistä loin excel-taulukon (liite 1). Sanaleikit ovat kronologisesti järjestetty. Taulukkoon on ensimmäiseen sarakkeeseen sijoitettu saksankielisen alkutekstin puheenvuorot, seuraavaan Nenosen ja Ropposen käännöksen puheenvuorot, minkä jälkeen on Långin version puheenvuorot. Itse tutkimukseen olen valinnut tästä taulukosta kaksitoista esimerkkiä. Jokaisessa esimerkissä on kolme sarjakuvaruutua – yksi jokaisesta versiosta. Nämä versiot on merkitty vuosiluvuin ja sivunumeroin.

Sovelsin Delabastitan (1996) Gottliebin (1997) ja Leppihalmeen (1997b) jaottelua tutkielman aineistossa, sillä sellaisenaan mikään näistä kolmesta ei kata Knatterton-sarjakuvasta löytyviä sanaleikkejä. Tutkielmani aineistosta löytyy sekä sana- että kontekstitason sanaleikkejä, jotka olen jakanut neljään kategoriaan semanttisesti laajemmasta käsitteestä suppeampaan:

- 1) sanaleikit, jotka perustuvat kulttuuriseen viittaukseen
- 2) sanaleikit, jotka perustuvat fraseologismiin
- 3) sanaleikit, jotka perustuvat fraseoleksemeihin
- 4) sanaleikit, jotka perustuvat yksittäisen sanan kaksoismerkitykseen

Ensimmäisen ryhmän sanaleikit on muodostettu suorasta lainauksesta, lainatusta teoksesta tai muusta kulttuurisesta viittauksesta. Leppihalmeen (1997a, 3–4) määritelmän mukaan nämä

olisivat alluusioita, mutta koska alluusion ja sanaleikin ero on häilyvä, en ota alluusion teoriaa mukaan tähän tutkielmaan. Näin tutkielma pysyisi oikeassa laajuudessa. Toinen ja kolmas ryhmä muodostuvat fraseemeista ja fraseoleksemeistä, joista oli aikaisemmin luvussa 3.1. Neljäs tutkittava ryhmä koostuu kaikessa yksinkertaisuudessa sanoista, jotka saavat toisen merkityksen omasta kontekstistaan, tämän tutkielman aineistossa siis sarjakuvaruudun tapahtumasta. Kaikista ryhmistä olen ottanut analyysiin kolme edustavinta esimerkkiä. Valinta perustui sanaleikkien kääntämisessä käytetyn metodin selkeyteen. Näitä tutkin tarkemmin niiden omassa kontekstissa ja vertailen käännöksiä toisiinsa sekä niiden suhdetta alkuperäiseen teokseen. Gråsten (1995) tutki myös sanaleikkien kääntämistä tutkielmassaan ja hänen aineistonaan olivat kaikki neljä ilmestynyttä Knatterton-tarinaa.

Jokainen esimerkkiruutu otetaan sellaisenaan tarkasteluun, pyrin jäljittelemään Schmidtin ajatuksia tämän hetkisten tiedonhakumahdollisuuksien avulla ja pyrin ymmärtämään alkuperäistä kontekstia, minkä jälkeen soveltamalla Leppihalmeen (1997c) käännösmenetelmätaulukkoa tarkastelen kääntäjien käyttämiä menetelmiä, jotka auttavat hahmottamaan myös kääntäjän pyrkimyksiä mahdollisesti kotouttavaan tai vieraannuttavaan käännökseen sekä tarkastelemaan hypoteesin toteutumista tässä aineistossa. Leppihalme (1997c, 145) tyypistää Delabastian (1996) jaottelun kolmeen eli sanaleikki a) käännetään (toiseksi) sanaleikiksi, b) korvataan jollain muulla tehokeinolla tai c) jätetään kääntämättä tai poistetaan. Sovellan tutkimuksessani kumpaakin jaottelua sisällöllisesti. Koska analyysini perustuu alkuperäistekstissä olleeseen sanaleikkiin ja kääntäjän tälle valitsemaan käännösmenetelmään, jolloin lähtökohtaisesti Leppihalmetta (1997c, 146–147) mukailen olen luonut selkeämmän työkalun:

- a) Sanaleikki käännetään sanaleikiksi
  - Sanaleikki käännetään sanaleikiksi, jolloin sen tekstifunktio säilyy. Sanaleikki käännetään vastaavalla kohdekielisellä sanaleikillä.
- b) Sanaleikki korvataan jollain tehokeinolla
  - Sanaleikki korvataan humoristisella toteamuksella, alliteraatiolla tai esimerkiksi riimillä.
- c) Sanaleikki siirretään käännökseen
  - Sanaleikki käännetään esimerkiksi sanasta sanaan, jolloin humoristinen elementti katoaa.
- d) Sanaleikki poistetaan
  - Kääntäjä poistaa sanaleikin sisältävän tekstikatkelman kokonaan.

Oletukseni mukaan kääntäjien ratkaisut eroavat toisistaan ja tulee olemaan mielenkiintoista nähdä jos niin miten valitut menetelmät poikkeavat toisistaan. Koska päällimmäinen kiinnostuksenkohteeni on käännöksen ja uudelleen­käännöksen vertailu, kääntäjien valitse­mat menetelmät ovat avainasemassa. Sen vuoksi halusinkin selvittää, miten nämä käännökset sopivat tähän hypoteesiin. Kotouttamisen ja vieraannuttamisen aspekti tuo uuden ulottuvuuden analyysityökaluuni. Kotouttavan käännösstrategian etsimiseen on tällä menetelmäjaottelulla useampi eri mahdollisuus, sillä listan ainoa vieraannuttava menetelmä on kohta 3. Muut menetelmät kuvaavat lähinnä kääntäjän eri mahdollisuuksia paikata alkuperäiselle sanaleikille va­rattu paikka tilanteessa, jossa sanaleikkiä ei voidakaan kääntää vastaavaksi sanaleikiksi.

## 6 Analyysi

Tässä luvussa esittelen ensiksi yleisiä huomioitani aineistoni analyysistä, analyysiprosessista minkä jälkeen esittelen esimerkeittäin kääntäjien erilaisia käännösratkaisuja. Ensi- ja uudelleen­käännöksen tarkastelu vaikutti jo alkuvaiheessa erittäin mielenkiintoiselta, sillä jo pinta­puolisella tarkastelulla huomasin selkeitä eroja näissä käännöksissä ja siinä, kuinka kääntäjät ovat tulkinneet alkuperäistä tekstiä. Ensikäännöstä lukiessani lukuhetkiin tuli pieniä pysähdyksiä, sillä tekstissä oli paikoitellen vieraalta tuntuvia elementtejä (ks. esimerkki 7, 47). Tarina itsessään on mukaansa tempaava kaikkine juonenkään­teineen. Kuulun tämän käännösaineiston kohdekulttuuriin ja hallitsen kohdekielen, joten kun analyysiosiossa tulen viittaamaan kohdekieliseen lukijaan tai lukijoihin, edustan kyseistä kohderyhmää.

Aineiston käsittelyn aloitan analysoimalla alkuperäistekstin kontekstia, tarinan tapahtumati­lannetta ja alkuperäistekstin sanaleikin ominaisuuksia. Ennen jokaisen ruudun analyysiä ker­ron hieman ruudussa olevasta tilanteesta, jolloin konteksti hahmottuu lukijalle paremmin. Tämän jälkeen paneudun alkuperäisen sanaleikin ja sen taustan analysoimiseen, jotta kääntä­jien valitse­mat käännösratkaisut saisivat tarpeellisen tulkintataustan. Erittelen sekä ensi- että uudelleen­käännöksen menetelmiä, joiden pohjalta teen myös päätelmät siitä, kuuluvatko me­netelmät kotouttavaan vai vieraannuttavaan käännösstrategiaan.

## 6.1 Sanaleikki perustuu kulttuuriseen viittaukseen

### Esimerkki 1: Alppiniittyjen maja

Ensimmäisessä esimerkissä Nakke Nutin roistot vievät Nikke Knattertonia ja Evelyn Knylonia vuoristomajalle. Roistot kantavat heitä sidottuna selässään, ja toinen heistä toteaa: *Auf der Alm, da gibt's ka sünd! HaHaHa!*

Kuva 1: Alppiniittyjen maja



Schmidt (1983, 14)



Schmidt (1990, 8)



Schmidt (2009, 11)

Tarkastelen ensin hieman tämän viittauksen taustoja, sillä roiston puheenvuoro ”*Auf der Alm, da gibt's ka sünd! Hahaha!*” saa useita merkityksiä 2000-luvun alun lukuhetkessä. Nimeä *Auf der Alm, da gibt's ka sünd* kantavat useat eri laulut, vaikka alkuperäinen lienee kuitenkin itävaltalainen kansanlaulu, josta vanhin merkintä löytyy vuodelta 1851 (Schneider & Bösch-Niederer 1997, 204–205). Kyseisen laulun kertosäkeistöt päättyvät tähän lauseeseen, joten alkuperäisen sarjakuvaruudun tapahtumat voitaisiin tulkita niin, että roisto laulaa kyseistä

laulua tai siitä tehtyä uudempaa versiota. Tämä lausahdus on myös muun muassa itävaltalaisen vuonna 1950 ilmestyneen elokuvakomedian sekä vuonna 1974 ilmestyneen saksalaisen aikuisviihde-elokuvan nimi. Roiston puheenvuoro voisi siis viitata myös itävaltalaiseen komediaan, joka sijoittuu samalle vuosikymmenelle Knatterton-sarjakuvien kanssa.

Vuoden 1990 käännöksessä roiston puheenvuoro on käännetty sisällöltään päinvastaiseksi kuin alkuperäinen lausahdus, sillä roisto sanaileekin ”Alppiniityillä, siellä on syntinen maja HA HA”. Taustatietoihin verraten sanoisin, että Nenonen ja Ropponen ovat ottaneet viitteen tähän käännökseen saksalaisesta aikuisviihde-elokuvasta, jossa muutama ihminen sulkeutuu vuorilla sijaitsevaan alppimajaan niin sanotusti tutustumaan toisiinsa. Kyseinen elokuva tarjoaa tälle viittaukselle täysin toisenlaisen tulkintataustan, minkä vuoksi ruudussa näkyvä vuoristomökki muuttuukin ”syntiseksi majaksi”.

Nenosen ja Ropposen versiossa (Schmidt 1990) samaisessa ruudussa olevat Niken ja Evelynin puheenvuorot saavat myös hieman vähemmän romanttisen sävyn, kuin mitä ehkä 1950-luvun lukijalle muodostui. Nenonen ja Ropponen ovat luoneet tähän sanaleikkiä vastaavan tehokeinon, tosin puheenvuoron sisältö on muuttunut. Kohdekulttuurin lukijalle alkuperäinen laulu tai edellä mainitut elokuvat ovat tuskin tuttuja, joten lausahduksen kaksoismerkitys olisi joka tapauksessa jäänyt kohdekieliseltä lukijalta ymmärtämättä. Kääntäjien luoma tilanne jää lukijalle hieman epäselväksi, sillä toteamus ei sovi tarinakokonaisuuteen. Käännöstilanteesta voi tehdä kaksi tulkintaa: kääntäjät ovat pyrkineet luomaan lukijalle alkuperäistä mahdollisimman lähellä olevan version liittäen tähän huomautuksen kuvassa olevasta vuoristomajasta tai kääntäjät eivät ole ymmärtäneet käännettävää kohtaa. Tältä pohjalta on hankala perustella, onko käytetty kotouttava strategia onnistunut vai ei.

Långin (Schmidt 2009) käännöksessä ”Vuorilla ei ole syntiä siellä, Hah-haa!” palataan sisällöllisesti takaisin alkuperäiseen kontekstiin. Tässä versiossa on tavoiteltu laulunomaista lauserakennetta, joten Lång on todennäköisesti pohjannut ratkaisunsa samannimiseen lauluun. Lukijalle jää tästä mahdollisesti tuntemattomasta laulusta kuva, että Nikkeä kantavan roiston työ on helppoa ja hän lauleskelee kulkiessaan. Långin laulunomainen lausahdus sopii tilannekuvaan sekä tarinaan. Niken ja Evelynin herkähkö mutta humoristinen kohtaaminen ei saa samanlaista alatyylistä sävyä kuin Nenosen ja Ropposen käännökseen on syntynyt. Tutkijana täytyy tosin mainita, että saatan tulkita kommentin alatyyliseksi tehdyn pohjatutkimuksen myötä. Mikäli samannimistä aikuisviihde-elokuvaa ei olisi, tulkitsisin käännöstä tuskin yhtä alatyylili-



seksi kuin nyt. Lång on valinnut käännös menetelmäkseen vastaavan retorisen tehokeinon käytön humoristisen tilanteen ylläpitämiseksi. Pidän Långin valintaa tehokeinona enkä vastaavana sanaleikkinä sen vuoksi, ettei se saa kohdekielellä vastaavaa funktiota. Vaikka katson kyseisen tehokeinon käytön kotouttavaksi, tulkitsem, että tässä on kuitenkin pyritty mahdollisimman lähelle alkuperäistä kontekstia, joka puoltaisi tulkintaa vieraannuttavasta lähestymistavasta.

### Esimerkki 2: Hanhi, joka munii kultaiset lunnat

Edeltävässä esimerkissä roistot kantoivat Nikkeä ja Evelyniä kohti vuoristomajaa. Tässä ruudussa joukkio on päässyt perille ja roistot päästävät heidät pois kantopusseistaan. Toinen roistoista innostuu kovin nähdessään miljonääri Knylonin tyttären Evelynin ja huudahtaa:

Kuva 2:

Hanhi, joka munii kultaiset lunnat



Schmidt (1983, 14)



Schmidt (1990, 8)



Schmidt (2009, 11)

Alkuperäistekstistä käy ilmi, että sarjakuvataiteilija viittaa tarinaan hanhesta, joka muni kultaisia munia. Tarina on alun perin amerikkalaisesta lasten satukirjasta *The tall book of nursery tales* (Rojankovski 1944), joka on suomeksi kääntänyt Tarja Saarikoski ja suomenkielisen kirjan nimi on *Hanhiemon satuaarre* (Rojankovski 1954). Schmidt on leikitellyt sadun nimellä lisäten siihen roistojen ajatukset miljonäärin tyttärestä saatavista lunnasta sekä hienoisen viittauksen Evelynin ulkoiseen olemukseen käyttämällä hänestä hanhen diminutiivimuotoa *Gänschen*. Suomeksi samaisessa tilanteessa voitaisiin käyttää myös nimitystä hanhi, mutta myös kana tai kananen.

Ensimmäisessä käännöksessä kyseinen sanaleikki on poistettu kokonaan ja tuotu lukijalle suoraan esiin roistojen ajatukset ”Tästä kaikesta saamme vielä hyvät lunnaat!”. Nenonen ja Ropponen puhuvat hanhen sijaan ”tästä kaikesta”. Herää epäily, onko kääntäjällä tai kääntäjillä ollut kiire kyseisen puheenvuoron kohdalla. Ovatko he kenties tulkinneet tekstiä tässä kohdin hieman väärin ja todenneetkin, että roistot puhuvan kokonaisuudesta *Ganze* tai *Gänze* (D-DUW 2003, 597) eivätkä näin ollen ole yhdistäneet puheenvuoroa aiemmin mainittuun satuun. Tämä on sikäli harmillista, sillä suomalainen lukija tunnistaisi kyllä tämän sanaleikin pohjana olleen sadun. Nenonen ja Ropponen ovat siis päättäneet poistaa kyseisen sanaleikin kokonaan ja olla käyttämättä mitään vastaavaa tehokeinoa humoristisuuden ylläpitämiseksi. Koska sanaleikki olisi toiminut myös kohdekielellä, pidän heidän valintansa erikoisena. Tulkiten Nenosen ja Ropposen käännösratkaisun pyrkimykseksi kotouttavaan käännösstrategiaan, sillä he ovat tämän tekstikatkelman kääntämisessä poikenneet sekä aikaisemmissa että myöhemmissä esimerkeissä havaitusta sanatarkasta käännösmenetelmästä.

Lång on luottanut omassa versiossaan lukijan kompetenssiin ja kääntänyt sanaleikin sanaleikiksi ”Tämä hanhi munii meille kultaiset lunnasmunat!”. Lukija voi ajatella hanhien olevan yksinkertaisia lintuja, joten hanhi-sanaa voidaan käyttää hieman alatyylisenä viittauksena naiseen. Lång säilytti sanaleikin käännöksessään ja kohdekulttuurista tuleva lukija ymmärtää sanaleikin viittauksineen vaivatta, joten pidän hänen käännösratkaisuaan onnistuneena. Hankalampaa on todeta onko tässä käytetty kotouttavaa vai vieraannuttavaa käännösstrategiaa, koska kyseinen satu, johon myös alkuperäisessä tekstissä viitataan, löytyy myös kohdekulttuurista. Jonkinlaisten tulosten saamiseksi päädyn tässä kuitenkin vieraannuttavaan käännösstrategiaan, koska Lång on onnistunut säilyttämään sanaleikin lähestulkoon alkuperäisen kaltaisen ja alkuperäisen sanaleikin tekstifunktio toistuu kohdetekstissä.

### Esimerkki 3: Ase ja kaupunki

Seuraavassa esimerkissä kääntäjät ovat kohdanneet historiaan liittyvän sanaleikin. Knatterton joutuu taas kerran pelastamaan Evelynin pulasta ja joutuu aseelliseen yhteydenottoon Nutin rikolliskoplan kanssa. Knattertonilla tosin kävi huono tuuri, sillä taistelun alkaessa hän huomaa ottaneensa pahvisen koristemiekan aseekseen, jolla hän yrittää pitää roistot kurissa. Tämä esimerkki olisi käynyt myös neljänteen kategoriaan eli yksittäisen sanan kaksoismerkitykseen perustuviin sanaleikkeihin. Olen kuitenkin sijoittanut tämän esimerkin tänne, koska tällä sanalla on selkeä historiallinen merkitys ja liittyy tiiviisti tietyn aikakauden historiaan.

Kuvasta löytyy toinenkin sanaleikki ”Er kämpft elastisch”, mutta tarkastelen tästä ruudusta kuitenkin vain kertojan lisähuomautuksen sisältöä ”Morgenstern (~~Dichter 19. Jhd.~~)” (Schmidt 1983,22). Schmidt (emt.) on rakentanut kuvaan tilanteen, jossa yksi roistoista hyökkää Knattertonin kimppuun aseenaan linnasta löytynyt piikkinuija, jota suomeksi kutsutaan myös kurikaksi. Saksankielinen vastine tälle on, kuten huomautuksesta käy ilmi, ”der Morgenstern”. Sarjakuvataiteilija Schmidt on luonut kuvaan nimen kaksoismerkityksen viittaamalla runoilija Christian Morgensterniin (1871–1914) (Habel 1997).

Nenonen ja Ropponen ovat kääntäneet sukunimen suomeksi ja tuottaneet version ”Aamutähti (~~n. 19 vuosisata~~)”. Piikkinuija tunnetaan myös nimellä aamutähti, joten tekstin viittaus kuvaan onnistuu. Kääntäjät ovat päätyneet muokkaamaan suluissa olevan lisäyksen lyhyempään muotoon, jolloin se viittaisi pelkästään aikakauteen, jolloin ase on ollut käytössä. Maininta 19. vuosisadasta näyttää nyt siltä, kuin sarjakuvan kertoja olisi tämän ensin sanonut, mutta korjannut virheen sen huomattessaan. Kertojan saksankielisessä lisäyksessä sanotaan, että piikkinuija on ”frühchristliche Waffe”. Tämän ovat Nenonen ja Ropponen kääntäneet suomeksi ”esikristillinen ase”. Esikristillinen aika sijoittuu ajanjaksolle ennen ajanlaskun alkua, kun taas varhaiskristillisuus on ajanlaskun alun jälkeistä aikaa n. 500-luvulle saakka. Piikkinuija kuuluu keskiaikaisiin aseisiin ja keskiajan määritellään olevan noin vuosien 500 ja 1400 välinen aika. Esikristillisestä ajasta puhuminen on ajallinen virhe käännöksessä. Kääntäjät ovat poistaneet alkuperäisen sanaleikin kaksoismerkityksineen, joten heidän ratkaisunsa on ollut kotouttaa tämä lisäys lukijalle ja poistaa hankala sanaleikki.

Kuten suomalainen lukija mahdollisesti tietää, piikkinuijan toinen nimitys *kurikka* on myös eteläpohjalaisen kaupungin nimi. Kurikan kaupunki itsenäistyi omaksi kunnakseen vuonna 1868, mihin Lång viittaa lisäyksessään. Kohdekulttuurin tuntevat lukijat tunnistavat kyllä Kurikan kaupungin, mutta piikkinuijan toisena nimenä se ei välttämättä ole yhtä tunnettu. Knattertonin kontekstissa näinkin tuttuun asiaan liitetty sanaleikki herättää lukijan huomion ja kiinnostuksen. Kurikka-sanaleikki on siinä mielessä onnistunut yhteensattuma, koska aamutähti-nimellä ei ole vastaavaa kaksoismerkitystä kohdekulttuurin historiasta eikä piikkinuijastakaan useampaa kaksoismerkitystä pysty luomaan tässä kuvakontekstissa. Långin käännösstrategiaa luonnehtisin kotouttavaksi sanaleikin luomiseksi.

Kuva 3: Ase ja kaupunki



Schmidt (1983, 22)



Schmidt (1990, 22)



Schmidt (2009, 27)

## 6.2 Sanaleikki perustuu fraseologismiin

### Esimerkki 4: Punainen valo – jännitys vai pelastus?

Tässä esimerkissä Nakke Nutin kopla on jättänyt Nikke Knattertonin sidottuna makaamaan junanraiteille. Nikellä on kuitenkin ilmiömäinen taipumus pelastua, kuten myös tässä tilanteessa:

Kuva 4:

Punainen valo – jännitys vai pelastus



Schmidt (1983, 17)

Schmidt (1990, 11)

Schmidt (2009, 17)

Ruudun analysoitava osa on Niken oma kommentti ”Kombiniere: Rotes Licht hielt, was es versprach!” (Schmidt 1983, 17). Tämä sanaleikki perustuu mitä todennäköisimmin sanontaan ”Nicht immer hielt das rote Licht, was es dem müden Wandersmann verspricht“, jota muutamista Internetissä olevista teksteistä<sup>13</sup> löytyy. Tämä nimenomainen sanonta ei ole kuitenkaan kovin yleinen, sillä yksikielisistä sitaattiteoksista (Zoozman 1958, Peltzer 1957, D-ZIT) tai idiomisanakirjoista (Schemann 2011, D-RED, Korhonen 2002) en tätä löytänyt, vaikkakin *mehr versprechen als man halten kann* (esim. Schemann 2011) on melko tavallinen lausahdus. Nimike *Nicht immer hält das rote Licht* löytyy myös saksalaiselta iskelmälistaukselta (Kreuder 2008), josta lisätietojen saaminen oli kuitenkin erityisen haastavaa. Kuten ensimmäisessä Knatterton-esimerkissä (sivulla 35), voisi tämä lausahdus viitata myös lauluun. Tämän esimerkin lausahdus on kuitenkin muuntunut sanonnan kaltaiseen käyttöön, minkä vuoksi esimerkki on sijoitettu fraseologismien joukkoon.

<sup>13</sup> esim: Pross, Harry (13.10.1989) <http://www.zeit.de/1989/42/zeichen-der-zeit-zeit-der-zeichen> Zeit Online.

Punainen valo viittaa tässä sanonnassa oletettavasti niin kutsuttuun punaisten lyhtyjen alueeseen, jossa prostituution harjoittajat ilmaisivat sijaintinsa punasävyisillä lyhdyillä ja ehkä tunnetuin punaisten lyhtyjen alue on Hampurin Reeberbahn. Tämä ei kuitenkaan ole punaisen valon ainoa asia, johon se viittaa. Punainen valo on myös universaali huomiovalo, jonka merkitys on sama: Pysähdy! Seis! Niin moottoriliikennettä kuin rautatiekuljetuksiakin ohjaavat punaiset ja vihreät valot, joten Niken kengänkannoissa olleet punaiset lamput toimivat erinomaisesti junan pysäyttämiseksi. Schmidtin sanaleikki sisältää nämä molemmat sisällöt eli punaisiin lyhtyihin viittaavan sanonnan sekä punaisen valon universaalien pysäyttämiskäytön.

Nenonen ja Ropponen (Schmidt 1990) ovat kääntäneet puheenvuoron muotoon ”Johtopäätös: punainen valo teki minkä lupasi!”, joka myötäilee alkuperäistä tekstiä. Lähes suora käänнос kuulostaa hieman erikoiselta, mutta selvittää lukijalle kyllä käsillä olevan tilanteen. Myös Lång (Schmidt 2009) on päätenyt seuraamaan alkuperäistä tekstiä versiollaan ”Johtopäätös: punaiseen valoon voi aina luottaa!”. Lång on päättänyt tuoda paremmin esiin punaisten valojen luotettavuuden huomiovalona. Sekä Nenonen ja Ropponen että Lång ovat poistaneet alkuperäisen sanaleikin eivätkä ole luoneet tilalle vastaavaa retorista tehokeinoa. Vastaavaa punaisiin lyhtyihin viittaavaa sanontaa tai kulttuurista viitettä kuten saksan kielessä ei suomalaisessa kulttuurissa ole, joten sellaisen keksiminen olisi tähän tilanteeseen haastavaa. Uuden vastaavan sanaleikin luominen on siis ollut lähes mahdotonta. Jos kuitenkin haluttaisiin säilyttää alkuperäisen tekstin viittaus punaisiin lyhtyihin, vaatisi se mahdollisesti kääntäjän lisähuomautusten lisäämistä sarjakuvaan. Tämä ei ole yhtä helppoa kuin esimerkiksi kaunokirjallisen tekstiin, sillä sarjakuvissa on aina otettava huomioon ruudun tilarajoitukset eikä tässä tapauksessa lisäyksillä saataisi välttämättä virkkeen humoristista elementtiä palautettua.

Sanaleikkien kääntämättä jättämistä pidän vieraannuttavana käänносstrategiana. On tietenkin mahdollista, etteivät kääntäjät ole ajatelleet tämän puheenvuoron sisältävän sanaleikkiä ja pyrkineet siten tuottamaan puheenvuorossa kohdekieliseen versioon punaisen valon varoittavan ominaisuuden merkityksen, mikä on yhtenevä tekijä sekä suomalaisessa että saksalaisessa kulttuurissa. Jos kuitenkin ajatellaan heidän huomioineen sanaleikin ja todenneen, ettei tämän kääntämiseen suomalaiselle lukijalle ole yksiselitteistä ratkaisua, on heidän ratkaisunsa jättää sanaleikki kääntämättä pyrkimys vieraannuttavaan strategiaan.

## Esimerkki 5: Takinkääntöä

Seuraavassa ruudussa mestarietsivä Knatterton juoksee takki alaruumiinsa peittona, sillä muutamaa ruutua aikaisemmin Nakke Nutti vei hänen housunsa paetessaan junasta. Nikke ei hätähdä moisesta ja toteaaakin: ”Kombiniere: Es ist wirklich Jacke wie Hose!” (kuva 5, 44). Saksalainen versio (ks. luku 3.1) *Jacke wie Hose sein* saa tässä kuvassa aivan uuden merkityksen, kun Nikke on pukeutut takkinsa housujen sijaan jalkojensa peitoksi. Tällä mielenkiintoisella puhekielisellä verbi-idiomilla on pitkä historia, joka perustuu 1600-luvulla vallinneeseen käytäntöön ompeluttaa sekä takki että housut samasta kankaasta. Tällöin näiden vaatekappaleen välillä ei kankaasta katsoen ollut mitään eroa. Tämä verbi-idiomi muodostuu juuri tästä ajatusmallista, eli tarkoittaa ”einerlei sein, keinen Unterschied machen” (D-RED, 386) eli ”se on yksi ja sama” (Korhonen 2002, 238). Tämä lausahdus saa Knattertonin kontekstissa merkityksen kuvasta sekä tilanteesta.

Mutta miten tämän sanonnan oikea merkitys yhdistetään kontekstiin? Mikä Nikke Knattertonille on yhdentekevää vai onko mikään? Nikke päätyi juoksemaan takki alaruumiinsa peittona Nakke Nutin kaapattua Evelynin ja tarinan kertoja kertookin Niken jatkavan Evelynin etsimistä, joten ainakaan hänen tehtävänsä löytää Evelyn ei ole hänelle yhdentekevää. Tarinan kontekstissa ei muutoinkaan ole viitteitä, että Nikke lopettaisi kadonneen naisen etsimistä. Nikelle onkin ehkä yhdentekevää juosta huolimattomasti pukeutuneena läpi kaupungin, koska hänellä on tärkeä tehtävä toimitettavana. Knatterton tunnetaan hyvin pukeutuvana herrasmiehenä, joten tällainen käytös normaali oloissa ei olisi hänen tapaistaan.

Ensimmäisessä suomennoksessa Nenonen ja Ropponen ovat pyrkineet mahdollisimman lähelle alkuperäistä tekstiä, jolloin heidän versionsa ”Johtopäätös: takki on todellakin kuin housut!” noudattaa saksankielistä versiota jopa niin tarkasti, että se on menettänyt humoristisen ominaisuutensa, minkä Schmidt on tekstillään halunnut tähän ruutuun luoda. Takin käyttäminen housuina on toki hämmentävää, mutta sanallista hauskan elementtiä lausahdus ei tuo tähän kontekstiin. Niken suomenkielinen kommentti on lähinnä toteamus kyseisestä tilanteesta, jossa hän pystyy liikkumaan julkisessa tilassa hätätapauksessa takkiin kietoutuneena. Käännöksessä käytetty menetelmä on sanaleikin kääntämättä jättäminen eikä käännökseen ole luotu vastaavaa retorista keinoa tavoittamaan sarjakuvataiteilijan aikomaa humoristista otetta. Nenonen ja Ropponen eivät siis ole löytäneet kohdekielistä vastinetta vaan tuoneet yhden



osan alkuperäisestä merkityksestä kohdekulttuuriin, joten näen ratkaisun olevan vieraannuttava.

Kuva 5: Takinkääntöä



Schmidt (1983, 18)



Schmidt (1990, 12)



Schmidt (2009, 19)

Jo aiemmissa esimerkeissä olen havainnut Nenosen ja Ropposen kääntäneen tekstejä sanasta sanaan, jolloin kohdekielisestä tekstistä usein huomaa tekstin olevan käännetty. Kuten toin esille luvussa 4.1, kääntäjä voi tulkita tilannetta eri tavoin ja hänen oma kompetenssinsa määrittää lopputulosta. Tässä kohtaa Nenosen ja Ropposen tapa kääntää ei anna viitteitä funktionaalisen käänösstrategian käyttöön vaan ehkä ennemminkin yksinkertaisiin, ehkä jopa hätäisiin ratkaisuihin, joista käy ilmi, ettei alkuperäistekstin luojan näkemyksen ymmärtämiseen ja tekstin historiallisten taustojen tutkimiseen ole käytetty aikaa ja vaivaa.

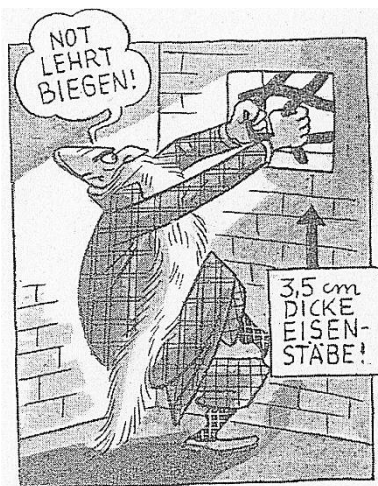


Långin versio ”Johtopäätös: takinkäntö käy näinkin!” (kuva 5, 44) sisältää lukijalle tutun sanaleikin. Virkkeen voi tulkita kahdella tavalla joko niin, että takki on käännetty suojaamaan yläruumin sijasta alaruumista sekä niin tai että Nikke on vaihtanut mielipidettään, käsitystään tai kannanottoaan muuttuneiden olosuhteiden mukaisesti, mihin suomalaisessa kulttuurissa verbi-idiomi *kääntää takkinsa* (Muikku-Werner, Jantunen, Kokko 2008, 336) viittaa. Långin käännös ei johdata lukijaa Schmidin sanonnan lähteille vaan tuo tähän suomenkielisen mielikuvan tilalle. Tarinan tulkintaa uusi mielikuva ehkä vie toisaalle kuin mitä Schmidt tähän ruutuun on todennäköisesti tarkoittanut, sillä nykyinen tulkinta tilanne viittaa siihen, että Nikke on muuttanut mieltään, mutta kuten aiemmin jo pohdin, mistä? Sanaleikki sopii kuvan tilanekontekstiin ja näin onnistunut säilyttämään humoristisen elementin uuden sanaleikin muodossa ja luonut toimivan kotouttavan ratkaisun käännökseensä.

#### Esimerkki 6: Hätä antaa voimat

Seuraavassa tilanteessa Nikke aikoo paeta vankilasta, johon Nakke Nutti on hänet teljennyt. Nikke saa uskomattomat voimat ja vääntää kalterit irti.

Kuva 6



Schmidt (1983, 14)



Schmidt (1990, 8)



Schmidt (2009, 6)

Alkuperäisen sanaleikki on muodostettu sanonnasta *Die Not lehr beten*, joka pohjautuu Adelbert von Chamisson runoon *Das Gebet einer Witwe*, jossa kyseinen lausahdus toistuu. Runo kertoo vanhasta naisesta, joka kaikista koettelemuksista huolimatta rukoilee Jumalaa. (D-DAS, 550.) Suomen kielessä on muutamia hätään liittyviä sanontoja, kuten esimerkiksi hä-

*dässä ystävä tunnetaan* (Muikku-Werner, Jantunen, Kokko 2008, 76). Suoraa vastinetta tälle esimerkkisanonnalle tai -lausahdukselle ei ole, jotta sitä voitaisiin käyttää sanaleikin pohjana. Goethen runon alkua on muutettu vaihtamalla verbi *beten* verbiin *biegen*. *Biegen*-verbillä on kaksi merkitystä:

- 1 A) (*etw. Festes*) *gegen elastischen Widerstand u. ohne es zu [zer]brechen in eine anders gerichtete, bes. bekrümmte Form bringen*: Einen Draht, ein Blech biegen
- 2 A) *gebogen werden, eine gebogene Form annehmen, sich krümmen*: die Bäume bogen sich im Wind

(D-DUW, 286, kursivointi kuten alkuperäisessä)

Verbin *biegen* ensimmäinen merkitys on *taivuttaa*, joka sopii kuvan tuomaan kontekstiin. Toinen merkitys on taipua, jonka Nenonen ja Ropponen ovat valinneet ja tulkinneet tilannetta sen kautta. Ensimmäisestä käännöksestä voi ymmärtää, että kaltereihin kohdistuva hätä opettaa teräksenkin taipumaan. Toisen tulkinnan mukaan Nikke oppisi taipumaan hädän hetkellä, joka ei suoranaisesti sovi kontekstiin, sillä hän on tässä ruudussa vankkumaton ja saa rautakalterinkin taipumaan. Tämä tilanne on mielenkiintoinen analysoitava: joko Nenonen ja Ropponen ovat pyrkinneet luomaan vastaavan sanaleikin siinä kuitenkaan onnistumatta tai sitten he ovat turvautuneet uudelleen sanasta sanaan kääntämiseen, jolloin kyseessä oleva sanaleikin kääntäminen ilman sanaleikin tekstifunktion säilyttämistä on lähtökohtaisesti vieraannuttava strategia.

Lång on ottanut käännökseensä merkityksen kontekstista ja samalla muodostanut hyvin alkuperäisen sanonnan kaltaisen sanaleikin ”Hätä antaa voimat”. Lång on muotoillut huudahduksen kuulostamaan suomalaiselta sanonnalta, mikä tuo lisää leikillisyyttä tähän käännökseen. Mikäli sanonnoilla olisi haluttu leikkiä vielä enemmän, olisi tämä versio voitu muokata yksinkertaisesti sanajärjestyksestä vaihtamalla. Tällöin versio ”Hätä voimat antaa” muistuttaisi lukijalle tutumpaa sanontaa ”hätä keinot keksii”. Lång on onnistunut luomaan uuden sanaleikin kuvakontekstiin, jolloin hänen ratkaisunsa on osoitus kotiuttavasta strategiasta.

### 6.3 Sanaleikki perustuu fraseolekseemiin

#### Esimerkki 7: Kylmäpäinen Nikke

Nikke on taas joutunut ansaan. Hänen päähänsä painetaan samppanjan jäähdytysastia ja tarjoilijaksi pukeutunut Nakke Nutin roistokoplan jäsen toteaa: ”Damit Sie einen kühlen Kopf behalten“ (kuva 7, 47). Alkuperäinen virke sisältää saksankielisen verbi-idiomin ”*einen klaren/kühlen Kopf bewahren/behalten*: nicht nervös werden; die Übersicht behalten” (D-DUW, 947), jonka suomenkielinen vastine on ’pitää päänsä kylmänä’ (Korhonen 2008, 934). Siepauksessa Niken pitääkin pysyä rauhallisena, jotta hän pystyisi päättämään, mutta nyt tarinan mukaan hänen päänsä viilenee niin, ettei hän enää kykene ajattelemaan tilanteen vaati- malla selkeydellä. Niken päättelykyvyn tilanteesta kerrotaan lisää sarjakuvan seuraavissa ruuduissa.

Kuva 7: Kylmäpäinen Nikke



Schmidt (1983, 16)



Schmidt (1990, 10)



Schmidt (2009, 15)

Nenonen ja Ropponen ovat käyttäneet tässä samaa sanaleikkiä sanatarkasti myös kohdetekstissä eli heidän käännöksessään roisto tokaisee ”näin pääanne pysyy viileänä!”. Kohdekulttuurissa lukija varmasti ymmärtää mistä on kyse, jos puhutaan pään pysymisestä viileänä, mutta kohdekulttuuria tunteva lukija havaitsee tässä varmasti vieraannuttavan elementin, sillä adjektiivit *kylmäpäinen* tai *kylmähermoinen* ovat yleisesti tunnettuja rauhallisuuteen ja hermostumattomuuteen viittaavia adjektiiveja. (KOTUS 1, 679) Nenosen ja Ropposen käännöksessä on siis kyse alkuperäisen sanaleikin kääntämisestä sanasta sanaan kohdekieleen, jolloin tuloksena on vieraannuttavan käännösstrategian valinta.

Lång on päätenyt käyttämään käännöksessään suomenkielistä vastinetta ”näin pääanne pysyy kylmänä!” (kuva 7, s. 47) kyseiselle sanaleikille eikä lukija huomaa tässä virkkeessä olevan mitään lukutilannetta häiritsevää kuten Nenosen ja Ropposen käännöksen kohdalla. Käännösratkaisu on sikäli yksinkertainen, että kyseinen sanonta löytyy myös suomen kielestä (Korhonen 2008, 934) jolloin Nenosen ja Ropposen ratkaisu tuntuu erikoiselta. Lång on käyttänyt kohdekielistä vastinetta, jolloin hänen käyttämä strategiansa kallistuu kotouttavan strategian puolelle. Kuten edellä pohdin, vuoden 1990 käännöksessä sanasta sanaan käännöksiä on sen verran paljon, että uskon kiireen olleen todennäköisin vaikutin näihin käännösratkaisuihin. Långin käännösratkaisu toimii kontekstissään eikä kohdekielinen lukija huomaa tässä tekstissä vastaavaa vierautta kuten vuoden 1990 versiossa.

#### Esimerkki 8: Langat ja luukut

Tämä esimerkki on tarinan loppupuolelta, jossa roistot jahtaavat kassakaappia kantavaa Nikke Knattertonia kohti ansaa, jonka Nikke, Evelyn ja Virginia ovat yhdessä järjestäneet. Roistot eivät vielä huomaa, että Evelyn istuu häkin katolla. Häkin molempiin päätyihin on sidottu langat, joita Evelyn pitää käsissään. Päädyt ovat nyt maassa avonaisina, jotta häkkiin pääsee sisälle ja tarvittaessa myös ulos. Tarinan kertoja kuvailee tilannetta seuraavasti: ”Evelyn hält in doppeltem Sinn die Klappe...(kuva 8, 49)”.

Kuva 8: Langat ja luukut



Schmidt (1983, 24)

Schmidt (1990, 18)

Schmidt (2009, 3)1

Alkuperäisversiossa sanaleikki on esitelty lukijalle suoraan mainitsemalla verbifraasin kaksoismerkityksestä (in doppeltem Sinn). Tämä arkikielinen verbi-idiomi *die Klappe halten* tarkoittaa ”pitää kitansa kiinni” (Korhonen 2008, 896). Idiomin osaset *die Klappe* eli läppä, luukku (Korhonen 2008, 896) ja *halten* eli pitää otteessaan (Korhonen 2008, 754) saavat kontekstista myös hyvin konkreettisen merkityksen. Sarjakuvataiteilija on piirtäessään saattanut viitata tässä kohtaa Evelynin jo useampaan kertaan tarinassa havaittuun ominaisuuteen puhua jatkuvasti sekä myös siihen, että hänen täytyisi nyt olla hiljaa ja keskittyä hänelle annettuun tehtävään.

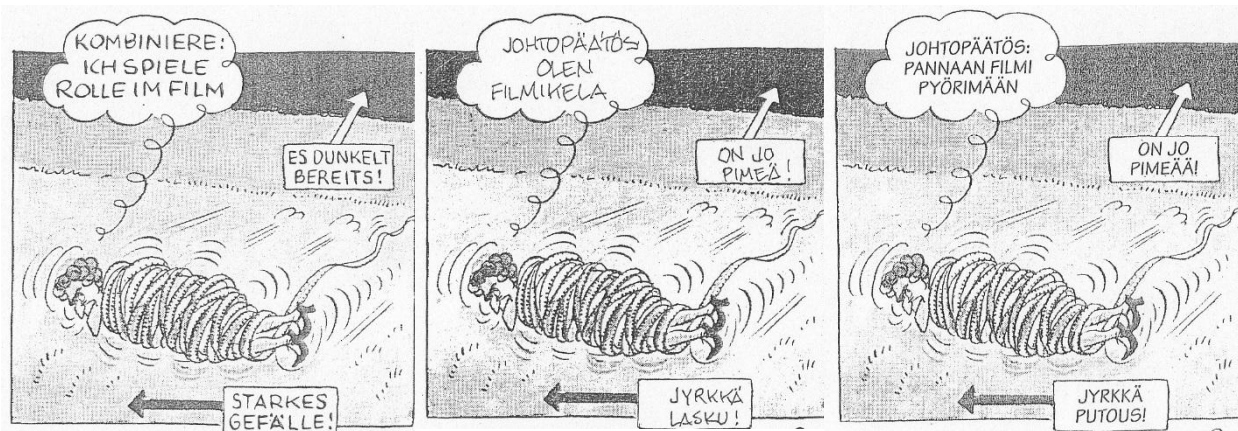
Ensimmäisessä käännöksessä kääntäjät Nenonen ja Ropponen ovat päätyneet taas melko suoraan käännökseen, jota kuva tukee. Heidän käännöksensä ”Evelyn vahtii kahta luukku...” (kuva 8, 49) on oikeastaan toteamus siitä, minkä lukija jo kuvasta voi tulkita, eli Evelynin istuvan häkin katolla pitäen kädessään kahta narua, jotka ovat molempiin luukkuihin sidottuja. Aineiston ruutua edeltävässä ruudussa näkyy selkeämmin, kun Evelyn tarkkailee häkin katolta juoksevaa Nikkeä. Nenosen ja Ropposen käännöksestä ei käy enää selville alkuperäinen sanaleikki, mutta kääntäjät eivät myöskään ole tuoneet tähän uutta sanaleikkiä, sillä *luukku* ei ensimmäisenä tuo suomalaiselle lukijalle miellelyhtymää suusta. Toki puhekielessä tunnetaan sana ”leipäluukku” tai ”leipäläpi”, mutta pelkkä luukku ei kohdekielistä lukijaa tähän toiseen ajatukseen normaalissa luvuvauhdissa ehdi johdattaa, varsinkaan kuvan tukiessa juuri ensimmäistä mielikuvaa. Nenonen ja Ropponen ovat kääntäneet sanaleikin luomatta tilalle vastaavaa sanaleikkiä tai retorista tehokeinoa säilyttää humoristinen elementti. He ovat säilyttäneet versiossaan vain sanaleikin toisen osan.

Lång on ottanut käännökseensä ”Evelyn pitää kaikkia lankoja käsissään... (kuva 8)” suomenkielisen verbi-idiomi ”pitää kaikki langat käsissään” eli toisin sanoen ”pitää jokin toiminta täysin omassa hallinnassaan” (KOTUS 2, 20). Tämä käänös tukee kuvan tulkintaa, mutta luo myös toisen merkityksen, jossa Evelyn todellakin hallitsee tilannetta, sillä Niken, Evelynin ja Virginian suunnitelman onnistuminen napata Nakke Nutin kopa riippuu nyt täysin Evelynistä. Hän ei vain pidä kiinni kahdesta narusta, minkä täysin toisenlainen konteksti tai kuva antaisi lukijan tulkita. Långin ratkaisu käyttää kohdekulttuurista verbifraasia on kotouttava ja luo näin onnistuneesti vastaavan sanaleikin kohdekieliseen tekstiin.

### Esimerkki 9: Kela vai rooli?

Seuraavassa esimerkissä Nikke Knatterton makaa kiedottuna filminauhaan syrjäisellä seudulla. Roistot ovat sytyttäneet filminauhan pään tuleen, joten Nikellä on kiire päästä vapaaksi. Nikke huomaa olevansa mäen harjalla ja toteaaakin seuraavasti:

Kuva 9: Kela vai rooli?



Schmidt (1983, 19)

Schmidt (1990, 13)

Schmidt (2009, 21)

Saksankielisessä versiossa kirjoittajan sanaleikki tuottaa kolme eri tulkintaa. Sana *die Rolle* voi tarkoittaa useampia asioita. Seuraavat määritelmät sopivat kontekstiin:

- 1 a) *etw. Walzenförmiges, zu einer Walze (länglich mit rundem Querschnitt) Zusammengerolltes od. –gewickeltes: eine Rolle Toilettenpapier, Raufasertapete, Garn, Drops*

- 5 a) *von einem Schauspieler zu verkörpernde Gestalt: eine wichtige, tragende unbedeutende, kleine Rolle.*

(D-DUW, 1321, kursivointi kuten alkuperäisessä)

Tällä sanalla on siis sekä aineellinen että aineeton tarkoite. Ensimmäisen tulkinnan mukaan Nikke voidaan kuvitella olevan pitkä ja pyöreä rulla, joka pyörii mäkeä alas. Toinen tulkinta liittyy Niken ympärillä olevaan filminauhaan ja hänen virkkeensä osa ”ich spiele Rolle” viittaisi siihen, että hän esittää jotain osaa hänen ympärillään olevassa tilanteessa tai elokuvassa. Knattertonin virkkeeseen voidaan myös yhdistää verbi-idiomi *eine Rolle spielen*, joka merkitsee a) *für jmdn. etw. wichtig, bedeutsam sein* tai b) *an etw. in bestimmter Weise teilhaben* (D-RED, 622). A-kohdan suomenkielinen käännös on *jllak on merkitystä jklle* ja b-kohdalle annetaan vastine *jllak on merkityst jklle*. (Korhonen 2008, 1254). Nikke siis pyörii mäkeä alas kuin rulla, hänellä on tavallaan oma osansa hänen ympärilleen kiedotussa elokuvassa sekä myös tärkeä merkitys tässä tilanteessa. Sarjakuvassa kyseinen lausahdus huomioi nämä kaksi ensimmäistä merkitystä, mutta mikäli kyseinen virke löytyy myös Knattertonista tehdyssä televisiosarjassa, toteutuvat kaikki kolme virkkeen merkitysisältöä samassa kontekstissa.

Nenonen ja Ropponen ovat päätyneet kyseisessä ruudussa tulkintaan ”Johtopäätös: olen filmikela” (kuva 9, 50). Kuten edellä avasin *Rolle*-sanana merkityksiä ja fraseoleksemin. tulkintamahdollisuuksia, ovat kääntäjät ottaneet käännökseensä vain yhden alkuperäisversion näkökulmista. Heidän käännöksensä poikkeaa hieman alkuperäisestä tarkoitteesta, joten kääntäjät ovat todennäköisesti pyrkineet luomaan uuden sanaleikin kohdekieliseen versioon. Filmikela ei kuitenkaan tuota kontekstissaan toista merkitystä, vaan Niken puheenvuoro päättyy taas toteamukseksi sen hetkisestä tilanteesta. Kääntäjien ratkaisusta voidaan nähdä, että lukijalle on pyritty tarjoamaan hauskin mahdollinen versio alkuperäisestä kontekstista, mitä he ovat käännöshetkellä pystyneet tavoittamaan. Filmikela kuuluu elokuvateollisuuteen ja Nikke voidaan tosiaan nähdä filmikelana, kun filminauha on hänen ympärilleen pyöritetty. Tulkitsen Nenosen ja Ropposen käännösmenetelmän olleen sanaleikin säilyttäminen ja näin ollen heidän strategiansa on ollut tässä kohtaa kotouttava.

Långin versiossa ”Johtopäätös: pannaan filmi pyörimään” on löydetty kohdekulttuurista vastaava, kuvaan sopiva retorinen tehokeino saavuttamaan alkuperäistekstin huumoria. Kohdekulttuurissa saksankielisen virkkeen sanatarkat suomennokset ’esittää roolia tai ’pyörittää rullaa’ ei saa tarvittavaa toista merkitystä tämän ruudun tapahtumista, mutta Lång on kuitenkin

kin luonut kontekstiin humoristisen tehokeinon. Lång on pysytellyt käännöksessään elokuvaan ja filminauhaan liittyvässä kontekstissa sekä yhdistänyt kuvasta pyörivän liikkeen, jolloin tähän käännökseen onnistuneesti luotu tehokeino on esimerkki kotouttavasta käännösstrategiasta.

#### 6.4 Sanaleikki perustuu yksittäisen sanan kaksoismerkitykseen

##### Esimerkki 10: Säästötilinhoitajan korot

Tässä esimerkissä Nakke Nutin kopla on juuri ryöstänyt pankin elokuvanteon varjolla. Mitä poliisimies näkeekään, kun hän ryntää sisään? Tarkasteltavana on kertojan kommentti tilanteesta ruudun alareunassa.

Kuva 10: Säästötilinhoitajan korot



Schmidt (1983, 20)

Schmidt (1990, 14)

Schmidt (2009, 22)

Alkuperäisessä versiossa tarinan kertoja viittaa kuvassa makaavaan henkilöön, josta lukijalle näkyy pelkästään jalat, jotka nojaavat palvelutiskiä vasten. Tekstin sanaleikki ja kaksoismerkitys tulevat sanasta ”Zweckgebundene”. Yhdyssanan osa *zweck* tarkoittaa yksinään *tarkoitusta, päämäärää* tai *järkeä* (Korhonen 2008, 1826) ja *gebunden* tarkoittaa *sidonnainen, jhk sidottu* (Korhonen 2008, 680). Tälle pankkialaan liittyvälle yhdyssanalle annetaan merkitys *tiettyyn tarkoitukseen sidottu, korvamerkitty* (Korhonen 2008, 1826). Tapahtumapaikkana on pankki ja kertojan selvityksen kohteena pankin työntekijä, joten voi olettaakin viittauksen löytyvän pankkimailmasta. Kertojan huomio on sanaleikki, jonka yhtenä näkökulmana on



tietystä syystä sidottu henkilö ja toisena näkökulmana henkilö, jolla on yhteys finanssimaailmaan.

Nenonen ja Ropponen ovat päätyneet tulkitsemaan kuvaa ja tähän liimattua tekstiä hieman yksinkertaistaen Schmidtin ajatusta ja sanaleikkiä. Heidän versionsa ”Sidottu pankinjohtaja” ei vastaa alkuperäistä, mutta sopii kontekstiin kyllä. ”Sparkkontenverwalter” on sananmukaisesti säästötilinhoitaja, jota Lång on omassa versiossaan käyttänyt. Verbi *verwalten* määritellään seuraavasti: [*im Auftrag oder anstelle des eigentlichen Besitzers*] *betreuen, in seiner Obhut haben, in Ordnung halten* (D-DUW, 1730). Verbistä muodostetun substantiivin merkitykseen kuuluu olla jonkin oikean omistajan tai hallinnoijan sijaisena, joten Långin käyttämä säästötilinhoitaja on lähempänä alkuperäistekstiä, kun taas Nenosen ja Ropposen käännös on hieman nostanut kyseisen piirroshahmon statusta. Heidän käännöksestään voi havaita taas hienoisen käännösvirheen johtuen todennäköisesti kiireestä. Toteamus on kyllä hyvin lähellä alkuperäistä tekstiä, vaikka henkilön ammatti onkin muuttunut. Kohdetekstin lukijaa tämä muutos ei sinänsä häiritse, koska hän ei välttämättä osaa odottaa tässä kohdassa sanaleikkiä olleenkaan. Nenosen ja Ropposen sanasta sanaan olevan käännös tuottaa ruutuun kertojan lisähuomion ilman humoristista elementtiä.

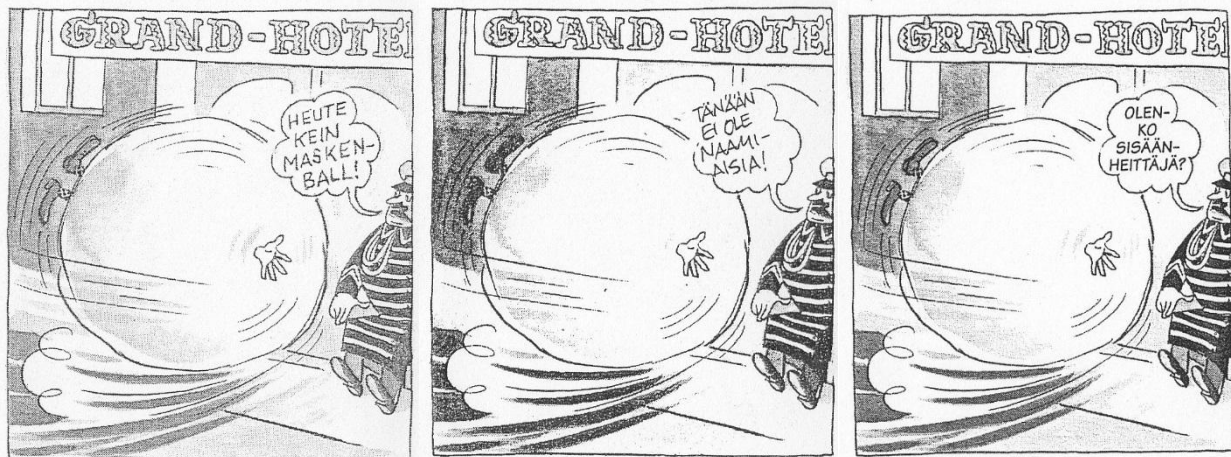
Kuten edellä mainitsin, sana *zweckgebunden* viittaa talouselämään ja Lång on ottanut tämän näkökulman käännökseensä sekä lisännyt siihen uuden kohdekielisen kaksimerkityksisyyden. Långin käännös ”Säästötilinhoitajan korot ovat ylhäällä” (kuva 10, s. 52) toimii kontekstissaan, sillä piirroshahmon kengänkannat ovat kohti kattoa. Sanan ”korke” toinen merkitys liittyy pankkielämään, mikä sopii tähän kontekstiin loistavasti. Långin strategia on ollut myös kotouttava, mutta hän on luonut edeltäjistään poiketen tähän uuden sanaleikin, ja on näin onnistunut säilyttämään Schmidtin luoman humoristisuuden tässä ruudussa.

#### Esimerkki 11: Lumipallona luoksesi vyöryn

Tähän vauhdikkaaseen tilanteeseen Nikke on päätyneet pelastettuaan Evelynin vuoristomajasta roistojen kynsistä. Tämä osa tarinasta kävi meille tutuksi jo analyysin ensimmäisestä ja toisesta esimerkistä. Knatterton onnistui irtautumaan köysistä, sitoi roistot ruokapöydän ympärille ja käytti heitä alppikelkan tavoin, kunnes tämä ”kelkka” törmäsi kantaan sillä seurauksella, että koko joukkio pyöri ympäri ja muuttui suureksi lumipalloksi. Nyt tämä lumipallo vyöryy kohti hotellia, jossa Nutin koplalla jo piileskelee. Eniten tilanteesta varmasti yllättyy hotellin

ovimies, joka huudahtaa: ”Heute kein Maskenball!” (kuva 11, s. 54). Sanalla *Ball* on saksankielessä kaksi tarkoitetta, joita ovat *pallo* ja *tanssiaiset* (Korhonen 2008, 337). Suoraan suomennettuna ovimies siis ilmoittaa, ettei tänään ole naamiaistanssiaisia. Schmidt (1983) on kuitenkin halunnut sisällyttää tilanteeseen kuvan kautta kaksoismerkityksen, jonka suomentaminen on haastavaa, sillä tällä sanalla ei ole suoraa tarkoitetta viitaten palloon, jota voisi kääntää. Sanaleikki pallon muotoisesta naamioista on siis täysin lukijan varassa.

Kuva 11: Lumipallona luoksesi vyöryn



Schmidt (1983, 15)

Schmidt (1990, 9)

Schmidt (2009, 12)

Nenosen ja Ropposen (Schmidt 1990) käännöksessä ovimies ilmoittaa tiukasti ”Tänään ei ole naamiaisia!”. Tällöin kääntäjät ovat tulkinneet alkuperäistekstin ja suomentaneet ovimiehen kommentin sanasta sanaa, jolloin lukija ymmärtää saa idean lumipallosta naamiaiasuna. Suomen kieleen käännettäessä *ball*-sanakaksoismerkitys katoaa ja kääntäjät ovatkin päätyneet viittaamaan käännöksessään pelkästään tanssiaisiin. Tarinan kannalta käännös jää hieman irralliseksi huomautukseksi, mikä tosin ovimiehen ainoan ruudun rooliin sopii. Kääntäjät eivät ole onnistuneet luomaan vastaavaa sanaleikkiä, mutta suora käännös tavoittaa tässä tapauksessa myös kohdekielellä humoristisen elementin vaikka sanaleikin tekstifunktio häviääkin. Tämä sanaleikin kääntämättä jättäminen ei ole osa kotouttavaa strategiaa, vaan pyrkimys on ollut päästä mahdollisimman lähelle alkuperäistä kontekstia, joten katson tämän ratkaisun pyrkimykseksi vieraannuttavaan lähestymistapaan.

Lång (Schmidt 2009) on ottanut käännökseensä *ball*-sanakaksoismerkityksen ja tulkinnyt kuvaa toisin kuin edeltäjänsä. Hänen versionsa ”Olenko sisäänheittäjä?” luottaa kuvan tuomaan kontekstiin ja luo kohdekielisen sanaleikin lähdekielisen tilalle alkuperäisen sanaleikin

pohjalta, jättämällä kokonaan pois viittauksen naamiaisiin. Sekä Nenosen ja Ropposen että Långin käännöksissä tarinan kannalta melko vähäarvoinen ruutu on käännetty eri tavoin. Molemmissa käännöksissä lause sopii ovimiehen suuhun sekä tarinan kontekstiin, ja on näin onnistunut säilyttämään sanaleikin tekstifunktion käännöksessä. Långin käännös on kotouttava mutta samalla tuo alkutekstin ajatuksen myös kohdekieliselle lukijalle.

### Esimerkki 12: Hengenravintoa

Viimeisessä esimerkissä Evelyn piileskelee aatelisperheen vesan aaveen kanssa kartanon kätöksissä. Aave on hakenut Evelynille syötävää ja nauttii näistä antimista itsekin. Kertojalla on oma vitsikäs näkemyksensä tilanteesta.

Kuva 12: Hengenravintoa



Schmidt (1983, 21)

Schmidt (1990, 21)

Schmidt (2009, 25)

Saksankielinen alkutekstin ”Seltenes Beispiel dafür, dass Geist ernähren kann” sanaleikki muodostuu sanan *der Geist* kahdesta merkityksestä. Ensimmäisen merkityksen sisältö viittaa (1) ihmisen mieleen tai järkeen ja toisaalta (2) aineettomaan henkeen, sieluun ja kummitukseen (Korhonen 2008, 691). Verbin ja nominin yhdistelmä *der Geist ernähren* ’ravita sielua’ tuo tekstiin jopa hieman raamatullisen sävyn, joka on tahallisessa ristiriidassa kontekstin ja kuvan kanssa. Sanan toinen merkitys tuo tässä tapauksessa kuvakontekstin sanaleikkiin. Schmidin mielenkiintoinen lisähuomio kertojan kommenttiin voidaan tulkita kahdella tavalla: *Kalauer*-huomautuksella on haluttu painottaa aiottua sanaleikkiä entisestään tai sarjakuvataiteilija on epäillyt, ettei vitsi avaudu alkuperäiselle lukijalle.

Nenosen ja Ropposen käännös ”Harvinainen esimerkki haamun kyvystä elättää itsensä...” (kuva 12, 55) tuo lukijalle yhden merkityksen alkuperäisestä virkerakenteesta. Heidän usein käyttämänsä sanasta sanaan kääntäminen tulee tässä esimerkissä myös esille. Verbi *ernähren* viittaa sekä ravinnon hankkimiseen että elättämiseen (Korhonen 2008, 586), kuten kääntäjät ovat tilannetta tulkinneet. Heidän käännöksensä jää lukijalle hieman etäiseksi, koska käännös ei toimi ihan yhtä hyvin kuvakontekstissa kuin mitä alkuperäinen. Kertojan toteamukseen liitetty huomautus vitsistä hämmentää lukijaa entisestään. Käännöksestä puuttuu Schmidille tuttu humoristinen elementti. Nenosen ja Ropposen käännös ei tuota uutta sanaleikkiä eikä vastaavaa retorista tehokeinoa heidän käyttämällään sanasta sanaan kääntämismenetelmällä. Sanaleikin puuttuminen kohdetekstistä tekee ratkaisusta vieraannuttava.

Långin käännös ”harvinainen esimerkki hengenravinnosta”(kuva 12, 55) ja sen lisähuomiosta ”sutkaus” sisältää kohdekulttuuriin sopivan sanaleikin ja toistaa alkutekstin viittauksen ruokaan sekä uskonnolliseen kokemukseen. Käännöksen sanaleikki säilyttää alkutekstissä olleen tekstifunktion kohdelukijalle. Långin sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi edustaakin kotouttavaa käännösstrategiaa.

## 7 Yhteenveto ja johtopäätelmät

Tässä luvussa käyn tulokset läpi tutkimuskysymyksittäin, minkä jälkeen kokoan tuloksista johtopäätelmät, erittelen tämän tutkimuksen ominaisuuksia ja valotan mahdollisia jatkotutkimusmahdollisuuksia.

### 1. Mitä käännösmenetelmiä kääntäjät ovat sanaleikkien kääntämisessä käyttäneet?

Nenosen ja Ropposen (Schmidt 1990) käännöksessä kävi useimmiten ilmi, että alkuperäiset sanaleikit eivät välittyneet kohdetekstiin. Heidän käännöksensä ovat suurimmaksi osaksi sanatarkkoja käännöksiä ja toistivat alkuperäisen sanaleikin sellaisenaan, joka harvoin toimii kohdekulttuurissa vastaavalla tavalla. Tämä johti sanaleikin katoamiseen muun muassa esimerkissä 5 (kuva 5, 44). Muutamista esimerkeistä kävi myös ilmi, että kääntäjät eivät välttämättä olleen täysin ymmärtäneet sarjakuvataiteilijan intentiota, kuten epäilin esimerkissä 10 tapahtuneen (kuva 10, 52). Kiire on mahdollisesti johtanut alkuperäisestä tekstistä poikkeaviin ratkaisuihin, kuten esimerkiksi hienoinen asiavirhe esimerkissä 3 (kuva 3, 40), jossa kääntäjät olivat sijoittaneet asean käyttöiän noin 500 vuotta liian varhaiseen ajankohtaan. Käännöksessä oli myös esimerkki, jossa sanaleikin tuominen kohdetekstiin olisi käännösanalyysin perusteella onnistunut, mutta oli käännetty sanaleikki hävittäen (kuva 2, 37).

Långin käännöksissä selkeästi suosituin menetelmä oli sanaleikin korvaaminen kohdekieliselä sanaleikillä. Lång oli onnistunut luomaan huomattavan moneen esimerkkiin sanaleikin soveltaen alkutekstin sanaleikkiä. Noin puolet alkuperäisistä sanaleikeistä oli käännetty kohdetekstiin ja säilyttäneet suurimmaksi osaksi alkuperäisen humoristisen tekstifunktionsa. Esimerkissä 3 (kuva 3, 40) kääntäjä kohtasi tilanteen, jossa piikkinuijan toinen nimitys *kurikka* tarjosi humoristisen elementin käännökseen kuin itsestään. Lång kohtasi vastaavan tilanteen myös esimerkissä 10 (kuva 10, s. 52), sillä kengänkorot ja pankkialan korot sopivan kuvan kontekstiin. Uusi sanaleikki oli luotu kolmasosaan kohdekielisistä tekstikatkelmista ja noin 20 prosenttia sanaleikeistä oli korvattu jollain tehokeinolla. Esimerkin 4 (kuva 4, 41) alkuperäinen sanonta ei toimi kohdekulttuurissa, joten kääntäjän oli täytynyt poistaa virkkeen kaksoismerkitys ja luoda tilanteeseen muuten toimiva ratkaisu retorisen tehokeinon avulla. Yhtään sanaleikin poistoa en Långin käännöksistä löytänyt.

Kääntäjien menetelmiä tutkiessa siis selvisi, että Nenosen ja Ropposen käännöksessä sanaleikkejä sisältävät repliikit tai lisähuomautukset oli käännetty sanasta sanaan, jolloin sanaleikkien tekstifunktio katosi käännettäessä. Lång (Schmidt 2009) oli saanut suurimman osan sanaleikeistä tai niiden paikoista säilytettyä, jolloin alkuperäisen tekstin humoristisuus välittyi kohdekieliselle lukijalle. Ritalan (2010) tutkielmasta ilmeni, että 60 % sanaleikeistä säilyi käännöksessä hänen käsitellessään TV-sarjan tekstittämistä englannista suomeksi Oman tutkielmani tulokset viittaavat vastaavaan säilymiseen saksa-suomi-kieliparissa Långin käännöksessä.

Knatterton-tarinoissa humoristiset elementit luodaan tekstielementeillä, jotka saavat uusia merkityksiä kuvakontekstista. Tätä kuvan ja sanan yhteistyötä ei voi katkaista kadottamatta viestinnällisiä osasia ja kuten Rinteen (2012) tutkimustulokset alleviivasivat, että sarjakuvassa kuva ja teksti ovat toisistaan erottamattomia ja hänen aineistossaan ilmeni, että sarjakuvapiirtäjä Jarlan vitsit perustuvat monitulkintaisuuksiin, aivan kuten Schmidin Nikke Knatterton -sarjakuvissakin. Kuten Itälä (1994) väitöksessään totesi, kuva luo tekstille suuremman tulkintakehyksen ja tämä juuri mahdollistaa aineistossa käytettyjen sanaleikkien olemassaolon. Ilman kuvan tuottamaa monitulkintaisuutta suurin osa teksteistä jäisi ilman aiottua toista merkitystä.

## 2. Ovatko kääntäjien käännösratkaisut kotouttavia vai vieraannuttavia?

Suurin osa Nenosen ja Ropposen käännösratkaisuista lukeutui analyysissäni vieraannuttavan käännösstrategian käyttöön. Tämä johtui sanatarkoista käännöksistä, jolloin heidän käännösratkaisuissaan oli suomen kielelle vieraita ilmauksia, kuten ”pidä pää viileänä” (kuva 7, s. 47). Långin sanaleikkien säilyttäminen ja huumorin muokkaaminen suomalaiselle kohdeyleisölle puolsi kotouttavaa käännösstrategian valintaa. Käännösratkaisujen kotouttavuus ja vieraannuttavuus olivat haastavia käsitteitä tässä aineistossa. Jos esimerkiksi vertaan omaa aineistoani Oittisen (1997) ja Paloposken ja Koskisen (2010) käyttämiin aineistoihin, ovat he saaneet selkeämpiä tuloksia tutkimuskysymyksiinsä. Oletan tämän johtuvan siitä, että käännösaineistoni on kuitenkin sen verran nuorta (vrt. Paloposken ja Koskisen aineisto 1800-luvulta), että maailma on avartunut ja kulttuurien molemminpuolinen tuntemus ja yhteistyö laajentunut siinä määrin, että samat asiat eivät ole yhtä vieraita eri kulttuureille kuin esimerkiksi sata vuotta sitten. Alkuperäisteos sijoittuu 1950-luvun Saksaan ja on täynnä sen ajalle tyypillisiä viittauksia muun muassa yhteiskuntakritiikkiin sekä myös historiallisia tapahtumia tai aseita,

kuten kolmannessa esimerkissä (kuva 3, s. 40). Nämä eivät olleet tuntemattomia asioita 1990-luvulla ja erilaiset internethakukoneet ovat mahdollistaneet tehokkaan tiedonhaun vuoden 2009 käännökseen.

Toivosen (2001) tutkimuksessa käännökset olivat erittäin kotouttavia, seuraten *Translation – Guidelines for Translator* -ohjeistusta. Disney-kääntäjien tärkein tavoite oli säilyttää alkuperäistekstin huumori ja jopa lisätä tekstiin humoristisia elementtejä. Nenosen ja Ropposen vieraannuttavassa käänöksessä hauskuus on osittain kadotettu sanasanallisten käännösten myötä, mutta Lång palaa kotouttavalla käänöksellään Schmidtin alkuperäisen tekstin humoristisuuden juurille.

### 3. Toteutuuko uudelleenkäntämishypoteesi tässä aineistossa?

Långin käänös (Schmidt 2009) on selkeästi uudelleenkäänös, sillä jälkimmäinen käänös on sisällöltään lähempänä alkuperäistä tekstiä eikä anna viitteitä siitä, että Lång olisi käyttänyt ensimmäistä käännöstä oman käänöksensä pohjana. Tämän vuoksi väitän, ettei kyseessä ole myöskään uudistettu käänös, sillä Långin versio ei sisällä Nenosen ja Ropposen käänöksen osia. Tässä aineistossa ei ollut kovin paljon kulttuurisia yksityiskohtia, jotka olisivat niiden spesifisyyden vuoksi jääneet täysin kääntämättä tai että niitä olisi pitänyt täysin kotouttaa kohdetekstiin. Käännösten välillä on noin 20 vuotta ja molemmat tekstit on luotu siinä ajassa sen ajan lukijakunnalle, ensimmäinen käänös vieraannuttavasti ja uudelleenkäänös kotouttavasti.

Knattertonin kohdeyleisö on pysynyt Suomessa samana ja sarjakuvayhteisön keskustelupalstalla (Kvaak.fi-sarjakuvaportaali) kävi ilmi, että uudelleenkäännöstä on kaivattu ensimmäisen käänöksen puutteellisuuden vuoksi. Paloposken ja Koskisen (2010, 36) mukaan uudelleenkäännöshypoteesi toteutuu vain osassa uudelleenkäännöksistä mutta on olemassa myös vastakkaisia ilmentymiä, jolloin ensimmäinen käänös on vieraannuttava ja uudelleenkäänös kotouttava. He toivat myös esiin näkemyksen, jonka mukaan ei välttämättä ole relevanttia soveltaa uudelleenkäntämisen teoriaa tiettyihin aineistoihin ja käännöksiin lainkaan. Tutkielma-analyysini pohjalta sijoittaisin Knatterton-käännökset jompaankumpaan jälkimmäisistä kategorioista. Yksinkertaistettuina aineistoni tulokset sijoittavat ensikäännöksen vieraannuttavaan ja uudelleenkäännöksen kotouttavaan käännöskategoriaan. Kuitenkin, kun otetaan ensimmäisen käänöksen kääntäjien ja Långin erot tekstiin lähestymisessä ja tavoitteessa luo-

da toimiva käännös, on haastavaa todentaa, kuinka päteviä tuloksia näiden strategioiden tutkiminen antaa.

Näiden tulosten pohjalta vastaukseni tähän kysymykseen on kielteinen: Ensimmäinen käännökseen on tuotettu vieraita elementtejä, jotka vaativat lukijalta keskittymistä. Sanasta sanaan käännökset näkyvät selkeimmin sanaleikeissä, kuten edellä jo mainitsin ja Gråstenin (1995) havainnot tukevat omaa tulkintaani. Uudelleenkäännös puolestaan on helpompi lukea, sillä se ei sisällä vieraita elementtejä samassa määrin, vaan sanaleikit on kotoutettu ja tuotu lukijaa lähelle. Vieraat elementit ja kulttuuriominaisuudet on kohdetekstissä säilytetty, mutta niin, että keskivertolukijan on mahdollista ymmärtää ne.

Käyttämäni metodi soveltui käännösmenetelmien tutkimiseen, mutta eri analyysimetoilla saisi varmasti kattavamman kuvan myös kääntäjien lähestymistavoista. Tutkimusaineistoksi valikoitujen sanaleikkien vähyyden vuoksi tämän tutkielman tulokset eivät anna kattavaa kuvaa käännösten kokonaistilanteesta. Käännöksiä tulisi tutkia laajemmin ja huomioida myös eri tekstuaaliset ja kulttuuriset elementit, joita Nikke Knatterton -sarjakuvassa on runsaasti. Varsinkin kulttuuristen viittausten käännösratkaisut olisivat mielenkiintoisia tarkastelunkohteita. Mikäli Långin mainitsema toinen käännös, johon hän kvaak.fi -palstan keskustelussa (Lång 2010) viittaa, olisi ilmestynyt, aineiston laajuus olisi kaksinkertaistunut ja tutkimustulokset olisivat saattaneet olla erilaiset tai ainakin tarkemmat. Myös sarjakuvasta tehdyn TV-sarjan käännöksistä löytyisi mitä todennäköisimmin mielenkiintoisia tutkimusaiheita.



## **Lähdeluettelo**

### **Tutkimusaineisto**

- Schmidt, Martin (1983) *Nick Knatterton: Alle aufregenden Abenteuer des berühmten Meisterdetektivs Nikke Knatterton*, 11. Auflage, Lappan Verlag GmbH, Oldenburg.
- Schmidt, Martin (1990) *Mestarietsivän tunnetuimpia seikkaluja* (käänt. Kari Nenonen ja Ulla Ropponen). Kustannus Oy Jalava, Helsinki.
- Schmidt, Martin (2009) *Nikke Knatterton: Maineikkaan mestarietsivän kaikki kiihdyttävät seikkailut. 1. Laukaus tekotakaraivoon* (käänt. Markus Lång) CN Publishing, Helsinki.

### **Lähteet**

- Ala-Kyyny, Juuso (31.7.2008) *Nikke Knattertonia luettiin suoraan nauhalle*. Luettavana www-muodossa <<http://www.ess.fi/?article=203344>> (luettu 27.5.2013)
- Attardo, Salvatore (2002) Translation and Humour. *The Translator*. Vol 8, No 2, 173–194.
- Brownlie, Siobhan (2006) Narrative Theory and Retranslation Theory. *Across Languages and Cultures* Vol.7. No. 2. s. 145–180.
- Burger, Harald [et al.] (2007a) (toim.) *Phraseologie: ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*. de Gruyter, Berlin.
- Burger, Harald [et al.] (2007b) Einführung. Burger Harald [et al.] (toim.), 1–10.
- Carrier, David (2000) *The Aesthetics of Comics*. The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania.
- Chiaro, Delia (1992) *The language of Jokes*. Analysing verbal play. Routledge, London.
- Davis, Kathleen (1997) Signature in Translation. Delabastita, Dirk (toim.), 23–44.
- Dedner, Burghard (1991) Satire Prohibited: Laughter, Satire and Irony in Thomas Mann's Oeuvre. Grimm Reinhold, Hermand Jost. *Laughter Unlimited. Essays on Humor, Satire, and the Comic*. University of Wisconsin Press, Madison.
- Delabastita, Dirk (1994) Focus on the Pun. Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target* 6:2, 223-243, Benjamins.
- Delabastita, Dirk (1996) Introduction. *The Translator* 2:2
- Delabastita, Dirk (1997) *Traductio. Essays on Punning and Translation*. St. Jerome, United Kingdom.
- Delabastita, Dirk (1997) Introduction. Delabastita Dirk (toim.) 1-22.
- Dentith, Simon (2000) *Parody*. Routledge, London.
- DHM = Deutsches Historisches Museum (2009). Veit Harlanin biografia <http://www.dhm.de/lemo/html/biografien/HarlanVeit/> (23.9.2009)

- D-DAS = Duden: Das große Buch der Zitate und Redewendungen. (2002) Die Dudenredaktion (toim.) Wissenschaftlicher Rat ja Dudenredaktion. Dudenverlag, Mannheim ym.
- D-DUW = Duden: Deutsches Universalwörterbuch. (2003) Die Dudenredaktion (toim.) Wissenschaftlicher Rat ja Dudenredaktion. Dudenverlag, Mannheim ym.
- D-RED = Duden: Redewendungen. Wörterbuch der deutschen Idiomatik. (2002) Die Dudenredaktion (toim.) Wissenschaftlicher Rat ja Dudenredaktion. Dudenverlag, Mannheim ym.
- D-ZIT = Duden: Zitate und Aussprüche (1993) Die Dudenredaktion (toim.) Wissenschaftlicher Rat ja Dudenredaktion. Dudenverlag, Mannheim ym.
- Gambier, Yves (1994) La retraduction. Retour et détour. *Meta: Translator's Journal* Vol. 39 No 3. 413–417.
- Gibbs, Raymond W. (2007) On the Psycholinguistics of Sarcasm. Colston, Herbert L.; Gibbs Jr; Raymond W. (toim.) *Irony in Language and Thought. A Cognitive Science Reader*. Taylor & Francis, New York, NY, 173–200.
- Gottlieb, Henrik (1997) You got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. In. Delabastita Dirk (1997) (toim.). 207–232.
- Gråsten, Johanna (1995) *Sprachspiele in "Nick Knatterton" von Manfred Schmidt und seine Übersetzung "Nikke Knatterton"* Joensuun yliopisto, Kansainvälisen viestinnän laitos, Saksan kieli, pro gradu –tutkielma.
- Habel, Reinhardt. (1997) *Morgernstern, Christian*. Neue Deutsche Biographie 18, s. 104-108. Saavatavan www-muodossa <http://www.deutsche-biographie.de/pnd11881169X.html> (luettu 13.6.2013)
- Hartung, Martin (1998) *Ironie in der Alltagssprache*. Eine gesprächanalytische Untersuchung. Westdeutscher Verlag GmbH, Opladen/Wiesbaden.
- Heiskanen, Jukka (2007) Käännössarjakuva Suomessa. Riikonen, H.K, [et al.] (toim.) *Suomenoskirjallisuuden historia 1*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, s. 521–530.
- Herkman, Juha (1996) Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia? Teoksessa Herkman, Juha 1996)(toim.) *Ruutujen välissä*. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere University Press
- Herkman, Juha (1998) *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino, Tampere.
- Herstad, Heide-Marie (2001) *Das Lachen*. Struktur und Paradox in Dramavariationen. Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto.
- Hosiaisuus, Yrjö (2003) *Kirjallisuuden sanakirja*. WSOY:n sanakirjat, Juva.
- Hyvärinen, Irma (2007) Phraseologie des Finnischen. Burger Harald [et al.] (toim.), 737–751.
- Häkkinen, Kaisa (2004) *Nykysuomen etymologinen sanakirja*. WSOY.

- Itälä, Marja-Leena (1994) *Kohäsion im Bildtextverbund Comic*. Turun Yliopisto - Kääntäjänkoulutuslaitos, väitöskirja.
- Jerrman, Toni (2006) Kari Nenonen – Kvanttivaahtoa ja enkelipölyä. *Tähtivaeltaja* 4/2006 <<http://tahtivaeltaja.com/t%C3%A4htivaeltaja-406/kari-nenonen-kvanttivaahtoa-ja-enkelin%C3%B6ly%C3%A4>> (luettu 6.6.2013)
- Jokinen, Heikki (2011) Tähän on tultu suomalaisen sarjakuvan vuosikymmeniltä. Jokinen, Heikki (toim.) *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. BTJ Finland Oy, Helsinki.
- Korhonen, Jarmo (2002) *Alles im Griff. Homma hanskassa*. Saksa–suomi-idiomisanakirja. Idiomwörterbuch Deutsch–Finnisch. WSOY, Helsinki.
- Korhonen, Jarmo (2008) (päätoim.) *Saksa–suomi-suursanakirja. Großwörterbuch Deutsch–Finnisch*. WSOY, Helsinki.
- Koskinen, Kaisa; Paloposki, Outi (2005) Mapping retranslation. Salmi, Leena, Koskinen Kaisa. *Proceedings of the XVII World Congress International Federation of Translators*. Fédération Internationale des Traducteurs (FIT), Paris.
- KOTUS 1 = Kotimaisten kielten tutkimuskeskus (2006a) *Kielitoimiston sanakirja*, 1. osa A–K, Gummerus Kirjapaino, Jyväskylä.
- KOTUS 2 = Kotimaisten kielten tutkimuskeskus (2006b) *Kielitoimiston sanakirja* 2. osa L–R, Gummerus Kirjapaino, Jyväskylä.
- Kreuder, Ingrid (2008) *Einzelkompositionen*. Luettavissa www-muodossa <http://peter-kreuder.de/wvz/gesamtwerk/einzeltitel/einzelkompositionen/titel-n.html> (luettu 15.10.2013)
- Kühn, Peter (2007) Phraseologie des Deutschen: Zur Forschungsgeschichte. In: Burger Harald (toim.), 619–641.
- Kvaak.fi-sarjakuvaportaali (2009–2011). Nikke Knatterton –keskustelu Luettavana www-muodossa <<http://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?PHPSESSID=1dg6bf6nhrdgcga9e124coscm1&topic=12087.0>> (luettu 15.10.2013)
- Lefevere, André, Bassnett Susan (toim.) (1990) *Translation, History and Culture*. Pinter Publishers Limited, London.
- Leppihalme Ritva (1996) Caught in the Frame. A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay. In. *The Translator* 2:2, sivut 199-218.
- Leppihalme Ritva (1997a) *Culture Bumps*. An Empirical Approach to the Translation of Allusions. Multilingual Matters, Clevedon.

- Leppihalme Ritva (1997b) Kallis meni halpaan: Sanaleikkien kääntämisestä. *Kääntäjä*, 3:3
- Leppihalme Ritva (1997c) Sanaleikit kääntäjän päänvaivana. Korimo-Girod Nina (toim.) *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*. Helsingin yliopistopaino.
- Leppihalme, Ritva (2007) Kääntäjän strategiat. (s. 365-373) Riikonen, H.K, [et al.] (toim.) *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.
- Lindman, Marjaliisa; Manninen, Pekka A.; Krook, Arja (1992) Sukellus sarjakuvaan. VAPK-kustannus, Helsinki
- von Lüpke, Marc (25.1.2013) Sherlock Holmes mit Herrenwitz. *Der Spiegel*, <http://einestages.spiegel.de/s/tb/27062/nick-knatterton-manfred-schmidts-deutscher-sherlock-holmes.html> (luettu 24.5.2013).
- Lång, Markus (2010) Vastaus #13, Nikke Knatterton –keskustelualue, Kvaak.fi-sarjakuvaportaali.
- Lång, Markus (e.v.) <http://www.mlang.name/> (luettu 18.8.2013).
- Manninen, Pekka A. (1995) *Vastarinnan välineistö*. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Väitöskirja, Tampereen yliopisto.
- Manninen, Pekka A. (1996) Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Herkman, Juha (1996)(toim.) *Ruutujen välissä*. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere University Press, 45–60.
- Mattila, Pekka (1984) *Kirjallisuudentutkimuksen avainsanoja*. Kirjayhtymä, Mänttä.
- McCloud, Scott (1994) *Sarjakuva. Näkymätön taide*. The Good Fellows ky, Helsinki.
- Muikku-Werner, Pirkko; Jantunen Jarmo Harri; Kokko, Ossi (2008) *Suurella sydämellä ihan sikana. Suomen kielen kuvaileva fraasisanakirja*. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Muikku-Werner, Pirkko (2012) *Ilkeilyn kahdet kasvot*. Vastapaino, Tampere.
- Mäkinen, Pirjo (2004) Ikinuori lähdeteksti, ikääntyvä kohdeteksti. Oittinen, Riitta; Mäkinen, Pirjo (toim.) *Alussa oli käänös*. Tampereen yliopistopaino, Tampere. 407–425.
- Nord, Christiane (2009) *Textanalyse und Übersetzen*. Julius Groos Verlag, Heidelberg.
- Oittinen, Riitta (1995) *Kääntäjän karnevaali*. Tampere University Press, Tampere.
- Oittinen, Riitta (1997). *Liisa, Liisa ja Alice*. Tampere University Press, Tampere.
- Paloposki, Outi; Koskinen, Kaisa (2010) Reprocessing Texts. The fine line between Retranslating and Revising. *Across Languages and Cultures*, Vol. 11, 1, 29–49.
- Peltzer, Karl (1957) *Das treffende Zitat*. 3. painos, Ott Verlag, Thun.
- Reiss, Katharina; Vermeer, Hans J. (1986) *Mitä kääntäminen on*. Teoriaa ja käytäntöä. Gaudamus, Helsinki.
- Rinne, Satu (2012) Kuvan vaikutus käännettävyyteen Pertti Jarlan Fingerporissa. Tampereen yliopisto, Kieli-, kirjallisuus- ja käänntötieteiden yksikkö, Käänntötiede (englanti), pro gradu –tutkielma.

- Ritala, Elina (2010) *Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Sex and the City*. Tampereen yliopisto, Kieli- ja käännöstieteiden laitos, Käännöstiede (englanti), pro gradu - tutkielma.
- Rojankovski Feodor (1944) (kuv.) *The Tall Book of Nursery Tales*. Harper & Brothers Distributions, New York.
- Rojankovski Feodor (1954) (kuv.) *Hanhiemon satuaarre*. (suom. Tarja Saarikoski) WSOY, Porvoo.
- Schemann, Hans (2011) *Deutsche Idiomatik. Wörterbuch die deutschen Redewendungen im Kontext*. 2. painos. de Gruyter, Berliini.
- Schneider, Erich, Bösch-Niederer Annemarie (1997) *Volksmusik in Vorarlberg. Die Liederhandschriften der Schwestern Clessin*. Böhlau Verlag GmbH, Wien.
- Schreiber, Michael (1999) *Übersetzungstypen und Übersetzungsverfahren*. (toim.) Snell-Hornby Mary [et al.] *Handbuch Translation*. 2. korjattu painos. Stauffenburg Verlag, Tübingen.
- Schreiber, Michael (2004) *Übersetzung und andere Formen der Textverarbeitung und Textreproduktion in sprachwissenschaftlicher Sicht (s.268-275)* Kittel Harald [et al.] (toim.) *Übersetzung*. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband. De Gruyter.
- Stewart, Philip R. (2009) *The Persian letters in seven English Translations*. Esitelmä konferenssissa Modern Language Association Annual Convention. <http://www.umass.edu/french/people/profiles/documents/Persian.pdf> (luettu 6.6.2013)
- Toivainen, Kirsti (1980) *Kääntäminen*. Sajavaara, Kari. *Soveltava kielitiede*. Gaudeamus, Jyväskylä. 238–254.
- Toivonen, Pia (2001) *En serietidning på fyra språk*. Vaasan yliopisto, väitöskirja.
- Vandaele, Jeroen (2002) Introduction. *The Translator* Vol. 8, No 2, 149–172.
- Venuti, Lawrence (1992) *Rethinking Translation*. Discourse, Subjectivity, Ideology.
- Venuti, Lawrence (1995) *The Translator's Invisibility*. A history of translation. Routledge, London.
- Wotjak, Barbara; Heine Antje (2005) Zur Abgrenzung und Beschreibung verbonominaler Wortverbindungen (Wortidiome, Funktionsverbgefüge, Kollokationen). *Deutsch als Fremdsprache*. Informationszentrum für Fremdsprachenforschung, Marburg. 143–153.
- Zanettin, Frederico (2008) (toim.) *Comics in translation*. St. Jerome Publishing, Manchester.
- Zoozman, Richard (1958) *Zitatenschatz der Weltliteratur*. 9. painos. F.W.Peters, Berlin.

LIITE 1: Nikke Knatterton -sanaleikit

Schmidt (1983)	Schmidt (1990)	Schmidt (2009)
Ein grosser Fall verlang einen grossen Bart... (sivu 10)	Iso juttu vaatii ison parran... (sivu 4)	Iso tapaus edellyttää isoa partaa... (sivu 3)
Es ist unmöglich, von Virginia nicht gefesselt zu sein... (sivu 11)	Virginian pauloihin jää pakostakin... (sivu 5)	On mahdotonta olla joutumatta Virginian pauloihin... (sivu 5)
Not lehrt biegen! (sivu 12)	Hätä opettaa taipumaan! (sivu 6)	Hätä antaa voimat! (sivu 6)
Mit einem Schlag vergisst Nylon alle Sorgen (sivu 14)	Nylonin kaikki huolet katoavat yhdellä iskulla. (sivu 8)	Nylon vapautuu kaikista huolistaan yhdellä iskulla (sivu 10)
Das Gänschen wird uns goldene Lösegeldeier legen! (sivu 14)	Tästä kaikesta saamme vielä hyvät lunnaat!	Tämä hanhi munii meille kultaiset lunnasmunat! (sivu 11)
Auf dem Harsch fährt sich's wie auf Schienen! (sivu 14)	Kovalla hangella he liukuvat kuin kiskoilla! (sivu 8)	Hangella kiidämme kuin kiskoja myöten!
Heute kein Maskenball! (sivu 15)	Tänään ei ole naamiaisia! (sivu 9)	Olenko sisäänheittäjä? (sivu 12)
Damit Sie einen kühlen Kopf behalten! (sivu 16)	Näin pääanne pysyy viileänä! (sivu 10)	Näin pääanne pysyy kylmänä! (sivu 15)
Tritt gege Millionärswirbelsäulen-ende (bzw. Anfang) (sivu 16)	Potku miljonääriselkärangan loppuun (ts. alkuun). (sivu 10)	Osuu miljoonikon selkärangan loppupäähän (tai alkupäähän) (sivu 15)
Kombiniere: Rotes Licht hielt, was es versprach! (sivu 17)	Johtopäätös: punainen valo teki minkä lupasi!	Johtopäätös: punaiseen valoon voi aina luottaa! (sivu 17)
Kombiniere: es ist wirklich Jacke wie Hose! (sivu 18)	Johtopäätös: takki on todellakin kuin housut! (sivu 12)	Johtopäätös: takinkäänkö käy näinkin! (sivu 19)
Knatterton's letztes Abenteuer in filmischer Bearbeitung! (sivu 19)	Knattertonin viimeinen seikkailu elokuva-alalla! ... (sivu 13)	Knattertonin viimeinen seikkailu elokuvateollisuudessa! (sivu 20)
Sie kombinieren falsch! Ihr Film hat kein Happy-End! (sivu 19)	Väärä johtopäätös: teidän filmisänne ei ole onnellinen loppu! (sivu 13)	Väärä johtopäätös: teidän filminne ei lopu onnellisesti! (sivu 20)
Kombiniere zum letzten Mal: eine kostenlose Feuerbestattung! (sivu 19)	Viimeinen johtopäätös: ilmainen polttohautaus! (sivu 13)	Viimeinen johtopäätös: maksuton polttohautaus! (sivu 21)

Fesselnder Film ohne Selbstkontrolle (sivu 19)	Hillittömästi elokuvan kahleissa. (sivu 13)	Tämä filmi ei päästä otteestaan (sivu 21)
Kombiniere: Ich spiele Rolle im Film (sivu 19)	Johtopäätös: olen filmikela (sivu 13)	Johtopäätös: pannaan filmi pyörimään (sivu 21)
Das klappte wie im Film! (sivu 20)	Se kävi kuin filmissä! (sivu 14)	Se sujui kuin elokuvassa! (sivu 22)
Zweckgebundene Sparkontenverwalter (sivu 20)	Sidottu pankinjohtaja (sivu 14)	Säästönhoitajan korot ovat ylhäällä (sivu 22)
Evelyn's Herz schlägt weithin hörbar, trotz schalldichter Verpackung... (sivu 21)	Evelynin [sic!]jyskyttää yhä kuuluvasti ääntä eristävästä pakkauksesta huolimatta (sivu 15)	Ääneneristeistä huolimatta Evelynin sydämenlyönnit kuuluvat selvästi... (sivu 25)
Seltenes Beispiel dafür, dass Geist ernähren kann (sivu 21)	Harvinainen esimerkki haamun kyvystä elättää itsensä... (sivu 15)	Harvinainen esimerkin hengenvainnosta (sivu 25)
Eine Hochburg des Geisteslebens! (sivu 22)	Haamuelämän tyyssija! (sivu 16)	Oikean hengenen tyyssija! (sivu 26)
Geistiger Hochstapler! (sivu 22)	Haamuhuijausta! (sivu 16)	Henkevä huijari! (sivu 26)
Geistige Waffe schlitzt Nick's Bett-tuch auf (sivu 22)	Haamuase leikkaa Niken lakanan halki... (sivu 16)	Hengen miekka viiltää Niken lakanan halki (sivu 22)
Bettuch hoch oder Ich Schiesse! (sivu 22)	Lakana ylös tai ammun! (sivu 16)	Lakana ylös tai ammun! (sivu 27)
Evelyn und Nick völlig entgeistert (sivu 22)	Evelyn ja Nikke paljastuvat kokonaan (sivu 16)	Nikke ja Evelyn hengetönnettään (sivu 27)
Viel Feind' - viel Ehr'! (sivu 22)	Suuri vastus- suuri kunnia (sivu 16)	Suuri taisto - suuri kunnia (sivu 27)
Tragischer Zufall liess Nick dekoratives Pappschwert greifen. Er kämpft elastisch! (sivu 22)	Traagiseksi onnettomuudekseen Nikke tarttuu pahviseen koristemiekkaan, se taipuu mutkille! (sivu 16)	Traagisen erehdyksen vuoksi Nikke otti koristepahvimiekan: Hän taistelee joustavasti. (sivu 27)
Kombiniere: ein echter Hinterhalt! (sivu 22)	Johtopäätös: aito takatuupari! (sivu 16)	Johtopäätös: oikea istumalukko! (sivu 27)
Er soll Himmelhoch jauchzen! (sivu 22)	Hän lentää taivaalle! (sivu 16)	Hän saa riumuita taivaan ilossa! (sivu 27)
Typischer Fall von Falle (sivu 24)	Tyypillinen esimerkki ansasta (sivu 18)	Tyypillinen ansamalli (sivu 31)
Evelyn hält in doppeltem Sinn die Klappe... (sivu 24)	Evelyn vahtii kahta luukkua... (sivu 18)	Evelyn pitää kaikkia lankoja käsissään... (sivu 31)

Deutsche Kurzfassung  
Universität Tampere  
Fachbereich Sprach-, Translations- und Literaturwissenschaften  
Translationswissenschaft (Finnisch-Deutsch)

HAUKILAHTI, MARIA: Übersetzung von Sprachspielen in der Zeichentrickserie, am Beispiel der Finnische Erst- und Neuübersetzung von *Nick Knatterton*.  
Masterarbeit: 66 Seiten  
Deutsche Kurzfassung: 11 Seiten  
Oktober 2013

---

## 1 Einleitung

Bildserien sind eine sehr alte Erfindung, weil die Hieroglyphen auch als eine Reihe von Bildern angesehen sind und eine einheitliche Geschichte erzählen können. In Europa sind die Zeichentrickserien als Folge der Erfindung der Buchdruckerkunst im 19. Jahrhundert offiziell entstanden und sich seitdem stark weiterentwickelt. Die Popularität der Zeichentrickserien wird klar, wenn die Übersetzungsmengen der amerikanischen Comics und japanischen Manga betrachtet werden. Literarische Werke werden seit Jahrhunderten übersetzt und zeitweise werden auch Neuübersetzungen angefertigt. Die Zeichentrickserien sind eine Minderheit innerhalb der Neuübersetzungen, weswegen es nur wenige Vergleichsobjekte gibt. In dieser Studie untersuche ich die Möglichkeit, ob sich die Neuübersetzungshypothese (engl. *Retranslation hypothesis*) im gewählten Material verwirklichen lässt. Sprachspiele in den ausgewählten Texten sind die Hauptforschungsobjekte und die Forschungsfragen:

1. Welche Übersetzungstechniken haben die Übersetzer für die Übersetzung der Sprachspiele angewendet?
2. Gehören die Übersetzungstechniken zu der verfremdenden oder der einbürgernden Übersetzungsstrategie?
3. Wird die Neuübersetzungshypothese im Material verwirklicht?

Das Material in meiner Masterarbeit besteht aus der Originalgeschichte *Der Schuß in den künstlichen Hinterkopf* aus dem Album *Nick Knatterton: Alle aufregenden Abenteuer des berühmten Meisterdetektivs* (Schmidt 1983). Zudem umfasst das von mir untersuchte Material die folgenden ins Finnische übersetzten Werke: *Nikke Knatterton: Mestarietsivän tunnetuimpia seikkailuja* (Schmidt 1990, Übersetzer Kari Nenonen und Ulla Ropponen) und *Nikke Knatterton: Maineikkaan mestarietsivän kaikki kiihdyttävät seikkailut, 1. Laukaus tekotakaraivoon* (Schmidt 2009, Übersetzer Markus Lång). Die erste Version aus dem Jahre



1990 enthält vier Geschichten, während die aus dem Jahre 2009 datierende Version eine Geschichte umfasst.

Zeichentrickserien haben bereits früher z. B. in den Dissertationen von Toivonen (2001) und Itälä (1994) als Material gedient. Toivonen (2001) erforschte die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen dem Comic Donald Duck und dessen deutscher, schwedischer und finnischer Übersetzung, während Itälä (1994) sich mit der Kohäsion von Bild und Text befasste. Zudem berücksichtige ich auch die Resultate aus den Masterarbeiten von Ritala (2010), Rinne (2012) und Gråsten (1995) und vergleiche sie mit den Ergebnissen dieser Untersuchung. Die Magisterarbeit besteht aus sieben Kapiteln. Nach der Einleitung werde ich kurz auf die Theorie der Zeichentrickserien, Sprachspiele, Übersetzungsstrategien und Neuübersetzungshypothesen eingehen. Danach kommt das Kapitel Forschungsmaterial und -methode, gefolgt von der Analyse und das letzte Kapitel dient als zusammenfassende Schlussfolgerung der Masterarbeit.

## **2 Zeichentrickserien**

Die meisten von uns haben irgendwann Zeichentrickserien gelesen. Bild und Text sind Grundpfeiler der abendländischen Kultur und ihre Kombination hat schon eine lange Geschichte. Es ist schwer, eine eindeutige Definition für die Zeichentrickserien zu geben und unterschiedliche Forschungsgebiete haben verfügen über mehrere Perspektiven in Bezug auf diese Textsorte. Eine umfassende Definition stammt von McCloud (1994, 20–21). Er definiert Zeichenstrickserien als serienmäßige Kunst, die selbst ein Kommunikationsmittel ist. Wie schon früher gesagt, reicht die Geschichte der Zeichentrickserien bis zu der Buchdruckerkunst im 15. Jahrhundert zurück. Die deutsche Zeichentrickserie *Max und Moritz* von Wilhelm Busch (1832–1908) erlangt den Titel der ersten offiziellen Zeichentrickserie erst im Jahre 1865 (Zanettin 2008, 1–2).

Cartoons wurden im Heftformat in den 1930er Jahren in Amerika abgedruckt, als sich Tarzan, Superman und Batman in Abenteuer stürzten. Zur selben Zeit wurden die europäischen Zeichentrickserien als Fortsetzungsgeschichte in Zeitungen veröffentlicht und erst später in Alben gesammelt. (Manninen 1995, 57.) In Deutschland bildeten Kinder die Zielgruppe von Zeichentrickserien, aber nach 1945 veränderte sich die Konstellation, als die amerikanischen

Cartoons auf den Markt kamen. Nach einer Zeit als Undergrundkultur wurde die Lage der Zeichentrickserien in den 1970er Jahren aufgewertet, als die künstlerischen Seiten und Möglichkeiten der Zeichentrickserien betont wurden. (Herkman 1996, 16–22.) Das erste finnische Zeichentrickalbum *Professori Itikaisen tutkimusretki* erschien im Jahre 1911 und das war gleichzeitig der Startpunkt für finnische Zeichentrickserien. In der Mitte der 20er Jahre wurde der amerikanische Comic auch in Finnland populär, aber heutzutage sind die finnischen Varianten sehr beliebt, wenn die Publikationsmengen betrachtet werden.

Die herausragendste Eigenschaft der Zeichentrickserien ist vermutlich der Streifen, der eins bis fünf Bilder umfasst. Ein Streifen vermittelt meistens eine kurze Geschichte, Situation oder einen Witz. (Manninen 1995, 33.) Beispiele hierfür sind u.a. die finnischen Zeichentrickserien *Viivi ja Wagner* und *Fingerpori*. Zeichentrickhefte und -alben bestehen aus mehreren Streifen und können längere Geschichten erzählen. Eine charakteristische Besonderheit für die Illustration ist die Vereinfachung. Auf Da nur wenig Platz zur Verfügung steht, muss die Geschichte so klar wie möglich vorgetragen werden. Mit Kleinigkeiten kann der Cartoonzeichner über Beruf, Rolle oder Gesellschaft erzählen. Beispiele könnten dicke Vorgesetzte oder Räuber mit langem Bart sein. (Lindman, Manninen, Krook 1992, 39–40.) Andere Merkmale der Zeichentrickserien sind Sprechblasen und Effekte. Sprechblasen erweitern die Interpretationsmöglichkeiten, weil sie nicht nur Laute oder Wörter, sondern mithilfe von Schriftart, Ikone oder unterschiedlichen Blasenrändern auch Gefühle ausdrücken können.

Die Zeichentrickserie *Nick Knatterton* ist ein humoristisches Werk. Deswegen ist es wichtig, den Begriff Humor etwas näher zu behandeln. Der Humor ist eigentlich eine Verhaltensweise in Bezug auf unterschiedliche komische Situationen. Der Humor wird in drei Teile unterteilt: a) komische Situation, b) unbeabsichtigliche Humor/unbeabsichtigliche Komik und c) absichtlicher aber unerreichbarer Humor/absichtliche aber unerreichbare Komik (Vandaele 2002, 159–160.) Der Humor kann benutzt werden, um ein Zusammenhörigkeitsgefühl zu schaffen, zu manipulieren oder die Akzeptanz der anderen zu gewinnen. Der Humor ist nicht immer spaßig und negativer Humor wird manchmal als bedrückend gefühlt. (Muikku-Werner 2013, 220–224.)

Vandaele (2002) teilt den Humor in die Besonderheit (incongruity) und in die Überlegenheit (superiority) der Sprache ein. Die erste Eigenschaft betont, dass die Mitteilung, die Humor enthält von dem Gewohnten abweicht. Die Zweite weist auf die negativen Formen des Hu-

mors, nämlich Sarkasmus, Parodie und Ironie hin. (Vandaele 2002, 167–169.) Eine kritische Annäherungsweise, wie Ironie und Sarkasmus, kommt in *Nick Knatterton* vor: die Kritik des Cartoonzeichners an der Gesellschaft und z. B. am Staat ist leicht zu identifizieren. Nach Dentith (2000, 3–7) kann Sprech- oder Vortragsweise zum Objekt des Parodierens werden. Toivanen (1980, 249) stellt fest, dass Humor (sowie Sprachspiele), Dialoge, gesellschaftliche Institutionen und Vorkommnisse in der Geschichte Übersetzungsprobleme für Übersetzer darstellen. Breite Kulturkenntnis, Kreativität und Experimentierfreude sind Schlüssel, um eine funktionierende Übersetzung zu schaffen. Nach Heiskanen (1990, 38) muss der Übersetzer bei der Zeichentrickserie auch den Textplatz beachten. Der Dialog muss in die Sprechblase hineinpassen. Im Sprachenpaar Deutsch-Finnisch wird man des Öfteren mit dieser Problematik konfrontiert, denn die finnischen Wörter durchschnittlich länger als deutsche Wörter sind.

### 3 Sprachspiele

Für das Sprachspiel gibt es keine eindeutige und universale Definition. Delabastita (1996, 128) definiert ein Sprachspiel folgendermaßen:

Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the languages(s) used are exploited in order to bring about *a communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*. (Delabastita 1996, 128; kursiv im Original)

Sprachspiele sind demnach Phänomene, die mit der Struktur der Sprache verbunden sind. Diese können sich von einem Diskurs zum anderen verschieben, was bedeutet, dass diese Strukturen eine einzigartige Möglichkeit bieten, in den diversen Kontexten unterschiedlich assoziiert zu werden. (Delabastita 1996, 128.) Sprachspiele sind kulturgebunden und fordern gewisse gemeinsame Hintergrundinformationen von Sender und Empfänger. Die Aufnahme des Sprachspiels ist von dem Leser und den Kulturkonventionen abhängig. (Leppihalme 1997, 144–145.) Nach Chiaro (1992) hat ein Sprachspiel alle Chancen, sein Publikum zu amüsieren. Nicht alle verstehen den Humor ähnlich und deswegen sind unterschiedliche Arten von Humor entstanden: britischer Humor, schwarzer Humor oder amerikanischer Humor sind Termini, die für die Identifizierung der verbalen Komik angewendet werden. (Chiaro 1992, 10–11.)

Forscher versuchen Sprachspiele anhand verschiedener Faktoren einzuteilen und hierim Folgenden stelle ich eine dieser Einteilungen vor. Leppihalme (1997b, 3) gibt die folgende Ein-

teilung an: a) Aussprache, b) Schreibweise, c) Morphologie, d) Syntax und e) Wortschatz. Diese Eigenschaften sind die Faktoren, die den Humor beim Leser wecken. Sprachspiele gehören zum phraseologischen Forschungsgebiet und in dieser Untersuchung wird die deutschsprachige Terminologie des Forschungsgebiets angewendet. Als Oberbegriff hat sich Phraseologismus eingebürgert und die Definitionskriterien sind Polylexikalität, Idiomatizität und Festigkeit, die in zwei Kategorien eingeteilt werden können: Phraseologismen unterhalb der Satzebene und satzwertige Phraseologismen (Kühn 2007, 622). Die erste Gruppe wird wiederum in vier Unterkategorien unterteilt: a) Kollokationen, b) Funktionsverbgefüge, c) gesprächsspezifische Formeln und d) Phraseolexeme (Wotjak & Heine 2005, 145). Von diesen Kategorien setzte ich die vierte Gruppe bei der Analyse ein.

Sprachen sind die Mittel des Denkens und bilden die Welt unterschiedlich ab. Die Asymmetrie der Sprachen ist eine natürliche Sache und kommt vor, wenn in der Zielsprache bestimmte Phraseolexeme oder Sprachkonstruktionen nicht vorkommen. (Delabastita 1994, 223.) Beim Übersetzen von Sprachspielen kann man unter bestimmten Voraussetzungen auch über das Übersetzen von Zeichentrickserien sprechen und hier kommen die Eigenschaften des Übersetzers ins Bild: Versteht oder schätzt der Übersetzer den Humor des Originaltextes? Kann er der Originaldenkweise folgen und den Auftrag neutral analysieren? (Vandaele 2002, 150). Unterschiede beim Übersetzen entstehen, wenn der Übersetzer Übersetzungsstrategien wählt oder den Kontext der Sprachspiele betrachtet (Delabastita 1994, 226).

Der Übersetzer muss seine Kompetenz anwenden und die Übersetzungssituation angemessen analysieren, um eine passende Übersetzungstechnik zu wählen. Delabastita (1996, 134) stellt acht Techniken vor:

- 1) AT-Sprachspiel zu ZT- Sprachspiel
- 2) AT-Sprachspiel zu Sprachspiel ohne humoristische Bedeutung
- 3) AT-Sprachspiel wird durch rhetorische Effekte ersetzt
- 4) Textteil mit AT-Sprachspiel wird entfernt
- 5) AT-Sprachspiel wird im ZT wiederholt
- 6) Der Übersetzer fügt ein neues Sprachspiel in den ZT ein, um ein an anderer Stelle gelittenes Sprachspiel zu kompensieren
- 7) Der Übersetzer fügt ein völlig neues Sprachspiel in den ZT ein
- 8) Anmerkungen des Übersetzers

Leppihalme (1997c, 145) verkürzt die Liste auf drei Punkte, anhand derer der Übersetzer das Sprachspiel a) im Zieltext übersetzt, b) durch irgendwelche Effekt ersetzt oder c) selbiges entfernt oder nicht übersetzt. Ich werde eine eigene Version, die auf Delabastitas (1996) und Leppihalmes (1997c) Technikeinteilung basiert, für diese Untersuchung benutzen (s. Kapitel 5).

#### **4 Übersetzungsstrategien und Neuübersetzungen**

In diesem Kapitel werden die Übersetzungsstrategien sowie das Neuübersetzen und die Neuübersetzungshypothese aus der Perspektive des Übersetzers betrachtet. Die Hauptbegriffe des Übersetzens sind Ausgangs- und Zieltext, Zeit und Textfunktion. Der Ausgangstext ist ein Ausdruck des menschlichen Sinnes, der sprachliche, kulturelle und soziale Phänomene reflektiert und von dem der Zieltext immer ein einfaches Abbild ist (Venuti 1992, 3). Ein Text wird in bestimmter Zeit produziert und gelesen. Die Zeit hat immer einen Effekt auf Lesezeit und Interpretation. Die Textfunktion ist der wichtigste Faktor beim Übersetzen: „Translation ist die Produktion eines funktionsgerechten Zieltextes in einer je nach der angestrebten oder geforderten Funktion des Zieltextes (Translatkopos) unterschiedlich spezifizierten Anbindung an einen vorhandenen Ausgangstext“ (Nord 2009, 30). Das Übersetzen war demnach erfolgreich, wenn die Interpretation des Senders und die Interpretation des Empfängers nicht signifikant voneinander abweichen.

Der Übersetzer ist nicht der Ausgangssender, aber der Sender des Zieltextes (Nord 2009, 10–12). Er muss den Blickwinkel zum Text auswählen und entscheiden, ob er etwas auslassen muss, etwas zu bewahren versucht oder ob er den Originaltext genauer erklären sollte. Im idealen Fall beherrscht der Übersetzer beide Sprachen und Kulturen gleichgut. Übersetzer sind allerdings menschliche Wesen und deswegen sind Fehler im Text möglich. Die wichtigsten Termini in dieser Arbeit sind Übersetzungsstrategie und Übersetzungstechnik. Nach Schreiber (1999, 151) bedeutet die Übersetzungsstrategie eine Art und Weise, wie der Übersetzer sich dem Ausgangstext nähert und den Text in die andere Sprache und Kultur bringt. Die Übersetzungstechnik weist zu den einzelnen Übersetzungslösungen im Zieltext.

Die Interpretation des Textes zu verschiedenen Zeiten hat einen Einfluss auf den Bedarf einer Neuübersetzung. Jede Zeit hat eigene Bedingungen und Bedarfe, Übersetzungen zu produzieren, aber das macht diese lediglich unterschiedlich und nicht „gut“ oder „schlecht“.

(Lefevre&Bassnet 1990, 5.) Einen Einfluss auf das Neuübersetzen haben nach Gambier (1994, 146) folgende Faktoren: die Zeit des Geschehens, Sprache und Kultur des Autors, Motive und Entscheidung zu übersetzen, Zielsprache und -kultur, Übersetzungsstrategien, usw. Neben Neuübersetzungen gibt es auch umgearbeitete oder revidierte Übersetzungen, da durch Aufarbeitung z. B. Schreib- und Sachfehler entfernt werden (Paloposki & Koskinen 2010, 47).

Einige Forscher behaupteten, dass die Erstübersetzung die späteren Übersetzungen beeinflusst und dies ist der Startpunkt für die Neuübersetzungshypothese (im Weiteren auch als NÜH bezeichnet), als deren Urheber Antoine Berman (1990<sup>14</sup>) gilt. Die NÜH schlägt vor, dass die Erstübersetzung immer einbürgernd ist und die späteren Versionen verfremdend. Paloposki und Koskinen (2010, 36) stellen fest, dass die NÜH nur auf einen Teil der Übersetzungen zutrifft. Es gibt konträre Phänomene, bei denen die Erstübersetzung verfremdend ist und die spätere Version einbürgernd und auch Fälle, in denen die Untersuchung des verfremdenden und einbürgernden Übersetzens überflüssig ist. Paloposki und Koskinen (2010, 47) sehen eher ein Kontinuum zwischen Übersetzungen und keine getrennte Versionen.

## 5 Forschungsmaterial und -methode

Martin Schmidt (1913–1999) erschuf den Meisterdetektiv Nick Knatterton schon im Jahre 1935, aber Knatterton bezauberte das Publikum mit überraschenden Wendungen in dem Magazin *Quick* erst in den 1950er Jahren. Nach von Lüpke (2013) bestand Schmidts ursprüngliches Interesse darin, amerikanische Comics, wie z. B. der Supermann, zu parodieren, die große Popularität von Knatterton war somit große Überraschung für ihn. Die Übersetzer der ersten Version waren Kari Nenonen und Ulla Ropponen. Nenonen hatte früher Horrorliteratur und Science Fiction übersetzt und Ropponen hatte sich eher auf die Fantasie- und Kinderliteratur konzentriert. Markus Lång ist der Übersetzer der zweiten Version und besonders mit Übersetzungen von philosophischen und historischen Werken vertraut.

Das Material besteht aus 30 Comicstrips, von denen ich zwölf Beispiele gewählt habe. In der Exceltabelle (Anhang 1) sind die Sprachspiele in chronologischer Reihenfolge dargestellt. Die Sprachspiele habe ich zunächst in vier Gruppen eingeteilt: Sprachspiele, die basieren auf a) einer kulturellen Andeutung, b) einem Phraseologismus, c) einem Phraseolexem oder d) ei-

---

<sup>14</sup> Berman, Antoine (1990) La retraduction comme espace de la traduction. *Palimpsestes. Retraduire*. Vol.4. 1–7 im Brownlie 2006, 148.

nem einzelnen Wort, das eine Doppelbedeutung hat. Von jeder Gruppe habe ich drei Beispiele ausgewählt, die am besten dazu geeignet sind, ihre Gruppe zu repräsentieren. Um die Sprachspiele zu analysieren, habe ich die Liste der Übersetzungstechniken von Delabastita (1996, 134) und Leppihalme (1997c, 145) für diese Masterarbeit angepasst.

b) Sprachspiel als Sprachspiel

- AT-Sprachspiel wird als ZT-Sprachspiel übertragen, da die Textfunktion des Sprachspiels erhalten bleibt.

e) Sprachspiel wird durch rhetorischen Effekt ersetzt

f) Sprachspiel wird nicht übersetzt

- Sprachspiel wird z. B. Wort-für-Wort übersetzt, wenn die Textfunktion des Sprachspiels und/oder das humoristische Element verschwinden.

g) Sprachspiel wird entfernt

- Übersetzer entfernt den ganzen Textteil mit dem Sprachspiel

Nach der Analyse der Übersetzungstechniken betrachte ich die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Übersetzungsversionen und versuche herauszufinden, ob die Übersetzer die einbürgernde oder verfremdende Übersetzungsstrategie gewählt haben. Zum Schluss überprüfe ich, ob sich die NÜH in diesem Forschungsmaterial belegen lässt.

## 6 Analyse

In der vollständigen Magisterarbeit beträgt der Umfang der Analyse zwölf Beispiele und insgesamt 21 Seiten. In dieser Kurzfassung wird exemplarisch jeweils ein Beispiel aus den Kategorien „Sprachspiel basiert auf Phraseologismus“ und „Sprachspiel basiert auf der Doppelbedeutung eines Wortes“ angeführt. Die meisten Sprachspiele in der Bildserie gehören zu der Gruppe „Sprachspiele, die auf Phraseologismus basieren“. Der Cartoonzeichner Schmidt (1983) hat viele Sprachspiele aus Redewendungen geschaffen und aus Aussagen, die kulturelle Anspielungen enthalten. Zuerst versuche ich die Gedanken von Schmidt zu verstehen, in dem ich den geschichtlichen und gesellschaftlichen Hintergrund recherchiere. Nach der Analyse der originalen Version, gehe ich dazu über, die Techniken der Übersetzer zu betrachten. Die gewählten Techniken deuten auf die Tendenz der Übersetzer hin, den Ausgangstext zu verstehen und ins Finnische zu übermitteln.

### Beispiel 1: Not lehrt biegen

Der Antagonist des Knattertons Nackie Nutt hat Nick ins Gefängnis gesperrt. Nick erlangt unglaubliche Kräfte aus diesem Notfall und biegt die Eisenstäbe, um sich zu befreien.

Bild 1



Schmidt 1983, 14



Schmidt 1990, 8



Schmidt 2009, 6

Das originale Sprachspiel basiert auf dem Gedicht *Das Gebet einer Witwe* von Adelbert von Chamisso. Das Gedicht erzählt über einer alte Frau, die trotz aller Sorgen Gott gebetet (D-DAS, 550) Im Finnischen gibt es einige Redewendungen, die mit Not zu tun haben: *kyllä hätä keinot keksii* (Not macht erfinderisch) (D-RED, 548) oder „*hätä ei lue lakia*“ (Not kennt kein Gebot) (D-RED, 548) oder *hädässä ystävä tunnetaan* (Freunde in der Not gehen hundert/tausend auf ein Lot) (D-RED, 242).

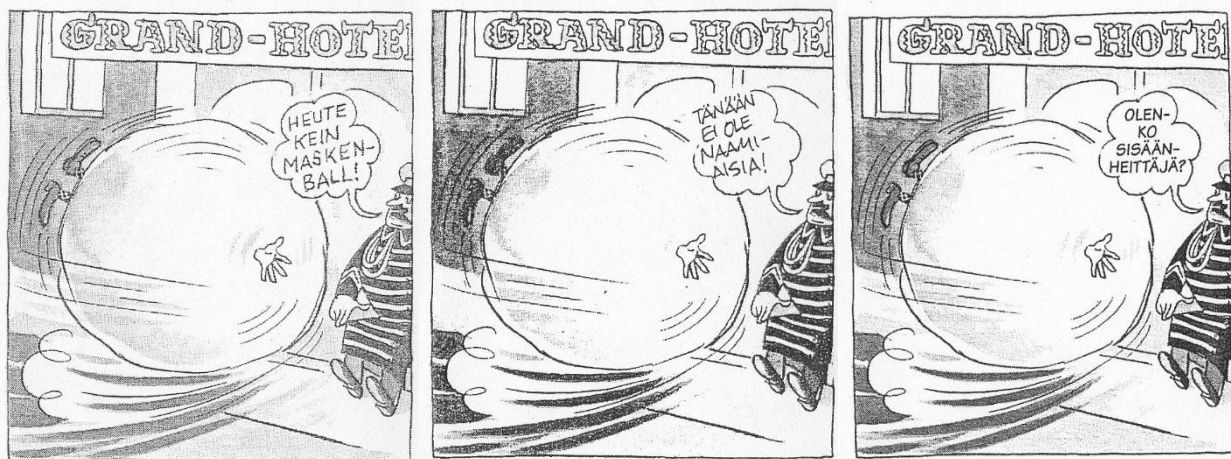
Im Originaltext wurde das Verb von *beten* (*rukoilla*) in *biegen* (*taipua, taivuttaa*) geändert. Nenonen und Ropponen hatten das Verb *taipua* gewählt und damit die Situation interpretiert. Nach der ersten finnischen Übersetzung versteht der Leser, dass Not lehrt entweder das Eisen oder Nick zu biegen – beide Interpretationen sind möglich. Nick ist fest entschlossen, sich zu befreien. Aus diesem Blickwinkel ist *taivuttaa* etwas näher am Original. Diese Situation ist sehr interessant zu analysieren: entweder wollten Nenonen und Ropponen ein ähnliches Sprachspiel erschaffen oder sie haben die verfremdende Strategie gewählt und somit hat das übersetzte Sprachspiel die Textfunktion des Sprachspiel verloren. und das Sprachspiel verlassen zu übersetzen. Lång (Schmidt 2009) hat das Sprachspiel etwas verändert: *Hätä antaa voimat* (Not verleiht die Kräfte). Der Ausruf kommt dem Leser wie eine finnische Redewendung vor und hat die Textfunktion des AT-Sprachspiels im Zieltext bewahrt. Deswegen bin ich der Meinung, dass seine Lösung zu der einbürgernden Übersetzungsstrategie gehört.



## Beispiel 2: Heute kein Maskenball!

Das nächste Beispiel beruht auf diesen Vorgängen: Knatterton hat Evelyn gerade noch einmal aus der Hand der Räuber retten können. Knatterton und Evelyn ist es gelungen aus der Berg-  
hütte zu fliehen, aber durch einen Zufall rollen die Protagonisten und zwei Räuber als riesiger  
Schneeball den Berg herab Richtung Grand-Hotel.

Bild 2



Schmidt 1983, 15

Schmidt 1990, 9

Schmidt 2009, 12

In der deutsche Sprache hat das Wort *Ball* zwei Bedeutungen: ein kugelförmiger Gegenstand oder eine Tanzveranstaltung (D-DUW, 228). In der deutschen Version sind beide Bedeutungsmöglichkeiten zutreffend, aber in der finnischen Sprache fehlt die zweite Möglichkeit völlig. Deswegen ist die Übersetzung ins Finnische etwa problematisch und die Übersetzer müssen eine andere Methode wählen als das AT-Sprachspiel ins ZT-Sprachspiel zu übersetzen.

In der Übersetzung von Nenonen und Ropponen (Schmidt 1990) teilt der Türsteher „Tänään ei ole naamiaisia“ mit, was eine Wort-für-Wort Übersetzung von „Heute kein Maskenball“ ist. In der Szene kann der Leser es so verstehen, dass der Schneeball eine Art Kostüm ist. Dies ist die andere Bedeutung des Wortes Ball und passt zur Situation, aber die Textfunktion des Sprachspiels verschwindet in der Übersetzung. Der Kommentar des Türstehers bewahrt allerdings den humoristischen Effekt, obwohl kein Sprachspiel vorliegt. Die Übersetzung von Nenonen und Ropponen ist der verfremdenden Übersetzungsstrategie zuzurechnen. Lång (Schmidt 2009) hat anders entschieden: seine Version „Olenko sisäänheittäjä“ (Bin ich Türsteher) verwendet die Bedeutung des kugelförmigen Gegenstands und damit hat Lång ein

neues Sprachspiel kreiert. Er hat völlig auf den Bezug zu einer Tanzveranstaltung verzichtet und deswegen ist die Übersetzung von Lång eher ein Beispiel für die einbürgernde Übersetzungstechnik. Beide Übersetzungen lassen sich ohne weiteres dem Türsteher in den Mund legen und enthalten einen humoristischen Effekt.

## **7 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen**

Die Sprachspiele werden in der ersten Übersetzung meistens nicht übersetzt. Nennungen und Ropponen folgen ganz genau dem Originaltext und somit ist die Textfunktion des Sprachspiels beim Übersetzen oft verloren gegangen. Das hat auch einen negativen Effekt in Bezug auf die Menge des Humors im Text. Die Sprachspiele in Långs Übersetzung hingegen wurden in den meisten Fällen als Sprachspiele bewahrt und das bedeutet, dass seine Übersetzungstechniken meistens im Hinblick auf die Bewahrung der Textfunktion des Sprachspiels funktioniert.

Die Techniken in der ersten Übersetzung folgen der verfremdenden Übersetzungsstrategie und in der Zweiten ist es umgekehrt: Långs Übersetzung ist mit gelungenen Sprachspielen eher als einbürgernd zu bezeichnen. Was wir an dieser Stelle schon sehen können, ist, dass die Neuübersetzungshypothese in diesem Material nicht verwirklicht wird. Långs Übersetzung ist eine Neuübersetzung, weil es in dieser keine Hinweise auf das Übernehmen von Formulierungen der ersten Version gibt. Die Übersetzer der Erstübersetzung haben viele fremde Elemente geschaffen und die Wort-für-Wort-Übersetzungen zeigen ganz klar, dass die Übersetzer Probleme mit dem Ausgangstext hatten.

Die Ergebnisse der Masterarbeit geben kein ausreichendes Bild über Neuübersetzungen im Genre Zeichentrickserie. Beide Übersetzungen sollten als ein vollständiges Werk mit unterschiedlichen kulturellen und textuellen Elementen untersucht werden. Lång erwähnt in einer Internetdiskussion (Lång 2010), dass er die zweite Geschichte des Knatterton-Alboms übersetzt aber nicht publiziert hat. Wenn diese Übersetzung zur Verfügung stände und man sich somit umfangreicheren Materials bedienen könnte, könnten die Ergebnisse unterschiedlicher oder deutlicher sein. Auch die Synchronisation der Fernsehserie von Knatterton wäre ein interessanter Forschungsgegenstand. Die Neuübersetzungen im Genre Zeichentrickserie sind bisher wenig untersucht worden, aber hoffentlich bekommen sie irgendwann die Aufmerksamkeit, die sie verdienen.