

**Ankkakielen meemit**  
– analyysi *Aku Ankan* suomennosten  
adaptaatioperäisestä aineksesta

Ville Viitanen  
Tampereen yliopisto  
Viestintätieteiden tiedekunta  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot  
Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2017

Tampereen yliopisto  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot  
viestintätieteiden tiedekunta

VIITANEN, VILLE: Ankkakielen meemit – analyysi *Aku Ankan* suomennosten adaptaatioperäisestä aineksesta

Monikielisen viestinnän pro gradu -tutkielma, 74 sivua + englanninkielinen lyhennelmä 16 sivua  
Toukokuu 2017

---

Käsittelen tutkielmassani *Aku Anka* -sarjakuvalehden käännöskielelle ominaisia piirteitä ja niiden alkuperää. Selvitän vertailevan tekstianalyysin keinoin, millä tavoin lehdessä julkaistut suomennokset poikkeavat lähtöteksteistä, ja pohdin havaintojeni pohjalta, millaiset mekanismit kohdetekstiä mukauttavien käytäntöjen taustalla vaikuttavat.

Taustoitan tutkimustani esittelemällä sarjakuvakääntämisen erityispiirteitä ja käytäntöjä sekä tutkimusaineistooni monin tavoin rinnastuvassa käännetyssä lastenkirjallisuudessa yleisiä adaptaatiota hyödyntäviä toimintatapoja. Teoreettisena viitekehyksenä käytän Georges L. Bastinin, Göte Klingbergin ja Zohar Shavitin adaptaatiotutkimusta ja havaintojeni erittelyn apuvälineenä Andrew Chestermanin esittämää Richard Dawkinsin kehittämään memetiikan käsitteeseen pohjautuvaa analyysimallia.

Muodostan aiempien tutkimusten sekä ei-tieteellisten sarjakuva-alan lähteiden pohjalta kuvan *Aku Ankan* kielen ominaispiirteistä, ja sitä kautta *Aku Ankan* kielen taustalla vaikuttavista ajatuksista, tai meemeistä, ja tutkin vertailevan tekstianalyysin avulla, missä määrin piirteet pohjautuvat lähtötekstiin ja missä määrin adaptaatioprosesseihin.

Havaintojeni pohjalta on selvää, että adaptaatiolla on merkittävä rooli *Aku Ankalle* tunnusomaisen kielenkäytön synnyssä. Lehden lukijoille tutut piirteet, kuten allitteraation runsas käyttö, erikoinen sanasto, korostuneen idiomaattinen kieli ja viittaukset kulttuurisiin ilmiöihin, ovat pitkälti adaptaatioprosessien tulosta. Toisaalta adaptaatiota hyödynnetään myös epätoivottujen, kuten loukkaavien tai lapsilukijalle epäsovivaksi katsottujen ainesten häivyttämisessä. Siinä, missä lapsilukijaa silmällä pitäen tehty adaptaatio yleisesti keskittyy juuri vieraannuttavien elementtien karsimiseen ja sensuuriin, perustuu *Aku Ankan* adaptaatio pääosin vieraannuttavien elementtien lisäämiseen. Huomionarvoista on myös se, että lähtötekstit tuottava kustantamo rohkaisee julkaisijoita muokkaamaan kohdetekstejä.

Analyysini mukaan *Aku Ankan* adaptaatioprosesseja motivoivat pitkälti kaupalliset tarkoitukset, eli niiden tarkoituksena on edistää lehden haluttavuutta paitsi viihteellisestä myös kasvatuksellisesta näkökulmasta. Koska myytävän tuotteen tärkeimmiksi ominaisuuksiksi on nostettu huumori ja rikas kielenkäyttö, pyritään niiden osuutta lisäämään käännös- ja toimitustyössä, missä onkin tutkimukseni perusteella onnistuttu.

Avainsanat: sarjakuva, adaptaatio, lastenkirjallisuus, memetiikka, käännösstrategia, englantisuomi

## SISÄLLYS

1 Johdanto .....	1
2 Sarjakuvan kääntäminen .....	3
2.1 Sarjakuvan ominaispiirteitä.....	3
2.2 Sarjakuva käänöstieteessä .....	7
2.3 Sarjakuvan kääntämisen käytäntöjä ja ongelmia .....	10
2.4 Sarjakuva ja adaptaatio.....	13
2.4.1 Käännössarjakuva lastenkirjallisuutena .....	16
2.4.2 Visuaalinen adaptaatio .....	18
2.4.2 Kansainvälistäminen ja kotoistus .....	20
2.4.3 Yhteenveto .....	22
3 Meemit ja kääntäjä .....	23
3.1 Memetiikan periaatteista .....	23
3.2 Käännöksistä meemeiksi .....	23
3.3 Meemeistä käännöksiksi .....	26
4 Aineisto ja menetelmä .....	28
4.1 Aku Ankan historia .....	28
4.2 Asema suomalaisessa kulttuurissa .....	30
4.3 Ideasta sarjakuvaksi, englannista suomeksi .....	33
4.4 Aku Ankan kielen kehitys .....	35
4.5 Aku Ankan kielen ominaispiirteet.....	39
4.6 Tutkimusmenetelmä .....	41
5 Donald Duckista Aku Ankaksi.....	42
5.1 Adaptaatiot aineistossa.....	42
5.2 Allitteraatio.....	47
5.3 Synonymia ja idiomaattiset ilmaukset.....	53
5.4 Erisnimet .....	57
5.5 Alluusiot.....	60
5.6 Yhteenveto .....	64
6 Lopuksi .....	66
7 Lähteet .....	69
English summary.....	75

# 1 Johdanto

Vuodesta 1952 eli yli kuusikymmentä vuotta säännöllisesti ilmestyneellä *Aku Ankka* -lehdellä on Suomessa poikkeuksellisen merkittävä asema. Lehti on usean vuosikymmenen ajan tavoittanut viikoittain yli viidenneksen Suomen väestöstä, ja se on erottamaton osa monien lasten arkisia lukutottumuksia – unohtamatta tietenkään aikuisia; ovathan monet meistä *Aku Ankan* lukijoita jo toisessa tai kolmannessa polvessa. ”Suomessa Aku Ankasta on tullut instituutio, jonka suomalaiset tuntevat omaksensa”, arvioi lehden toimituspäällikkö Jukka Heiskanen lehden saatua Helsingin yliopiston suomen kielen laitokselta Kielihelmi-palkinnon (Hyvärinen 2002). Monet suomalaislapset oppivat lukemaan *Aku Ankan* avulla, ja hahmot ovat meille niin tuttuja, että kaikki tietävät, millaisia tosielämän *hannuhanhet* ja *pellepelottomat* ovat. Edes tekstinkäsittelyohjelma, jolla tätä tekstiä kirjoitetaan, ei tartu pellepelottomiin, tosin hannuhanhiin kyllä.

Laajasta suosioista huolimatta ankkasarjakuvien syntyprosessi on monille lukijoille vieras. Asiaan perehtymättömät saatavat kuvitella, että kaikki *Aku Ankan* tarinat tulevat edelleen Yhdysvalloista, ja onpa aikoinaan jopa ääneen ihmetelty, mistä sarjakuvia nyt saadaan, kun Walt Disney on ollut kuolleena niin kauan. Sarjoja tuotetaan tätä nykyä ympäri maailmaa, ja niiden sisältö ja taso ovat laadultaan vaihtelevia. Kirjavuutta tasoittavana tekijänä toimii Suomessa tšekäläisen *Aku Ankan* käännös- ja toimituskulttuuri, joka on muotoutunut vuosien varrella hyvin omaleimaiseksi ja muokkaa sekalaisen lähdemateriaalin tuttuun *Aku Ankalle* tyypilliseen kieliasuun.

Sarjakuvakääntämistä ei ole Suomessa tai maailmallakaan tutkittu paljon. Muualla tutkijat ovat keskittyneet pitkälti sanaleikkien ja erisnimien kääntämiseen Asterixin ja Tintin kaltaisissa klassikkosarjakuvissa. Suomessa *Aku Ankan* suosio näkyy myös siinä, että sen kääntämisestä on kirjoitettu useita opinnäytetöitä, mutta nekin usein hyvin rajatuista näkökulmista. Tästä poikkeuksena on Pia Toivosen väitöskirja *En serietidning på fyra språk*, jossa hän vertaili ansiokkaasti ankkatarinoiden lähtötekstejä ja suomen-, ruotsin- ja saksankielisiä käännöksiä. Hän totesi, että eri maiden Disney-lehdissä on selkeitä kielellisiä eroja, ja kuvasi suomalaisen ankkakielen ominaispiirteitä. Tutkimuksessa käytetty aineisto on kuitenkin ollut siinä määrin heterogeenista, että sillä on varmasti ollut vaikutuksensa tuloksiin. Toimituskulttuurissa on lisäksi tapahtunut vuosien varrella muutoksia eri suuntiin, joten Toivosen 1980-luvulle painottuvassa aineistossa nykylukijoille tuttu tyyli ei ollut välttämättä piirteiltään yhtä selkeä

kuin 2000-lukulaisessa *Aku Ankassa*. Omassa tutkimuksessani olen pyrkinyt valitsemaan tutkimusaineistoksi tekstejä, joissa suomalaisen *Aku Ankan* nykyisen käännös- ja toimituskulttuurin käytännöt pääsevät parhaiten esiin. Lisäksi lähestyn aineistoa enemmän adaptaation kuin kääntämisen näkökulmasta. Teoreettisena viitekehysenä käytän adaptaatiota tutkineiden käännöstieteilijöiden, Georges L. Bastinin, Zohar Shavitin ja Göte Klingbergin esittämiä ajatuksia, ja analyysissä hyödynnän Richard Dawkinsin evoluutiobiologisiin teorioihin perustuvan memetiikan käsitteitä Andrew Chestermanin esittämällä tavalla.

Työssäni pyrin *Aku Ankasta* tehtyjen tutkimusten ja muiden artikkelien pohjalta selvittämään, mitkä ovat *Aku Ankan* kielelle ominaisiksi koetut piirteet, minkä jälkeen tutkin, missä määrin piirteet pohjautuvat lähtötekstiin ja missä määrin käännösprosessiin sisältyvään adaptaatioon ja lehden tyyliä määrittäviin odotusnormeihin. Vertailen tanskalaisen Egmont-kustantamon tuottamia sarjakuvia ja niiden *Aku Ankka* -lehdessä julkaistuja suomennoksia. Tämän jälkeen erittelen deskriptiivisen tekstianalyysin keinoin käännöksistä elementtejä, joille ei ole alkutekstissä selvää vastinetta, ja joita voidaan siten pitää suomentajan tai toimituksen lisääminä.

Tutkimukseni aineistona käytän luvussa 4.5 tarkemmin kuvattujen kriteerien mukaan valittuja sarjakuvatarinoita vuonna 2015 julkaistuista *Aku Ankka* -lehdistä. Otoksena on viisi lehden aloittavaa 10–12 sivuista sarjakuvaa. Niitä vastaavia alkutekstejä ei ole sellaisenaan julkaistu missään, mutta olen saanut ne käyttööni *Aku Ankan* toimituksen luvalla.

Aineistoni käsittää varsinaisten puhekuplatekstien lisäksi myös tarinoiden otsikot sekä kuvaan upotetut detaljitekstit, koska ne ovat usein otollista maaperää alkutekstistä poikkeaville lisäyksille. Äänitehostetekstit jätän tutkimukseni ulkopuolelle, koska niissä pitäydytään kyseisten elementtien pitkälti puhtaan funktionaalisen luonteen vuoksi varsin uskollisissa käännöksissä, toki eri kielten onomatopoeettiset ominaispiirteet huomioon ottaen.

Luvussa 2 tarkastelen sarjakuvaa ja sen kääntämistä yleisesti sekä esittelen käännöstieteellisiä näkökulmia aiheeseen. Luvussa 3 käyn läpi memetiikan perusteita ja niiden soveltamista käännöstieteelliseen ajatteluun. Luvussa 4 taustoitan tutkimusaineistoani ja tarkastelen *Aku Ankan* historiaa ja lehden kieliasua määrittäviä tekijöitä sekä esittelen tutkimusaineiston ja -metodin. Luvussa 5 esittelen tutkimusaineistosta tekemiäni havaintoja ja päätelmiä, ja luku 6 on yhteenveto tutkielmasta.

## 2 Sarjakuvan kääntäminen

*Aku Ankka* on yhdelle aapinen, toiselle nostalgiatrippi, kolmannelle kauhistus ja melkein kaikille osa arkipäivää, mutta vaikka lukijoiden näkemykset siitä vaihtelevat, kaikki lienevät yhtä mieltä siitä, että se on sarjakuvalehti. Sarjakuvien tekijät ja tyyli ovat vuosien varrella vaihdelleet, mutta perusilmaisu on säilynyt pääosin muuttumattomana. Jotta voin tutkia tarkemmin, miten *Aku Ankkaa* suomennetaan, on aluksi määriteltävä, mitä sarjakuva on, ja tutustuttava sarjakuvakääntämisen erityispiirteisiin niin käännöstieteellisestä kuin myös käytännön työn näkökulmasta.

### 2.1 Sarjakuvan ominaispiirteitä

Vaikka ensimmäiset sarjakuvat ovat peräisin 1800-luvun lopulta ja monet sarjakuvantekijät saavuttivat merkittävää suosiota 1900-luvun alkupuoliskolla, ei aihetta alettu tutkia tieteellisesti kuin vasta lähempänä 1900-luvun puoliväliä. Tutkimuksissa usein siteerataan yhdysvaltalaisen Coulton Waugh'n vuonna 1947 ilmestynyttä teosta *The Comics*, jota pidetään yhtenä ensimmäisistä yrityksistä määritellä sarjakuvia. Waugh'n mukaan (1947, 14) sarjakuvassa on:

- 1) Pysyvä hahmo, johon lukijalle muodostuu suhde.
- 2) Kuvasarja, joka muodostaa itsessään kertomuksen tai on osa pidempää kertomusta.
- 3) Piirroksen yhteyteen liitettyä puhetta, joko pelkkänä tekstikenttänä tai viivalla rajatun puhekuplan sisällä.

Sittemmin, sarjakuvan itsensä ja myös tutkimuksen kehityttyä, on esitetty, että kohdat yksi ja kolme eivät lopulta ole relevantteja määritelmän kannalta. Sarjakuva on saanut vuosien mittaan lukemattomia erilaisia muotoja, joiden kautta on käynyt ilmeiseksi, että tekstin läsnäolo tai pysyvät hahmot eivät lopulta ole sarjakuvakerronnan elimellisiä osia. Juha Herkman (1998) nostaa sarjakuvan ilmaisukeinoja erittelevässä kirjassaan ainoaksi keskeiseksi ominaisuudeksi kerronnallisuuden, eli jonkinlaisen tarinan esittämisen kuvasarjan avulla. Hänen mukaansa sarjakuva määrittyy tapauskohtaisesti: ”se liittyy vaihtelevilla tavoilla sekä sarjakuvien perinteeseen että kulttuurin muihin merkitysjärjestelmiin” (mts. 22).

Suuri osa sarjakuvista sopii kuitenkin pääosin edelleen Waugh'n esittämään määritelmään, tai ainakin sisältää tekstiainesta. Monet tutkijat nostavatkin Herkmanin tapaan juuri kuvan ja sanan liiton sarjakuvan keskeiseksi piirteeksi – tämän yhdistelmän ansiosta viestintä on välitöntä ja

tehokasta. Kuvan ja sanan yhteisvaikutusta täydentämään Herkman lisää efektit, jotka ei voi luokitella suoraan kuviksi tai sanoiksi vaan jäävät jollain tavoin näiden kahden määritelmien ulkopuolelle. Efektit auttavat luomaan staattisiin kuviin esimerkiksi liikkeen ja äänen illuusion. (mts. 26.) Erilaisia efektejä ovat esimerkiksi tunnetilasta tai äänensävyistä kertovat puhekuplan muodot (teräväreunainen, katkoviivainen, kulmikas jne.), vauhtiviivat, jotka tuovat kuvaan liikkeen tuntua sekä erilaiset symbolit, kuten esimerkiksi ahaa-elämystä merkkäavat syttyvät lamput tai kivuliaasta kolauksesta viestivät tähdet ja monet muut. (mts. 44–47.)

Kuva on sarjakuvissa usein pääroolissa. Kuvallisessa ilmaisussa hyödynnetään pitkälti kuvataiteesta ja elokuvasta lainattuja keinoja, jotka perustuvat esimerkiksi kuvan rajaukseen, erilaisiin kuvakokoihin sekä perspektiiviin ja sommitteluun. Myös erilaisten piirrostyilien luomat vaikutelmat sekä hahmojen ulkonäöllisten stereotyyppien käyttö ovat tehokkaita kommunikaatiokeinoja. (mts. 27–40.) Mahdollisuudet ovat hyvin laajat, ja Herkman lainaakin kuvan kommunikaatiivista potentiaalia kuvatessaan vanhaa viisautta: Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. En tässä paneudu erityisen syvällisesti kuvailmaisuun, koska tutkimukseni painopiste on lopulta sarjakuvien verbaalisen tekstin kääntämisessä, ja *Aku Ankkaa* varten tuotetuissa sarjakuvissa kuvallinen ilmaisu on nähdäkseni varsin konservatiivista, eikä sen mahdollinen muokkaaminen tyypillisesti kuulu kääntäjän tehtäviin. Käsittelen kuitenkin kuvan manipulaatioita kääntämisen yhteydessä lyhyesti luvussa 2.4.2.

Sarjakuvan verbaalinen sisältö jaetaan tyypillisesti *kertovaan tekstiin, dialogiin, ääniefekteihin* ja *detaljiteksteihin*. Kertova teksti on yleensä ruudun reunaan omaan tekstilaatikkoonsa sijoitettu teksti, joka selittää tai muulla tavoin täydentää sitä, mitä kuvassa tapahtuu. Dialogi eli hahmojen repliikit sijoitetaan tyypillisesti puhekupliin. Puhekuplissa kuplan muotoon sisältyvää efektiä voi täydentää typografisin keinoin, erilaisilla kirjasimilla tai leikkauksilla eli saman kirjasimen eri muunnelmilla. Painotettavia sanoja saatetaan erottaa esimerkiksi lihavoinnilla tai kursivoinnilla ja tekstin koko voi kertoa puhujan äänenvoimakkuudesta. Kaunokirjoitettu teksti tavallisen kirjasintyyppin sijasta voi viestiä hellästä tai sievistelevästä sävystä ja eksoottiset kirjasimet hahmon ulkomaalaisesta aksentista tai muusta tavallisesta poikkeavasta puhetavasta. Ääniefektit ovat tyypillisesti puhekuplien ulkopuolelle sijoitettuja onomatopoeettisia kuvauksia kuvan elottomien esineiden aiheuttamista äänistä, kuten esimerkiksi kolauksia, rapinoita tai loiskahduksia. Myös hahmojen kiljaisut tai muut voimakkaat äänet saatetaan sijoittaa kuviin ääniefektinä sen sijaan, että ne pantaisiin

puhekuplaan. Ääniefekteissä tekstin muotoilu on olennainen osa, sillä se kuvaa tyypillisesti äänen suuntaa, voimakkuutta ja muuta mahdollista luonnetta typografian ja tekstin asettelun keinoin. Detaljitekstit ovat kuvaan sijoituvia tekstejä, esimerkiksi kylttejä, julisteita, kirja- tai lehtitekstejä. Niillä on oma roolinsa siinä, miten ne auttavat lukijaa sijoittamaan kuvan tapahtumat johonkin tiettyyn osaan tarinan maailmaa, mutta ne ovat otollista maaperää myös erilaisten alluusioiden tai humorististen elementtien viljelemiseen. (mts. 41–43). Esimerkiksi seinälle kiinnitetty juliste tai kilpi on tekijälle, ja toisinaan myös kääntäjälle, oiva tilaisuus sisällyttää sarjakuvavuoruun viittaus johonkin aiheesta tavalla tai toisella sivuvaan (tai toisaalta yhtä hyvin myös täysin satunnaiseen) ilmiöön (Tuliara 2008, 61).

Sarjakuvassa kuvan ja tekstin erilaiset yllä kuvatut kerrontatavat täydentävät toisiaan. Eri tekijät yhdistelevät niitä eri tavoin, ja tämä tapa voi tietysti vaihtua teoksen sisällä ruudusta toiseen. Herkman (1998, 59) on poiminut Scott McCloudin luokittelusta sarjakuvailmaisun keskeisimmät kuvan ja sanan yhdistämistavat, jotka ovat:

- 1) Kuvapainotteisuus
- 2) Sanapainotteisuus
- 3) Kuvan ja sanan yhteistyö
- 4) Kuvan ja sanan yhteismitattomuus

Kuvapainotteisessa kerronnassa tarina etenee kuvan avulla, ja sanat sisältävät vain vähän olennaista informaatiota. Ne toimivat ikään kuin kuvan ääniraitana. Sanapainotteisessa kerronnassa pääosassa ovat puolestaan sanat, ja kuva toimii pelkkänä kuvituksena sanojen sisällölle. Toisinaan kuvan ja tekstin sisältö voi myös olla sisällöltään lähes täysin identtinen (McCloud 1994, 153). Yleisimmin sarjakuvassa suositaan kuitenkin enemmän tai vähemmän tasa-arvoista kuvan ja sanan yhteistyötä, jossa molemmat kanavat viestivät lukijalle jotakin narratiivin kannalta olennaista. Yhteismitattomuus on harvemmin käytetty tyylikeino, jolla tarinaan tyypillisesti liitetään jonkinlainen päänarratiivin ulkopuolinen metakertomus tai kuvan ja sanan ristiriidasta juontuva humoristinen elementti. (Herkman 1998, 59.)

Sarjakuvan kerronnalliset mahdollisuudet ovat siis äärimmäisen laajat, ja sisältönsä puolesta se onkin jakautunut lukemattomiin alalajeihin. Pääosa sarjakuvasta on viihteeksi tarkoitettua fiktiota, vaikka myös esimerkiksi tiedon levittämiseen tarkoitettua opetussarjakuvaa julkaistaan. Sarjakuvan lajeja on maailmassa liian paljon tässä lueteltavaksi, mutta merkittävä



osa niistä on jonkinlaista huumorisarjakuvaa, joka pyrkii hauskuttamaan lukijaa. Jo sarjakuvan englanninkielinen nimi *comics* (englannin *comic* tarkoittaa 'koominen, huvittava') viittaa tähän alkuperään. Toinen suuri lajityyppi on kertova sarjakuva tai seikkailusarjakuva (Zanettinilla *epics*), jonka alle luetaan useimmat kirjallisuudesta tutut lajityypit kuten dekkarit, kauhu ja sci-fi (Zanettin 2008a, 6).

Sarjakuvan tyypilliset julkaisumuodot ovat:

- 1) Sarjakuvastrippi
- 2) Sarjakuvalehti
- 3) Sarjakuva-albumi
- 4) Sarjakuvanovelli ja -romaani

Strippisarjakuva koostuu tyypillisesti muutamasta sarjakuvaruudusta ja sisältää lyhyen vitsin tai tarinan, mutta se voi myös olla osa pidempää, jatkuvajuonista tarinaa. Strippejä julkaistaan sanomalehdissä, ja nykyisin myös internetissä. Sarjakuvalehdessä kertomukset, joita nimitetään usein *tarinoiksi* ovat pidempiä, noin 10–30 sivua, ja ne voivat olla juoneltaan itsenäisiä tai jatkuvajuonisen tarinan osia. Sarjakuvalehtiä julkaistaan tyypillisesti viikoittain, kuukausittain mutta myös harvemmin. Sarjakuva-albumi on etenkin Ranskassa ja Belgiassa suosittu julkaisumuoto, jossa tarinat ovat itsenäisiä kokonaisuuksia ja pidempiä kuin lehdissä, tyypillisesti 48–64 sivua, ja se on statukseltaan lehteä korkeampi julkaisumuoto. Albumien tekijät ovat yksittäisiä, tunnettuja taiteilijoita tai työpareja, toisin kuin lehtiä hallitsevassa kaupallisessa sarjakuvassa, jonka tuotantotiimiin kuuluu tyypillisesti useampia eri alojen ammattilaisia. Sarjakuvanovellien ja -romaanien pituus ja julkaisumuoto voi vaihdella paljonkin, mutta yleisesti ottaen ne ovat albumitarinoitakin pidempiä, jopa joitain satoja sivuja. Muodoltaan vaihtelevia ovat myös edellä kuvatuissa julkaisumuodoissa painetusta materiaalista koostetut erilaiset kokoomateokset, joita kustantajat räätälöivät eri kohderyhmille. (Zanettin 2008a, 7–8.)

Sarjakuvan käsittelemien aiheiden laaja kirjo näkyy myös lukijakunnassa. Historiallisessa ja määrällisessä katsannossa valtaosa sarjakuvasta on ennen ja nykyisinkin suunnattu lapsille ja nuorille, mutta markkinoilla on myös pelkästään aikuisyleisölle tarkoitettua sarjakuvaa. Jakoa ei kuitenkaan tule pitää kiveen hakattuna, sillä monet lähtökohtaisesti lapsille suunnatut tuotteet saattavat olla myös aikuislukijoiden suosiossa. (Zanettin 2008a, 6–7.)

Yllä oleva kuvaus keskittyy yhdysvaltalaisen ja eurooppalaisen sarjakuvakulttuurin muotoihin, jotka ovat relevantteja tutkimukseni kannalta, ja jättää huomiotta esimerkiksi japanilaisen sarjakuvakulttuurin erityispiirteet. Oma tutkimusaineistoni sijoittuu sarjakuvan kentässä yhdysvaltalaislähtöiseen konservatiiviseen, ensisijaisesti kaupallisen perinteen jatkumoon, mikä osaltaan määrittää myös sen suomentamista, kuten luvussa 5 osoitan.

Kääntämisen ja käännöstieteen kannalta sarjakuvan mielenkiintoisimmat ja samalla ongelmallisimmat ominaisuudet liittyvät kuvan ja sanan liittoon, ja kulttuurien välisten kerronnallisten konventioiden eroihin, mutta jotkut tutkijat ovat nostaneet tarkasteluun myös julkaisun fyysisen muodon ja kuvituksen muokkaamisen osana käännösprosessia. Paneudun sarjakuvakääntämisen erityispiirteisiin ja alan tutkimukseen tarkemmin seuraavissa alaluvuissa.

## 2.2 Sarjakuva käännöstieteessä

Sarjakuva on monilla kulttuurialueilla ollut lähes koko olemassaolonsa ensisijaisesti ulkomailta tuotuun materiaaliin pohjautuva taidemuoto, ainakin lukija- ja painosmäärien perusteella. Näin käännössarjakuvalla on jo kauan ollut merkittävä rooli kustannustoiminnassa. Sarjakuvaa ja erityisesti käännössarjakuvaa ei kuitenkaan pitkään aikaan pidetty kiinnostavana tai sopivana tutkimusaiheena niiden alhaisen kulttuurisen statuksen vuoksi. Täten myös sarjakuvakääntäminen on ollut käännöstieteessä hyljeksitty aihe, ja siihen on viitattu alan kirjallisuudessa lähinnä silloin, kun on tarvittu esimerkkejä sanaleikkien kääntämisestä, tai sitten artikkelit ovat käsitelleet vain jotakin kapeaa sarjakuvakääntämisen osa-aluetta. (Zanettin 2008a, 19–20; Kaindl 1999, 264–265.) Federico Zanettinin keräämässä 150 teoksen bibliografiassa, joka sisältää julkaisuja vuodesta 1970 2000-luvun alkuvuosiin, noin kolmannes käsittelee Asterix ja Tintti -sarjakuvia ja niissä esiintyvien sanaleikkien ja erisnimien sekä muiden kielellisten vitsien kääntämiseen käytettyjä strategioita (Zanettin 2008c, 270).

Monet sarjakuvaa sivunneet tutkimukset ovat lähestyneet sarjakuvan kääntämistä *rajoitetun kääntämisen* näkökulmasta. Rajoitetulla kääntämisellä tarkoitetaan tilannetta, jossa käännettävään sisältöön liittyy verbaalisen tekstin lisäksi myös toisella viestintäkanavalla operoivaa tekstiä, tyypillisesti kuvaa ja/tai ääntä. Tällaisen polysemioittisen viestin kääntämistä rajoittavat esimerkiksi audiovisuaalisessa kääntämisessä kuva ja aika (kuvan ja verbaalisen tekstin yhteisvaikutus ja ruututekstin esilläoloaika, tai dubbauksen tapauksessa

näyttelijöiden tai hahmojen suun liikkeet). Sarjakuvassa rajoittavat tekijät ovat tällöin puhekuplien ja muiden tekstikenttien rajallinen koko sekä kuvan ja tekstin yhteisvaikutus. (Zanettin 2008a, 20–21.)

Zanettinin mukaan (2008a, 21) sarjakuvakääntämiseen sovelletun rajoitetun kääntämisen käsitteen ongelmiksi on sittemmin (esimerkiksi Celotti, 2008) nostettu kaksi sen sisältämää kyseenalaista olettaa: Ensinnäkin se, että sarjakuvaa käännettäessä voitaisiin muuttaa vain puhekuplien ja muiden tekstikenttien sisältämää tekstiä. Tämä ei pidä täysin paikkaansa (palaan aiheeseen luvussa 2.4.2), minkä lisäksi kuvien manipulointi on sarjakuvatuotannon digitalisoitumisen myötä helpottunut merkittävästi (Zanettin 2008a, 21). Toiseksi rajoitettu kääntäminen lähtee siitä, että kuvilla olisi yksi universaali merkitys. Tämä on hyvin pelkistävä tapa tarkastella asiaa, sillä visuaalinen kerronta saattaa poiketa kulttuurien välillä suurestikin, ja kuva voi sisältää kulttuurisia viittauksia ja lainauksia samaan tapaan kuin teksti, esimerkiksi kuuluisista maalauksista tai muista jonkin kulttuurin tunnetuista taideteoksista lainattuja sommitelmia tai niiden parodioita. Celotti (2008, 44) tarjoaa kuvan tulkinnasta mielenkiintoisen, Asterixista poimitun esimerkin: pystyyn nostettu peukalo, joka monissa muissa kulttuureissa tarkoittaa amerikkalaislähtöiseen tapaan 'hyvä' tai 'kyllä', voi ranskalaisessa kontekstissa tarkoittaa 'rauha' (kun kuvataan vaikkapa tappelunajakkaa tai lasten leikkiä, jossa toinen osapuoli pyytää taukoa). Suomessakin merkitys voi poiketa amerikkalaisesta merkityksestä, sillä peukkujen pitämisellä voidaan toivottaa onnea. Joissakin maissa peukutus taas merkitsee jotakuinkin samaa kuin pystyyn nostettu keskisormi meillä (Ting-Toomey 1999, 124). Samoin visuaalisen kerronnan konventiot vaihtelevat, kuten esimerkiksi kuvan sisältämän informaation lukemisjärjestys. Kuvan lukusuunta vastaa tyypillisesti kulttuurissa käytetyn kirjoitusjärjestelmän lukusuuntaa (Kress & van Leeuwen, 2006, 181). Myös sarjakuvalla ominaisten kuvaelementtien merkitys saattaa vaihdella sarjakuvakulttuurien mukaan. Esimerkiksi länsimaisessa sarjakuvassa ajatuksia, eli hahmon oman pään sisäistä puhetta, merkataan pilveä muistuttavalla puhekuplalla, johon johtaa sarja hahmoa kohti pieneneviä ympyröitä. Japanilaisessa sarjakuvassa samankaltainen puhekupla voi tarkoittaa, että puhuja kuiskaa. Sarjakuvakääntämistä ei siis tule ajatella vain verbaalisen tekstin kääntämisenä vaan kokonaisvaltaisempana prosessina, jossa huomioidaan lähtö- ja tulokulttuurin erilaiset sarjakuvakerrontaan ja julkaisutoimintaan liittyvät konventiot. (Zanettin 2008a, 12; 19; 23).

Lingvistispainotteisen sarjakuvatutkimuksen ja rajoitetun kääntämisen kapea-alaisen lähestymistavan tarjoamien näkemysten laajentajaksi Zanettin (2008a, 23) nostaa Klaus Kaindlin, joka on esittänyt, että sarjakuvakääntämistä tulisi lähestyä paitsi multimodaalisesta näkökulmasta, myös laajemman sosiokulttuurisen kontekstin kautta käyttäen jäsentelyssä apuna sosiologi Pierre Bourdieun kulttuuriteoreettisia konstruktioita. Näin voitaisiin päästä lähemmäs niitä tiedostettuja ja tiedostamattomia mekanismeja, jotka sääntelevät sarjakuva-alan käännöskäytäntöjä (Kaindl 1999, 284). Kaindlin mukaan esimerkiksi yhdysvaltalaislähtöinen sarjakuva on ollut tyypillisesti kaupallisuuden määrittämää ja anonyymia, mikä poikkeaa vaikkapa ranskalaisesta, tekijöitä painottavasta sarjakuvakulttuurista, ja yhdysvaltalaisen sarjakuvan valta-asema markkinoilla on vaikuttanut osaltaan siihen, että kaikki sarjakuva on nähty halpahintaisena, joskus jopa haitallisena massaviihteenä. Kaupallisista lähtökohdista johtuen käänöksissä on pyritty miellyttämään lukijaa. Myös ideologisten periaatteiden mukaisesti esimerkiksi sisällöltään lapsille sopivammaksi ja oikeakielisemmäksi muokattu sarjakuva on ollut ilmiönä kaupallisuuden sanelema, sillä kuvatun kaltaisilla toimenpiteillä tuotteiden yhteiskunnallista hyväksyttävyyttä ja siten haluttavuutta on voitu parantaa. (mts. 271–272.) Kaindl esittää myös erittelyn kääntämisen kannalta relevanteista sarjakuvan piirteistä sekä alustavan, Dirk Delabastitan audiovisuaalisen kääntämisen strategioiden luokittelua (1989, 199–200) lainaavan typologian sarjakuvalle tyypillisistä käännostoimenpiteistä. Niiden kautta hän nostaa Celottin ja Zanettinin tapaan esille tekstilähtöisen sarjakuvakääntämisen puutteet ja pyrkii huomioimaan sarjakuvan polysemioottisen luonteen sekä kuvaan kohdistuvat muokkaukset. Kaindlin toinen englanninkielinen sarjakuvakääntämistä käsittelevä artikkeli erottelee sarjakuvassa esiintyvän multimodaalisen huumorin käännostrategioita (Kaindl 2004). Valitettavasti suurin osa Kaindlin kirjoituksista on julkaistu vain saksankielisinä, enkä ole siksi pystynyt tutustumaan niihin.

Suomessa sarjakuvan kääntämistä on tutkittu lähinnä opinnäytetöissä, jotka painottuvat muun aiemman tutkimuksen tavoin usein huumoriin, sanaleikkeihin ja erisnimiin. Oman tutkimukseni kannalta kiinnostavimpia näistä ovat *Aku Ankkaa* käsittelevät pro gradut (Koponen 2004, Palo 1986, Salama 1991). Huomattavimpana kotimaisena puheenvuorona esiin nousee Pia Toivosen väitöskirjatutkimus *En serietidning på fyra språk* (2001), joka vertailee seikkaperäisesti englanninkielisten Disney-sarjakuvien saksalaisia, ruotsalaisia ja suomalaisia käännoksiä. Omalla tutkimuksellani on monia yhtymäkohtia Toivosen väitöskirjaan. Käsittelem

suomalaisten tutkimusten oman tutkimukseni kannalta relevantteja piirteitä tarkemmin luvuissa 4 ja 5.

Kaindlin kirjoitusten jälkeen sarjakuvan kääntämisestä ei ole julkaistu erityisen huomionarvoisia artikkeleita. Kaindlin ja Celottin viitoittamalla tiellä on jatkanut esimerkiksi Borodo (2015), joka pyrkii Celottin ja Kaindlin ajatuksiin pohjaten näkemään kuvan pikemminkin voimavarana kuin rajoitteena. Hän vertaa sarjakuvakääntämistä audiovisuaaliseen kääntämiseen, jonka puitteissa eri viestintäkanavien välistä redundanssia saatetaan hyödyntää, kun teksti on mahdutettava rajalliseen tilaan. Borodo väittää aineistonsa pohjalta, että teos kokonaisuutena voi jopa hyötyä siitä, jos kääntäjä jättää kuvassa tapahtuvia asioita pois käännostekstistä, vaikka ne alkukielisessä tekstissä mainittaisiinkin, ja suhtautuu hyväksyvästi myös tapauksiin, jossa kääntäjä omaehtoisesti korjaa alkuteoksessa ilmenevää kuvan ja sanan inkongruenssia tai tekee puhekuplien tekstiin alkuteokseen kuulumattomia kuvan ja sanan yhteisvaikutukseen perustuvia lisäyksiään, mikäli kuva tämän mahdollistaa. (Borodo 2015, 29; 40.) Itse näkisin tällaisen sisällöllisen manipulaation ongelmallisena Borodon tutkimassa ranskalaisen albumisarjakuvan kontekstissa, etenkin jollei sille voida esittää erityistä perustelua. Joissakin yhteyksissä kuvatun kaltaiset lisäykset voivat kuitenkin olla hyväksyttäviä, toisinaan toivottaviakin – kuten tutkimassani *Aku Ankassa*. Palaan aiheeseen luvussa 4.3.

### **2.3 Sarjakuvan kääntämisen käytäntöjä ja ongelmia**

Tyypillinen sarjakuvan käännostoimeksianto etenee seuraavalla tavalla: Kun työstä on sovittu, kääntäjä saa kopion käännettävästä teoksesta tai painetun alkuteoksen. Repliikit ja muut tekstit käännetään tekstitiedostoon siten, että etenemisjärjestys tekstistä toiseen on tekstit kuvaan sijoittelevaa taittajaa tai toimittajaa varten mahdollisimman selkeä. Lopuksi valmis tekstitiedosto lähetetään toimeksiantajalle, joka sopimuksen mukaan joko palauttaa kuviin asetellun tekstin kääntäjän tarkastettavaksi tai työstää sarjakuvan painovalmiiksi ilman, että kääntäjä ottaa kantaa mahdollisiin muutoksiin. (Antila & Heiskanen 2001, 138; Zanettin 2008d, 38.) Nykyisin käänнос voidaan tehdä myös suoraan kuviin taitto-ohjelman avustuksella. Näin *Aku Ankan* suomentajat Ville Keynäs ja Anu Partanen kuvaavat tyypillisiä prosesseja:

Viime aikoina olemme päässeet kokeilemaan Akkarin kääntämistä suoraan kupliin, taitto-ohjelman avulla. Ennen saimme postissa tulosteen tarinasta, käänsimme repliikit tekstiohjelmalla paperille ja toimitus sovitti ne sitten kupliin. Nyt saamme kuva-aineiston suoraan omalle koneelle. Ensikokemukset ovat olleet lupaavia. Kääntäjä voi

tuntea erityistä ylpeyttä, jos onnistuu löytämään lauseen, jonka sanat asettuvat kuplaan kauniisti reunoja myötäillen. (Keynäs ja Partanen, 2013.)

Yleisesti ajatellaan, että sarjakuvan kääntämisen puitteissa manipuloidaan tyypillisesti vain tekstielementtejä: kertovaa tekstiä, dialogia, ääniefektejä ja detaljitekstejä. Toisinaan myös ääniefektit luetaan siinä määrin tärkeäksi osaksi kuvaa, että ne säilytetään muuttumattomina. Tähän vaikuttavat tietenkin julkaisun luonne ja aiottu kohdeyleisö, sekä kaupallisessa toiminnassa taloudelliset kysymykset (Garcés 2008, 238–241). Kuvaan tehtävät muutokset ovat mahdollisia, ja nykyisten kuvankäsittelyohjelmien myötä paljon aiempaa helpompia, mutta silti ainakin tuoreiden alkuteosten julkaisun yhteydessä lähinnä poikkeustapauksia. Toisaalta, kun lähtö- ja kohdekulttuurien välillä on suuria eroja, joudutaan kuviakin muokkaamaan edemmän. Tyypillisiä esimerkkejä tästä ovat oikealta vasemmalta luettavien japanilaisten sarjakuvien muuntaminen länsimaalaisia lukutottumuksia paremmin vastaavaan muotoon ja arabimaissa julkaistavien lasten sarjakuvien sensurointi ja lukusuunnan muutos (ks. Jüngst, 2008 ja Zitawi, 2008). Myös kuvien päivittäminen ennen vanhojen sarjojen uudelleenjulkaisua on varsin tavallista. Tällöin esimerkiksi teoksen väritystä saatetaan muuttaa ja kuvista saatetaan poistaa lapsille suunnatuissa sarjakuvissa ennen yleisesti esiintyneitä, mutta nyttemmin paheksuttuja asioita, kuten alkoholijuomia ja savukkeita, sekä muuta, jota ei pidetä enää poliittisesti korrektina (Zanettin 2008b, 205–207). Toisinaan edellä mainitun kaltaisia elementtejä saatetaan myös palauttaa aiemmin muokattuihin kuviin, kuten vaikkapa aikuislukijoille suunnatuissa Disney-sarjakuvajulkaisuissa, joissa teoksen alkuperäistä ilmiasua kunnioittava kuvitus on tärkeä myyntiargumentti (Ronkainen 2011, 7). Kaikkiaan kuvien muokkaaminen on enemmän julkaisun toimittajan vastuulla, ei niinkään varsinaisen kääntäjän, joka työstää verbaalista tekstiä, mutta yhtä kaikki osa sarjakuvateoksen kääntämisestä Zanettinin esittämässä merkityksessä.

Valerio Rota (2008) nostaa myös sivukoon, painoasun, värityksen ynnä muut julkaisuformaatin piirteet sarjakuvakääntämisen osaksi. Tämä onkin perusteltua etenkin vahvan sarjakuvakulttuurin maissa, kuten Ranskassa, Belgiassa, Italiassa tai Japanissa, joissa lukijoilla on vahvan kotimaisen sarjakuvakulttuurin ja laajamittaisen julkaisutoiminnan pohjalta hyvin erilaiset odotukset eri formaateissa julkaistavalta sarjakuvulta. Myös itse tekstin ulkoasulla on oma roolinsa lukijan ennako-odotusten muodostajana. Ranskassa ja Belgiassa suositaan käsin tekstattua tai sitä muistuttavaa tekstiä, mutta esimerkiksi saksalaisilla oli aiemmin tapana käyttää painokirjasimia, joiden ajateltiin lähentävän sarjakuvaa kirjallisuuteen ja siten

lieventävän sarjakuvan statusta alempana taidemuotona (Kaindl 1999, 272). Aiemmin ladottu teksti on voinut olla myös käsin tekstausta halvempaa, mutta digitalisoitumisen myötä näkisin, että kirjasinvalinnat perustuvat pitkälti kunkin julkaisun konventioihin. Kirjasimen valinnalla voi joka tapauksessa olla merkittävä vaikutus siihen, kuinka paljon tekstiä puhekuplaan mahtuu.

Vaikka kuvaan ei kajottaisikaan se on kuitenkin keskeisessä roolissa sarjakuvan käännoistyössä, sillä monet sarjakuvakääntämisen suurimmista ongelmista liittyvät tyypillisesti kuvan tekstillä asettamiin rajoitteisiin. Näistä sarjakuvaa työkseen kääntävät mainitsevat usein tilanpuutteen (Hyypä 2005, 126; Keynäs ja Partanen 2013; Tolvanen 1996, 206) ja kuvan ja sanan yhteisvaikutukseen liittyvät ongelmat sekä huumorin kääntämisen (Hyypä 2005 129–130; Tolvanen 1996, 207–209). Myös hahmojen oikeuksien omistajat saattavat asettaa kääntäjälle tiettyjä rajoitteita. Esimerkiksi hahmojen nimien kääntäminen saatetaan kieltää oheistuotteiden myynnin helpottamiseksi (Ruokosenmäki 2000, 98–99).

Puhekuplat ja muille sarjakuvan tekstielementeille varattu tila on tyypillisesti lyöty lukkoon alkuperäisteosta toimitettaessa, eikä niihin puututa kääntämisen yhteydessä. Varsinkin ennen nykyaikaisten taitto- ja kuvankäsittelyohjelmien aikakautta niiden muokkaaminen oli työlästä. Alan tehtävissä työskennellessäni olen nähnyt, että toisinaan puhekuplat voidaan jopa sijoittaa taitto-ohjelmassa omalle tasolleen, eli kokonaan irti varsinaisesta kuvasta, joten niiden muokkaaminen voi olla teknisesti varsin helppoa, mutta kuvan sommittelun kannalta kuplien koon merkittävä muuttaminen on ongelmallista. Jossain määrin ongelmaan voidaan puuttua myös tekstiä pienentämällä, mutta sitä saatetaan pyrkiä esteettisistä syistä välttämään. Myös luettavuus on otettava huomioon tekstin kokoa valittaessa.

Puhekuplien asettamien rajoitusten puitteissa ongelmaksi muodostuu se, että erikielisten ilmausten käännosvastineet voivat olla pituudeltaan hyvinkin erilaisia. Lyhyiden vieraskielisten ilmausten suomalaisia käännoksiä voi olla vaikea saada mahtumaan kuplaan ja pidemmissä teksteissä kääntäjä saattaa joutua karsimaan yksityiskohtia tai muita alkutekstin nyanseja, jotta tarinan etenemisen kannalta olennainen informaatio saadaan välitettyä (Toivonen 2001, 104). Rajattu tila kaventaa myös mahdollisten käännostrategioiden valikoimaa. Rajatussa tilassa esimerkiksi vierasta kulttuurista käsitettä selittävät lisäsanat eivät välttämättä mahdu tekstiin. Myös sivukoon muutoksilla on konkreettinen vaikutus siihen, kuinka paljon tekstiä puhekupliin mahtuu. Typografiset valinnat vaikuttavat niin ikään tekstin pituuteen: Käsin kirjoitettu tai sitä jäljittelevä teksti vie enemmän tilaa kuin tiivis painokirjasin.

Sarjakuvan kääntämisessä käytetyt strategiat riippuvat pitkälti alkutekstistä ja kohdeyleisöstä. Zanettinin (2008a, 7) mukaan Scatasta<sup>1</sup> arvioi, että statukseltaan alhaisemman, massaviihteeksi luokitellun kaupallisen sarjakuvan kääntämisessä painotetaan enemmän kohdetekstin merkitystä, kun taas taidesarjakuvan piirissä lähtöteksti nostetaan tärkeämmäksi. Kaupallisessa sarjakuvakääntämisessä globaalina strategiana käytettäneen täten yleisesti skoposteorian kaltaista funktionaalista lähestymistapaa, mikä palvelee hyvin esimerkiksi tässä tutkielmassa käsiteltävää huumorisarjakuvaa, jonka ensisijainen tarkoitus on viihdyttää lukijaa. Tällöin painotetaan luontevaa kohdekielistä ilmaisua ja lähtökulttuurin ilmiöt voidaan käänöksessä korvata kohdekulttuurin lähimmillä vastineilla. Kotouttaminen onkin sarjakuvakäännöksissä yleinen piirre. Tarkastelen kotouttamista lähemmin luvussa 2.4.

Strategiat kuitenkin vaihtelevat käännöksen kohdeyleisön mukaan. Tästä esimerkkinä ovat vaikkapa vannoutuneille sarjakuvaharrastajille suunnatut uudelleenjulkaisut (Zanettin 2008a, 216), joissa aiemmin kotoutetun tekstin uutta käännöstä voi pitää Christiane Nordin (1997, 47–50) luokittelua lainaten dokumentaarisena. Dokumentaarinen käänнос on avoimesti käänнос ja välittää alkutekstin piirteet mahdollisimman muuttumattomina sen sijaan, että pyrkisi käänнөкseen, joka vastaisi funktioltaan alkutekstiä. Suomalaisena esimerkkinä tämän suuntaisesta käytännöstä voi käyttää Sanoma Magazinesin julkaisemaa *Carl Barksin kootut* -kirjasarjaa, jonka sarjakuvat suomennettiin uudelleen lähes sanatarkasti, jotta lukijoille välittyisi mahdollisimman läpinäkyvästi tekstien alkuperäinen sisältö (AATT).

Yhdistelemällä yllä kuvattuja tekstin ja kuvan kääntämisen keinoja erilaisin tavoin kustantajat voivat muokata käänнөssarjakuvia omien tarkoitustensa mukaisiksi. Formaattia, kuvitusta ja verbaalisen tekstin käänнөstä manipuloimalla samasta teoksesta voidaan paketoita erilaisille kohderyhmille suunnattuja tuotteita. Käsittelen manipulaation muotoja laajemmin seuraavassa luvussa.

## **2.4 Sarjakuva ja adaptaatio**

Käänнөssarjakuvan julkaisuprosesseihin on historiallisesti sisällynyt monenlaisia mukauttavia toimenpiteitä, joilla alkuteosta on muokattu vastaamaan kustantajan tarkoitusperiä.

---

<sup>1</sup> Scatasta, Gino 2002. La traduzione dei fumetti. Teoksessa Massimiliano Morini ja Romana Zacchi (toim.) 2002. *Manuale di traduzione dall'inglese*, Milano: Bruno Mondadori. 102–112.



Muokkaukset ovat kohdistuneet verbaalisen tekstin lisäksi myös sarjakuvien visuaaliseen sisältöön. Käsitellen tässä luvussa keskeisimpiä mukauttamisprosesseja.

*Adaptaatio* eli mukauttaminen on moniulotteinen käsite, jolla on eri konteksteissa vaihtelevia määritelmiä. Georges L. Bastinin mukaan se käsitetään kääntämisen yhteydessä globaaliksi käännösstrategiaksi, jonka tuloksena on teksti, jota ei voi pitää käännöksenä, mutta joka perustuu selvästi lähtötekstiin. Olennaista adaptaatiossa on siihen sisältyvä kääntäjän toteuttama tarkoituksellinen tekstin sisällön manipulaatio, jota ei voi johtaa tavanomaisista käännösstrategioista, joiden puitteissa niin ikään poiketaan sananasanisesta kääntämisestä. Käännöstieteessä monet ajattelijat ovatkin suhtautuneet adaptaatioon negatiivisesti ja näkevät sen alkutekstiä vääristelevänä ilmiönä. Nykyisin yleisen, kommunikaation tehokkuutta korostavan kääntämistavan takia käännösprosessit kuitenkin usein sisältävät mukauttavia käännöstoimenpiteitä. (Bastin 2008, 3–4.)

Vinayn ja Darbelnet'n esittämässä klassisessa käännöstoimenpiteiden typologiassa adaptaatio nähdään paikallisen tason käännösstrategiana, ja termin merkitys on selkeämpi. Sillä tarkoitetaan käännöstoimenpidettä, johon turvaudutaan, kun lähtötekstin kuvaamalla ilmiöllä ei ole vastinetta kohdekulttuurissa. Tämä hyväksytäänkin usein välttämättömänä muutoksena, esimerkiksi metalingvistikissa teksteissä, joiden kääntäminen on kielten yhteismitattomuuden takia muutoin vaikeaa. Avoimeksi kysymykseksi jääkin se, mihin raja käännöksen ja mukaelman välillä voidaan ekvivalenssiin pohjaavassa katsannossa vetää, jos adaptaatiota pidetään yleisesti haitallisena, mutta se kuitenkin luetaan hyväksyttäväksi paikalliseksi käännösstrategiaksi. (mt.)

Adaptaatiolla voidaan luonnollisten kielten välisessä käännöksessä syntyvien tekstien mukauttamisen lisäksi tarkoittaa myös eri semioottisten järjestelmien välillä tapahtuvaa käännöstä, esimerkiksi sarjakuvan mukauttamista elokuvaksi, kirjaksi tai muuksi taideteokseksi, tai päinvastoin. Sarjakuvalla ja animaatiolla onkin ollut historiallisesti erityisen läheinen suhde, ja esimerkiksi Disney-yhtiön alkuaikojen sarjakuvat olivat usein adaptaatioita piirroselokuvista. Lisäksi supersankarisarjakuvat ovat viime vuosina toimineet usein elokuva-adaptaatioiden lähteinä. (Zanettin 2008a, 11.) Tässä tutkielmassa käytän adaptaatiota Bastinin esittämässä käännöstieteellisessä yleismerkityksessä.

Adaptaatiolle läheistä *kotouttamisen* käsitettä käytetään myös usein, kun tarkastellaan käännökseen mukauttamista kohdekulttuuriin. Kotouttamisella tarkoitetaan yleisesti lähtötekstin kulttuuristen ilmiöiden ja käsitteiden mukauttamista kohdetekstin kulttuuriin (Paloposki 2011, 40). Bastin näkee kotouttamisen adaptaation alakäsitteenä (Bastin 2008, 3), ja myös oman aineistoni kannalta adaptaatio on kotouttamista hedelmällisempi termi, sillä se kattaa myös alkutekstin ulkopuoliset lisäykset, kun taas kotouttamisessa operoidaan enemmän tai vähemmän ekvivalenssin puitteissa. Kumpikin käsite on loppujen lopuksi rajoiltaan häilyvä, mutta Bastinin lähestymistapa on käytännöllisempi kuin esimerkiksi kotouttamista näkyvimmin käsitelleen Lawrence Venutin (1995), joka tarkastelee ilmiötä enemmänkin poliittisesta näkökulmasta.

Bastinin mukaan adaptaatio voi olla globaali tai paikallinen. *Globaali adaptaatio* koskee tekstiä kokonaisuutena ja voi sisältää merkittäviä irtautumisia alkutekstistä. Tällöin kääntäjä pyrkii omasta aloitteestaan tai jostain ulkoisesta syystä, tyypillisesti kustantajan toivomuksesta, muokkaamaan koko alkutekstin funktiota. *Paikallinen adaptaatio* puolestaan on alkutekstin ominaisuuksista johtuva käännostoimenpide. Se koskee vain osaa tekstistä kerrallaan, ja sen syynä ovat ensisijaisesti lähtö- ja kohdekielen tai kulttuurin eroavaisuuksista juontuvat ongelmat. (Bastin 2008, 4–5.)

Adaptaatioon turvaudutaan laajalti etenkin sellaisilla kääntämisen osa-alueilla, joilla kohdetekstin funktio on korostetussa asemassa. Teatterikäntäminen, audiovisuaalinen kääntäminen, mainosten kääntäminen ja lastenkirjallisuuden kääntäminen sisältävät usein mukauttavia manipulaatioita, joiden avulla pyritään säilyttämään pikemmin alkutekstin luonne ja funktio kuin sen tarkka merkitys. Nämä kääntämisen lajit ovat myös usein luonteeltaan multimodaalisia, mikä lisää adaptaation tarvetta, sillä kääntäjä voi joutua lisäämään käännoökseen asioita, jotka lähtökulttuuria edustava lukija osaisi päätellä visuaalisen informaation perusteella. Lastenkirjallisuuden kontekstissa adaptaation lisäperusteena on kohdeyleisön kielellisen ja kulttuurisen tuntemuksen aikuislukijoista poikkeava taso. (mts. 4.) Sarjakuvan kääntämisen kannalta adaptaatio ollut tärkeässä asemassa sarjakuvan ja lastenkirjallisuuden monin paikoin yhteisen historian sekä sarjakuvan multimodaalisen luonteen vuoksi. Myös Kaindlin ja Scatastan mainitsemat kaupalliset näkökohdat ovat osaltaan motivoimassa adaptaatioon turvautumista.

## 2.4.1 Käännössarjakuva lastenkirjallisuutena

Sarjakuva miellettiin pitkään lastenviihteeksi, kuten aiemmissa luvuissa jo totesin. Tämän lisäksi sarjakuvan ja lastenkirjallisuuden yhteisenä piirteenä on multimodaalisuus, sillä lastenkirjoissa on hyvin usein jonkinlainen kuvitus. Näiden yhteisten tekijöiden johdosta sarjakuvan kääntämisessä on hyödynnetty lastenkirjallisuuden kääntämiseen vertautuvia käytäntöjä (Kaindl 1999, 271–272.). Alvstad (2010) listaa alan tutkimuksiin pohjautuen lastenkirjallisuuden kääntämisen keskeiset piirteet, jotka ovat:

- 1) Kulttuurinen kontekstiadaptaatio
- 2) Ideologinen manipulaatio
- 3) Kaksoislukijan eli sekä lasten että aikuisten huomioon ottaminen
- 4) Puheen illuusio
- 5) Tekstin ja kuvan yhteistyö

Näistä puheen illuusio sekä tekstin ja kuvan yhteistyö kuuluvat elimellisesti myös sarjakuvan kääntämiseen, koska sarjakuvan verbaalinen teksti on yleensä dialogipainotteista ja sarjakuva itsessään tekstin ja kuvan liitto. Kaksoislukijan huomioon ottamista ei voi yleistää kaiken sarjakuvakääntämisen piirteeksi, koska osa sarjakuvasta on suunnattu pelkästään aikuislukijoille tai pelkästään lapsilukijoille, mutta etenkin huumorisarjakuvan piirissä, kuten esimerkiksi Asterixissa (Bell 1980, 132 Latheyn 2016, 61 mukaan<sup>2</sup>) ja *Aku Ankassa* (ks. luku 4.4) kääntäjän on syytä tiedostaa lapsi- ja aikuislukijoille suunnatut sisällölliset piirteet. Kulttuurinen kontekstiadaptaatio ja ideologinen manipulaatio ovat olleet yleisiä sarjakuvakääntämisen piirteitä juuri sarjakuvaan pitkään liitetyn lasten viihteen statuksen vuoksi.

Kulttuurinen kontekstiadaptaatio on lastenkirjallisuuden kääntämistä tutkineen Göte Klingbergin käsite. Klingberg on viitatuimpia lastenkirjallisuuden tutkijoita. Hän jaottelee (1986) käännöksessä tapahtuvan mukauttavan manipulaation *kulttuuriseen kontekstiadaptaatioon*, *modernisaatioon* ja *purifikaatioon*. Kulttuurisessa kontekstiadaptaatiossa teos pyritään siirtämään käännöksen lukijan omaan kulttuuriin ja lähtökulttuurin ilmiöiden korvaamaan kohdekulttuurin ilmiöillä. Modernisaatiossa teksti nykyaikaistetaan

---

<sup>2</sup> Bell, Anthea 1980. Translator's notebook. Teoksessa Nancy Chambers (toim.) 1980. *The Signal Approach to Children's Books*. London: Kestrel. 129–139.

kielen tai tapahtumapaikan osalta. Purifikaatiossa muutokset ovat motivaatioltaan ideologisia, ja käännöksestä saatetaan poistaa ainesta, joka käsittelee esimerkiksi väkivaltaa, päihteitä, seksiä tai muuta lapsille sopimattomaksi katsottua aihepiiriä. (Klingberg 1986, 12.) Klingberg suhtautuu adaptaatioon torjuvasti ja korostaa kirjallisuuden kautta tapahtuvan vieraisiin ilmiöihin tutustumisen sivistävää vaikutusta. Hänen mielestään lapsille tulisi kääntää vain korkealaatuisia teoksia, ja käännösten tulisi välittää teosten alkuperäinen sisältö mahdollisimman tarkasti. Toisaalta hän korostaa sitä, että tekstin tulee olla ymmärrettävä lapsilukijan näkökulmasta, ja hyväksyy myös negatiiviseksi koettujen arvojen poistamisen tai muokkaamisen. (1986, 10.)

Toinen merkittävä lastenkirjallisuutta ja adaptaatiota tarkastellut tutkija on Zohar Shavit, joka kritisoi adaptaatiota polysysteemiteoriaan pohjautuvasta näkökulmasta. Polysysteemiteorian mukaan kulttuuriset ilmiöt, kuten kirjallisuus, ovat järjestäytyneet keskenään limittäisiin verkostoihin eli systeemeihin, joissa kunkin ilmiön asema systeemissä määrittää sen suhteita toisiin ilmiöihin. Systeemissä keskeiseen asemaan nostetut ilmiöt ovat arvostetumpia ja marginaalisessa asemassa olevat vähemmän arvostettuja. (Chang 2010, 258.) Teoksessaan *Poetics of Children's Literature* (1986) Shavit tutkii lastenkirjallisuuden kehitystä pedagogisesta työkalusta taiteellisen ilmaisun välineeksi, sekä sen suhdetta muihin kirjallisuuden lajeihin, ja tarkastelee sitä, millä tavoin lastenkirjojen käännöksiä on muokattu vastaamaan kohdekulttuurissa kullakin hetkellä hyväksytyjä lastenkirjallisuuden ominaispiirteitä. Shavitin mukaan lastenkirjallisuuden marginaalinen asema kirjallisuuden polysysteemissä antaa kääntäjille vapauden manipuloida tekstejä varsin vapaasti, mikäli tämä tapahtuu kasvattajan näkökulmasta lapsen ehdoilla, eli ymmärrettävyyden tai pedagogisen hyödyllisyyden varjolla (Shavit 1986, 112–113). Erityisen mielenkiintoinen näkökanta Shavitin tutkimuksessa on hänen huomionsa lisäyksistä: adaptaatio perustuu useimmiten poistoihin ja lyhentää käännöstä, joten se, mitä käännökseen lisätään, kertoo eniten adaptaation motivaatioista ja kohdetekstinormeista, joita kohti kääntäjä pyrkii (mts. 121). Tämä on sovellettavissa *Aku Ankan* käännöksiin, ja palaan aiheeseen luvussa 5.

Tällä vuosituhanella lastenkirjallisuuden kääntämisen tutkijoiden näkemykset adaptaatiosta ovat vähemmän jyrkkiä. Esimerkiksi Riitta Oittinen esittää, että mikäli toimitaan lukijaa, eli lasta, ajatellen, kovakouraisillakin adaptaatioilla voi olla oma kirjallinen arvonsa. Oittisen käsitys kääntämisestä poikkeaa kuitenkin merkittävästi Klingbergin ja Shavitin ekvivalenssiin

ja kääntäjän näkymättömyyteen pohjautuvasta ajatusmaailmasta. Hänen mukaansa kohdetekstin ei ole tarkoitukseen pyrkivä olemaan sama teksti kuin lähdeteksti, vaan merkitykset muodostuvat aina tilanteen mukaan dialogisesti kääntäjän tulkitessa lähtötekstin kirjoittajan ajatuksia ja lukijan tulkitessa kääntäjän ajatuksia, ja kääntäjän kädenjäljen tuleekin näkyä. Oittinen esittää, että kaikki kääntäminen sisältää adaptaatiota, mutta samalla hän kuitenkin korostaa läpinäkyvyyttä: mikäli tekstiä on manipuloitu merkittävästi, on asia viestittävä selkeästi lukijalle. (Oittinen 2000, 160–161.)

## 2.4.2 Visuaalinen adaptaatio

Sarjakuvan multimodaalisesta luonteesta johtuen adaptaatio ei välttämättä rajoitu vain verbaaliseen tekstiin, vaan myös kuvia saatetaan muokata, millä on taas oma vaikutuksensa tekstiin. Kuvaan tehtävät muutokset eivät yleensä kuulu kääntäjän toimeksiantoon, mutta kääntäjän täytyy mahdollisuuksien mukaan ottaa ne huomioon käännöstä laatiessa, jotta kuva ja teksti eivät olisi ristiriidassa keskenään. Myös lähtökohtaisesti neutraalilta vaikuttavat kuvamanipulaatiot, kuten koon muutokset, saattavat aiheuttaa merkittäviä muutostarpeita käännökseen. Esimerkiksi voimakkaasti pienennetyn tai suurennettun sarjakuvasivun puhukupliin mahtuu luettavuussyistä erilainen määrä merkkejä kuin alkuperäiseen, jolloin tekstin pituutta voi joutua muokkaamaan rajustikin (Rota 2008, 87).

Kuvien muokkaamisella on käännessarjakuvan piirissä pitkä historia, ja sen taustalla vaikuttavat motiivit vaihtelevat. Zanettinin mukaan 1900-luvun alkupuolella Italiaan tuoduista amerikkalaisesta sarjakuvasta saatettiin poistaa kokonaan puhukuplat ja siirtää teksti kuvien alle. Samalla dialogi vaihdettiin kertovaksi tekstiksi, joka kirjoitettiin riimitettyyn muotoon. Näin sarjat muokattiin vastaamaan paikallisia sarjakuvakonventioita (Zanettin 2008a, 8). Myös sarjojen lyhentäminen on ollut yleistä. Suomessa esimerkiksi *Aku Ankka* julkaisi ensimmäisten vuosikymmentensä aikana monia sarjakuvia, joista oli poistettu useita ruutuja, jopa useita sivuja. Tämä johtui toisinaan *Aku Ankan* sarjakuvien lähteenä toimineiden pohjoismaisten sisarjulkaisujen *Anders Andin* ja *Kalle Ankan* suuremmasta sivumäärästä, jolloin lyhennys tapahtui Suomessa, ja toisinaan lapsille sopimattomaksi katsottujen, esimerkiksi liian pelottavien kuvien poistamisesta, jolloin lyhennys tehtiin Disney-sarjakuvaa pohjoismaihin levittäneessä tanskalaisessa Egmont-kustantamossa. (Ronkainen 2011, 5–7.) Sittenkin muokattuina julkaistuihin vanhoihin teoksiin on usein pyritty palauttamaan aiemmin poistettuja osia. Etenkin piirtäjä-käsikirjoittaja Carl Barksia ihaillut *Aku Ankan* päätoimittaja Markku

Kivekäs pyrki etsimään mahdollisuuksien mukaan poistoista kärsineiden Barksin Disney-sarjakuvien alkuperäisversioita ja julkaisemaan sarjoja restauroidussa muodossa (Tuliara 2007, 81). Ilmiö kertoo osaltaan sarjakuvan arvostuksen noususta ja siitä seuranneesta käännteestä kohti alkuteoksia kunnioittavammin kohtelevia julkaisukäytäntöjä.

Toisaalta tapauksissa, joissa kuvan muokkaaminen olisi ollut tarpeen, se on saattanut olla teknisistä ja taloudellisista syistä mahdotonta. Kuvankäsittely vaati ennen nykyisiä tietokoneohjelmia kallista erikoisosaamista, mikä on rajoittanut siihen turvautumista (Zanettin 2008a, 21). Kuvien korjailu on ongelmallista myös puhtaasti esteettisestä näkökulmasta, sillä se saattaa huonosti toteutettuna heikentää teoksen taiteellista laatua (Kaindl 1999, 275). Lisäksi yhteispainatukset, joissa eri maiden kustantajat jakavat kalliin neliväripainatuksen kustannukset, estävät toisinaan kuvan muokkaamisen, koska tällöin kuvat säilyvät samana koko painoprosessin ajan ja vain tekstit vaihdetaan eri kieliversioita varten<sup>3</sup> (Oittinen 2008, 13).

Kaikkiaan kovakourainen kuvamateriaalin muokkaaminen on harvinaistunut, paitsi tiukan moraalikoodiston kulttuureissa, kuten monissa arabimaissa. Siellä uudenkin sarjakuvan kuvaelementteihin puututaan edelleen merkittävästi: uskonnollisista tai kulttuurisista syistä sopimattomaksi koetut yksityiskohdat, kuten esimerkiksi sikojen kärsät, tonttulakit tai liian kevyesti pukeutuneet naispuoliset hahmot poistetaan kuvista tai peitetään mustalla värillä (Zitawi 2008, 160–161). Länsimaissa kuvia muokataan etenkin vanhojen teoksien uudelleenjulkaisujen yhteydessä. Vanhoissa, lapsille suunnatuissa sarjakuvissa tavalliset kuva-aiheet, kuten tupakat ja aseet saatetaan edelleen poistaa ennen uutta julkaisua, koska ne ovat ristiriidassa nykyaikaisten arvojen kanssa (Celotti 2008, 36).

Tutkijat nostavat kuvien muokkaamista käsittelevissä kuvauksissaan esiin pääasiassa sensuuriin vertautuvia käytäntöjä, joissa kuvista poistetaan tai peitetään jotakin, joka katsotaan epäsopivaksi lapsilukijoille. Vaikuttaakin siltä, että työlääseen ja kalliiseen kuvien muokkaukseen turvaudutaan pikemmin ideologisen manipulaation keinona kuin lukijaa palvelevan kulttuurisen kontekstiadaptaation nimissä, eli ikään kuin pakon edessä – tuotteen hyväksyttävyyden ollessa uhattuna.

---

<sup>3</sup> Oittinen puhuu artikkelissaan kuvakirjojen kääntämisestä, mutta yhteispainatuksen ongelmat ovat sarjakuvan tapauksessa pitkälti samalaisia. Niihin viittaa epäsuorasti esimerkiksi Erola 2000.

## 2.4.2 Kansainvälistäminen ja kotoistus

Federico Zanettin (2008b) on esittänyt, että vaikka sarjakuvan kääntämistä lähestytään tyypillisesti kirjallisuuden kääntämisen puolelta lainatuilla tutkimusmenetelmillä, käännössarjakuvan tuotantoprosessia voisi olla hyödyllistä tarkastella kotoistuksen, eli lokalisoinnin näkökulmasta. Tieteen termipankki määrittelee lokalisoinnin sekä sille pohjan luovan kansainvälistyksen eli internationalisoinnin seuraavasti:

Lokalisointi: Tietokoneohjelmiston sisällön muuntaminen tietylle kieli- ja kulttuurialueelle sopivaksi, esimerkiksi päivämäärän tai mittasuhteiden esittäminen paikallisen tavan mukaisesti. (TTA.)

Internationalisointi: Tietokoneohjelmiston kieli- ja kulttuurisidonnaisten piirteiden häivyttäminen. Tietokoneohjelmistosta poistetaan kieli- ja kulttuurisidonnaisia piirteitä, jotta sitä voi käyttää eri kieliympäristöissä tai se on helposti muunneltavissa kunkin kieliympäristön vaatimuksiin sopivaksi. (TTB.)

Lokalisointihanke on laajamittainen kokonaisuus, johon sisältyy tyypillisesti markkina- ja käyttäjätutkimus, tuotesuunnitteluun sisältyvä internationalisointiprosessi ja lopulta itse lokalisointi laadunvarmistus- ja markkinointitoimenpiteineen (Zanettin 2008b, 20–201). Lokalisointi poikkeaa siis kääntämisestä siinä, että siihen sisältyy kielellisen sisällön kääntämisen lisäksi kokonaisvaltaista monikielisen sisällön hallintaa sekä myös laaja-alaisempaa adaptaatiota, esimerkiksi teknisten ja visuaalisten sekä kulttuuristen elementtien mukauttamista.

Vaikka sarjakuva on tuotteena hyvin erilainen kuin esimerkiksi tietokoneohjelma, Zanettin näkee, että siinäkin kansainvälistäminen ja kotoistus ovat olennainen osa lopputuotteen syntyä. Hän nostaa esiin myös tietokoneohjelmistoille tyypilliset tuotepäivitykset, joissa ohjelmistoista poistetaan virheitä ja niihin lisätään uusia ominaisuuksia, ja vertaa niitä siihen, miten sarjakuvia muokataan uudelleenjulkaisujen yhteydessä eri formaattien ja kohderyhmien odotusten mukaan. Tämä on suurelle yleisölle vieras, mutta olennainen osa käännössarjakuvan kenttää. Merkittävä osa sarjakuvajulkaisuista nimittäin koostuu uudelleenjulkaisuista. Zanettin mainitsee vielä yhtenä yhteytenä ohjelmistojen lokalisointiin sen, että myös käännössarjakuvan piirissä kääntäjän roolin taakse kätkeytyy itse asiassa suurempi joukko lähtö- ja kohdetekstiä työstäviä ammattilaisia sekä muita alan asiantuntijoita, kuten tekstiajia, graafikoita, toimittajia ja päälliköitä. (Zanettin 2008, 200–202)

Esimerkkinä kansainvälistämistä ja kotoistusta hyödyntävästä sarjakuvatuotantoprosessista Zanettin käyttää Disney-sarjakuvan tuotantoa. Kuten johdannossa jo totesin, Disney-sarjakuvan tuotanto on lähtökohtaisesti hyvin kansainvälistä. Hahmot perustuvat amerikkalaisen monialayhtiön omistamiin hahmoihin, joiden pohjalta eurooppalaiset kustantamot teettävät käsikirjoituksia ja piirroksia freelance-taiteilijoilla ja -kirjoittajilla, jotka edustavat eri kansallisuuksia ja työskentelevät eri puolilla maailmaa. Pääosa sarjoista on nykyisin peräisin Disney-yhtiön italialaiselta haaralta ja tanskalaiselta Egmont-kustantamolta, joiden tuotoksia julkaistaan parissakymmenessä eri maassa. Zanettin ei juuri kuvaa Disney-sarjakuvan kansainvälistämisprosessia, vaan tyytyy toteamaan, että lokalisoitavaksi tarkoitetut sarjakuvakäsikirjoitukset lähetetään kustantajille ohjeellisina englanninkielisinä käännöksinä.<sup>4</sup> Nämä englanninkieliset tekstit sitten lokalisoidaan Disneyn yksityiskohtaisten käännöskäytäntöjen mukaisesti. Egmont lähettää kustantajille alkutekstien mukana Disneyn ohjeistusasiakirjan, *Translation – Guidelines for translator* (myöhemmin TGT), jossa eritellään, miten Disney-sarjakuvia tulisi kääntää. Freelance-suomentajat tekevät käännökset, joiden pohjalta kustantamon toimittajat muokkaavat käännökset vastaamaan ohjeistusasiakirjaa ja kustantamon omia vaatimuksia. Tässä prosessissa alkutekstiä käytetään lähtökohtana, jonka pohjalta tekstiä voi muokata vapaasti. (Zanettin 2008b, 203.)

Zanettinin esittelemää kulttuurisesti neutraalia Disney-käytäntöä muistuttaa Heike Jüngstin (2008) kuvaama opetussarjakuvan tuotantoprosessi. Käännettäväksi tarkoitetuissa opetussarjakuvissa suositaan globalisointiin pohjaavaa strategiaa, jonka puitteissa kuvituksessa pyritään välttämään kulttuurispesifisiä elementtejä, kuten erikoisia tapoja, asuja ja esineitä tai kuvaan upotettuja tekstejä. Tällä tavoin globaalille yleisölle suunniteltu sarjakuva voidaan lokalisoida helposti tekstisisältönsä ja painoasunsa puolesta vastaamaan kohdeyleisön odotuksia. (mts. 175–177.) On kuitenkin syytä ottaa huomioon, että opetussarjakuva ei ole suoraan rinnastettavissa taiteellisen ilmaisun lähtökohdista tuotettuun sarjakuvaan, oli tämä sitten kaupallista tai ei-kaupallista. Kun teoksen pedagoginen funktio nostetaan etusijalle, kääntäjän on sen täyttämiseksi perusteltua suhtautua alkutekstiin vapaammin kuin tavanomaisen sarjakuvateoksen tapauksessa.

---

<sup>4</sup> Zanettin lainaa tässä Koposta (2004), joka taas lainaa Toivosen väitöskirjatutkimusta (2001). Toivonen ei itse asiassa puhu käännöksistä (eikä myöskään Koponen) vaan toteaa, että käsikirjoitukset tehdään suoraan englanniksi (Toivonen 2001, 77). Kyseessä on oletettavasti Zanettinin virheellinen tulkinta.



Yllä esittelemieni esimerkkien valossa näyttäisi siltä, että kansainvälistämisellä ja kotoistuksella, joka vertautuu monin tavoin adaptaatioon, on monikansallisen sarjakuvan julkaisu toiminnan puitteissa merkittävä rooli. Palaan Zanettinin ja Jüngstin esittämiin ajatuksiin luvussa 4.3, jossa käsitelen tarkemmin *Aku Ankan* sarjakuvien syntyprosessia.

### 2.4.3 Yhteenveto

Kotouttamisella ja adaptaatiolla on puolestapuhujansa ja vastustajansa. Historiallisessa katsannossa niillä on joka tapauksessa merkittävä rooli osana lastenkirjallisuuden ja siten myös lastenkirjallisuuteen monin tavoin rinnastuvan sarjakuvan kääntämistä. Klingberg ja Shavit suhtautuvat adaptaatioon torjuvasti, koska heidän mielestään se lapsilukijan aliarvioimista, mutta eivät ota huomioon sitä, että kaikki kääntäminen sisältää jonkinlaista adaptaatiota, kuten Oittinen (2002, 99) on huomauttanut. Zanettin ja Jüngst lähestyvät adaptaatiota neutraalimmasta, deskriptiivisestä näkökulmasta, ja myös enemmän liiketoiminnan viitekehuksesta verrattuna Shavitiin ja Klingbergiin, joiden lähtökohtana on kaunokirjallisten teosten ja niiden käännösten kirjallinen laatu ja vastaavuus. Tämä heijastelee Kaindlin esiin nostamaa käännöstoiminnan sosiologisen kontekstin vaikutusta tehtyihin käännösratkaisuihin, johon jo Shavitkin viittasi puhuessaan lastenkirjallisuuden marginaalisesta asemasta kirjallisuuden polysysteemissä. Samoin kuin lastenkirjallisuus on ollut kirjallisuuteen verrattuna marginaalissa, on käännössarjakuvan asema ollut kolminkertaisesti marginaalinen: taiteenlajina yleensä, alkuteosten rinnalla toisarvoisena käännöskirjallisuutena sekä osana lapsille suunnatuksi viihteeksi luokiteltua ilmaisumuotoa.

Kuten yllä olen todennut, sarjakuvan yleinen arvostus on kuitenkin viime vuosikymmeninä noussut, ja samoin voi sanoa lastenkirjallisuudesta. Silti sarjakuvakäännösten laatu voi oman kokemukseni mukaan olla hyvin vaihtelevaa. Vaikka suuret kustantamot tuntuvat suosivan varsinaisten sarjakuvajulkaisujen käännättämisessä ammattilaisia, saattaa esimerkiksi sanomalehtien sarjakuvastripeissä nähdä varsin kyseenalaista työnjälkeä. Suomen näkyvimmissä käännössarjakuvassa, *Aku Ankassa*, käännöstyöhön paneudutaan suurella pieteetillä, ja lehden kieli tunnetaan räiskyvyydestään, mutta toisaalta lähestymistapa pohjaa merkittävästi nykykatsannossa vanhakantaisilta vaikuttaviin adaptaatiovetoisiin keinoihin, joissa kohdetekstin pedagoginen funktio ja ideologinen hyväksyttävyyys ovat korostuneessa asemassa. Käsitelen *Aku Ankan* tasapainoilua viihdyttävyyden ja opettavaisuuden välillä tarkemmin luvuissa 4 ja 5.

### 3 Meemit ja kääntäjä

Tässä luvussa esittelen Richard Dawkinsin ajatuksiin perustuvaa memetiikan käsitettä ja sen soveltamista käännöstieteeseen ja kääntämiseen Andrew Chestermanin ehdottamalla tavalla. Sovellan alla kuvattuja periaatteita seuraavissa luvuissa eritellessäni *Aku Ankan* suomennoskonventioiden kehitystä ja erityispiirteitä – ankkakielen meemejä.

#### 3.1 Memetiikan periaatteista

*Meemi* on geenien toimintaa käsittelevästä tutkimuksesta tunnetun evoluutiobiologi Richard Dawkinsin luoma käsite. Dawkinsin määritelmän mukaan meemi on kulttuurinen kopioituja, eli kulttuurin välittymisen, tai matkimisen, perusyksikkö, joka pyrkii tekemään itsestään mahdollisimman paljon kopioita. Meemejä ovat Dawkinsin mukaan esimerkiksi iskulauseet, sävelmät, ideologiat ja muoti-ilmiot. Siinä missä geenit leviävät suvullisen lisääntymisen kautta, meemit siirtyvät aivoista aivoihin matkimisen välityksellä. (Dawkins 2006 [1976], 192–193). Toisiaan tukevat meemit muodostavat suurempia kokonaisuuksia, meemipleksejä. Toiset meemit menestyvät toisia paremmin, ja tehokkaan meemin tärkeimmät ominaisuudet ovat pitkäikäisyys, hedelmällisyys ja kopioinnin tarkkuus, ja tärkeimmäksi nousee hedelmällisyys, eli se, kuinka hyvä meemi on kopioitumaan. Esimerkkeinä erityisen menestyksekkäistä meemeistä Dawkins mainitsee uskonnon ja evoluutioteorian (mts. 194). Memetiikka ei ole vakiinnuttanut asemaansa tieteenalana, vaikka sillä oli 1900-luvun lopulla muutamia innokkaita puolestapuhujia, kuten Daniel Dennett ja Susan Blackmore. Dawkins itekin huomauttaa kirjansa 30-vuotisjuhlapainoksen loppuviitteissä, ettei hän tarkoituksenaan ollut niinkään lähteä mullistamaan kulttuurin tutkimusta vaan esittää, että kopioitujat voisivat todennäköisesti levitä jollain muulla tavalla kuin DNA-molekyylien välityksellä (mts. 322–323).

#### 3.2 Käännöksistä meemeiksi

Millä tavoin meemit sitten liittyvät kääntämiseen ja käännöstieteeseen? Andrew Chesterman esittää teoksessaan *Memes of Translation* (2000), että käännöstieteellisen ajattelun kirjavaa kenttää ja sen kehitystä voi eritellä ja analysoida memetiikan periaatteita soveltaen ja siten tarjota käännösteoriaa työssään tai opinnoissaan tarvitseville erilaisiin lähtökohtiin perustuvia ja erilaisiin konteksteihin soveltuvia analyttisiä työkaluja ajatteluprosessien tueksi. Myös Chesterman suhtautuu meemin käsitteeseen tietyllä varauksella, ja käyttää sitä vain metaforana, joka kuvaa sitä, miten ajatukset leviävät ihmiseltä toiselle ja samalla tyypillisesti kehittyvät

johonkin suuntaan. Tämä kuvastaa hänen mukaansa paremmin myös itse kääntämistä kuin perinteinen käsitys, jossa viesti siirretään jollain tapaa samanlaisena, muuttumattomana, kielestä toiseen. (Chesterman 2000 [1997], 2–3).

Memetiikan ohella Chesterman pohjaa ajattelunsa tieteenfilosofi Karl Popperin teoriaan (1972) tieteellisen tiedon kehittymisen prosessista, joka memetiikan tavoin pohjaa oletamaan, jonka mukaan ajatukset, kuten tieteelliset teoriat, elävät joillain tavoin omaa elämäänsä, ihmisestä riippumattomina. Popperin mukaan olemassa on kolme maailmaa, joista ensimmäistä asuttavat fyysiset esineet, toista subjektiiviset ajatukset ja mielentilat sekä kolmatta objektiiviset ajatukset, kuten tieteelliset teoriat ja taideteokset. (mts. 14–15.) Maailmojen välillä vallitsee tiivis vuorovaikutussuhde, jossa olennaisinta on Chestermanin mukaan se, miten kolmannen maailman ilmiöt muokkaavat toisen maailmaan ilmiöitä, eli teoriat ihmisen toimintaa, ja toisen maailman ilmiöt kolmannen maailman ilmiöitä, eli ihmiset teoriaa. Kolmannen maailman kehittyessä kehittyä myös ihminen, ja ilman sitä jokainen ihminen joutuisi aloittamaan elämänsä nollasta, eikä kulttuuri olisi voinut kehittyä nykyiselle tasolle. (mts. 166–167.)

Popper kuvaa tiedon kehittymistä seuraavasti: Uuden tiedon kehittyminen alkaa ongelmasta, jonka pohjalta tutkija kehittää alustavan teorian. Sitten seuraa prosessi, jossa teoriaa testataan ja siitä etsitään virheitä, minkä päätteeksi tuloksena on uusi ongelma. Popperin mukaan mitään teoriaa ei voi todistaa oikeaksi, koska aina voi löytyä uusia, aiemmin tuntemattomia näkökulmia. Olennaista on se, voidaanko teoria todistaa vääräksi kulloisenkin tietämyksen mukaan. Täten tieto kehittyä aina lähemmäs paikkansapitävyyttä. (mts. 16–17.) Teoksessaan Chesterman käy läpi erilaisia historiallisia näkemyksiä kääntämisestä eli kertaa, millaisia ongelmia käännöstieteen alalla on tutkittu ja millaisia teorioita ja sitä kautta normeja kääntämisestä on muodostettu ja miten nämä ovat vaikuttaneet ja vaikuttavat kääntäjien toimintaan.

Samalla tapaa kuin elollisia olentoja voi pitää geenien eloonjäämiskoneina, voi käännösten ajatella olevan meemien eloonjäämiskoneita, sillä kääntäminen mahdollistaa kielellisen kommunikaation keinoin välittyvien meemien leviämisen kulttuurirajojen yli. Jotkin meemit taas koskevat kääntämistä, esimerkiksi yleistä kääntämiskäsitystä tai käytännön käännösstrategioita. Chesterman kutsuu laaja-alaisia, hyvin yleisen tason ajatuksia *supermeemeiksi*. (mts. 7–8.) Chestermanin esittämät käännösteoreettiset supermeemit ovat:

1. Lähdeteksti–kohdeteksti
2. Ekvivalenssi
3. Kääntämisen mahdottomuus
4. Vapaa vai sanasanainen kääntäminen
5. Kaikki kirjoittaminen on kääntämistä

Lähdeteksti–kohdeteksti-supermeemillä Chesterman tarkoittaa sitä, miten kääntäminen on laajalti nähty yhteen suuntaan liikkuvana prosessina, jossa merkitykset siirtyvät lähtötekstistä kohdetekstiin. (mts. 8.) Ekvivalenssi-supermeemi kattaa puolestaan käännteorian keskeisimmän kiistakapulan. Yleisesti ajatellaan, että käänntöksen tulee vastata lähtötekstiä ainakin jollain tasolla. Monet käännteoreetikot ovat yrittäneet lähestyä ekvivalenssia eri näkökulmista, mutta viime vuosikymmeninä kattava teoria absoluuttisesta ekvivalenssista on alettu nähdä mahdottomuutena. (mts. 9–10.) Kääntämisen mahdottomuus -supermeemissä lähtökohtana on se, että jos ekvivalenssia ei voi saavuttaa, on myös kääntäminen mahdotonta. Sen pohjalta on esitetty, että esimerkiksi kaunokirjallisuutta, runoutta ja uskonnollisia tekstejä ei voi, eikä tulisi kääntää. (mts. 10–12.) Vapaa vai sanasanainen kääntäminen -supermeemi taas asettaa vastakkain mahdollisimman tarkasti alkutekstin sanamuotoja seuraavan ja vapaasti tulkitsevan kääntämisen. (mts. 12–13.) Kaikki kirjoittaminen on kääntämistä -supermeemi perustuu semiotiikan periaatteisiin, joiden mukaan kaikki kirjoittaminen on semioottisin termein *merkittyjen* ja *merkitsijöiden* yhdistämistä ja merkitykset määräytyvät aina kunkin viestintäprosessin aikana uudelleen. Tähän ajatukseen yhdistyy usein näkemys kaiken kirjoittamisen intertekstuaalisesta luonteesta. Kun kaikki kirjoittaminen on muiden esittämien ajatusten yhdistelyä uudella tavalla, on turhaa puhua alkutekstistä ja sen absoluuttisesta merkityksestä ja pyrittävä laatimaan kuhunkin viestintätilanteeseen soveltuva teksti. (mts. 13–14.)

Chestermanin esittämät supermeemit muodostavat selkärangan käänntötieteellisen ajattelun historialliselle kehitykselle, joka perustuu pitkälti supermeemeistä tai niiden kyseenalaistamisesta ponnistaviin lähestymistapoihin. Kukin meemi on syntynyt osaltaan vastareaktionä edelliseen, tai jonkinlaisena evoluutionä edellisestä. (mts. 19–42.) Nämä erilaiset näkemykset kääntämisestä ovat Chestermanin mukaan valta-aseman saavutettuaan muodostaneet käänntötoimintaa säänteleviä normeja. Esimerkiksi aikakaudella, jolloin käänntettiin lähinnä uskonnollisia tekstejä ja tekstin muotoa pidettiin pyhänä, vapaata käänntöstä

ei olisi pidetty lainkaan käännöksenä, koska se oli silloisten normien vastainen. (mts. 51) Chesterman kuitenkin huomauttaa, ettei puhu normeista preskriptiivisessä vaan deskriptiivisessä merkityksessä (mts. 54), ja että kääntäjä voi halutessaan ja viestintätilanteen sitä vaatiessa myös poiketa normeista halutun vaikutelman aikaansaamiseksi (mts. 85). Hän jakaa normit *odotusnormeihin* ja *asiantuntijanormeihin*. Odotusnormeilla Chesterman tarkoittaa kohdekulttuurin lukijoiden odotuksia käännöstekstin muotoseikkojen suhteen, eli esimerkiksi tyyliä, rekisteriä, oikeakielisyyttä. Asiantuntijanormit ovat eettinen *vastuullisuusnormi* eli kääntäjän vastuu viestintätilanteen eri osapuolia kohtaan oma luottamuksellinen asema huomioon ottaen, sosiaalinen *kommunikaationormi* eli kääntäjän vastuu siitä, että hän varmistaa asiantuntijana kommunikaation optimaalisen toteutumisen, sekä lingvistinen *suhdenormi*, eli kääntäjän vastuu siitä, että lähde- ja kohdetekstin välinen suhde on viestintätilanteeseen sopiva (mts. 68–69).

### 3.3 Meemeistä käännöksiksi

Käytännön käännöstyössä kääntäjä pyrkii noudattamaan tilanteen kannalta relevantteja normeja erilaisten käännösstrategioiden avulla. Käännösstrategiatkin ovat meemejä, jotka siirtyvät kääntäjäsukupolvelta toiselle ja kehittyvät jatkuvasti (mts. 87). Viestintätilanteessa vallitsevien käännösnormien lisäksi strategioiden valintaan vaikuttavat poliittiset, kulttuuriset ja sosiaaliset paineet sekä kääntäjän henkilökohtaiset, esimerkiksi ideologiset näkemykset (mts. 113–114). Chesterman määrittelee käännösstrategian kääntäjän tavaksi manipuloida kielellisiä aineksia siten, että tuloksena on tilanteeseen soveltuva kohdeteksti (mts. 92).

Hän jakaa strategiat kolmeen ryhmään: *kieliopillisiin*, *semanttisiin* ja *pragmaattisiin*. Kieliopillisilla strategioilla tarkoitetaan esimerkiksi sanaluokan, lauserakenteen tai retorisen keinon muutosta. Semanttisissa strategioissa hyödynnetään esimerkiksi synonymiaa, antonymiaa tai vastakohtaisuutta sekä vapaampaa uudelleenmuotoilua, jota tarvitaan esimerkiksi idiomien kääntämisessä. Pragmaattisten strategioiden tarkoituksena on mukauttaa tekstiä siten, että se ottaa huomioon kohdetekstin lukijan lähtökulttuurista poikkeavat odotukset. Niihin kuuluvat esimerkiksi kotouttaminen ja vieraannuttaminen, eksplisiittistäminen ja implisiittistäminen, lisäykset ja poistot sekä sisällön uudelleenjärjestely ja -kirjoittaminen. (mts. 92–112.) Pragmaattisia strategioita täydentää laajemmalla tasolla myös eri kulttuurialueiden viestintätapojen huomioon ottaminen. Esimerkiksi englanninkielisen tekstin suora käännös saattaa suomalaisesta lukijasta tuntua ylidramaattiselta värikkäämmän

puhetavan vuoksi. Samankaltainen täydentävä funktio on kompensatiolla, jossa esimerkiksi tyylillisiä keinoja, joita lähtötekstin kohdassa X ei pystytä kohdekielessä toteuttamaan, lisätään kohdetekstin kohtaan Y kokonaisuuden tasapainottamiseksi. (mts. 114–116.)

Chestermanin katsaus käännöstieteelliseen ajatteluun, tai kääntämisen meemeihin, on laaja-alainen ja siksi väistämättä pinnallinen, mutta se tarjoaa tiiviin ja kokonaisvaltaisen lähestymistavan nurkkakuntaisiin suuntauksiin jakautuneeseen käännöstieteelliseen ajatteluun. Tällainen jäsenneily, globaali näkökulma tarjoaa kääntäjälle laajan kirjon käsitteellisiä työkaluja niin käytännön työskentelynsä kuin ammatillisen toimintansa kulttuuris-sosiologisen kontekstin analysointiin, mikä kirjoittajan tarkoituksena olikin (mts. 151–152). Oman tutkimukseni kannalta memeettisessä näkökulmassa kiinnostavaa on sen perustuminen imitaatioon tai varioivaan toistoon, jonka katson olevan aineistoni keskeisiä piirteitä. Samalla Chestermanin rakentama hierarkkinen malli siitä, miten strategiat ovat johdettavissa normeista ja normit puolestaan yleisestä kääntämiskäsityksestä, soveltuu nähdäkseni hyvin *Aku Ankassa* esiintyvien adaptaatioiden analysointiin. Luvussa 4 esittelen *Aku Ankan* käännöskielen normiston kehitystä lehden historian saatossa, ja luvussa 5 tutkin, voiko *Aku Ankan* kääntämiselle tyypilliset piirteet pelkistää memeettisesti välittyviksi normeiksi tai strategioiksi.

## 4 Aineisto ja menetelmä

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni aineiston. Valottaakseni *Aku Ankan* ja siinä esiintyvän erityislaatuisen käännössuomen asemaa suomalaisessa kulttuurissa, selvitän aluksi, miten lehti on päätyntä tärkeäksi osaksi suomalaisuutta, ja millä tavoin lehden sarjakuvia on aikojen saatossa käännetty. Lopuksi esittelen lähemmin *Aku Ankan* kielen piirteitä, tutkimusaineistona käytettyjä sarjakuvia ja soveltamaani tutkimusmenetelmää.

### 4.1 *Aku Ankan* historia

Piirroselokuviensa ansiosta merkittäväksi viihdeteollisuusyhtiöksi noussut Walt Disney Company (Barrier 2007, 131) alkoi 1930-luvulla tuottaa hahmoihinsa perustuvia sarjakuvia, joita julkaistiin aluksi sanomalehdissä, myös meillä Suomessa. Aamulehti julkaisi ensimmäiset Mikki Hiiri -stripit jo vuonna 1930, mutta luopui pian sarjasta. Mikin julkaisuoikeuksiin tarttui pian Helsingin Sanomat, ja vuonna 1936 *Aku Ankallakin* oli lehden sivuilla oma nimikkostrippinsä. Vähitellen, lastenviihteen taloudellisen merkityksen ja hahmojen suosion kasvaessa Yhdysvalloissa sekä Isossa-Britanniassa ja Italiassa, strippisarjakuvia alettiin koota omiksi sarjakuvalehdikseen, joihin ryhdyttiin kysynnän kasvusta johtuen tuottamaan myös alkuperäismateriaalia. Tärkeimpiä näistä olivat suomalaisen *Aku Ankan* kannalta yhdysvaltalaiset lehdet, joihin kotoinen lehtemme alkuaikoinaan pitkälti perustui. Yhdysvalloissa julkaisutoiminnasta ei huolehtinut itse Disney-yhtiö, vaan lisenssioikeudet ostanut Dell Publishing. 1930-luvulla suosittu *Mickey Mouse Magazine* pohjautui ensisijaisesti sanomalehtisarjoihin. Vuonna 1940 *Mickey Mouse Magazinen* nimi muutettiin muotoon *Walt Disney's Comics and Stories* ja samoihin aikoihin perustettiin myös toinen tärkeä Disney-sarjakuvajulkaisu, *Four Color*. (Tolvanen 2001a, 28–29; Booker 2014, 153–154.)

Kahden julkaisun kasvavat aineistotarpeet ratkaistiin myöntämällä Western Publishing -yhtiölle lupa tuottaa Disney-hahmoihin perustuvaa uutta sisältöä. Etenkin *Walt Disney's Comics and Storiesin* selkäranka muodostui Western tuottamista sarjakuvaseikkailuista, jotka mukautuivat nopeasti lyhyiden (kymmenen sivua tai vähemmän) vitsisarjojen ja pitkien seikkailutarinoiden formaatteihin. 1940-luvun aikana Disney-sarjakuvan suosio kasvoi Yhdysvalloissa merkittäviin mittasuhteisiin, ja etenkin yleisesti parhaana pidetyn Disney-sarjakuvataiteilijan Carl Barksin tarinat tulivat tutuiksi lukemattomille lapsille, kun *Walt*

*Disney's Comics and Storiesin* levikki laskettiin parhaimmillaan miljoonissa. (mts.; Ronkainen 2001b, 75.)

Suomalaisen *Aku Ankan* ensimmäinen numero julkaistiin vuoden 1951 joulukuussa. Ankkalinnalaisten rantautuminen Suomeen oli tanskalaisen Egmont H. Petersen -kustantamon ansiota. Sittenmin Gutenberghusina ja nykyisin Egmontina tunnettu yritys solmi 1940-luvun lopulla Disneyn kanssa sopimuksen, joka antoi sille luvan julkaista amerikkalaisten Disney-sarjakuvalehtien materiaalia Pohjoismaissa, Hollannissa ja Euroopan saksankielisissä maissa. Ruotsin *Kalle Anka* aloitti vuonna 1948, ja Suomessa Sanoma Osakeyhtiö toi oman julkaisunsa markkinoille 1951. (Tolvanen 2001a, 29.)

Uusi lehti otettiin hyvin vastaan. Jo joulukuussa 1951 ilmestynyttä näytenumeroa myytiin yli 30 000 kappaletta, ja muutaman vuoden kuluttua levikki ylitti 60 000 kappaleen rajan. *Aku Ankalla* ei ollut alkuaikoina juuri muita kilpailijoita. Muista silloisista sarjakuvalehdistä poiketen *Aku Ankan* sisältö oli sukupuolineutraalia eikä seikkailupainotteista ja pojille suunnattua, kuten tuolloin markkinasegmenttiä hallinneessa *Sarjakuvalehdessä*. Lisäksi lehti oli kauttaaltaan nelivärinen, kun muut säästivät jättämällä joka toisen aukeaman mustavalkoiseksi. Nopean kasvun takana oli myös kustantajan merkittävä panostus markkinointiin. Tilauksia myyville Helsingin Sanomien asiamiehille luvattiin uusista tilaajista huomattava palkkio, ja lehteä mainostettiin näkyvästi Sanoma Osakeyhtiön julkaisuissa. (Tolvanen 2001a, 27–28.)

1930–1950-luku luetaan asianharrastajien keskuudessa Disney-sarjakuvan kultakaudeksi (Booker 2014, 153–154). Suomessa kauden tärkeimmäksi taiteilijaksi nostetaan ankkoihin keskittynyt piirtäjä-käsikirjoittaja Carl Barks. Western-yhtiön sarjakuvatuotantolinjalle hakeutunut entinen pilapiirtäjä ja Disney-animaattori tuli 1940–1960-luvuille sijoittuneen uransa aikana kehittäneeksi kiivasluonteisen piirroselokuva-ankan pohjalta miltei koko nykyisin tunnetun Ankkalinnan moniulotteisine hahmoineen, tuttuine paikkoineen ja kerronnallisine konventioineen. (Ronkainen 2001a, 12.) Jos suomalainen muistelee jotakin mainiota vanhaa *Aku Anka* -tarinaa, on kyseessä useimmiten todennäköisesti Barksin sarjakuva.

*Aku Ankan* suosio kasvoi alkuvuosina tasaisesti, ja vuonna 1975 levikki oli jo 317 570 kappaletta (Tolvanen 2001b, 115). Yhdysvalloissa Disney-sarjakuvan suosio oli kuitenkin



kääntynyt selkeään laskuun 1960-luvun alussa (Gerstein 2003, 43–45). Kun eurooppalaisten lehtien lukijamäärät puolestaan nousivat ja julkaisutahti tiheni, hankki Egmont-kustantamo Disney-yhtiöltä luvan tuottaa itse sarjakuvia kysynnän tyydyttämiseksi. Myös Disney itse perusti studion, joka tuotti sarjakuvia yksinomaan Euroopan markkinoille. Aineistoa saatiin lisäksi Italiasta, missä sitä tuottivat meillä pääasiassa vuonna 1970 aloittaneesta *Aku Ankan taskukirjasta* tutut tekijät. (Ronkainen 2001b, 77.)

1970- ja 1980-luvuilla amerikkalainen Disney-sarjakuvatuotanto hiipui vähitellen olemattomiin, ja *Aku Ankka* on selvinnyt sittemmin lähes puhtaasti eurooppalaisin voimin – olkoonkin, että Egmont-yhtiön taiteilijat ja käsikirjoittajat ovat eri puolilta maailmaa, myös Yhdysvalloista (Gerstein 2003, 45; 49–50). 1970-luvulta lähtien *Aku Ankka* on säilynyt sisällöltään pitkälti eurooppalaispainotteisena, ja onpa tekijäkaartiin saatu myös suomalaisia, heistä tunnetuimpana piirtäjä-käsikirjoittaja Kari Korhonen. (Antila & Heiskanen 2001, 137.) 1950-luvun kulta-ajasta on kuitenkin muutamia jäänteitä. Barksin sarjakuvat ovat säilyttäneet asemansa *Aku Ankan* punaisena lankana, ja niitä nähdään lehden sivuilla säännöllisesti uusintajulkaisuina. Toisena kivijalkana on lehden ensimmäisen päätoimittajan Sirkka Ruotsalaisen perintönä *Aku Ankan* olennaiseksi osaksi muodostunut luovaan kotouttamiseen nojaava huolitelu kieliasu. Siihen palaan luvussa 4.3.

## 4.2 Asema suomalaisessa kulttuurissa

*Aku Ankka* -lehdellä on kustantajan ilmoittamien tietojen mukaan viikoittain lähes miljoona lukijaa, eli miltei viidennes maamme väestöstä, ja lehden levikki ylittää näinä kustantamoille vaikeina aikoina yhä 200 000 kappaleen rajan, kun kilpailijat yltävät tuskin viisinumerosiin lukuihin (Sanoman mediamyynti). Sarjakuvalehdistä seuraavana on Tom ja Jerry 7948 kappaleen levikillään (MediaAuditFinland). Levikki pysytteli 300 000 kappaleen molemmin puolin neljänkymmenen vuoden ajan, 1970-luvun alkuvuosista lähtien. 2000-luvun alussa *Aku Ankka* olikin useaan otteeseen Suomen suurilevikkisin aikakauslehti (Tolvanen 2001b, 117).

Vaikka suurin osa lukijoista on lehden pääkohderyhmää, kouluikäisiä lapsia, myös monet aikuiset lukevat lehteä. Aikakauslehtijulkaisijoiden omistaman Aikakauslehtien liitto ry:n teettämän suomalaisten lukutottumuksia selvittävän Kansallisen mediatutkimuksen mukaan *Aku Ankka* on miesten ja naisten kohderyhmissä tukevasti kymmenen luetuimman lehden joukossa (KMT 2015/2016). *Aku Ankan* parissa kasvaneet aikuiset siis lehteilevät julkaisua

edelleen. Harrastuksen periytyvyys perustunee osaltaan myös siihen, että *Aku Ankka* on muiden maiden Disney-julkaisuista poiketen ollut alusta alkaen pääosin kotiin tilattava lehti, ja siten alituisesti läsnä kotitalouksissa. Suomessa irtonumeromyynti on vain noin prosentti lehden levikistä, kun muissa maissa luvut ovat tyypillisesti päinvastaiset. (Tolvanen 2001a, 27)

Merkittävän levikkinsä ja kestävän viehätyksensä ansiosta *Aku Ankka* on muodostunut merkittäväksi osaksi suomalaisten lukutottumuksia ja siten myös olennaiseksi osaksi suomalaista kulttuuria. Monet kertovat oppineensa lukemaan *Aku Ankkaa* selailemalla. Yleiskielisissä sanoma- ja aikakauslehtitekstissä sekä kirjallisuudessa viljellään usein *Aku Ankasta* lähtöisin olevaa sanastoa. Jo johdannossa mainittujen pellettelomien ja hannuhanhien lisäksi myös roopeankat ja millamagiat uppoavat vaivatta asiatyylisen journalistisen tekstin sekaan (Lindfors & Tolvanen 2001). Lehdelle on jaettu myös virallisia huomionosoituksia: Vuonna 2014 kansainvälinen älykkyysjärjestö Mensa myönsi Mensa-palkinnon *Aku Ankka* -lehden toimituskaartille vuosikymmenestä toiseen korkeatasoisena jatkuvasta toimitustyöstä ja kiitteli lehteä oivaltavasta kielenkäytöstä ja opettavaisesta sisällöstä (Mensan verkkosivut). Usein mainitaan myös Helsingin yliopiston suomen kielen laitoksen myöntämä Kielihelmi-palkinto, jonka perusteina esitettiin ”suomen kielen persoonallinen ja luova käyttö ja tekstien kotouttaminen suomalaiseen yhteiskuntaan” (Hyvärinen 2002). Erityisen kuvaava esimerkki *Aku Ankan* suomalaisuudesta on se, kuinka istuva presidentti Sauli Niinistö suositteli keskustelutilaisuudessa Suomeen tulevien maahanmuuttajien lukemistoiksi Aleksis Kiven *Seitsemää veljestä* sekä *Aku Ankkaa* (Ilta-Sanomat).

Alkujaan amerikkalaisen kulttuurin airuena, hömppänä ja hapatuksena – jopa yleisen moraalin nakertajana (Hänninen 2001, 81) – pidetty lehti on vuosikymmenten saatossa onnistunut muuntautumaan jonkinlaiseksi kotimaisen kulttuuriperinnön äänitorveksi. Esimerkiksi vuodesta 1997 alkaen julkaistiin erillisinä albumeina sarja Suomen eri murteille käännettyjä ankkasarjakuvia, jotka saavuttivat suuren suosion ostavan yleisön keskuudessa (Perälä 2001, 156). Vuonna 1999 *Aku Ankka* julkaisi *Kalevala-Ankka*-erikoisnumeron, jossa nähtiin kalevalaiseen mittaan riimitelty suomennos Carl Barksin tarinasta, jonka englanninkielisessä alkuperäisversiossa intiaanien puheenparsi perustuu Henry Wadsworth Longfellow’n *Hiawatha*-runoelmaan. Longfellow itse oli lainannut runoelman trokeemitan Euroopan-matkalla löytämästään Kalevala-saksannoksesta (Kontturi 2014, 152). Viime vuosikymmeninä trendi on alkanut näkyä paitsi kielenkäytössä myös sarjakuvien aiheissa ja kuvituksissa.

Samoihin aikoihin Kalevala-Ankan kanssa suomalaisten parissa saavuttamastaan suuresta suosiosta otettu piirtäjä-käsikirjoittaja Don Rosa teki Suomi-aiheisen tarinan, joissa käsiteltiin niin ikään Kalevalan myyttejä ja hahmoja (Rosa 1999). 2000-luvun puolella lehdessä on nähty esimerkiksi Mikael Agricolan ajan suomelle käännetty sarja (*Aku Ankka* 14/2007) sekä ankkaversio Aleksis Kiven *Nummisuutarit*-näytelmästä (*Aku Ankka* 41/2009). Nytkin, vuonna 2017, lehdessä käydään Suomen valtion satavuotisjuhlan kunniaksi läpi historiamme merkkihetkiä ankkasarjakuvaksi muokattuina versioina (AAA). Lisäksi suomalaiset – ja toki myös kansainväliset – julkkikset ja kulttuuripersonat ovat näkyvästi esillä *Aku Ankasta* tutuissa *nimiväännöksissä* eli humoristisesti mukautetuissa erisnimissä, joista ensimmäiseksi mainitaan jo vuonna 1952 nähty Emil Zátopekiin viittaava ”juoksevat kuin kolme satupekkaa” (Hyvärinen 2002). Samalla, kun *Aku Ankka* on tullut osaksi Suomea ja suomalaisuutta, on Suomi tullut osaksi Ankkalinnaa.

Kielen ja *Aku Ankan* suomalaisuuden korostunut merkitys näkyy myös lehden markkinoinnissa. Vielä alkuvuosina ostajia, eli vanhempia, lähestyttiin eri näkökulmasta kuin nyt. Lehti oli ensisijaisesti turvallista viihdettä lapsille tutulta media-alan toimijalta. Ensimmäisen vuosikerran lehden takakannessa uutta tuotetta mainostettiin seuraavasti:

Hauskempaa lehteä kuin AKU ANKKA ja KUMPPANIT ei ole vielä kaikenikäisten lasten iloksi ilmestynyt. Se on monivärinen, 32-sivuinen ja sisältää satoja piirroselokuvan mestarin Walt Disneyn piirroksia. Lehti on hyvää lukemista lapsille. Siinä ei ole koskaan mitään kiihottavaa tai ala-arvoista, ja joka numerosta on hauskuutta päiviksi eteenkinpäin. Ostakaa AKU ANKKA joka kuukausi, ennen kuin se myydään loppuun. (*Aku Ankka* 3/1952, takakansi.)

Tätä nykyä lehtitilaukset myydään usein puhelimitse tai sähköisen mainonnan keinoin, mutta Sanoman kuluttaja-asiakkaille suunnatusta verkkokaupasta poimitun tekstin ja monen viime vuosina nähdyn mainoskampanjan perusteella kustantaja mainitsee nyt uusia tilaajia houkutellessaan vain ohimennen sisällön hauskuudesta ja mainoksen kärjeksi on nostettu kieliasu:

*Aku Ankka* on Suomen hauskin viikkolehti. Akkarin rikas, huoliteltu ja hulvaton kieli houkuttelee lapset lukemaan, mutta tarjoaa kaikelle kansalle riemukkaita elämyksiä vauvasta vuorineuvokseen. Maailman parhaiden sarjakuvaseikkailujen takana ovat maineikkaat huippupiirtäjät Barksista Rosaan ja Vicarista Korhoseen, joiden kynänjälkeä vaativatkin lukijat arvostavat. *Aku Ankka* ei ajaudu paperinkeräykseen, vaan se arkistoidaan kirjahyllyn aarteeksi ja luetaan uudestaan. *Aku Ankka* elää tässä ajassa! (Sanoman verkkokauppa.)

Mutta miten näiden markkinointitekstien mukaan maailman parhaiden sarjakuvaseikkailuiden arvossa pidetty rikas, huoliteltu ja hulvaton kieli käytännössä syntyy? Siihen paneudun seuraavassa luvussa, jossa käsittelen sitä, miten ympäri maailmaa julkaistava englanninkielinen Disneyn lisenssiteollisuuden tuotos muuntuu Suomen hauskimman viikkolehden pidetyksi ja palkituksi sisällöksi.

### 4.3 Ideasta sarjakuvaksi, englannista suomeksi

Suomessa tapahtuvan käännös- ja toimitustyön lisäksi *Aku Ankassa* nähtävät sarjakuvat ovat käyneet läpi tarinoita tuottavan tanskalaisen Egmont-kustantamon sisäisen toimitusprosessin. Samalla, kun prosessi pyrkii takaamaan sisällön laadun, sen puitteissa varaudutaan jo etukäteen asioihin, jotka voisivat aiheuttaa ongelmia maissa, joissa sarjakuvat lopulta julkaistaan. Koska sarjat tehdään alusta asti kansainväliselle yleisölle, sisällössä pyritään välttämään kulttuurisidonnaisia elementtejä. *Aku Ankan* toimituksessa eri asemilla pitkään työskennelleet Paula Antila ja Jukka Heiskanen kuvaavat sarjojen syntyä seuraavasti lehden 50-vuotishistoriikissa:

Sarjojen teko on aina yhteistyötä. Egmontilla on aika ajoin ideariihä, joissa tuotetuista juonista kirjoitetaan lyhyet kuvaukset. Sarjakuvatoimittajat valitsevat niistä parhaat ja lähettävät käsikirjoittajille. Kun he saavat valmiit tekstit, osan he lähettävät piirtäjille ja osaan vaativat korjauksia. ... Jotkut kuitenkin tekevät sekä käsikirjoitukset että piirrookset. Myös silloin Egmontin toimitus on mukana, vaikka työn kulku onkin suoraviivaisempi. Se on alan käytäntö. ... Egmontilla toimittajien evästyksissä on ollut liikuttavia piirteitä: käsikirjoittajille on muistutettu vielä 1970-luvulla, ettei spagettia pidä kirjoittaa tarinaan, sillä Suomessa sellaista ei tunneta. (Antila & Heiskanen 2001, 137.)

Egmontin toimitusprosessi varmistaa, ettei tuotettaviin sarjakuviin jää sisällöllisesti mitään kiihottavaa tai ala-arvoista (vrt. luvun 4.2 vanha markkinointiteksti), sillä Disney-sarjakuvan julkaisijat ovat jo alkaen painottaneet tuotteidensa harmittomuutta ja turvallisuutta, mikä olikin 1950-luvun konservatiivisessa ilmapiirissä merkittävä kilpailuetu (Booker 2014, 100–101). Vaikka käsikirjoituksia työstetään monen hengen voimin jo Egmontilla, prosessi jatkuu vielä Suomessa. *Aku Ankan* toimitus valitsee nimittäin suomalaisen lehteen vain ne sarjat, jotka katsoo siihen sopiviksi, ja osa sivuutetaan (Antila & Heiskanen 2001, 138). Sisältöä saatetaan silotella myös tekstin tasolla, mihin palaan tarkemmin myöhemmin tässä luvussa.

Zanettinin ja Kaindlin (ks. luvut 2.3 ja 2.4.2) kuvaama kuvan manipulointi on *Aku Anka* -lehden sarjakuvien tapauksessa pääosin tarpeetonta, koska uusi aineisto on tuotettu juuri kääntämistä ja kansainvälistä jakelua ajatellen. Kulttuurisidonnaisuuksien lisäksi Egmontin

toimitusprosessi ennakoi kuvan käännöstä rajoittavaa luonnetta myös muilla tavoin. Eri kielten eripituisiin sanoihin ja rakenteisiin on varauduttu jo ennalta tekemällä puhekuplista riittävän suuria. Pidetty piirtäjä-käsikirjoittaja Don Rosa onkin todennut humoristisesti seuraavaa:

Joka ikistä ankkatarinoideni ruutua kirjoittaessani ja piirtäessäni ajattelen ensisijaisesti Suomea! [...] Tanskalainen kustantaja on antanut minulle seuraavanlaisen evästyksen: laske ensin, minkä suuruiseksi kupla olisi piirrettävä, jotta englanninkielinen teksti mahtuisi siihen. Seuraavaksi siihen pitää lisätä yhden rivin verran tilaa useimpia Euroopan kieliä varten. Mutta vihonviimeiseksi minun pitää lisätä vielä yksi rivi, jotta siihen mahtuisivat ne ”suomalaisten mahdottoman piiiitkät kummalliset sanat”! (Rosa, 1995)

Rosan lausunnon saattaisi tulkita vitsiksi, mutta suomalainen piirtäjä-käsikirjoittaja Kari Korhonen vahvistaa omien tarinoidensa syntyä kuvatessaan, että suomalaisen *Aku Ankan* käännöksille varataan kymmenesosa enemmän tilaa (Korhonen 2013, 21). Tämä on merkittävä kädenojennus kääntäjän suuntaan, kun ottaa huomioon, että sarjakuvakääntäjät mainitsevat juuri rajallisen tilan yhtenä suurimmista ongelmistaan (ks. luku 2.3). Egmontin yllä kuvattu tuotantoprosessi vastaa pitkälti Zanettinin ja Jüngstin luvussa 2.4 esiteltyjä kuvauksia sarjakuvan kansainvälistämisestä. He eivät kuitenkaan maininneet Rosan ja Korhosen kuvaamaa puhekuplien suurentamista, oletettavasti siksi, että sarjakuvan tuottaminen ensisijaisesti käännettäväksi ei lopulta Disney-sarjakuvan ulkopuolella ole kovin yleistä. Muilla käännöstoiminnan aloilla, esimerkiksi tietokoneohjelmien lokalisoinnissa, on todettu, että mitä pienempi käytettävissä oleva tila on, sitä suurempia ongelmia kielten välinen ilmaisun pituuden vaihtelu aiheuttaa: esimerkiksi valikoiden ja painikkeiden nimille on usein tarjolla hyvin rajallinen tila. Englanninkielisen sanan vieraskielisen vastineen lisätilarapeena pidetään ohjelmistolokalisoinnissa kolmeakymmentä prosenttia, ja paikoin se saattaa olla jopa moninkertainen. (Dunne 2009, 211.) Sarjakuvassa kaikkein pienimmät puhekuplat kuitenkin sisältävät tyypillisesti interjektioita, joissa kielten väliset pituuserot eivät ole erityisen merkittäviä. Olisikin mielenkiintoista tutkia, missä määrin suomennosten suuremmaksi koettu pituus johtuu kielten välisistä eroista ja kääntämisestä itsestään, jonka ajatellaan lisäävän tekstin pituutta (esimerkiksi Berman 1985, 246), ja missä määrin suomalaisen *Aku Ankan* lisäyksiä suosivasta käännöskulttuurista.

Kun tarinat on valittu, alkaa suomennos- ja toimitusprosessi, joka on *Aku Ankan* tapauksessa eräänlaista tiimityötä. Antilan ja Heiskasen (2001) mukaan käännöstyön toteuttavat freelance-suomentajat. Suomentajan tuottama teksti asemoidaan taitto-ohjelmassa puhekupliin, kertovalle tekstille varattuihin laatikoihin ja detaljitekstien tapauksessa suoraan kuvaan. Tässä

työvaiheessa toimittaja myös muokkaa tekstiä vapaasti ja tekee omia, usein humoristisia lisäyksiään tai poistaa suomentajan manereita, kunnes teksti vastaa hänen näkemystään *Aku Ankkaan* soveltuvasta kielestä. Sen jälkeen tekstin tarkastaa vielä toinen toimittaja, joka tekee omat korjauksensa, sekä mahdollisesti vielä kolmas siinä vaiheessa, kun painolaitos palauttaa lehden korjausvedoksen toimitukseen. (Antila & Heiskanen 2001, 138.)

Toivosen kuvauksen mukaan Egmontin TGT-ohjeessa toivotaan, että kääntäjät tuntevat Disney-sarjakuvan maailman mahdollisimman hyvin ja tunnistavat eri hahmojen nimet ja puhuvat, minkä saavuttamiseksi kääntäjien tulisi lukea mahdollisimman paljon Disney-sarjakuvia (2001, 15). Myös suomalaisen kustantajan voi olettaa vaativan kääntäjiltään hyvää *Aku Ankan* tuntemusta. Käännösten voisi siis usein olettaa olevan pitkälti julkaisukelpoisia jos sellaisenaan. *Aku Ankan* toimituksessa kuitenkin korostetaan toistuvien editointikierrosten merkitystä valmiin puhekuplatekstin kannalta (Viitanen 2013). Toimitus pidättää itsellään oikeuden muokata suomentajan tekstiä vapaasti, ja täten onkin perusteltua, ettei suomentajien nimiä mainita lehdessä, sillä mikä tahansa ratkaisu voi olla lähtöisin suomentajalta tai keneltä tahansa tekstiä muokanneista toimittajista (mt.). Antilan vuosituhaten vaiheessa kuvaamia periaatteita noudatetaan myös tällä vuosikymmenellä. *Aku Ankan* toimituspäällikkönä vuonna 2013 toiminut Viia Viitanen korostaa toimitusprosessin harmonisoivaa vaikutusta: ilman toimituksen yhtenäistä linjaa eri suomentajien kääntämät saman lehden tarinoiden tekstit saattaisivat tyyliinsä osalta poiketa häiritsevästi toisistaan. ”Toimituksen tärkein tehtävä on siis kääntää suomentajien tuottamat tekstit *Aku Ankan* kielelle”, Viitanen summaa. (mt.) Toivosen mainitsemaa TGT-ohjeistusta (ks. luku 2.4) ei ainakaan lukemissani toimituksen jäsenten kuvauksissa erikseen mainita. Pikemminkin Antilan ja Heiskanen notkeaksi, hauskaksi ja kiitellyksi kuvaaman (2001, 138) kielen takana näyttäisi olevan vankka ankkakielen perinne, joka johtaa lehden syntyvuosiin saakka.

#### **4.4 *Aku Ankan* kielen kehitys**

*Aku Ankan* ensimmäinen päätoimittaja, vuosina 1951–1968 tointa hoitanut Sirkka Ruotsalainen loi omalla työllään ja näkemyksellään jämerän pohjan suomalaisten ankkokojen kielelle. Ruotsin *Kalle Anka* -toimituksessa oli päädytty puhekielisyysien maustamaan käännöskieleen, joka sinänsä vastaa paremmin amerikkalaisia alkuteoksia, mutta Ruotsalainen suosi korrektimpaa ilmaisua. (Tolvanen 2001b, 114.) Hän kuvaa tanskalaisen kustantamon muokkaaman aineiston työstämistä seuraavasti:

Tuloksena oli tietysti tanskankielinen lehti, jonka täällä muokkasin suomeksi ja koetin saada niin suomalaisen makuseksi kuin kuvat suinkin sallivat. Toisin sanoen, yritin viljellä suomalaisia sanontoja ym., jotta vieras lehti tuntuisi kotoisemmalta meikäläisistä lapsista. Henkilöille en toki sentään antanut kansallisromanttisia nimiämme. Työ ei aina ollut helppoa, etenkin kun tekstien oli mahdollista ahtaisiin puhekupliin. (Tolvanen 2001b, 114)

Onkin syytä panna merkille, että *Aku Ankan* suomennokset tehtiin alkuvuosina välikielen kautta, tanskasta, eikä suoraan alkukielestä. Tolvasen (2001a, 29) mukaan suomalaisella toimituksella ei ollut mahdollisuutta tutustua amerikkalaiseen lähtötekstiin. Tässä valossa suomalaisen *Aku Ankan* kielen ominaispiirteiden voisi arvella perustuvan tanskalaiseen versioon. Erilaisia sarjakuvakäännösten kompensatiostrategioita tutkineet Cay Dollerup ja Maria Grun (2003, 212) toteavakin erästä vuonna 1950 tanskaksi käännettyä ja vuonna 1969 uudelleen käännettyä sarjakuvaa tarkasteltuaan, että *Aku Ankan* tanskalaista vastinetta *Anders Andia* vuosina 1949–1982 kääntänyt Sonja Rindom suosi hyvin kotouttavaa käännösstrategiaa ja teki huomattavan paljon lisäyksiä ja poistoja. Hän suuntasi käännöksensä tietoisesti lapsilukijoille ja lisäsi tekstiin itse keksimiään sanoja, kuten *visse vasse* ja *milde mammon*, muutti hahmojen puhuttelutapoja epämuodollisemmiksi ja poisti kiro sanoja ja solvauksia. Dollerupin ja Grunin mukaan muutokset ovat paikoin niin merkittäviä, että *Anders Andin* tekstejä ei voi luokitella käännöksiksi lainkaan, vaikka ne on yleisesti käännöksiksi hyväksytyt, ja Rindom on saanut käännöksistään palkinnon. Ilman tarkempaa suomalaisten ja tanskalaisten käännösten vertailua asiasta ei voi vetää pitäviä johtopäätöksiä, mutta yllä esittämieni tosiasioiden valossa Rindomin ja Ruotsalaisen lähestymistavoissa on havaittavissa merkittäviä yhtäläisyyksiä, ja myös Rindomin työskentelytavan voidaan olettaa vaikuttaneen suomalaisiin käytäntöihin.

Sirkka Ruotsalaisen jälkeen *Aku Ankan* päätoimittajana toimivat Alli Peltonen, vuosina 1968–1978, ja Kirsti Toppari, vuosina 1978–1988. Jo vuonna 1970 lehden palvelukseen astui kuitenkin Markku Kivekäs (Tolvanen 2001b, 114–117), jonka voi nähdä vaikuttaneen merkittävästi siihen, millaiseksi *Aku Ankan* kieli on muodostunut. Kivekäs nousi päätoimittajaksi Topparin jälkeen ja jatkoi toimessa vuoteen 2007 asti, tosin vuodesta 2003 lähtien yhteistyössä Jukka Heiskasen kanssa (Helsingin Sanomat). Vuonna 1947 syntynyt Kivekäs kuului ensimmäisiin *Aku Ankan* parissa kasvaneisiin sukupolviin. Hän oli lapsena intohimoinen Disney-harrastaja ja esitteli tietouttaan suosituissa Tupla tai kuitti -televisiovisailussa. Kivekästä pyydettiin *Aku Ankan* palvelukseen ja hän toimi lehden pitkäaikaisen avustajan Markku Saarisen ohella sarjojen suomentajana vuodesta 1970 aina

1980-luvun alkupuolelle, ja sen jälkeen toimittajana ja päätoimittajana. (Tolvanen 2001b, 116–117), Kivekäs on kertonut haastattelumuotoisessa muistelmateoksessaan, että 1970-luvulla pääasiallisena lähteenä oli ruotsalainen *Kalle Anka*, jonka tekstien kuitenkin todettiin poikkeavan tanskalaisista huomattavasti. Toimituksessa päädyttiin siihen, että kumpaakaan versiota ei seurattu orjallisesti. Kivekäs tiivistää linjan seuraavasti: ”Sarjoja ei tarvitse kääntää sanasta sanaan, vaan pääasia on, että ne tekstitetään hyvälle suomen kielelle. Aku Ankassa ei siis oikeastaan ole kyse kääntämisestä vaan suomentamisesta, mikä on aivan eri asia” (Tuliara 2007, 51.) Toivosen mukaan Kivekäs luonnehtii työtä kääntämisen sijaan uudelleenkirjoittamiseksi (2001, 121). Samalla hän kuitenkin korostaa erityisesti Carl Barksin ansioita taitavana kirjoittajana ja kuvaa Barksin tarinoiden suomentamista vaativaksi. Vapaasta suhtautumisesta alkutekstiin kertoo myös Kivekkään toteama, jonka mukaan toimituksen tavoitteena oli, että käännökset olisivat alkutekstiä parempia. Keinoiksi tähän Kivekäs mainitsee vanhat, värikkäät sanonnat, suomen kielen murreperinteeseen pohjautuvan runsaan synonymian ja sarjakuviin ujutetut omat vitsit ja viittaukset. ”Täydellisyyden vaatimus on meillä järkkymätön”, Kivekäs summaa kunnianhimoisen linjansa. (Tuliara 2007, 54–55.) Toimituksessa Kivekkään perintöä vaalitaan tarkasti, ja hänen jälkeensä päätoimittajana toimineet Jukka Heiskanen ja Aki Hyypä aloittivat Kivekkään alaisuudessa, kuten myös nykyinen toimitussihteeri Elina Toppari (mts. 61, 129; Norrlin 2014).

Viitteitä Kivekkään linjan vaikutuksesta *Aku Ankan* kieleen voi löytää Hanna-Kaisa Pesosen suomen kielen pro gradu -tutkielmasta (2007), jossa Pesonen tutki, miten hyvin lehden pääasiallinen lukijakunta, eli lapset, ymmärtävät kuplatekstissä viljeltävää paikoin vaikealukuistakin tekstiä. Pesonen arvioi luettavuustutkimuksen työkaluja hyödyntävän analyysinsä pohjalta, että hänen rajatun aineistonsa perusteella vuonna 2001 *Aku Ankassa* julkaistut kuplatekstit ovat selvästi vuoden 1981 kuplatekstejä vaikeampia, varsinkin sanastoltaan. (Pesonen 2007, 57–58.) Sama tendenssi käy ilmi Ilkka Salaman aiemmasta pro gradu -tutkielmasta, jonka puitteissa Salama vertaili Peltosen, Topparin ja Kivekkään alaisuudessa julkaistujen lehtien sanastoa, ja totesi, että Kivekkään kauden tekstit ovat selvästi värikkäämpiä (Salama 1991, 111–124).

Myös suomentajat tuntuvat olevan tietoisia Kivekkään päätoimittajakaudella muodostuneesta linjasta. Disney-julkaisuja 2000-luvun alusta suomentanut (Inducks-tietokanta) Saara Hyypä (nyk. Pääkkönen) kuvaa lehdessä käytettyä käännostrategiaa vakiintuneeksi ja vapautuneesti



kotouttavaksi, ja luokittelisi *Aku Ankan* suomalaiset tekstit käännösten sijaan mukaelmiksi. ”Tarkoituksena ei ole sensuroida eikä sievistellä, vaan tuottaa suomalaisille lukijoille hauskoja lukuelämyksiä mahdollisimman hyvällä ja nokkelalla kielenkäytöllä alkutekstiä kunnioittaen, mutta kumartelematta.” (Hyypä 2005, 119.) Niin ikään pitkän uran *Aku Ankan* suomentajina tehneet Ville Keynäs ja Anu Partanen viittaavat kustantajalta saamiinsa ohjeisiin, mutta korostavat samalla lehden tyylin tärkeyttä, toisin sanoen käännös- ja toimituskulttuurin omaksumisen merkitystä:

Sarjakuvien suomentaminen on oma taiteenlajinsa. Se ei ole helppoa, vaan suoraan sanottuna aika vaikeaa. Sen lisäksi, että tila on rajallinen (vain sen verran sanoja kuin kuplaan mahtuu), jokaisella sarjakuvalla on oma tyylinsä: niin myös Akkarilla. Joitakin ohjeita olemme saaneet suoraan lehden toimituksesta (huutomerkki vain kun huudetaan, ei kaksimielisyyksiä, enintään kaksi samaa kirjainta peräkkäin – viimeinen koskee erityisesti ääniefektejä ja huudahduksia kuten AUUH!). Osan olemme päättelleet muiden suomennoksia lukemalla (esim. alkusointujen suosiminen = sama alku peräkkäisissä sanoissa: Kihisevä Kitupiikki). Aku Ankaan on aikojen mittaan kehittynyt omia suosikki-ilmauksia ja -sanoja, jotka toistuvat lehdessä vuodesta toiseen. Jotkin olemme omaksuneet suoraan, mukisematta (Mummo Ankan ”manaus” Herttinen!), toisia yritämme säännöstellä (kuten ”moinen”, tai ”Kääk!”, jota viljeltiin jossakin vaiheessa liiankin kanssa. Itse päästämme enintään yhden kääkin juttua kohden, jolloin kyseisen tilanteen dramaattisuus korostuu.) (Keynäs & Partanen 2013)

Oman ulottuvuutensa *Aku Ankan* kieleen muodostaa lehden laaja ja heterogeeninen lukijakunta. Hyvärinen mukaan toimittajat huolehtivat siitä, että teksti on lapsilukijasta hauskaa ja helppoa ymmärtää ja sisältää samalla aikuislukijaan vetoavia alluusioita, jotka leikittelevät ajankohtaisilla, julkisuudesta tutuilla asioilla tai henkilöillä. Lukijakunnan huomioonottamisella on myös ideologinen ulottuvuus. Kasvatustehtävästään tietoisien toimituksen mukaan suomennoksilla pyritään edistämään ystävyyden kaltaisia positiivisia arvoja. Samasta syystä myös teksteissä esitetyn faktatiedon paikkansapitävyydestä ollaan tarkkoja. Kirjava lukijakunta panee myös harkitsemaan sananvalintoja tarkkaan. Kuolema, uskonto ja seksuaalisuus ovat *Aku Ankassa* jo Disneyn sisältölinjausten takia kiellettyjä aiheita, mutta lukijapalautetta saattaa tulla jo siitä, että kuplassa vilahtaa joidenkin mielestä liian suoraan Saatanaan viittaava sana *pirullinen*. (Hyvärinen 2002.) Tarkkana pitää olla jopa sanojen tavutuksessa. ”Sellaisia pahoja sanajakoja kuin so-vittu ei ole Akkareissa vuosikymmeniin nähty”, Kivekäs valottaa (Tuliara 2007, 53). Vaikka Egmontin tuottamat käsikirjoitukset ovat pääosin sisällöltään hillittyjä, niistäkin saattaa löytyä kohtia, joita toimitus pyrkii lieventämään. ”Joskus käsikirjoituksissa on väkivaltaisuuksia, mutta niitä siivotaan käännösvaiheessa pois. ’Naulaan nokkasi lattiaan’ -uhkaus muuttuu muotoon ’Nypin sinulta kyllä höyhenet’”, toimitus kertoo Ylioppilaslehden haastattelussa (Erola 2000). Aikuislukijoiden tärkeyttä lapsilukijoiden

rinnalla korostaa toimituksen näkökulmasta myös se tosiasia, että lehden tilaamisesta tai ostamisesta päättävät vanhemmat (Toivonen 2001, 121).

Oman tutkimuksensa yhteenvedossa Toivonen jopa toteaa, että tulosten valossa aikuislukijat vaikuttaisivat olevan toimituksen katsannossa etusijalla lapsiin nähden, ainakin suomennosten vaikealukuisuudesta päätellen (mts. 375). Toimitus tiedostaa, että teksti on paikoin vaikeaa, mutta heidän näkökulmastaan se ei vähennä sarjakuvien houkuttelevuutta lapsilukijan kannalta: ”Jos lapsi ei ymmärrä tätä toista tasoa, se ei haittaa: jutuista nauttii vaikkei havaitsisikaan, että Akun työpaikka *Kattivaaran margariinitehdas* viittaa nimeen Paasivaara tai säveltäjä *Beat Heaven* Beethoveniin (Hyvärinen 2002).” Vapaalla ja alkutekstiä parantelevalla kääntämisellä on siis *Aku Ankan* pitkät perinteet, Rindomin ja Ruotsalaisen kautta Kivekkäeseen ja nykyiseen, Kivekkään valvonnan alla uransa aloittaneeseen toimitukseen.

Toimitusprosessi häivyttää paitsi suomentajien erilaisia tyylejä, myös sisällön kirjavaa tasoa. Lukijoiden muistoissa ja tutkimuksissa esiin nousevat usein 1950-luvun klassikkotarinat, mutta niiden kääntöpuolena lehdessä on aina ollut myös varsin tuntemattomaksi jääneiden tekijöiden luomaa sarjakuvaa. Moni *Aku Ankan* lukija tuntee Carl Barksin ja Don Rosan, mutta tekijöitä on tälläkin hetkellä kymmenittäin. Egmontin tuottamien sarjakuvien tekstit voivatkin paikoin olla luonteeltaan varsin pelkistettyjä etenkin sanallisen huumorin näkökulmasta, koska harvan käsikirjoittajan äidinkieli on englanti. Hyvärisen mukaan Kivekäs ja Heiskanen kuvailevat käsikirjoituksia paikoin epäluonteviksi ja tylsiksi. (2002, 37.) Samaa valittelee Kivekäs myös Toivosen haastatteluissa (Toivonen 2001, 121). Kuten Toivonen (2001, 373) toteaa, Egmontin kustantajille antamat käännösohjeet kehottavatkin irtautumaan alkutekstistä ja tekemään käännöksestä hauskemman. Toivonen kuitenkin jää kaipaamaan tarkempaa ohjeistusta siitä, mikä Egmontin mielestä on hauskaa. Kivekkään ohjenuorana oli tehdä tekstejä, joita hän itsekin olisi mielellään lukenut (mts. 121), mutta millaisia ne ovat käytännössä?

#### **4.5 *Aku Ankan* kielen ominaispiirteet**

Mitä siis voidaan lukea *Aku Ankan* kielen keskeisiksi ominaispiirteiksi? *Aku Ankan* tekstejä tutkineet ja niiden parissa työskennelleet nostavat esiin samansuuntaisia asioita, vaikka erojakin toki ilmenee. Markku Kivekkään lausunnoissa toistuvat seuraavat piirteet: toiston välttely ja synonymia, sanonnat, ankka-lähtöiset sanaleikit, (kuten ankallispankki, ankallismuseo), erikoisalojen sanasto, erisnimet, omat vitsit ja lisäykset sekä hahmojen idiolektit (Tuliara 2007,

54, 60; Toivonen 2001, 120–122.) Saara Hyypän mukaan olennaiset piirteet ovat rikas, hullutteleva sanan- ja idiomien käyttö, allitteraatio ja onomatopoeettisuus, erisnimet ja hahmojen idiolektit (Hyypä 2005, 119–120). Keynäs ja Partanen nostavat esille allitteraatiot, omat vitsit ja erisnimet (Keynäs & Partanen 2013). Entä mihin piirteisiin tutkijat ovat kiinnittäneet huomiota? Toivonen nostaa esille allitteraation, hahmojen elämellisyydellä leikkittelyn, synonymiaan perustuvan toiston välttelyn ja harvinaiset sanat ja ilmaukset (2001, 374). *Aku Ankan* kielen piirteitä seikkaperäisesti listaava Ilkka Salaman pro gradu vuodelta 1991 mainitsee muiden muassa erikoiskielten sanat; synonymiaan pohjautuvan toiston välttelyn; vieraskieliset ilmaisut, murre sanat ja slangin; sanonnat ja vertaukset; todelliset ja keksityt erisnimet; erilaiset alluusiot, allitteraation ja ’ankka’-sanaan sekä muihin linnunnimiin pohjautuvat sanaleikit (Salama 1991, passim). Pertti Palon pro gradu vuodelta 1986, joka vertailee *Aku Ankan* käännöksiä ja niiden alkutekstejä, mainitsee keskeisiksi ominaispiirteiksi allitteraation, hahmojen elämellisyydellä leikkittelyn, sanaleikit, muotisanat, sanonnat ja esimerkiksi mainoskieleen tai televisio-ohjelmiin perustuvat tekstilajiparodiat ja erikoiset, esimerkiksi virkakielestä tai vieraista kielistä lainatut sanat (Palo 1986, Toivosen 2001, 124–125 mukaan)<sup>5</sup>.

Seuraavassa luvussa tutkin, missä määrin *Aku Ankan* käännösten erityispiirteet pohjautuvat suomennos- ja toimitusprosessissa toteutettuun adaptaatioon ja analysoin tuloksia Chestermanin esittämän memeettisen mallin avulla. Näin pyrin selvittämään, voiko Toivosen peräänkuuluttamat hauskan käännöskielen piirteet esittää meemipleksinä, joka ei siis pohjautu niinkään Egmontin aikomukseen vaan Suomessa kehittyneeseen *Aku Ankan* kieliasua muokanneeseen käänös- ja toimituskulttuuriin. Edellä esitettyjen näkemysten ja oman harkintani perusteella olen valinnut tutkimuksessani tarkasteltaviksi *Aku Ankan* käännöskielen ominaispiirteiksi allitteraation, synonymian ja idiomaattiset ilmaukset, erisnimet ja alluusiot. Lisäksi käsittelen analyysissä yleisesti näiden kategorioiden ulkopuolelle jääviä muita käännösten ja alkutekstien eroja, jotka viittaavat adaptaatioon.

Olen valinnut tutkimusaineistokseni joukon vuonna 2015 *Aku Ankassa* julkaistuja suomennoksia ja niiden englanninkielisiä alkutekstejä. Valitsin tutkimukseeni sellaisten käsikirjoittajien tekstejä, jotka eivät nimensä ja Disney-harrastajien ylläpitämästä Inducks-

---

<sup>5</sup> Palo, Pertti 1986. *Comparing Disney's comics and their Finnish translations*. Joensuun yliopisto, englannin kielen ja kääntämisen pro gradu -tutkielma.

tietokannasta haettujen biografisten tietojen pohjalta puhu äidinkielenään englantia. Näin tekstit ovat oletettavasti Kivekkään ja Heiskasen esittämän kritiikin valossa kieliasultaan mahdollisimman pelkistettyjä, ja niiden suomennokset sisältävät runsaasti lisäyksiä. Pitäydyin Aku Ankasta ja muista ankoista kertovissa tarinoissa, koska ne ovat usein luonteeltaan humoristisia verrattuna salapoliisitarinan genreen tyypillisesti pohjautuviin ja siten sävyltään vakavampiin Mikki Hiiri -tarinoiden (Gerstein 2003, 42) ja sisältävät siten olettaakseni enemmän käännöksessä tehtyjä lisäyksiä. Tämän lisäksi valitsemani tarinat ovat lehden aloittavia tarinoita, jotka ovat Disney-sarjakuvaperinteen mukaisesti olleet lehtien sisällössä korostuneessa asemassa (Ronkainen 2001b, 75). Tällöin myös toimituksen voi olettaa paneutuneen suomennoksiin erityisellä huolella. Aineistoni poikkeaa täten esimerkiksi Toivosen aineistosta, jossa oli tarkasteltu kokonaisia lehtiä ja eri hahmoihin perustuvia sarjakuvia ja joka sisälsi myös uusintajulkaisun vuoden 1956 tarinasta.

Aineistoni käsittää varsinaisten puhekuplatekstien lisäksi myös tarinoiden otsikot sekä kuvaan upotetut detaljitekstit, koska ne ovat usein otollista maaperää alkutekstistä poikkeaville lisäyksille. Äänitehostetekstit jätän tutkimukseni ulkopuolelle, koska niissä pitäydytään kyseisten elementtien pitkälti funktionaalisen luonteen vuoksi varsin uskollisissa käännöksissä, eivätkä ne graafisen luonteensa vuoksi sovellu lisäyksiin, sillä lisätyt äänitehosteet saattaisivat häiritä visuaalisen kanavan viestiä.

## 4.6 Tutkimusmenetelmä

Tutkimukseni on vertaileva deskriptiivinen tekstianalyysi, jossa käyn lähtötekstit ja käännökset läpi rinnakkain tarkastellen erityisesti sitä, millä tavoin tekstit eroavat toisistaan tavoilla, jotka eivät korreloi tavanomaisten käännösstrategioiden kanssa. Tarkoitukseni on tällä tavoin etsiä käännökseen mahdollisesti tehdyt adaptaatiot, joiden avulla alkutekstit on pyritty mukauttamaan vastaamaan *Aku Ankan* kielen konventioita. Näin keräämiäni havaintoja vertaan sitten valitsemaani *Aku Ankan* käännöskielen keskeisten piirteiden joukkoon selvittääkseni, missä määrin todelliset suomennokset ja niiden oletetut piirteet ovat yhteneväisiä, ja voiko valitsemiani piirteitä pitää *Aku Ankan* suomennoksia kuvaavana meemipleksinä.

## **5 Donald Duckista Aku Ankaksi**

Tässä luvussa tarkastelen tutkimusaineistosta toteuttamani vertailevan tekstianalyysin tuloksia ja erittelen havaittujen ilmiöiden taustalla vaikuttavia motiiveja. Aluksi käyn läpi yleisiä adaptaatioon liittyviä huomioita, minkä jälkeen tarkastelen lähemmin allitteraatiota, synonymiaa, erisnimiä ja alluusioita. Käytän tekstipoinnnoissa lyhenteitä LT (lähtöteksti) ja KT (kohdeteksti).

### **5.1 Adaptaatiot aineistossa**

Määrällisesti adaptaatioksi luokiteltavia poikkeamia lähtötekstistä oli paljon. Tekstikenttien kokonaismäärästä noin kolmanneksessa oli havaittavissa jonkin asteisia lisäyksiä tai poistoja. Muokkaukset vaihtelivat allitteraation tai erikoisen sanavalinnan lisäyksistä kokonaan uudelleen kirjoitettuihin repliikkeihin, joilla ei ollut minkäänlaista yhtymäkohtaa lähtötekstin repliikin kanssa. Käsittelen valitsemieni tärkeimpiä osa-alueita tarkemmin alla, mutta aluksi haluan tuoda esiin joitakin lähtö- ja kohdetekstien vertailussa esiin nousseita yleisiä huomioita.

Vaikka alkutekstit ovat käyneet läpi Egmontin toimitusprosessit ja saaneet Disneyn hyväksynnän, ja ne on siten jo kertaalleen todettu lapsille soveltuvaksi sisällöksi, on suomalaisessa käännösprosessissa poistettu lähes joka tarinasta joitakin epätoivottavaksi katsottuja piirteitä. Käännöksissä on siis yhä havaittavissa jonkinlaiseen sensuuriin vertautuvia käytäntöjä, jota tosin kuuluvat toimituksen avoimesti noudattamiin periaatteisiin, kuten edellisessä luvussa kävi ilmi. Alla kuvaan kahta esimerkkiä tutkimusaineistosta.

Ensimmäisessä esimerkissä Aku Ankka laahustaa naama mustelmilla jouduttuaan vihaisen koiranomistajan pahoinpitelemäksi tämän ja edellisen kuvaruudun välissä. Kuvassa esitettyä implisiittistä väkivaltaa on yritetty häivyttää verbaalisen tekstin tasolla, vaikka jo alkukielinen repliikki lieventää aihetta huumorin varjolla: Akun kohtaama koira on tervehtinyt Akua iloisesti, mutta koiran omistaja on suivaantunut Akun otettua erehdyksessä haltuunsa hänen koiransa. Lähtötekstistä viittaus pahoinpitelyyn on poistettu, mikä vähentää väkivallan painoa.

(1)

LT: That guy was not half as friendly as his dog! (DD2, 6.)

KT: Voi! Tänään minulta ei tunnu suttaantuvan mikään. (AA2, 8.)

Toisessa esimerkissä Ankat ovat siirtämässä arvokasta maalausta, kun paikalle ilmestyy varas, joka osoittaa heitä aseella. Lähtötekstissä on välillinen viittaus väkivallan uhkaan, mutta kohdetekstissä viittaus on poistettu, ja uhka välittyy vain kuvasta.

(2)

LT: Hand me that painting and nobody gets hurt! (DD5, 3.)

KT: Töherrys tähän kouraan ja sassiin! (AA5, 5.)

Väkivallan roolin pienentäminen pohjautuu kustantajan julki lausuttuun tavoitteeseen välittää lukijoille positiivisia arvoja (ks. luku 4.4), mikä ilmenee käytännössä yllä kuvatun negatiivisten arvojen ilmentymien häivyttämisen kautta, eli Klingbergin purifikaatiota (ks. luku 2.4.1) vastaavana adaptaationa.

Toinen, hieman arkaaiselta vaikuttava konventio on puhekielisyyksien välttely. Alkutekstien puhekielisyydet on sivuutettu säännönmukaisesti. Alla kaksi aineistosta poimittua esimerkkiä puhekielisyyksien poistoista. Ensimmäisessä esimerkissä puhuu rankkuri, joka on ottanut kiinni Akun etsimän koiran. Rankkurin repliikki on muutettu kirjakieliseksi, ja vieläpä varsin muodolliseksi, koska hän teitittelee Akua:

(3)

LT: That so? Didn't see no name tag on any of them! (DD2, 6)

KT: Onko joku näistä muka teidän? Yhdelläkään ei ole nimilaattaa. (AA2, 8)

Toisessa esimerkissä äänessä on Aku Anka itse, ja hän puhuttelee koira, jota on vapauttamassa rankkurin aitauksesta sivuleikkurit kädessään:

(4)

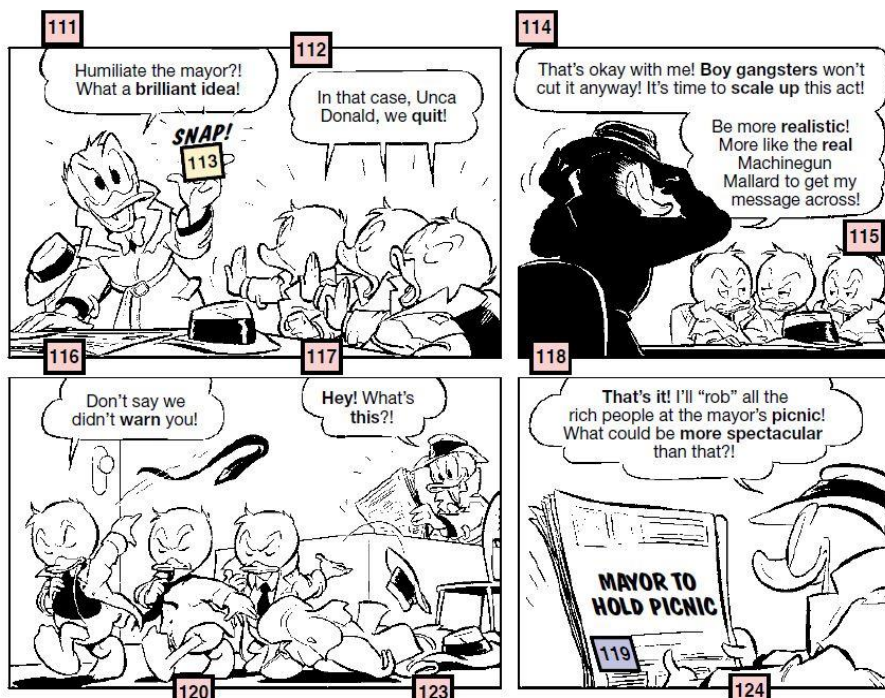
LT: See, boy? I'm bustin' you out! (DD2, 7)

KT: Sivuleikkurit ovat avain vapauteen. (AA2, 9)

Puhekielisyyksien välttelyssä seurataan *Aku Ankan* keskeisiin periaatteisiin kuuluvaa oikeakielisyyden vaalimista, joka on ollut pitkään lehden keskeisiä myyntiargumentteja. *Aku Ankan* lukijana olen huomannut, että oikeakielisyydestä poikkeaminen ei ole täysin tavatonta, vaan puhekielistä ilmaisua saatetaan käyttää toisinaan, jos äänessä on jokin erityinen hahmo, tyypillisesti esimerkiksi rikollinen. Vakiohahmojen kohdalla kuitenkin pitäydytään tiukasti oikeakielisyydessä. Puhekielisyyksiä tarkasteltaessa tulee kuitenkin myös ottaa huomioon, että Yhdysvalloissa tuotetuissa Disney-sarjakuvissa dialogi oli lähes kauttaaltaan puhekielistä, kun taas tutkimusaineiston lähtöteksteissä dialogi on selvästi yleiskielisempää. Puhekielisyyden välttelemisen konventiolla on siis aiemmin ollut suurempi merkitys adaptaation muotona kuin

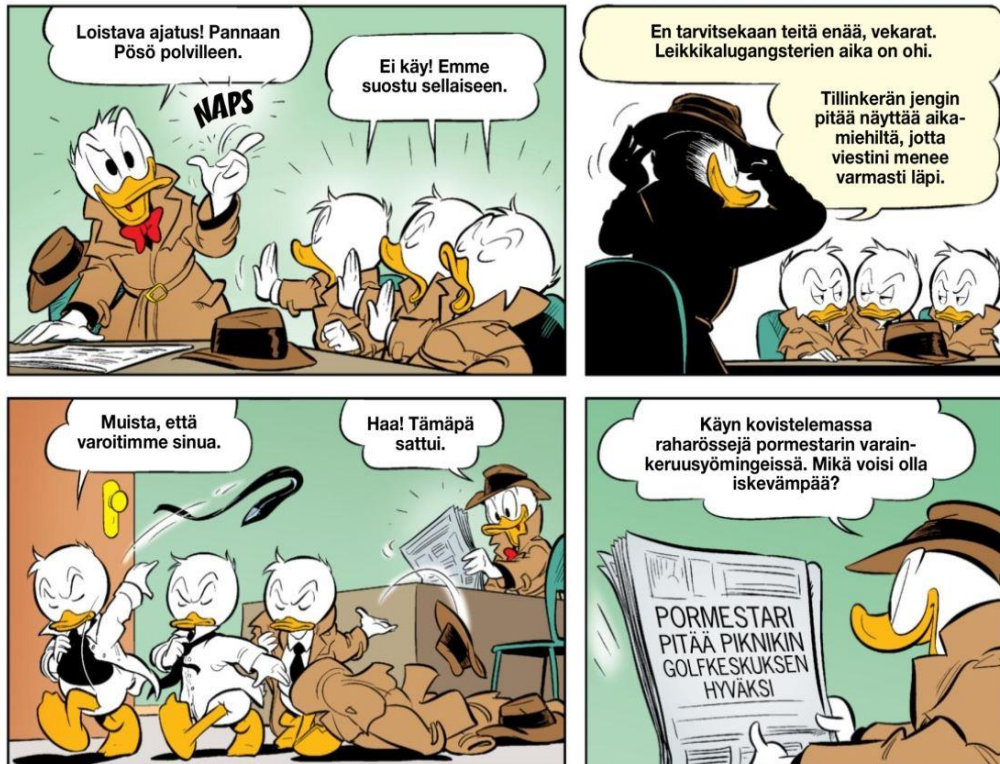
nykyisin, jolloin puhekieliset repliikit ovat harvinaisempia. Nykytilanteessa taustalla on oletettavasti virheettömän kielen kaupallisen merkityksen lisäksi kustantajan poliittiseen korrektiuteen tähtäävä pyrkimys: hahmon erilainen puhetyyli voitaisiin tulkita siten, että esimerkiksi hänen ammattiryhmänsä ajateltaisiin jollain tavoin alemman luokan kansalaisiksi, kouluttamattomiksi ja käytökseltään karkeiksi. Näin myös puhekielisyyden rajaaminen rikollisiksi luokiteltaviin hahmoihin näyttäytyy johdonmukaisena linjauksena.

Korrektin kielen vaalimiseen liittynevät myös Toivosen väitöskirjassaan (2001, 304–322) toteamat erot välimerkkien käytössä ja typografisissa keinoissa. Tutkimusaineiston viidestä lähtötekstistä yhdessä ei ollut yhtään pisteeseen päätyvää virkettä, ja kolmessa muussa pisteitä oli yksi kussakin. Viidennessä pisteitä oli huomattavasti enemmän, kolmekymmentäkolme. Kohdeteksteissä pisteitä oli lähes jokaisessa puhekuplassa. Linja on kuitenkin muuttunut sallivammaksi sitten Toivosen tutkimuksen, sillä tuolloin huutomerkkejä välteltiin lähes säännönmukaisesti. Nyt huutomerkki on selvästi sallittu tapa korostaa huudahduksia ja painokkaampia repliikkejä. Lähtöteksteissä myös käytetään laajalti typografisia keinoja dialogin keskeisten sanojen painottamiseen. Kohdeteksteissä lihavoitua ei ole käytetty lainkaan. Ainoa esimerkki typografisesta sanojen painotuksesta löytyy tarinasta AA2, jossa koirien haukunta on kirjoitettu säännönmukaisesti versaalilla. Välimerkkien ja typografisten keinojen eroja havainnollistamaan olen poiminut aineistosta alle katkelmat, jotka vastaavat nähdäkseni lähtö- ja kohdetekstin keskimääräisiä tendenssejä.



Kuva 1. Välimerkit ja typografiset painotukset lähtötekstissä (DD4, 7). © DISNEY

Kuten kuvasta 1 voi todeta, huutomerkkiä käytetään lähtötekstissä samaan tapaan kuin tavanomaisessa tekstissä pistettä, ja lähes jokaisen lauseen sisällöltään painokkain sana on korostettu lihavoinnilla. (Lähtötekstissä näkyvä numerointi automatisoi tekstinkäsittelyohjelmalla tehdyn käännöksen alustavan sijoittamisen kuviin taitto-ohjelmassa.) Kuvasta 2 nähdään, että kohdetekstissä painokkaimpia kohtia korostetaan huutomerkillä, mutta lihavointia tai muuta typografista korostusta ei ole käytetty.



Kuva 2. Välimerkit ja typografiset painotukset kohdetekstissä (AA4, 9). © DISNEY

Suomennoksissa on havaittavissa myös kulttuurista kontekstiadaptaatiota (ks. luku 2.4.1), vaikka käsikirjoituksista pyritään tekemään kulttuurisesti neutraaleja. Silmiinpistävin esimerkki on dollarien muuttaminen euroiksi. Vaikka monissa muissa maissa Ankkalinnan ajatellaan sijaitsevan Yhdysvalloissa, on Suomessa sijainti pyritty häivyttämään epämääräiseksi, ja valuutat sekä mittayksiköt on meillä perinteisesti vaihdettu kotoisiin markkoihin, euroihin ja metrisen järjestelmän mittoihin.

Kulttuurisen kontekstiadaptaation piirin lasken myös *Aku Ankalle* tyypillisen tavan tuoda esiin suomalaisia ilmiöitä, josta alla kaksi esimerkkiä. Ensimmäisessä karhukoplan konnan



valepukuja kuvailevaan repliikkiin on lisätty alkutekstistä poikkeava viittaus kieltolakiin (AA4, 9). Vaikka kieltolaki oli voimassa myös Yhdysvalloissa, ohjautuvat lukijan ajatukset *Aku Ankka* -lehden Ankkalinnan ja suomalaisen kulttuurin vahvojen siteiden takia pikemmin suomalaiseen 1920-lukuun. Lisäys sopii hyvin tarinaan, jossa on muutenkin viittauksia tuon ajan tunnettuihin yhdysvaltalaisgangstereihin, mutta on mielenkiintoista huomata, että samalla suomennokseen syntyy epäsuora viittaus alkoholiin, joka kuuluu *Aku Ankan* keskeisiin tabuihin:

(6)

LT: And we still have grandpa's old suits and hats!

KT: ...sekä kaapin täydeltä vaarin vanhoja vermeitä kieltolain ajoilta.

Toisessa esimerkissä suomalaisen kulttuuri-ilmiöön viittaa tiekarhun maininta lumisia teitä puhdistavan konekannan kuninkuusluokkana. Lumitöissä kunnostautunutta Akua ei ylennetä vain aura-auton kuskiksi vaan peräti tiekarhun rattiin (AA1, 12). Vaikka tiekarhuja käytetään lumitöihin myös muissa pohjoisessa sijaitsevissa maissa, eikä ilmiötä voi siten pitää yksinomaan suomalaisena, olisi käsite oletettavasti vieras esimerkiksi keskeisen Euroopan vähälumisten seutujen lukijoille:

(7)

LT: You are hereby promoted! Not just to a tractor man, but a snow plower!

KT: Saat asemasi takaisin... Ei, ylennän sinut kerralla tiekarhun kuljettajaksi.

Kuten myöhemmin tässä luvussa totean, tutkimusaineiston kohdetekstiin toisaalta myös lisätään vieraannuttavaa sanastoa. Täten voidaan ajatella, että kulttuurisen kontekstiadaptaation päämotivaationa on lehden pitkäaikainen käytäntö varsinkin juuri valuutoiden, mittojen ja nimistön kotouttamisessa, koska vieraannuttavia elementtejä ei sinänsä kategorisesti vältellä. Toisaalta taustalla vaikuttaa myös lehden luvussa 4.2 kuvattu pyrkimys suomalaisen kulttuuriperimän esille tuomiseen.

Paikoin lähtö- ja kohdetekstin erot perustuvat Borodon kuvaamaan kuvan ja sanan yhteisvaikutuksen tehostamiseen tai ristiriitaisuuksien korjaamiseen. Selvä ristiriita kuvan ja dialogin välillä on korjattu tarinan AA5 (10) suomennoksessa: kuvassa rahasäiliön ikkunasta lähtee kolme puhekuplaa, jotka kuvaavat Roope Ankan toimistossa käytävää keskustelua. Puhujia ei kuvassa näy, mutta kaikki puhekuplat päättyvät lähtötekstissä puhutteluun *Mr. McDuck* (DD 5, 8), mistä syntyy vaikutelma, että kunkin puhekuplan lausuu eri henkilö. Seuraavassa kuvassa käy kuitenkin ilmi, että paikalla ovat vain Roope, Aku, Tupu, Hupu,

Lupu sekä Roopen sihteeri neiti Näpsä, joka olisi hahmoista ainoa, jonka voidaan olettaa teittitelevän Roopea. Kohdetekstissä puhuttelut on poistettu kahdesta jälkimmäisestä puhekuplasta, mikä korjaa inkongruenssin. Esimerkiksi yhteisvaikutuksen tehostamisesta käy kohta tarinasta AA1, jossa suomennokseen on lisätty kuvan tarjoamiin, lähtötekstissä asiallisina pitäytyviin detaljiteksteihin koomisia elementtejä: toimiston nimikylteissä *FOREMAN* on muuttunut muotoon *L. Kolander* ja oven teksti *DEPT. OF SNOW REMOVAL* on suomennettu *MYRÄKKÄ- JA KELIRIKKO-OSASTO* (AA1, 4). Lisäykset täyttävät lähtötekstin ilmausten kommunikatiivisen funktion, mutta lisäävät niihin humoristisen ulottuvuuden.

Hienovaraisempaa tehostusta edustaa esimerkki tarinan AA4 kohtauksesta, jossa rikas Roope Anka ottaa vastaan maalauksia taidenäyttelyynsä. Lähtötekstissä Roope paljastaa asiasta kysyvälle Tupulle muikea ilme naamallaan, että autosta nostetaan juuri kallista taulua, mutta kohdetekstiin on lisätty vitsi, joka lisää vähättelyyn uuden, kirjaimellisen tason ja korostaa paremmin seuraavan ruudun kuvassa paljastuvaa ja tuonnempana eksplisiittisesti nimettävää Van Goghin auringonkukka-asetelmaa:

(5)

LT: (kaksi puhekuplaa) Hi, Unca Scrooge! What do you have there? / Oh, just a little 84 million dollar piece! (DD5, 4.)

KT: (kaksi puhekuplaa) Hei, setä! Mitä täällä on tekeillä? / Tilasin kukkia salin seinälle. (AA5, 6.)

Kohdetekstin humoristista funktiota korostavat adaptaatiot ovatkin käänöstieteellisestä näkökulmasta *Aku Ankan* suomennosten huomiota herättävin piirre jo lukumääränsäkin puolesta. Adaptaatiot on toteutettu monien erilaisten mekanismien avulla, ja seuraavaksi tarkastelen niistä tärkeimpiä.

## 5.2 Allitteraatio

Kuten aiemmissakin tutkimuksissa on todettu (esim. Toivonen 2001), silmiinpistävin *Aku Ankan* tekstuaalinen piirre on allitteraation taaja käyttö. Lähtöteksteissä se on sen sijaan keinona varsin harvinainen, ainakin suhteessa kohdeteksteihin. Allitteraatioiden tutkimiseen sisältyy tiettyä tulkinnanvaraisuutta, sillä jokaisesta esiintymästä on pohdittava erikseen, onko kirjoittaja valinnut peräkkäisiin tai lähekkäisiin sanoihin saman alkukirjaimen esteettisessä tarkoituksessa, vai onko kyseessä puhdas sattuma. Laskelmien ulkopuolelle on jätetty kohdat, joissa peräkkäiset sanat alkavat samalla alkukirjaimella, mikäli rinnastuksesta ei synny erityistä

painokkuutta tai humoristista vaikutelmaa. Jo kertaalleen laskettujen allitteraatioiden toistoja, kuten esimerkiksi toistuvissa erisnimissä, ei myöskään ole otettu huomioon, kuten ei vakiohahmojen nimiä. Seuraavaan taulukkoon olen kerännyt tarkoituksellisiksi tulkitseni allitteraatioiden määrät lähtöteksteissä (DD1–5) ja kohdeteksteissä (AA1–5).

Taulukko 1. Allitteraatioiden kokonaismäärä tutkimusaineistossa.

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Lähtötekstin allitteraatiot	5	2	7	11	22
Kohdetekstin allitteraatiot	58	20	37	43	66

Lähtöteksteissä allitteraatiota käytettiin etenkin erisnimissä ja vakiintuneissa ilmauksissa. Erisnimien allitteraatio on yleinen tehokeino paitsi sarjakuvissa, myös kirjallisessa viestinnässä yleensä, sekä tosielämässä. Allitteraation voi ajatella tekevän nimestä iskevemmän ja helpommin mieleen jäävän. Tutkimusaineistossa allitteroivat erisnimet olivat tarinassa esiintyvien hahmojen nimiä (*Romano Rotazzano* (DD3, 1), *Rick Ramrod* (DD5, 4)), sarjakuvamaailman henkilöitä, joihin ainoastaan viitattiin tekstissä (*Brat Bitts* (DD5, 2), *Machinegun Mallard and Dogface Dillinger* (DD4, 1)) sekä yritysten ja paikkojen nimiä (*Strong Securities* (DD5, 2) *CRAZY COSTUMES* (DD2, 7) ja *Turkey Trot Depot* (DD1, 6)). Erisnimiin rinnastuvat nähdäkseni myös tarinoiden nimet, joista yhdessä käytetään allitteraatiota: *Expensive Exhibition* (DD5, 1).

Osa lähtötekstien allitteraatioista perustui vakiintuneiden ilmausten, erilaisten fraasien, idiomien ja kollokaatioiden käyttöön, kuten *the mass market* (DD3, 6), *to tell the truth* (DD5, 11) ja *to cut corners* (DD3, 6). Viitataan näihin kaikkiin alla sanalla *fraasi*. Paikoin allitteroivaa fraasia tai käsitettä oli laajennettu lisäämällä siihen uusi, allitteroiva elementti, kuten seuraavissa esimerkeissä: *the power of public protest* (DD4, 4) ja *the bigger and burlier the better* (DD4, 7). Lisäksi aineistoon sisältyi puhtaasti itsenäisenä tehokeinona käytettyjä allitteraatioita, kuten *a bad image of billionaires* (DD5, 1), *welcome to my exclusive art exhibition* (DD5, 6), tai *We go for golf!* (DD4, 10).

Kun lähtötekstien allitteraatioita tarkastellaan kohdetekstien allitteraatioiden rinnalla, vaikuttaa siltä, että vastaavuus on suurinta erisnimien kohdalla: lähtötekstien allitteroivat erisnimet ovat pääosin allitteroivia myös kohdeteksteissä. Lähtö- ja kohdetekstien allitteroivat fraasit

poikkeavat lukumäärältään jo selvästi, eivätkä ne ilmenneet aina toistensa vastineina vaan myös tekstin eri kohdissa, ja vapaaseen tekstiin, eli muuhun kuin erisnimiin tai fraaseihin sisältyvien allitteraatioiden suhteen ero on jo huimaava.

Taulukko 2. Allitteraatiot kontekstin mukaan jaoteltuina lähtö- ja kohdeteksteissä.

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Allitteroivat erisnimet LT/KT	1 / 0	1 / 1	1 / 2	2 / 2	5 / 6
Allitteroivat Fraasit LT/KT	0 / 7	1 / 6	2 / 7	2 / 4	2 / 10
Allitteraatio vapaassa tekstissä LT/KT	4 / 51	0 / 13	3 / 28	5 / 37	15 / 50

Kohdeteksteissä allitteroivien nimien määrä vastaa lähes täsmälleen lähtötekstien allitteroivien nimien määrää, mutta yhteys on löydöksiä perusteella osittain sattumanvarainen. Osa nimistä, kuten *Romano Robustelli* (AA3, 3), *Riski Roteva* (AA5, 6) ja *KAHJOT KOSTYYMIT* (AA2, 9) on suoria vastineita lähtötekstin vastaaville (*Romano Rotazzano*, *Rick Ramrod*, *CRAZY COSTUMES*), mutta osa, kuten *TOMMIN TEKNIikka JA TIETOKONE* (AA3, 8) ja *Maailman museoliitto* (AA5, 13) (alkutekstissä *COMPUTERS AND STUFF* ja *the gallery owners*), joiden vastineet lähtöteksteissä eivät allitteroi, perustuu oletettavasti paitsi *Aku Ankan* konventioihin myös yllä kuvaamaani universaaliin erisnimien alkusoinnuttelun taipumukseen. Sama pätee tarinoiden nimiin, joista kahdessa on hyödynnetty allitterointia. Toisessa allitteraatio juontuu lähtötekstin allitteraatiosta *Taiteentuntijan tulikaste* (AA5, 3) (lähtöteksteissä *Expensive Exhibition*) ja toisessa on haettu allitteraation avulla iskevää otsikkoa *Pelastakaa Pakola!* (AA4, 3) (lähtöteksteissä *The Rock*).

Allitteroivissa fraaseissa on jo lukumääräisesti selkeä ero lähtötekstiin verrattuna. Erisnimistä poiketen yhteys alkutekstin allitteraatioihin katoaa tyystin: lähtötekstien ja kohdetekstien allitteraatioiden välillä ei ole nähtävissä selkeää yhteyttä. Toisaalta kääntäjän näkökulmasta fraasin vastineeksi on luontevaa hakea pikemminkin merkitykseltään soveltuvaa kohdekielisestä fraasia tai muuta vastinetta – allitteroivan vastineen löytyminen olisi varsin epätodennäköistä. Esimerkiksi *to tell the truth* (DD5, 11) on kohdeteksteissä *totta puhuen* (AA5, 13) ja *to cut corners* (DD3, 6) on suomennettu *tehdä jonkinlaisia kompromisseja* (AA3, 8). Toisaalta joissain tapauksissa lähtötekstin allitteraatioivasta fraasista on vastaavan

kohdekielisen fraasin puuttuessa toistettu vain allitteraatio: esimerkiksi *the power of public protest* (DD4, 4) on suomennettu *julkisen mielenilmauksen mahti* (AA4, 6). Pääosin kohdetekstin allitteroivat fraasit ovat lähtötekstistä riippumaton osa kohdetekstin allitteraatiota ja idiomaattista kielenkäyttöä suosivia konventioita. Alla joitain esimerkkejä kohdetekstien allitteroivista fraaseista: *aloittaa alusta* (AA1, 5), *jopas jotain* (AA1, 10), *päivät pääksytysten* (AA2, 3), *lauhkea kuin lammas* (AA2, 7), *tuossa tuokiossa* (AA3, 5).

Vapaassa tekstissä yhteys lähtötekstin ja kohdetekstin allitteraatioiden välillä on selkeämpi yhteys kuin fraasien tapauksessa. Paikoin lähtötekstin allitteraatiot on pystytty toistamaan lähes sellaisenaan kohdetekstissä, kuten alla olevissa esimerkeissä. Olen kursivoinut allitteraatiot, jotta ne erottuisivat paremmin.

(8)

LT: So, my dear guests, which do you prefer – gangsters or golf? (DD4, 10.)

KT: On päätöksen aika. Kumpi viehättää teitä enemmän – golf vai gangsterit? (AA4, 12)

(9)

LT: Yeah, as far as I can tell, there's no real difference between our *modified model* and Gearloose's prototype! (DD3, 6.)

KT: No, ainakaan minun nähdäkseni Pelottoman prototyypillä ja meidän modifioimallamme mallilla ei käytännössä ole eroa. (AA3, 8.)

Useissa tapauksissa, joissa allitteraatiota ei ole pystytty toistamaan samassa kohdassa, on turvauduttu kompensoivaan strategiaan, ja allitteraatio on pyritty sisällyttämään toiseen kohtaan virkettä tai puhekuplaa:

(10)

LT: Grr! I can't stand those snobs! I'm only a member because of the business opportunities that comes with it! (DD5, 2)

KT: Ärh! Ellei klubilla pystyisi luomaan uusia kauppasuhteita, olisin jättänyt koko pöyhkeyden pesäkkeen ajat sitten. (AA5, 4)

(11)

LT: Main Street is unplowed, First Avenue, Second, Third... Not a single street remains open. (DD1, 9)

KT: Pääkatu on kadonnut kinoksiin, samoin kaikki tuloväylät. Autolla liikkuminen on mahdotonta. (AA1, 11)

Yllä kuvattujen allitteraatiotyyppien lisäksi tutkimusaineistossa esiintyi runsaasti tapauksia, joissa allitteraatiolle ei ole lähtötekstissä havaittavaa motivaatiota. Paikoin allitteraatiota on jopa haluttu selvästi painottaa joko ketjuttamalla peräkkäin useita allitteroivia sanoja tai sijoittamalla samaan virkkeeseen useampia allitteroivia sanapareja. Lähtöteksteissä myös tällaiset erityisen näkyviksi tarkoitetut allitteraatiot olivat kohdeteksteihin verrattuna

harvinaisempia, ja ne liittyivät lähinnä erisnimien tai fraasien yhteyteen: *It's a 12 cent Commemorative Cornelius Coot!* (DD1, 1), *the power of public protest* (DD4, 4), *the bigger and burlier the better* (DD4, 7). Toisaalta tutkimusaineistossa oli joitain esimerkkejä, joissa lähtötekstin kirjoittaja oli selvästi pyrkinyt rakentamaan erottuvan allitteratiivisen rakenteen, esimerkiksi *I'll have to swallow the pain and pay those pirates off!* (DD5, 9) ja *Because I have a business meeting with the Italian investor Romano Rotazzano in two weeks!* (DD3, 1).

Kohdeteksteissä yllä kuvatun kaltaisia ketjuttavia rakenteita oli selvästi useampia, esimerkiksi *Sido sesse sassiin liekaan!* (AA2, 12), *Kyltin kantaminen kivistää käsiä...* (AA4, 12), *Pysähdy! Posotat päin palmuja!* (AA1, 6) tai *Mopoa ajoi maineikas modernisti Mottikaali.* (AA5, 4). Erityisesti huomiota herätti allitteroivia pareja rinnastavien rakenteiden runsaus. Esimerkiksi: *Vaan katsos mokomaa, vanhalla asemalaiturilla ahertaa liuta lapiomiehiä.* (AA1, 9) *Baabelankka-bisnes kukoistaa upeammin kuin uskalsin edes odottaa.* (AA3, 9), *Meistä mörskä näyttää vain vanhalta ja rapistuvalta rauniolta.* (AA4, 3) tai *Pääsemme parahultaisesti todistamaan taidekuljetusta!* (AA5, 5).

Vaikka laajempia johtopäätöksiä ei näin pienen otannan perusteella ole perusteltua tehdä, allitteraatioiden kokonaismäärät näyttäisivät korreloivan keskenään jollain tavoin. Tarinoissa, joissa esiintyy vähiten lähtötekstin allitteraatioita, on myös vähiten kohdetekstin allitteraatioita. Tämän voisi tulkita johtuvan esimerkiksi siitä, että kyseisissä lähtöteksteissä on pyritty painottamaan sanallisen huumorin sijaan jotain toista osa-aluetta, esimerkiksi juonenkäänteitä tai visuaalista huumoria. Tulkintaa tukee myös se, että juuri vähiten allitteraatioita sisältävien lähtötekstien käänöksissä on suhteessa eniten allitteraatioita suhteessa lähtötekstiin, jopa yli kymmenkertainen määrä, eli adaptaation on täytynyt olla voimakkaampaa, jotta kohdeteksti on saatu mukautettua *Aku Ankan* sanalliseen huumoriin painottuviin odotusnormeihin. Joka tapauksessa allitteraatioiden lukumääräisestä erosta johtuen voidaan todeta, että kaikkien tutkimusaineiston tekstien käänösprosessissa on sovellettu globaalia adaptaatioon pohjautuvaa strategiaa, jossa allitteraatioita ja sitä kautta tekstin humoristisuutta on pyritty lisäämään. Tällä tavoin tekstit on voitu tuoda lähemmäs edellisessä luvussa kuvattuja *Aku Ankan* odotusnormeja. Juuri suomalaisen *Aku Ankan* runsas allitteraatio on Toivosen mukaan merkittävimpiä eroja verrattuna Ruotsin ja Saksan samoja lähtötekstejä käyttäviin lehtiin (2001, 373–374). Edellisessä luvussa esiteltyjen kuvausten perusteella allitteraation käyttö ei myöskään ole kustantajan eksplisiittisesti esittämä vaatimus, vaan se omaksutaan osana lehden

tyyliä rinnakkaistekstien piirteitä imitoimalla, eli memeettisesti (ks. esimerkiksi Keynäs ja Partanen 2013).

Toki on muistettava myös se, että käsikirjoittajia oletettavasti kehoitetaan kustantajan internationalisointiprosessin puitteissa välttämään liiallista sanaleikkeihin nojaamista, sillä ne ovat omiaan aiheuttamaan ongelmia lokalisoinnissa. Allitteraatioiden ei kuitenkaan luulisi aiheuttavan ongelmia, koska ne jättävät usein kohdetekstin laatijalle vapaat kädet merkitysten suhteen, eikä käytetyillä äänneilläkään tavallisesti ole erityistä merkitystä. Oma vaikutuksensa on varmasti myös sillä, että englanti ei ole käsikirjoittajien äidinkieli. Vieraalla kielellä kirjoittavalle juuri erisnimien allitterointi on luontevaa huumorisarjakuvan tekstuaalisten konventioiden kautta, koska kyseessä on selkeästi ympäröivästä tekstistä erottuva, helposti tunnistettava elementti, mutta fraasien tuntemuksen ja kielellisen leikkittelyn vapaassa tekstissä voinee katsoa pohjautuvan enemmän yleiseen kokemukseen vieraalla kielellä kirjoittamisesta ja lukemisesta.

Entä voiko *Aku Ankan* allitterointitaipumuksen pohjalta muodostaa adaptaatioon pohjaavia käännösstrategioita, joita noudattamalla väritön lähtöteksti saataisiin suomennosprosessin jälkeen vastaamaan paremmin lukijoiden ja kustantajan odotusnormeja? Allitteraation runsas käyttö liittyy läheisesti *Aku Ankan* muihin kielellisiin erityispiirteisiin, etenkin synonymian ja idiomaattisen kielenkäytön hyödyntämiseen sekä erisnimien humoristiseen ja intertekstuaaliseen luonteeseen, joten sitä ei voi käännösstrategioita tarkastellessa erottaa täysin omaksi osa-alueekseen. Lisäksi kääntäjän omalla harkinnalla kuhunkin kontekstiin sopivasta ratkaisusta on tietenkin suurin merkitys vastineiden valinnassa. Suuntaa-antavia strategioita (S) voisivat kuitenkin olla esimerkiksi:

**S1: LT geneerinen erisnimi → KT allitteroiva erisnimi**  
(vrt. *TOMMIN TEKNIikka JA TIETOKONE* yllä)

**S2: LT kontekstin kannalta merkitykseltään keskeinen lauseenjäsen + täydentävä lauseenjäsen/ei täydentävää lauseenjäsentä → KT keskeinen lauseenjäsen + luonnostaan tai synonymian kautta allitteroiva täydentävä lauseenjäsen**

(vrt. esimerkit yllä: *Meistä mörskä näyttää(...)*, jossa rakennusta tarkoittava sana on valittu, koska se allitteroi subjektin kanssa ja *Pysähdy! Posotat päin palmuja!*, jossa etenemistä tarkoittava sana allitteroi kuvassa näkyvien palmujen kanssa)

### 5.3 Synonymia ja idiomaattiset ilmaukset

Allitteraation ohella *Aku Ankan* suomennosten silmiinpistävimmäksi piirteeksi mainittiin luvussa 4.4 runsas synonyymien ja idiomaattisten ilmausten käyttö. Edellisessä luvussa esitin synonymian runsauden pääasialliseksi syyksi Sirkka Ruotsalaisen perinnön ja Markku Kivekkään henkilökohtaiset mieltymykset, joiden pohjalta *Aku Ankan* konventiot ovat muodostuneet nykyisen kaltaisiksi. Kuten edellisessä luvussa totesin, jo Ruotsalainen suosi suomalaisia idiomaattisia ilmauksia ja Kivekkään keskeisimpiä periaatteita oli toiston välttely lähes hinnalla millä hyvänsä. Tämän saavuttamisen keinoiksi ovatkin *Aku Ankassa* vakiintuneet etenkin murteista ja erikoisalojen kielistä ammennettujen synonyymien käyttö ja erilaisten idiomaattisten ilmausten viljely.

Alla olevaan taulukkoon olen koonnut tutkimusaineistosta tapaukset, joissa on valittu silmiinpistävästi yleiskielisestä tekstistä erottuva sana, sekä idiomaattisten ilmausten lukumäärät. Valinnat on tehty subjektiivisin perustein, koska yksittäisten sanojen frekvenssien tutkiminen näin rajallisessa tutkimuksessa ei olisi ollut tarkoituksenmukaista. Lukumäärät eivät täten ole täysin luotettavia, mutta niiden pohjalta saa suuntaa-antavan kuvan tutkimusaineiston yleisistä tendensseistä.

Taulukko 3. Erikoiset sanavalinnat ja idiomaattiset ilmaisut lähtö- ja alkutekstissä.

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Erikoiset sanavalinnat LT/KT	1 / 25	1 / 17	3 / 20	0 / 14	17 / 37
Idiomaattiset ilmaisut LT/KT	4 / 7	5 / 11	5 / 12	5 / 7	8 / 12

Kuten taulukosta 3 käy ilmi, lähde- ja kohdetekstit poikkeavat merkittävästi toisistaan sanastoltaan. Kohdeteksteissä yleiskielestä poikkeava sanasto on harvinaista, lukuun ottamatta tavanomaisia puhekielisiä ilmauksia. Poikkeuksena tästä ovat tarinat DD3 ja DD5, joiden sanasto heijastelee tarinoiden aihealuetta, elektroniikkateollisuutta ja kuvataidetta. On luontevaa, että tekstit siten sisältävät käsiteltävän erikoisalan termistöä.

Toistoa lähtöteksteissä ei pääsääntöisesti pyritä välttelemään, vaan keskeiset sanat saattavat esiintyä samassa sarjakuvassa useita kertoja samalla sivulla. Esimerkiksi koiria käsittelevässä



tarinassa DD2 (passim) koiraan viitataan halki tarinan sanoilla *dog, doggie, boy, he* ja *him*, mutta kohdetekstissä AA2 (passim) synonyymejä on käytetty huomattavasti enemmän: *hurttu, hirmu, piski, poika, rakki, haukku, lainakoira, karkulainen, tessu, louskuleuka, otus, peto, karkuri, veikko, eläin, lemmikki, kulkurirukka, irtopiski, sulotassu* ja *sesse*. Lisäksi sarjakuvassa esiintyvälle, lähtötekstissä nimettömälle vahtikoiralta on keksitty kohdetekstissä nimi, *Rautahammas*, joka esiintyy kertaalleen myös muodossa *Rautahampu* (AA2, 4; 6). Toisaalta synonyymeihin turvautuminen ei edellytä useita kertoja toistuvaa käsitettä. Jo peräkkäisillä sivuilla toistuva sana, joka ei esiinny muualla sarjakuvassa, korvataan toisen esiintymisensä kohdalla synonyymillä. Esimerkiksi *kultakello* on seuraavalla sivulla *aikarauta* (AA5, 10–11). Tutkimusaineistosta löytyy jopa esimerkki (AA5, 5), jossa vieraskieliselle käsitteelle on haettu vieraskielinen synonyymi: *Mona Lisa* on viereisessä puhekuplassa *La Joconde*, vaikka toiston olisi voinut välttää helposti, eikä lähtötekstissäkään ole toistoa, ja tarinan ohessa julkaistussa, taidetta käsittelevässä artikkelissa nähdään myös italiankielinen muoto *La Gioconda* (AA5b, 2).

Aina erikoiseen sanastoon päätyminen ei edellytä edes toistoa, vaan sarjakuvassa käsiteltävästä aihepiiristä on kaivettu ilmeisesti tarkoituksella esiin jokin mielenkiintoinen termi. Osa käytetyistä sanoista on siinä määrin harvinaisia, että oletettavasti moni aikuislukijakin joutuu turvautumaan sanakirjaan: esimerkiksi *sekahampainen, laviini* (AA1, 4; 10), *dada, muotokieli, artefakti* (AA5, 3; 4; 14) ja *kolopallokeskus* (AA4, 5). Idiomaattisten ilmaisujen ja erikoisten sanavalintojen avulla on myös pyritty tuomaan lisäväriä kohdetekstin sellaisiin kohtiin, joissa dialogi ei ole niinkään hahmojen välistä puhetta, vaan sen tarkoituksena on viedä tarinaa eteenpäin tai selittää lukijalle tapahtumien kulkua:

(12)

LT: We all have to hurry to the office! (DD1, 6.)

KT: Koko roikan on suoritettava kiireen vilkkaa toimistolle. (AA1, 8.)

(13)

LT: I don't like this! He's turning them all against me! (DD2, 9.)

KT: Kiiltävät kirsut! Se kääntää koko lauman minua vastaan. (AA2, 11.)

(14)

LT: Uh-oh! (DD1, 5.)

KT: Voihan polanne! (AA1, 7.)

Samankaltaista adaptaatiota hyödynnetään myös lisättäessä tekstiin idiomaattisia ilmauksia, joiden kautta repliikit saavat lisää painoarvoa. Neutraalit lausumat korvataan värikkäillä puheenparsilla:

(15)

LT: Historical park? No, we're going to demolish it! (DD4, 2.)

KT: Vai ulkomuseo? Ehei, koko roska pannaan matalaksi. (AA4, 4.)

(16)

LT: (kaksi peräkkäistä puhekuplaa): Go for it! Exchange the rhodium circuit with a platinum circuit! / Okay, boss! (DD3, 6.)

KT (kaksi peräkkäistä puhekuplaa): Hihat heilumaan! Vaihdatte rodiumin halpaseokseen ja sillä sipuli. / Selvä pyy, johtaja Anka. (AA3, 8.)

Paikoin sanavalintojen voi myös tulkita kompensoivan lähtötekstin typografisin keinoin luotuja painotuksia, jotka eivät kuulu kohdetekstin konventioihin, ja joita ei siten voida sellaisenaan toistaa kohdetekstissä:

(17)

LT: What's he **talking** about? (DD4, 3.)

KT: Mistä vaakku oikein vaahtoa? (AA4, 5.)

Synonyymien ja idiomaattisten ilmausten välttelyä lähtöteksteissä ei voi perustella sillä, että ne aiheuttaisivat käännösongelmia. On vaikea nähdä, miten ne vaikeuttaisivat sanaleikkien tavoin sarjakuvien lokalisointiprosesseja, varsinkaan nykytilanteessa, jolloin erikoistenkin vieraskielisten ilmausten merkitysten selvittäminen on tietoverkkojen ansiosta huomattavan paljon vaivattomampaa kuin aiemmin. Todennäköisesti käsikirjoitukset kuitenkin pyritään pitämään helppolukuisina ja yleistajuisina pääasiallista kohdeyleisöä, eli lapsia, silmällä pitäen. Kuten edellisessä luvussa totesin, suomalainen *Aku Anka* kuitenkin poikkeaa monista muista samaa sisältöä hyödyntävistä Disney-julkaisuista siinä, että lukijakuntaan kuuluu huomattava määrä aikuisia, mikä näkyy sisällössä vaativampana sanastona. Samalla tuetaan lehden markkinoinnissa tärkeäksi myyntiargumentiksi nostettua lasten sanavarastoa ja kielitajua rikastavaa funktiota.

Vaikka yllä todetun valossa voisi olettaa, että tutkimusaineiston kohdetekstit olisivat säännönmukaisesti lähtötekstejä värikkäämpiä ja idiomaattisempia, on mielenkiintoista huomata, että näinkin pienestä aineistosta on löydettävissä useita kohtia, joissa lähtöteksti on kohdetekstiä idiomaattisempaa tai sanastoltaan spesifisempää. Yhdessä tutkimusaineiston lähtöteksteistä kuvaillaan elektronista laitetta ja sen osia teknisin termein *transducer* ja *integrated circuit* (DD3, 5), kun taas kohdetekstissä vastineet ovat *muuntaja* ja *komponentti* (AA3, 7). Tarkemmat suomenkieliset käännösvastineet olisivat *muutin* ja *mikropiiri*. Kohdetekstissä on oletettavasti päädytty *muuntajaan*, koska *muutin* on esteettisestä näkökulmasta varsin epäteknisen kuuloinen termi. *Mikropiirin* muuttumista *komponentiksi* taas ei voi perustella samalla argumentilla, joten sen vaihtumisen motiivi jää arvoitukseksi. Tapaus

on joka tapauksessa *Aku Ankalle* epätyypillinen, sillä lehden konventioiden mukaan erikoisalojen sanastossa siirrytään pikemminkin yläkäsitteistä kohti spesifisempiä termejä, päinvastoin kuin tässä.

Toisessa esimerkissä, jossa lähtöteksti on kohdetekstiä värikkäämpi, lähtötekstin idiomi on korvattu kohdetekstissä värittömällä vastineella, vaikka soveltuvia suomenkielisiä ilmauksia olisi varmasti useampia. Ratkaisu on epätyypillinen siinäkin mielessä, että kuvassa puhuja pyyhkii otsaansa helpottuneen näköisenä, eli kohdetekstin repliikki on sisällöltään lähes täysin redundantti:

(18)  
LT: Saved by the bell! (DD2, 2.)  
KT Phuh! Mikä helpotus! (AA2, 4.)

Poikkeuksista huolimatta on kuitenkin selvää, että tutkimusaineistoa kokonaisuutena tarkasteltaessa voidaan havaita suomennosprosessissa sovellettavan adaptaatioon pohjautuvaa strategiaa, jolla pyritään muokkaamaan kohdetekstin funktiota. Synonymian ja korostetun idiomaattisen kielen asema *Aku Ankan* kielessä on niin vahva, että niiden kohdalla ollaan kenties lähempänä normia kuin konventiota. Kivekkään vakiinnuttamaa toiston välttelyä voi pitää *Aku Ankan* kääntämistä koskevana sääntönä, vaikka se esitetään usein käänteisesti omaehtoisena synonyymi-ilotteluna. Vaikka allitterointitaipumus on kenties näkyvämpi ja määrällisesti hallitsevampi piirre, on synonyymeilla ja idiomaattisilla ilmaisuilla keskeisempi merkitys lehden kielellisen identiteetin kannalta, koska niissä kiteytyy selkeimmin *Aku Ankan* julki lausuttu pyrkimys kohti rikasta ja lukijoita rikastuttavaa kielenkäyttöä. Samalla synonyymien ja idiomaattisten ilmausten runsaan käytön voi katsoa pohjautuvan erityyppiseen adaptaatioon kuin yllä kuvatun allitteraation: alkusoinnuttelun tapauksessa tehostetaan ensisijaisesti kohdetekstin humoristista funktiota, mutta synonymian voi katsoa perustuvan vähintään yhtä paljon pedagogisiin pyrkimyksiin, vaikka oppi tarjoillaankin huumorin varjolla.

Synonymiaa painottava adaptaatioon pohjautuva käänösstrategia voisi olla esimerkiksi:

**S3: LT useammin kuin kerran esiintyvä keskeinen käsite →  
KT vaihtuva kiertoilmaisu yleisimmälle käänösvastineelle  
(vrt. koirasynonyymit yllä)**

## 5.4 Erisnimet

Erisnimiä tarkastellessani olen jättänyt huomioimatta *Aku Ankan* vakiohahmojen nimet sekä todellisten henkilöiden nimet. Käsittelen yhdessä erisnimien kanssa myös tarinoiden otsikot, joiden kääntäminen rinnastuu periaatteiltaan erisnimien kääntämiseen. Tutkimusaineiston erisnimet jakautuvat kolmeen eri ryhmään: hahmojen nimet, paikkojen ja liikeyritysten nimet sekä teosten ja julkaisujen nimet, joihin rinnastan tässä tarinoiden otsikot. Alluusion sisältäviä nimiä käsittelen seuraavassa alaluvussa.

Hahmojen nimien suhteen käänöksissä on pääsääntöisesti pyritty varsin suoraviivaiseen funktionaaliseen ekvivalenssiin, vaikka niistäkin osa on hieman kauempaa haettuja kuin lähtötekstissä. Turvamies *Rick Ramrod* (DD5, 4) on suomeksi *Riski Roteva* (AA5, 6), pormestari Pösön liiketuttava *Mr Goldbags* (DD4, 6) on saanut nimekseen *herra Öky-Ponsari* (AA4, 8) ja ronski aura-auton kuljettaja *Mr. Burlly* (DD1, 2) on *Pyry Lapiovaara* (AA1, 4). Mielenkiintoisena erona lähtö- ja kohdetekstin välillä ovat jo allitteraatiota koskevan alaluvun yhteydessä mainitsemani tapaukset, joissa hahmoille, joihin viitataan lähtötekstissä vain yleisnimellä tai ei lainkaan, on keksitty humoristinen nimi. Lumiaurojen kuljettajien esimies, lähtötekstissä *FOREMAN* (DD1, 2) on suomeksi *L. Kolander* (AA1, 4) ja aggressiivisille, lähtötekstissä nimettömille vahtikoirille on keksitty nimet *Rautahammas* ja *Sulo* (AA4, 4; 7). Hahmojen nimissä on siis sovellettu ainakin lisättyjen nimien osin kohdetekstin humoristista luonnetta tukevaa adaptaatioon perustuvaa käänösstrategiaa.

Myös toisenlaisesta, osin purifikaatioon perustuvasta nimien käänösstrategiasta on viitteitä tapauksessa, jossa varastetun tavaran kauppias on lähtötekstissä *Ivan* (DD5, 7) mutta kohdetekstissä *Tarmo* (AA5, 9). Oletettavasti slaavilaisperäisen nimen yhdistäminen rikolliseen taustaan on koettu suomalaisen kulttuurin kontekstissa kyseenalaiseksi. Toisaalta Tarmon valintaa kauppiaan nimeksi tukee se, että hänen ravitsemusliikkeensä nimeksi saadaan täten lähtötekstin nimitystä *IVAN'S TAVERN* (DD5, 7.) allitteraatiolla petraava *TARMON TAVERNA* (AA 5, 9).

Paikkojen ja liikeyritysten nimissä on havaittavissa enemmän eroja. Joissakin nimissä käänösstrategia on hahmojen nimien tapaan tavanomainen, esimerkiksi *CRAZY COSTUMES* (DD1, 2) on *KAHJOT KOSTYYMIT* (AA1, 4) ja *MCDUCK GALLERY* (DD5, 3) on *GALLERIA ANKKA* (AA5, 5). Varsinkin tarinan kannalta vähemmän tärkeiden liikeyritysten nimissä ero

on kuitenkin huomattava. Monet niistä on kuitattu lähtötekstissä suuntaa-antavalla yleisnimityksellä, kuten *GROCERY STORE* (DD2, 5) tai *BANK* (DD4, 6). Kohdetekstissä on puolestaan noudatettu *Aku Ankan* sanaan 'ankka' perustuvia nimeämiskonventioita, ja nimet ovat *ANKKAMARKETTI* (AA2, 7) ja osittain ruudun reunan ulkopuolelle jäävä *ANKAL(LISPANKKI)* (AA4, 8). Myös paikannimi *Turkey Flats depot* (DD1, 7) suomeksi *Kalkkunanmutkan seisake* (AA1, 9), noudattaa *Aku Ankan* paikannimissä yleistä lintuaiheen toistoa (vrt. esimerkiksi naapurikaupungit Hanhivaara ja Kurjenmutka). Kaikissa yritysten nimissä ankka-johdosta ei hyödynnetä, mutta niissäkin ero lähtö- ja kohdetekstin ero on selkeä: kuvausryhmän pakettiauton merkintä *TV* (DD5, 8) ja kauppojen nimikytit *2ND HAND CLOTHING* (DD4, 5) ja *COMPUTERS AND STUFF* (DD3, 6) näyttäytyvät huomattavasti värittömämpinä kuin vastineensa *SKANDAALIVISIO* (AA5, 10), *KÄYTETTYÄ KAMAA JA KRÄÄSÄÄ* (AA4, 7) ja *TOMMIN TEKNIikka JA TIETOKONE* (AA3, 8).

Toisaalta itsetarkoituksellinen nimi-ilottelu saattaa myös hämärtää nimikylttien kerronnallista funktiota. Kun lähtötekstin yhdessä ruudussa *Aku* poistuu kohti liikettä nimeltä *2ND HAND CLOTHING* ja seuraavassa ruudussa *Tupulla*, *Hupulla* ja *Lupulla* on gangsterin asut eli popliinitakit ja borsalinohatut, on vaatteiden vaihtumisen syy selkeämpi kuin kohdetekstissä, jossa liikkeen nimi *KÄYTETTYÄ KAMAA JA KRÄÄSÄÄ* ei suoraan viittaa vaatteisiin. Lukija saattaa tulkita, että asut on hankittu jälkimmäisessä ruudussa näkyvästä lelukaupasta, josta ankat poistuvat.

Paikannimistä löytyy myös esimerkki tapauksesta, jossa alkutekstin erisnimet on korvattu yläkäsitteillä:

(19)

LT: Main Street in unplowed, First Avenue, Second, Third... Not a single street remains open. (DD1, 9.)

KT: Pääkatu on kadonnut kinoksiin, samoin kaikki tuloväylät. Autolla liikkuminen on mahdotonta. (AA1, 11.)

Puhekuplan salliman tilan puolesta katujen nimille olisi voinut keksiä kohdetekstiin lintuaiheiset tai muuten Ankkalinnan paikallistuntemuksesta ponnistavat nimet, etenkin kun kuvassa esitetään vain yleisnäkymä kaupungista eikä niinkään yksittäisiä katuja, mutta niin ei ole jostain syystä tehty. Suomennoksessa on mahdollisesti pyritty jonkinlaiseen kulttuuriseen kontekstiadaptaatioon, koska voimakkaan lumisateen voidaan ajatella aiheuttavan enemmän

ongelmia vilkkaasti liikennöidyillä tuloväylillä kuin keskustan kaduilla, joilla eteneminen on joka tapauksessa hidasta. Ratkaisu on joka tapauksessa *Aku Ankalle* epätyypillinen.

Varsinaisia teosten ja julkaisujen nimiä oli tutkimusaineistossa vähän, ja niiden kääntämisessä ei ole hyödynnetty adaptaatiota samassa määrin kuin muissa nimissä, oletettavasti käytettävissä olevan hyvin rajallisen tilan takia. Lähtötekstin kuvassa detaljitekstinä näkyvät oppikirjannimet *LEARN ITALIAN* ja *LEARN ENGLISH* (DD3, 1; 10) ovat kohdetekstissä neutraalisti *OPI ITALIAA* ja *OPI SUOMEA* (AA3, 3; 12) ja *Art World Magazine* (DD5, 1) on suomeksi hillityn leikkisä *Taideteot-lehti* (DD5, 3). Taidetta käsittelevässä tarinassa todellisten taideteosten nimistä käytetään vakiintuneita suomalaisia nimityksiä, kuten *Mona Lisa* (AA5, 5). Suomessa tuntemattomampien teosten tapauksessa kuitenkin turvaudutaan adaptaatiota hyödyntävään strategiaan ja käytetään selittävällä lisäyksellä tuettua suoraa suomennosta alkukielisestä nimestä, esimerkiksi:

(20)

LT: And that must be Krøyer's famous "Summer Evening in Skagen"! (DD5, 5.)

KT: Ja tuossa on Peder Krøyerin *Kesäilta Skagenin etelärannalla* Tanskasta. (AA5, 7.)

*Aku Ankan* tarinoiden nimet puolestaan sisältävät yleensä jo lähtötekstissä jonkinlaisen kielivitsin, kuten sanaleikin tai allitteraation, tai vaihtoehtoisesti jonkinlaisen alluusion – ja joskus jonkinlaisen yhdistelmän edellä mainituista keinoista. Tutkimusaineiston tarinoista kahdessa nimessä oli alluusio jo lähtötekstissä ja yhteen sellainen oli lisätty käännökseen. Käsittelen kulttuuriviittauksia seuraavassa alaluvussa. Jäljelle jäävissä kahdessa nimessä kohdeteksti seurasi lähtötekstin mallia varsin tarkasti: karannutta vahtikoiraa jahtaavan ja lopulta itse koirapukuun päätyvän Akun seikkailu *A Dog's Life* (DD2, 1) on suomeksi lähes suora vastine *Koiranvirka* (AA2, 1) ja Roopen Ankan vaikeuksista taidegalleristina kertova *Expensive Exhibition* (DD5, 1) puolestaan *Taiteentuntijan tulikaste* (AA5, 1), joka säilyttää lähtötekstin allitteraation painottamalla näyttelyn sijaan Roopen roolia.

Kokonaisuutena lähtö- ja kohdetekstien erisnimet vastasivat toisiaan huomattavasti lähemmin kuin edellä tarkasteltujen osa-alueiden löydökset. Toisaalta tarkasteltavien kohtien määrän ollessa rajatumpi eivät laajemmat tendenssit tule yhtä hyvin esiin. Pääasiallisena syynä parempaan vastaavuuteen pitäisin sitä, että osa nimistä on selvästi nähty jo lähtötekstiä laadittaessa keskeisenä humoristisena elementtinä. Etenkin lähtötekstissä nimeämättömille hahmoille lisätyt kohdetekstin nimet sekä detaljiteksteihin kehitellyt vitsit viittaavat kuitenkin

siihen, että myös erisnimien kohdalla *Aku Ankassa* lähtötekstiä mukautetaan humoristisempaan suuntaan. Laajemmasta tutkimusaineistosta olisi selvinnyt paremmin esimerkiksi se, kuinka säännönmukaisesti lehden nimissä käytetään sanasta 'ankka' johdettuja tai lintuaiheisia nimiä, mutta yleinen käänösstrategia, jolla lähtöteksti voidaan tuoda lähemmäs kohdetekstin odotusnormeja voisi olla täydennetty versio yllä esitetystä strategiasta S1:

**S1.1: LT geneerinen erisnimi tai vain yleisnimellä esitelty hahmo →  
KT kohdetta luonnehtiva ja/tai allitteroiva erisnimi**  
(vrt. esimerkit *Rautahammas* / *TOMMIN TEKNIikka JA TIETOKONE*  
yllä)

## 5.5 Alluusiot

Alluusiot eli kulttuuriviittaukset ovat asia, joka tulee usein esiin *Aku Ankasta* puhuttaessa. Niiden tunnetuin ilmenemismuoto ovat niin sanotut *nimiväännökset* eli jonkun tunnetun henkilön nimeä mukailevat erisnimet. Vääntelyn kohteeksi otetaan usein myös tunnettujen teosten nimiä ja joskus myös mukaillaan humoristisesti runon tai laulun sanoja. Vaikka yllä kuvatun kaltaiset kohdat herättävät lukijoissa huomiota, ovat ne lopulta verrattain harvinaisia. Jokaisessa *Aku Ankan* sarjakuvassa ei nimiväännöstä tai muuta alluusiota välttämättä ole, edes lisäksi viljelevän käänös- ja toimitusprosessin jälkeen. Viittauksia ei siis lisätä kohdeteksteihin väkisin vaan lähtötekstin luomien puitteiden ehdoilla. Tutkimusaineistoni viidestä sarjakuvasta yksi ei sisältänyt lainkaan silmiinpistäviä alluusioita, ja yksi vain tarinan otsikossa. Lukumääräisesti viittausten määrä oli rajattu, millä on oma vaikutuksensa siihen, että tulokset jäivät erisnimien tavoin hieman hajanaisiksi: osittain viittauksia oli muokattu kotouttavaan tai muuten lähtötekstistä poikkeavaan suuntaan, osittain häivytetty kokonaan ja paikoin lisätty kohtiin, joissa lähtötekstissä ei ollut lainkaan alluusiota.

Näkyvimmit viittaukset olivat tarinoiden nimissä. Kahdessa tarinassa nimeen sisältyi kulttuuriviittaus jo lähtötekstissä, mutta yhteen se oli lisätty suomennoksessa. Pelle Pelottoman käänöskojeesta kertova *Babelduck* (DD3, 1) on suomeksi *Baabelankka* (AA3, 3), joten viittaus Douglas Adamsin tieteiskirjoista tuttuun kaikkia kieliä kääntävään baabelin kalaan ja edelleen Baabelin torniin säilyy hyvin samankaltaisena. *The Rock* (DD 4, 1) viittaa Alcatrazin vankilaan, josta puhutaan toisinaan englanniksi juuri tuolla lempinimellä. Yhteyttä alleviivaa tarinan aloituskuvassa näkyvä vankilasaari. Vankila-aihe on tuotu lähemmäs suomalaista lukijaa siirtämällä viittaus Turun Kakolaan: tarinan nimi on suomeksi *Pelastakaa Pakola!* (AA4, 3). Vaikka viittaus ei aivan kaikille lukijoille aukeaisikaan, sisältää 'Pakola' jo itsessään sanan

'pako' kautta vankila-aiheisen vitsin. Akun kammelluksista lumenluojana kertovan tarinan *The Snow Plower* (DD1, 1) nimi on lähtötekstien nimistä värittömin. Se ei kommentoi tarinan sisältöä humoristisesti vaan hyvin toteavasti, eikä sisällä kulttuuriviittausta tai kielivitsiä, ainoastaan hienovaraista äännemaalailua. Kenties juuri väritön lähtöteksti on vaikuttanut osaltaan siihen, että kohdetekstin vastineeksi on valittu *Kinos, lapio ja ankka* (AA1, 3), joka sellaisenaan summaa tarinan tapahtumat, mutta samalla viittaa humoristisesti *Täällä Pohjantähden alla* -romaanisarjan alkusanoihin ja teosten päähenkilöiden loputtomilta tuntuviin urakoihin.

Pakolan kanssa samansuuntaista mekanismia hyödyntävät tutkimusaineiston selkeimmin aikuislukijoille suunnatut ja siten *Aku Ankan* odotusnormeja tyypillisimmin vastaavat viittaukset, joita olivat maalaustaidetta käsittelevän tarinan nimiväännökset kuuluisista taiteilijoista. Lisäksi viittaukset ovat syntyneet adaptaatioprosessin kautta, sillä lähtötekstissä viittausten kohteena olivat Disney-piirtäjä ja kuuluisa näyttelijä, kun taas kohdetekstiin on rakennettu viittaus kahteen tunnettuun modernistiin:

(21)

LT: I see you take an interest in this new piece by Gattino! Magnificently expressive, is it not? (DD5, 2.)

KT: Miellyttääkö Vassi Kanitiskin mestariteos silmääne? Sen abstrakti muotokieli on eittämättä vertaansa vailla. (AA5, 4.)

(22)

KT: Ahem, the motorcycle was driven by Bratt Bits, the actor! Gattino became quite famous after that! (mt.)

LT: Mopoa ajoi maineikas modernisti Mottikaali. Kanitiskin taulujen kysyntä kohosi pilviin tapauksen jälkeen. (mt.)

Muutoksille on lähtötekstin parantelun näkökulmasta hyvät perusteet, sillä viittaus verrattain tuntemattomaan Disney-piirtäjään Wanda Gattinoon jäisi luultavasti lähes kaikilta lukijoilta huomaamatta, ja näyttelijä Brad Pitt on nimiväännösten kannalta hankala nimensä lyhyden takia. Gattinon ja Pittin korvaaminen Vasili Kandinskillä ja Amadeo Modiglianilla mahdollistaa jälleen monitahoisen vitsin: alkuperäisiä nimiä äänneasultaan mukailevat Kanitiski ja Mottikaali ovat jo itsessään huvittavia nimiä, mikä vetoaa lapsiin, kun taas aikuislukijalle aukeaa lisätaso kuuluisien taiteilijoiden tunnistamisesta. Erityisen onnistuneeksi viittauksen Kandinskiin tekee se, että kuvassa näkyvä, Disney-piirtäjien pitkäaikaista abstraktin taiteen parodioinnin perinnettä jatkava maalaus muistuttaa tyyliltään jossain määrin juuri Kandinskin teosta. Samaa, varsin korkealentoista kulttuuriviittausten linjaa jatkaa saman tarinan *Galleria Hanhiva* (AA5, 4), lähtötekstissä *Flaunt Gallery* (DD5, 2), joka viittaa



helsinkiläiseen Galerie Anhava -taidegalleriaan. Tässäkin tapauksessa viittaukseen on onnistuttu sisällyttämään lapsilukijaa viihdyttävä taso *Aku Ankan* konventioita noudattavan lintujohdoksen avulla. Viittaus poikkeaa myös lähtötekstistä, joka ainoastaan kommentoi taidekeräilyn elitististä puolta (*to flaunt*, 'pöyhkeillä').

Onnistuneiden nimiväännösten lisäksi tutkimusaineistosta löytyy yllättäen myös useampi esimerkki tapauksista, joissa lähtötekstin alluusio on häivytetty kokonaan. Lähtötekstin italialainen bisnesmies *Romano Rotazzano* (DD3, 1), jonka nimi viittaa tunnetuimpiin italialaisiin Disney-piirtäjiin Romano Scarpaan, Marco Rotaan ja Giorgio Cavazzanoon, on kohdetekstissä *Romano Robustelli* (AA3, 3), josta en ainakaan itse keksi, keneen se voisi viitata. Nimi ei myöskään sisällä sellaisenaan suomen- tai italiankielistä vitsiä. Vaikka lähtötekstin alluusio on itsessään aikuislukijoillekin vaikea ja jäisi siten monilta huomaamatta, ratkaisu sotii *Aku Ankan* yleistä linjaa vastaan, jonka mukaan huumoria ja viittauksia pikemmin lisätään kuin poistetaan.

Samankaltainen, hieman lievempi heikennys on havaittavissa vankila-aiheisessa tarinassa, jossa puhutaan entisaikojen gangstereista: *Machinegun Mallard*, *Dogface Dillinger*, *Al Duckone* ja *Pretty Boyd Floyd* (DD4, 1) ovat suomeksi *Tuliluikku-Kalle*, *Jokke Tillinkerä*, *Hymypoika-Olli* ja *Allu Kaponen*. Historialliset hahmot, joihin lähtöteksti viittaa ovat kuulut yhdysvaltalaisrikolliset Machine Gun Kelly, John Dillinger, Al Capone ja Pretty Boy Floyd. Kohdetekstissä jälkimmäinen nimipari on vaihtanut paikkaa, mahdollisesti siksi, että teksti istuu näin paremmin puhekuplan muotoon. Huomion nimissä kiinnittää kuitenkin se, että vaikka *Jokke Tillinkerä* ja *Allu Kaponen* ovat yllä kuvatun mallin mukaisia tyylipuhtaita nimiväännöksiä, *Tuliluikku-Kalle* ja *Hymypoika-Olli* ovat liian kaukana esikuvistaan yhteyden muodostumiseksi. 'Tuliluikku' assosioituu sanana konepistoolin sijaan pikemmin muskettiin, eikä 'Kalle' ole sekään tarpeeksi lähellä nimeä 'Kelly', jotta yhteys olisi selvä. *Hymypoika-Ollin* tapauksessa jää avoimeksi, onko kulttuuriviittausta edes yritetty muodostaa.

Osin välittymättä jää myös tutkimusaineiston lähtötekstien ainoa pidempi vapaaseen tekstiin sisältyvä intertekstuaalinen alluusio, Marx-veljesten elokuvista ja Väiski Vemmelsääri -piirretyistä tuttu lausahdus *Of course you know, this means war!* (DD3, 8). Viittauksen säilyttäminen ilman selittävää viitettä olisi tosin ollut lähes mahdotonta, sillä lainauksella ei ole tietääkseni vakiintunutta suomenkielistä vastinetta, tai ainakaan vastinetta, jota käytettäisiin lentävänä lauseena englanninkielisen lausahduksen tapaan. Kuvan ja suomennoksen perusteella

osa aikuislukijoista saattaa yhteyden pystyä muodostamaan, mutta epäilen, että kovin moni ajattelee Marx-veljeksiä lukiessaan repliikin *Ymmärtänette, että tämä tietää täystuhoa!* (AA3, 10). On merkillepantavaa, että samalla käännös tulee poikenneeksi *Aku Ankan* väkivaltaa häivyttävästä linjasta, ja on jopa lähtötekstiä brutaalimpi, jollei tulkita, että allitteraation täydentävän *täystuhon* painoarvo pyritään kumoamaan liioittelun avulla. Näin ajatellen lukija kuittaisi liioitellun uhkauksen huumorina helpommin kuin asiallisen viittauksen sotaan.

Onnistuneempi alluusion käännös löytyy tutkimusaineiston kohdasta, jossa Aku etsii kahta lemmekästä koira viedäkseen toisen mukanaan takaisin Roopelle. Lähtötekstissä Aku viittaa juuri löytämäänsä koiraan kirjallisuudesta yleiseen käyttöön levinneellä, elostelevaa naistenmiestä tarkoittavalla nimityksellä 'Don Juan': *There's the Don Juan!* (DD2, 8). Kohdetekstissä sama kohta on muokattu viittaamaan Shakespearen näytelmästä tuttuun, kiellettyä rakkautta symboloivaan lemmenpariin: *Tuollahan Romeo ja Julia ovatkin* (AA2, 10). On mielenkiintoista, että kirjallisuudesta poimittu alluusio on vaihdettu suomennoksessa toiseen. Perusteluna voisi olla paitsi Romeon ja Julian mahdollisesti laajempi tunnettuus, myös se, että kirjallisesta näkökulmasta Shakespeare-viittaus vastaa paremmin tarinassa käsiteltävää tilannetta, jossa koirien välille syttynyt salamarakkaus on toista osapuolta jahtaavan Akun takia tuhoon tuomittu, kuin lähtötekstin käsitteen taustalla oleva tarina häikäilemättömästä, julmasta viettelijästä. Toisaalta yleiskielisessä merkityksessään 'Don Juan' on sekä englanniksi että suomeksi neutraalimpi naistennaaurattajaan viittaava käsite kuin kirjallisessa kontekstissa, ja negatiivinen konnotaatio ei ole tästä näkökulmasta niin voimakas. Kyseessä saattaakin olla myös hienovireinen purifikaatio, jonka kautta myös koiraparin narttu nostetaan avuttoman uhrin roolista suhteen aktiiviseksi osapuoleksi, minkä voi nähdä tukevan lehden puolustamia positiivisia arvoja. Kuvituksen kannalta kumpikin ratkaisu toimii yhtä hyvin.

Huomionarvoista alluusioiden saralla on myös se, että verbaalisen tekstin sisältämien viittausten lisäksi *Aku Ankassa* tartuttiin myös visuaalisen tekstin sisältämiin alluusioihin, tosin ei käännöksessä vaan tarinan ohessa julkaistussa artikkelissa. Taidetta käsittelevässä tarinassa on useita parodisia ja uskollisiakin versioita tunnetuista maalauksista, joihin ei verbaalisessa tekstissä viitata (DD5, 5; AA5, 7). Näiden esikuvat on esitelty tarinaa edeltävässä artikkelissa (AA5b, 2). Itse tarinassa ei siis ole mitään varsinaista selitystä tai alaviitettä, jotka selittäisivät taideteoksia, mutta konteksti, jossa taulut ovat samassa näyttelyssä puhekuplissa mainittujen kuuluisien teosten kanssa, antaa lukijalle vihjeen siitä, että niillä saattaisi olla todelliset

esikuvat. Kuvitus on myös toteutettu siten, että taulut ovat peräisin Egmontin tärkeimmiltä markkina-alueilta (Pohjoismaat, Saksa, Hollanti), ja kunkin maan lukijat ymmärtävät yhteyden oman maansa merkkiteoksen kautta. Tapaus havainnollistaa sitä, miten internationalisointiprosessit ilmenevät kuvituksessa, ja tarjoaa kekseliään esimerkin siitä, miten visuaalisten alluusioiden aiheuttamat ongelmat voi joissain erikoistapauksissa kiertää.

Tutkimusaineiston alluusioiden rajallisen määrän ja niiden epäjohdonmukaisen käsittelytavan takia niiden pohjalta ei ole mielekästä muodostaa hypoteesia yleisestä alluusioiden käänösstrategiasta *Aku Ankassa*. Lisäksi lähes kaikki havaitut alluusioiden sisällytyvät erisnimiin, joiden adaptaatiota tutkin tarkemmin edellisessä luvussa. Taideaiheisten alluusioiden mukauttaminen enemmän aikuislukijoita koskevaan suuntaan viittaa kuitenkin siihen, että myös alluusioiden suhteen noudatetaan lehden yleislinjaa mukaillen adaptaatioon pohjautuvaa käänösstrategiaa, jossa alkutekstin parantelu perustuu pitkälti vieraannuttavien elementtien lisäämiseen. Erisnimiin tehtyjen lisäysten osalta alluusioiden voinee näin sisällyttää yllä esittämäni strategiaan S1:

**S1.2: LT geneerinen erisnimi tai vain yleisnimellä esitelty hahmo →  
KT kohdetta luonnehtiva ja/tai allitteroiva ja/tai alluusion sisältävä  
erisnimi**  
(vrt. esimerkit *Rautahammas* / *TOMMIN TEKNIikka JA TIETOKONE* /  
*Galleria Hanhiva* yllä)

## 5.6 Yhteenveto

Kuten yllä tekemäni vertailu osoittaa, on Egmontin tuottamilla sarjakuvilla ja niiden *Aku Ankassa* julkaistuilla suomennoksilla huomattavia eroja. Siitä huolimatta lähtötekstin ja kohdetekstin suhde on kuitenkin yleisesti ottaen verrattain läheinen. Vaikka käänökset ovat paikoin hyvinkin vapaita, kokonaan uudelleenkirjoitetut repliikit ovat harvinaisia, ja muutosten perimmäisenä motivaationa on sisällön esittäminen kohdetekstin odotusnormeja noudattavassa muodossa: sanaston ja kielellisten rakenteiden tasolla *Aku Ankalla* on omanlainen poetiikkansa, joka ilmenee etenkin erilaisten allitteraatorakenteiden sekä ilmeikkäiksi tarkoitettujen sanavalintojen kautta, ja nämä perustuvat pitkälti käänösprosessissa tapahtuvaan adaptaatioon. Samat piirteet hallitsevat myös nimien kääntämisessä käytettyjä ratkaisuja, joihin saattaa lisäksi liittyä alluusion sisältävä elementti. Alluusioiden itsessään eivät puolestaan tutkimusaineistoni perusteella ole erityisesti suomalaisen *Aku Ankan* adaptaatioon perustuva erityispiirre vaan

myös osa Disney-sarjakuvan yleisiä konventiota, vaikka tutkittujen kohdetekstien perusteella niidenkin käsittelyssä oli paikoin havaittavissa adaptaatiota.

Memeettisestä näkökulmasta *Aku Ankassa* ilmenevää adaptaatiota määrittävät supermeemit ovat havaintojeni perusteella Disneyn ja kustantajan periaatteiden pohjalta muotoutunut myytävyys, joka ilmenee ensisijaisesti epätoivottujen elementtien häivyttämisenä, ja sitäkin tärkeämpänä Kivekkään päätoimittajakauden kivettymä, alkutekstin parantelu, jonka puitteissa lähtötekstiä voidaan muokata hyvinkin rajusti. Usein muokkaukset myös tukevat myytävyyttä. Nämä hallitsevat meemipleksiä, jonka pohjalta *Aku Ankan* suomennosten odotusnormit muodostuvat, ja jonka keskeisimmät meemit ovat poliittinen korrektaus, kirjakielisuus, toiston välttely, barokkinen sanankäyttö ja tietyn varauksin aikuislukijalle suunnattujen alluusioiden viljely.

Tekstin tasolla nämä meemit ilmentyvät adaptaatioon pohjaavina käännösstrategioina, jotka tuovat kohdetekstiä voimallisesti lähemmäs *Aku Ankan* suomennosten odotusnormeja. Erityisen silmiinpistävinä adaptaation ilmentyminä erottuvat allitteraatioiden ja värikkään sanaston lisäystä suosivat strategiat, jotka vahvistavat sisällön humoristista, ja samalla myös pedagogista ja kaupallista ulottuvuutta. Ne tukevat myös lehden aikuislukijaa puhuttelevaa tasoa, jota täydennetään lisäksi alluusioilla. Näin havainnot kohdeteksteihin tehdyistä lisäyksistä näyttäisivät myös vahvistavan Shavitin esittämän ajatuksen siitä, että lisäyksiin pohjautuvat adaptaatiot antavat hyvän käsityksen tavoiteltujen odotusnormien keskeisestä sisällöstä (ks. luku 2.4.1.).

## 6 Lopuksi

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut sarjakuvaa ja sen kääntämistä yleisesti sekä sarjakuvan asemaa käännöstieteessä ja kääntämisen kentällä ja pohtinut tätä taustaa vasten sitä, miten suomalaisen *Aku Ankan* kääntäminen poikkeaa tavanomaisesta sarjakuvakääntämisestä. Näin havaitsemieni prosessien erittelyssä olen käyttänyt apunani Andrew Chestermanin esittämiä memetiikkaan pohjautuvia analyysimalleja.

*Aku Ankalla* on erityislaatuinen asema paitsi kulttuurin kentällä yleensä, myös käännöstoiminnan kontekstissa. Vaikka lastenkirjallisuuden ja sarjakuvan kääntämisessä aiemmin yleinen kotouttavaa adaptaatiota painottava lähestymistapa on lasten kulttuurin arvostuksen nousun ja länsimaisen kulttuurin yhdenmukaistumisen myötä jo väistymään päin, on *Aku Anka* pitänyt kiinni poikkeuksellisen kohdetekstikeskeisestä linjastaan.

Siinä, missä Klingberg ja Shavit kuvaavat adaptaatiota lasta aliarvioivana ja kulttuuria köyhdyttävänä prosessina, on *Aku Ankaa* koskevien tutkimusten, kuten tämän tutkielman ja esimerkiksi Toivosen väitöskirjan, valossa selvää, että sen tapauksessa adaptaation vaikutus on pääosin päinvastainen. Paikoin se perustuu toki edelleen kotouttamiseen ja epäsopivaksi koettujen elementtien häivyttämiseen, mutta voimakkaampana erottuu pyrkimys lukijan kielellisen ja kulttuurisen kokemuspäiirin avartamiseen, ja samalla aikuislukijan viihdyttämiseen leikkisän kielenkäytön ja alluusioiden kautta. Tarkoitus on edelleen suojella lukijaa haitallisilta katsotuilta elementeilä, mutta enää tämä ei tapahdu tavalla, joka häivyttää tekstistä kaiken vieraannuttavan aineksen, vaan mukautetun tekstin on selvästi tarkoitus tarjota lukijalle kielellisiä ja älyllisiä virikkeitä.

Suomalaisen *Aku Ankan* vapaassa kääntämistavassa siis yhdistyivät aluksi toisaalta 1950-luvun toimituksen pyrkimys kotouttamiseen ja oikeakielisyyteen ja toisaalta välikielen kautta kääntämisestä syntyneestä epävarmuudesta sinnyt voimakas oman intuition painotus, jonka luomissa puitteissa puhekuplaan voitiin kirjoittaa jotain kontekstiin paremmin sopivaa, mikäli kuvien mukana tullessa käsikirjoitus koettiin jollain tavoin vajavaiseksi. Kun tällaista lähtötekstiä parantelevaa lähestymistapaa sovellettiin alkukielisiin, yhdysvaltalaisen Disney-tuotannon huippuvuosien jo valmiiksi nokkeliin käsikirjoituksiin, nousivat odotukset kohdetekstin suhteen niin korkealle, että myöhempien, sisällöltään ja kieleltään vaatimattomampien käsikirjoitusten koettiin tarvitsevan lisäväriä. Näin lähtötekstejä alettiin

vähitellen käyttää pelkkinä runkoina, joiden pohjalta kielellisellä ilmaisulla ilotteleva suomalainen versio rakennettiin. Tässä viitekehyksessä *Aku Ankan* suomennokset voisikin nähdä paitsi mukaelmina, myös eräänlaisina pseudokäännöksinä, joissa kuvitteellisensa lähtötekstinä on pelkistetyn käsikirjoituksen sijaan Carl Barksin tai Don Rosan huippuhetkiin pohjautuva idealisoitu kuvitelma hersyvän räiskyvästä ankkasarjakuvasta.

Näin ovat nähdäkseni kehittyneet tutkielman otsikossa mainitsemani ankkakielen meemit, eli ne adaptaatiomekanismit, joiden kautta paikoin latteaksi jäävä lähtöteksti mukautetaan vastaamaan lehden odotusnormeja. Erilaisten toimintamallien varsinaista välittymistä ei tutkimukseni pysty, eikä pyrikään näyttämään todeksi, mikäli se olisi edes tieteellisen menetelmin mahdollista. Chestermanin esittämä memeettinen analyysimalli kuitenkin kuvaa mielestäni havainnollisella tavalla erilaisten toimintatapojen kehittymistä ja yhteisvaikutusta.

Toki on otettava huomioon myös se, että tutkitut lähtötekstit eivät ole sellaisenaan julkaistavaksi tarkoitettuja, ja niitä tuottava kustantamo rohkaisee avoimesti asiakkaitaan muokkaamaan tekstejä omiin julkaisuihinsa sopiviksi. *Aku Ankkaa* tuleekin tarkastella juuri Kaindlin ja Zanettinin kuvaaman kaupallisuuden määrittämän kontekstin kautta: Egmontin tuottamat sarjakuvat eivät ole puhtaasti taiteilijoiden itseilmaisun välineeksi luotuja tuotoksia vaan merkittävältä osalta kansainvälisen sisällöntuotantoteollisuuden koneiston tuotteita, jossa käsikirjoittajat ja kääntäjät ovat vain osa suurempaa lopputuotteesta vastuussa olevaa joukkoa, ja joiden manipulointi kohdemaassa paikallisen lukijakunnan odotuksia vastaavaan suuntaan on tärkeä osa lokalisointiprosessia.

Adaptaatiota painottava näkökulmani täydentää aiemman *Aku Ankan* kääntämistä koskevan tutkimuksen kenttää. Tutkimuksessani ja sen tuloksissa on paljon yhtymäkohtia etenkin Toivosen väitöskirjaan, mutta systemaattisemmin rajatun aineiston ansiosta olen pystynyt erittelemään *Aku Ankan* käännössuomen ilmiöitä teksteissä, joissa erilaisten sisältöjen mahdollisesti aiheuttamat erot on minimoitu. Erona on myös kääntämisen sijaan tutkimusaineiston erityispiirteitä paremmin kuvaavan adaptaation käyttäminen viitekehysenä. Toivon, että tutkimukseni vastaa jollain tavoin Toivosen avoimeksi jättämään kysymykseen siitä, miten kääntäjä tietää, millaista huumoria tarinoita tuottava Egmont toivoo käännöksiin lisättävän: suuntaviivoja tulee hakea pikemmin *Aku Ankan* kieltä määrittävistä odotusnormeista – ankkakielen meemeistä – kuin kustantajien ohjeista.

Tämän tutkimuksen puitteissa jää varsin tiukasti rajatun aineiston vuoksi selvittämättä esimerkiksi se, kuinka universaaleja yllä kuvatut ilmiöt ovat tarkasteltaessa *Aku Ankan* julkaisemia erilaisia sarjakuvia. Sarjakuvat, joiden pääosassa on Mikki Hiiri, poikkeavat aiheiltaan ja hahmogallerialtaan selvästi *Aku Ankan* tai muiden ankkujen tähdittämistä sarjakuvista, minkä oletan näkyvän jonkinlaisena erona myös suomennoksissa. Lisäksi osa sarjakuvista suomennetaan hollannista, minkä voisi myös olettaa olevan havaittavissa kohdetekstissä. Yksi mahdollinen näkökulma olisi se, millä tavoin merkittävimpien Disney-taiteilijoiden, kuten Carl Barksin ja Don Rosan, *Aku Ankassa* julkaistut ja alkukielisen yleisön luettaviksi tarkoitetut tarinat poikkeavat suomennoksiltaan vähemmän tunnettujen taiteilijoiden tarinoista. Mielenkiintoista olisi myös nähdä, voisiko Sanoman toteuttamaa *Aku Ankan* digitointiprojektia, jonka puitteissa lehden jokainen numero muutettiin sähköiseen muotoon, hyödyntää esimerkiksi lehden kielen erityispiirteiden kehitystä kartoittavassa korpustutkimuksessa. Digitoidun aineiston ansiosta myös useita kertoja julkaistujen sarjojen tutkiminen sisällön päivittämisen näkökulmasta olisi aiempaa helpompaa.

## 7 Lähteet

### Tutkimusaineisto

- AA1 Nordberg, Terje. *Kinos, lapio ja ankka*. Suomennos: *Aku Ankan* toimitus. *Aku Ankka* 9/2015. Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–12.
- AA2 Troelstrup, Sune. *Koiranvirka*. Suomennos: *Aku Ankan* toimitus. *Aku Ankka* 14/2015. Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–12.
- AA3 Solstrand, Olaf Moriarty. *Baabelankka*. Suomennos: *Aku Ankan* toimitus. *Aku Ankka* 15/2015. Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–12.
- AA4 Nordberg, Terje. *Pelastakaa Pakola!* Suomennos: *Aku Ankan* toimitus. *Aku Ankka* 16/2015 Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–12.
- AA5 Transgaard, Gorm. *Taiteentuntijan tulikaste*. Suomennos: *Aku Ankan* toimitus. *Aku Ankka* 17/2015 Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–14.
- DD1 Nordberg, Terje. *The Snow Plower* 2014. Kööpenhamina: Egmont.
- DD2 Troelstrup, Sune 2012. *A Dog's Life*. Kööpenhamina: Egmont.
- DD3 Solstrand, Olaf Moriarty 2010. *Babelduck*. Kööpenhamina: Egmont.
- DD4 Nordberg, Terje 2013. *The Rock*. Kööpenhamina: Egmont.
- DD5 Transgaard, Gorm 2014. *Expensive Exhibition*. Kööpenhamina: Egmont.

### Kirjallisuuslähteet

- AAA *Aku Ankan* verkkosivut 4.1.2017. Ajankohtaista. Suomi 100.  
<http://www.akuankka.fi/artikkeli/tietoa/ajankohtaista/suomi-100>. Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 8.2.2017.]
- AATT *Aku Ankan* verkkosivut 31.8.2012. Toimituksen turinat. Oppitunteja lintsareille.  
[http://www.akuankka.fi/blogit/toimituksen\\_turinat/avainsana/683/705](http://www.akuankka.fi/blogit/toimituksen_turinat/avainsana/683/705). Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 2.3.2017.]
- AA5b *Aku Ankka* 17/1995. *Taidetta Ankkalinnasta*. Helsinki: Sanoma Media Finland. 2; 33.  
*Aku Ankka* 3/1952. Takakannen mainos. Teoksessa Markku Kivekäs ja Riku Perälä (toim.) *Aku Ankka ja kumppanit. Näköispainos vuosikerrasta 1951–1952*. 2. painos. 1994. Helsinki Media Company, Helsinki. 144.
- Aku Ankka* 41/2009. *Mailman caton päällä*. Helsinki: Sanoma Media Finland. 14–25.
- Aku Ankka* 41/2009. *Nummisuutarin Aku*. Helsinki: Sanoma Media Finland. 3–16.
- Aikakausmedia 2017. Mediakortit. *Aku Ankka*. <<http://www.mediakortit.fi/mediakortit/aku-ankka/72/#kmt-profiles>>. Helsinki: Aikakausmedia. [Luettu 5.1.2017.]



- Alvstad, Cecilia 2010. Children's literature and translation. Teoksessa Luc van Doorslaer & Yves Gambier (toim.) 2010. *Handbook of Translation Studies. Vol 1.* Amsterdam: John Benjamins. 22–27.
- Antila, Paula & Jukka Heiskanen 2001. Ideariihestä lukijalle eli Näin Aku Ankka -lehti syntyy. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 133–138.
- Antila, Paula, Jukka Heiskanen, Jukka Lindfors, JiiPee Mattila & Riku Perälä (toim.) 2001. *Maaikman hauskin kuvasarjalehti: Aku Ankka -lehti 50 vuotta.* Helsinki: Helsinki Media Oy.
- Barrier, Michael J. 2007. *The Animated Man: A Life of Walt Disney.* Berkeley: University of California Press.
- Bastin, Georges L. 2008. Adaptation. Teoksessa Mona Baker & Gabriela Saldanha (toim.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies.* 2. painos. London: Routledge. 3–6.
- Berman, Antoine 1985. Translation and the trials of the foreign. Teoksessa Lawrence Venuti (toim.) *The Translation Studies Reader.* 3. painos. London: Routledge. 240–253.
- Borodo, Michal 2015. Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology* 23(1). Abingdon: Taylor & Francis. 22–41.
- Booker, M. Keith 2014. *Comics Through Time: A History of Icons, Idols and Ideas. Vol 1.* Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Celotti, Nadine 2008. The Translator as a Semiotic Investigator. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 33–49.
- Chang, Nam Fung 2010. Polysystem theory and translation. Teoksessa Luc van Doorslaer & Yves Gambier (toim.) 2010. *Handbook of Translation Studies. Vol 1.* Amsterdam: John Benjamins. 257–263.
- Chesterman, Andrew 2000[1997]. *Memes of Translation.* Amsterdam: John Benjamins.
- Delabastita, Dirk 1989. Translation and mass-communication: film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel* 35(4) 193–218.
- Dollerup, Cay & Maria Grun 2003. 'Loss' and 'gain' in comics. *Perspectives: Studies in Translatology* 11(3). Abingdon: Taylor & Francis. 197–216.
- Dunne, Keiran 2009. Assessing software localization: For a valid approach. Teoksessa Claudia V. Angelelli & Holly E. Jacobson (toim.) *Testing and Assessment in Translation and Interpreting Studies.* Amsterdam: John Benjamins. 185–224.
- Erola, Jan 2000. Poliitiikkaa puhakuplassa. *Ylioppilaslehti* 5/2000.  
<http://ylioppilaslehti.fi/2000/05/politiikkaa-puhakuplassa/>. Helsinki:  
 Ylioppilaslehden kustannus oy. [Luettu 4.2.2017.]
- Garcés, Carmen Valero 2008. Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 237–250.
- Gerstein, David 2003. Disney comics: back to long ago! *Comic Book Marketplace* 3(103). Timonium: Gemstone Publishing. 34–55. Saatavilla:  
<http://www.cartoonresearch.com/gerstein/Back-To-Long-Ago.pdf>. [Luettu 8.2.2018]

- Helsingin Sanomat 26.3.2003. Ihmiset. Lehdistö. <http://www.hs.fi/ihmiset/art-2000004129258.html>. Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 22.1.2017.]
- Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Hyvärinen, Riitta 2002. Aku Ankassa puhutaan harkitun hulvattomasti. *Kielikello. Kielenhuollon tiedotuslehti* 2/2002. Kielikello-lehden verkkosivut, arkisto. <http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=1344>. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. [Luettu 18.1.2017.]
- Hyypä, Saara 2005. Kieltä kuviin, kuvia kieleen. Teoksessa Kristiina Rikman (toim.), *Suom. huom. kirjoituksia kääntämisestä*. Helsinki: WSOY. 115–131.
- Hänninen, Ville 2001. Housut pois! eli kuinka Aku Ankkaa luettiin 1970-luvun Suomessa. Teoksessa Antila ym. (toim.). 81–83.
- Iltasanomat 24.10.2015. Kotimaa. Presidentti Sauli Niinistö maahanmuuttajille: Lukekaa Aku Ankkaa. <http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-2000001024325.html>. Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 20.1.2017.]
- Inducks-tietokanta 2.2.2017. Saara Pääkkönen. <https://coa.inducks.org/creator.php?c=Saara+Pääkkönen&c1=qmaker>. [Luettu 22.1.2017]
- Jüngst, Heike 2008. Translating Educational Comics. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 172–199.
- Kaindl, Klaus 1999. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation, *Target* 11(2). Amsterdam: John Benjamins. 263–288.
- Kaindl, Klaus 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa Charles Cassily, Martin Kaltenbacher & Eija Ventola (toim.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins. 173–192.
- Keynäs, Ville & Anu Partanen 2013. *Aku Ankan* internetsivut. Ankankääntäjien arkea. <http://www.akuankka.fi/blogit/sivusilmalla/avainsana/614/620>. Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 27.1. 2017]
- Klingberg, Göte 1986. *Children's Fiction in the Hands of Translators*. Malmö: CWK Gleerup.
- KMT Kansallinen mediatutkimus. Aikakauslehtien lukijamäärät, peittoprosentit ja kokonaiskattavuus syksy 2015 / kevät 2016. [http://www.aikakauslehdet.fi/content/Tutkimusraportit/KMT\\_lukijamaarat\\_koht\\_aamiskontaktit/KMT\\_s2015k2016\\_lukijamaarat\\_kohtaamiskontaktit/KMT\\_S2015K2016\\_lukijamaarat\\_kokonaistavoittavuus.pdf](http://www.aikakauslehdet.fi/content/Tutkimusraportit/KMT_lukijamaarat_koht_aamiskontaktit/KMT_s2015k2016_lukijamaarat_kohtaamiskontaktit/KMT_S2015K2016_lukijamaarat_kokonaistavoittavuus.pdf). Helsinki: Aikakausmedia. [Luettu 5.1.2017.]
- Kontturi, Katja 2014. *Ankkalinna – portti kahden maailman välillä: Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana*. Jyväskylän yliopisto.
- Koponen, Maarit 2004. *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish Translations*. Helsingin yliopisto, englannin kielen pro gradu -tutkielma.
- Korhonen, Kari 2013. Tikku-ukkoja paperilla. Teoksessa Jenni Hurme, Aki Hyypä, Riku Perälä, Elina Rusokallio, Viia Viitanen & Mika Äärilä (toim.) *Ankan siivellä*.

- Kari Korhonen 20 vuotta Ankkalinnassa. Helsinki: Sanoma Magazines Finland. 21.
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2. painos. London: Routledge.
- Lathey, Gillian 2016. *Translating Children's Literature*. London: Routledge.
- Media Audit Finland oy:n verkkosivut. Levikit. Tilastot. Levikkitilasto 2015. <http://mediaauditfinland.fi/levikit/tilastot/2015-levikkijakauma/>. Helsinki: Media Audit Finland. [Luettu 5.1.2017.]
- McCloud, Scott 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Nord, Christiane 1997. *Translating as a Purposeful Activity*. Manchester: St. Jerome.
- Norrlin, Katri 2014. Ankkalinnan arkea. *Taajuus*. <http://taajuus.metropolia.fi/?p=4638>. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. [Luettu 9.2.2017.]
- Nida, Eugene 1964. *Toward a Science of Translation*. Leiden: Brill.
- Oittinen, Riitta 2000. *Translating for Children*. New York: Garland.
- Oittinen, Riitta 2008. Audiences and Influences: Multisensory Translations of Picturebooks. Teoksessa Maria González Davies & Riitta Oittinen (toim.) 2008. *Whose story? Translating the Verbal and the Visual in Literature for Young Readers*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing. 3–18.
- Palo, Pertti 1986. *Comparing Disney's comics and their Finnish translations*. Joensuun yliopisto, englannin kielen ja kääntämisen pro gradu -tutkielma.
- Paloposki, Outi 2011. Domestication and foreignization. Teoksessa Luc van Doorslaer & Yves Gambier (toim.) 2010. *Handbook of Translation Studies. Vol 2*. Amsterdam: John Benjamins. 40–42.
- Perälä, Riku 2001. Veljenpojat ja kylänmiehet eli *Aku Ankka* -lehden oheisjulkaisut. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 152–157.
- Pesonen, Hanna-Kaisa 2007. *Joku mäkitupalaiskäpy ja hänen koinsoyömä kotikarhunsa eivät kyllä estä Roope Ankaa pääsemästä kultakätkölleen: Aku Ankka -sarjakuvalehden kielen luettavuus ja ymmärrettävyys lapsilukijan näkökulmasta*. Tampereen yliopisto, suomen kielen pro gradu -tutkielma.
- Pitkäsalo, Eliisa & Nina Isolahti, (toim.) 2016. *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus*. Menetelmiä monimuotoisten viestin tutkimiseen. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Popper, Karl Raimund 1972. *Objective Knowledge. An evolutionary approach*. Oxford: Clarendon Press.
- Rosa, Don 1995. Lukijalle. Teoksessa Jukka Heiskanen & Riku Perälä (toim.) 1995. *Kadonneen kirjaston vartijat ja muita Don Rosan parhaita*. Helsinki: Helsinki Media oy. 4.
- Rosa, Don 1999. *Sammon salaisuus*. Teoksessa Jukka Heiskanen, Riku Perälä & Elina Toppari (toim.) 1999. *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita*. Helsinki: Helsinki Media Sarjakuvat. 7–39.
- Rota, Valerio, 2008. Aspects of Adaptation – the Translation of Comics Formats. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 79–98.

- Ronkainen, Timo 2001a. Carl Barks. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 12.
- Ronkainen, Timo 2001b. Viisi vuosikymmentä ankantekijöitä. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 75–80.
- Ronkainen, Timo 2011. Maailman hauskin kuvasarjalehti sensuurin saksien armoilla. Teoksessa Jenni Hurme, Anna Kastari, Riku Perälä, Jenni Rapelo, Elina Rusokallio, Ville Viitanen & Mika Äärilä (toim.), *Aku Ankka -lehden juhlakirja*. Helsinki: Sanoma Magazines Finland. 4–7.
- Ruokosenmäki, Jouko 2000. *Kotouttaminen ja vieraannuttaminen käännoessarjakuivissa*. Tampereen yliopisto, käännoestieteen pro gradu -tutkielma.
- Salama, Ilkka 1991. *Kielessäkö Aku Ankan tulevaisuus?* Helsingin yliopisto, suomen kielen pro gradu -tutkielma.
- Sanoma Media Finland oy:n verkkokauppa. Sarjakuvalehdet ja -palvelut. Aku Ankka. [https://www.sanomakauppa.fi/Sarjakuvalehdet-ja-palvelut/Aku-Ankka.html?CatalogCategoryID=JJsK7A8g1N4AAAF51db\\_8YG](https://www.sanomakauppa.fi/Sarjakuvalehdet-ja-palvelut/Aku-Ankka.html?CatalogCategoryID=JJsK7A8g1N4AAAF51db_8YG). Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 18.1.2017.]
- Sanoma Media Finland oy:n verkkosivut 2017. Sanoman mediamyynti. Printti. Aku Ankka. <https://media.sanoma.fi/printti/aku-ankka>. Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 7.1.2017.]
- Suomen Mensa ry:n verkkosivut. Mensa-palkinto 2014 Aku Ankka -lehden toimituskaartille. Helsinki: Suomen Mensa ry. Luettu 15.1.2017.
- TTA Tieteen termipankki 26.01.2017: Käännoestiede:kansainvälistäminen. <http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Käännoestiede:kansainvälistäminen>. [Luettu 16.1.2017.]
- TTB Tieteen termipankki 26.01.2017: Käännoestiede:lokalisointi. (Tarkka osoite: <http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Käännoestiede:lokalisointi>). [Luettu 16.1.2017.]
- Ting-Toomey, Stella 1999. *Communicating Across Cultures*. New York: Guilford Press.
- Toivonen, Pia 2001. *En serietidning på fyra språk*. Acta Wasaensia No. 88. Vaasan yliopisto.
- Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Herkman Juha (toim.) 1996. *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press. 203–213.
- Tolvanen, Juhani 2001a. *Aku Ankan menestystarinan juuret eli alkoiko kaikki todellakin hiirestä*. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 27–29.
- Tolvanen, Juhani 2001b. Neljä valttiässä eli *Aku Ankan* päätoimittajat kautta aikojen. Teoksessa Antila ym. (toim.) 2001. 27–29.
- Tuliara, Pekka (toim.) 2007. *Disney, Aku & minä : Markku Kivekäs muistelee*. Helsinki: Sanoma Magazines Finland.
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility*. London: Routledge.
- Viitanen, Viia 2013. *Aku Ankan* internetsivut. Anonyymit ankkatyöläiset. [http://www.akuankka.fi/artikkeli/tietolaari/ajankohtaista/anonyymit\\_ankkatyolaiset](http://www.akuankka.fi/artikkeli/tietolaari/ajankohtaista/anonyymit_ankkatyolaiset). Helsinki: Sanoma Media Finland. [Luettu 3.2. 2017.]

- Waugh, Coulton 1947. *The Comics*. New York: Macmillan.
- Zanettin, Federico 2008a. *Comics in Translation: An Overview*. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 1–32.
- Zanettin, Federico 2008b. The Translation of Comics as Localization: On Three Italian Translations of *La piste des Navajos*. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 200–219.
- Zanettin, Federico 2008c. Comics in Translation. An Annotated Bibliography. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 270–306.
- Zanettin, Federico 2008d. Comics. Teoksessa Mona Baker & Gabriela Saldanha (toim.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 2. painos. London: Routledge. 37–40.
- Zanettin Federico (toim.) 2008. *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zitawi, Jehan 2008. Disney Comics in the Arab Culture(s): A Pragmatic Perspective. Teoksessa Federico Zanettin (toim.) 2008, 152–171.

## English summary

### Adaptation and *Aku Ankka* – a memetic approach

#### Introduction

*Aku Ankka* (Finnish for Donald Duck) is a weekly comic book featuring translated Disney comics with classic Disney characters such as Donald Duck and Mickey Mouse. *Aku Ankka* has had a highly prominent role in Finnish comics publishing since its inception in 1952. For more than half a century, it has enjoyed a readership of roughly one million, one fifth of the population, making it one of the most popular periodicals in Finland and a significant part of Finnish culture (Tolvanen 2001b, p. 115; KMT 2015/2016) – the average Finn will probably have learned to read with *Aku Ankka*.

Despite its prominence, *Aku Ankka* has received relatively little interest in Finnish translation studies – as is the case with comics globally, generally relegated to a marginal role due to their perceived status as commercially oriented children’s entertainment in a field dominated by more highbrow concerns, such as literary translation (Zanettin 2008a, pp. 19–20; Kaindl 1999, pp. 264–265). Out of the research focusing on translation and *Aku Ankka*, Pia Toivonen’s dissertation (2001) stands out as a comprehensive study of the ways in which the translations published in Finnish, Swedish and German Disney comic books differ from their source texts.

My aim in this thesis is to take a similar approach to Toivonen’s but to focus on adaptation as the key aspect of the localization process. I will conduct a descriptive text analysis in order to identify passages where the target text deviates from the source text, and analyze my findings utilizing different concepts of adaptation put forward by Georges L. Bastin, Zohar Shavit and Göte Klingberg. To help contextualize the adaptation-based strategies, I will apply Andrew Chesterman’s analytical framework that builds on Richard Dawkins’ concept of memetics.

The research material used consists of five comics published in five different issues of *Aku Ankka* and their source texts which have not been published as such but were made available for the purposes of this study by the editorial staff of *Aku Ankka*.

In order to contextualize the distinctive translation methods employed in *Aku Ankka* I will start with a brief overview of comics and the translation of comics in general, followed by a general

survey of how the subject has been approached in translation studies. I will then present an outline of Chesterman's views on memetics and their relevance to my research. After that I will proceed with an overview of the history and cultural significance held by *Aku Ankka* in order to track the evolution of the idiosyncratic style associated with the publication. Finally I will provide a more detailed account of the research material and methods I have used, followed by an account of the main findings and a discussion of their implications.

## **On comics in general and in translation science**

Despite considerable popularity in the early 20<sup>th</sup> century, comics were largely ignored in academia until the latter half of the century. The first attempt at a definition of comics is attributed to Coulton Waugh (1947, p. 14), who lists the essential elements as:

- 1) A continuing character.
- 2) A sequence of pictures complete in themselves or part of a longer story.
- 3) Speech in the drawing, usually surrounded by "balloon" lines.

Subsequent definitions have discarded 1 and 3 as inessential in order to accommodate experimental approaches to the medium (Herkman 1998, p. 22). Most scholars focus on the interplay of words and images as the essence of comics. The images generally play a dominant role as the more expressive and immediate form communication, but I will focus here on the verbal text, as the translation or adaptation of the visual text falls outside the scope of this study.

The verbal text generally consists of *narration*, *dialogue*, *sound effects* and *diegetic text*. Narration is typically enclosed in a text box at one of the extremities of the image, or *panel*, and dialogue is generally presented in speech bubbles. Sound effects consist of onomatopoeia embedded in the image, and diegetic text is made up of writings that are part of the narrative's universe, such as street signs, newspaper headlines and billboards (Herkman 1998, pp. 41–43). I have excluded onomatopoeia from this study as I see their translation as being governed by the local comics conventions of each country and thus less likely to involve adaptation in the form of omissions or additions.

There are countless ways in which words and images can be combined in comics, but the most common ones, according to Herkman (1998, p. 59) and McCloud (1994, pp. 153–155) are *picture specific combinations*, where the narrative relies mostly on the visual text, *word specific*

*combinations*, where the narrative relies mostly on the verbal text, *interdependent combinations* where both elements are required to complete the idea conveyed by the panel, and *parallel combinations*, where words and images follow seemingly unrelated paths. For the translator of comics, the most problematic aspects that stem from the medium itself are related to conveying interdependent combinations despite linguistic and cultural differences.

Instead of exploring the challenges of multimodality most translation scholars – of the few who have taken an interest in comics in the first place – have focused their interest on wordplay (Zanettin 2008c, p. 270), which, as such, is an important feature, but hardly exclusive to comics. Another popular approach has been that of *constrained translation*, where the interplay between the visual text and the verbal text as well as the restrictions to target text length are seen simply as constraints (Zanettin 2008a, pp. 20–21.) This view has been challenged by Celotti (2008) and Kaindl (1999) who point to significant shortcomings in the constrained translation approach. Firstly, the constrained translation includes the premise that only the verbal text can be manipulated in translation. This has been contested by Celotti (2008) and Zitawi (2008) among others. Secondly, it presupposes that images and visual narratives have a universal meaning across cultures, which has been disproved in semiotics (Celotti 2008, p. 44). Kaindl complements a similar multimodal approach with a socio-cultural contextualization of comics translation, drawing on the sociological theories of Pierre Bourdieu. According to Kaindl the translator's choices are largely conditioned by conscious and unconscious mechanisms specific to his, or the source material's, position within the framework of professional and literary culture. This direction has been further explored by Zanettin (2008b) who proposes that the translation of comics could be approached as localization process, where the translation of the verbal text is only one part of a localization process that involves visual and verbal manipulations of the source material and is carried out by a team of professionals rather than a single translator. The process also includes product revisions or updates, when the same comic is modified and repackaged for reprints in different formats aimed at different consumer demographics. It can also involve an internationalization stage, where the comic is purged of culture-specific elements that might cause problems in localization. Zanettin's views are particularly relevant to the subject of my study, as Disney publishers' practices would appear to coincide with Zanettin's description in many ways. Subsequent contributions have done little to introduce fresh perspectives to the study of comics in translation.



## **Comics in translation – practices and problems**

Conventionally a translator of comics would produce a document where each block of verbal text is somehow labeled or clearly ordered in a manner that will make it possible for the letterer or graphic designer to place them in panels in correct order. This translation would then be revised by the editor and laid out, and then returned to the translator for approval and proofreading. (Antila & Heiskanen 2001, p. 138; Zanettin 2008d, p. 38.) Modern desktop publishing software allows for a different approach, where the translation is entered directly into speech balloons, making it easier to adjust the length of the text. (Keynäs & Partanen, 2013).

In some cases, sound effects are left untranslated, to preserve them as an original artistic element, or simply to save money (Garcés 2008, pp. 238–241). Otherwise visual manipulations of the artist's work are somewhat rare, except in the case of irreconcilable cultural differences, such as differences in reading direction (as in the case of Japanese comics) or moral code (as in the case of religious taboos). Valerio Rota (2008) goes as far as to consider changes of format (page dimensions, coloring, cover material, binding etc.) an aspect of the translation process, based on the varying expectations readers will have across cultures from different comics formats, in terms of content and quality. Equally, the lettering is sometimes an element that needs to be translated, as in some contexts hand lettering can be considered more appropriate, or prestigious, than type, and vice versa (Kaindl 1999, p. 272). Overall, manipulations of the visual text must be taken into consideration as they will inevitably effect the verbal text: directly, by interfering with the interdependence of the verbal and the visual text, and indirectly, by reducing the space available for the verbal text, when a comic is issued in a format that is smaller than the original, for example.

Translation strategies used in the translation of comics are generally chosen to accommodate the expectations of the targeted readership. If the readers are mostly children, the strategies will likely include elements of domestication, with a target-oriented general approach. By contrast, in a more exclusive, high-end product targeting connoisseurs, the translation will probably be very faithful in order to convey the characteristics of the original as closely as possible (2008a, p. 7).

Different manipulative strategies have played a significant role in comics publishing, namely certain forms of *adaptation*, which generally goes beyond the scope of domestication. This can be interpreted as resulting from the fact that comics have been perceived as a commercial medium directed at juvenile mass audiences (see Kaindl 1999). Defined by Georges L. Bastin as a “set of translative interventions which result in a text that is not generally accepted as a translation but is nevertheless recognized as representing a source text” (2008, p. 3), adaptation is considered by many scholars as one of the key characteristics of translation practices employed in children’s literature. Another defining feature of adaptation is that it occurs in passages where the translator consciously adds to or subtracts from the source material instead of merely employing a translation strategy that deviates from straightforward word-for-word equivalence (ibid.). It is a practice typical of target-oriented fields of translation, such as drama translation, audiovisual translation, advertising and children’s literature, where the function of the target text takes precedence over literal meaning. In the case of children’s literature, the necessity of adaptation is typically seen to stem from the targeted readers’ perceived need of protection from overwhelmingly foreign or otherwise inappropriate elements (Bastin 2008, p.4).

Indeed, adaptation plays an important role in translated children’s literature. According to Alvstad (2010), it has been seen by translation scholars as the defining characteristic of translating for children, alongside other considerations such as an awareness of the dual readership of children and adults, and negotiating features of orality and multimodality. Most of these traits coincide with the translation of comics, and comics targeting a juvenile readership in particular. The most discussed views on adaptation in children’s literature come from Klingberg (1986) and Shavit (1986). Klingberg’s concepts of *cultural context adaptation*, *purification* and *modernization* have been highly influential in the field. Cultural context adaptation refers to modifications that replace source culture phenomena that might be unfamiliar to a child reader with appropriate equivalents in the target culture. Purification serves to purge the target text of any unsuitable elements that might be present in the source text, and modernization updates archaic elements to more relatable modern equivalents. These procedures are conditioned by the dominant pedagogical paradigm of the target culture (Klingberg 1986, p. 12). Shavit’s approach focuses more on examining the effects that the marginal status of translated children’s literature has on translatorial practices, claiming that the use of adaptation exhibits a lack of respect towards both the source texts and the child readers.

In Shavit's view this marginal status has allowed for translated children's literature to be relegated to a pedagogical device that mainly serves to transmit the value system of the target culture (1986, pp.112–113). One interesting point made by Shavit that applies to the present subject, is that additions are an indication of the features of the desired target text model, as adaptations are generally carried out through omissions and summarizing techniques (Shavit 1986, p. 121). More recent academics have taken a less critical stance to adaptation. Oittinen (2000, pp. 160–161), for example, argues that there is no clear-cut distinction between translation and adaptation, and that adaptation can be employed to the reader's benefit. The difference is mostly due to divergent views on translation in general: where Klingberg and Shavit see that translation as something that produces sameness, Oittinen considers reading and translation dialogic processes where meanings are negotiated between the author and the reader, or translator.

Many of the adaptation and localization processes described above play a significant role in *Aku Ankka*. I will return to them in the two final chapters of this summary.

## **Memes in translation**

Memetics is a theory of cultural transmission based on the concept of the *meme*, first introduced by evolutionary biologist Richard Dawkins. It has been applied to translation studies by Andrew Chesterman (2000), who uses it as an analytical device in tracking and dissecting the evolution of translation-related ideas. Dawkins defines the meme as the “unit of cultural transmission ... or imitation”, an idea that spreads from person to person, mutating in the process (Dawkins 2006, p. 192). He gives “tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches” as examples of memes (*ibid.*) and states that mutually supportive, interrelated memes form meme complexes (2006, p. 197).

Chesterman complements Dawkins' concepts with Karl Popper's theory (1972) on the evolutionary nature of the advancement of scientific knowledge: according to Popper, research can never verify a theory, but instead reveals new, more precise problems. In this way, scientific theories, when tested, evolve ever closer to verisimilitude without ever reaching it. Furthermore, Popper divides the universe into three worlds, one inhabited by physical objects, the second by subjective knowledge, the mind, and the third by objective knowledge, ideas and works of art –or as Chesterman sees it, memes (Chesterman 2000, pp 14–15). The three worlds

interact with each other, most importantly worlds two and three, as people, world two entities, refine objective knowledge, or world three entities, and objective knowledge, in turn, shapes humans. The autonomous nature of world three entities is of utmost importance to humans, as it is the key to cultural evolution: were it not for objective knowledge, each human being would have to start from zero (Chesterman, 2000 pp. 166–167).

Chesterman charts the evolution of translation science by constructing a memetic framework that evolves around five *supermemes*, or memes of a “particularly high level of generality” (Chesterman, 2000 p. 7). These, in turn, have given rise to countless other translation memes, or competing theories, that approach the supermemes from different perspectives, each contributing to the advancement of translation studies (Chesterman, 2000 pp. 19–42). The dominant memes of a given era become norms which govern translation practices and influence strategic choices. For example, in times when translators have mostly worked on religious texts, translation practices have evolved from what Chesterman names the Word of God supermeme, the belief that not only the words, but also the form, of sacred texts is holy. This, in turn has made word-for-word translation the norm, and dictated a preference for strategies that ensure maximal word-for-word equivalence (Chesterman, 2000 p. 22).

I share Chesterman’s view on the potential of a memetic approach as an analytical tool and will apply his ideas below in an attempt at an analogous analysis. My aim is to identify the memetic framework that governs the adaptation-based translation practices used to perpetuate the expectancy norms of *Aku Ankka* translations.

## **Material and method**

Disney comics won a considerable readership in the US market in the early and mid-1900s following the widespread success of Disney cartoons, and were subsequently introduced in many European countries. As their popularity began to wane in America in the 1960s and 70s, European demand continued to increase, which led to European publishers acquiring licenses from Disney for domestic production (Gerstein 2003, pp. 43–45; Tolvanen 2001a, pp. 28–29). By the 1970s, European titles had become largely independent of American artists. In northern Europe, the license was held by the Danish publisher Egmont H. Petersen (later shortened to

Egmont) that supplied the Nordic Disney comic books with reprints of American Disney comics and commissioned material created by globally sourced talent (Gerstein 2003, pp. 45; 49–50).

This model remains largely intact to date, as many of the European titles have managed to retain a sizeable readership. The Finnish Disney comics weekly, *Aku Ankka*, in particular, continues to be one of the most successful periodicals in Finland, a position held since the 1970s (Tolvanen 2001b, p. 117). Roughly one fifth of the population reads *Aku Ankka* every week, and according to national surveys, it sits firmly in the top ten of most read periodicals even in men's and women's segments (KMT 2015/2016). For adult readers, much of the appeal comes from humorous allusions to real-life phenomena through intertextual parody, caricatures of public figures and humorous commentary of contemporary talking points. Many Finns consider *Aku Ankka* a part of Finnish culture and it has won several awards for linguistic excellence (Hyvärinen 2002; Mensan verkkosivut). Some of the characters' names have become part of the Finnish language, such as *hannuhanhi*, 'a very lucky person' (Hannu Hanhi is the Finnish name of Donald Duck's extremely lucky cousin Gladstone Gander) and *pellepeloton* 'a kooky inventor' (Pelle Peloton is the Finnish name of Gyro Gearloose, the kooky inventor) (Lindfors & Tolvanen 2001). President Sauli Niinistö has even publicly proposed that immigrants should read *Aku Ankka* (and Finnish literary classics) to facilitate their integration (Ilta-Sanomat). While this might appear condescending from a foreign perspective, it reflects the sincere, high esteem held by Finns for *Aku Ankka*.

The vivid, elaborate language of the Finnish translations has become one of the main selling points of *Aku Ankka*, and is often highlighted in advertising campaigns (Sanoman verkkokauppa). While the translations have, since the beginning, exhibited an inclination towards domestication and prescriptivism (Tolvanen 2001b, p. 114), typical traits of translated mid-1900s juvenile entertainment, the 1980s saw a turn towards more pronounced adaptation. An initial motivating factor for an increasingly target-oriented approach was the fact that during the early years *Aku Ankka* was confined to relay translation: instead of the American originals, Finland was provided with sometimes conflicting Swedish and Danish translations as source material, which lead the translators and editors to occasionally introduce rewritten passages they felt more appropriate to the context set by the illustrations (Tuliara 2007, p. 51). Further impetus was provided by editor-in-chief Markku Kivekäs' personal ambition of improving upon the source texts (Tuliara 2007, pp. 54–55), which had begun to lose some of their appeal,

as the writers employed by Egmont were – and are – mostly non-native speakers of English. Furthermore, Egmont-produced comics are created from the outset for international distribution and thus go through an internationalization process, which eliminates culture-specific or multimodal elements that might cause problems during the localization stage (Antila & Heiskanen 2001, p. 137). To moderate any dilution this might entail, Egmont encourages those involved in the localization process to translate freely and add humor to the translations (Toivonen 2001, p. 373). What exactly should be added is not explicitly stated by Egmont or the editorial staff of *Aku Ankka*, but this must be learned through imitation (Keynäs & Partanen 2013), or memetically.

Under Kivekäs' tenure (1988–2007) his idiosyncratic approach to translation was established as the norm, and has since been upheld by his successors, all of whom got their start under his guidance (Tuliara 2007, pp. 61, 129; Norrlin 2014). Indeed, the editorial staff consider it their foremost task to “translate the translations from Finnish to the language of *Aku Ankka*” (Viitanen 2013, author's translation). Each translation is revised by two to three editors before it is published, and each has the liberty to change anything they wish (Antila & Heiskanen 2001, p. 138). As the final translation is a collaborative effort rather than the work of a single person the translators are not identified (Viitanen 2013). Literature on the subject would seem to agree that the central characteristics of the language of *Aku Ankka* include frequent use of alliteration, extravagant idiomaticity, allusions, exotic terminology and humorous names (Hyypä 2005, pp. 119–120; Keynäs & Partanen 2013, Salama 1991, *passim.*; Toivonen 2001, pp.120–121, Tuliara 2007, pp. 54, 60).

To determine the role of adaptation in these characteristics I have conducted a comparative text analysis of five stories published in 2015 and their source texts. I selected stories written by non-native speakers of English as I considered them more likely to result in translations that include adaptation. All stories feature Donald and the other Ducks. Mickey Mouse stories and ones focusing on more minor characters were excluded in order to keep variables that might stem from the different characters' idiolects and the effect of varying narrative conventions associated with each subgroup of characters to a minimum. In the following chapter I will summarize the results of my study and submit them to a memetic analysis to identify the underlying motivations of observed adaptations and to determine possible norms and strategies derived from them.

## Adaptation in *Aku Ankka*

Evidence of adaptation was abundant. I will first describe general findings and then proceed to give a more detailed account of the central characteristics listed above.

Even though Disney comics have since the 1950s had a reputation for offering innocuous family entertainment (Booker 2014, pp. 100–101), the Finnish translations display features of subtle purification. This is most evident in situations that involve violence or implied violence: as it would not be economical to have panels redrawn, violence is downplayed in the translations. This stems from the publisher's commitment to have their products transmit positive values to the readers (Erola 2000). An example of this is a scene, where a criminal holds the ducks at gunpoint to steal a valuable painting that is in their possession. Verbal references to violence have been removed (ST = source text, TT = target text):

(Example 1)

ST: Hand me that painting and nobody gets hurt! (DD5, p. 3)

TT: Töherryys tähän kouraan ja sassiin! (AA5, p. 5) (Back translation: Hand over the daub! Hop to it!)

Another interesting feature is the rejection of informal language. Passages in informal language have been made to conform with prescriptive rules, as in this example, where Donald is addressed by a dogcatcher:

(Example 2)

ST: That so? Didn't see no name tag on any of them! (DD2, p. 6)

TT: Onko joku näistä muka teidän? Yhdelläkään ei ole nimilaattaa. (AA2, p. 8) (Back translation: IS one of these yours, sir? None of them had a name tag.)

The Finnish translation is not only written in Standard Finnish, but includes an added element of formality in the form of address. The adherence to prescriptive rules can be traced back to the 1950s, when there was a negative stigma attached to the informal language typical of American comics – and to comics in general (Kaindl 1999, p. 272). One way to redeem this was through an adaptation from informal to more acceptable standard varieties of language in the translation process. In addition to the standardization of dialogue, this tendency can be observed in punctuation. In the source texts full stops are rarely used and the majority of sentences are closed with an exclamation point, regardless of the situation. Target texts follow standard punctuation. To this day, the adherence to prescriptive rules remains one of the selling points of *Aku Ankka*. Another possible explanation to the phenomenon is a subtle purification

process aiming to achieve political correctness: characters using non-standard varieties of language – and, by analogy, the social groups they represent – might be considered less intelligent or less educated by some readers. This would conflict with the desire to transmit positive values.

Despite the globalization process at Egmont, the translation showed evidence of cultural context adaptation. This was most evident in measures, currencies and place names, which followed the long-running conventions of *Aku Ankka* translations: measures were converted to the metric system and currencies to euros, and place names made to conform with the established practice of using names derived from bird names in the vein of *Ankkalinna*, ‘Duckburg’ (*ankka* means ‘duck’).

The most striking manifestation of adaptation in *Aku Ankka* is the widespread use of alliteration. Undeliberate juxtapositions of words starting with the same letter cannot be conclusively distinguished from deliberate ones, and so the results of my study are partially subjective. However, I feel that the data in the following table, showing the number of alliterations I interpreted as deliberate in each text, confirms adaptation as the primary source of alliteration.

Table 1. Instances of alliteration in source and target texts.

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Source text alliterations	5	2	7	11	22
Target text alliterations	58	20	37	43	66

I further divided the alliterations into subcategories of proper nouns with alliterations, locutions with alliterations and independent alliterations. Alliteration in proper nouns is a common feature across cultures, and locutions, used here to include idioms, phrases, collocations and the like, such as *to tell the truth* (DD5, p.11) or *to cut corners* (DD3, p. 6) are also likely to include alliterations both in Finnish and in English. According to my findings, the translations of alliterating proper nouns were likely to have an alliterative translation, whereas locutions with alliterations were translated with locutions with a roughly equivalent meaning rather than alliterative ones. This is reasonable since alliteration is not an essential component from a purely communicative perspective. Locutions with alliteration and independent alliteration, however, are much more common in the source texts, as shown in table 2.



Table 2. Alliterations by context in source texts (ST) and target texts (TT).

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Proper nouns with alliteration ST/TT	1 / 0	1 / 1	1 / 2	2 / 2	5 / 6
Locutions with alliteration ST/TT	0 / 7	1 / 6	2 / 7	2 / 4	2 / 10
Independent alliteration ST/TT	4 / 51	0 / 13	3 / 28	5 / 37	15 / 50

Some instances of independent alliteration in the target texts could be traced back to alliteration in the source text, but the majority originate from adaptation:

(Example 3)

ST: Donald! Look out for the palm trees! (DD1, p.4-)

TT: *Pysähdy! Posotat päin palmuja!* (AA1, p.6.) (Back translation: Stop! You're going to hit those palm trees!)

Overall, the findings suggest that alliteration in the target texts is mostly added in the localization process through a global adaptation of the target text with the objective of making the target text conform to the expectancy norms of *Aku Ankka*, which place great emphasis on playful language.

One of Kivekäs' pet peeves was tautology (Toivonen 2001, p 122), and this has had a tremendous influence on the language of *Aku Ankka*, known for its abundant use of synonyms and similar devices to circumvent repetition. This is achieved through a strategy not unlike elegant variation as described by Henry Fowler, as it often makes the choice of words rather artificial. Besides Standard Finnish, synonyms are drawn from specialized terminology, colloquial language and Finnish dialects. A good example of the avoidance of tautology is the story AA2, where twenty different words are used to refer to a dog, and it even gets a name, *Rautahammas* or 'Irontooth', while the source text DD2 uses *dog, doggie, boy, he* and *him*. The use of far-fetched terms is not always triggered by repetition in the source or target text, but rather seems an intrinsic feature of the target text model. This predilection for exotic word choice is complemented by the frequent use of idiomatic expressions, such as sayings and lexicalized collocations, a usage initiated by *Aku Ankka's* first editor-in-chief Sirkka Ruotsalainen (Tolvanen 2001b, p. 114). The following example shows how plain language is substituted with idiomatic expressions in the target text:

(Example 3)

ST: (two subsequent balloons): Go for it! Exchange the rhodium circuit with a platinum circuit! / Okay, boss! (DD3, 6.)

TT (two subsequent balloons): Hihat heilumaan! Vaihdatte rodiumin halpaseokseen ja sillä sipuli. / Selvä pyy, johtaja Ankka. (AA3, 8.) (Back translation: Get cracking! You'll exchange the rhodium for the cheaper mix and that's that! / We'll jump right on it, Mr McDuck!)

Table 3 shows the number of exotic words and idiomatic expressions in the source and target texts. The items were selected using a subjective evaluation of exoticism and idiomaticity rather than formal criteria.

Table 3. Exotic word choices and idiomaticity in source and target texts.

	DD1 / AA1	DD2 / AA2	DD3 / AA3	DD4 / AA4	DD5 / AA5
Exotic words ST/TT	1 / 25	1 / 17	3 / 20	0 / 14	17 / 37
Instances of idiomaticity ST/TT	4 / 7	5 / 11	5 / 12	5 / 7	8 / 12

As table 3 shows, exoticism and idiomaticity in the target texts are largely a product of adaptation. While the use of alliteration may be a slightly more prominent feature, exotic word choice and idiomaticity could be considered the key components of *Aku Ankka* translations, as they form an amalgamation of the playful and the pedagogic tendencies central to the identity of the publication: the rich language is considered entertaining as such, but also serves a vocabulary-enriching function. Here, the motivation behind the adaptation is not only to enhance the humorous tone of the target text, but also its pedagogical qualities.

Proper nouns, particularly ones that include an allusion to a prominent figure, are considered an important source of humor and intertextuality in *Aku Ankka*. The results of my study, however, suggest that they are less dependent on adaptation than the previously discussed categories, as humorous proper nouns appear to be an important part of the source text model as well. Despite approximate overall equivalence, some instances involve an added element of humor, especially ones where a common noun is translated as a proper noun with an amusing twist, such as alliteration in *KÄYTETTYÄ KAMAA JA KRÄÄSÄÄ* (AA4, p. 7) (Back translation: Second hand stuff and such) for 2<sup>ND</sup> *HAND CLOTHING* (DD4, p. 5). This was also apparent in names with an added reference to ducks or other birds, such as *ANKKAMARKETTI* (AA2, p. 7)

for *GROCERY STORE* (DD2, p. 5). However, the trend was not consistent, as in some instances proper nouns in the source text were translated using a common noun.

Allusive names receive a similar treatment: some featured properties gained from adaptation while others had lost important elements in translation. Most emblematic of the name-twisting that *Aku Ankka* is known for, were the names of painters in AA5, *Vassi Kanitiski* and *Mottikaali* (p. 4), which replaced *Gattino* and *Bratt Bits* (DD5, p. 2). While the nonsensical word combinations (*kani* means ‘rabbit’, *tiski* ‘counter’, *motti* ‘engine’ and *kaali* ‘cabbage’) appeal to children, adult readers will spot the references to Wassily Kandinsky and Modigliani. The source text nods to less-known Disney artist Wanda Gattino and to actor Brad Pitt. The target text is thus not only more amusing to children and adults alike, but also more appropriate to the content of the story. In other instances, however, similar name-twisting allusions in the source text had been stripped of the allusion in the target text, for no apparent reason.

Due to the inconsistent nature of the translation of proper names and allusions, and the limited number of findings, results are inconclusive as to whether these two target text categories can be considered dependent on adaptation. Some of the findings, such as the substitution of common nouns with proper nouns and the added name-twisting discussed above, however suggest that adaptation does play a role in enhancing the humorous function of the target text, as well as in increasing its appeal to adult readers. Thus, the findings support Shavit’s theory of additions being representative of the most important features of target norms.

From the memetic point of view, the supermemes of adaptation in *Aku Ankka* appear to be: 1) marketability, which dictates the removal of unwanted elements in translation to make the product more acceptable, and 2) the desire to improve upon the source text, which allows for additions and the manipulation of source text elements, and simultaneously supports marketability by making the product more desirable. These, in turn condition the lower level memes that shape the expectancy norms of the target text: political correctness, grammaticality, avoidance of tautology, exotic word choice and, to some extent, adult-oriented allusiveness. At the textual level, these are manifested in adaptation-based translation strategies. Based on my findings, I will here attempt a tentative formulation of some of the most common strategies (S):

**S1: ST character or entity referred to with a plain name or common noun  
→ TT name including elements of characterization and/or alliteration  
and/or an allusion**

(See *Rautahammas*, *KÄYTETTYÄ KAMAA JA KRÄÄSÄÄ* and *Mottikaali* above.)

**S2: ST constituent most relevant to context + complementary  
constituent/no complementary constituent →  
TT equivalent constituent + alliterative complementary constituent** (See *Pysähdy! Posotat päin palmuja!* above, where *palmuja*, ‘palm trees’, is most relevant to the context and other constituents have been chosen because they alliterate with *palmuja*.)

**S3: ST repeated concept central to the narrative →  
TT dynamic circumvention of the most common equivalent**  
(See the synonyms for ‘dog’ discussed above).

## Conclusion

In this study, I have examined comics and the translation of comics in general and their role in translation studies in order to determine the ways in which the translations of *Aku Ankka* diverge from common practices.

Despite the general trend in the world of publishing of moving toward a more respectful stance vis-à-vis translated children’s literature and comics, *Aku Ankka* has adhered to forceful adaptation. However, where adaptation through omissions and summarizing techniques, as described by Klingberg and Shavit, can indeed be considered disrespectful towards readers and authors, my results, which coincide with Toivonen’s (2001), confirm that in the case of *Aku Ankka* adaptation could be considered an asset rather than a liability (see Oittinen 2000), as it is responsible for much of the verbal appeal of the target texts. Traces of purification and unwarranted domestication are still discernable, but their importance is outweighed by that of added stimulative elements.

My memetic analysis shows that the motivation behind strategies and norms can indeed be traced back to underlying precepts, or memes and supermemes, and I find the memetic approach proposed by Chesterman a valid analytical tool.

The results presented here complement previous research on the subject, specifically Toivonen (2001), by shifting focus onto adaptation, which is a more appropriate approach to the

phenomena observed. Furthermore, this perspective, emphasizing the importance of expectancy norms, provides one answer to the question left open in Toivonen's dissertation: how translators know what kind of humor to add.

Due to the limited scope of this study, not all results could be confirmed, and further research could give a more precise account of translation of names and allusions, or verify if the mechanism described here apply to the translations of *Aku Ankka* in general. Another topic that requires further investigation is the historical development of the expectancy norms described here.