

# **Huumoria Fingerporista maailmalle**

**Miten suomalainen kielellinen leikittely kääntyy englanniksi?**

Karoliina Molander  
Tampereen yliopisto  
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot  
Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta  
Pro gradu -tutkielma  
Huhtikuu 2019



Tampereen yliopisto  
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot  
Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta  
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

MOLANDER, KAROLIINA: Huumoria Fingerporista maailmalle. Miten suomalainen kielellinen leikittely kääntyy englanniksi?

Pro gradu -tutkielma, 107 sivua, englanninkielinen lyhennelmä 15 sivua  
Huhtikuu 2019

---

Tämä pro gradu -työ lähti liikkeelle mielenkiintoisesta aineistosta, *Fingerpori from Finland* -kokoelmasta, joka sisältää valittuja strippejä *Fingerpori*-sarjan julkaisuvuosien varrelta englanniksi käännettynä. Sarja on erityisen tunnettu sen sisältämästä runsaasta kielellisestä leikittelystä ja ronskista huumorista, mikä teki teoksesta otollisen aineiston käännöstieteelliseen tutkimukseen, sillä kielellisen leikittelyn kääntämistä pidetään yhtenä kääntäjän haastavimmista tehtävistä. Humoristinen strippisarjakuva asettaa kääntämiselle vielä useita lisähaasteita, joista osa liittyy sarjakuvan multimodaalisuuteen ja osa funktioon, sillä jokaisen stripin tehtävänä on tavalla tai toisella synnyttää huumoria. Näin ollen kääntäjä ei voi sivuuttaa stripissä esiintyvää huumoria kääntämisen haastavuudesta huolimatta.

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten paljon ja minkätyyppistä kielellistä leikittelyä on valittu käännettäväksi ja minkälaisia käännösstrategioita kääntäjät ovat käyttäneet sen kääntämiseen. Analyysin perusteella käännökseen valituista stripeistä hieman yli puolet perustuu kielelliseen leikittelyyn ja käytetyt leikittelytyypit ovat: *homonymia/polysemia*, *leksikaaliset syntagmat* ja *syntaktinen monitulkintaisuus*. Näiden lisäksi esiintyi muutamia satunnaisia leikittelykeinoja. Käännösstrategioiden analyysin tulos oli yllättävä, sillä sen perusteella jopa 89,9 % *Fingerpori from Finland* -teokseen valituista teoksista on käännetty strategialla, jonka seurauksena alkuperäinen kielellinen leikittely säilyy ja edustaa samaa kielellisen leikittelyn tyyppiä myös käännöksessä.

Vaikutti epätodennäköiseltä, että kielellisen leikittelyn kääntäminen suomesta englantiin olisi niin vaivatonta kuin aineiston analyysin perusteella voisi päätellä, joten halusin vielä jatkaa tutkimista ja selvittää, poikkeavatko englanninkieliseen teokseen käännettäväksi valittujen strippien kielellisen leikittelyn suhteellinen osuus tai leikittelytyypit suomenkielisestä *Fingerpori*-tuotannosta. Verrokkina käytin *Fingerporin koko kuva 5* -teosta, joka sisältää alkuperäisiä *Fingerpori* -strippejä julkaisujärjestyksessä noin vuoden ajalta.

Vertailun perusteella *Fingerporin koko kuva 5* -kokoelman kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien prosentuaalinen osuus on yli 27 prosenttiyksikköä käännökseen valittujen strippien osuutta suurempi. Lisäksi *Fingerporin koko kuva 5* -kokoelman toiseksi yleisin leikittelytyyppi, *sananmuotohomonymia*, puuttuu käännettäväksi valituista stripeistä kokonaan. Vaikka käännettävien strippien valintaan vaikuttaa kielellisen leikittelyn käännettävyyden lisäksi muitakin tekijöitä, kuten kulttuurisidonnaisuus tai henkilökohtaiset mieltymykset, viittaa kokonaisen leikittelytyypin puuttuminen kuitenkin vahvasti siihen, että sananmuotohomonymiaan perustuvia leikittelyjä on pidetty erityisen vaikeina kääntää.

Avainsanat: kielellinen leikittely, sarjakuvan kääntäminen, multimodaalisuus, käännettävyys



# Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Sarjakuvasta</b> .....	<b>6</b>
2.1 Sarjakuvan arvostus.....	6
2.2 Sarjakuva multimodaalisena kokonaisuutena – sarjakuvan rakenne ja tulkinta .....	8
2.3 Huumorin luomisen keinot sarjakuvassa .....	12
<b>3 Huumori ja kielellinen leikittely</b> .....	<b>17</b>
3.1 Yleistä huumorista .....	17
3.2 Mitä on kielellinen leikittely? .....	18
3.3 Kielellisen leikittelyn tyypit.....	24
<b>4 Kielellisen leikittelyn kääntäminen humoristisessa strippisarjakuvassa</b> .....	<b>32</b>
4.1 Sarjakuvakääntämisen erityispiirteitä – multimodaalisuus kääntäjän apuna ja haasteena.....	32
4.2 Huumorin kääntäminen, käännettävyys ja vastaavuus .....	38
4.3 Kielellisen leikittelyn kääntämisstrategioita .....	43
<b>5 Aineisto ja menetelmä</b> .....	<b>49</b>
5.1 Pertti Jarlan <i>Fingerpori</i> .....	49
5.2 Tutkimusmenetelmä ja -kysymykset.....	53
<b>6 Kielellinen leikittely ja sen kääntäminen <i>Fingerporissa</i></b> .....	<b>57</b>
6.1 Kielellinen ja ei-kielellinen komiikka suomenkielisessä aineistossa .....	57
6.2 Kielellisen leikittelyn tyypit suomenkielisessä aineistossa.....	63
6.2.1 <i>Homonymia/polysemia</i> .....	64
6.2.2 <i>Sananmuotohomonymia</i> .....	68
6.2.3 <i>Leksikaalistuneet syntagmat</i> .....	70
6.2.4 <i>Syntaktinen monitulkintaisuus</i> .....	75
6.2.5 <i>Satunnaiset leikittelykeinot</i> .....	78
6.2.6 <i>Kielellisen leikittelyn tyyppien vertailua teoksissa</i> .....	81
6.3 Käännösstrategiat teoksessa <i>Fingerpori from Finland</i> .....	84
6.3.1 <i>kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käännös</i> .....	85
6.3.2 <i>kielellinen leikittely ≈ kielellinen leikittely: lähes identtinen käännös</i> .....	87
6.3.3 <i>kielellinen leikittely → toinen kielellisen leikittelyn tyyppi</i> .....	88
6.3.4 <i>kielellinen leikittely → sanasanainen käännös</i> .....	90

6.3.5 kielellinen leikkely → leikkelyn poisto.....	91
6.3.6 Käännösstrategioiden käyttö teoksessa <i>Fingerpori from Finland</i> .....	93
<b>7 Yhteenveto ja päätelmät .....</b>	<b>97</b>
<b>Lähdeluettelo .....</b>	<b>103</b>
<b>English Summary.....</b>	<b>i</b>

# 1 Johdanto

Ilmaisullisesti monimuotoiset tekstit ovat kiinnostaneet minua pienestä pitäen. Olipa kyseessä kuvakirja, suomeksi dubattu animaatioelokuva, tekstitetty TV-sarja tai viikoittain luukusta tipahtanut sarjakuvalehti, valtaosa lapsuuden rakkaimmista luku- ja katselukokemuksistani muodostui käännösten välityksellä. Lapsena en toki ymmärtänyt näiden kaikkien olevan käännöksiä. TV-tekstityksissä alkuperäinen lähdeteksti on jatkuvasti läsnä myös kohdekielisessä versiossa, joten ne on helpompi mieltää käännöksiksi – *Aku Ankkaa* tai *Karvista* lukiessani en tullut edes ajatelleeksi asiaa, koska sarjakuvien teksti oli niin luontevaa ja mukaansatempaavaa.

Opintojeni ja kääntämiskokemukseni perusteella osaan arvostaa näitä lapsuuden kokemuksia entistäkin enemmän, sillä *multimodaalisen*, vaikkapa kuvan ja sanan yhteispelistä koostuvan, lähdetekstin sujuva kääntäminen vaatii kääntäjältä monenlaisia erityisiä taitoja. Kääntäjän on ensinnäkin osattava lukea ja tulkita lähdetekstin kuvan ja sanan suhdetta ja pyrittävä luomaan se uudelleen käännöksessään. Toiseksi, multimodaalisen tekstin kääntäjän on usein pystyttävä mahduttamaan toiselle kielelle ja toiseen kulttuuriin sovitettu kohdetekstinsä tarkasti rajattuun tilaan, kuten piirrettyyn puhekuplaan. Kuvan ja sanan erityisen suhteen lisäksi sarjakuvissa esiintyy usein eräs kääntäjälle haasteellinen aines: humoristisuus.

Huumoria pidetään erittäin kulttuurisidonnaisena ilmiönä, sillä se saattaa olla tiukasti lähdekielen rakenteisiin sidottua kielellistä leikittelyä tai vaihtoehtoisesti perustua ainoastaan lähdekulttuurissa tunnettuihin naurunaiheisiin. Joissakin tapauksissa molemmat haasteet ovat läsnä samassa tekstissä. Tietyssä kulttuurissa esiintyvän kollektiivisen huumorintajun lisäksi huumorista nauttiminen on myös äärimmäisen subjektiivista ja vaihtelee merkittävästi yksilöidenkin välillä. (Chiaro 1992, 3.) Käännettäessä kielestä ja kulttuurista toiseen, nämä huumorin erityispiirteet nousevat ilmeisiksi ja toimivien käännösratkaisujen keksiminen ei välttämättä sujukaan mutkattomasti.

Tämä pro gradu -tutkielma sai alkunsa, kun sain käsiini vuonna 2014 ilmestyneen englanniksi käännetyn *Fingerpori from Finland* -sarjakuva-albumin. Pertti Jarlan piirtämä ja käsikirjoittama humoristinen *Fingerpori*-strippisarjakuva on tunnettu erityisesti sen sisältämästä runsaasta ja oivaltavasta kielellisestä leikittelystä ja ronskista huumorista. Vuodesta 2007 lähtien *Helsingin Sanomissa* julkaistu ja nykyään useassa muussakin lehdessä,

verkkojulkaisussa ja lukuisten kokooma-albumien kansien sisään painettu sarja oli edellisvuonna 2017 näyttävästi esillä sen viettäessä kymmenvuotisjuhliaan. Vuoden 2019 syksyllä ensi-iltansa saa myös *Fingerporin* maailmaan pohjautuva elokuva.

Juhlavuosi 2017 oli menestys, sillä vuoden kahdenkymmenen myydyimmän kotimaisen sarjakuvan listalle sijoittui yhdeksän *Fingerpori*-teosta. Viime vuonna 2018 *Fingerpori*-teoksia löytyi listalta peräti kymmenen. (Suomen Kustannusyhdistys 2019.) Tämän lisäksi sarjalla on uskollinen fanikuntansa myös sosiaalisessa mediassa – esimerkiksi Facebookissa ”Fingerporin ymmärtäjät” -nimellä kulkeva ryhmä on kerännyt tämän tutkielman kirjoittamishetkellä yli 130 000 jäsentä, jotka julkaisevat sivuilla omia suosikkistrippejään tai hakevat vertaistukea strippien ymmärtämiseen. Kuten Facebook-ryhmän nimestäkin on tulkittavissa, *Fingerpori*-stripit eivät yleensä tarjoa lukijalleen ”valmiiksi pureskeltuja” vitsejä, vaan usein strippien aivopähkinöitä joutuu hetken pohtimaan. Osa sarjan viehätysvoimasta perustuukin yllättävien oivallusten tuottamalle ilolle. Koska stripit eivät useinkaan ole yksiselitteisiä tai helposti tulkittavia suomalaisillekaan, on mielestäni erityisen kiinnostavaa, että sarjaa on päätetty kääntää myös englanniksi. Jarla itse suhtautuu varovaisesti *Fingerporin* käännettävyyteen, sillä hänen mukaansa vain noin kolmasosa sarjan stripeistä on käännettävissä (Kataisto 2017, 8).

*Fingerpori from Finland* -teos sisältää 279 sarjan julkaisuvuosien varrelta valikoitua strippiä, jotka on käännetty englanniksi. Teos ei näin ollen ole käänös mistään aiemmin julkaistusta suomenkielisestä *Fingerpori*-kokoelmasta. Halusinkin tässä pro gradu -työssä lähteä selvittämään kielellisen leikittelyn käännettävyyttä tässä humoristisessa strippisarjakuvassa. Ensimmäisiksi tutkimuskysymyksiksi muodostuivat:

1. Miten paljon ja minkätyyppistä kielellistä leikittelyä on valikoitunut käännettäväksi?
2. Millaisia käänösstrategioita kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien kääntämiseen on käytetty?

Näihin kysymyksiin vastatakseni hyödynsin erityisesti Chiaron, Leppihalmeen, Delabastitan, Laalon, Kytöhalmeen ja Gottliebin teorioita kielellisestä leikittelystä, sanaleikeistä ja niiden kääntämisestä. Huumorin ja kielellisen leikittelyn kieli- ja kulttuurisidonnaisuudesta johtuen oletukseni oli, ettei käännettäväksi todennäköisesti ole valikoitunut kovinkaan suurta määrää kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä ja että kielellistä leikittelyä sisältäviä strippejä on luultavimmin muokattu merkittävästi joko sisällöllisesti tai rakenteellisesti, jotta ne olisi mahdollista välittää englanninkieliselle kansainväliselle yleisölle.



Tutustuessani aiempaan tutkimukseen huomasin, että kielellistä leikittelyä ja sanaleikkejä on tutkittu paljon ja ne ovat olleet myös aiempien pro gradujen aiheena. Muiden muassa Koponen (2004), Ritala (2010), Haukilahti (2013), Hautakoski (2013), Perttola (2014) ja Palomäki (2015) ovat tarkastelleet kielellisen leikittelyn ja sanaleikkien kääntämistä multimodaalisissa humoristisissa teksteissä, kuten komediallisissa tv-sarjoissa, kirjoissa tai sarjakuvissa. Oma tutkielmani eroaa edellä mainituista tutkielmista erityisesti aineiston tyyppin vuoksi; *Fingerpori* on strippisarjakuva, jonka jokaiseen strippiin sisältyy jonkinlainen lyhyt kielellinen leikittely tai ei-kielellinen vitsi, joka on tekstityypistä johtuen pakko kääntää tavalla tai toisella. Useat muut humoristiset tekstityypit sisältävät vitsien ja kielellisen leikittelyn lisäksi runsaasti muutakin tekstiä, jolloin leikittely on mahdollista, joskaan ei toivottavaa, jättää kääntämättä, mikäli sille ei löydy luontaista vastinetta kohdekielestä (Leppihalme 1997b, 147–148; Delabastita 1996, 134). Taustatutkimukseni perusteella strippisarjakuvien kielellinen leikittely ei ole aiemmin ollut tutkimuskohteena käännöstieteen näkökulmasta. Lisäksi käännössuunta suomesta englantiin on päinvastaista harvinaisempi.

*Fingerpori*-sarjakuva on tosin toiminut pro gradu -tutkielmien aineistona aiemminkin. Rinne (2012) on tarkastellut kuvan vaikutusta *Fingerpori*-sarjan käännettävyyteen ennen kuin sarjan ensimmäinen käännetty teos ilmestyi. Hakala (2012) puolestaan käsitteli *Fingerpori*-huumorin intertekstuaalisia piirteitä suomen kielen pro gradu -tutkielmassaan. Lähimmäksi omaa aiheitani lähestyy Vileniuksen (2010) suomen kielen pro gradu *Minä sulle homonyymit näytän – kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerporissa*, joka on yhteistyössä sarjan tekijän kanssa kuvitettuna painettu myös osaksi *Fingerpori*-sarjaa. Vileniuksen työ on luonnollisesti toiminut innoittajana omassakin työssäni, mutta tutkielmani lisää pohdintaan käännöstieteellisen näkökulman. En myöskään halunnut lukittautua Vileniuksen valitsemaan tapaan kategorisoida *Fingerporin* komiikkaa, vaan halusin antaa omien tulosteni nousta aineistosta käsin teorian tukemana.

Kuten usein mielenkiintoisessa tutkimusprosessissa käy, tässäkin työssä aineiston analyysi vei mennessään ja herätti kysymyksiä, jotka johdattivat vielä kolmannen ja lopulta mielenkiintoisimman tutkimuskysymyksen äärelle. Saatuani teokseen käännettyjen englanninkielisten strippien sekä niiden suomenkielisten lähdestrippien analyysin valmiiksi kävi yllättäen ilmi, että vaikka teos sisältääkin runsaasti kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä, käännöksiin on tehty erittäin vähän muutoksia, sillä suurimmalle osalle käännettäväksi valituista suomenkielisistä kielellisistä leikittelyistä on löydettävissä melko

yksiselitteinen vastine englannin kielestä. *Fingerpori*-strippien kääntämisen näennäinen helppous on ristiriidassa perinteisen käsityksen kanssa, jonka mukaisesti kielellinen leikittely siirtyy huonosti kielestä ja kulttuurista toiseen tai on jopa mahdotonta kääntää (Chiaro 2010, 5; Delabastita 1997, 9). Tästä nousikin kysymys:

3. Eroaako *Fingerpori from Finland* -teokseen valikoitu kielellinen leikittely määrällisesti tai leikittelytyypeiltään suomenkielisessä *Fingerporissa* tyypillisesti esiintyvistä kielellisestä leikittelystä?

Halusin siis selvittää, edustavatko käännettäväksi valitut 279 strippiä tyypillistä *Fingerpori*-valikoimaa vai onko esimerkiksi joku leikittelytyyppi kokonaan kadoksissa tai yliedustettuna. Strippien käännettävyyden kannalta merkittävimmät muutokset on saatettu tehdä jo ennen varsinaiseen käännöstyöhön ryhtymistä, mikäli tietynlaiset stripit on jätetty pois käännöksestä. Tähän tarkoitukseen otin analyysiin mukaan vielä suomenkielisen kokoomateoksen *Fingerporin koko kuva 5*, joka sisältää 348 strippiä julkaisujärjestyksessä noin vuoden ajalta aikaväliltä 2011–2012. Koko *Fingerpori*-tuotanto englanninkielisen teoksen strippien valintaväliltä 2007–2014 olisi ollut kohtuuttoman suuri vertailuaineisto. Vileniuksen (2010) pro gradu -työtä en valitettavasti voinut käyttää suoraan vertailuaineistona, sillä olemme tyypitelleet leikittelykeinot hieman eri tavalla, eikä hän tutkielmassaan ilmoita leikittelytyyppien määrällisiä osuuksia.

Tutkielmani luvut 2, 3 ja 4 muodostavat tutkimuksen teoriataustan. Luvussa 2 esittelen lyhyesti sarjakuvan teoriaa erityisesti Herkmanin, McCloudin, Zanettinin, Rasilan ja Kaindlin ajatusten pohjalta. Luvun aikana luodaan lyhyt katsaus siihen, mitä sarjakuva on, miten sitä tulkitaan ja millä tavoin huumoria on mahdollista luoda sarjakuvan keinoin. Seuraava luku 3 keskittyy huumorin, kielellisen leikittelyn ja sanaleikkien määrittelyyn, tyypittelyyn ja määritelmien haasteisiin Chiaron, Leppihalmeen ja Delabastitan käännöstieteellisten näkökulmien pohjalta ja Karlssonin, Laalon ja Kytöhalmeen kielitieteellisen näkökulman täydentämänä. Luku 3 toimii pohjana suomenkielisen aineiston kielellisen ja ei-kielellisen komiikan jaotteluun sekä kielellisen leikittelyn tyyppien analyysiin. Luvussa 4 luodaan tarkempi katsaus kielellisen leikittelyn kääntämiseen strippisarjakuvan kontekstissa. Luvussa tuodaan esille sarjakuvan multimodaalisuuden vaikutuksia käänösprosessiin, huumorin kääntämisen ja vastaavuuden sekä käännettävyyden käsitteitä ympäröivää keskustelua sekä Chiaron, Delabastitan, Leppihalmeen ja Gottliebin käytännön käänösstrategiaehdotuksia kielellisen leikittelyn kääntämiselle. Viimeksi mainitut toimivat pohjana käänösstrategioiden analyysille.

Teoriaosuuden jälkeen luvussa 5 esittelen *Fingerpori* -sarjakuvan sekä tarkemmin tutkimusaineistoni ja kerron tutkimuksen toteutuksesta. Luku 6 keskittyy aineiston analyysiin: alaluvussa 6.1 kerron suomenkielisen aineiston analyysissä löytyneestä kielellisestä ja ei-kielellisestä komiikasta, alaluvussa 6.2 analyysin avulla muodostetuista kielellisen leikittelyn tyypeistä ja alaluvussa 6.3 kielelliseen leikittelyyn perustuvien striippien kääntämisessä käytetyistä strategioista. Lopuksi luvun 7 päätelmissä kokoan vielä tiivistetysti analyysin tulokset ja niiden pohjalta vastaukset tutkimuskysymyksiini ja teen yhteenvedon tutkimuksesta kokonaisuutena.

## 2 Sarjakuvasta

Tässä luvussa taustoitan sarjakuvan teoriaa. Alaluvussa 2.1 kerron lyhyesti sarjakuvan arvostuksesta ja asemasta kirjallisuuden kentällä. Alaluvussa 2.2 syvennyn kuvan ja sanan yhteispeliin, eli sarjakuvan ainutlaatuihin kieleen ja rakenteeseen, jolla on merkittävä vaikutus sarjakuvan lukemisen ja tulkitsemisen lisäksi myös käännösprosessiin. Alaluku 2.3 keskittyy sarjakuvakomiikkaan, eli huumorin synnyttämisen keinoihin sarjakuvassa.

### 2.1 Sarjakuvan arvostus

Sarjakuvia tutkineen Juha Herkmanin (1998, 11) mukaan sarjakuva on aikojen saatteessa kärsinyt arvostuksen puutteesta sekä taidemuotona että tutkimuksen kohteena, koska se on mielletty ”arkipäiväiseksi, viihdyttäväksi ja jopa lapselliseksi mediaksi”. Scott McCloud (1994, 18) kertoo, että suurimman osan 1900-luvusta sarjakuvien tekijät halusivat mieluummin tulla tunnetuiksi kuvittajina, kaupallisina taiteilijoina tai pilapiirtäjinä kuin sarjakuvataiteilijoina. Vielä nykypäivänäkkin sarjakuva-ammattilaiset joutuvat usein puolustamaan sarjakuvan asemaa (Herkman 1996, 10). McCloudin (1994, 140) toteamus kuvaa osuvasti perinteistä arkiajattelua: tyypillisesti lasten oletetaan aloittavan lukemisen ”helpoista” kirjoista, joissa on paljon kuvia ja vain vähän sanoja ja varttuessaan asteittain siirtyvän ”oikean” kirjallisuuden pariin, jossa kuville ei ole sijaa. McCloudin teos *Understanding Comics – The Invisible Art* (1993) on omiaan murtamaan muureja lapsellisen viihteen ja ”oikean” kirjallisuuden välillä, sillä teos on teoreettinen johdatus sarjakuvataiteen maailmaan, mutta se on kirjoitettu ja piirretty kokonaisuudessaan sarjakuvan muotoon.

Lindmanin, Mannisen ja Krookin (1992, 11, 25) mukaan erityisesti strippisarjakuvat mielletään helposti ”roskakulttuuriksi” ja helpoksi kertakäyttötuotteeksi. Sarjakuvastrippi on yleensä yhdestä viiteen ruudun mittainen osa säännöllisesti julkaistavaa sarjaa. Yhdessä stripissä kerrotaan perinteisesti kasku tai vitsi, joka alkaa ja loppuu saman yksittäisen stripin aikana. (Herkman 1998, 105.) Sarjakuvaa voidaankin yleisimmissä muodoissaan pitää edullisena ja nopeana populaarikulttuurin tuotteena – viihteenä. Viihteen pääasiallisena funktiona on nimensä mukaisesti viihdyttää ja tuottaa nautintoa ja mielihyvää. (Mts. 153.) Vuoden 2018 myyntitilastojen voisi ajatella tukevan ajatusta sarjakuvasta kevyenä viihteenä, sillä lähinnä lapsille ja lapsenmielisille suunnattu *Aku Ankka* oli edelleen selvästi suosituin Suomessa myytävä sarjakuva (Suomen Kustannusyhdistys 2019). Lapsiyleisölle suunnattua sarjaa ei kuitenkaan kannata aliarvioida, sillä se saattaa olla yllättävän monimuotoinen ja kielellisesti

rikas kokonaisuus. Esimerkiksi *Aku Ankan* näennäinen keveys ja lapsellisuus ovat ehdottomasti sarjan valtteja, sillä ne luovat kasvualustan valloittavalle kielelliselle ilottelulle. *Aku Ankan* toimittajat ja suomentajat ovatkin saaneet muun muassa Helsingin yliopiston suomen kielen laitoksen vuoden kielihelmi -tunnustuksen, jota perusteltiin lehden innovatiivisella tavalla käyttää kieltä ja kotouttaa sarjaa suomalaisille sopivaksi. Lisäksi sarjan nähtiin vaikuttavan jopa lukijoiden kielitajun kehittymiseen. (Hyypä 2005, 116–117.)

Sarjakuvien julkaisemisen edullisuudesta ja nopeudesta johtuen ne pystyvät esimerkiksi kaunokirjallisuutta paremmin heijastelemaan aikaansa ja kritisoimaan tai ottamaan kantaa ajankohtaisiin tai nousussa oleviin puheenaiheisiin. Populaarikulttuuri saattaa lukijakohtaisesti joko vahvistaa olemassa olevia ideologioita tai vaihtoehtoisesti luoda pohjan vastakkaisille tulkinnoille ja merkityksille. (Herkman 1998, 12, 153.) Kaikki sarjakuvat eivät toki ole kantaaottavia tai ajankohtaisiin ilmiöihin tarttuvia, mutta esimerkiksi strippisarjakuvien humoristisuus mahdollistaa kärjistetytkin kannanotot ”totisempaa” mediaa helpommin (mts. 129). Sarjakuvien vaikuttavuudesta kertoo sekin, että niitä on hyödynnetty sekä opetuksessa että propagandan välineenä, koska karrikoidun visuaalisen ilmaisun on havaittu yhdistävän ihmisiä heidän taustoistaan riippumatta (mts. 63).

Lindmanin, Mannisen ja Krookin (1992, 47) mukaan yksi syy siihen, miksei sarjakuva ole saanut ansaitsemaansa arvostusta ilmaisumuotona saattaa olla länsimaisessa kulttuurissa korostunut kirjoitetun tekstin arvostus, joka on johtanut kuvallisen ilmaisun väheksymiseen. Sarjakuvia saatetaankin ajoittain arvostella ainoastaan niiden sisältämän verbaalisen tekstin perusteella, jolloin rikas multimodaalinen kokonaisuus jätetään huomioimatta. Multimodaalisesti tulkittavaksi tarkoitettujen sarjakuvan verbaalinen teksti saattaa näyttää tökeröitä tai köyhältä visuaalisesta ympäristöstään irrotettuna.

Arvostus sarjakuvaa kohtaan on kuitenkin ollut jo jonkin aikaa nousussa ja sarjakuva on nykyään virallisestikin hyväksytty taidemuodoksi (Hyypä 2005, 115). Myös yliopistomaailmassa ja tutkimuksessa populaarikulttuuriin on alettu suhtautumaan myönteisemmin ja erilaiset sarjakuvakilpailut ja -palkinnot ovat yleistyneet (Herkman 1996, 22, 34). Suomessa vuoden paras kotimainen sarjakuva-albumi on palkittu vuodesta 2007 lähtien 5 000 euron arvoisella Sarjakuva-Finlandialla (Tampere Kuplii ry 2019). Lisäksi vuodesta 2014 lähtien valtion media-, sarjakuva- ja kuvitustaiteen toimikunta on jakanut 13 500–15 000 euron suuruisen valtionpalkinnon vuorovuosin joko ansioituneelle kuvitus- tai sarjakuvataiteen

ammattilaiselle (Taike 2019). Kotimaisten sarjakuvien vuoden 2018 myyntitilatukset osoittavat, että lapsille suunnattujen sarjakuvien ohella myös aikuisille suunnatut sarjat ovat saaneet merkittävästi jalansijaa Suomessa, sillä kaikki kaksikymmentä myydyintä teosta ovat pääasiassa aikuisyleisölle suunnattuja. Kahdenkymmenen kärkeen sijoittui muiden muassa kymmenen yksinomaan aikuiselle yleisölle suunnattua *Fingerpori*-teosta. (Suomen Kustannusyhdystys 2019.)

## **2.2 Sarjakuva multimodaalisena kokonaisuutena – sarjakuvan rakenne ja tulkinta**

Sarjakuvien merkittävin erityispiirre on niiden kokonaismerkityksen syntyminen kuvan ja sanan yhteispelistä – ne ovat siis *multimodaalisia* tekstejä. Multimodaalisuudella tarkoitetaan samassa tekstissä esiintyviä eri ilmaisumuotoja, jotka yhdessä muodostavat tulkinnallisen kokonaisuuden (Tuominen ym. 2016, 11). *Tekstillä* viitataan tyypillisesti vain kirjallisessa muodossa ilmaistuun, sanoja sisältävään kokonaisuuteen. Kun kyseessä on multimodaalinen kokonaisuus, kuten sarjakuva, muodostavat ilmaisumuodot yhdessä *tekstin*. (Mts. 20.) Sarjakuvan kehiksessä *teksti* pitää näin ollen sisällään sekä sanallisen, kirjoitetun kielen eli *verbaalisen tekstin* että kuvallisen ilmaisun ja sarjakuvakieleen sisältyvät efektit eli *visuaalisen tekstin* (Oittinen 2004, 11).

Sarjakuvia julkaistaan strippeinä, lehtinä, novelleina ja romaaneina. Näille sarjakuvan ilmaisumuodoille on kehittynyt omat kerrontakonventionsa ja ne eroavat toisistaan pituuden, julkaisumuodon ja aihepiirin puolesta. Julkaisumuotojen alle mahtuu vielä alalajeja, kuten jatkuvajuoninen seikkailusarja, underground-lehti ja huumoristriippi. (Herkman 1998, 22, 104.) McCloudin (1994, 5, 22) mukaan sarjakuvan sisältöä ei ole tarpeen rajoittaa tai määritellä, sillä tyyli, laatu ja aihepiiri ovat vapaita. Sarjakuvan ei myöskään tarvitse sisältää sanoja, vaikka suurin osa nykysarjakuvista hyödyntääkin kuvan ja sanan yhdistelmiä (mts. 8, 21).

McCloud (1994, 5, 20–21) pitää sarjakuvan määritelmän tärkeimpänä kriteerinä ilmaisumuodon muodostumista kuvien *sarjasta*. Kuvia on näin ollen oltava vähintään kaksi tai kyseessä on hänen mukaansa pilakuva. Yksittäiset kuvat saattavat saada sanastonsa sarjakuvasta, joten niiden voi ajatella olevan ”sarjakuvataidetta”, mutta yhden kuvan sarjaa ei McCloudin määritelmän mukaan ole olemassa (mts. 20). Federico Zanettin (2010, 34) toteaa osan teoreetikoista hyväksyvän yksikuvaisetkin sarjakuvat määritelmäänsä. Termejä *cartoon*

'pilakuva' (myös 'animaatio') ja *comic* 'sarjakuva' käytetään usein synonyymisesti englanninkielisessä kirjallisuudessa ja lisäksi monet sarjakuvataiteilijat tekevät sekä yksi- että useampiruutuisia sarjakuvia. Pilakuvat käyttävät sarjakuville tyypillisiä kuvaamisen keinoja ja niiden karikatyyrisellä tai pilakuvamaisella piirrostyyllillä pyritään synnyttämään huumoria – aivan kuten sarjakuvissa ja animaatioelokuvissa tai -sarjoissakin. (Mts. 34–35.) Herkmanin (1998, 105) mukaan sarjakuvan määritelmä on joustava, vaihteleva ja tapauskohtainen, joten tiukkaa yleispätevää määritelmää ei ole mahdollista antaa. Olisi jokseenkin epäloogista ajatella osan *Fingerpori*-stripeistä olevan sarjakuvia ja osan pilakuvia, kuten McCloudin (1994, 20) määritelmä antaa ymmärtää, sillä osa sarjan stripeistä on yksiruutuisia. Tässä tutkielmassa yksiruutuisetkin stripit lasketaan sarjakuviksi, koska ne ovat osa aineiston teoskokonaisuutta.

Sarjakuvan peruselementit ovat *kuva*, *sana* ja *efekti*. Efektillä tarkoitetaan esittämisen yksityiskohtia, jotka eivät ole kuvia tai sanoja, mutta saavat merkityksensä niiden yhteydessä. Tällaisia ovat esimerkiksi puhekuplien muoto (ajatuskupla vs. puhekupla) tai liikettä kuvaavat vauhtiviivat. (Herkman 1998, 44–45.) Myös ruutu, johon verbaalinen teksti ja kuvat sijoitetaan, toimii osana merkityksenantoprosessia, sillä kuvan rajauksella, kuvakulmalla sekä ruudun muodolla voidaan vaikuttaa kuvan tulkintaan (mts. 26).

Hahmojen visuaalisella olemuksella on merkittävä vaikutus sarjakuvan kerronnallisuuteen (Herkman 1998, 126). Erilaisia tunnetiloja kuvataan verbaalisen tekstin lisäksi nonverbaalisesti erilaisilla ilmeillä ja eleillä. Verbaalisen viestinnän tapaan myös nonverbaalinen viestintä ja erityisesti eleet ovat usein kulttuurisidonnaisia ja saattavat aiheuttaa ymmärrysvaikeuksia toisessa kulttuurisessa kontekstissa. (Pitkäsalo 2016, 52.) Sarjakuvan kuva ei yleensä pyri toisintamaan kuvaamaansa kohdetta tarkasti, vaan tuomaan esille sen perusidean ja merkittävimmät piirteet (Lindman ym. 1992, 39). McCloudin (1994, 30) sanoin kyse ei ole yksityiskohtien karsimisesta, vaan perimmäisen merkityksen löytämisestä ja sen vahvistamisesta. Yksinkertaistukset tapahtuvat usein käyttämällä kulttuurisesti rakentuneita kuvallisia koodeja, jotka saattavat ajoittain olla niin konventionaalistuneita, ettei niitä enää edes koeta yksinkertaistuksiksi, vaan ne tuntuvat luonnollisilta (Lindman ym. 1992, 39). McCloudin (1994, 31) mukaan karikatyyrien voima piilee niiden yleispätevyudessa; mitä yksinkertaistetummat piirretyt kasvot ovat, sitä useampaa erilaista ihmistä niillä voidaan kuvata. Yleisö on helpompi saada osallistumaan tarinaan, jos he voivat samaistua henkilöhahmoihin ja sarjakuvan maailmaan (mts. 42). Stereotyyppisiä tai karrikoituja sarjakuvahahmoja myös tulkitaan kulttuuristen konventioiden ja kontekstin perusteella, joten

mikäli hahmo poikkeaa merkittävästi totutusta, on tyypillistä, että lukija pysähtyy pohtimaan poikkeavan piirteen syytä (Herkman 1998, 127–129). Sarjakuvastripit osallistuvat aktiivisesti uusien yhteisesti tunnistettavien karikatyyrien synnyttämiseen ja vanhojen muokkaamiseen (Soikkeli 1996, 121, 123).

Sarjakuvat viestivät staattisesti ja monosensorisesti, eli liikkumattomilla kuvilla, jotka aistitaan ainoastaan katseen välityksellä. Tästä huolimatta ne tarjoavat lukijalleen visuaalisen maailman lisäksi ääntä (puhekuplat, äänitehosteet), liikettä (vauhtiviivat), aikaa (siirtymät kuvien välillä) ja tunnetiloja (värit, viivoilla piirretyt ilmeet, kuvien taustat). (McCloud 1994, 89.) Sarjakuvien kertomus muodostetaan toisiaan seuraavista kuvista tai kuvien ja sanojen yhdistelmistä (Herkman 1998, 22). Pelkkä verbaalinen teksti ei riitä kertomaan sarjakuvan tarinaa, vaan multimodaalisen kokonaisuuden tulkinta syntyy elementtien yhteispelistä. Leena Romun (2014, 128–129) mukaan sarjakuvan merkitykset muodostuvat sekä yksittäisten ruutujen välisissä suhteissa että koko sivu- ja teoskokonaisuuden tasolla. Yksiruutuisen stripin kerronnallisuus on pitkälti lukijan harteilla, koska yhdessä ruudussa lukijalle pystytään tarjoamaan vain yksi staattinen tilanne ja vihjeitä stripin tapahtumien kulusta. Lukijan pitää itse täydentää saman sarjan aiempien striippien perusteella tiedot hahmoista, tapahtumaympäristöstä ja tarinasta (Herkman 1998, 105).

Vastoin yleistä harhaluuloa sarjakuvien lukemisen helppoudesta, havaintotutkimusten mukaan jopa lyhyen arkistripin tulkitseminen vaatii hyvinkin monimutkaista lukemisprosessia (Lindman ym. 1992, 11). Sarjakuva murtaa länsimaiselle kulttuurille ominaista kuvan ja sanan kahtiajaon välistä muuria. Hahmojen dialogi sijoitetaan piirrettyihin puhekupliin ja näin ne tulevat osaksi kuvaa. Kertova teksti vaikuttaa kuvan tulkintaan ja ohjaa lukijan katsetta ja lukemisen rytmiä. (Manninen 1996, 46–47.) Kuvassa esiintyvän tekstin ulkoasu taas vaikuttaa muun muassa sen tulkintaan, mistä ääni tulee, millä voimakkuudella ja mikä äänen merkitys on tarinan kannalta. Lukijan tulisi pystyä ymmärtämään kaikkien näiden elementtien yhteistyössä tarjoama sanoma tai koko tulkinta saattaa jäädä vaisuksi. (Mts. 57.)

Maria Laakso (2014) on kirjoittanut kuvakirjojen multimodaalisuudesta. Monilta osin kuvakirjoissa esiintyvistä kuvan ja sanan suhteesta tehdyt havainnot pätevät myös sarjakuviin. Laakson kuvakirjoista käyttämä termi *ikonoteksti* viittaa multimodaaliseen kokonaisuuteen, jonka merkitys syntyy visuaalisen ja verbaalisen tekstin yhteispelinä (ks. myös Oittinen 2004, 11). Perinteisesti visuaalista tekstiä pidetään ikonisena ja verbaalista tekstiä konventioon



perustuvana. (Laakso 2014, 88.) Tästä yleisestä kahtiajaosta huolimatta myös kuvallisen ilmaisun tyyli ja perinteet pohjautuvat konventioon (mts. 103). Tullakseen luokitelluksi ikonotekstiksi tekstin tulisi Laakson sanoin muodostua niin, että ”verbaalinen ja kuvallinen esitys tuottavat yhdessä niin tiiviin taiteellisen kokonaisuuden, ettei kumpikaan olisi korvattavissa ilman että teoskokonaisuuden luonne ratkaisevasti muuttuu.” (mts. 93). Sarjakuva täyttää kiistatta tämän kriteerin. Ikonotekstejä myös luetaan ja tulkitaan yhdistelemällä ja vertailemalla molempien merkkijärjestelmien välittämää informaatiota. Multimodaalisen tekstin kuvat ja sanat muodostavat yhdessä yksityiskohtaisempia kokonaismerkityksiä kuin kumpikaan yksin pystyisi tuottamaan. Sanojen kontekstit muodostuvat ympäröivän verbaalisen kontekstin lisäksi kuvien tarjoamasta visuaalisesta kontekstista, jolloin kuvat rajaavat monitulkintaisen verbaalisen tekstin tulkintavaihtoehtoja ja verbaalinen teksti puolestaan ohjaa visuaalisen tekstin tulkintaa. (Oittinen & Ketola 2014, 113.) Myös elementtien muoto ja sijainti vaikuttavat tulkintaan (Romu 2014, 137).

Merkkijärjestelmien painotus ja kuvan tai sanan tehtävä multimodaalisessa kokonaisuudessa vaihtelevat kuitenkin tapauskohtaisesti (Laakso 2014, 88). Herkmanin (1998, 58–59) mukaan sarjakuvan kuvan ja sanan vuorovaikutussuhde voi olla kuvapainotteinen tai sanapainotteinen. Yleisimmin kuva ja sana toimivat yhteistyössä, jossa kummankaan dominanssi ei ole merkittävä. Näiden lisäksi visuaalinen ja verbaalinen teksti saattavat elää omaa elämäänsä toisistaan riippumatta tai tarinan sisällä saatetaan kertoa toista tarinaa, jolloin puhutaan *metakertomuksesta*. Huumorin keinona saatetaan käyttää *paradoksia*, eli kuvan ja sanan ristiriitaa. Yleisten trendien virrasta poikkeamista voidaan myös käyttää merkittävänä tehokeinona; vaikkapa yksinomaan verbaalisena tekstinä tuotettu sarjakuva poikkeaa valtavirrasta ja kiinnittää huomiota (mts. 59).

Sarjakuvaa tulkitaan aina tietyssä kontekstissa, joka koostuu sekä tulkitsijan henkilökohtaisista ominaisuuksista että ulkoisista tekijöistä, kuten ajasta, paikasta ja kulttuurista (Herkman 1996, 32; 1998, 10). Lukijan mukanaan tuomat ominaisuudet ovat ratkaisevia, sillä varsinainen tulkintahan tapahtuu vasta lukijan ja tekstin kohdatessa (Lindman ym. 1992, 48). Sarjakuvien lukutaito on opittua ja tästä syystä lapsena sarjakuvien lukutaidon oppineet osaavat tulkita sarjakuvia eri tavalla kuin aikuiset, jotka tutustuvat niihin ensimmäistä kertaa. Sarjakuvilla on siis oma kielioppinsa, joka hyödyntää kuvallisia ja sanallisia merkityksiä ja näiden yhdistelmiä ja jota pitää opetella ja harjaantua tulkitsemaan. (Herkman 1998, 64, 68; Lindman ym. 1992, 46–47.) McCloudin (1994, 63–65) mukaan *täydentäminen*, eli ilmiö, jossa vastaanottaja näkee

vain osan, mutta tulkitsee kokonaisuuden, mahdollistaa esimerkiksi ajan, liikkeen ja muutoksen tulkinnan sarjakuvassa. Täydentämistä tapahtuu sekä ruudun sisällä (mitä sellaista tapahtuu, mitä kuvassa ei näy?) että ruutujen välisessä tyhjässä tilassa (mitä tapahtuu ruutujen välissä?) (mts. 86). Usein tällaiset *hermeneuttiset aukot* täydentyvät lähes itsestään, mutta joskus ne vaativat lukijalta sarjakuvan lukutaitoa ja kykyä tulkita sarjakuvan kerronnan keinoja (Oittinen 2004, 122.) Myös sarjakuvaa tutkiessa tutkijan oma tulkinta vaikuttaa aina tutkimusprosessiin, jolloin perusteellisellakaan analyysillä ei pystytä löytämään yhtä oikeaa totuutta ja vaihtoehtoiset tulkinnat ovat aina mahdollisia (Herkman 1998, 15).

### 2.3 Huumorin luomisen keinot sarjakuvassa

Humoristisia sarjakuvia on useanlaisia, mutta strippimuotoista sanomalehtisarjakuvaa pidetään perinteisesti humoristisen sarjakuvan prototyypinä. Huumorisarjakuvan odotetaan olevan vitsikäs ja naurattavan lukijoitaan, mutta yksinkertaiselta vaikuttavan leikinlaskun perustana oleva huumori on tosiasiaassa hyvin monisäikeistä. (Rasila 1996, 61.)

Tanja Rasila (1996) on luokitellut sarjakuvakomiikan keinoja kahdella kerronnan tasolla: tarinan ja juonen sekä sarjakuvulle ominaisen ilmaisutekniikan tasolla. Rasila ottaa huomioon sarjakuvan multimodaalisen kokonaisuuden eikä eristä siitä vain verbaalisen kielen tuottamaa materiaalia. Tässä tutkimuksessa visuaalinen teksti otetaan huomioon vitsien kokonaistulkinnassa, mutta analyysin pääpaino on verbaalisessa tekstissä esiintyvässä kielellisessä leikittelyssä. Rasilan luokittelu tarjoaa kuitenkin hyödyllistä taustatietoa komiikan multimodaalisesta luonteesta sarjakuvassa, joten esitän sen seuraavaksi tiivistetysti.

Rasilan (1996, 66–73) mukaan komiikkaa voidaan synnyttää tarinan ja juonen tasolla hyödyntämällä kymmentä erilaista tekniikkaa. *Väärinymmärrys tai -tulkinta* perustuu kontekstinvaihdokseen, jossa repliikki tai teko irrotetaan alkuperäisestä kontekstistaan ja sijoitetaan uuteen. Taustalla on usein joko lauseiden tai sanojen monimerkityksisyys ja sarjakuvahahmojen oletukset niiden tulkinnasta. (Mts. 66–67.) Myös *avainsanat* liittyvät sanojen tai ilmausten monitulkintaisuuteen ja muistuttavat näin väärinymmärrystä. Komiikka ei kuitenkaan synny väärinymmärryksestä, vaan monitulkintaisia avainsanoja käytetään sitomaan yhteen keskenään erilaiset tai jopa ristiriitaiset tapahtumat, koska ilmaus sopii kuvaamaan näitä molempia. Huvittavaa on siis tapahtumien erilaisuus tai ristiriitaisuus. (Mts. 67.) *Mysteeriossa* hyödynnetään sitä, että kertoja ja hahmot ovat lukijaa edellä tarinassa. Lukija osaa odottaa ratkaisua ja tietää, että häneltä pimitetään jotain. Pimittäminen tapahtuu joko

erilaisilla piirrosteknisillä keinoilla tai ruutujen väliin jäävillä aukoilla. Jännite laukeaa, kun pimitetty ratkaisu paljastetaan lukijalle. Lukijan odotukset pyritään rikkomaan yllättävällä tavalla. (Mts. 68–69.) *Täyskäännös* tulee yllätyksenä sekä lukijalle että sarjakuvan hahmoille. Se on odottamaton käänne juonessa tai itsestään selvänä pidetyn ratkaisun täydellinen muutos. (Mts. 69.) Sarjakuvassa ristiriita eli *paradoksi* muodostetaan usein kuvan ja sanan välille. Rasilan esimerkissä pojat alkavat tappelemaan siitä kumpi heistä on rauhaa rakastavampi. Paradoksi on suosittu ironian esittämisen keino, jossa sanotaan yhtä, mutta tarkoitetaankin toista. (Mts. 71.)

*Absurdissa* ristiriita on sarjakuvan esittämän ”mahdottoman” maailman ja todellisen maailman välillä (Rasila 1996, 71). *Toistoa* voidaan käyttää sellaisenaan luomaan naiivia tai jopa absurdia vaikutelmaa tai yhdessä toisten komiikan tekniikoiden kanssa lisäämään niiden tehoa. Myös toistuvan elementin toiston yllättävä rikkoutuminen luo huumoria. (Mts. 71–72.) *Metafikttiivisyys* on sarjakuvan ilmaisukeinoja, kieltä tai sarjakuvien hahmoja kommentoiva elementti sarjakuvassa (mts. 72). Herkman (1998, 112) käyttää ilmiöstä nimitystä *metakieli*. Herkmanin esimerkissä tarina etenee tavanomaisella rytmillä ruudusta toiseen, mutta yllättäen hahmo rikkoo konventioita esimerkiksi hyppäämällä ulos ruudusta tai kommentoimalla puhekuplan muotoa. Tällaista metakieltä esiintyy huomattavasti useammin lyhyissä huumoristripeissä kuin pitkissä jatkuvajuonisissa kertomuksissa (mts. 113). Tämän lisäksi sarjakuvissa esiintyvää *intertekstuaalisuutta*, eli viittauksia esimerkiksi tunnettuihin henkilöihin, ilmiöihin tai vaikkapa toisiin sarjakuviin, voidaan käyttää huumorin lähteenä (mts. 187–189). Rasilan (1996, 72) yhdeksäs tekniikka, *draamallinen ironia*, puolestaan perustuu lukijan taustatietoihin, kuten kertojan pohjustukseen, edellisiin strippeihin tai muuhun tietoon, jota sarjakuvan hahmo ei tiedä. Näin ollen lukija pystyy näkemään hahmon toiminnan tai sarjan tapahtumat koomisessa valossa. *Luonnekomiikka* on osittain limittäinen edellisen keinon kanssa. Koominen efekti syntyy tuttujen hahmojen käyttäytymismalleista tai niiden yllättävistä poikkeamista. (Mts. 73.)

Koomisen tekniikat sarjakuvailmaisun tasolla toimivat kielellisen leikittelyn tukena ja vitsien terävöittäjinä, mutta pystyvät myös itsenäisesti luomaan komiikkaa (Rasila 1996, 74). Ilmaisuteknisiä keinoja ovat: totuttujen sarjakuvaelementtien muuntelu; kuvasymbolit, kuten rakastuneen sydämenmuotoiset silmät; simultaaninen esittäminen, joka liittyy sarjakuvan sivusommitteluun; montaasi, jossa hyödynnetään ajallisia ja paikallisia siirtymiä ruudusta toiseen; kuvarajaus, kuvakoko ja perspektiivi sekä kuvalliset ilottelut, kuten lenokkaat viivat

(Mts. 74–77.) Verbaalisen tekstin sekä hahmoja, miljöötä ja objekteja kuvaavan visuaalisen tekstin lisäksi sarjakuva sisältää runsaasti typografisia elementtejä, jotka vaikuttavat huumorin luomiseen (Kaindl 2004, 189).

Rasilan (1996, 66) mukaan tekniikat eivät ole toisiaan poissulkevia ja ne toimivatkin usein saman sarjan sisällä ja toisiaan tukien. Rasila (1996, 78) toteaa lisäksi vastaan tulevan edelleen uusia strippejä, jotka eivät sovi mihinkään luokkaan. Hänen mukaansa humoristista sarjakuvaa on loppujen lopuksi lähes mahdotonta määritellä tyhjentävästi, sillä sarjakuvan humoristisuus on aina myös lukijan ja hänen henkilökohtaisten ominaisuuksiensa käsissä.

Strippisarjakuvassa kerrotaan usein stripin aikana pohjustettu ja sulkeutuva vitsi tai kasku (Herkman 1998, 105). Yhteistä kaikille vitseille on se, että niissä pitää perinteisesti olla niin kutsuttu ”punchline”, eli vitsissä tapahtuva yllättävä käänne, vitsin huipentuma tai ydin, joka on tavalla tai toisella ristiriidassa lingvistisen tai semanttisen ympäristön kanssa (Chiaro 1992, 48). Kielellä leikittelyn tai vitsailun voidaan ajatella olevan tietynlaista kielellistä petosta, sillä vitsin kertoja usein huijaa vastaanottajaa kiertämällä kielenkäytön pragmaattisia tai sosiaalisia lakeja ja näin tekemällä ohjaa vastaanottajaa ajattelemaan väärin, jotta yllätyksellinen käänne olisi mahdollinen (mts. 75). Mikäli vitsi on pohjustettu tavanomaisella tavalla, vastaanottajat osaavat kuitenkin odottaa käännettä (mts. 49). Erityisesti humoristisissa strippisarjakuvissa lukijat tietävät jokaisen stripin sisältävän jonkinlaisen vitsin, joten he ovat valmiina löytämään ja vastaanottamaan sen.

Multimodaalisissa teksteissä, kuten sarjakuvissa, esitysmuodon kuvan ja sanan yhteispeliä hyödynnetään usein sanojen tai lauseiden monimerkityksisyyden korostamisessa. Visuaalinen teksti voi tukea verbaalista tekstiä lukitsemalla monimerkityksellisen ilmauksen oikean tulkintamallin tai vaihtoehtoisesti tarjoamalla verbaaliselle tekstile vastakkaisia tulkintatapoja. (Delabastita 1996, 129.) Monimerkityksiset sanat ja ilmaukset on opittu ymmärtämään tietyssä merkityksessä kontekstista riippuen. Sarjakuvissa tätä voidaan hyödyntää huumorin luomisen keinona, jolloin esimerkiksi ensimmäisessä ruudussa kysytty ”Veikö kissa kielesi?” tuo lukijan ajatuksiin tyypillisimmän eli kuvaannollisen tulkintamallin, mutta viimeisessä ruudussa kysymyksen monitulkintaisuus alleviivataan ”punchlinella”, jossa kissa kirjaimellisesti juoksee ihmisen kieli suussaan. Kirjaimellinen tulkinta on yllättävä ja herättää lukijassa humoristisen vaikutelman. (Herkman 1998, 73–75.) Kyseisenlaisen humoristisen stripin ymmärtämiseksi lukijalla tulee olla ennakkotietoa sanonnan konventionaalista tulkintatavasta. Esitiedot kielen

tulkintamalleista ovat erityisen merkityksellisiä tapauksissa, joissa idiomia tai konventionaalistunutta ilmausta ei ilmaista sanallisesti ollenkaan, vaan lukijan pääteltävä viittaus kuvallisesta materiaalista. (Mts. 76.) Monimerkityksellisyydestä ja kielellisestä leikittelystä kerron enemmän luvussa 3.

Klaus Kaindlin (2004, 176) mukaan multimodaalisen huumorin luomisessa on löydettävissä viisi erilaista kuvan ja sanan suhdetta:

- 1) sanaleikit, jotka koostuvat pääosin lingvivistisistä merkeistä
- 2) sanaleikit, joita nonverbaaliset merkit vahvistavat
- 3) multimodaalista yhteispeliä vaativat leikit
- 4) nonverbaaliset leikit, joita verbaaliset merkit vahvistavat:
- 5) ainoastaan nonverbaalisista elementeistä koostuvat leikit

Näiden lisäksi huumorin luomisessa voidaan hyödyntää edellisessä alaluvussa mainittuja *metakertomuksia*, joissa kuva ja sana kertovat kokonaan eri tarinaa ja *paradoksia*, jossa kuva ja sana ovat täysin ristiriidassa. Ironinen huumori syntyy siitä ristiriidasta, että kuvassa näytetään jotain aivan muuta kuin mitä teksti kertoo. (Herkman 1998, 55–57.) Metakertomus ja paradoksi voidaan periaatteessa nähdä kuuluviksi Kaindlin kolmanteen ryhmään, *multimodaalista yhteispeliä vaativiin leikkeihin*, sillä vaikka kuva ja sana eivät näissä tapauksissa toimikaan harmonisessa yhteistyössä, niiden samanaikainen olemassaolo (metakertomus) tai vuorovaikutus (paradoksi) on välttämätöntä humoristisen efektin luomiseksi. Laakson (2014, 87, 93) mukaan huumori ja ironia syntyvät ikonoteksteissä usein juuri verbaalisen ja visuaalisen tekstin välisestä ristiriidasta. Ristiriita voi syntyä joko sisällöllisestä tai tyyllillisestä epäsymmetriasta, josta voidaan käyttää termiä kuvan ja sanan *kontrapunktisuus*. Yksi esimerkki tästä on metaforien esittäminen kuvaannollisesti verbaalisessa tekstissä ja kirjaimellisesti visuaalisessa tekstissä. Laakson (2014, 99–101) mukaan jännitteitä voi syntyä myös silloin, kun kuva ja sana eivät ole varsinaisesti ristiriidassa, vaan molemmat saattavat metafiktiivisesti leikitellä esimerkiksi juuri metaforien tulkintatavoilla.

Myös Leena Romu (2014) on tarkastellut ironian sijoittumista kuvan ja sanan välisiin jännitteisiin. Sarjakuvissa ironia syntyy tyypillisesti sanotun ja sanomattoman sekä sanotun ja kuvatun välisestä jännitteestä. Sarjakuvaa lukiessaan lukijan on osallistuttava aktiivisesti merkitysten luomiseen täydentämällä sanomaton informaatio sekä ruutujen väliin jäävät tapahtumat. (Mts. 132.) Ironiaa syntyy esimerkiksi merkkijärjestelmien erilaisesta tavasta

viitata todellisuuteen; verbaalisella kielellä on mahdollista luoda epämääräisempiä ja mielikuvituksellisempia kuvia ilmiöistä, kun taas visuaalinen esittämistapa muuttaa nämä abstraktit ajatukset konkreettisempaan muotoon ja näin verbaalisen ja visuaalisen välille syntyy ironinen vaikutelma (mts. 134). Kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen ristiriidan lisäksi Romu (2014, 145) luettelee ironian keinoiksi sarjakuvassa yksinkertaistamisen, liioittelun, vähättelyn, rekisterimuutokset, ristiriidat, epäjohdonmukaisuuden, toiston ja kaiutuksen. Sarjakuvassa näitä keinoja voidaan hyödyntää multimodaalisesti verbaalisen ja visuaalisen esitysmuodon välillä sekä ruutujaon muodostamassa rytmikassa (mts. 136–137).

### 3 Huumori ja kielellinen leikittely

*Kielellinen leikittely* ja *sanaleikki* ovat huumorin synnyttämisen keinoja, mutta termien tarkemmista määritelmistä, eroista ja kattavuuksista on useita erilaisia mielipiteitä. Tässä luvussa kerron ensin lyhyesti huumorista ilmiönä, sitten esittelen tämän tutkielman kannalta merkittävimmät kielellisen leikittelyn määritelmät ja sen jälkeen analyysissä hyödynnetyt kielellisen leikittelyn tyypit.

#### 3.1 Yleistä huumorista

Delia Chiaron (1992, 1) mukaan huumoria on tutkittu vuosisatoja. Kuuluisia huumorin määritelmiä ovat luoneet muun muassa Platon, Aristoteles, Cicero, Hume, Kant ja Freud, jotka ovat tarkastelleet huumorin fyysisiä, psykologisia ja sosiologisia ulottuvuuksia lingvistisen näkökulman jäädessä paitsioon. Nauru on fysiologisesti tarkasteltuna universaali ilmiö, nauruun johtava *stimulus* taas vaihtelee kulttuurista toiseen (mts. 2–3). Eli kaikkialla maailmassa ihmisillä on samanlainen fyysinen kyky ja taipumus nauraa, mutta se *mille* nauretaan, on erittäin kulttuurisidonnaista. Se, mitä ihmiset pitävät hauskana, on riippuvainen lingvistisestä, maantieteellisestä, ajallisesta ja sosiokulttuurisesta ympäristöstä sekä vastaanottajan henkilökohtaisista ominaisuuksista (mts. 3). Ehkä kuvaavin esimerkki huumorin kulttuurisidonnaisuudesta on se, että yhteisestä kielestä huolimatta brittiläiset tilannekomediat usein adaptoidaan sekä käsikirjoitukseltaan että näyttelijäkaartiltaan sarjan siirtyessä Yhdysvaltojen levitykseen. Toisaalta amerikkalaiset humoristiset tekstit siirretään usein sellaisenaan ulkomaanlevitykseen. (Chiaro 2010, 21–22.) Chiaro (mts. 22) arvelee tämän johtuvan ainakin osittain siitä, että brittikomediat ovat tyypillisesti hyvin kulttuurisidonnaisia ja niiden teemat sijoittuvat tiukasti paikalliseen kulttuuriin, kun taas amerikkalaiset komediat ovat tyypillisesti yksilökeskeisimpiä ja keskittyvät kansainvälisesti tunnistettavampiin ilmiöihin.

Tanja Rasilan (1996, 61) mukaan huumori ja *koominen* voidaan erottaa toisistaan. Huumori on abstrakti tunnetason käsite, kun taas koominen on havaittavissa oleva ominaisuus. Huumori on näin ollen se, mitä pyritään koomisilla aineksilla synnyttämään esimerkiksi kielellisessä leikittelyssä. Koomista tarvitaan huumorin synnyttämiseen, mutta koominen voi esiintyä synnyttämättä huumoria (mts. 62). Koomisen mekanismeja ovat esimerkiksi epäkonventionaalisuus ja yllätyksellisyys (mts. 64). Koominen on ilmiönä mutkikas, mutta sitä

on pyritty selittämään erilaisilla teorioilla. *Inkongruenssiteorian* mukaan koominen on yhteensoveltumattomien mielikuvien yhdistämistä tai epäkonventionaalisuutta, eli totutuista säännöistä, kuten kirjoittamattomista keskustelusäännöistä, poikkeamista (mts. 64–65). *Arvonmuutosteorian* mukaan keskeistä on vastaanottajan odotusten rikkominen, joko yllättämällä hänet positiivisesti tai rikkomalla jonkin arvokkaana pidetyn asema. Arvonalennus on erityisesti parodian ja satiirin tehokeino. *Ylemmyysteoria* taas perustuu ihmisen haluun nähdä itsensä tarkastelemansa kohteen yläpuolella. Sen mukaan koominen on vahingoniloa toisen epäonnistumisista tai puutteita kohtaan. (Mts. 64).

Huumorin yleisestä kulttuurisidonnaisuudesta huolimatta jotkin huumorin ja vitsien aihepiirit ovat kansainvälisesti yhteisiä. Hyvin yleisiä ovat *halventavat* vitsit, joissa kuulija saa tuntoa ylemmydentunnetta. Vitsailun kohteena on usein stereotyyppinen kärjistetty näkemys etnisestä vähemmistöstä tai naapurikansasta, seksuaalivähemmistöstä, vastakkaisesta sukupuolesta, ammattiryhmästä tai mielisairaista. Tämänkaltaisten vitsien taustalla saattaa ylemmydentunteen lisäksi piillä myös kätkeytyjä pelon tai uhan tunteita. (Chiaro 1992, 7–8.) Tämän lisäksi toisten epäonnelle nauraminen vaikuttaa olevan melko universaalia (mts. 5). Länsimaisessa kulttuurissa *seksuaalisuuteen* liittyvät vitsit ovat suosittuja, mutta niiden tarkemmat teemat vaihtelevat kansalliskulttuurista toiseen. Myös muunlainen ”*alapäähuumori*” liittyy samaan aihepiiriin ja on universaalisti suosittua. (Mts. 8–9, 64.) Näiden lisäksi *absurdit* tai *yliluonnolliset* vitsit, joihin liittyy usein esimerkiksi puhuvia eläimiä tai esineitä, vaikuttavat olevan yleisessä suosiossa (mts. 9).

### 3.2 Mitä on kielellinen leikittely?

Suomenkielisessä kirjallisuudessa puhutaan usein *sanaleikistä* kielellisen leikittelyn sijaan. Ritva Leppihalmeen (1997b, 141) mukaan *sanaleikki* on esiintymiskontekstistaan poikkeava, yleensä tarkoituksellinen retorinen keino, jolla pyritään herättämään vastaanottajan huomio. Englanninkielisessä kirjallisuudessa on tyypillistä käyttää termiä *wordplay*. Leppihalmeen (1997b, 142) mukaan *wordplay* on tyypillisesti sanaleikkien yläkäsite, kun taas *pun-*alikäsiteellä viitataan sanaleikkeihin, jotka leikittelevät kirjoitus- tai ääntämistavaltaan samankaltaisilla, mutta merkitykseltään erilaisilla sanoilla. Itse huomasin kuitenkin jonkin verran epäjohdonmukaisuutta termien käytössä ja osa kirjoittajista (kuten Delabastita 1997 ja Gottlieb 1997) vaikuttaa käyttävän termejä *wordplay* ja *pun* synonyymisesti. Chiaro (1992; 2010) käyttää näiden lisäksi termejä *verbal play* ja *verbal humour*, jotka muistuttavat jo



lähemmin suomenkielistä *kielellistä leikkittelyä*, samoin kuin Thorsten Schröterin (2004) *language-play*. Kielellisen leikkittelyn ja sanaleikkien määrittelemisen vaikeudesta kertoo se, että erilaisia määritelmiä löytyy lähes yhtä paljon kuin ilmiön tutkijoita. Leppihalmeen (1997a, 3) mukaan määritelmien erilaisuuteen vaikuttaa sanaleikkien monimuotoisuuden lisäksi tutkijoiden subjektiiviset näkemykset sekä erilaiset tutkimukselliset tarpeet. Tämän tutkimuksen tarkoituksiin *sanaleikki* kuulostaa liian rajaavalta, sillä tutkimassani aineistossa leikitellään sanojen lisäksi monilla muillakin rakenteilla. Tästä syystä *kielellinen leikkittely* on mielestäni osuvampi termi kuvaamaan tutkimaani ilmiötä. Teoriaosuudessa käytän termejä vaihtelevasti johtuen lähteideni erilaisista sananmuodoista.

Delia Chiaro (1992; 2010) määrittelee *kielellisen huumorin* (*verbal humour/wordplay*) erittäin laajasti ja hänen mukaansa se kattaa jokaisen mahdollisen tavan, jolla kieltä käytetään huvittamiseen tai viihdyttämiseen, sillä kaikki vitsit leikkivät kielellä riippumatta siitä, sisältävätkö ne varsinaista sanaleikkiä vai eivät. Kieli toimii vitsin välittäjänä, jolloin vitsiä ei olisi ilman kieltä. (Chiaro 1992, 1–2, 15.) Vitsit voivat perustua kieleen ja sen rakenteisiin (*linguistic jokes*) tai kieli saattaa toimia välittäjänä vitseissä, jotka perustuvat kielenulkoiseen maailmaan (*referential jokes*). Kieleen ja sen ulkoiseen maailmaan perustuvan huumorin erottaminen toisistaan voi ajoittain olla hankalaa (Chiaro 2010, 6). Chiaro käyttää esimerkkinä tyypillisesti ei-kielellisenä pidettyä vitsiä: ”*Mummy, Mummy, I don’t like Daddy! – Then leave him on the side of the plate and eat your vegetables.*”. Hänen mielestään kyseistä vitsiä ei voida pitää puhtaasti ei-kielellisenä, sillä se selvästikin leikittelee *like*-verbin monitulkintaisuudella. Verbi *like* ei ole varsinaisesti monimerkityksinen, mutta sitä on mahdollista käyttää muun muassa merkityksissä ’tykätä’ henkilöstä tai ’tykätä’ ruoasta ja nämä konnotaatiot ovat luonnollisesti hyvin erilaisia. (Mts. 6.) Tässä tutkielmassa olen luokitellut Chiaron esimerkkiä vastaavat tapaukset kielelliseksi leikkittelyksi.

Henrik Gottlieb (1997, 208–209) tiivistää osuvasti: kielellisessä leikkittelyssä sanat eivät toimi ainoastaan kommunikaation välineinä, vaan muuttuvat osaksi kommunikaation kohdetta. Hänen mukaansa kielellinen leikkittely voi kohdistua tekstinsisäisiin tai -ulkoisiin aiheisiin. Tekstinsisäisessä leikkittelyssä kaikki leikkittelyn ainekset ovat nähtävillä joko verbaalisessa tai visuaalisessa tekstissä. Tekstinulkoisessa leikkittelyssä vastaanottajalta vaaditaan leikkittelyn aiheeseen liittyviä esitietoja, kuten tietoja tunnetuista henkilöistä, tapahtumista tai instituutioista. (Mts. 209–210.) Gottliebin tekstinsisäinen ja -ulkoisen kielellinen leikkittely tulee erottaa Chiaron (2010, 6) kielellisen ja ei-kielellisen huumorin erottelusta, sillä myös

kielellisen huumorin aihepiiri voi liittyä kielenulkoisiin ilmiöihin, mutta kielellisessä leikittelyssä vitsin ydin piilee kuitenkin sen lingvistisessä muodossa.

Chiaron (1992; 2010) kielenkäytössä *kielellinen huumori* on siis kattotermi kaikelle kieltä hyödyntävälle huumorille, kun taas *sanaleikki* (*pun/double entendre*) on yksi kielellisen leikittelyn muodoista (Chiaro 2010, 2). Yksinkertaisimmillaan sanaleikin määritelmä on 'vitsailussa käytettävä sana, jolla on kaksi merkitystä', mutta Chiaron (2010, 3) mielestä perinteinen määritelmä jättää huomiotta useita muita hienovaraisempia sanaleikittelyn keinoja. Hänen mukaansa sanaleikki tulisi ymmärtää monimerkityksisyydellä leikkimiseksi, jossa hyödynnetään mitä tahansa kielen ominaisuutta leksikaalisista keinoista aina sanapainoihin, sananmuodostukseen, syntaksiin ja keskustelusääntöihin.

Myös Schröterin (2004) määritelmä on erittäin laaja. Hän käyttää artikkelissaan kielellisestä leikittelystä termiä *language-play*, joka viittaa kielen muotoa, merkityksiä ja syntaksia luovasti hyödyntävään kielellä leikkimiseen, sitomatta ilmiötä tarkemmin sanaleikin määritelmään. Hän laskeekin ilmiöön kaikenlaisen kielellisen leikittelyn allitteraatiosta, riimeistä ja samanmuotoisuudesta aina kieliopin muunteluun asti (mts. 157, 159).

Dirk Delabastitan (1996, 128) usein lainattu määritelmä on edellä mainittuja tarkemmin rajattu:

“Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*”

Delabastitan mukaan sanaleikissä (*wordplay*) on siis kyse ainakin jossain määrin samanasuisten rakenteiden merkitysten törmäyksestä. Hän kuitenkin myöntää, ettei sanaleikin määritelmä ole täysin tarkkarajainen, vaan esimerkiksi allitteraatio, joka ei sellaisenaan sopisi hänen määritelmänsä, saattaa tuottaa hyvinkin kekseliäitä sanaleikkejä (Delabastita 1997, 5). Vaikka sanaleikkejä yleisesti pidetäänkin huumorin tuottamisen välineinä, huumoria ei kuitenkaan mainita Delabastitan määritelmässä. Kuten Leppihalmekin (1997a, 3) toteaa, sanaleikit eivät aina ole leikillisiä, vaan ne saattavat olla ilkeitäkin. Ilkeämielistä sanaleikittelyä voidaan hyödyntää esimerkiksi parodian tehokeinona (Leppihalme 1997b, 141). Bistra Alexievan (1997, 139–140) mukaan kielellistä leikittelyä saatetaan käyttää joko yhteishengen luomiseen tai päinvastoin osoittamaan omaa ylemmyyttä sellaiseen vastaanottajaan nähden, joka ei syystä tai toisesta ymmärrä kuulemaansa vitsiä. Vitsailun ja parodian lisäksi sanaleikkejä käytetään

myös muihinkin funktioihin, kuten lukijan huomion herättämiseen tai tabuaiheiden kiertämiseen (Delabastita 1996, 129–130).

Kielellinen leikittely perustuu siis usein kielen monitulkintaisuuteen. Fred Karlssonin (2008, 186, 213) mukaan useimmat sanat ovat monimerkityksisiä eli *polyseemisiä*. *Leksikaalisella merkityksellä* tarkoitetaan sanan eli lekseemin sanakirjasta löytyvää merkitystä, jota kutsutaan *denotaatioksi*. Tietyn denotaation kytkeytymistä lekseemiin kutsutaan *leksikaalistumiseksi*. (Mts. 211.) Polyseemisellä sanalla on näin ollen vähintään kaksi denotaatiota. Alamerkitykset eivät ole sattumanvaraisia, vaan niillä on yleensä yhteinen pohja. Kontekstin perusteella on tavallisesti selvää, mikä merkitysvaihtoehdoista on oikea kussakin yhteydessä. (Mts. 213.) Polysemia tulee Karlssonin (2008, 213) mukaan erottaa *homonymiasta*, eli keskenään erillisistä, mutta samanasuisista lekseemeistä. Yksinkertaistetusti, kun yhdellä sanalla on kaksi tai useampia merkityksiä, kyseessä on polysemia. Jos taas kaksi eri sanaa ovat ”sattumalta” samanasuisia, eli ne kirjoitetaan samalla tavalla (homografia) tai lausutaan samalla tavalla (homofonia), kyseessä on homonymia. Sanat eivät aina ole samanaikaisesti sekä homofoneja että homografeja (mts. 88).

Selvimmissä tapauksissa keskenään homonymiset sanat ovat merkitykseltään ja morfosyntaktiselta käyttäytymiseltään erilaisia, kuten sanat *kuusi* ’kuusipuu’ ja *kuusi* ’numero 6’, jotka merkityseronsa lisäksi taipuvat eri tavalla (vrt. *kuusi* – *kuuse+n* ja *kuusi* – *kuude+n*) (Karlsson 2008, 213). Kaikissa tapauksissa muoto- ja merkityskriteerit eivät kuitenkaan täyty tai ovat tulkinnanvaraisia, jolloin rajanveto muuttuu haastavaksi (mts. 214). Delabastita (1997, 5–6) pitää homonymian ja polysemian välistä rajaa on häilyvänä, sillä nykyään polyseemisenä pidetty sana saattaakin olla lähtöisin kahdesta erillisestä kantasanasta, jotka ovat ajan mittaan yhdistyneet yhdeksi. Vaihtoehtoisesti yhden polyseemisen sanan merkitykset saattavat aikojen saatossa erkaantua toisistaan niin merkittävästi, että niistä muodostuu kaksi täysin erillistä sanaa. Kielellisten konventioiden muuttuessa vanhojen tekstien sanaleikit saattavat muuttua tunnistamattomiksi nykypäivän lukijoille, kuten on käynyt esimerkiksi joillekin Shakespearen luomille sanaleikeille, tai päinvastoin nykyiset konventiot saattavat synnyttää sanaleikkejä vanhoihin teksteihin, joissa niitä ei alun perin ollutkaan (Delabastita 1996, 132; 1997, 5–6).

Monitulkintaisten sanojen lisäksi kielet sisältävät runsaasti erilaisia *leksikaalistuneita syntagmaja* eli vakiintuneita fraaseja, idiomeja ja sananparsia, joiden kokonaismerkitys poikkeaa yksittäisten osien tavanomaisista merkityksistä, kuten *potkaista tyhjää* ’kuolla’ tai

*antaa potkut*  'erottaa työstä' (Karlsson 2008, 194). Kielellisessä leikittelyssä osien ja kokonaisuuden merkityseroa käytetään hyväksi luomalla vitsille konteksti, jossa vakiintuneen tulkintamallin sijaan syntagma onkin tarkoitus ymmärtää osiensa kirjaimellisena summana.

Monitulkintaisuuden lisäksi myös  *sananmuodostusta* , eli uusien potentiaalisten lekseemien luomista, voidaan hyödyntää kielellisessä leikittelyssä. Uusia sanoja voidaan muodostaa: olemassa olevista sanoista rakenteellisilla keinoilla, kuten johtimilla ( *true*  →  *UN+true* ), yhdistämällä ( *tupakasta+vieroitus+kurssi* ) tai lyhentämällä ( *alennusmyynti*  →  *ale* ); lainaamalla toisista kielistä; konversiolla, eli ottamalla olemassa olevaa sana käyttöön uudessa sanaluokassa muuttamatta sen alkuperäistä muotoa ( *update*  = verbi 'päivittää' → substantiivi 'päivitys') sekä keksimällä kokonaan uusia sanoja, mikä on kuitenkin muita keinoja harvinaisempaa. (Karlsson 2008, 196–197.)

Kielellinen leikittely on pitkälti merkitysten kanssa leikittelyä, mutta sanojen  *merkityksellä*  voidaan viitata useampaankin asiaan. Aiemmin mainittu  *denotatiivinen merkitys*  on sanan yhteisesti sovittu, konventionaalinen, kielijärjestelmään kiteytynyt merkitys.  *Konnotatiivinen merkitys*  on subjektiivinen ja perustuu yksittäisen puhujan kokemuksiin ja taustatietoihin tai -olettamuksiin asiasta.  *Affektiivinen merkitys*  kuvastaa puhujan tunteita ja asenteita aihetta tai vastaanottajaa kohtaan, joka ilmenee muun muassa sananvalinnoilla, nonverbaalisella viestinnällä, kohteliaisuustason valinnalla. Affektiivista tai ei-neutraalia suhtautumista aiheuttaa erityisesti tabuaiheisiin, kuten kuolemaan, vähemmistöihin, päihteisiin, seksiin tai kiroiluun liittyvä sanasto. Kyseiset aihepiirit ovat suosittuja vitsailussa. (Karlsson 2008, 235–236.)

*Sosiaalinen merkitys*  on puhujan äänestä, aksentista, sananvalinnoista ja syntaktisten rakenteiden käytöstä välittyvää tietoa hänen taustastaan, kuten maantieteellisestä tai sosioekonomisesta ryhmästä (Karlsson 2008, 236). Näiden lisäksi puhunnoksilla on vielä  *tilanteinen merkitys* . Puhunnoksen  *illokutiivinen sävy* , eli se, mitä puhuja pyrkii puhunnoksellaan tekemään, voi olla esimerkiksi selostus, moite tai kehoitus. Illokutiivisen sävyn tulkinta vaatii vastaanottajalta kokonaistilanteen ja puhujan tarkoituksien arviointia sekä arkitiedon hyödyntämistä. (Mts. 240–241.) Kaikkia edellä mainittuja merkityksen tasoja hyödynnetään komiikassa. Erityisesti subjektiiviset ja kulttuurisidonnaiset merkitykset voivat olla kääntäjälle haasteellisia. Kielellinen leikittely, kuten huumori yleisemminkin, on erittäin

kulttuurisidonnaista ja sen luominen, ymmärtäminen ja arvostaminen riippuvat sekä subjektiivisista että kulttuurisista tekijöistä (Leppihalme 1997b, 145).

Kaikki kielellinen leikittely ei ole tarkoituksellista. Tahatonta komiikkaa syntyy esimerkiksi, kun joku vahingossa puhuu väärin. Tällaisten virheiden tai erehdysten tyypit ovat yllättäen hyvinkin universaaleja. (Chiaro 1992, 17.) Tilanteen komiikka perustuu tällöin ylemmyysteorian mukaisesti vahingoniloon (Rasila 1996, 64). Tahattomia kielellisiä leikittelyjä voidaan kuitenkin hyödyntää tarkoituksellisesti esimerkiksi vitseissä tai kaunokirjallisuudessa (Chiaro 1992, 21). Myös Leppihalmeen (1997b, 141) mukaan sanaleikit voivat olla tahattomia, kuten lipsahduksia, painovirheitä tai väärin sijoitettuja ilmauksia. Sen sijaan Delabastita (1996, 131) pitää sanaleikin edellytyksenä tarkoituksellisuutta, sillä hänen mielestään tarkoituksellinen sanaleikki on osoitus retorisesta taidosta, kun taas esimerkiksi freudilainen lipsahdus on osoitus huonosta keskittymisestä tai kyvyttömyydestä. Uskon kuitenkin Delabastitan viittaavan ainoastaan tilanteisiin, joissa tahattomia sanaleikkejä lipsautellaan vahingossa, sillä hänen teoriassaan ei mainita ollenkaan mahdollisuutta tahattomien sanaleikkien hyödyntämiseen esimerkiksi kaunokirjallisuudessa. Yhdyn Chiaron ja Leppihalmeen ajatuksiin siitä, että myös tahattomat sanaleikit voidaan laskea kielelliseksi leikittelyksi tapauksissa, joissa niitä on tarkoituksellisesti hyödynnetty vaikkapa kaunokirjallisuudessa tai vitsien kertomisessa.

Bistra Alexievan (1997, 138–139) mukaan kielellinen leikittely on mahdollista kaikilla kielillä, koska kielten yleismaailmallinen piirre vaikuttaa olevan, että ne sisältävät sanoja, joilla on enemmän kuin yksi merkitys (polysemia), erimerkityksisiä sanoja samalla kirjoitusasulla tai lausumistavalla (homografia ja homofonia) ja sanoja, jotka ovat synonyymejä tai lähes synonyymejä, mutta joilla on erilainen pragmaattinen merkitys ja jotka synnyttävät erilaisia assosiaatioita. Tämä piirre osoittaa kielen ja kielenulkoisen maailman välillä vallitsevan universaalista epäsymmetriaa.

Kielellisestä leikittelystä nauttiminen on hyvin subjektiivista. Vitsiä ymmärtämättömät tuomitaan helposti huumorintajuttomiksi, vaikka usein kyse onkin siitä, ettei kyseinen henkilö yksinkertaisesti pidä samoja asioita hauskoina kuin vitsin kertoja. (Chiaro 1992, 15–16.) Chiaron (mts. 13) mukaan kielellisen leikittelyn ymmärtämiseen vaaditaan kolme kompetenssia: kielellinen, sosiokulttuurinen ja ”poeettinen” kompetenssi. Kielellinen kompetenssi liittyy yleiseen kielitaitoon ja kykyyn ymmärtää kielen rakenteita ja semantiikkaa.

Sosiokulttuurinen kompetenssi pitää sisällään vitsin aihepiiristä riippuen joko maantieteellisen, historiallisen tai muun yleistiedon, jota vaaditaan vitsin tunnistamiseen ja ymmärtämiseen. Poeettinen kompetenssi tarkoittaa, että vastaanottajan on kyettävä tunnistamaan ja tulkitsemaan tavat, joilla kertoja on manipuloinut tai leikitellyt ”oikean” kielen, idiomien tai intertekstuaalisten viittausten kanssa. Monimutkaiset, useita leikkittelyn keinoja yhdistelevät vitsit on usein suunnattu vain tietyille joukolle ihmisiä, jotka onnistuvat ratkaisemaan niiden tulkintakoodin. (Chiaro 1992, 13.) Tämänkaltaisten vitsien taustalla saattaa olla Alexievan (1997, 139–140) mainitsema halu osoittaa ylemmyyttä niitä vastaanottajia kohtaan, jotka eivät osaa tulkita vitsiä. Joissakin tapauksissa vastaanottaja saattaa esittää ymmärtävänsä vitsin, jottei kävisi ilmi, ettei hänellä ole sen ymmärtämiseen vaadittavaa kompetenssia (Chiaro 1992, 14).

### 3.3 Kielellisen leikkittelyn tyypit

Kuten edellisessä aluvussa esiteltyjä sanaleikin ja kielellisen leikkittelyn määritelmiä, myös erilaisten sanaleikkien luokitteluja löytyy kutakuinkin yhtä paljon kuin kyseisten ilmiöiden tutkijoita. Delabastitan (1997, 3–4) mukaan kaikki kielellisen leikkittelyn luokittelutavat ovat jokseenkin vajavaisia, sillä luokittelijan on valittava, haluaako hän mieluummin luoda pienen määrän kategorioita, joista on helppo päätellä erilaisten sanaleikkiesiintymien yhtäläisyydet, mutta samalla leikkittelyjen yksityiskohtaisimmat piirteet hukkuvat, vai haluaako hän valita kattavamman määrän kategorioita ja alakategorioita, jotka tuovat erilaisten sanaleikkien piirteet tarkemmin esille, mutta kategorioiden yhtäläisyydet jäävät heikoiksi. Oma luokitteluni, jonka esittelen työn analyysiluvussa 6.2, on noussut aineistosta käsin, mutta olen muokannut ja hionut sitä hyödyntämällä tässä aluvussa esiteltyjen teoreetikkojen ajatuksia.

Delia Chiaro (1992) on luokitellut peräti kaksitoista tarkoituksellisen kielellisen leikkittelyn tyyppiä. Ensimmäinen tyyppi, *kieliasun* kanssa leikkittely, on ylimääräisten kirjainten tai sanojen lisäämistä tai muunlaista grafologista muuntelua (mts. 28). Leikitellä voidaan myös *anagrammeilla*, eli sanoilla, joiden kirjaimet voidaan järjestää uudelleen, kuten kirjakaupan mainoksessa: ”Say it with *Fowler’s*” (alun perin *say it with flowers*). *Palindromit* ovat sanoja, jotka voidaan lukea vasemmalta oikealle tai oikealta vasemmalle, kuten *saippuakauppias*. (Mts. 31.) *Allitteraatio* taas hyödyntää peräkkäisiä samanalkuisia sanoja (mts. 38).

Kielellisessä leikkittelyssä voidaan lisäksi käyttää uusia *keksittyjä sanoja*, kuten *baby pig – piglet* → *baby toy – toilet* (Chiaro 1992, 36). Muunlainen *sanaston* kanssa leikkittely pitää sisällään

homonyymit ja polyseemit, joita käytettäessä konteksti valitaan usein niin, että aluksi itsestään selvältä vaikuttava merkitys onkin lopulta väärä (mts. 37). *Äänteiden* kanssa leikittelystä Chiaro (mts. 31–32) antaa esimerkin: ”*bucks up the feet → fucks up the beat*”. *Sanapainojen* kanssa leikittely puolestaan aiheuttaa sen, että kysymys ”*How to make a cat drink?*” voidaan ymmärtää kahdella tavalla: ’kuinka saada kissa juomaan?’ tai ’kuinka tehdä ”kissajuomaa”?’ (mts. 33). *Sanarajoja* on mahdollista tulkita luovasti, kuten Chiaron (mts. 36–37) esimerkissä: ”*Be alert! Your country needs lerts!*”. Syntaktista leikittelyä on kielen monitulkintaisuuden hyödyntäminen yksittäisiä sanoja isommissa kielellisissä kokonaisuuksissa, kuten ”*A Scotsman takes all his money out of the bank once a year for a holiday; once it’s had a holiday he puts it back again*”, jossa ensitulkinta skottimiehen lomailusta vaihtuukin lopussa yllätykselliseen tulkintaan (mts. 40–41).

*Kehysvitsejä* voidaan käyttää kahdella tapaa; ensinnäkin valmiiden rakennusaineiden pohjalta voidaan muodostaa loputtomasti kaavamaisia uusia vitsejä, kuten englanninkieliset *knock knock – who’s there?* -vitsit tai vaihtoehtoisesti kehystä voidaan muunnella, jolloin vastaanottaja osaa jo valmiiksi odottaa vitsiä ja tunnistaa kohdan, jossa vitsin käänne pitäisi ilmetä, mutta vitsi rikkookin tuttua kaavaa, mikä tekee siitä yllätyksellisyydessään jopa paremman (mts. 73). Viimeisessä tyypissä, *keskustelusääntöjen* kanssa leikittelyssä, lausumassa tapahtuu muodon ja funktion yhteentörmäys. Chiaro (mts. 43) antaa esimerkeiksi seuraavat tilanteet: ”*Customs: Whisky? – How nice, I’ll take coffee*”, jossa tullivirkailijan kysymys tulkitaan tarjoukseksi tai ”*I hear you buried your dog – Had to she was dead*”, jossa kiertoilmaus tulkitaan kirjaimellisesti. Keskustelusääntöjen kanssa leikittelyssä on kyse alaluvussa 3.2 mainitusta illokutiivisen sävyn väärintulkinnasta.

Ritva Leppihalme (1996; 1997b) jakaa sanaleikit kuuteen kategoriaan: ääntämiseen, kirjoitusasuun, morfologiaan, syntaksiin, sanastoon sekä intertekstuaalisuuteen perustuviin sanaleikkeihin. Leppihalmeen (1997b, 142) mukaan *ääntämiseen* ja *kirjoitusasuun* perustuvat sanaleikit syntyvät (lähes) samanasuisten, mutta erimerkityksisten sanojen törmäyksestä. *Morfologiaan* perustuva sanaleikki hyödyntää yhdyssanoja ja johdoksia, jotka ovat vakiintuneet kieleen kokonaismerkityksessään. Käsitteiden konventionvastainen tulkinta osiensa summana synnyttää humoristisen efektin. Leppihalme (1997b, 142) antaa esimerkin: ”*Where does a bird go after it has lost its tail? – A retail store.*”, jossa törmäyskurssilla ovat sana *retail store* ’vähittäiskauppa’ sekä prefiksi *re-* ’uudelleen’ ja sana *tail* ’pyrstö’, jotka yhdessä muodostavat *retail store* -sanalle toisen keksityn merkityksen eli niin kutsutun

uudelleenpyrstöytämiskaupan. *Syntaksia* hyödyntävä sanaleikki voi Leppihalmeen (1997b, 142) mukaan olla esimerkiksi ”*Joulujuhlista jaloin* (eikä kontaten)”, kun taas ”*Har du ont i gurkan?*” leikittelee *sanaston* tasolla suomenkielisen *kurkku*-sanana polyseemisuudella ja väärän vastineen (*gurka/hals*) valinnalla ruotsinkieliseen tekstiin. Sanastoon perustuvat sanaleikit saattavat lisäksi hyödyntää keksittyjä sanoja.

*Intekstekstuaalisen* sanaleikin pohjana on kehys, kuten sanonta tai alluusio, josta muodostetaan sanaleikki siirtämällä kehys uuteen kontekstiin tai vaihtoehtoisesti muuttamalla kehystä esimerkiksi sanastollisesti tai syntaktisesti (Leppihalme 1996, 201–202; 1997b, 143). Leppihalme (1996, 200–201) huomauttaa kuitenkin, että mikäli pitäydymme tiukasti sanaleikin määritelmässä, intertekstuaalisessa sanaleikissä tulisi tapahtua kehyksen lingvistinen muutos. Tässä tapauksessa kehyksen siirtäminen uuteen tekstiympäristöön ei riittäisi täyttämään sanaleikin kriteereitä. Kummassakaan tapauksessa intertekstuaalista kehystä ei voi muuttaa liikaa, sillä liian pitkälle viety muokkaus saattaa muuttaa alkuperäisen kehyksen tunnistamattomaksi (mts. 202). Tässä tutkimuksessa myös uuteen ympäristöön siirretyt intertekstuaaliset sanaleikit hyväksytään kielelliseksi leikittelyksi, koska niissäkin kieli on pääasiainen leikittelyn kohde. Leppihalmeen (1997b, 142) mukaan sanaleikeissä saattaa esiintyä piirteitä useammastakin leikittelykategoriasta.

Dirk Delabastita (1996) luokittelee eri leikittelytyypit viiteen ryhmään niissä hyödynnettävien lingvististen piirteiden perusteella. Ensimmäisenä ovat *fonologiaan ja grafologiaan* perustuvat sanaleikit, jotka vastaavat Leppihalmeen (1997b, 142) kahta ensimmäistä kategoriaa, eli ääntämiseen ja kirjoitusasuun perustuvia sanaleikkejä (Delabastita 1996, 130). Delabastitan (mts. 128) mukaan nämä on mahdollista jakaa neljään alakategoriaan: *homonymiaan*, jossa sanoilla on identtiset ääntämis- ja kirjoitusasut, mutta eri merkitykset, *homofoniaan*, jossa vain ääntämisasut ovat identtiset, *homografiaan*, jossa vain kirjoitusasut ovat identtiset sekä *paronymiaan*, jossa sanat muistuttavat läheisesti toisiaan, mutta niissä on lieviä eroavaisuuksia sekä ääntämis- että kirjoitusasussa. Fonologiaan ja grafologiaan perustuvat sanaleikit voivat esiintyä *horisontaalisesti*, jolloin molemmat (lähes) samanasuiset elementit ovat läsnä tekstissä tai *vertikaalisesti*, jolloin monitulkintainen elementti esiintyy yhdessä ja samassa esiintymässä, jonka monimerkityksisyys on pääteltävissä kontekstista. (Mts. 128.) Multimodaalisessa tekstissä visuaalista ja verbaalista tekstiä voidaan käyttää yhteistyössä sanaleikkien monitulkintaisuuden aktivoinnissa (mts. 129).



Toinen Delabastitan (1996, 130) kategorioista on *leksikkoon ja sen polysemiaan* perustuvat sanaleikit, joka vastaa Leppihalmeen (1997b, 142) sanastoon perustuvia sanaleikkejä. Kuten edellisessä alaluvussa 3.2 esitettiin, raja homonymian ja polysemian välillä ei ole aina yksiselitteinen, mistä johtuen fonologiaan ja grafologiaan tai vaihtoehtoisesti leksikkoon perustuvia sanaleikkejä saattaa ajoittain olla haastavaa erottaa toisistaan (Delabastita 1997, 5; Karlsson 2008, 214). Delabastitan (1997, 5) mukaan on esimerkiksi mahdollista, että osa nykyään polyseemisinä pidetyistä sanoista onkin lähtöisin kahdesta yhteensulautuneesta homonyymistä. Delabastitan (1996, 130) kolmas kategoria perustuu myös leksikkoon ja tarkemmin *sanontoihin tai idiomeihin*, joita hyödynnetään sanaleikeissä, joissa leikitellään idiomien konventionaalisen ja kirjaimellisen tulkinnan eroilla. Neljäs ja viides kategoria, *morfologiaan ja syntaksiin* perustuvat sanaleikkiluokat, vastaavat Leppihalmeen (1997b, 142) samannimisiä kategorioita. Myös Delabastitan (1996, 131) mukaan sekamuodot ovat mahdollisia ja sanaleikeissä voidaan tämän lisäksi hyödyntää kahta tai useampaa eri kieltäkin.

Klaus Laalo (1990) on tutkinut suomen kielen monitulkintaisuutta, jota voidaan hyödyntää myös kielellisessä leikkelyssä. Laalo jakaa monitulkintaisuuden lajit *leksikaaliseen* ja *rakenteelliseen monitulkintaisuuteen*. Leksikaaliseen monitulkintaisuuteen kuuluvat polysemia ja homonymia ja rakenteelliseen monitulkintaisuuteen sananmuotohomonymia ja syntaktinen monitulkintaisuus. (Mts. 25.) Homonymian alalajit homofonia ja homografia ovat Laalon mukaan harvinaisia suomen kielessä, koska ääntämys ja kirjoitusasu vastaavat toisiaan useimmissa sananmuodoissa muutamia poikkeuksia (kuten konsonantin loppukahdennus esim. sanan *sade(t)takki* puhutussa muodossa) lukuun ottamatta (mts. 34–37). Sen sijaan esimerkiksi englannin kielessä esiintyy runsaasti homofoniaa ja homografiaa (mts. 37).

Laalon luokittelu on tutkielman kannalta olennainen erityisesti siksi, että muista lähteistä poiketen Laalo erottelee kaksi erilaista homonymiatyyppiä: leksikaalisen täydellisen homonymian ja rakenteellisen sananmuotohomonymian. *Täydellinen homonymia* tarkoittaa kahden eri lekseemin välistä samanmuotoisuutta, jossa lekseemit ovat keskenään identtiset kaikissa muodoissaan. *Sananmuotohomonymia* sen sijaan tarkoittaa morfologista monitulkintaisuutta, eli tiettyjen sananmuotojen samanasuisuutta joko saman lekseemin sisällä tai kahden eri lekseemin kesken. (Mts. 18.) Tietyt rajatapaukset, jotka eivät edusta täydellistä homonymiaa, mutta ovat kuitenkin samanasuisia perusmuodoiltaan ja eräiltä muilta muodoiltaan lukeutuvat myös leksikaaliseen homonymiaan (mts. 29). Laalon (mts. 26–27) leksikaaliseen monitulkintaisuuteen lukeutuva *polysemia* vastaa Leppihalmeen (1997b, 142)

sanastoon perustuvia leikkejä. Delabastitan (1997, 5) tavoin Laalo (1990, 26–27) kuitenkin toteaa, että ehdottomaan kahtiajakoon homonymian ja polysemian välillä on mahdotonta päästä.

Sananmuotohomonymia on edelleen jaettavissa kolmeen tarkempaan kategoriaan. *Paradigmansisäiset* tapaukset ovat saman lekseemin eri muotojen välisiä yhteenlankeamisia, kuten *opimme* (verbin *oppia* persoonamuotoinen preesens tai imperfekti). *Muotoryhmän sisäiset* tapaukset eri lekseemien keskenään samojen muotojen välisiä yhteenlankeamisia, kuten *turvassa* (substantiivien *turpa* ja *turva* inessiivi). *Eri muotoryhmien väliset* tapaukset taas ovat eri lekseemien eri muotojen välisiä yhteenlankeamisia, kuten *lainasi* (substantiivin *laina* omistusliitteinen muoto ja verbin *lainata* persoonamuotoinen imperfektimuoto). (Laalo 1990, 41–42.) Nämä alakategoriat on mahdollista jakaa vielä tarkempiin kategorioihin, mutta tämän tarkempi luokittelu ei ole tutkielman kannalta tarpeellista. Osa monitulkintaisista sananmuodoista vaatii tulkintavaihtoehtojen erilaista segmentointia, kuten *maitoamme*, joka voi olla joko *maito*-sanana persoonamuotoinen partitiivi *maito+a+mme* tai yhdyssanan *maitoamme* perusmuoto *maito+amme* (mts. 62). Joissakin monitulkintaisista sananmuodoista toinen merkitys on varta vasten leikkittelyjä varten kehitetty vakiintumaton muoto (mts. 63). Leikittelemättömässä kielenkäytössä yhteenlankeamiset eivät yleensä aiheuta ymmärrysvaikeuksia, sillä oikea tulkintavaihtoehto on tavallisesti pääteltävissä kontekstin perusteella (mts. 12).

Sananmuotohomonymia on nimenomaan suomen kielelle ominainen monitulkintaisuuden muoto, sillä tietyt suomen kielen piirteet edistävät monitulkintaisten sananmuotojen syntymistä. Samanasuisia muotoja syntyy, koska suomen kieli sisältää runsaasti morfologisia aineksia, joilla on suuri valikoima varianteja, kuten taivutustyyppit, niiden vartalovariantit ja suffiksien allomorfit. Lisäksi astevaihtelu (esim. sanassa *palko*, joka on astevaihtelun vuoksi samanmuotoinen sanan *palo* kanssa genetiivimuodossa *palon*) ja muut morfofonologiset prosessit aiheuttavat eri lekseemien yhteenlankeamisia tietyissä muodoissa. (Laalo 1990, 11–12.)

Omalle analyysilleni oli avuksi Laalon (1990, 31–32) muita teoreetikkoja tarkempi esittely *syntaktisesta monitulkintaisuudesta*, joka on hänen mukaansa kahden tai useamman sanan muodostaman ilmauksen tai lauseen monitulkintaisuutta, joka perustuu esimerkiksi sanajärjestykseen, sijamuotojen tietyissä konteksteissa syntyvään monitulkintaisuuteen tai

kieltojen, erilaisten konjunktioiden tai muiden operaattorien vaikutusalan epämääräisyyteen. Yksi esimerkki syntaktisesta monitulkintaisuudesta on adjektiiviattribuutin vaikutusala rinnastuksessa *pienet pojat ja tytöt*, jossa tulkinnanvaraiseksi jää, ovatko molemmat pieniä vai ainoastaan pojat (mts. 32). Eräs Laalon (1990, 33) esimerkeistä sijamuodon syntaktisesta monitulkintaisuudesta kuvastaa hyvin fingerporilaista huumoria: ”*Aikuisen hirven luvalla saa kaataa vasankin*”. Ilmauksen alkuperäisenä tarkoituksena on todennäköisesti viestittää, että samalla luvalla voi metsällä kaataa molemmat, aikuisen hirven ja vasan, mutta tässä yhteydessä *aikuisen hirven* on genetiivimuotona mahdollista tulkita niin, että kaatolupa pitää anoa aikuiselta hirveltä.

Leena Kytömäki (1986) on tarkastellut *Suomen Kuvalehden* ”Jyviä ja akanoita” -palstalla julkaistuja akanoita, eli monitulkintaisia lipsahduksia. Kyseessä on palsta, jossa naureskellaan muun muassa tahattoman monitulkintaisille uutisille ja ilmoituksille. Kielellisen leikittelyn tahattomuudesta johtuen osa Kytömäen tarkastelemista monitulkintaisuuden lajeista, kuten esimerkiksi paino- ja muut virheet, eivät sovellu tämän tutkimuksen teemaan. Huomasin kuitenkin artikkelia tarkastellessani, että hyvin useat tutkimistani *Fingerpori*-stripeistä hyödyntävät samankaltaisia komiikan keinoja kuin Kytömäen tarkastelemat tahattomat lipsahdukset. Hänen artikkelinsa olikin avuksi useiden striippien leikittelyn tunnistamisessa. En käsittele tässä kaikkia Kytömäen luomia akanakategorioita, sillä hänen luomansa luokittelu on liian yksityiskohtainen tämän tutkimuksen tarpeisiin – Kytömäen luokittelusta löytyy kuusi pääryhmää (kirjoitus- ja painovirheet, nimet, sananvalinnat, tyylirikot, taivutusmuodot ja niiden tehtävät ja tekstuaaliset virheet), jotka jakautuvat peräti 34:än tarkempaan alakategoriaan. Esittelen kuitenkin lyhyesti sellaisia hänen havaitsemiaan ilmiöitä, jotka olivat avuksi aineistoni analyysissä ja joita ei ole mainittu muissa esittelemissäni lähteissä.

Muissakin luokitteluissa mainittujen homonymian ja polysemian lisäksi Kytömäki (1986, 56) mainitsee erikseen *yhdyssana-akanat*, joista hän löysi kaksi pääryhmää: kokonaan keksityt, vakiintumattomat yhdyssanat sekä leksikaalistuneet yhdyssanat, joita on käytetty leksikaalistumattomassa merkityksessä. Molempia yhdysanatyyppejä on löydettävissä myös *Fingerpori*-stripeistä. Myös osaa Kytömäen esittelemistä *viittaussuhteen lipsahduksista* voidaan käyttää tarkoituksellisessa vitsailussa, kuten demonstratiivipronominien *se* ja *tämä* viittaussuhteita sekä seuraavassa esimerkissä esiintyvää *kaikki*-pronominia: ”*Kaikki hoitoon Posiolla. SK 38/8*”. (Mts. 68.) Esimerkin monitulkintaisuus perustuu siihen, että pronominilla

*kaikki* voidaan ajatella viitattavan *kaikkiin* posiolaisiin tai sitten *kaikkiin* hoitoa tarvitseviin posiolaisiin.

Viittaussuhteen lipsahduksen lisäksi edellisessä esimerkissä on läsnä myös toinen monitulkintaisuutta aiheuttava tekstuaalinen ilmiö, *ellipsi*. Ellipsillä tarkoitetaan, että sanoman tekstiyhteydestä jätetään jotain pois olettaen, että vastaanottaja osaa täydentää poistetut osiot. Kytömäki (1986, 61) antaa esimerkin: ”*Rattijuoppo tappaa joka neljännen. SK 7/84.*”. Vaikka kyseisessä esimerkissä luultavasti tarkoitetaan rattijuoppojen aiheuttavan joka neljännen liikenteessä kuolleen kuoleman, esimerkin elliptinen ilmaisutapa on tulkittavissa niin, että joka neljäs mistä tahansa syystä kuoleva ihminen kuolee rattijuoppojen vuoksi. Elliptisessä, lyhyessä ilmaisutavassa on myös edellytykset sille, että toisiinsa liittymättömät lauseet katsotaan yhteenkuuluviksi. Seuraavassa esimerkissä lauseiden peräkkäisyys on mahdollista tulkita kausaaliseksi, vaikka näin ei varmastikaan ole tarkoitus: ”*Te olette nyt varmasti onnellinen, kun olette päässyt pois sieltä? – Kyllä. Mies jäi sinne. (Bagdadista evakuoitu suomalaisrouva radiossa). SK 42/80.*” (Mts. 64.)

Ellipsiä esiintyy usein sellaisten kielellisten leikittelyiden yhteydessä, jotka perustuvat aiemmissa teorioissa esiteltyyn syntaktiseen monitulkintaisuuteen. Osa monitulkintaisuuksista syntyy, kun vastaanottaja tulkitsee elliptiseksi lauseen, jossa ellipsiä ei ole käytetty (Kytömäki 1986, 67). Vaikka Kytömäki onkin erotellut ellipsin omaksi akanaluokakseen, sitä käytetään myös usean muun hänen esittelemänsä akanatyypin yhteydessä. Osa elliptisistä lauseista on helposti täydennettävissä, kun taas osalle ei löydy yksiselitteistä täydentämisen tapaa. Kytömäki toteaaakin ellipsin olevan tulkinnanvarainen ilmiö. (Mts. 67–68.)

Eräs toinen syntaktiseen monitulkintaisuuteen liittyvistä ilmiöistä on *harkitsematon rinnastaminen*, jossa lause on muodostettu syntaktisesti niin, että keskenään rinnastuvat yhteensopimattomat käsitteet. Kytömäen (1986, 54) esimerkissä *nainen* ja *ihminen* vaikuttavat rinnastuvan keskenään, jolloin naista ei tässä tulkintavaihtoehdossa luettaisi ihmiseksi: ”*Bahrainissa ihmisistä osaa lukea vain noin 40 %, naisista huomattavasti pienempi osa. SK 19/85.*” Edelleen syntaktiseen monitulkintaisuuteen liittyvä akanatyyppi on *sanajärjestyksen* aiheuttamat monitulkintaisuudet. Väärinkäsityksiä voi aiheuttaa väärin sijoitettu adverbiaali, kuten Kytömäen (1986, 69) esimerkissä: ”*En juhli vaimoni sairauden vuoksi. Vihtori Pihlaja. SK 14/85.*”. Esimerkissä mies kertoo vaimonsa sairauden estävän juhlimisen, mutta ilmoituksen sanajärjestyksestä johtuen on mahdollista tulkita Vihtorin ilmoittavan, ettei hänen vaimonsa

sairaus ole juhlan syy. ”Fingerporismiksi” sopisi myös seuraava Kytömäen (1986, 70) esimerkki, jossa sanajärjestys mahdollistaa verbin objektin sekaantumisen: *”Palokunta käytti hotellivieraita pelastaessaan tikasautoa ja savusukeltajia. SK 29/85.”*

Kuten edellä esitellyistä kielellisen leikittelyn tyypittelyistä käy ilmi, kaikki luokittelut näyttävät jokseenkin erilaisilta, eikä tämänkään tutkimuksen tarpeisiin löytynyt valmista toimivaa pohjaa. Kaikista viidestä tyypittelystä on kuitenkin ollut apua aineistossa esiintyvän kielellisen leikittelyn tunnistamisessa ja lopullisten tyyppien kielellistämässä. Leppihalmeen (1996; 1997b) ja Delabastitan (1996) tyypittelyt muistuttavat lähimmin toisiaan, mikä on osittain selitettävissä sillä, että Leppihalme on luonut oman luokittelunsa Delabastitan luokittelun pohjalta. Molemmat heistä myös tarkastelevat kielellistä leikittelyä käännöstieteen näkökulmasta. Myös Chiaron (1992) tyypittely on tehty käännöstieteelliseltä pohjalta, mutta hänen luokittelunsa on huomattavasti Leppihalmetta ja Delabastitaa yksityiskohtaisempi. Chiaron kielellisen leikittelyn määritelmä (ks. alaluku 3.2) on viimeksi mainittuja laajempi, mikä osaltaan selittää leikittelytyyppien suurempaa lukumäärää. Laalon (1990) ja Kytömäen (1986) teorit on sen sijaan luotu suomen kielen näkökulmasta. Laalon teorian aiheena ei ole kielellinen leikittely, vaan hän tarkastelee suomen kielessä muutoinkin esiintyvää monitulkintaisuutta, jota esimerkiksi tässä tutkimuksessa käytetään kielellisen leikittelyn luomiseen. Kytömäen esimerkit ovat aidoista kielenkäyttötilanteista, joissa kirjoittajalle on käynyt komiikkaa synnyttävä erehdys viestinsä kieliasussa. Tämä taas johtaa siihen, että Kytömäen esimerkit kuvaavat tarkemmin nimenomaan suomen kielelle tyypillisimpiä monitulkintaisuuden muotoja, kun taas Leppihalmeen ja Delabastitan tyypittelyt on mielestäni suunniteltu sopimaan mahdollisimman monen eri kielen kielellisen leikittelyn tarkasteluun.

## **4 Kielellisen leikittelyn kääntäminen humoristisessa strippisarjakuvassa**

Huumorin ja erityisesti kielellisen leikittelyn tiedetään asettavan erityisiä haasteita kääntäjälle (Schröter 2004, 157). Kielellinen leikittely menettää usein tehonsa uudessa ympäristössään, koska se pohjautuu tyypillisesti kielellisiin ja kulttuurisiin erityispiirteisiin, jotka ovat ominaisia ainoastaan lähdekulttuurille (Chiaro 2010, 1). Humoristiset strippisarjakuvat eroavat kielellisen leikittelyn kääntämisen suhteen monista muista kääntämisen genreistä. Esimerkiksi kaunokirjallisuuden kääntäjän tai tv-tekstittäjän käytössä on yleensä suuri määrä lähdetekstiä, josta hän voi perustelluista syistä jättää osia kääntämättä. Sarjakuvassa lähdeaineiston verbaalinen teksti on tiivis ja erityisesti strippisarjakuvassa perustuu usein yksinomaan stripissä esitettyyn kielelliseen leikittelyyn, jolloin leikkiä on täysin mahdotonta jättää kokonaisuudessaan pois. Kuvan ja sanan suhteen tulkinta ja uudelleen tuottaminen tuovat myös aivan erityisiä haasteita sarjakuvien kääntäjälle. Multimodaalisen leikittelyn merkityssisällön muokkaaminen on huomattavasti yksinomaan verbaalisessa tekstissä esiintyvän leikittelyn kääntämistä mutkikkaampaa, sillä alkuperäinen kuva jää usein kohdeyleisön nähtäväksi. Tässä luvussa taustoitan tarkemmin sarjakuvien, huumorin ja erityisesti kielellisen leikittelyn kääntämiseen liittyvää teoriaa.

### **4.1 Sarjakuvakääntämisen erityispiirteitä – multimodaalisuus kääntäjän apuna ja haasteena**

Sarjakuvaa käännettäessä on huomionarvoista, ettei kääntäjän lähdeteksti pidä sisällään ainoastaan kirjoitettua tekstiä. Huolimatta siitä, että käännösprosessissa kääntäjän työ on sovittaa uusi kieli alkuperäisen tilalle, eikä hänellä useinkaan ole mahdollisuutta muokata multimodaalisen tekstin kuvaa, kääntäjä ei kuitenkaan voi jättää visuaalista tekstiä huomiotta (Zanettin 2010, 40). Kuten luvussa 2 kerrottiin, sarjakuva on multimodaalinen kokonaisuus, jonka merkitys syntyy kuvan ja sanan yhteispelinä. Näin ollen kääntäjän lähdetekstinä tulee pitää kuvasta ja sanasta koostuvaa kokonaisuutta. Hyvällä sarjakuvakääntäjällä tuleekin olla perinteisten kielitajun, sanavaraston ja kulttuurintuntemuksen lisäksi taitoa tulkita visuaalista ympäristöä sekä sen suhdetta verbaaliseen tekstiin (Hyypä 2005, 129). Nadine Celottin (2008, 43) mukaan ei ole epätavallista törmätä käännösvirheisiin, jotka johtuvat tottumattoman kääntäjän kyvyttömyydestä tulkita sekä kuvaa että sanaa ja niiden yhteispeliä.

Federico Zanettin (2008, 12) muistuttaa, että sarjakuvat ovat ensisijaisesti visuaalisia tekstejä, jotka *saattavat* sisältää verbaalista kieltä. Tästä syystä sarjakuvien kääntäminen tapahtuukin

nimenomaan visuaalisen tulkinnan tasolla. Sekä alkuperäinen sarjakuva että sen käännös ammentavat samanaikaisesti useammasta erilaisesta merkitysjärjestelmästä (kuvasta, sanasta ja niiden keskinäisestä suhteesta), ja verbaalinen kieli on vain yksi kääntämisprosessiin vaikuttavista elementeistä. Sarjakuva käännetään vieraaseen visuaaliseen kulttuuriin, eli huomioon on otettava kielten eroavaisuuksien lisäksi myös erilaiset kulttuuriset traditiot ja sarjakuvien konventiot. (Zanettin 2008, 12.)

Sarjakuvien dialogin kohdalla on huomioitava, että puhekuplien teksti kuvaa puhuttua kieltä, vaikka se esitetäänkin kirjoitetussa muodossa. Osa sarjoista suosii kuplissaan lähes kirjakielistä ilmaisutyyliä, kun taas osassa käytetään hyvin rajatulla alueella käytettyä paikallismurretta. Sarjakuvakääntäjä Juhani Tolvanen (1996, 207) huomauttaa, että slangin tai murteellisuuksien käyttäminen käännöksessä on aina riski, sillä pienikin epätarkkuus puhetyylin aitoudessa saattaa horjuttaa vastaanottajan luottamusta kääntäjään. Tolvasen (mts. 207) mukaan kääntäjän on vakaasti harkittava ”laittaako joku viidakon asukas puhumaan Turun vai Savon murretta”. Tällä Tolvanen varmastikin viittaa murteiden tarkan jäljittelyn haastavuuden lisäksi siihen, että paikallismurteiden käyttö saattaa viedä lukijan ajatukset kyseiseen murteeseen liitettyyn ympäristöön kohdekulttuurissa, joka on todennäköisesti merkittävässä ristiriidassa sarjakuvan alkuperäisen miljöönsä kanssa.

Myös sarjakuvien arvostus ja asema kirjallisella kartalla vaihtelevat kulttuurista toiseen. Mahdollisesti merkittävin rooli käännösten suurten linjojen päättämisessä on julkaisijalla, joka useimmiten päättää esimerkiksi sen, tehdäänkö käännöksestä vieraannuttava, lähdekulttuurin ja kielen piirteitä rohkeasti esille tuova käännös vai pikemminkin kohdekulttuuriin sopiva, runsaasti kotouttava adaptaatio vai jotain näiden väliltä. Kääntäjällä on kuitenkin suuri rooli tekstien tulkitsijana ja hän voi osaltaan ehdottaa julkaisijalle joko vieraannuttavaa tai kotouttavaa käännöstapaa. (Celotti 2008, 35–36.) Joka tapauksessa kääntäjän tulisi Celottin (mts. 42) mukaan valita yleinen, joko kotouttava tai vieraannuttava ote omalle käännökselleen, jota hän seuraa tehdessään yksittäisiä käännösratkaisuja. Päätöksen tulisi olla perusteltu, jolloin käännökseen tehdyt poistot tai muokkaukset eivät ole sattumanvaraisia.

Klaus Kaindl (2004) on tarkastellut sarjakuvahuumorin kääntämistä multimodaalisuuden näkökulmasta. Hänen mukaansa niissä harvoissa tutkimuksissa, joissa sarjakuvakääntäminen on tutkimuksen kohteena, tarkastelu on yleensä rajattu koskemaan vain sarjakuvien verbaalista tekstiä (mts. 173). Yhtenä syynä Kaindl (mts. 183) pitää sitä, että vielä tänäkin päivänä eräät

käännöstieteen tutkijat pitävät visuaalista kieltä universaalina, jolloin sen käännöstäkään ei tarvita. Tämä oletus pohjautuu siihen, että toisin kuin verbaalisen kielen merkkien arbitraarinen suhde merkityksiinsä, kuvallisten merkkien katsotaan olevan suora heijastus niiden kuvaamaan todellisuuteen.

Sarjakuvia ohjaa kuitenkin vahva kulttuurinen konventio, joka määrittelee muun muassa sarjakuvan esittämistapaa ja asettelua sekä ruutujen sisällä että koko sarjakuvan tasolla. Tämän lisäksi kulttuurisidonnaisten objektien tai tapojen kuvaaminen voi aiheuttaa ymmärtämisvaikeuksia toisessa kulttuurissa. (Kaindl 2004, 183.) Kaindlin (mts. 183–184) mukaan diskurssianalyttiset tutkimukset ovat todistaneet, että nonverbaaleilla elementeillä, kuten ilmeillä ja eleillä on merkittävä rooli sen suhteen, tulkitaanko verbaalinen lausuma hauskaksi tai humoristiseksi. Kuten alaluvussa 2.2 kerrottiin, ilmeitä ja eleitä ei kuitenkaan tulkita universaalisti samalla tavalla, vaan ne saattavat synnyttää ymmärrysvaikeuksia tai väärinymmärryksiä toisessa kulttuurisessa kontekstissa. Eliisa Pitkäsälön (2016, 51) mukaan sarjakuvakääntäjän tulisikin kielitaidon lisäksi hallita sarjakuvailmaisun konventiot ja hänen olisi kyettävä tunnistamaan ja analysoimaan lähdetekstissä esiintyviä kulttuurisia elementtejä sekä tunnettava kohdekulttuurin tavat ilmaista näitä merkityksiä.

Riitta Oittinen ja Anne Ketola (2014) ovat tarkastelleet lastenkirjojen kääntämistä multimodaalisuuden näkökulmasta. Lastenkirjat ovat sarjakuvien tavoin kuvan ja sanan yhteistyöstä muodostuvia multimodaalisia kokonaisuuksia. Oittinen ja Ketola nostavat esille sosiolingvistiikasta tutun käsitteen *Audience Design*, jolla viitataan viestinnän suunnittelun vastaanottajakeskeisyyteen, eli siihen, että viestinnän tyyli valitaan oletetun kohdeyleisön mukaisesti (mts. 107). Jo sen päättäminen, mitä ylipäättään valitaan käännettäväksi, on oletetun kohdeyleisön mukaisesti suunniteltua toimintaa. Huolimatta verbaalisen tekstin tutkimuksellisesta painotuksesta, visuaalinen ja verbaalinen teksti ovat multimodaalisessa tekstissä yhtä tärkeitä (mts. 112). Kääntäjän ymmärrys kuvan ja sanan yhteispelistä ja suhteesta on välttämätöntä, jotta kääntäjä voi lähteä suunnittelemaan käännöksensä muotoa tulevalle kohdeyleisölle. Vastaanottajakeskeinen suunnittelu koskee siis multimodaalisissa teksteissä verbaalisen tekstin käännöksen lisäksi sitä, miten kääntäjä suhtautuu tekstin visuaaliseen esittämiseen. (Mts. 107–109.) Celottin (2008, 35–36) tavoin Oittinen ja Ketola (2014, 112) huomauttavat, että käännöstä koskevat päätökset eivät useinkaan ole yksin kääntäjän päätettävissä, vaan niistä on neuvoteltava esimerkiksi kustantajan kanssa.



Kirjallisen tekstin kääntäjällä on kuitenkin harvoin tarkka tieto siitä, kuka käännöksen tulee todellisuudessa lukemaan ja lisäksi välitöntä palautetta on mahdotonta saada (Oittinen & Ketola 2014, 110). Tähän tarkoitukseen kääntäjän on luotava mielessään ideaali kuvitteellinen kohdeyleisö, jolle hän ryhtyy käännöstä suunnittelemaan. Kääntäjän tulee muun muassa pohtia todennäköisen kohdeyleisön syitä lukea käännettä tekstiä, tekstin käyttötarkoituksia sekä kohdeyleisön oletettuja esitietoja tekstin aiheista. (Mts. 2014, 108, 111.) Kansainväliselle yleisölle käännettäessä ennakoiminen saattaa kuitenkin olla haastavaa, sillä esimerkiksi tarkemmin määrittelemätön valtakielen hallitseva kohdeyleisö on äärimmäisen heterogeeninen.

Sarjakuvien multimodaalista luonnetta on usein käsitelty käännöstä rajoittavien tekijöiden näkökulmasta. Kuvien voidaan kuitenkin nähdä olevan sekä avuksi että haasteena kääntäjälle. (Zanettin 2010, 45.) Kuvat voivat toimia kääntäjän apuna esimerkiksi sopivinta synonyymia harkitessa. Visuaalinen teksti saattaa tällä tavoin elävöittää verbaalisen tekstin käännöstä tarjoamalla vihjeitä esimerkiksi visuaalisesti kuvattua toimintaa parhaiten kuvaavien verbien valinnassa. Toisaalta kuva saattaa ajoittain toimia myös päinvastoin ja rajata mahdollisten synonyymien valikoimaa. (Oittinen & Ketola 2014, 117–118.) Kuvilla ja sanoilla on omat erityiset tapansa luoda merkityksiä ja visuaalisessa tekstissä saattaakin esiintyä runsaasti yksityiskohtia, joita ei mainita verbaalisessa tekstissä. Erityisesti lapsille kääntäessään kääntäjän saattaa tehdä mieli lisätä kuvien tarjoamaa informaatiota myös verbaalisen tekstin käännökseensä, ikään kuin selittäen kuvien tarjoamaa merkitystä sanallisesti. (Mts. 113.) Ylitulkinta ja selittäminen kuitenkin varastavat kohdetekstin lukijalta oivaltamisen ilon, joka syntyy mahdollisuudesta keksiä visuaalisen ja verbaalisen tekstin yhteydet itse (Oittinen 2004, 122–123).

Nähdäänpä kuvien läsnäolo sarjakuvissa rajoitteena tai ei, sarjakuvien visuaalisesta esitystavasta johtuen sarjakuvakääntäjän haasteena on erittäin rajallinen tila. Pieneen puhekuplaan tai kuvan laitamille on saatava mahtumaan alkutekstin viesti toiselle kielelle ja kulttuurille sovitettuna. Sanojen vähäisyydestä johtuen jokainen sananvalinta on merkityksellinen. Tekstin pitää myöskin toimia suhteessa kuvaan, ei kilpailla sen kanssa. (Hyypä 2005, 126.) Suomen kielen morfologisesta rakenteesta johtuen sanat ovat usein pitempiä kuin useissa muissa kielissä. Tämä tuo luonnollisesti mukanaan lisähaasteen suomentajalle, jonka on muutenkin mahdutettava käännöksensä pieneen rajattuun tilaan puhekuplan sisälle. Uskoisin, että ongelma voi olla myös päinvastainen ja esimerkiksi suomesta englanttiin käännettäessä kupliin voi jäädä runsaasti tyhjää tilaa. Tolvasen (1996, 206) mukaan

mustavalkoisissa stripeissä puhekuplien kokoa on mahdollista muuttaa ”hätätilanteissa”, mikäli muu kuvallinen sisältö antaa myöten. Värillisten striippien puhekuplia ei voi hänen mukaansa muuttaa.

Sarjakuvassa verbaalinenkin teksti on osa visuaalista ilmaisua ja näin ollen sanojen ulkoasulla on merkitystä (Hyypä 2005, 130). Hyypän (mts. 126) mukaan useimmat sarjakuvat tekstitetään tietokoneella käyttäen joko lähdetekstin tekijän käsialasta mukailtua tai sitä vastaavaa valmista fonttia, jolloin kääntäjän ei ole mahdollista sovittaa tekstiään kupliin käsin. Kuvan ja sanan suhde on sarjakuvissa niin herkkä, että esimerkiksi siirtyminen käsinkirjoitetusta kuplasta vakiofonttiin saattaa merkittävästi vaikuttaa koko sarjakuvan tunnelmaan. Se tavallaan ryöstää kuvalta osan sen persoonallisuutta ja omalaatuisuutta. (Mts. 126.) Kaindl (2004, 189) toteaa, että käännösprosessissa usein unohdetaan humoristiseen vaikutelmaan vaikuttavat typografiset valinnat sekä puhekuplissa että erilaisten ääniefektien esittämisessä. Pitkäsalo (2016, 70) kuitenkin huomauttaa, että päätös ääniefektien muokkaamisesta on useimmiten toimituksellinen.

Sarjakuvien huumori on Zanettinin (2010, 35) mukaan ennen kaikkea visuaalista ja tämä on otettava huomioon käännösprosessissa. Usein jopa sellaisissa stripeissä, joissa huumorin pääpaino on kielellisessä leikissä, huumori aktualisoituu vasta kuvan ja sanan kohdatessa – niiden välisessä ristiriidassa (mts. 38). Visuaalinen kulttuuri sisältää erilaisia kulttuurisia huumorin aineksia, kuten stereotyyppisiä, joiden tunnistaminen on välttämätöntä, mikäli huumori halutaan välittää kohdeyleisölle (mts. 39). Esimerkiksi poliittiset sarjakuvat ovat usein tiukasti sidoksissa lähdekulttuuriinsa ja sen ajankohtaisiin poliittisiin tapahtumiin, eikä kyseisiä ilmiöitä hyvin todennäköisesti tunneta käännöksen kohdekulttuurissa (mts. 41). Kuten alaluvussa 2.1 todettiin, strippisarjakuvien humoristisuus mahdollistaa kärjistetytkin kannanotot ”totisempaa” mediaa helpommin (Herkman 1998, 129). Tämä tekee huumoristriippien kääntämisestä erittäin haastavaa, koska usein alkutekstin ja käännöksen välissä saattaa vierähtää jonkin verran aikaa ja lisäksi lähes poikkeuksetta kulttuurinen konteksti on käännöksen kohdalla erilainen. Terävän ajankohtainen poliittinen satiiri menettää todennäköisesti iskunsa vuoden päästä toiselle kielelle ja toiseen kulttuuriympäristöön käännettynä.

Tolvasen (1996, 204–205) mukaan huumoristripin tekstiä on ajoittain muokattava radikaalisti, jotta sen loppuhuipennuksen saisi välitettyä kohdekielisellemme lukijalle. Joskus koko vitsi on

kirjoitettava uudelleen, jotta se sopisi sarjakuvan visuaaliseen kontekstiin. Tolvasen mielestä kovakin muokkaaminen on hyväksyttävää, koska kääntämistä ohjaavat kohdekulttuurin ehdot. Sarjan sisältöä ei kuitenkaan hänen mukaansa tulisi vääristellä. Stripin kokonaisuus ei naurata, vaikka kääntäjä onnistuisikin kääntämään sarjakuvan verbaalisen tekstin oikein, mikäli visuaalisessa tekstissä käytetyt humoristiset kulttuuriset viittaukset ovat tuntemattomia käännökseen vastaanottajalle (Zanettin 2010, 39).

Kuten sanottua, kääntäjän muokattavaksi päätyy useimmiten ainoastaan multimodaalisen kokonaisuuden verbaalinen komponentti, joten verbaalisen tekstin käännökseen on usein yksin tehtävä kuvan ja sanan suhde ymmärrettäväksi ja hauskaksi kohdekulttuurissa (Zanettin 2010, 40). Zanettinin (mts. 40) mukaan tärkeintä on luoda uudelleen lähdetekstin kuvan ja sanan humoristinen suhde, vaikka se pitäisikin tehdä eri tavalla kuin alkuperäisessä tekstissä. Kaindlin (2004) ajatuksia mukaillen Zanettinin (2010, 45) mukaan multimodaalinen, eli kuvan ja sanan välistä suhdetta hyödyntävä huumori, voidaan sarjakuvassa kääntää joko multimodaaliseksi tai *monomodaaliseksi*, jolloin ainoastaan verbaalisen tai visuaalisen tekstin sisältämä huumori siirretään käännökseen. Samoin yksistään kuvaa tai sanaa hyödyntävä humoristinen kohta lähdetekstissä on mahdollista kääntää multimodaaliseksi ja ottaa leikkiin mukaan molemmat elementit.

Klaus Kaindlin (2004, 175) mukaan multimodaalisen tekstin kääntämisstrategian valinta riippuu sekä semioottisen funktion määrittelemistä tekijöistä että käytännön tekijöistä, kuten kuvien muokkaamisen kustannuksista, toimituksellisista käytänteistä ja tarkoitetusta kohdeyleisöstä. Mikäli stripin leikkittely tapahtuu yksinomaan verbaalisella tasolla, tai kuvilla on ainoastaan kuvittava tai vahvistava rooli kokonaisuudessa, eli vitsi olisi ymmärrettävissä ilman kuvallista informaatiotakin, voidaan visuaalista tekstiä pitää toissijaisena myös käänносprosessissa (mts. 176–177). Multimodaalista yhteispeliä vaativissa leikeissä verbaalisten ja nonverbaalisten elementtien välinen suhde on olennainen humoristisen vaikutuksen luomisessa, joten sen säilyttäminen, tai ainakin huomioiminen, on tärkeää käänносprosessissa (mts. 178).

Kaindlin (2004) kategorioista nonverbaaliset leikit, joita verbaaliset merkit vahvistavat tai ainoastaan nonverbaalisista elementeistä koostuvat leikit ovat erityisen haastavia kääntäjän näkökulmasta, mikäli visuaalisen leikin ytimenä on jokin kulttuurisidonnainen tai intertekstuaalinen elementti, joka ei välttämättä ole tuttu kohdeyleisölle. Joissakin tapauksissa

kääntäjä voi lisätä kääntäjän huomautuksen esimerkiksi sivun alalaitaan, jossa hän selittää stripin alkuperäisen huumorin kohdeyleisölle. Tällä tavoin kääntäjä ei kuitenkaan säilytä huumoria kohdeyleisön nautittavaksi. (Kaindl 2004, 182, 185.) Zanettinin (2010, 47–48) mukaan kääntäjän huomautusten käyttö saattaa olla yleisempää pilakuvien ja strippisarjakuvien käännöksissä kuin sarjakuvakirjojen käännöksissä, sillä ensin mainituissa huumori on ehdottomasti funktioiden etusijalla. Sarjakuvakirjojen kääntäjällä saattaa huumorin välittämisen sijaan olla muita vielä tärkeämpiä välitettäviä aineksia, missä tapauksessa liian ”paikallisen” huumorin poistamista voidaan pitää hyväksyttävämpänä.

Joissakin tapauksissa myös visuaalisen tekstin muokkaaminen saattaa olla mahdollista, mutta Kaindlin (2004, 185) mukaan se ei aina takaa parempaa lopputulosta. Oittinen ja Ketola (2014, 112–113) huomauttavat, että vaikkei kuvia olisikaan mahdollista muokata, se ei tarkoita, etteikö niillä olisi vaikutusta käännösprosessiin, sillä multimodaalista tekstiä tulkitaan aina visuaalisen ja verbaalisen muodostamana kokonaisuutena. Näin ollen, mikäli kääntäjä muuttaa alkuperäistä verbaalista tekstiä, myös visuaalisen tekstin tulkinta muuttuu (mts. 117).

## 4.2 Huumorin kääntäminen, käännettävyys ja vastaavuus

Delia Chiaron (2010, 6) mukaan *käännettävyyden (translatability)* ja *ekvivalenssin (equivalence)* eli vastaavuuden käsitteet ovat kiistellyimpiä ja olennaisimpia käännöstieteellisiä kysymyksiä. Humorististen tekstien *käännettävyydellä* viitataan näkemyksiin siitä, onko huumorin kääntäminen ylipäätään mahdollista ja millä tavoin alkutekstin sisältämään huumoriin tulisi suhtautua. Yleisesti hyväksyttynä pidetään ajatusta siitä, että käännetyn tekstin pitäisi vastata lähdetekstiä mahdollisimman tarkasti, eli niiden pitäisi olla *ekvivalentteja*. Kuitenkin se, mitä ekvivalenssi käytännössä merkitsee, on ollut kiivaan kiistelystä aiheena käännöstieteen tutkijoiden keskuudessa. (Mts. 6–7.)

Aikoinaan kääntämisen ihanteena pidettiin kääntäjän taitoa siirtää lähdekielisen lauseen muoto ja rakenne mahdollisimman tarkasti kohdekieliseen lauseeseen. Tekstin uskollisuus lähdetekstiä kohtaan arvioitiin vertailemalla tekstien vastaavuutta sanatasolla; mitä tarkemmin muodolliset piirteet oli pystytty siirtämään kohdekieliseen tekstiin, sitä parempana käännöstä pidettiin. (Nida & Taber 1969, 23.) Eugene A. Nidan kuuluisan teorian mukaan pyrkimys tarkkaan muodolliseen uskollisuuteen johtaa kuitenkin väistämättä uskottomuuteen viestin sisältöä ja vaikutusta kohtaan (mts. 13). Hän esittikin kääntämisen tavoitteeksi sanatarkan *muodollisen ekvivalenssin* sijaan lähde- ja kohdetekstin *dynaamisen (tai funktionaalisen)*

*ekvivalenssin*, jonka myötä käännöksen toimivuutta tulisi tarkastella sekä lähde- että kohdekielisten vastaanottajien reaktioiden samankaltaisuuden kautta. Käännös on uskollinen, mikäli vastaanottaja ymmärtää viestin sisällön ja sen merkityksen mahdollisimman vastaavalla tavalla kuin sen alkuperäinen vastaanottaja. Käännöksen tulee myös herättää vastaanottajassaan sama tunnereaktio ja kannustaa häntä samankaltaiseen toimintaan kuin alkuperäinen viesti tekee omassa kontekstissaan. (Mts. 22–24.)

Jokainen yksittäinen vastaanottaja tulkitsee kuitenkin tekstiä omista lähtökohdistaan, eikä näin ole löydettävissä sellaista objektiivista vaikutuksen mallia, jonka mukaisesti kaikki samaan kulttuuripiiriin kuuluvat vastaanottajat tekstin kokisivat. Pekka Kujamäen (2013, 369) mukaan yksi Nidan teorian suurimmista ongelmakohdista onkin se, että dynaamisen ekvivalenssin vaatimukseen kuuluvaa reaktioiden samankaltaisuutta on vaikeaa mitata haastatteleematta kohdelukijoita. Nidan teoria on kuitenkin käännöstieteellisesti merkittävä, sillä aiemmasta poiketen huomiota kiinnitettiin pelkän lähdetekstin lisäksi käännöksen funktioon, vastaanottajaan sekä kääntäjän rooliin ongelmanratkaisijana. Näiden ajatusten pohjalta syntyivät myöhemmin funktionaaliset ekvivalenssiteoriat, joissa tarkasteltiin lähemmin lähdetekstin käyttötarkoitusta ja yksittäisten ilmausten funktiota tekstissä ja tämän jälkeen funktionaaliset käännösteoriat, joiden mukaan kääntämisen kriteerien painopiste tulisivat määräytyä lähdetekstin sijaan kohdetekstin tarkoituksen mukaisesti. (Mts. 369, 373–374.)

Nidan vaikutus on vahvasti läsnä vielä tämänkin päivän käännöstieteessä ja hänen ajatuksiaan on kehitetty edelleen tuoreissakin teorioissa. *Käyttäjakeskeisen kääntämisen (User-Centered Translation, UCT)* käsitteen kehittäneet Suojanen, Koskinen ja Tuominen (2012, 13) kutsuvat Nidaa ”käytettävyyden pioneeriksi käännöstieteessä”. Käyttäjakeskeisessä kääntämisessä on kyse käännösprosessissa ja sen suunnittelussa hyödynnetyistä menetelmistä, joissa keskiössä on viestin vastaanottaja ja hänen tarpeensa (mts. 9). Kuten todettua, todellisista vastaanottajista (tässä yhteydessä ”käyttäjistä”) on harvoin tarkkaa tietoa. Käyttäjakeskeisen kääntämisen periaatteen mukaisesti käännöksen suunnittelussa ja käyttäjien profiloinnissa on kuitenkin mahdollista hyödyntää erilaisia mentaalisen mallin rakentamiselle perustuvia menetelmiä, joiden avulla luodaan kuvaus käännöksen tulevista käyttäjistä, joille käännös pystytään näin kohdentamaan (vrt. *Audience Design* alaluvussa 4.1) (mts. 54–55).

Kujamäen (2013, 359) mukaan ajatus lähdetekstin ja käännöksen *samuudesta* vallitsee kuitenkin edelleen erityisesti lukijoiden arkikäsitteissä. Moni lukija ajattelee käännöstä

lukiessaan lukevansa täysin identtistä kirjaa teoksen alkuperäinen lukijan kanssa. Myös kirjallisuuskritiikeissä kääntäjän osuus jätetään yleisesti huomiotta. (Mts. 359.) Ajatus lähdetekstin ja käännöksen samuudesta johtaa väistämättä vaatimukseen mahdollisimman sanatarkasta käännöksestä. Joissakin tapauksissa, kuten tietyissä asiatekstikäännöksissä, muodollisesti vastaava käännös on luonnollisestikin yksi hyväksyttävyyden kriteereistä. Sen sijaan esimerkiksi humorististen sarjakuvien kohdalla vastaavuuden mittaaminen sanatasolla on mielestäni turhaa ja tuloksetonta. Sanatason vastaavuus ei kerro mitään tekstin toimivuudesta kohdekulttuurissa, sillä yksittäiset sanat harvoin onnistuvat tuottamaan huumorin kaltaisia tunne-elämyksiä vastaanottajissa. Kuten Tolvanenkin (1996, 204–205) toteaa, toimiva käännös saattaa vaatia radikaaliakin poikkeamista lähdetekstin rakenteellisesta muodosta.

Jos käännettävänä on vitsi, joka ei yksinkertaisesti sellaisenaan taivu kohdekielelle, kääntäjän on Chiaron (2010, 21) mukaan jollain tavalla pyrittävä keksimään sen tilalle jokin kohdekielellä ja -kulttuurissa toimiva humoristinen elementti. On usein suositeltavampaa vaihtaa vitsi käännöksessä kokonaan uuteen, vaikka se ei millään tavoin vastaisikaan alkuperäistä, kuin kääntää vaikea vitsi väkisin tai jättää se kokonaan pois (Chiaro 1992, 95). Ankkakääntäjä Saara Hyyppä (2005, 119) toteaa *Aku Ankan* kääntäjien kunnioittavan lähdetekstiä tuottamalla siitä mahdollisimman hauskan ja toimivan version suomeksi ja suomalaiseen kulttuuriin. Toinen kysymys on toki se, kuinka kauas lähdetekstistä voi erkaantua ja kutsua lopputulemaa vielä käännökseksi. Hyyppä (mts. 199) myöntää, että ankkasuomennoksia voisi pikemminkin kutsua *muunnelmiksi*.

Delabastitan (1996, 127) mielestä käännettävyyttä tulisi pitää suhteellisena käsitteenä, joka on riippuvainen käännökselle asetetuista vastaavuuden odotuksista, tekstin genrestä ja määrittelijän roolista käännökseen nähden. Esimerkiksi kääntäjä tarkastelee tekstin käännettävyyttä todennäköisesti eri näkökulmasta kuin kääntämisen opettaja, kriitikko tai tutkija. Erityisesti lähdetekstiorientoituneet kääntäjät, eli kääntäjät, joille lähdetekstin tarkka seuraaminen on ensisijaisen tärkeää, saattavat kärsiä sanaleikkien kääntämisen ja muodollisen ekvivalenssin tavoittelun välisestä ristiriidasta. (Mts. 127.) Delabastitan (mts. 135) mukaan kääntäjä on kuitenkin uskollisempi humoristisen lähdetekstin sanaleikille poikkeamalla sen tarkasta muodosta sujuvamman kohdekielisen kielellisen leikkittelyn saavuttamiseksi. Käytännössä kääntäjät uskaltavat vain harvoin merkittävästi poiketa alkutekstin muodosta,

vaikka kohdekielinen kielellinen leikittely toimisikin kontekstissa huomattavasti alkuperäistä sanaleikkiä paremmin (Chiaro 1992, 85).

Eryityisesti kielellisen leikittelyn käännettävyydestä on käyty runsaasti keskusteluja ja perinteisesti sitä on pidetty mahdottomana kääntää (Chiaro 2010, 5; Delabastita 1997, 9). Vaikkei Delabastita (1997, 9–10) allekirjoitakaan väitettä kielellisen leikittelyn kääntymättömyydestä, hän myöntää, että sanaleikit tyypillisesti vastustavat kääntämistä – tietyn tyyppiset toisia enemmän. Hänen (1996, 134–135) mukaansa kyse ei olekaan siitä, onko sanaleikkejä mahdollista kääntää, vaan siitä, ettei sanaleikkien kääntämisen koeta tuottavat riittävän ekvivalenttia vastinetta alkutekstin merkittävän muokkaamisen vuoksi. Kääntämisen vaikeudesta huolimatta kielellistä leikittelyä sisältäviä tekstejä käännetään kaiken aikaa.

Kielellisen leikittelyn kääntämisen voidaan ajatella olevan mahdotonta, mikäli mahdollisen ja mahdottoman mittarina pidetään riittävää muodollista ekvivalenssia suhteessa lähdetekstiin, sillä esimerkiksi toistensa vastineina toimivien monimerkityksisten sanojen löytyminen sekä lähde- että kohdekielestä on erittäin epätodennäköistä (Chiaro 2010, 8). Polyseeminen sana yhdessä kielessä ei todennäköisesti ole sitä toisessa kielessä. Lisäksi lähdekielisen sanan kohdekielinen vastine saattaaakin kantaa mukanaan täysin erilaisen tunne- tai tyyllilatauksen. Kielet eroavat toisistaan myös lausumis- ja kirjoitustavoiltaan ja samankaltaisuus foneettisella tai grafeemisella tasolla on perinteisesti vaatimus sanaleikin muodostamiselle. Eroja saattaa olla myös siinä, millaisia tehtäviä kokonainen sanaluokka voi ottaa vastaan lähde- ja kohdekielessä. (Alexieva 1997, 140–141.)

Kielten erilaiset rakenteet johtavat myös erilaisiin tapoihin leikitellä kielellä. Ritva Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 142) mukaan homonymia ja paronymia ovat tyypillisiä leikittelykeinoja englanniksi, kun taas suomen kielessä ääntäminen vastaa tarkemmin kirjoitusasua, joten paronymia on harvinaista. Suomeksi onkin tyypillisintä leikitellä polyseemisillä sanoilla. Fred Karlssonin (2008, 88–89) mukaan noin puolet englanninkielisen ja jopa 65 % ruotsinkielisen juoksevan tekstin sananmuodoista on homografeja. Vastaava tulos suomenkielisestä juoksevasta tekstistä on vain 15 %. Ilmiö on selitettävissä suomen kielen morfologisten kategorioiden ja esimerkiksi päätteiden määrällä, joka tarjoaa huomattavasti runsaamman valikoiman sananmuotojen eriytymisvaihtoehtoja. Englannin kielessä erilaisia päätteitä ja taivutusmuotoja on huomattavasti vähemmän. Englannin kielessä esiintyy sen sijaan runsaasti yksitavuisia sanoja, jotka usein toimivat homonymiaan perustuvien sanaleikkien

aineksena ja lisäksi substantiivien muuttaminen verbeiksi tai verbien substantiiveiksi, eli konversio, on helpompaa kuin vaikkapa suomen kielessä (Delabastita 1996, 131). Tämän tyyppiset rakenteelliset eroavaisuudet ovat omiaan vaikeuttamaan kielellisen leikittelyn kääntämistä. Delabastitan (1997, 211) mukaan kielten läheinen sukulaisuus voi helpottaa käännösprosessia, mutta tämän tutkimuksen aineiston kielet, englanti ja suomi, eivät ole läheisesti sukua toisilleen. Kielten rakenteellinen erilaisuus asettaa päinvastoin lisähaasteita kääntämiselle.

Kielten rakenteellisten erojen lisäksi kielellinen ympäristö vaikuttaa siihen, mitä piirteitä pidämme keskeisimpinä tai tyyppillisimpinä, mistä perspektiivistä näemme ne ja millä tarkkuudella. Kun puhumme esimerkiksi 'linnusta', kulttuurista riippuen vastaanottajan mieleen saattaa ensimmäiseksi piirtyä joko varis tai pingviini. (Alexieva 1997, 140.) Tästä syystä kääntäjän tulisikin yksittäisten sanojen merkitysten lisäksi kiinnittää huomiota käännettävien aihepiirien tuttuuteen ja tyyppillisyyteen kohdekulttuurissa (mts. 149). Viittaukset ainoastaan lähdekulttuurissa tunnettuihin ilmiöihin tai henkilöihin saavat usein väistyä käännösprosessissa (Chiaro 2010, 8).

Tunnetun *lingvistisen suhteellisuushypoteesin* (*Sapir-Whorf Hypothesis*) mukaan ihmisen ensikieli määrää hänen maailmankuvansa ja todellisuuskäsityksensä, ja näin ollen eri kielikulttuureista lähtöisin olevat henkilöt kokevat maailman kielensä määrittämällä, toisista kulttuureista poikkeavalla tavalla (Karlsson 2008, 27). Karlssonin (mts. 27) mukaan kyseisellä hypoteesin ”vahvalla muunnoksella” ei ole juurikaan kannattajia tänä päivänä. Sen sijaan uskottavampana voidaan pitää ”heikompaa muunnosta”, eli ajatusta siitä, että kielen voidaan nähdä jossain määrin ohjaavan havainnoimistamme ja sitä kautta maailmankuvamme muodostumista. Tämä realisoituu erityisesti kulttuurisesti spesifeissä aihepiireissä, sillä yhteisön keskeiset kulttuuri-ilmiöt *koodautuvat* kielen sanastoon. Esimerkiksi suomen kielen runsas lumeen tai saunomiseen liittyvä sanasto heijastelee ilmiöiden merkitystä suomalaisessa kulttuurissa sekä niiden tarkastelussa käytettyä yksityiskohtaisuutta. Kulttuurin välittämisen lisäksi kieli toimii kulttuurin luomisen ja toteuttamisen keinona esimerkiksi kansallisen huumorin, tarinoiden, sananlaskujen ja kertomusten kautta. (Mts. 27.)

Kuten alaluvussa 3.1 todettiin, nauruun johtava stimulus vaihtelee kulttuurista toiseen ja ihmisten mieltymys erilaisiin huumorin tyypeihin on riippuvainen lingvistiksestä, maantieteellisestä, ajallisesta ja sosiokulttuurisesta ympäristöstä sekä vastaanottajan



henkilökohtaisista ominaisuuksista (Chiaro 1992, 2–3). Huumorin sävyjen ja aiheiden vaihdellessa kulttuurista toiseen, myös huumorin ymmärtäminen on väistämättä kulttuurisidonnaista. Tästä syystä kääntäjän haasteena on jo ennen kohdeyleisölle sopivien vastineiden pohtimisen aloittamista ensinnäkin *löytää* huumori alkutekstistä (Leppihalme 1996, 199). Strippisarjakuvan tapauksessa on perusteltua olettaa jokaisen stripin sisältävän jonkinlaista huumoria, joten löytämisen ongelma ei ole tässä kontekstissa samanlainen kuin esimerkiksi kaunokirjallisessa teoksessa, jossa kielellistä leikkittelyä käytetään satunnaisena tehokeinona (sanaleikkien löytämisestä ks. esim. Delabastita 1996, 131–132; Chiaro 2010, 13–17). Sen sijaan leikin *ymmärtäminen* saattaa ajoittain vaatia syvällistäkin tuntemusta lähdekulttuurista (Leppihalme 1996, 203). Lähdetekstin ja sen sisältäminen sanaleikkien syvällinen ymmärtäminen onkin välttämätöntä onnistuneiden ratkaisujen keksimiseksi (Leppihalme 1997b, 149). Erityisen vaikeita käännettäviä ovat vitsit, jotka yhdistävät sekä rakenteella että kulttuurisilla elementeillä tai intertekstuaalisuudella leikkimistä (Chiaro 2010, 5). On myös otettava huomioon, ettei huumorin tuottaminen tai vitsien keksiminen varmastikaan ole luontaista kaikille kääntäjille, kuten ei kenelle tahansa muullekaan eikoomikolle (mts. 20).

Kielellisen leikkittelyn käännettävyys vaikuttaisi riippuvan eniten käännöksen vastaavuudelle asetetuista ehdoista. Mikäli pidämme sanatason vastaavuutta ja muodollista ekvivalenssia käännettävyyden kriteerinä, jää suurin osa kielellisestä leikkittelystä saavuttamattomiin kielestä ja kulttuurista toiseen siirryttäessä. Huumorin ja kielellisen leikkittelyn tapauksessa käännettävyyttä tulisikin arvioida pikemminkin sen perusteella, synnyttääkö käännetty leikkittely huumoria myös kohdeyleisössään, jääkö alkuperäisen leikkittelyn vitsi kohdeyleisön saavuttamattomiin vai tuntuuko leikkittelyn kääntäminen kieli- ja kulttuurisidonnaisuudesta johtuen yksinkertaisesti mahdottomalta. Huomioon on kuitenkin otettava, että kaikenlaisesta huumorista nauttiminen on kulttuurisidonnaisuuden lisäksi myös subjektiivista, joten täysin objektiiviseen totuuteen käännöksen huvittavuudesta on mahdotonta päästä.

### **4.3 Kielellisen leikkittelyn kääntämisstrategioita**

Erilaisten kielellisen leikkittelyn tyypittelyjen ja yleisen tason pohdinnan lisäksi teoreetikot ovat esittäneet käytännön ehdotuksia siitä, miten kielelliseen leikkittelyyn tulisi suhtautua käänösprosessissa sekä suorittaneet omia tutkimuksiaan käänös menetelmien käyttämisestä käänöksistä. Teoreetikkojen esittämät kielellisen leikkittelyn käänösstrategiat ovat osittain

päällekkäisiä sekä tutkijoiden välillä että jopa yksittäisen jaottelun sisällä. Aineiston analyysissa olen hyödyntänyt erityisesti Delabastitan (1996) käänösstrategiajaottelua, mutta olen tarkentanut ja muokannut sitä kuvaamaan paremmin tarkastelussa olevan aineiston käänösprosessissa käytettyjä kielellisen leikittelyn strategioita ja tekstiin tehtyjä muutoksia. Esittelen aineiston analyysissa muodostuneet käänösstrategiat analyysiluvussa 6.3.

Chiaron (2010, 11–12) mukaan kääntäjät käsittelevät kielellistä leikittelyä neljällä eri tavalla. Ensinnäkin lähdetekstin kielellinen leikittely voidaan jättää ennalleen ja siitä voidaan tuottaa sanasanainen käänös. Vaarana on, että leikittely katoaa käänösprosessissa kokonaan, sillä sanasanainen käänös tuottaa vain harvoin humoristisen lopputuloksen kohdetekstiin. Toiseksi, lähdetekstin kielellinen leikittely saatetaan poistaa ja korvata toisella, kohdekielisellä leikittelyllä. Näin kielellinen huumori säilytetään käyttämällä jotain tilanteeseen sopivaa kohdekielistä leikittelykeinoa. Kolmanneksi, lähdetekstin kielellinen leikittely voidaan poistaa ja korvata kohdekielen idiomatisella ilmauksella. Tällöin tekstin leikittelevä sävy säilyy, vaikka kielellisestä leikistä luovutaan. Viimeiseksi, lähdetekstin kielellinen leikittely saatetaan jättää kokonaan huomiotta. Näissä tapauksissa on vaikeaa todeta, johtuuko poisto kääntäjän tietoisesta strategiasta vai onko sanaleikki jäänyt kääntäjältä kokonaan huomaamatta. (Mts. 11–12.) Kääntäjät saattavat kohdekielestä ja -kulttuurista riippuen myös sensuroida vastaanottajien näkökulmasta liian hävytöntä huumoria. Ajoittain kääntäjät myös korvaavat toisaalla käänöksessä menetetyt kielellisen leikittelyn lisäämällä kohdetekstiin kompensoivan leikittelyn kohtaan, jossa sitä ei lähdetekstissä ole. (Mts. 9.)

Kuten edellisessä aluvussa kerrottiin, Chiaro (2010, 21; 1992, 95) pitää suositeltavampana sitä, että kääntäjä korvaa vaikeasti kääntyvän vitsin jollakin kohdekielessä ja -kulttuurissa toimivalla humoristisella elementillä, vaikka lopputulos poikkeaisi täysin vitsin alkuperäisestä muodosta ja merkityssisällöstä, kuin sitä, että kääntäjä jättää vitsin kokonaan kääntämättä tai kääntää sen väkisin alkuperäisessä muodossaan. Chiaron (1992, 90) mukaan tiettyjen kulttuuri- ja kielisidonnaisten vitsien kääntäminen on mahdotonta menettämättä niiden kokonaismerkitystä. Käänös vaatisi tällöin monimutkaisen selityksen siitä, miksi kyseinen vitsi on hauska ja näin ollen lopputulos ei enää olisi hauska. Chiaro (mts. 87) pitää kielellistä leikittelyä ja sosiokulttuurista tietämystä yhdisteleviä vitsejä kaikkein vaikeimpina kääntää.

Delabastitan (1996, 133) mukaan tekstin kokonaisuuden kannalta epäolennainen tai tahaton sanaleikki on yleensä hyvä poistaa käänöksestä. Humoristisessa strippisarjakuvassa kielellisen

leikittelyn on kuitenkin perusteltua olettaa olevan tarkoituksellista ja tärkeää myös käänöksessä. Delabastita (1996, 134) esittelee kahdeksan käänös menetelmää käännettävän tekstin kannalta tärkeiden sanaleikkien kääntämiseen. Menetelmät eivät ole toisiaan poissulkevia ja niitä saatetaan käyttää erilaisina yhdistelminä.

- 1) **Sanaleikki** → **sanaleikki**: Sanaleikki käännetään kohdekieliseksi sanaleikiksi, joka saattaa poiketa alkuperäisestä sanaleikistä rakenteellisesti, semanttisesti tai tekstuaaliselta funktioltaan (mts. 134). Ajoittain menetelmä saattaa vaatia myös sanaleikin tekstuaalisen ympäristön muokkaamista, jotta kohdetekstin sanaleikille saadaan luotua konteksti, jossa se pääsee oikeuksiinsa (mts. 135).
- 2) **Sanaleikki** → **ei-sanaleikki**: Sanaleikki käännetään lauseeksi, joka ei ole kohdekielessä sanaleikki. Tällöin molemmat alkuperäisen sanaleikin merkityksistä saattavat välittyä kohdetekstiin, mutta nämä eivät kuitenkaan muodosta varsinaista sanaleikkiä kohdekielessä. Kohdetekstiin saattaa myös siirtyä vain toinen alkuperäisen sanaleikin merkityksistä, jolloin toinen merkitys jää välittymättä, tai vaihtoehtoisesti sanaleikin molemmat merkitysvariantit saattavat muuttua tunnistamattomiksi käänösprosessissa. (Mts. 134.)
- 3) **Sanaleikki** → **vastaava retorinen keino**: Sanaleikki korvataan jollakin muulla kielelliseen leikittelyyn liittyvällä retorisella leikittelykeinolla, kuten allitteraatiolla, toistolla, viittaussuhteen epämääräisyydellä tai ironialla. Tällä strategialla pyritään säilyttämään lähdetekstin sanaleikin luoma humoristinen vaikutus. (Mts. 134.) Huomionarvoista tässä menetelmävaihtoehdossa on se, että Chiarosta (1992; 2010) poiketen Delabastita (1996; 1997) käyttää termejä *pun* ja *wordplay* synonyymisesti tarkoittamaan samanmuotoisuuden ja erimerkityksisyyteen perustuvia sanaleikkejä. Tästä johtuen esimerkiksi Chiaron kielelliseksi leikittelyksi (*wordplay*) luokittelema allitteraatio kuuluu Delabastitan mukaan sanaleikittelyn sijaan ”muihin samankaltaisiin retorisiin keinoihin”, kun taas Chiaron (2010, 2) kielenkäytössä *wordplay* on kattoterminä kaikelle kieleen perustuvalla leikittelyllä, ja *pun* on yksi kielellisen leikittelyn muodoista, joka perustuu samanmuotoisuuteen ja erimerkityksisyyteen.
- 4) **Sanaleikki** → **nolla**: Sanaleikin sisältävä osuus poistetaan kokonaisuudessaan kohdetekstistä (Delabastita 1996, 134).
- 5) **Lähdetekstin sanaleikki** = **kohdetekstin sanaleikki**: Kääntäjä tuottaa lähdetekstin sanaleikin ja mahdollisesti myös sitä ympäröivän kielellisen aineksen alkuperäisessä

muodossaan kohdetekstiin, eikä varsinaisesti ”käännä” sitä (mts. 134). Delabastita ei selitä kyseistä menetelmää tämän tarkemmin ja hieman epäselväksi jääkin, tarkoitetaanko tällä sitä, että kohdekielestä löytyy lähdekieliselle sanaleikille täydellinen vastine sekä muodoltaan että merkityssisällöltään vai sitä, että kääntäjä siirtää sanaleikin sellaisenaan kohdetekstiin välittämättä siitä, tuottaako menetelmä *toimivan* sanaleikin kohdetekstiin. Oletan Delabastitan tarkoittavan ensimmäistä tulkintavaihtoehtoa, sillä menetelmän nimityksessä esiintyvä yhtäläisyysmerkki viittaa lähde- ja kohdetekstin sanaleikkien identtisyyteen, vaikka menetelmän kuvaus onkin hieman epätarkka.

- 6) **Ei-sanaleikki** → **sanaleikki**: Kompensoidakseen muualla tekstissä menetettyä sanaleikittelyä tai muusta syystä kääntäjä muodostaa kohdetekstiin sanaleikin kohtaan, jossa sitä ei lähdetekstissä ole (mts. 134).
- 7) **Nolla** → **sanaleikki**: Kohdetekstiin lisätään täysin uutta sanaleikin sisältävää ainesta, jolle ei löydy alkuperää tai muuta syytä lähdetekstistä, kuin jonkin aiemmin menetetyn aineksen kompensoiminen (mts. 134).
- 8) **Toimitukselliset keinot**: Tällä menetelmällä tarkoitetaan kääntäjän lisäämiä huomautuksia, kuten ala- tai loppuviitteitä, esipuheita tai muita toimituksellisia merkintöjä, joilla kääntäjä voi selittää tai tarjota vaihtoehtoisia käänösratkaisuja lähdetekstin sanaleikille (mts. 134).

Tietynlaiset sanaleikit saattavat Delabastitan (1996, 135–136) mukaan kääntyä toisia vaivattomammin. Homonymiaan perustuvat sanaleikit kääntyvät yleensä suhteellisen pienin muutoksin sukulaiskielen välillä. Polysemia taas perustuu tavallaan kielenulkoiseen maailmaan ja on näin ollen ajoittain helpostikin toistettavissa jopa sellaisten kielten välillä, jotka eivät ole sukua toisilleen. Näiden lisäksi sanaleikit, jotka hyödyntävät sekä lähde- että kohdekielelle yhteisiä lainoja toisista kielistä, kääntyvät usein hyvin sanaleikin tyypistä riippumatta.

Delabastitan (1996, 135) mielestä kääntäjä on uskollinen alkuperäisen tekstin kielellisesti leikittelevää luonnetta kohtaan olemalla ”uskoton” lähdetekstin sanastolle ja kieliopille. Kääntäjän on näin ollen uskallettava irrottautua lähdekielisen sanaleikin muodosta, jotta hän pystyisin tarjoamaan käänöksen kohdeyleisölle samankaltaisen humoristisen elämyksen kuin lähdeteksti on tarjonnut alkuperäiselle kohdeyleisölleen. Ajatuksessa on havaittavissa samaa ideologiaa kuin Nidan (1969) dynaamisen ekvivalenssin ihanteessa vuosikymmeniä aiemmin.

Delabastita (1996, 135) kuitenkin toteaa, että aikarajoitteista johtuen kääntäjät päätyvät usein ensimmäisenä mieleen juolahtavaan käännösratkaisuun ja ajoittain lähdetekstin liian rohkea sanaleikkittely saatetaan vaimentaa turvautumalla ajatukseen kielellisen leikkittelyn kääntymättömyydestä.

Ritva Leppihalme (1996; 1997b) käyttää omassa sanaleikkiteoriassaan Delabastitan (1996, 128) sanaleikkimääritelmää, vaikka heidän tapansa jaotella sanaleikkien tyypejä eroavatkin hieman toisistaan (ks. tarkemmin alaluku 3.3). Myös Leppihalmeen (1997b, 145–148) käännösstrategiajaottelu perustuu Delabastitan (1996) jaotteluun, mutta Leppihalme on tiivistänyt valikoiman kolmeen vaihtoehtoiseen menetelmään. Ensinnäkin, sanaleikki voidaan kääntää sanaleikillä, jolloin lähdekielen sanaleikin vastineena toimii kohdekielen sanaleikki. Sanaleikki voidaan Leppihalmeen (1997b, 146–147) mukaan muodostaa ”ikään kuin päälle kirjoitettua”, kuten Leppihalmeen esimerkissä: *Mickey Moose* → *Mikki Hirvi*. Käännöksen sanaleikki voi kuitenkin poiketa lähdekielisestä leikistä monella eri tavalla ja eroavaisuudet riippuvat sekä kieliparista että kääntäjien luovista ratkaisuista. Menetelmä voidaan toteuttaa myös kompensoimalla menetetty sanaleikki toisaalla tekstissä. Toiseksi, sanaleikki voidaan korvata muulla tehokeinolla (mts. 147). Tämä menetelmä vastaa Delabastitan (1996, 134) kolmatta menetelmää *sanaleikki* → *vastaava retorinen keino*. Kolmanneksi, sanaleikki voidaan jättää kääntämättä joko poistamalla se kokonaan tai luopumalla luovasta käännöksestä ja selittämällä ratkaisu joko tekstissä tai muilla toimituksellisilla keinoilla (Leppihalme 1997b, 147–148). Leppihalmeen (1997b, 149) mukaan eri kääntäjät saattavat päätyä hyvinkin erilaisiin ratkaisuihin, mutta huomioon tulisi ottaa erityisesti sanaleikin merkitys ja funktio tekstissä, kohdekielen ja -kulttuurin tavat leikitellä kielellä sekä vastaanottajien odotukset.

Henrik Gottlieb (1997) on tarkastellut kielellisen leikkittelyn kääntämistä tekstittämisen näkökulmasta, mutta hänen huomionsa ovat mielestäni soveltuvien osin käyttökelpoisia myös sarjakuvakääntämisen kontekstissa. Av-kääntämistä ja sarjakuvakääntämistä yhdistää muun muassa käännöksen esittämisen tiukasti rajattu tila sekä se, että lähdetekstin kanssa yhteinen kuvamateriaali on koko ajan kohdekielisen vastaanottajan nähtävillä, mikä osaltaan määrittää tekstin muokkaamisen tai poistojen mahdollisuuksia. Molemmat kääntämisen tyypit edustavatkin multimodaalista kääntämistä. Gottliebin (1997, 210) mukaan kääntäjä voi: 1) kääntää sanaleikin sanasta sanaan, jolloin humoristinen efekti saattaa säilyä tai sitten ei; 2) muokata sanaleikin sopimaan kohdekontekstiin, jotta humoristinen efekti säilyisi; 3) korvata sanaleikin leikittelemättömällä tekstipätkällä; 4) jättää sanaleikin kääntämättä ja käyttää tilan

ympäröivän dialogin kääntämiseen tai 5) siirtää sanaleikin kohtaan, johon se istuu kohdetekstissä paremmin. Neljäs strategia ei kuitenkaan tule kysymykseen sarjakuvassa, jossa ei ole tekstityksen puhutun lähdeaineiston tavoin ”ylimääräistä” dialogia, josta vain osa valitaan käännettäväksi. Gottliebin (1997, 216) mukaan sanaleikin poistaminen johtaa usein huumorin poistamiseen kokonaisuudessaan. Sen sijaan sanaleikin kääntäminen ei-kielelliseksi vitsiksi saattaa pelastaa tekstin humoristisuuden, eli säilyttää sen alkuperäisen funktion. Tosin Gottliebin (mts. 216) mielestä mikään ei korvaa lähdetekstin kielellistä leikittelyä yhtä hyvin kohdekielinen kielellinen leikittely.

Gottliebin (1997) omassa tutkimuksessa noin puolet englanninkielisen lähdeaineiston kielellisestä leikittelystä on kadonnut käänösprosessin aikana. Tutkimuksen kohdekielenä oli tanska. Hänen mukaansa leikittelyjen poistot tutkimusaineistossa johtuvat kieli- ja ilmaisumuotosidonnaisista tekijöistä ja kohdekulttuurin normeista, mutta myös inhimillisistä rajoituksista (mts. 216–221). Näitä ovat esimerkiksi kääntäjän taitojen, mielenkiinnon, ajan tai kokemuksen puute (mts. 220–221). Gottliebin (mts. 226) mielestä lähes kaikki kielellinen leikittely on mahdollista kääntää, vaikka näin ei usein tapahdukaan ja kääntämisen ongelmat kumpuavat yleensä kielen ulkopuolelta. Tosin hän tarkentaa vielä, että kielten sukulaisuus helpottaa käänösprosessia.

Thorsten Schröter (2004) on tutkinut kielellisen leikittelyn kääntämistä monikielisessä tutkimuksessaan, jossa hän vertaa seitsemän englanninkielisen komediaelokuvan sisältämää kielellistä leikittelyä niiden käänöksiin. Hänen havaintojensa mukaan merkittävä osa kielellisestä leikittelystä on kadonnut käänöksissä, sillä sekä kielellisen leikittelyn esiintymät että käytettyjen leikittelystrategioiden määrä käänöksissä on vähentynyt noin kolmanneksen verran. (Mts. 164–167.) Schröter (mts. 166) toteaa havaintojensa perusteella, että kääntäjille on ollut tärkeämpää sisällyttää jonkinlaista kielellistä leikittelyä käänökseensä kuin käyttää alkutekstin kanssa identtistä leikittelystrategiaa. Schröterin (mts. 165) mukaan leikittelyn säilyttäminen käänöksessä on tärkeää, mikäli sillä on merkittävä rooli karakterisaation kannalta, kuten komedioiden tapauksessa usein on. Ajoittain kielellisen leikittelyn kääntämisen haastavuus ja siihen vaadittava työ saatetaan kuitenkin nähdä liian suurena kääntämisen tärkeyteen verrattuna. Hänen mukaansa, mitä kompleksisempi tai kielikohtaisempi leikki on, sitä todennäköisimmin se yksinkertaistetaan, korvataan tai poistetaan käänöksestä (mts. 167). Tosin yksinkertainenkin sanaleikki saattaa toimia kohdetekstissä yhtä hyvin kuin useampaa strategiaa hyödyntävä alkutekstin leikki (mts. 166).

## 5 Aineisto ja menetelmä

Lähtiessäni työstämään tätä pro gradu -työtä minulle oli selvää, että halusin tavalla tai toisella tarkastella lähemmin huumorin kääntämistä, koska omien kokemusteni ja opintojeni perusteella tiesin sen olevan yksi kääntäjän suurimmista haasteista. Mielessäni ei kuitenkaan ollut tiettyä teoriaa, jota tahtoisin testata, vaan halusin lähteä liikkeelle mahdollisimman mielenkiintoisen aineiston löytämisestä. Toivoin aineiston herättävän minussa kysymyksiä, joihin tahtoisin löytää vastauksia. Näin kävi, kun sain käsiini strippisarjakuva *Fingerporin* ensimmäisen englanniksi käännettynä julkaistun kokoomateoksen, *Fingerpori from Finlandin*. Sarja oli minulle entuudestaan tuttu ja tiesin sen sisältävän runsaasti kielellistä leikkittelyä, joten halusin ehdottomasti selvittää, minkälaisia ratkaisuja sarjan kääntäjät olivat haastavassa käännöstyössään tehneet.

Tässä luvussa esittelen käyttämäni tutkimusaineiston ja -menetelmän. Alaluvussa 5.1 kerron lyhyesti *Fingerpori*-sarjakuvasta, sen erityispiirteistä sekä lyhyesti myös sarjan tekijästä Pertti Jarlasta ja esittelen tarkemmin tähän työhön valitun aineiston ja sen rajaukset. Toisessa alaluvussa 5.2 kuvailen analyysissä hyödynnettyä tutkimusmenetelmää ja kerron tarkemmin tutkimusprosessista ja prosessin vaikutuksesta tutkimuskysymysten tarkentumiseen.

### 5.1 Pertti Jarlan *Fingerpori*

Analyysini aineistoksi valikoitui englanninkielinen kokoomateos *Fingerpori from Finland*, teokseen valittujen strippien suomenkieliset lähdestripit sekä vertailuaineistoksi suomenkielinen kokoomateos *Fingerporin koko kuva 5*. Vuonna 2014 julkaistu *Fingerpori from Finland* sisältää 279 englanniksi käännettä *Fingerpori*-sarjakuvastrippiä, jotka on valikoitu käännöstä varten vuosien 2007–2014 välillä julkaistuista suomenkielisistä stripeistä. Englanninkielisen teoksen käännökset ovat tehneet *Fingerpori*-sarjan piirtäjä ja käsikirjoittaja Pertti Jarla sekä kustannusyhtiö Arktisen Banaanin toimittaja Vesa Kataisto. Käännöksen on tarkistanut Stuart Allt. Vertailuaineistona toimiva suomenkielinen *Fingerporin koko kuva 5* sisältää 348 strippiä vuosilta 2011–2012 *Helsingin Sanomien* alkuperäisessä julkaisujärjestyksessä. *Fingerpori from Finland* -kokoelmaan valituista stripeistä 39 kpl esiintyy myös teoksessa *Fingerporin koko kuva 5*. Kuten jo johdannossa kerroin, alkujaan tässä tutkimuksessa oli tarkoitus käsitellä ainoastaan *Fingerpori from Finland* -teosta ja sen lähdetekstejä, mutta tutkimusprosessin edetessä päätin kuitenkin lisätä tarkastelun kohteeksi

myös yhden suomenkielisen alkuperäisteoksen. Selitän tähän johtaneita syitä menetelmäluvussa 5.2.

Syntyjään nimellä *Karl-Barks-Stadt* kulkenut Pertti Jarlan piirtämä ja käsikirjoittama strippisarjakuva tuli tutuksi suurelle yleisölle vuonna 2007 sen siirryttyä *Ilta-Sanomista Helsingin Sanomien* sivuille uudella nimellä: *Fingerpori*. Ronskista huumoristaan ja kekseliäästä kielellisestä leikkittelystään tunnettu sarja on ihastuttanut ja vihastuttanut lukijoitaan nyt jo yli vuosikymmenen ja sarjan kymmenvuotista taivalta juhlistettiin näyttävästi vuonna 2017. Tänä päivänä *Fingerpori* ilmestyy useassa muussakin painetussa lehdessä, verkkolehdeissä sekä sosiaalisessa mediassa. Sarjasta on painettu useita kokoelma-albumeita, joita on myyty yli puoli miljoonaa kappaletta ja tällä hetkellä tekeillä on myös *Fingerpori*-elokuva, jonka on määrä saada ensi-iltansa syksyllä 2019 (HS 5.2.2017.) Juhlavuotensa aikana *Fingerpori* nautti suuresta suosiosta myyntitilastojen valossa, sillä vuoden 2017 myydyimpien kotimaisten sarjakuvien kahdenkymmenen kärkeen mahtui yhdeksän *Fingerpori*-teosta, joista kärkisijalle ylsi *Fingerpori 10* peräti 12 100 myydyllä kappaleella. Hyvänä vertailukohtana voidaan pitää sitä, että myyntiluku ylttäisi esimerkiksi vuoden 2017 myydyimpien kotimaisten kaunokirjojen listalle sijalle 14. (Suomen Kustannusyhdistys 2019.)

Myös tämän vuoden (2019) tammi-helmikuussa sarjan tuorein kokoelma, *Fingerpori 12*, komeili myydyimpien kotimaisten kaunokirjojen ensimmäisellä sijalla Kirjakauppaliiton ylläpitämässä ”Mitä Suomi lukee?”-tilastossa, joka perustuu laajan valikoiman kirjakauppojen, verkkokauppojen ja Lehtipisteen kirjamyyntiin (Kirjakauppaliitto ry 2019). Huomionarvoista on myös se, ettei kyseisellä listalla sarjakuvia tilastoida erikseen, vaan ne lasketaan osaksi kotimaista kaunokirjallisuutta. *Fingerporilla* on uskollinen fanikuntansa myös sosiaalisessa mediassa, jossa muun muassa ”Fingerporin ymmärtäjät” -nimellä kulkeva Facebook-ryhmä on kerännyt tämän tutkielman kirjoittamishetkellä jo yli 130 000 jäsentä, jotka julkaisevat sivuilla omia suosikkistrippejään tai hakevat vertaistukea strippien ymmärtämiseksi. Kuten faniryhmän nimestäkin on pääteltävissä, *Fingerporin* huumori tarjoaa usein haastetta vastaanottajalleen, eikä vitsejä kirjoiteta lähes koskaan stripeissä ”auki”. Osa *Fingerporin* viehätysvoimasta perustuukin varmasti sen synnyttämälle oivaltamisen ilolle, sillä sarjassa käytetyt monitulkintaisuudet eivät useinkaan ole vakiintuneita molemmilta potentiaalisilta merkityksiltään ja piilevä monimerkityksisyys paljastetaan lukijalle yleensä vasta viimeisen ruudun yllättävässä käänteessä.



Kuten sanottua, kielellisen leikkelyn lisäksi *Fingerpori* on tunnettu ronskista, ajoittain jopa mauttomasta tai ”mustasta” huumoristaan. Kyseinen mielikuva vahvistui myös tätä tutkimusta tehdessä, sillä suosituimpia vitsien aiheita aineiston stripeissä ovat seksi, seksuaalinen suuntautuminen tai alastomuus, joka oli teemana 91:ssä *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen stripissä ja 56:ssa *Fingerpori from Finland* -teoksen stripissä, muu ”alapäähuumori”, kuten ulostaminen, virtsaaminen, oksentaminen ja ilmavaivat (20/31 stripissä), sekä uskonto (34/31 stripissä). Näiden lisäksi päihteet, poliisi ja natsit esiintyvät teosten sivuilla useaan otteeseen. Erityisesti uskonnolliset aiheet aiheuttivat sarjan alkutaipaleella närkästyneitä lukijapalautteita, mutta Jarlan mukaan huomauttelu on sittemmin loppunut (HS 5.2.2017). Jarla oli mukana Vihreiden Pekka Haaviston vaalikampanjassa vuonna 2012 ja tunnustautuu ajatusmaailmaltaan ”suvakiksi”<sup>1</sup> mikä paljastuu ajoittain strippien vitseistäkin (Kataisto 2017, 6; HS 5.2.2017). Hän kieltäytyy piirtämästä edes tilauksesta sellaisiin aatteellisiin tarkoituksiin, joita ei itse kannata (Kataisto 2017, 6). Osa strippien ideoista tulee sarjan lukijoilta, joille Jarla antaa aina kunnian kyseisen stripin signeerausessa (HS 5.2.2017).

*Fingerporin* visuaalinen maailma hyödyntää pääsääntöisesti minimalistista, karikatyyristä hahmokatalogia, mutta realistisempia hahmoja käytetään satunnaisena tehokeinona. Hahmojen toimintaympäristö on *Fingerporin* kuvitteellinen kaupunki, joka kuitenkin muistuttaa huomattavasti perinteistä suomalaista pikkukaupunkia tai -kuntaa. Ajoittain strippien tapahtumat sijoittuvat muihin maisemiin, kuten vaikkapa avaruuteen tai toisen maailmansodan aikaiseen Saksaan. Osa *Fingerporin* huumorista ja viehätyksestä pohjautuu eittämättä vakiohahmojen karakterisaatioon, eli hahmoille sarjakuvan keinoin luotuihin luonteisiin ja tunnettuihin toimintatapoihin sekä tiettyjen tapahtumasarjojen toisteisuuteen. Nämä luovat sarjaan Rasilan (1996, 72–73) termein *luonnekomiikkaa* ja *draamallista ironiaa*.

Sarjan päähenkilönä voisi pitää Heimo Vesaa, toistaitoista tiedemiestä, joka ajautuu jatkuvasti kiusallisiin tilanteisiin. Muita merkittäviä hahmoja ovat muun muassa Allan Kurma, Heimon paras ystävä, Rivo-Riitta, jonka lähes kaikki tokaisut on tarkoitus tulkita kaksimielisesti sekä kaupunginjohtaja Homelius, joka joutuu jatkuvasti hankaluuksiin ja median hampaisiin monitulkintaisten lausuntojensa vuoksi. Vakiohahmojen lisäksi sarjassa nähdään usein muista

---

<sup>1</sup> ”*ark., halv.* ihmisestä, joka suhtautuu eri kulttuureihin, uskontoihin ja etnisiin ryhmiin (liian) suvaitsevaisesti.” (KS)

sarjakuvista, TV:stä, populaarikulttuurista tai muualta tunnettuja hahmoja, kuten esimerkiksi Mustanaamio, Paavi, Juhani Palmu, Jeesus ja Hitler.

Mikäli *Fingerpori from Finland* -teoksen kohdeyleisöksi ajatellaan heterogeeninen englannintaitajien joukko, joka ei ole päässyt tutustumaan sarjan vakiohahmoihin etukäteen, jää striippien välille väistämättä aukkoja ja osa luonnekomiikasta ja draamallisesta ironiasta saattaa jäädä käännökseen kohdeyleisön tavoittamattomiin. Aukkoja on pyritty täyttämään teoksen alusta löytyvällä lyhyellä hahmoesittelyllä, jossa parilla lauseella kuvaillaan sarjan keskeisiä hahmoja. Tämän esittelyosuuden voidaan katsoa auttavan lukijaa ainakin joidenkin striippien tulkinnassa. Esittelytekstit ja hahmojen tai visuaalisen tekstin intertekstuaalisuuden syvällisempi pohdinta jäävät tämän tutkimuksen rajauksen ulkopuolelle. Tarkastelen intertekstuaalisuutta kuitenkin verbaalisen tekstin tasolla kielellisen leikittelyn analyysin yhteydessä. Visuaalinen teksti kulkee mukana analyysissä niiltä osin, kun se vaikuttaa stripissä esiintyvän kielellisen leikittelyn tulkintaan.

Valitsemani aineisto on käännöstieteellisestä näkökulmasta erityisen mielenkiintoinen, koska huumoria ei käytetä siinä ainoastaan lisämausteena tai tyylikeinona. *Fingerporin* jokainen strippi tarjoaa itsenäisen vitsin, joka on väistämättä välitettävä myös kohdetekstiin, vaikka sen kääntäminen olisikin hankalaa. Myös käännössuunta suomen kaltaisesta pienestä kielestä englannin valtakielelle on harvinaisempi kuin päinvastainen käännössuunta. Suomalaisen kulttuurin erikoisuudet ja kielten merkittävät rakenteelliset erot johtavat erilaisiin tapoihin leikitellä kielellä, mikä puolestaan luo lisähaasteita kielellisen leikittelyn kääntämiselle (ks. esim. Karlsson 2008, 27; Leppihalme 1997b, 142).

Tämän lisäksi sarjakuva esitysmuotona tuo mukanaan rajoituksia sen suhteen, miten teksti muotoillaan rajattuun tilaan sopivaksi ja miten paljon alkuperäisestä sanomasta on mahdollista poiketa, sillä visuaalinen teksti seuraa luonnollisesti mukana myös käännökseen, eikä verbaalisen tekstin käänнос voi näin ollen olla tahattomassa ristiriidassa kuvallisen tekstin kanssa (esim. Hyyppä 2005, 126). Jarla itse suhtautuu varovaisesti strippiensä käännettävyyteen, sillä hänen mukaansa vain noin kolmasosa *Fingerporin* stripeistä on käännettävissä (Kataisto 2017, 8). *Helsingin Sanomien Fingerporin* juhlavuosihaastattelussa 2017 Jarla totesi: ”En tiedä, mitä teen kahdenkymmenen vuoden kuluttua. Mutta olisi kyllä kivaa, jos pystyisi *Fingerporien* ohella tekemään jotakin sellaista, jota voi myydä ulkomaille. Silloin siinä ei siis olisi pelkkiä sanaleikkejä, eikä pelkkää huumoria.” (HS 5.2.2017).

Toteamuksesta on pääteltävissä, ettei tekijäkään pidä huumorin tai kielellisen leikittelyn kääntämistä helppona.

## 5.2 Tutkimusmenetelmä ja -kysymykset

Käyttämäni tutkimusmenetelmä on laadullinen vertaileva tekstianalyysi, jossa yhdistyy lähdestrippien ja niiden kohdekielisten käännösten vertailu sekä lähdestrippien ja alkuperäisten, noin vuoden aikana suomeksi julkaistujen strippien vertailu lingvistisiä ja käännöstieteellisiä näkökulmia hyödyntäen. Analyysissä on hyödynnetty myös jonkin verran määrällisiä elementtejä, kuten kielellisen ja ei-kielellisen huumorin osuuksien sekä eri leikittelytyyppien yleisyyksien esittämisessä ja vertailussa, mutta pääpaino on kuitenkin havaintojen laadullisessa analyysissä. Aineiston analyysi on suoritettu syklisesti useammalla analyysikierröksellä samalla tutkimuskysymyksiä ja aineistosta nousevia havaintoja tarkentaen.

Kuten jo mainitsin, lähdin liikkeelle aineistolähtöisesti mielenkiintoisen aineiston etsimisestä ilman valmiiksi mietittyä teoriakehystä. Ensiksi valitsin aineistokseni *Fingerpori from Finlandin* ja sen 279 englanniksi käännettyä sarjakuvastrippiä. Stripit on valittu varta vasten kyseistä käännöstä ajatellen, joten teos ei ole käännös mistään aiemmasta *Fingerpori*-kokoelmasta. Ensimmäinen haasteeni olikin löytää teokseen valituille stripeille alkuperäiset lähdestripit, mikä osoittautui varsin työlääksi projektiksi *Fingerporin* laajasta tuotannosta johtuen. Suomenkielisen lähdeaineiston löydyttyä ryhdyin lukemaan sekä käännöksiä että lähdestrippejä lähilukuna ja poimimaan sieltä nousevia kysymyksiä ja mielenkiinnonkohteita. Kuten jo kyseiseen teokseen törmätessäni aavistelinkin, mielenkiintoisimmiksi aiheiksi nousivat kielellinen leikittely ja sen kääntämiseen käytetyt strategiat. Halusin näin ollen selvittää strippisarjakuvassa esiintyvän kielellisen leikittelyn käännettävyyttä suomesta englantiin. Tästä muodostuivat ensimmäiset tutkimuskysymykseni:

1. Miten paljon ja minkätyyppistä kielellistä leikittelyä on valikoitunut käännettäväksi?
2. Millaisia käännösstrategioita kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien kääntämiseen on käytetty?

Ensimmäisten kysymysten muodostuttua otin prosessiin mukaan luvuissa 3 ja 4 esiteltyä teoriakirjallisuutta, joka auttoi ohjaamaan tarkempia havaintoja ja tulevaa tyypittelyä, sitä kuitenkaan tiukasti rajaamatta. Samalla löysin Vileniuksen (2010) suomen kielen pro gradu -tutkielman *Fingerporin* kielellisestä leikittelystä. En kuitenkaan halunnut vielä tässä vaiheessa

tutkimusprosessia tutustua hänen muodostamiinsa leikittelytyyppeihin tarkemmin, sillä halusin tehdä omat havaintoni aineistoni perusteella.

Teorialuvussa 3.2 kerroin tutkijoiden erilaisista näkemyksistä kielellisen leikittelyn ja sanaleikkien määritelmistä. Aineistoni pohjalta sekä kyseisessä luvussa mainittujen tutkijoiden ajatuksia soveltaen tässä tutkimuksessa *kielelliseen leikittelyyn perustuviksi* sarjakuvastripeiksi on luokiteltu sellaiset humoristiset *Fingerpori*-stripit, joissa vitsin ydin tai ”punchline” on rakennettu hyödyntämällä kielen monitulkintaisuutta tai joiden komiikan ydin perustuu muulla tavoin vitsin kielelliseen muotoon joko yksittäisen sanan, rakenteen tai koko ilmauksen tasolla. Käytännössä lähes kaikki aineistossa esiintyvä kielellinen leikittely perustuu kielen monitulkintaisuuteen. Kerron aineistosta löytyneestä kielellisestä ja ei-kielellisestä komiikasta tarkemmin ensimmäisessä analyysiluvussa 6.1.

Analyysin ensimmäisen vaiheen, eli kielellisen ja ei-kielellisen komiikan luokittelun jälkeen kielelliseen leikittelyyn pohjautuviksi stripeiksi valikoitui 147 *Fingerpori from Finland* -teokseen käännettäväksi valittua suomenkielistä alkuperäisstrippiä. Karsittuani ei-kielelliset stripit jatkoanalyysistä, siirryin tarkastelemaan kielelliseen leikittelyyn perustuvien lähdestrippien yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Aineistosta nousevia havaintoja sekä alaluvussa 3.3 esiteltyjä kielellisen leikittelyn tyypittelyjä yhdistelemällä ja soveltamalla muodostui neljä kielellisen leikittelyn tyyppiä ja näiden lisäksi ryhmä satunnaisia leikittelykeinoja. Leikittelytyypeiksi muodostuivat:

- 1) homonymia/polysemia
- 2) sananmuotohomonymia<sup>2</sup>
- 3) leksikaalistuneet syntagmat
- 4) syntaktinen monitulkintaisuus
- 5) satunnaiset leikittelykeinot

Satunnaisiksi leikittelykeinoiksi lukeutuvat keinot, joita on käytetty teoksessa harvemmin kuin kymmenen kertaa. Esittelen kielellisen leikittelyn eri tyyppien analyysia tarkemmin analyysiluvussa 6.2.

Seuraavaksi siirryin vertailemaan keskenään *Fingerpori from Finland* -teokseen tehtyjä käännöksiä ja kielelliseen leikittelyyn perustuvia lähdestrippejä alaluvussa 4.3 esiteltyjen

---

<sup>2</sup> sananmuotohomonymia poistui myöhemmin useamman analyysikierroksen jälkeen käännökseen valittujen strippien kielellisen leikittelyn tyyppien joukosta, mutta se esiintyy teoksessa *Fingerporin koko kuva 5* (ks. alaluku 6.2.6)

kielellisen leikittelyn käänösstrategioiden perusteella ja merkitsin alustavia tulkintoja siitä, mihin käänösstrategiaan kukin strippi mielestäni sopisi. Käänösstrategioiden analyysissa nojasin eniten Delabastitan (1996) luokitteluun, mutten kokenut tarkasteltavan aineiston kannalta hedelmälliseksi käyttää olemassa olevaa teoriaa sellaisenaan, vaan annoin alkuperäisten havaintojen nousta suoraan aineistosta ja tarkensin luokitteluani vielä esittelemäni teoriataustan avulla. Lopullisiksi strategiakategorioiksi lähdekirjallisuuden ja aineistosta nousseiden havaintojen pohjalta muodostuivat:

- 1) kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käänös
- 2) kielellinen leikittely  $\approx$  kielellinen leikittely: lähes identtinen käänös
- 3) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  toinen kielellisen leikittelyn tyyppi
- 4) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  sanasanainen käänös
- 5) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  leikittelyn poisto

Analyysin perustella muodostetuista käänösstrategialuokista kerron tarkemmin analyysiluvussa 6.3. Käänösstrategioiden analyysi oli suhteellisen nopea ja suoraviivainen vaihe tutkimusprosessissa, sillä jo ensimmäisen lähiluvun jälkeen huomasin, että suomenkielisten lähdestrippien kielelliseen leikittelyyn on tehty erittäin vähän muutoksia käänösprosessissa. *Fingerpori from Finland* -teos sisältää huomattavan paljon sellaisia kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä, joille löytyy melko vaivattomasti vastine sekä suomen että englannin kielestä. Tästä huomiosta heräsikin kolmas ja lopulta mielenkiintoisin tutkimuskysymykseni:

3. Eroaako *Fingerpori from Finland* -teokseen valikoitu kielellinen leikittely määrällisesti tai leikittelytyypeiltään suomenkielisessä *Fingerporissa* tyypillisesti esiintyvistä kielellisestä leikittelystä?

Kysymykseen vastatakseni otin mukaan vertailuun edellisessä alaluvussa 5.1 esittelemäni *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen, jonka analyysissä toistin edellä mainitut kielellisen ja ei-kielellisen komiikan jaottelun sekä kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien tyypittelyn leikittelykeinoittain. Esittelen sekä käänökseen valittujen strippien että *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen kielellisen ja ei-kielellisen komiikan sekä leikittelykategoriat samanaikaisesti alaluvuissa 6.1 ja 6.2. *Fingerporin koko kuva 5* toiseksi uusin osa vuonna 2015 aloitettua sarjaa, jossa on tarkoitus julkaista kaikki julkaistut *Fingerpori*-stripit sarjan syntyvuosista tähän päivään asti julkaisujärjestyksessä. Mikäli olisin verrannut käänökseen valittuja strippejä kaikkiin niiden valintavälillä (vuodet 2007–2014) julkaistuihin *Fingerpori*-strippihin, olisi vertailuaineistoni kasvanut suhteettoman suureksi tämän työn laajuutta ajatellen, joten rajasin

valintani yhteen näistä albumeista. Noin vuoden ajalta (348 strippiä) on mielestäni mahdollista saada edustava otos *Fingerporille* tyypillisestä tyylistä.

*Fingerporin koko kuva 5* -teoksessa esiintyvät stripit istuivat *Fingerpori from Finland* -teokseen valittujen lähdestrippien analyysistä muodostuneisiin kielellisen leikittelyn tyyppeihin, joten uusien tyyppien luomiseen ei ollut tarvetta, vaikka myöhemmin useamman tarkistuskierroksen jälkeen sananmuotohomonymiaan perustuva kielellisen leikittelyn tyyppi poistui lopulta kokonaisuudessaan käännetyn teoksen leikittelytyypeistä (ks. alaluku 6.2.6). Kategorisoinnin jälkeen vertasin *Fingerporin* tyypillistä valikoimaa (*Fingerporin koko kuva 5*) käännettäväksi valittuihin strippeihin kielellisen ja ei-kielellisen komiikan määrien sekä leikittelytyyppien ja niiden suhteellisten osuuksien suhteen.

## 6 Kielellinen leikittely ja sen kääntäminen *Fingerporissa*

Aineiston analyysiraportti jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä alaluvussa 6.1 kuvailen analyysin ensimmäistä osaa, eli kielellisen ja ei-kielellisen huumorin osuutta suomenkielisessä aineistossa, eli teokseen *Fingerpori from Finland* käännettäväksi valituissa suomenkielisissä lähdestripeissä sekä suomenkielisessä kokoomateoksessa *Fingerporin koko kuva 5*. Toisessa alaluvussa 6.2 kerron suomenkielisen aineiston analyysissä löytyneistä kielellisen leikittelyn tyypeistä sekä vertailen teoksia keskenään. Kahden ensimmäisen alaluvun aikana vastaan siis ensimmäiseen ja kolmanteen tutkimuskysymykseeni: 1) Miten paljon ja minkätyyppistä kielellistä leikittelyä on valikoitunut käännettäväksi? ja 3) Eroaako *Fingerpori from Finland* -teokseen valikoitu kielellinen leikittely määrällisesti tai leikittelytyypeiltään suomenkielisessä *Fingerporissa* tyypillisesti esiintyvistä kielellisestä leikittelystä? Kolmannessa alaluvussa 6.3 esittelen tiivistetysti analyysini *Fingerpori from Finland* teokseen valittujen kielellistä leikittelyä sisältävien strippien kääntämisessä käytetyistä strategioista, eli vastaan toiseen tutkimuskysymykseeni: 2) Millaisia käännösstrategioita kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien kääntämiseen on käytetty?

Analyysin raportointitapa ei ole kronologinen, sillä kuten menetelmäluvussa kerroin, lisäksi analyysiini vertailun suomenkieliseen kokoomateokseen vasta käännösanalyysin jälkeen suomenkielisten lähdetekstien ja käännöksen vertailussa ilmenneiden tulosten seurauksena. Tiiviiden ja selkeiden vuoksi esitän kuitenkin molempien teosten kielellisen ja ei-kielellisen komiikan sekä kielellisen leikittelyn tyyppien analyysin samassa alaluvussa, jotta analyysia olisi helpompi seurata ja välttääkseni turhaa toisteisuutta. Käännösstrategioiden esittely puolestaan vaatii aineistossa esiintyneiden kielellisen leikittelyn määrän ja tyyppien esittelyä ennen varsinaista strategialuokittelua, joten sen vuoro on raportissa viimeisenä. Viittaaan analyysissa teokseen *Fingerpori from Finland* ja siihen käännettäväksi valittuihin suomenkielisiin strippeihin lyhenteellä *FfF* ja suomenkieliseen teokseen *Fingerporin koko kuva 5* lyhenteellä *Fkk5*.

### 6.1 Kielellinen ja ei-kielellinen komiikka suomenkielisessä aineistossa

Erittäin tärkeäksi ja haastavaksi osaksi aineiston analyysia muodostui hieman yllättäenkin kielellisen ja ei-kielellisen komiikan erottaminen toisistaan, joka oli luonnollisesti tehtävä ennen kuin on mahdollista siirtyä tarkempaa leikittelykeinojen tyypittelyyn. Tutkimusprosessin

aikana suoritin kielellisen ja ei-kielellisen komiikan erottelun sekä leikittelykeinojen tyypittelyn ensin *Fingerpori from Finland* -teokseen valituille suomenkielisille lähdestrippeille ja sen jälkeen siirryin vertailemaan niitä käännettyihin strippeihin. Vasta tämän jälkeen, kolmannen tutkimuskysymyksen muodostuttua, toistin saman kielellisen komiikan erottelu- ja tyypittelyprosessin myös vertailuaineistona toimivalle *Fingerporin koko kuva 5* -teokselle. Kuten tämän luvun alussa kerroin, välttääkseni turhaa toisteisuutta ja säästääkseni tilaa esittelen tästä huolimatta alaluvuissa 6.1 ja 6.2 molempien suomenkielisten aineistojen (lähdestripit ja *Fkk5*) analyysin yhdessä. Molempien teosten erillisen tarkastelun jälkeen kävin koko aineistoa läpi syklisesti havaintojani hioen ja tarkentaen, jotta pystyin varmistamaan analyysin johdonmukaisuuden. Analyysin ensimmäinen vaihe, kielelliseen leikittelyyn ja ei-kielelliseen komiikkaan perustuvien strippien erottelu, vaatikin useamman analysointikierroksen, sillä *Fingerporin* komiikka osoittautui erittäin moniulotteiseksi.

Lähes kaikissa *Fingerpori*-strippeissä kieli toimii vähintäänkin vitsin välittäjänä, sillä täysin kuvallisia strippejä löytyy *FfF* -teoksesta vain 13 kappaletta (3,6 % stripeistä) ja *Fkk5* -teoksesta ainoastaan 5 (1,4 % stripeistä). Kaikki alaluvussa 2.3 esitetyt Rasilan (1996) luokittelemat sarjakuvakomiikan keinot esiintyvät aineistossa. Useassa stripissä hyödynnetään useampaa kuin yhtä keinoa samanaikaisesti. Sarjakuvatekniset keinot toimivat kielellisen leikittelyn tukena ja aineiston analyysin ensimmäisessä osassa karsitut ei-kielelliset stripit ammentavat huumorinsa pitkälti näiden keinojen avulla. Sarjakuvan juonen ja tarinan komiikan tekniikoista *draamallinen ironia*, eli lukijan etumatka hahmoihin nähden, päinvastainen *mysterio*, eli kertojan ja hahmojen etumatka lukijaan nähden, *täyskäännös*, eli molempien kannalta odottamaton käänne, *paradoksi*, eli ristiriita (usein visuaalisen ja verbaalisen tekstin välillä), *absurdi*, *toisto*, *metafiktiivisuus* ja *luonnekomiikka* toimivat tehostajina sekä kielellisissä että ei-kielellisissä stripeissä. Sen sijaan *avainsanat* ja *väärinymmärrys tai -tulkinta* toteutuvat useimmiten kielelliseen leikittelyyn perustuvassa stripissä.

Keskeiseksi kriteeriksi strippien kategorisoinnissa nousi *kielellisen leikittelyn* määritelmä tässä tutkimuksessa, jota pohjustin jo alaluvussa 3.2. Ensimmäiseksi ohjenuoraksi otin Gottlieb (1997, 208–209) tiivistyksen, jonka mukaan kielellisessä leikittelyssä sanat eivät toimi ainoastaan kommunikaation välineinä, vaan muuttuvat osaksi kommunikaation kohdetta. Näin pystytään erottamaan toisistaan kieleen ja sen rakenteisiin perustuvat vitsit (*linguistic jokes*) ja kielenulkoiseen maailmaan perustuvat vitsit, joissa kieli toimii vain välittäjänä (*referential jokes*) (Chiaro 2010, 6). Kuten Gottlieb (1997, 209–210) huomauttaa, kielelliseen leikittelyyn



perustuva vitsailu voi kohdistua tekstinsisäisiin tai -ulkoisiin aiheisiin ja tekstinulkoisillakin aihepiireillä leikittelevä vitsi on kielellinen, mikäli vitsin ydin piilee sen lingvistisessä muodossa.

En siis ole tässä tutkimuksessa rajannut kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä tiukasti sen mukaan, perustuvatko ne monitulkintaisiin sanoihin tai ilmauksiin, kuten esimerkiksi Delabastita (1996) ja Leppihalme (1997b) tekevät, vaan olennaisinta on se, että vitsin kielellinen muoto, edusti se sitten esimerkiksi homonymiaa, sanapainoja tai sananmuodostusta, muodostaa stripissä esiintyvän vitsin ytimen. Vaikka en halunnutkaan rajata muunlaista kuin monitulkintaisuuksiin perustuvaa kielellä leikkimistä analyysin ulkopuolelle, käytännössä lähes kaikki aineistossa esiintyvät kielelliseen leikittelyyn perustuvat stripit pohjautuvat juuri sanojen tai ilmausten monitulkintaisuuteen.

Kaindlin (2004, 176) multimodaalisessa huumorissa esiintyvän kuvan ja sanan suhteen tyypeistä kaksi ensimmäistä; sanaleikit, jotka koostuvat pääosin lingvistisistä merkeistä sekä sanaleikit, joita nonverbaaliset merkit vahvistavat, edustavat aineistoni kielelliseen leikittelyyn perustuvaa osuutta. Kaksi viimeistä tyyppiä: nonverbaaliset leikit, joita verbaaliset merkit vahvistavat ja ainoastaan nonverbaalisista elementeistä koostuvat leikit edustavat sen sijaan ei-kielellistä osuutta aineistosta. Väliin jäävä kolmas luokka, multimodaalista yhteispeliä vaativat leikit, voi edustaa kumpaa tahansa, kielellistä tai ei-kielellistä huumoria. Ehdoton valtaosa *Fingerpori*-aineiston stripeistä edustaa multimodaalista yhteispeliä vaativaa leikittelyä. Erityisesti *paradoksi*, eli kuvan ja sanan ristiriita, joka vaatii visuaalisen ja verbaalisen ilmaisumuodon tiivistä yhteistyötä, on erityisen suosittu aineistossa (Herkman 1998, 55–57; Laakso 2014, 99–101; Rasila 1996, 71). Lukijan rooli ironian ja huumorin tulkitsijana korostuu tutkimassani aineistossa, sillä Jarlan tyylille on ominaista jättää sanotun ja sanomattoman sekä sanotun ja kuvatun välille jännitteitä, joita lukijan on aktiivisesti täydennettävä (McCloud 1994, 63–65, 86; Romu 2014, 132).

Jotkin aineiston stripeistä löysivät oman kategoriansa vaivattomasti, sillä strippien joukossa esiintyy joitakin vitsejä, jotka ovat ilmiselvästi ei-kielellisiä, kuten:



Esimerkki 1 heittoistuin. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 3 s. 80; käännös *FfF* s. 132)

Tässä stripissä huumori pohjustetaan kielellisesti, mutta komiikka rakennetaan kuitenkin kielen sijasta tilanteen ironialla. Heimo Vesa, *Fingerporissa* useimmin esiintyvä hahmo, kuvittelee, että hänen tilaamansa työtuoli on toimitettu, mutta paikalle onkin laskettu heittoistuin. Lukijan mielikuvituksen varaan jää, mitä Heimolle tapahtuu hänen painellessaan heittoistuimen nappeja. Vaikkei vitsissä olekaan minkäänlaista kielellistä leikittelyä, sitä ei voida pitää puhtaasti kuvallisena, koska stripin visuaalinen teksti vaatii väistämättä seurakseen verbaalisen tekstin tarjoaman kontekstin, jotta multimodaalinen kokonaisuus on mahdollista tulkita humoristisesti. Pelkkä visuaalinen teksti ei tähän yksin pystyisi.

Aineistossa esiintyy lisäksi strippejä, joiden kielellinen leikittely on suhteellisen helposti tunnistettavissa, jolloin niiden luokittelu on melko yksiselitteistä, kuten seuraava strippi, joka leikittelee sanan *vasikoida* polyseemisyydellä:



Esimerkki 2 vasikka. (*Fkk5* s. 24)

Maatilan elämän kontekstissa *vasikoida* merkitsee tavallisesti 'poikia' (naudasta) ja ensimmäisessä kahdessa stripissä lukija huijataan uskomaan, että miehet ryntäävät navettaan auttamaan lehmää poikimisessa. Viimeisessä ruudussa tapahtuva yllättävä käänne osoittaaakin, että kyseessä on *vasikoida*-verbin sekundaarinen kuvaannollinen denotaatio 'ilmiantaa jtk poliisille, toimia ilmiantajana'(KS). Strippi on edustava esimerkki *Fingerporille* tyypillisestä ronskista mustasta huumorista, jossa kielellistä leikittelyä tehostetaan "sopimattomilla" aihepiireillä, kuten seksillä ja päihtymyksellä, jotka ovat suosittuja vitsien aihepiirejä

länsimaisessa vitsailukulttuurissa (Chiaro 1992, 8–9). Puhuva lehmä lisää vitsiin huvittavaa absurdiutta (mts. 9).

Huomattavasti mutkikkaammin kategorisoitavia ovat seuraavanlaiset ei-kielellisen vitsin sisältävät stripit:



Esimerkki 3 kätilö. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 3 s. 40; käänös *Fff* s. 113)

Kyseinen strippi on kiistatta kielellisesti painottunut ja toimisi lähestulkoon identtisesti myös ilman visuaalista tekstiä – sanon *lähestulkoon* identtisesti, koska sarjakuvan kontekstissa visuaalinen teksti tuo aina jotain merkittävää mukanaan stripin multimodaalisen kokonaisuuden tulkintaan (esim. Tuominen ym. 2016, 11; Manninen 1996, 46–47). Tästä huolimatta stripin huumori ei rakennu kielensisäisistä tekijöistä käsin, vaan komiikka luodaan hyödyntämällä lukijan kielenulkoisia oletuksia. Strippi on rakennettu niin, että lukijan tulisi kahden ensimmäisen stripin ajan olettaa puhujan olevan lapsen isä. Hauskan stripistä tekee viimeisen ruudun yllättävä käänne, ”punchline”, jossa käy ilmi, että puhuja onkin ammatiltaan kätilö. Kyseisessä ammatissa toimivan ei uskoisi kammoavan synnytykseen luonnollisesti kuuluvia ilmiöitä ja tapahtumia.

Rasilan (1996, 68–69) termin *mysteeriossa* hyödynnetään sitä, että kertoja ja hahmot ovat lukijaa edellä tarinassa. Lukija osaa odottaa ratkaisua ja tietää, että häneltä pimitetään jotain. Jännite laukeaa, kun pimitetty ratkaisu paljastetaan lukijalle ja hänen odotuksensa pyritään rikkomaan yllättävällä tavalla. Vitsi ei siis ole kielessä, vaan lukijan odotuksissa ja oletusten rikkoutumisessa. Lukijat, joille *Fingerpori* on entuudestaan tuttu, osaavat odottaa viimeisessä ruudussa tapahtuvaa käännettä, joten aiempi tuntemus sarjasta pohjustaa tulevaa huumoria. Samankaltainen tilanne on myös seuraavassa esimerkkipistissä:



**Esimerkki 4** huonoa seksiä. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 2 s. 117; käänös *FfF* s. 87)

Tässä esimerkkitripissä lukijan on ensimmäisen kahden ruudun ajan tarkoitus kuvitella, että Heimon vaimo Irma puhuu Heimon näkemien painajaisten aiheuttamista huonoista yöunista, kunnes viimeisen ruudun ”punchlinessa” paljastetaan, että kyse on seksistä. Vaikka vitsi välitetään tässäkin stripissä lähes yksinomaan kielen välityksellä, eikä visuaalinen teksti ilmeitä ja eleitä lukuun ottamatta juurikaan tuo vitsiin lisätietoa, strippi ei määritelmäni mukaan sisällä kielellistä leikittelyä. Vitsin ytimenä ei tässäkään tapauksessa ole itse kieli tai sen muoto, vaan lukijan odotusten rikkominen ja tilanteen huvittavuus. Myös tässä esimerkissä vitsiä on tehostettu suosituilla komiikan teemalla, seksillä.

Kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien osuus on merkittävä molemmissa teoksissa. Määritelmäni mukaisesti *FfF* -kokoelman 279:stä suomenkielisestä lähdestripistä 147, eli näin ollen hieman yli puolet (52,7 %) käännettäväksi valituista stripeistä, pohjautuu kielelliseen leikittelyyn. Suomenkielisen *Fkk5* -kokoelman 348:sta stripistä 278, eli peräti 79,9 % lukeutuu kielelliseen leikittelyyn perustuviin strippeihin. Tulokseni poikkeaa melko merkittävästi Vileniuksen (2010) suomen kielen pro gradu -tutkielmassa ilmoitetusta tuloksesta, sillä Vileniuksen mukaan 61 % hänen tarkastelemastaan suomenkielisestä *Fingerpori*-aineistosta perustui kielelliseen leikittelyyn. Poikkeama tuloksissa voi johtua siitä, että Vileniuksen tapa kategorisoida kielellistä ja ei-kielellistä komiikkaa poikkeaa jonkin verran omastani tai on myös mahdollista, että verrokiksi valitsemani *Fkk5* -teoksen ajanjaksolla 2011–2012 Jarla on käsikirjoittanut poikkeuksellisen paljon kielelliseen leikittelyyn pohjautuvia stripejä.

Vileniuksen (2010) tutkimusaineistossa oli aluksi mukana *Helsingin Sanomien* verkkosivuilla julkaistut stripit aikaväliltä 5.2.2007–5.8.2009 (748 kpl), joista hänen mukaansa 455 strippiä (61 %) sisälsi kielellistä leikittelyä. Tarkempaan analyysiin valikoitui 122 kielenaineiksilla leikittelyä sisältävää strippiä ja osa kielellistä leikittelyä sisältävistä stripeistä karsiutui pois lopullisesta analyysistä. (Mts. 15–16.) Vileniuksen (mts. 16) mukaan hän karsi ensimmäiseksi pois kuvallisiin vitseihin perustuvat stripit ”vaikka osassa niistäkin vitsi on kielellinen”. Hänen

mukaansa ”(t)ällaisissa stripeissa kielellinen leikittely tulee kuitenkin esille ainoastaan viitteellisesti lukijan päässä” (mts. 16).

Vileniuksesta poiketen tässä tutkimuksessa myös kuvallisesti painottuneet stripit lasketaan mukaan kielelliseen komiikkaan perustuviin vitseihin, mikäli vitsin ydin perustuu tavalla tai toisella kielen monitulkintaisuuteen tai muuhun kielelliseen ilmiöön, vaikkei ydintä olisikaan eksplisiittisesti ilmaistu verbaalisessa tekstissä. Esimerkkinä tästä toimii seuraava strippi, jonka visuaalinen teksti pohjustaa kielellistä vitsiä. Strippi näyttää yksinkertaiselta ja siinä on hyvin vähän verbaalista tekstiä:



**Esimerkki 5** karhukirjeitä. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 4 s. 92; käännös *FFF* s. 195)

Stripissä karhu herää talviuniltaan ja pitkien unien jälkeen luolan suulle on kasaantunut suuri määrä kirjeitä, mikä näyttää ärsyttävän vastaherännyttä kontiota. Vitsin ydin piilee kuitenkin lukijan päässä muodostuvassa monitulkintaisuudessa; kirjekuorissa näkyy otsikoita, kuten ”vero” ja ”lasku”, eli kirjeet ovat niin kutsuttuja *karhukirjeitä*. Konventionaalistuneessa merkityksessään *karhukirjeet* ovat ’velkomiskirjeitä’ (KS), mutta visuaalisen tekstin tarjoaman kontekstin vuoksi *karhukirjeet* voivatkin olla kirjaimellisesti ’kirjeitä karhulle’. Piilovitsiä ei ole kirjoitettu näkyviin kyseiseen strippiin, mutta siitä huolimatta vitsi on mielestäni kielellinen. *Karhukirjeiden* lisäksi kuva saattaa nostaa lukijan mieleen veroviranomaisen kansankielisen nimityksen, *verokarhun*. Tämä strippi on hyvä esimerkki Herkmanin (1998, 76) mainitsemasta monitulkintaisuudesta, jossa lukijan esitiedot kielen tulkintamalleista ovat ehdottomia, sillä konventionaalistunutta ilmausta ei ilmaista sanallisesti ollenkaan, vaan lukijan pääteltävä viittaus visuaalisessa muodossa esitetystä tekstistä.

## 6.2 Kielellisen leikittelyn tyypit suomenkielisessä aineistossa

Kuten edellisestä alaluvusta käy ilmi, kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä löytyy molemmista tutkimistani teoksista runsaasti. Seuraavissa alaluvuissa kerron *Fingerpori from Finland* -teokseen valittujen suomenkielisten lähdestrippien sekä teoksen *Fingerporin koko*

*kuva 5* analyysissä löytyneistä kielellisen leikittelyn *tyypeistä* sekä vertailen teoksia keskenään. Esittelen kunkin kielellisen leikittelyn tyyppin yhteydessä havainnolliset esimerkkistripit ja näiden lisäksi mainintoja muista esiintymistä aineistossa.

### 6.2.1 Homonymia/polysemia

Ensimmäinen ja molemmissa teoksissa yleisin leikittelykeino on *homonymiaan* tai *polysemiaan* perustuva kielellinen leikittely, jossa leikitellään monimerkityksisillä yksittäisillä lekseemeillä, yhdyssanoilla tai kiinteillä sanapareilla (kuten *ennustava tekstinsyöttö*), joita ei kuitenkaan voida pitää leksikaalistuneina syntagmoina. Nämä monimerkityksisyyden muodot edustavat Laalon (1990, 25) termein *leksikaalista monitulkintaisuutta*, jonka olen analyysissä erottanut *rakenteellisesta monitulkintaisuudesta*, jota edustavat jäljempänä tarkastelussa olevat sananmuotohomymia ja syntaktinen monitulkintaisuus.

Karlssonin (2008, 213) mukaan polysemia, eli lekseemi, jolla on vähintään kaksi eri denotaatiota eli merkitystä, tulee erottaa homonymiasta, eli keskenään erillisistä, mutta samanasuisista lekseemeistä. Lähdekirjallisuudestani sekä Vileniuksesta (2010) poiketen en ole tässä työssä eritellyt toisistaan (täydellistä) homonymiaa ja polysemiaa. Päädyin tähän ratkaisuun, koska kuten alaluvussa 3.2 mainittiin, joissakin tapauksissa saman lekseemin eri merkitykset ovat karanneet jo niin kauaksi alkuperäisestä yhteismerkityksestään, että niiden tulkitseminen saman sanan eri merkitysvaihtoehtoiksi vaatisi etymologista tutkimusta tai vaihtoehtoisesti kahden eri lekseemin merkitykset ovat niin lähellä toisiaan, että niiden voisi kuvitella olevan samaa sukua, mutta etymologisesti ne tulevatkin eri lähteistä (Delabastita 1997, 5–6). En koe tällaisen tarkastelun olevan tutkimuksen kannalta oleellista tai tärkeää, sillä polysemiaan ja homonymiaan perustuvien leikkien ydin on kuitenkin sama; sana, joka voidaan ymmärtää useammalla tavalla, joten niiden jakaminen kahdeksi erilliseksi kategoriaksi ei palvelisi tämän tutkimuksen tarkoituksia.

Laalon (1990, 12) mukaan leikittelemättömässä kielenkäytössä monimerkityksisen ilmauksen oikea tulkintavaihtoehto on tyyppillisesti löydettävissä ongelmitta kontekstin perusteella. Sanaston polyseemisyyden kanssa leikittelevissä vitseissä konteksti valitaan kuitenkin usein niin, että aluksi itsestään selvältä vaikuttava merkitys onkin lopulta väärä (Chiaro 1992, 37). Tämä tosin pätee lähes kaikkiin kielelliseen leikittelyyn perustuviin strippeihin, ei ainoastaan homonymian ja polysemian leikittelytyyppiin. Jarlalla on tapana hyödyntää sanojen ja ilmauksien potentiaalista merkitysskaalaa piittaamatta siitä, onko vaihtoehtoinen tulkinta

käytössä tai ylipäättään järkevä, mikäli se on morfologisesti tai syntaktisesti mahdollinen muodostaa. Vaikka osa striippien polyseemiaan ja homonymiaan perustuvista vitseistä koostuukin aidosti polyseemisistä tai homonyymisistä sanoista, joiden tulkintavaihtoehdot on mahdollista päätellä kontekstin perusteella, useat *Fingerpori*-stripit sisältävät myös keksittyjä monimerkityksisyyksiä. Ensimmäisessä esimerkissä kielellinen leikittely perustuu aidossakin kielenkäytössä esiintyvään homonymiaan:



**Esimerkki 6** spoileri. (lähdestriippi *Fingerporin* koko kuva 2 s. 69; käänös *FfF* s. 60)

Kielitoimiston sanakirjan (KS) mukaan sanat *spoileri* 'lentokoneen siiven t. autonkorin aerodynaamisia ominaisuuksia määrätavalla muuttava rakenne, ilmanohjain' ja *spoileri* 'slg. katselu- t. lukukokemuksen pilaavasta juonipaljastuksesta' ovat identtisestä asustaan ja morfologisesta käyttäytymisestään huolimatta erillisiä lekseemejä, jotka eivät ole etymologista sukua toisilleen. Näin ollen kyseessä on erillisten lekseemien täydellinen homonymia (Laalo 1990, 18). Tässä esiintymässä lekseemien merkitysero on niin suuri, että strippi olisi helppo luokitella erilleen polyseemiaan pohjautuvista leikittelyistä, mutta läheskään kaikki aineiston esiintymät eivät ole näin yksiselitteisiä. Stripin valinta englanniksi käännettävään teokseen ei ole erityisen yllättävä, sillä molemmat suomenkieliset lekseemit ovat lähtöisin juuri englannin kielestä, jonka *spoiler* saa identtiset merkitykset suomenkielisten vastineidensa kanssa. Lisäksi elokuvaasarja *Tähtien Sota* (*Star Wars*), johon vitsissä intertekstuaalisesti viitataan, on yhdysvaltalainen ja todennäköisesti kansainväliselle yleisölle tuttu.

**Esimerkki 6:**ssa sekä verbaalinen että visuaalinen teksti tukevat kumpaakin *spoilerin* tulkintavaihtoehtoa; Heimon autoon on asennettu ilmanohjain (*spoileri*), johon on kirjoitettu katselukokemuksen pilaava juonipaljastus (*spoileri*) *Tähtien Sodasta*. Allan saattaa pitää kumpaa tahansa tai molempia näistä huonoina lisäyksinä Heimon autoon. Kyseinen strippi toimii myös esimerkkinä *Fingerporissa* esiintyvistä yksiruutuisista stripeistä. Kolmiruutuiset stripit ovat aineistossani yleisimpiä, mutta yksiruutuisiakin stripejä löytyy molemmista teoksista 49 kpl (17,6 % *FfF* stripeistä ja 14,1 % *Fkk5* stripeistä). Kuten mainittua, McCloudin

(1994, 20) määritelmän mukaan yksiruutuiset stripit eivät ole sarjakuvia. Mielestäni ei kuitenkaan ole perusteltua erotella samaan sarjaan kuuluvia yksiruutuisia strippejä kaksi-, kolmi- tai neliruutuisista stripeistä. Kaikki *Fingerporin* stripit ovat osa *Fingerporia* ja näin ollen sarjakuvia, jotka saavat merkityksensä yhteistyössä lukijan kanssa, joka täydentää yksiruutuisten striippien tarinaa tiedoilla hahmoista, tapahtumaympäristöstä ja tarinasta (Herkman 1998, 105).

Keksityt monimerkityksisyydet ovat aineistossani erityisen suosittuja yhdyssanojen yhteydessä. Kytömäen (1986, 56) kieliakanoissa yhdyssana-akanat on jaettu kahteen pääryhmään: kokonaan keksityt, vakiintumattomat yhdyssanat sekä leksikaalistuneet yhdyssanat, joita on käytetty leksikaalistumattomassa merkityksessä. Molempia yhdyssanatyyppejä esiintyy tutkimassani aineistossa. Homonymian ja polysemian muodostamaan leikittelytyyppiin olen luokitellut viimeksi mainitun kaltaiset stripit, joissa yhdyssanalla on valmiiksi olemassa leksikaalistunut tai ainakin jokseenkin käytössä oleva merkitys. Leksikaalistuneiden yhdyssanojen tapauksessa lukijan tiedossa on stripin alussa yleensä vain sanan leksikaalistunut primaarinen denotaatio ja toinen, kokonaan uusi tulkintavaihtoehto tuodaan lukijan tietoon vasta vitsin ”punchlinesssa”. Kokonaan keksityt yhdyssanat sen sijaan kuuluvat *sananmuodostuksen* leikittelytyyppiin, jonka esittelen alaluvussa 6.2.5. Seuraavassa esimerkkistripissä leikitellään dieettitrendi *karppaukseen* liittyvällä sanastolla:



Esimerkki 7 karppaus. (*Fkk5* s. 25)

Muutama vuosi sitten laihduttajien, tai ainakin painonpudotuksesta kirjoitettujen artikkelien, mukaan paras tapa laihduttaa oli *karpat*, eli ’noudattaa ruokavaliota, joka sisältää mahdollisimman niukasti hiilihydraatteja’ (KS). Trendin myötä nousi esille myös arkisia uudissanoja, kuten seitsemännessä esimerkissä leikittelyn kohteena oleva *karppiruokia*, jolla siis viitataan karpateissa sallittuihin vähähiilihydraattisiin ruokiin. Heimon ruokailemaan kutsuma vieras varoittelee häntä vaimonsa vähähiilihydraattisesta ruokavaliosta, mutta Heimo tulkitsee toiveen väärin ja tarjoaa vierailleen *karppikalasta* loihditun ruoka-annoksen.



**Esimerkki 7** kuvastaa hyvin *Fingerporille* tyypillistä verbaalisen ja visuaalisen tekstin tiivistä yhteistyötä ja on oiva esimerkki Kaindlin (2004, 176) multimodaalista yhteispeliä vaativasta leikistä. Vitsi pohjustetaan kielellisesti ja sen ytimessä on sanan *karppi* monitulkintaisuus, mutta stripin varsinainen ”punchline” esitetään viimeisessä ruudussa ainoastaan visuaalisessa muodossa. Vasta viimeisen ruudun visuaalinen yllätys tuo esille verbaalisen ilmauksen potentiaalisen monitulkintaisuuden. Stripin komiikkaa tehostaa Rasilan (1996, 73) teoriassa esitelty *luonnekomiikka*, sillä Heimo ei tyypillisesti ole aivan ajan tasalla tuoreimpien trendien suhteen ja hänellä on taipumusta ymmärtää pyyntö kuin pyyntö väärin.

Muita aineistossa esiintyviä keksittyjä yhdyssanaleikkejä ovat esimerkiksi yhdyssanojen *ristikuulustella*, *palautusjuoma*, *vakosametti* ja *ravintoterapeutti* keksityt monimerkityksisyydet. Oikeudenkäynnin aikana on tavan toimittaa *ristikuulustelu*, eli ’todistajien yhtäaikainen kuulustelu’ (KS), mutta *Fingerpori*-stripissä todistaja ripustetaankin roikkumaan raamatullisesti ristille samalla kun asianajaja tai syyttäjä uhkaa tätä keihäällä kuulustelun aikana (*FfF* s. 200<sup>3</sup>). *Palautusjuoman* leksikaalistunut merkitys on ’urheilusuorituksen tms. jälkeen nautittava juoma, joka auttaa elimistöä palautumaan rasituksesta, palautumisjuoma’ (KS), mutta *Fingerporissa* se voi tarkoittaa myös juomaa, joka aiheuttaa palautumisen ennen treeniä vallinneeseen tilaan, eli lihavuuteen (*Fkk5* s. 12). *Vakosametti* tunnetaan tekstiilialan terminä, joka tarkoittaa ’samettia, jonka nukkapinnassa on vakoja’ (KS), mutta kaksimielisesti sen voidaan ajatella olevan myös takapuolen ”vakoon” rypistyvää kangasta (*Fkk5* s. 20). *Ravintoterapeutti* taas tyypillisesti neuvoo asiakkaitaan oikeanlaisiin ruokailutottumuksiin, mutta *Fingerpori*-stripissä terapiaa annetaankin ravinnolle; tässä tapauksessa mielensä pahoittaneelle makkaralle (*FfF* s. 182<sup>4</sup>).

Vilenius (2010, 66–67) pitää tämäntyyppisiä leikittelyjä jokseenkin keinotekoisina ja vähemmän onnistuneina kuin **Esimerkki 2:n** ja **Esimerkki 6:n** kaltaisia aitoja homonymia- tai polysemiatapauksia. Vaikka olenkin samaa mieltä siitä, että keksittyjen yhdyssanaleikkien esiintyminen normaalissa kielenkäytössä on epätodennäköistä, mielestäni *Fingerporin* huumori pyrkii hyvin harvoin jäljittelemään aitoja kielenkäyttötilanteita ja kaikki sarjassa esiintyvät kielelliset leikittelyt ovat tavalla tai toisella keinotekoisia ja varta vasten vitsin tarkoituksiin luotuja. Henkilökohtaisesti pidän kyseisenlaisia yhdyssanaleikkejä ilahduttavina, sillä toisin kuin aidosti polyseemisiin sanoihin perustuvissa vitseissä, leksikaalistumattomassa muodossa

---

<sup>3</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 4*, s. 103

<sup>4</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 4*, s. 74

käytettyihin yhdyssanoihin perustuvissa vitseissä vitsin huipennus on usein sellainen, jota lukija ei ole tullut ajatelleeksikaan – näin ollen vitsin ”punchline” on entistään yllättävämpi. En kuitenkaan näe tarpeelliseksi laittaa erilaisia leikittelykeinoja arvojärjestykseen, sillä kaikille on paikkansa sarjassa.

### 6.2.2 Sananmuotohomonymia

Tässä kategoriassa esiintyvät kielelliseen leikittelyyn perustuvat stripit leikittelevät sanan *muodon* monitulkintaisuudella. Kuten mainittua, kyseessä on rakenteellinen monitulkintaisuuden muoto, (täydellisen) homonymian ja polysemian ollessa leksikaalisia monitulkintaisuuden tyyppinä (Laalo 1990, 25). Katteoria perustuu alaluvussa 3.3 esiteltyyn Laalon (1990) *sananmuotohomonymiaan*, joka voi olla joko *paradigmansisäistä* (saman lekseemin eri muodot saavat saman asun, kuten sananmuoto *opin* = verbin *oppia* persoonamuotoinen presens tai imperfekti), *muotoryhmän sisäistä* (eri lekseemit lankeavat yhteen samassa muodossa, kuten sananmuoto *turvassa* = substantiivien *turpa* ja *turva* inessiivi) tai *eri muotoryhmien välistä* (eri lekseemien eri muodot saavat saman asun, kuten sananmuoto *lainasi* = substantiivin *laina* omistusliitteinen muoto ja verbin *lainata* persoonamuotoinen imperfekti) (Laalo 1990, 41–42).

Molemmat tässä alaluvussa esiteltävät esimerkkipetit hyödyntävät komiikan luomisessa kielellisen leikittelyn lisäksi *intertekstuaalisuutta*, eli viittauksia toisaalta tunnettuihin hahmoin (Herkman 1998, 187–189). Hahmon tuominen toisesta sarjakuvasta, elokuvasta tai historiasta osaksi *Fingerpori*-strippiä ei ole mitenkään poikkeuksellista, sillä Jarla leikittelee tämänkaltaisilla intertekstuaalisilla viittauksilla suhteellisen usein. Seuraava strippi on edustava esimerkki sananmuodoilla leikittelystä *Fingerporissa*:



Esimerkki 8 karjaa. (Fkk5 s. 69)

**Esimerkki 8** leikittelee sananmuodon *karjaa* monitulkintaisuudella. Ensimmäisessä ruudussa Heimo on hermostunut päivänsä kulkuun ja parahtaa tuskastuneen näköisenä: ”*Tekisi mieli karjaa!*”. Sekä verbaalinen että visuaalinen konteksti tukevat ensimmäisessä ruudussa

sanamuodon *karjua* tulkintaa verbin *karjua* infinitiivinä, merkityksessä 'huutaa kovalla, karkealla äänellä, us. suuttuneena, ärjä' (KS). Toisen ruudun sanattomassa käänteessä Heimon viereen ilmestyykin *Viivi ja Wagner* -sarjakuvasta tuttu Wagner-sika jokseenkin järkyttynyt ilme kasvoillaan. Toisen ruudun ”punchlinessa” käy siis ilmi, että Heimon parahduksen *karjua* saattaa olla myös substantiivin *karju* '(kuohitsematon) urossika' (KS) yksikön partitiivi *karju+a*. Wagnerin kauhistunut ilme johtuu näin ollen siitä, että hän tulkitsee Heimon tekevän mieli sikaa, eli häntä. Se, tulkitseeko Wagner, että Heimon tekee mieli sikaa syödäkseen vai seksuaalisessa mielessä, jätetään lukijan mielikuvituksen varaan. Koska stripissä leikitellään eri lekseemien eri muotojen yhteenlankeamisella, kyseessä on Laalon (1990, 42) termein eri muotoryhmien välinen sananmuotohomonymia.

*Fingerpori*-stripit sijoittuvat ajoittain muuallekin kuin Fingerporin kuvitteelliseen kaupunkiin ja silloin tällöin striippien teemana saattaa olla jokin historiallinen tapahtuma tai aikakausi. Seuraavassa esimerkkitripissä palataan vuoteen 1846 ja Berliinin panttitoimistoon:



Esimerkki 9 Siemensin veljekset. (Fkk5 s. 316)

**Esimerkki 9:**n vitsin ytimessä on sanamuodon *Siemensin* tulkinnanvarainen kaksoismerkitys, joka **Esimerkki 8:**n tavoin edustaa eri muotoryhmien välistä sananmuotohomonymiaa, joka onkin yleisin aineistosta löytyvä sananmuotohomonymian muoto. Tässä tapauksessa ytimessä oleva sanamuoto *Siemensin* on lauseessa ensimmäisenä sanana, joten se saisi molemmissa merkityksissään ison alkukirjaimen, mutta *Fingerporissa* verbaalinen teksti on kirjoitettu kokonaisuudessaan kapiteeleilla, mikä mahdollistaa erisnimien samanmuotoisuuden muiden lekseemien kanssa myös muualla kuin lauseen alussa. Ensimmäisessä ruudussa tapahtuva vitsin pohjustus tarjoaa kontekstin seuraavissa ruuduissa sattuvalla väärinymmärrykselle, sillä etualalla istuva mies kysyy samanaikaisesti kaksi kysymystä: ”Missä kävit?” ja ”Oliko ovella joku?”. Viimeisessä ruudussa kysymykset kysynyt mies päättelee ovella seisovan miehen vastanneen kysymyksistä ensimmäiseen, vaikka tosiasiansa vastaus onkin tarkoitettu jälkimmäiseen kysymykseen. Ilman tätä pohjustusta vitsi ei toimisi.

Ovella seisova mies vastaa siis kysymykseen ”Oliko ovella joku?” kertomalla, että *Siemensin* veljekset odottavat oven takana. Stripissä viitataan intertekstuaalisesti Siemens-yhtiön perustajaan Werner von Siemensiin ja hänen veljeensä<sup>5</sup>, jotka ovat stripissä hakemassa patenttia keksinnölleen vuosi ennen yhtiön perustamista. Istuva mies kuitenkin olettaa ovella seisovan miehen vastaavan jälkimmäiseen kysymykseen ”Missä kävit?”, jolloin vastaus ”*siemensin* veljekset” on mahdollista tulkita kaksimielisesti verbin *siementää* persoonamuotoisena imperfektinä. Kielitoimiston sanakirja antaa *siementää*-verbille kaksi merkitystä: ’1. kylvää t. varistaa siemeniä maahan (itämään ja kasvamaan) ja 2. *vars.maat.* keinosiementää’ (KS). Ihmisestä siementämässä toista ihmistä ei ole Kielitoimiston sanakirjassa mainintaa, mutta arkikielisesti ilmaus on kuitenkin käytössä. Stripin vitsiä voidaan pitää suhteellisen haastavana ymmärtää, sillä se yhdistelee komiikassaan mielikuvituksellista kielellistä leikkittelyä ja sosiokulttuurista tuntemusta.

Muita sananmuotohomonymiaan perustuvissa kielellisissä leikkittelyissä esiintyviä monitulkintaisia sananmuotoja ovat muiden muassa: *kaivosta* = sanojen *kaivo* ja *kaivos* elatiivi (*Fkk5* s. 101); *Salosta* = paikannimen *Salo* elatiivi ja sukunimen *Salonen* partitiivi (*Fkk5* s. 138); *aidoilta* = sanojen *aito* ja *aita* monikon ablatiivi (*Fkk5* s. 141) sekä *kannusta* = sanan *kannu* elatiivi ja verbin *kannustaa* persoonamuotoinen imperatiivi (*Fkk5* s.199).

### 6.2.3 Leksikaalistuneet syntagmat

Termi *leksikaalistuneet syntagmat* on peräisin Karlssonilta (2008, 194) ja tähän tyyppiin kuuluvat stripit, joiden kielellinen leikkittely perustuu yhtä sanaa, kiinteää termiä tai vakiintunutta sanaliittoa pidempään kiinteään ilmaukseen, jonka kokonaismerkitys poikkeaa sen yksittäisten osien tavanomaisista merkityksistä. Tällaisia ovat erilaiset sanonnat, idiomit, metaforat, kiertoilmaukset ja myös konventionaalistuneet kollokaatiot. Leikkittelytyyppi vastaa näin ollen osittain Delabastitan (1996, 130) sanontoihin ja idiomeihin perustuvia sanaleikkejä, joissa leikitellään konventionaalisen ja kirjaimellisen tulkinnan eroilla, mutta en ole rajannut leikkittelytyyppiä koskemaan vain näitä kahta leksikaalistuneen syntagman muotoa.

---

<sup>5</sup> kyseessä saattaa olla joko William Siemens tai Carl von Siemens, jotka olivat molemmat Werner von Siemensin veljiä ja mukana yhtiön toiminnassa ja laajentamisessa 1850-luvulta lähtien, mutta kumpikaan heistä ei ollut mukana perustamassa Siemens-yhtiötä, joka oli alkujaan nimeltään Siemens & Halske, toisen perustajajäsenen Johann Georg Halsken mukaan (Siemens.com. ”Founders”. Saatavilla: <https://new.siemens.com/global/en/company/about/history/people/founders.html> [Luettu 21.1.2019])

Sarjakuva tarjoaa erityisen hedelmällisen alustan kirjaimellisen ja konventionaalisen tulkinnan välisellä jännitteellä leikkimiseen sen multimodaalisesta luonteesta johtuen. Valtaosa leksikaalistuneilla syntagmailla leikittelevistä stripeistä osuukin Kaindlin (2004, 176) multimodaalista yhteispeliä vaativiin leikkeihin, joiden merkitys jäisi kokonaan pimentoon, jos visuaalinen tai verbaalinen teksti poistettaisiin kokonaisuudesta. Tämäntyyppiset kielelliset leikittelyt vaativat vastaanottajalta aktiivista osallistumista merkitysten luomisessa, sillä vitsin ymmärtämiseen vaadittava kaksoismerkitys on usein piilotettu sanattomasti verbaalisen ja visuaalisen tekstin yhteispeliin tai sanotun ja kuvallisesti esitetyn väliseen ristiriitaan (esim. Romu 2014, 132). Seuraava esimerkki kuvaa osuvasti *Fingerporissa* esiintyvää leksikaalisten syntagmajen konventionaalisen ja kirjaimellisen tulkinnan erolla leikittelyä, mutta stripissä hyödynnetään jälleen muitakin komiikan rakentamisen keinoja huumorin synnyttämiseen:



**Esimerkki 10** lastenkatsoja. (lähdestrippi *Fingerporin* koko kuva 6 s. 68; käännös *FfF* s. 265)

Tässä esimerkkitripissä toinen *Fingerporin* vakiohahmo, viimeisessä ruudussa esiintyvä Asko Vilenius soittaa Heimolle pyytääkseen palvelusta. Strippi vaikuttaa nopealla vilkaisulla melko viattomalta. Myös Heimo näyttää ilmeestään ja vastauksestaan päätellen pitävän Askon pyyntöä täysin normaalina. Kielellisen leikittelyn ytimenä on tässä stripissä ilmaus *katsoa lapsia*, joka voidaan ymmärtää ainakin kahdella tavalla. Verbillä *katsoa* on Kielitoimiston sanakirjan (KS) mukaan useita käyttöyhteyksiä, joista yksi on **Esimerkki 10**:ssä Heimon tulkitsema 'pitää silmällä, pitää huolta, huolehtia jstak, hoitaa, valvoa. esim. *Katsoa lasta.*' Askon kysymys "*Voitko katsoa lapsia?*" voidaan siis konventionaalisesti tulkita merkityksessä 'voitko huolehtia lapsista?', johon Heimo mielellään suostuukin.

Verbin *katsoa* primaarinen merkitys on kuitenkin 'tarkata silmillä, suunnata katseensa jhk, katsella' (KS). Viimeisen ruudun visuaalisesta tekstistä, jossa Asko istuu puussa tai piileskelee pensaassa kiikarit kädessään ja hikipisara ohimollaan, on mahdollista tulkita kirjaimellisen tulkinnan 'katsella lapsia' olevan Askon perimmäinen ajatus, vaikkei tätä eksplisiittisesti

verbaalisessa tekstissä ilmaistakaan. *Fingerporille* tyypillisesti kaksimielinen tulkinta on lukijan harteilla, mutta ilman sitä stripissä ei olisi vitsiä.

Merkittävin komiikan keino tämänkaltaisissa stripeissä on kirjaimellisen tulkinnan yllättävyys, jolla pyritään synnyttämään huumoria (Herkman 1998, 75). **Esimerkki 10** hyödyntää tämän lisäksi suosittuja ja aiemmistakin esimerkeistä tuttuja tabuaihepiirejä, tässä tapauksessa jälleen seksuaalisuutta. Tällä kertaa huumori sijoittuu mauttomuuden ja mustan huumorin rajamaille, sillä vitsailun aiheena kyseisessä stripissä on pedofilia. Rajojen koetteleminen ei kuitenkaan ole mitenkään harvinaista *Fingerporissa* ja sarjan lukijat osaavat odottaa ronskejakin vitsejä. Rasilan (1996, 73) *luonnekomiikalla* voidaan nähdä olevan suuri rooli tässäkin vitsissä, sillä Asko Vilenius on tunnettu kaupungin perverssinä, joka fantasioi milloin mistäkin. Lukijoiden tuntemus hahmosta saattaa lieventää muuten melko riskialtista vitsailunaihetta – lukijat tietävät, mitä kyseiseltä hahmolta voi odottaa, joten lasten kiikaroiminen ei ehkä tulekaan sarjan tuntevalle lukijalle järkytyksenä.

Kyseinen strippi on kuitenkin valikoitunut käännettäväksi *FfF*-teokseen, eikä käännöksen kansainvälisellä kohdeyleisöllä todennäköisesti ole aiempaa kokemusta *Fingerporin* komiikasta tai sen hahmoista. Yksi mielenkiintoinen pohdinnanaihe onkin tämänkaltaisten tabuaiheilla leikittelevien strippien hyväksyttävyyden kohdeyleisön keskuudessa, sillä mustaa huumoria on valikoitunut käännettäväksi runsaasti. Tähän mielenkiintoiseen aiheeseen ei tämän tutkielman laajuus kuitenkaan riitä. Satunnaisesti Jarla hyödyntää stripeissään luonnekomiikkaa myös päinvastaisesti. Tällöin Askon tai Rivo-Riitan potentiaalisesti kaksimielisesti tulkittavissa oleva tokaisu onkin odotustenvastaisesti tarkoitus tulkita täysin viattomasti. Yllättävä poikkeaminen totutuista käyttäytymismalleista onkin tehokas luonnekomiikan keino (Rasila 1996, 72).

Valtaosa aineiston leksikaalistuneisiin syntagmoihin perustuvista stripeistä leikittelee erilaisilla idiomeilla, fraaseilla, metaforilla tai kiertoilmauksilla, kuten *kääriä hihat* (*FfF* s. 43<sup>6</sup>), *hyvinöljytty tiimi* (*FfF* s. 44<sup>7</sup>) ja *kylpeä hiessä* (*FfF* s. 20<sup>8</sup>), jotka ovat sarjakuvan visuaalisen tekstin avulla suhteellisen helposti esitettävissä kirjaimellisessa merkityksessään. Varsinaisia sananlaskuja esiintyy vain muutamia. Yksi esimerkki löytyy teokseen *FfF* käännettäväksi

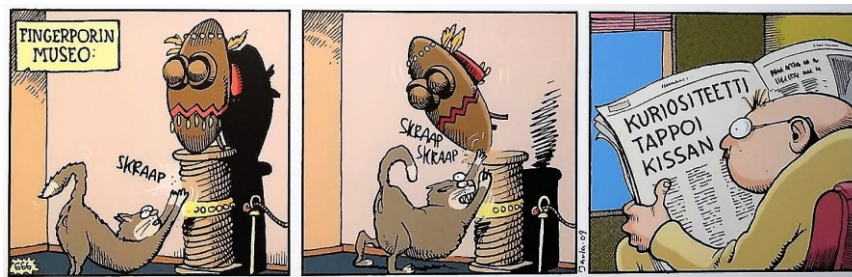
---

<sup>6</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 2*, s.51

<sup>7</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 2*, s.52

<sup>8</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 1*, s. 80

valituista stripeistä, jossa leikitellään englanninkielisen sananlaskun ”*curiosity killed the cat*” osittaisella suomenkielisellä käännöksellä:



**Esimerkki 11** kuriositeetti. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 2 s. 117; käännös *FfF* s. 88)

**Esimerkki 11** on siinä mielessä erikoistapaus, että siinä esiintyvä sananlasku ”*curiositeetti tappoi kissan*” ei ole suomalainen. Englannin kielestä sovellettu sanonta ”*curiosity killed the cat*”, jolla yleensä varoitellaan henkilöä, joka kyselee liikaa (Cambridge Dictionary), kääntyisi suomeksi oikeammin muotoon ”*uteliaisuus tappoi kissan*” tai suomalaisille sananlaskuille perinteisempään sanajärjestykseen ”*uteliaisuus kissan tappoi*”. *Uteliaisuus*-sanalla ei kuitenkaan ole sellaista kaksoismerkitystä, jota tämänkaltaisessa leikittelyssä voitaisiin hyödyntää. Ei tosin ole virallisesti sanalla *curiositeettikaan*. Kielitoimiston sanakirjan mukaan *curiositeetti* on ’erikoisuus, kummallisuus, harvinaisuus’ (KS), jokin tavanomaisesta poikkeava esine tai ilmiö. Englanninkieliseltä sanalta *curiosity* sen sijaan löytyy molemmat merkitysvaihtoehdot: 1) ’desire to know’ / ’inquisitive interest in others’ concerns (nosiness)’ / ’interest leading to inquiry’ sekä 2) ’one that arouses interest especially for uncommon or exotic characteristics’ / ‘an unusual knickknack’ / ‘a curious trait or aspect’ (Merriam-Webster). Englanninkielisen *curiosity*-sanana merkitysvaihtoehdoista ensimmäinen vastaa suomenkielistä *uteliaisuutta* ja toinen *curiositeettia*. Jotta stripissä esiintyvä vitsi toimisi, Jarlan on näin ollen pitänyt luottaa siihen, että englanninkielinen sanonta on tuttu suomalaisillekin lukijoille. Kyseinen strippi on valittu käännettäväksi *FfF*-teokseen ja se toimiikin käännettynä vähintään yhtä hyvin kuin alkuperäinen suomenkielinen strippi.

Useissa leksikaalistuneilla syntagmailla leikittelevissä stripeissä syntagmaa ympäröivällä kontekstilla on merkittävä vaikutus sen tulkintaan. Kuten edellä todettiin, suurimmassa osassa stripeistä monitulkintaisuuden mahdollistava konteksti on luotu multimodaalisesti visuaalisen ja verbaalisen tekstin yhteistyöllä. Seuraavassa esimerkissä Heimon kasvoilta tulkittavissa

oleva paniikki johtuu metaforisen ”*olemme liekeissä*” -huudahduksen kirjaimellisesta tulkintavaihtoehdosta, joka ymmärrettävästi pelästyttää lentokoneella matkustavan matkailijan:



Esimerkki 12 liekeissä. (Fkk5 s. 63)

**Esimerkki 12:**ssa lentokoneen ohjaamossa juhlistetaan sitä, että matka on sujunut ongelmitta ja ilman turbulenssia. *Olla liekeissä* on arkipuheessa usein käytetty ilmaus sille, kun asiat sujuvat tai joku suoriutuu tehtävästään todella hyvin tai jopa odotettua paremmin. Kuten stripin visuaalisesta tekstistä on tulkittavissa, lentäjä kuuluttaa matkustamoon ainoastaan viimeisen huudahduksen ”*olemme liekeissä!*”, joten Heimo ja muut matkustajat, jotka eivät kuulleet ohjaamossa käydyä keskustelun alkua, joutuvat tulkitsemaan huudahduksen ilman verbaalista kontekstia. Tilanteisen kontekstin ollessa ilmassa oleva lentokone, kuulostaa lentäjän huudahdus pahaenteiseltä. Lämpötilaan liittyvät metaforiset ilmaukset ovat suomen kielessä erittäin yleisiä, kuten voidaan päätellä esimerkiksi Riikka Klemettisen (2009) kielenhuoltojulkaisu *Kielikelloon* kirjoittamasta artikkelista ”Katsomo liekeissä”. Artikkelissa mainitaan yleisesti käytössä olevia kuumaan ja kylmään liittyviä kielikuvia, kuten ”*hiillostaa kuumakallea*”, ”*murtaa jää*”, ”*hornankattila kiehuu*”, ”*käydä kuumana*” ja ”*kylmä suihku niskaan*”.

Esimerkkien kaltaiset kielelliset leikittelyt vaativat lukijalta ennakkotietoa syntagman konventionaalisesta tulkintatavasta, sillä ilman sitä stripin huumori jää vastaanottajan tavoittamattomiin. Kuten mainittua, esitiedot kielen tulkintamalleista ovat erityisen merkityksellisiä tapauksissa, joissa konventionaalistunutta ilmausta ei ilmaista sanallisesti ollenkaan, vaan lukijan pääteltävä viittaus stripin visuaalisesta tekstistä. (Herkman 1998, 76.) Tutkimastani aineistosta löytyi muutamia leksikaalistuneilla syntagmailla leikitteleviä strippejä, joissa syntagma on tarkoitus tulkita verbaalisen vihjeen perusteella visuaalisesta tekstistä. Yksi tällainen oli *Fkk5*- kokoelmassa esiintyvä strippi (*Fkk5*, s.127), jossa Heimo kaataa hengityssuojain kasvoillaan jotakin ämpäristä myllyyn ja ympärillä porrää kärpäsiä. Paikalle saapunut Allan pitää pyykkipoikaa nenässään ja toteaa: ”*Luulin, että pyysit minut juttelemaan*”. Stripissä on vain yksi ruutu ja muuta verbaalista kontekstia ei anneta. Stripissä



viitataan kuitenkin idiomaattiseen ilmaukseen *jauhaa paskaa*, joka on arkikielessä esiintyvä alatyylinen ilmaus turhanpäiväisistä asioista jutustelemiselle. Toisessa vastaavalla tavalla rakennetussa stripissä (*Fkk5*, s. 14) mies seisoo kojulla, jonka yläpuolella on kyltti ”voidemyymälä”. Tarjolla on erilaisia tuubeja ja purnukoita, joiden etiketissä lukee ”vesi”. Näiden lisäksi tulkintaa helpottamassa on ainoastaan vasemmassa yläkulmassa mainittu tapahtuma-ajankohta ”2500 eKr”. Stripin vitsi piilee vanhassa sananlaskussa ”*vesi vanhin voitehista*”, sillä kojun myyjä pyrkii nähtävästi myymään vettä voiteena. Mikäli sananlasku ei ole lukijalle tuttu, on stripistä lähes mahdotonta löytää huumoria.

#### 6.2.4 Syntaktinen monitulkintaisuus

Tässä tutkielmassa syntaktiseksi monitulkintaisuudeksi on laskettu kaikki sellainen useamman kuin yhden sanan monitulkintaisuuteen perustuva kielellinen leikittely, joka ei perustu edellisessä aluvussa 6.2.3 esiteltyihin leksikaalistuneisiin syntagmoihin. Osassa syntaktiseen monitulkintaisuuteen perustuvista stripeistä on hyödynnetty myös muita leikittelykeinoja, kuten yksittäisen sanan polysemiaa tai sananmuotojen monitulkintaisuutta, mutta stripit lukeutuvat syntaktisen monitulkintaisuuden leikittelytyyppiin, mikäli niissä esiintyvän leikin ydin perustuu yksittäisen sanan tai sananmuodon sijaan koko lauseen tai yksittäistä sanaa pidemmän ilmauksen rakenteelliseen monitulkintaisuuteen. Syntaktinen monitulkintaisuus on mainittu kaikissa aluvussa 3.3 esitellyissä kielellisen leikittelyn luokitteluissa, mutta oman analyysini kannalta Laalon (1990) luokittelu ja Kytömäen (1986) akanat auttoivat eniten tähän tyyppiin lukeutuvien strippien tulkitsemisessä. Monitulkintaisuutta esiintyy esimerkiksi lauseyhteydessä monitulkintaisen sijamuodon (aineistossa usein genetiivin), sanajärjestyksen, operaattorin vaikutusalan ja elliptisen, tiiviin ilmaisutavan vuoksi (Laalo 1990, 31; Kytömäki 1986, 66).

Seuraava esimerkki vitsailee poliisien kustannuksella. Fingerporin poliisivoimat esiintyvät suhteellisen usein sarjan stripeissä.



Esimerkki 13 outoa. (*Fkk5* s. 65)

**Esimerkki 13:**ssa käytetty syntaktinen monitulkintaisuus olisi hyvin saattanut esiintyä myös Kytöhalmeen (1986) kieliakanoissa, sillä stripin ensimmäinen ruutu edustaa tyyppillistä sanomalehtikieltä. Monitulkintaisuus syntyy lauseenjäsenten epämääräisestä suhteesta, koska lehtiotsikossa ”Poliisi etsii oudosti kadonnutta miestä.” adverbiaali *oudosti* voi kuvailla joko sitä edeltävää poliisin käyttämää etsimisen tapaa tai sitä seuraavaa miehen katoamisen tapaa. Tosielämässä jälkimmäinen tulkintavaihtoehto olisi todennäköisempi, eli ’poliisi etsii miestä, joka on kadonnut oudolla tavalla’, mutta koska kyseessä on humoristinen strippisarjakuva, lukija yllätetään jälleen toisessa ruudussa, jossa alaston ’poliisi käyttää outoa tapaa tai metodia löytääkseen kadonneen miehen.

Sanajärjestystä on hyödynnetty useassa syntaktiseen monitulkintaisuuteen perustuvassa leikittelyssä. Kytömäen (1986, 69) esimerkin ”*En juhli vaimoni sairauden vuoksi. Vihtori Pihlaja. SK 14/85.*” tapaan sanajärjestys mahdollistaa monitulkintaisuuden *Fingerpori*-stripissä, jos mies toteaa: ”*En nauti alkoholia uskonnollisista syistä*” (FfF, s. 36<sup>9</sup>). Kytömäen esimerkistä poiketen *fingerporilainen* mies kuitenkin jatkaa vielä toisessa ruudussa: ”...*vaan ihan muista syistä*”. Kytömäen esimerkissä sanajärjestyksen takia tahattomasti syntynyt monitulkintaisuus toimiikin näin ollen *Fingerporissa* tarkoituksellisen kielellisen leikittelyn keinona. Sanajärjestyksen muuttaminen poistaisi toteamuksen monitulkintaisuuden.

*Ellipsiä*, eli tekstin tiivistämisen tapaa, jossa sanoman tekstiyhteydestä jätetään jotain pois olettaen, että vastaanottaja osaa täydentää poistetut osiot, käytetään *Fingerporissa* laajalti hyödyksi kielellisen leikittelyn rakentamisessa, sillä mahdollisimman tiiviiksi pakattu verbaalinen konteksti tarjoaa usein hedelmällisen pohjan monitulkintaisuuden syntymiselle. Kytömäki (1986) luokittelee ellipsin omaksi akanaluokakseen, mutta koska kyseinen ilmiö aiheuttaa lausetason monitulkintaisuutta, olen luokitellut sen kuuluvaksi syntaktisen monitulkintaisuuden piiriin. Seuraavassa stripissä lehden sivuilta saadun vinkin elliptisyys aiheuttaa kiusallisen tilanteen lääkärin vastaanotolla:



**Esimerkki 14** erektio-ongelmia. (lähdestrippi *Fkk5* s. 11; käänös *FfF* s. 215)

<sup>9</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 2*, s. 37

Esimerkissä ollaan jälleen tutun teeman, eli seksuaalisuuden parissa. Heimo lueskelee vessassa lehteä, jossa annetaan neuvo: ”Kysy lääkäriltäsi rohkeasti erektio-ongelmista.”. Avoimeksi jää kuitenkin se, *kenen* erektio-ongelmista Heimon pitäisi kysellä. Lehden neuvo voidaan tulkita kolmella tapaa: 1) lauseessa ei ole ellipsiä ’kysy lääkäriltäsi (yleisesti) erektio-ongelmista (ja niihin liittyvistä asioista)’; 2) elliptisesti tulkittuna ’kysy lääkäristäsi omista/sinun erektio-ongelmistasi’; tai 3) elliptisesti tulkittuna ’kysy lääkäriltäsi hänen erektio-ongelmistaan’. Toisesta ruudusta käy ilmi, että Heimo on tulkinnut lehden neuvon jälkimmäisellä tulkintatavalla ja kyseleekin lääkäriltä tämän mieskunnosta. Komiikkaa on tehostettu käyttämällä miehen elimestä leikittelevää lempinimeä ”*etuveitikka*”.

Myös seuraavassa esimerkissä leikitellään sanomalehtikielellä:



Esimerkki 15 työpaikkauhkailua. (Fkk5 s. 15)

**Esimerkki 15:**ssä monitulkintainen virke on jälleen sanomalehden otsikko, joka esitellään stripin ensimmäisessä ruudussa: ”*Perussuomalaisia uhkaillaan työpaikoilla.*”. Kielellisen leikitteilyn mahdollistaa sijamuodon monitulkintaisuus kyseisessä kielellisessä kontekstissa. Adessiivimuoto *työpaikoilla* voidaan tässä yhteydessä tulkita joko niin, että perussuomalaisia uhkaillaan ’jossakin paikassa’ (perussuomalaiset ovat joutuneet uhkailun kohteeksi työpaikoillaan) tai vaihtoehtoisesti heitä uhkaillaan ’jollakin asialla’ (perussuomalaiset ovat vaarassa joutua töihin). Kuten **Esimerkki 13:**ssa, tälläkin kertaa ensimmäinen tulkintavaihtoehto olisi tosielämässä todennäköisemmin lehtiotsikon tarkoitettu tulkinta, mutta toisen ruudun ”punchline” paljastaa stripin ohjaavan lukijaa jälkimmäiseen tulkintaan. Myös sana *perussuomalainen* on mahdollista ymmärtää kahdella tavalla; joko ’tyypillisen suomalainen; tavallinen suomalainen, keskivertosuomalainen’ tai ’*pol.* Perussuomalaiset rp:n jäsen t. kannattaja’ (KS), mutta tässä yhteydessä sarjan tekijä viittaa mitä todennäköisimmin poliittiseen kannattajaan.

Toisessa vastaavanlaisessa stripissä mies surmataaan *Tampereella* (Fkk5, s. 22). Oletuksen vastaisesti surma ei tapahdu Tampereen kaupungissa, vaan miehen surmaamiseen ja

kiduttamiseen käytetään yliannostusta tamperelaisia tunnettuja asioita, kuten Tapparaa, Popedaa ja mustaamakkaraa. Mies siis surmataan 'käyttäen Tamperetta surmavälineenä'.

**Esimerkki 15:**n tapaiset kulttuurisia viittauksia ja kielellistä leikittelyä yhdistelevät stripit ovat Chiaron (1992, 87) mukaan vaikeimpia kääntää. Vitsailun kohteena oleva perussuomalaisten kannattajan stereotyyppi on luultavimmin tuttu kaikille suomalaisille, vaikkeivat he olisikaan yhtä mieltä karrikoidun esityksen paikkansapitävyydestä. Kyseessä on melko tyypillinen halventava vitsi, jossa naureskellaan stereotyyppiselle kärjistetylle näkemykselle tietystä ihmisryhmästä (mts. 7–8). Sen sijaan Suomen ulkopuolella kyseinen stereotyyppi on oletettavasti yleisölle tuntematon ja käännöksessä se pitäisikin todennäköisesti vaihtaa johonkin kohdeyleisölle tuttuun kulttuuriseen stereotyyppiin. Kun samaan strippiin yhdistetään vielä kielellinen leikittely, vaatisi stripin kääntäminen toiseen kieleen ja kulttuuriin merkittävää muokkaamista sekä muodon että merkityssisällön osalta. Ehkäpä juuri tästä syystä *FfF*-kokoelmaan ei ole valittu kuin muutamia suomalaiseseen kulttuuriin yhteyksissä olevia strippejä (9 kpl). Kansainvälisesti tunnettuja henkilöitä ja ilmiöitä esiintyy sen sijaan 61:ssä käännettäväksi valitussa stripissä.

### 6.2.5 Satunnaiset leikittelykeinot

*FfF*- ja *Fkk5*-kokoelmista löytyy muutamia strippejä, joiden komiikka perustuu kielelliseen leikittelyyn, mutta jotka eivät sovi yhteenkään edellä mainituista neljästä kielellisen leikittelyn päätyypistä. Satunnaisiksi leikittelykeinoiksi olen luokitellut kielelliset leikittelyn keinot, joita on käytetty alle kymmenen kertaa kussakin teoksessa. Molemmille teoksille yhteisiä satunnaisia leikittelykeinoja olivat *viittaussuhteen lipsahdus*, *sananmuodostus* ja *lukusuunta*. Suomenkielisessä kokoomateoksessa esiintyi näiden lisäksi yksi *sanapainoihin* perustuva leikittely.

Seuraava strippi on esimerkki Kytömäen (1986, 68) esittelemästä *viittaussuhteen lipsahduksesta*:



**Esimerkki 16** tälle on käyttöä. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 2* s. 56; käänös *FfF* s. 48)

Demonstratiivipronomit *se* ja *tämä* aiheuttavat helposti väärinkäsityksiä, mikäli niiden viittaussuhde ei ole riittävän selkeästi ilmaistu. **Esimerkki 16**:ssa Fingerporin kaupunginjohtaja joutuu *Fingerporille* tyypilliseen tapaan median ajojahdin kohteeksi, kun hänen lausahduksensa yhdistetään lehtilööpissä täysin väärän kuvan yhteyteen. Stripissä vitsaillaan tälläkin kerralla riskialttiilla aihepiirillä, sillä lehden otsikko viimeisessä ruudussa ohjaa tulkitsemaan, että kaupunginjohtajan mielestä pienelle tytölle ”onkin käyttöä” lomareissulla. Demonstratiivipronominien *se* ja *tämä* lisäksi pronominin *kaikki* viittaussuhdetta on hyödynnetty tarkastelemissani stripeissä.

*Sananmuodostus* on tutkimassani aineistossa harvakseltaan käytetty kielellisen leikittelyn keino. Chiaro (1992, 36) mainitsee kielellisen leikittelyn tyypittelyssään keksityt sanat ja Leppihalmeen (1997b, 142) luokittelussa keksityt sanat kuuluvat *sanastoon* perustuviin leikittelyihin. Uusia potentiaalisia lekseemejä voidaan luoda johtamalla, yhdistämällä, lyhentämällä, lainaamalla, konversiolla tai keksimällä täysin uusia sanoja, mikä on kuitenkin muita keinoja harvinaisempaa (Karlsson 2008, 196–197). Seuraava strippi on esimerkki yhdistämällä muodostetusta uudissanasta:



**Esimerkki 17** hevoshuutaja. (lähdestrippi *Fingerpori* 8 s. 22; käänös FfF s. 283)

Tässä esimerkissä vakiintuneelle nimitykselle *hevoskuiskaaja* on yhdistämisen avulla rakennettu humoristinen vastine *hevos+huutaja*. Kielitoimiston sanakirja (KS) ei tunnista sanaa *hevoskuiskaaja*, se on kuitenkin arkikielestä tuttu nimitys taitavalle hevostenkäsittelijälle ja wikisanakirjan mukaisesti: ’ammattinharjoittaja, joka pyrkii vähentämään hevosten kokemaa stressiä ja saamaan niihin psyykkisen kontaktin käyttämällä apuna niiden omaa elekieltä’<sup>10</sup>. *Hevoskuiskaaja* ei siis kirjaimellisesti *kuiskaa* hevoselle, mutta stripissä nimityksen kirjaimellista merkitystä on hyödynnetty muodostamalla kuiskaamisen vastakohtasta eli huutamisesta uusi ammattinimike. Muita keksittyjä sanoja ovat esimerkiksi *BlackDonalds*, eli

<sup>10</sup> <https://fi.wiktionary.org/wiki/hevoskuiskaaja>

saatananpalvojille suunnattu McDonalds (*FfF* s. 95<sup>11</sup>), jumalanpalvojat saatananpalvojen vastakohtana (*FfF* s. 148<sup>12</sup>) ja *ADHD TV* kuvastamaan television kehitystä TV:stä ensin HD TV:hen ja sitten nykyaikaan (*FfF* s. 122<sup>13</sup>).

Molemmissa teoksissa esiintyy sama rajatapausta edustava strippi, jonka kuitenkin luokittelin kielelliseksi komiikaksi – *lukusuunta*. Stripin luokittelu oli vaikeaa, koska stripissä on verbaalista tekstiä erittäin vähän, mutta sen vitsi perustuu tästä huolimatta yksinomaan yhden yksittäisen sanan lukemiseen ikkunan heijastuksen kautta:



Esimerkki 18 Omon. (lähdestrippi *Fkk5* s. 65; käänös *FfF* s. 234)

Stripissä venäläiset Omon-joukot ryntäävät väkijoukkoon yhden sotilaan jäädessä peilailemaan takkiaan ikkunalasiin. Joukkojen nimitys *Omon* on kyrillisillä aakkosilla kirjoitettuna *ОМОИ* joka puolestaan on takaperin luettuna *HOMO*. Strippi ei edusta *Fingerporin* kekseliäintä kielellistä leikittelyä, mutta sen ydin on kaikesta huolimatta kielellinen. Vastaavaa esimerkkiä ei löytynyt lähdekirjallisuudestani, mutta Chiaron (1992, 28, 38) kielellisen leikittelyn tyypeissä on mainittu muiden muassa hieman samantyylliset kieliasun kanssa leikittely, palindromit ja anagrammit, mikä puoltaa stripin luokittelua kielelliseksi komiikaksi.

Viimeisenä satunnaisena leikittelykeinona on Chiarolta (1992, 33) tuttu *sanapainon* kanssa leikittely, jota on hyödynnetty yhdessä *Fkk5*-kokoelman stripissä:



Esimerkki 19 nippu siteitä (*Fkk5* s.68)

<sup>11</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 3*, s. 12

<sup>12</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 3*, s. 148

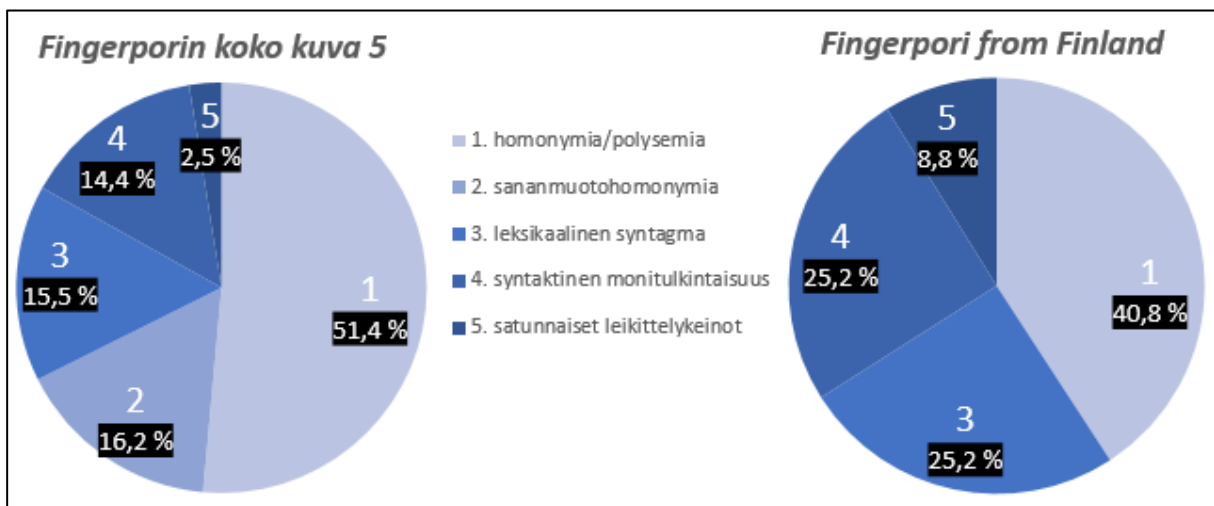
<sup>13</sup> suomenkielinen lähdestrippi *Fingerporin koko kuva 3*, s. 54

Tässä stripistä on hyödynnetty sitä, että sarjakuvien puhekuplien kieli jäljittelee puhuttua kieltä, vaikka se onkin kirjoitetussa muodossa (Tolvanen 1996, 207). Kyseisestä syystä stripeissä voidaan käyttää myös puhutussa kielessä syntyviä monitulkintaisuuksia. Epäselvyyttä tässä tapauksessa aiheuttaa ilmausten *nippusiteitä* ja *nippu siteitä* välinen merkitysero. Mikäli Allanin oletetaan osaavan yhdyssanojen kirjoitussäännöt, kyseistä väärinymmärrystä ei olisi päässyt sattumaan vaikkapa tekstiviestillä lähetetyssä pyynnössä.

## 6.2.6 Kielellisen leikittelyn tyyppien vertailua teoksissa

Edellä on esitelty kaikki teoksessa *Fingerporin koko kuva 5* sekä teokseen *Fingerpori from Finland* käännettäväksi valituissa stripeissä esiintyvät kielellisen leikittelyn tyypit. Alaluvussa 6.1 käsitelin kielellisen ja ei-kielellisen komiikan osuutta suomenkielisessä aineistossa ja kuten todettua, kielellisellä leikittelyllä on merkittävä rooli kummassakin teoksessa, vaikkakin sen osuus teoksen kaikista stripeistä on tutkimani aineiston perusteella huomattavasti suurempi alkuperäisessä suomalaisessa tuotannossa (*Fkk5* 79,9 % ja *FfF* 52,7 %). Tässä alaluvussa tarkastelen tarkemmin teoksissa esiintyvien kielellisen leikittelyn tyyppien jakautumista, yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Oheisessa kaaviossa näkyvät analyysini tulokset leikittelytyyppien jakautumisen suhteen:

**Kaavio 1** Eri leikittelytyyppien osuus kaikista kielelliseen leikittelyyn perustuvista suomenkielisistä stripeistä molemmissa tarkastelluissa teoksissa.



Kuten **Kaavio 1**:stä on tulkittavissa, (täydelliseen) homonymiaan ja polysemiaan perustuvat kielelliset leikittelyt ovat yleisimpiä kummassakin tarkastelemassani teoksessa. Alkuperäisessä *Fingerpori*-tuotannossa, jota tässä työssä edustaa *Fkk5* -kokoelma, homonymiaan tai polysemiaan perustuvia strippejä on 143 kpl, eli yli puolet (51,4 %) kaikista teoksen kielelliseen

leikittelyyn perustuvista stripeistä. *FfF* -teokseen valituista stripeistä 60 kpl, eli 40,8 % kielellistä leikittelyä sisältävistä stripeistä, perustuu homonymiaan tai polysemiaan. Kuten aiemmin alaluvussa 6.2.1 perustelin, olen luokitellut tähän kategoriaan kuuluviksi molemmat monimerkityksisyyden lajit, homonymian ja polysemian, sillä niiden välinen ero ei ole merkityksellinen aineiston analyysissä. Erityishuomiona on mainittava, että *Fkk5*-teoksen homonymiaan ja polysemiaan perustuvista leikittelyistä peräti 63 kpl (44,1 % kyseisen leikittelytyypin stripeistä) on rakennettu yhdyssanoja hyödyntäen. Yhdyssanat näyttävätkin luovan runsaasti mahdollisuuksia kielelliselle leikittelylle. Myös käännettäväksi on valikoitunut 20 kpl homonymialla tai polysemialla leikittelevää yhdyssanaa, eli kolmasosa kyseiseen tyyppiin kuuluvista stripeistä.

Kummassakaan teoksessa ei esiinny *paronymiaan*, *homofoniaan* tai *homografiaan* perustuvia strippejä, mikä ei ole erityisen yllättävää, sillä nämä kielellisen leikittelyn keinot ovat harvinaisia suomen kielessä (Leppihalme 1997a, 3; 1997b, 142; Karlsson 2008, 88–89). Kaikki molemmissa teoksissa esiintyvät monitulkintaisuuteen perustuvat kielellisen leikittelyn esiintymät leikittelevät kielellä Delabastitan (1996, 128) termein *vertikaalisesti*, eli molemmat samanasuiset elementit esiintyvät yhdessä ja samassa esiintymässä, jonka monitulkintaisuus on pääteltävissä kontekstista.

Käännettäväksi valitut stripit näyttävät poikkeavan kielellisen leikittelyn tyypeiltään jonkin verran *Fkk5*-teoksessa esiintyvistä leikittelyistä. Ehkä hieman yllättäen homonymiaan ja polysemiaan perustuvia leikittelyjä esiintyy *FfF*-teoksen lähdestripeissä yli kymmenen prosenttiyksikköä vähemmän kuin alun perin suomeksi julkaistussa strippivalikoimassa. Suomen ja englannin kielen merkittävien rakenteellisten eroavaisuuksien vuoksi oletin ensimmäisen tyyppin olevan yleisempi käännettäväksi valituissa stripeissä kuin alkuperäisessä tuotannossa. Yksittäisen sanan monitulkintaisuuteen perustuvan kielellisen leikittelyn voisi ajatella olevan yksinkertaisempi kääntää kuin leikittelyn, joka perustuu kokonaisen lauseen syntaktiseen, rakenteelliseen monitulkintaisuuteen tai esimerkiksi usein erittäin kulttuuri- ja kielisidonnaisiin sanontoihin tai muihin leksikaalisiin syntagmoihin perustuvan leikittelyn.

Sananmuotohomonymia sijoittuu niukasti toiselle sijalle *Fkk5* -teoksen kielelliseen leikittelyyn perustuvissa stripeissä, mutta kolmanneksi ja neljänneksi yleisimmät tyytit, leksikaalisiin syntagmoihin ja syntaktiseen monitulkintaisuuteen perustuvat kielelliset leikittelyt, näyttävät aineiston analyysin perusteella olevan alun perin suomeksi julkaistuissa *Fingerpori*-stripeissä



lähes yhtä yleisiä. Sananmuotohomonymialla leikitteleviä strippejä löytyy *Fkk5* -teoksesta 45 kpl (16,2 % kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä), leksikaalisiin syntagmaihin perustuvia strippejä 43 kpl (15,5 %) ja syntaktiseen monitulkintaisuuteen lukeutuvia strippejä 40 kpl (14,4 %).

Käännettäväksi valittujen strippien joukossa esiintyy yhtä paljon leksikaalisilla syntagmoilla ja syntaktisella monitulkintaisuudella leikitteleviä strippejä. Molempia löytyy *FfF*-aineistosta 37 kpl, eli molemmat edustavat noin neljäsosaa (25,2 %) kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä. Kummankin leikittelytyypin prosentuaalinen osuus on merkittävästi, lähes kymmenen prosenttiyksikköä, suurempi kuin vastaavien tyyppien osuus *Fkk5*-teoksessa. Kuten edellä mainitsin, tätä voidaan mielestäni pitää yllättävänä tuloksena. Ehdottomasti mielenkiintoisin ja yllättävin tulos kielellisen leikittelyn tyyppien analyysissä on kuitenkin se, ettei *Fkk5*-teoksessa toiseksi yleisintä sananmuotohomonymiaan perustuvien leikittelyjen tyyppiä löydy käännökseen valituista stripeistä ollenkaan. Näinkin yleisen leikittelytyypin puuttuminen kokonaan käännettävästä teoksesta vaikuttaa väistämättä käännetyn teoksen kokonaisvaikutelmaan. *Fingerporia* usein ennen tämän pro gradu -työn tekemistäkin lukeneena osasin odottaa suomen kielen taivutusmuodoilla leikittelevien strippien olevan erityisen haastavia käännettäviä. Kääntämisen haastavuus on todennäköisesti vaikuttanut ratkaisuun sananmuotohomonymiaan perustuvien strippien poisjättämisestä.

Sananmuotohomonymiaan perustuva kielellisen leikittelyn tyyppi osoittautui myös vaikeimmin kategorisoitavaksi ja jouduinkin tekemään siihen muutoksia vielä aivan viime metreillä. Olin aluksi luokitellun sananmuotohomonymiaan kuuluviksi seuraavanlaiset tapaukset, joissa vitsissä esiintyvän lekseemin sijamuoto voidaan tulkita kahdella eri tavalla kontekstista johtuen:



Esimerkki 20 hirvisoppaa. (*Fkk5* s. 23)

**Esimerkki 20** huijaa lukijaa ensin uskomaan, että Heimo puhuu *hirvestä* lihasopan raaka-aineena. Toisen ruudun huipentuma paljastaa kuitenkin, että ensimmäisen ruudun

elatiivimuotoinen *hirvestä* on tarkoitus tulkita merkityksessä 'hirven mielestä'. Kyseessä on ehdottomasti sijamuodon monitulkintaisuuteen perustuva leikittely ja näin ollen sen voisi helposti mieltää kuuluvan sananmuotohomonymiaan perustuviin kielellisiin leikittelyihin. Viimeistä analyysin tarkastuskierrosta tehdessäni muutin kuitenkin mieleni tämän tyyppin suhteen. Kuten alaluvussa 6.2.2 kerroin, sananmuotohomonymiaan perustuvat stripit on luokiteltu Laalon (1990) samannimisen kategorian perusteella. **Esimerkki 20:n** tyyppinen monitulkintaisuus ei kuitenkaan istu yhteenkään sananmuotohomonymian kolmesta muodosta: paradigmansisäiseen, muotoryhmänsisäiseen tai eri muotoryhmien väliseen homonymiaan (ks. tarkemmin alaluku 3.3 tai 6.2.2), sillä kyseessä on saman lekseemin (*hirvi*) sama muoto – elatiivi (*hirvestä*). Lisäksi tarkastellessani Laalon (1990) esimerkkejä, huomasin, että hän oli luokitellut kyseisenlaiset monitulkintaisuudet syntaktisen monitulkintaisuuden piiriin. Esimerkiksi alaluvussa 3.3 mainittu ”*aikuisen hirven luvalla saa kaataa vasankin*” perustuu syntaktisesta kontekstista syntyvään genetiivimuodon monitulkintaisuuteen (Laalo 1990, 33).

Päädyin siis tekemään vielä viimeisen korjauksen luokitteluihini ja siirsin tämän tyyppiset syntaktisesta kontekstista johtuvat sijamuodon monitulkintaisuuteen perustuvat stripit syntaktisen monitulkintaisuuden tyyppiin. Esimerkin kaltaisia esiintymiä on myös käännettäväksi valittujen striippien joukossa 5 kpl, joten tämän tutkielman kirjoittamisen loppumetreille asti sananmuotohomonymian kategoria löytyi myös *FfF*-teoksesta, mutta kuten **Kaavio 1**:stäkin on nähtävillä, korjaus johti siihen, ettei sananmuotohomonymiaan perustuvia strippejä esiinny teokseen *FfF*-teokseen valituissa stripeissä ollenkaan. Korjauksen jälkeenkin ne pysyivät toiseksi yleisimpänä keinona *Fkk5* -teoksessa.

Varsinaisten leikittelytyyppien lisäksi molemmissa teoksissa esiintyy muutamia satunnaisia leikittelykeinoja, joita on käytetty teoksessa alle kymmenen kertaa. Molemmille teoksille yhteisiä satunnaisia leikittelykeinoja olivat *viittaussuhteen lipsahdus* (*FfF* 8 kpl, *Fkk5* 3 kpl), *sananmuodostus* (*FfF* 4 kpl, *Fkk5* 2 kpl) ja *lukusuunta* (*FfF* 1 kpl, *Fkk5* 1 kpl). Suomenkielisessä kokoomateoksessa esiintyi näiden lisäksi yksi *sanapainoon* perustuva kielelliseen leikittelyyn perustuva strippi.

### 6.3 Käännösstrategiat teoksessa *Fingerpori from Finland*

Tässä alaluvussa esittelen käännösstrategia-analyysin ja sen tulokset ja analyysissa muodostetut käännösstrategioiden luokat. Käännösprosessissa tehdyt muutokset tutkimassani aineistossa ovat niin vähäisiä, että olen tarkentanut strategialuokkia kuvaamaan myöskin pienemmät

käännökseen tehdyt muutokset ja olen korostanut lopullisen kohdetekstin synnyttämää vaikutusta ja vastaavuutta lähdetekstiin nähden erottamalla toisistaan strategiat, joissa lähdetekstiä on muokattu tai joiden seurauksena käännöksen luoma vaikutelma poikkeaa lähdetekstin luomasta vaikutelmasta. Annan käännösanalyysissä yhden kuvallisen esimerkin<sup>14</sup> kutakin käännösstrategiaa kohden. Strategioiden luokat ovat nousseet aineiston analyysistä käsin ilman alustavia teoriarajoituksia, mutta olen tarkentanut ja kielellistänyt havaintojani alaluvussa 4.3 esiteltyjen käännösstrategialuokittelujen perusteella. Oma luokitteluni nojaa eniten Delabastitan (1996, 134) sanaleikkien kääntämisstrategioihin, vaikka eroavaisuuksiakin löytyy. Käännösanalyysissä esiin nousseet strategialuokat ovat:

- 1) kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käännös
- 2) kielellinen leikittely  $\approx$  kielellinen leikittely: lähes identtinen käännös
- 3) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  toinen kielellisen leikittelyn tyyppi
- 4) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  sanasanainen käännös
- 5) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  leikittelyn poisto

Kerron jokaisen strategian esittelyn yhteydessä, mitä Delabastitan (1996, 134) strategioista kyseinen luokka edustaa ja mitä mahdollisia muutoksia olen tehnyt luokkaan.

### 6.3.1 kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käännös

Ensimmäinen strategialuokka vastaa Delabastitan viidettä strategiaa *lähdetekstin sanaleikki = kohdetekstin sanaleikki* sillä varauksella, että tulkintani luokasta on oikea. Kuten alaluvussa 4.3 kerroin, Delabastitan (mts. 134) kuvauksen mukaan kyseessä on strategia, jossa kääntäjä tuottaa lähdetekstin sanaleikin ja mahdollisesti myös sitä ympäröivän kielellisen aineksen alkuperäisessä muodossaan kohdetekstiin, eikä varsinaisesti ”käännä” sitä. Epäselväksi jää, tarkoittaako Delabastita tällä sitä, että kohdekielestä löytyy täydellisesti sekä muodon että merkityksen tasolla lähdekielistä sanaleikkiä vastaava leikki vai sitä, että kääntäjä siirtää leikin sellaisenaan kohdekieliseen tekstiin välittämättä lopputuloksen toimivuudesta. Oletan Delabastitan tarkoittavan ensimmäistä tulkintavaihtoehtoa. Delabastita (mts. 134) ensimmäisen strategian, *sanaleikki*  $\rightarrow$  *sanaleikki*, kuvauksessa kerrotaan, että kohdekielinen leikki voi poiketa lähdekielen leikittelystä muodoltaan, semanttiselta rakenteeltaan tai funktioltaan, kun

---

<sup>14</sup> *Fingerpori from Finland* -kokoelman stripit ovat mustavalkoisia kuten *Helsingin Sanomissa* julkaistut alkuperäisstripitkin ja teoksessa ne on aseteltu strippi per sivu, ruudut ylhäältä alaspäin (sama asettelu on käytössä myös joissakin suomenkielisissä kokoelmissa). Tässä tutkimuksessa käännöksen lähdeteksteinä on käytetty *Fingerporin koko kuva* -kokoelmasarjaan koottuja, väreissä julkaistuja strippejä, jotka on aseteltu ruudut vierekkäin, vasemmalta oikealle. Tila- ja muista asettelusyistä johtuen myös käännöksen stripit esitetään tässä tutkielmassa vasemmalta oikealle aseteltuina.

taas oman määritelmäni mukaan ensimmäisellä strategialla, *kielellinen leikittely* → *kielellinen leikittely*: *identtinen käänнос* viittaa käännökseen, jossa lähdestripin kielellinen leikittely on tuotettu uudelleen kohdetekstissä tavalla, jossa leikittely: a) säilyy myös kohdetekstissä; b) edustaa samaa leikittelytyyppiä kuin lähdestripi; ja c) on rakennettu samoista kielellisistä aineksista kuin lähdestripi. Toisin sanoen, kielellinen leikittely on näissä stripeissä sellainen, joka toimii sellaisenaan myös kohdekielessä stripissä ilman että verbaalisen tekstin muotoa tai merkityssisältöä pitää muokata. Otan tässä huomioon ainoastaan kielellisen leikittelyn kannalta relevantin verbaalisen tekstiosuuden stripissä, joten jos käänносprosessissa ruuduissa esiintyvää visuaalista tai verbaalista tekstiä on muokattu muilta osin kuin leikittelyn osalta, jätän sen huomiotta.

Seuraava esimerkki kuvastaa käänносstrategiaa *kielellinen leikittely* = *kielellinen leikittely*: *identtinen käänнос*:



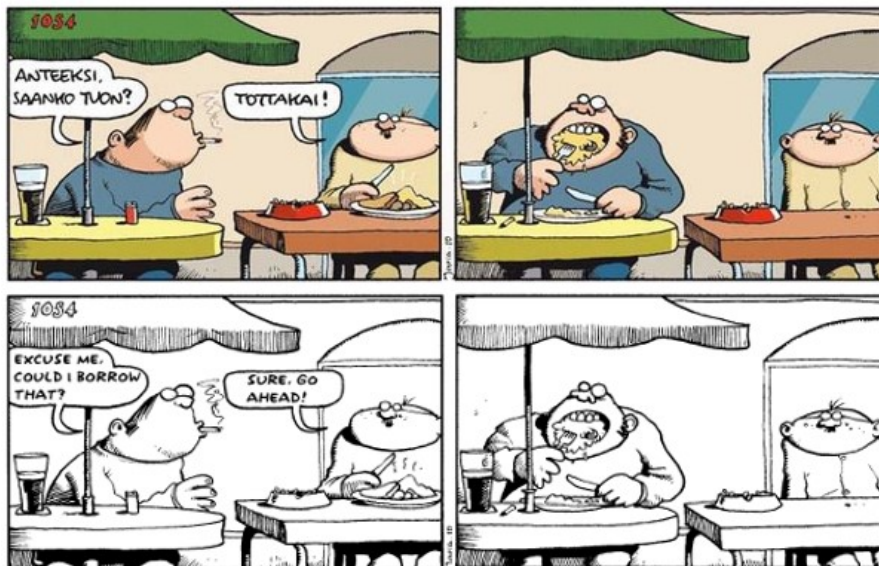
**Esimerkki 21** ristikuulustelu. (lähdestripi *Fingerporin koko kuva* 4 s. 103; käänнос *FfF* s. 200)

**Esimerkki 21** edustaa ensimmäistä leikittelytyyppiä eli homonymiaan tai polysemiaan perustuvia kielellisiä leikittelyjä, jossa hyödynnetään verbin *ristikuulustella* keksittyä monitulkintaisuutta. Kielitoimiston sanakirjan määritelmä '*vars. oik. suorittaa ristikuulustelu*' (KS) ei juurikaan avaa verbin merkitystä. *Ristikuulustelu* taas määritellään seuraavasti: '*oik. todistajien yhtäaikainen kuulustelu*' (KS). Toisessa ruudussa toiminnalle keksitään kuitenkin toinen, hauskempi tulkinta ja todistaja tai kuulusteltava joutuukin raamatullisesti ristille sidottuna (yleisemmin naulittuna) kuulusteltavaksi. Tämänkaltaisen stripin kielellisen leikittelyn kääntäminen sujuu mutkitta, sillä verbin *ristikuulustella* englanninkielinen vastine *to*

*cross-examine* 'to ask detailed questions of someone, especially a witness in a trial, in order to discover if they have been telling the truth' (Cambridge Dictionary) rakentuu samalla tavalla kuin suomenkielinen sana ja siinäkin verbin ensimmäisen osan *cross-* (suom. *risti-/ristiin-*) polysemiaa voidaan hyödyntää täysin vastaavalla tavalla kuin alkuperäisessäkin leikittelyssä.

### 6.3.2 kielellinen leikittely ≈ kielellinen leikittely: lähes identtinen käänнос

Toinen strategialuokka *kielellinen liekittely ≈ kielellinen leikittely: lähes identtinen käänнос* eroaa ensimmäisestä luokasta vain hienokseltaan. *Lähes identtisellä käännoskellä* tarkoitan käännostä, jossa kielellinen leikittely: a) säilyy myös kohdetekstissä; b) edustaa samaa leikittelytyyppiä kuin lähdestrippi; mutta b) poikkeaa käännettynä esimerkiksi sävyiltään tai muulla tavoin hienokseltaan lähdetekstin luomasta vaikutuksesta. Vastaavaa kategoriaa ei löydy lähdekirjallisuudestani. Koin kategorian luomisen tarpeelliseksi ensinnäkin sen vuoksi, että käännosiin tehdyt muutokset ovat niin vähäisiä, että pienikin muutos on tutkimisen mielekkyyden kannalta merkityksellinen, sekä siksi että mielestäni sävyiltään tai esimerkiksi assosiativiselta merkitykseltään alkuperäisestä kielellisestä leikittelystä poikkeavaa käännostä ei voi perustellusti laskea mukaan ensimmäiseen kategoriaan. Kategoriaan kuuluvat stripit on käännetty suhteellisen tarkasti seuraten lähdetekstin muotoa ja sisältöä, mutta lopputuleman luoma vaikutus on tavalla tai toisella hieman lähdetekstistä poikkeava. Toisin kuin ensimmäisessä kategoriassa, käännos ei näin ollen ole täysin dynaamisesti ekvivalentti suhteessa lähdestrippiin (vrt. alaluku 4.2).



Esimerkki 22 tuhkakuppiko? (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 4 s. 12; käännos *FfF* s. 155)

Tässä esimerkissä kielellinen leikittely toistaa samaa kaavaa sekä lähdestripissä, että käännöksessä. Kielellisen leikittelyn ytimenä on demonstratiivipronomi *tuon* tai *that* epämääräinen viittaussuhde. Strippi kuuluu näin ollen satunnaisiin leikittelykeinoihin ja tarkemmin *viittaussuhteen lipsahduksen* tyyppiin. Stripissä Heimon pöydällä on tuhkakuppi ja ruoka-annos. Vieressä istuvan miehen kysyessä ”*Anteeksi, saanko tuon?*” Heimo olettaa miehen tarkoittavan tuhkakuppia. Oletus perustuu sekä visuaaliseen kontekstiin, sillä vieressä istuva mies polttaa juuri tupakkaa, eikä tämän pöydällä näytä olevan tuhkakuppia että ennako-odotukseen siitä, että vierustoveri noudattaa yleisiä sosiaalisen käyttäytymisen kirjoittamattomia sääntöjä. Tavallisessa sosiaalisessa kanssakäymisessä ei ole kovin oletettavaa, että vierustoverilta pyydetään hänen ruoka-annostaan.

Strippi on luokiteltu *lähes identtisen käännöksen* strategiaan, koska leikittely säilyy myös käännöksessä ja se edustaa samaa leikittelytyyppiä kuin kohdekielinen leikittely, mutta leikittelyn sisältävän kysymyksen sanamuotoa on muutettu hieman. Suomenkielisessä lähdestripissä kysytään ”*saanko tuon?*” englanninkielisen vastineen ollessa ”*could I borrow that?*”. Englanninkielinen käännös on aavistuksen suomenkielistä kohteliaampi, mutta molemmista vaihtoehdoista on tulkittavissa vierustoverin pyytävän Heimolta jotain ja demonstratiivipronominin monitulkintaisuus säilyy myös käännöksessä. Merkityksellisin muutos on kuitenkin siinä, että toisin kuin suomenkielinen ”*saanko tuon?*” -kysymys, englanninkielinen ”*could I borrow that?*” viittaa siihen, että vierustoveri pyytää jotakin ’lainaksi’, eli oletuksena on, että hän aikoo antaa lainaamansa asian vielä takaisin. On mahdollista ajatella, että leikittely on näin ollen hieman epäonnistunut, koska ruokaa tuskin lainataan tai vaihtoehtoisesti vitsi on absurdiudessaan entistäkin hauskeampi tässä muodossa.

### 6.3.3 kielellinen leikittely → toinen kielellisen leikittelyn tyyppi

Tähän kategoriaan lukeutuvissa stripeissa lähdestripin kielellinen leikittely on käännöksessä korvattu jollakin toisella luvussa 6.2 mainitulla leikittelykeinolla. Luokka on yhdistelmä Delabastitan (1996, 134) ensimmäisestä ja kolmannesta strategiasta: *sanaleikki* → *sanaleikki* (koska tässä strategiassa lähdestripin leikittely muokataan kohdekielen leikittelyksi) ja *sanaleikki* → *vastaava retorinen keino*. Päädyin yhdistämään Delabastitan strategiat, koska en ole tässä tutkielmassa rajannut kielellistä leikittelyä ainoastaan Delabastitan tarkoittamien sanaleikkien (ks. tarkemmin alaluku 3.2) muodossa tapahtuvaan kielellä leikkimiseen, vaan kolmannen strategian ”retoriset keinot” kuuluvat tässä tutkielmassa Delabastitan sanaleikkien

määritelmää laajemman kielellisen leikittelyn määritelmän alle. Yksinkertaistetusti, tässä käänösstrategiassa lähdestripin kielellinen leikittely: a) säilyy myös kohdestripissä, mutta b) edustaa eri leikittelytyyppiä kuin alkuperäinen strippi.



**Esimerkki 23** porttikielto. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 3 s. 29; käänös *FfF* s. 108)

**Esimerkki 23** hyödyntää suomenkielisessä alkuperäisstripissä jälleen *viittaussuhteen lipsahdusta*. Heimo ja hänen vaimonsa Irma ovat menossa ravintola Fingerhoviin ja Heimo tokaisee: ”Katson netistä, onko niillä minulle kanta-asiakasetuja...”. Keskimmaisessä ruudussa rakennetaan monitulkintainen konteksti: ”minulla on sinne porttikielto!”. Kahden ensimmäisen ruudun perusteella oletettavampaa olisi, että Heimolla on porttikielto ravintola Fingerhoviin, eli demonstratiivipronomini *sinne* viittaisi ensimmäisen ruudun sanaan *niillä*. Viimeisen ruudun huvittavassa käänteessä kuitenkin paljastuu, että porttikielto onkin internettiin.

Käännetyn stripin ensimmäisen ruudun pohjustus on hieman alkuperäistä kevyempi, sillä siinä ei mainita internettiä verbaalisesti ollenkaan. Lukijan on pääteltävä Heimon puhuvan netistä visuaalisen kontekstin ja yleistiedon (mistä asioita yleensä tarkistetaan?) perusteella tämän todetessa: ”I’ll check their regular customer offers”. Toisessa ruudussa esitetty monitulkintaisuus ei tällä kertaa sisällä demonstratiivipronomia, jonka viittaussuhde on epäselvä, vaan Heimon elliptisestä tokaisusta ”ohh, I seem to be banned!” on poistettu kokonaan se, mitä kielto koskee. Lopputulema on kuitenkin sama, sillä viimeisessä ruudussa käy edelleen ilmi, ettei Heimolla ole pääsyä nettiin.

Stripistä voi myös huomata, että vaikka Heimon ja Irman nimet on pidetty käänöksessään ennallaan, ravintola Fingerhovin nimi on muuntunut muotoon *Fingerhof*. Sarjan yleisimmin esiintyvät hahmot, kuten Heimo, Allan, Asko ja Irma ovat Rivo-Riittaa (Naughty Rita) lukuun ottamatta saaneet säilyttää omat alkuperäiset nimensä käänetyssä teoksessa. Jotkin pienemmissä osissa esiintyvät sivuhahmot ovat saaneet uudet nimet, kuten Gootti-Kustaa, jonka nimi on muuntautunut muotoon Gustav the Goth.

#### 6.3.4 kielellinen leikittely → sanasanainen käänös

*Sanasanaiseksi käänökseksi* kutsun käänösstrategiaa, jossa lähdestripin kielellisen leikittelyn perustana oleva sanonta tai lauserakenne on käännetty englanniksi sanasta sanaan suomenkielistä muotoa seuraten, mutta käänös ei tuota idiomaattista ilmausta kohdekielellä. Tätä strategiaa käyttämällä alkuperäinen kielellinen leikittely on haluttu tuoda myös kohdeyleisön nautittavaksi, vaikkei sen kielellinen muoto olekaan kohdekielelle ennestään tuttu. Tavoitteena on varmastikin humoristisen vaikutelman säilyttäminen ja todennäköisesti kääntäjien toivomuksena on, että kohdeyleisö ymmärtäisi vitsin käännettynä muun verbaalisen ja visuaalisen kontekstin perusteella. Vitsin ydin saattaa kuitenkin leikittelyn keskiössä olevan ilmauksen vieraudesta johtuen jäädä kohdeyleisön tavoittamattomiin. Strategia vastaa osittain Delabastitan (1996, 134) toista luokkaa *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*, sillä ei ole selvää, välittykö kielellinen leikittely käänöksen vastaanottajalle vai ei. Strategian voidaan nähdä vastaavan myös Delabastitan (ibid. 134) viidettä strategiaa, *lähdetekstin sanaleikki* = *kohdetekstin sanaleikki*, mikäli strategian esittelyn yhteydessä mainittu vaihtoehtoinen tulkinta strategiasta onkin oikea, eli leikittely käännetään sanasta sanaan riippumatta siitä, tuottaako käänös toimivan sanaleikin kohdekielellä.

**Esimerkki 24:n** (seuraavalla sivulla) suomenkielinen lähdestrippi leikittelee fraasin ”*kohdella/käsitellä silkkihansikkain*” kirjaimellisen ja konventionaalisen tulkinnan kanssa. Kielitoimiston sanakirja antaa hakusanalla ”silkkihansikas” seuraavan tuloksen: ”*Käsitellä jtk silkkihansikkain. kuv. varovasti*” (KS). Toisin sanoen, kaupunginjohtaja Homelius pyytää tullimiehiä kohtelemaan arvokkaita vieraitaan erityisellä varovaisuudella. Tullimies tulkitsee pyynnön kuitenkin kirjaimellisesti ja vaihtaa viimeisessä ruudussa perinteiset kumihanskat silkkihanskoiksi suorittaessaan vieraille perusteellisen ruumiintarkastuksen. Hanskojen materiaali on luettavissa pakkauksen ”silkki”-tekstistä.





Esimerkki 24 silkkihansikkain. (lähdestrippi *Fingerporin* koko kuva 4 s. 57;  
käännös *FfF* s. 178)

Käännöksessä on päädytty sanasanaiseen ratkaisuun ja fraasi on käännetty suomalaisittain muotoon ”*treat them with silk gloves*”. Englannin kielessä on olemassa vastaava varovaisuuteen kehottava fraasi: ”*treat someone with kid gloves*”. Ilmauksen *kid gloves* viittaa Merriam-Websterin mukaan nuoren vuohen (tai edullisemmin lampaan) nahasta tehtyihin hansikkaisiin, joita käyttivät esimerkiksi palvelijat ja myöhemmin myös aristokraatit. Ajoittain fraasiin saatetaan viitata pienennysmuodossa *kiddie gloves* viitaten lasten käyttämiin hanskoihin, mutta tämä ei ole ilmauksen alkuperäinen merkitys. (Merriam-Webster.) Stripin kielellinen leikkittely on kuitenkin päätetty muokata suomenkielistä fraasia vastaavaan muotoon ja myös tullimiehen hanskapaketin teksti on käännetty englanniksi muotoon ”silk”. Saattaa olla, etteivät Jarla ja Kataisto pitäneet todennäköisenä, että englanninkielisen fraasin alkuperä olisi tuttu käännöksen kohdeyleisölle ja ilman fraasin kirjaimellista tulkintaa jäisi myös kielellinen leikkittely joka tapauksessa puuttumaan käännöksestä. Sanasanaisella käännöksellä on ehkä parempi mahdollisuus herättää huumoria myös kohdeyleisön keskuudessa, vaikkei se idiomaattinen olekaan.

### 6.3.5 kielellinen leikkittely → leikkittelyn poisto

Kaikki *Fingerpori from Finland* -teoksessa esiintyvät stripit on varta vasten valittu kyseistä käännöstyötä varten, joten *poisto* ei tässä yhteydessä tarkoita Delabastitan (1996, 134) esittelemää *sanaleikki* → *nolla* -strategiaa, jossa kielellisen leikkittelyn sisältämä tekstipätkä poistetaan kokonaisuudessaan käännöksestä. Delabastitan kyseiseen kategoriaan lukeutuva poisto on periaatteessa suoritettu jo strippien valintaprosessissa, jolloin tietyt vaikeasti

kääntyvät kielelliseen leikittelyyn perustuvat stripit on karsittu pois käännettävästä teoksesta. Sen sijaan kyseessä on kielellisen leikittelyn poistaminen stripistä, jolloin alkuperäisen leikittelyn monimerkityksisyyttä ei edes pyritä luomaan uudelleen ja käännetty strippi vitsailee ei-kielellisesti esimerkiksi ironian keinoin. Kuten *identtisen* ja *lähes identtisen käännöksen* kohdalla, myös *leikittelyn poiston* ja *sanasanaisen käännöksen* strategioiden välillä on ainoastaan hienoinen ero. Merkityksellisin ero viimeksi mainittujen välillä on se, että tässä tutkimuksessa tarkoitettussa *sanasanaisessa käännöksessä* leikittelyn kielellinen luonne on pyritty tuomaan mukaan myös käännökseen, vaikkei käännöksessä käytetty ilmaus olekaan luonteva tai tuttu kohdekielellä, kun taas *leikittelyn poistossa* kielellisestä vitsistä luovutaan kokonaan ja sama vitsi tuodaan kohdetekstin yleisön nautittavaksi ei-kielellisen vitsin muodossa. Näin ollen strategia vastaa *sanasanaisen käännöksen* tavoin Delabastitan (1996, 134) strategiaa, *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*, mutta toisin kuin *sanasanaisessa käännöksessä*, *leikittelyn poistossa* ei edes pyritä välittämään leikittelyn kielellisyyttä käännökseen (kielellisen ja ei-kielellisen komiikan eroista ks. tarkemmin alaluku 6.1).

Viimeisessä esimerkkitripissä leikitellään suomeksi sanan *palava* kontekstista riippuvaisilla merkityseroilla:



**Esimerkki 25** palavaa. (lähdestrippi *Fingerporin koko kuva* 4 s. 50; käänös FfF s. 17)

**Esimerkki 25:**ssä Heimo lukee isännöitsijän ullakon oveen kiinnittämää kieltolappua, jonka mukaan ”Ullakkokäytävillä ei saa säilyttää palavaa materiaalia”. Suomen kielessä adjektiivilla *palava* voidaan viitata joko ’syttymisherkkään’ materiaaliin tai ’juuri tällä hetkellä liekeissä olevaan’ materiaaliin. Oven lappu on hyvin tyypilliseen tapaan kirjoitettu ja tämänkaltaisiin

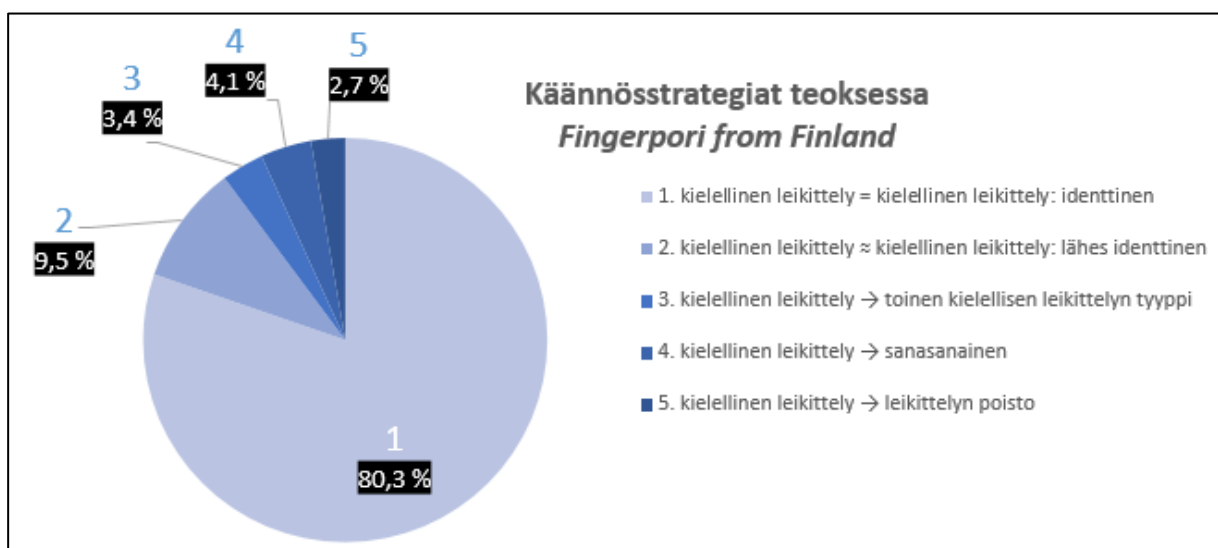
monitulkintaisuuden mahdollistaviin kirjoitusasuihin törmää vastaavissa yhteyksissä tuon tuosta. Normaalissa kielenkäyttötilanteessa lappu on kuitenkin helposti tulkittavissa oikein. Toisen ruudun ”punchline” on helposti arvattavissa jo ensimmäisestä ruudusta, mutta Heimon tokaisema huvittavan lakoninen ”*No johan on helvetin tarkkaa*” hänen juostessaan ilmieliekeissä roihuava nojatuoli patakintaissaan tehostaa entisestään kielellisen leikittelyn tehoa.

Käännöksessä ullakko on muuttunut kellariksi ja toisen ruudun kiroilu poistettu. Muuten idea on käännettyssä stripissä sama; Heimo näkee lapun ja puhahtaa isännöitsijän nipottamiselle kantaessaan palavaa nojatuolia pois kellarista. Erona strippien vitseissä on se, että käänöksessä käytetty *flammable* ei saa samanlaista kaksoismerkitystä kuin suomen kielen *palava*, sillä sitä käytetään ainoastaan merkityksessä ’syttymisherkkä, helposti syttyvä’. Näin ollen käännettyyn stripissä ei enää ole kielellistä leikkiä, vaan komiikka rakennetaan puhtaasti tilanteesta syntyvän huvittavan ristiriidan varaan. Kielellisen leikittelyn poistaminen saattaa Gottliebin (1997, 216) mukaan helposti johtaa huumorin katoamiseen kokonaisuudessaan, mutta sen kääntäminen ei-kielelliseksi vitsiksi saattaa säilyttää leikittelyn alkuperäisen funktion eli humoristisuuden.

### 6.3.6 Käännösstrategioiden käyttö teoksessa *Fingerpori from Finland*

Edellä olen esitellyt kaikki *Fingerpori from Finland* -teokseen valittujen kielelliseen leikittelyyn perustuvien lähdestrippien kääntämisessä käytetyt käännösstrategiat. Alla olevasta kaaviosta ilmenee kunkin strategian käyttö suhteessa kaikkiin teokseen valittuihin kielelliseen leikittelyyn perustuviin lähdestrippeihin (yhteensä 147 kielelliseen leikittelyyn perustuvaa strippiä).

**Kaavio 2** Teoksen *Fingerpori from Finland* kääntämisessä käytetyt kielellisen leikittelyn kääntämisen strategiat.



Kuten **Kaavio 2**:sta käy ilmi, peräti 80,3 % (118 kpl) kielelliseen leikittelyyn perustuvista lähdestripeistä on käännetty käyttäen strategiaa *kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käänнос*. Identtiseksi käännökseksi luokittelen siis stripit, joissa lähdestripin kielellinen leikittely on tuotettu uudelleen kohdetekstissä tavalla, jossa leikittely a) säilyy myös kohdetekstissä; b) edustaa samaa leikittelytyyppiä kuin lähdestrippi sekä c) on rakennettu samoista kielellisistä aineksista kuin lähdestrippi. Näin ollen reilulle 80 % alkustrippien suomenkielisestä kielellisestä leikittelystä on löytynyt täysin vastaava vastine englannin kielestä ilman, että verbaalisen tekstin muotoa tai merkityssisältöä on pitänyt muokata kielellisen leikittelyn osalta.

Prosenttiluku on hämmästyttävän suuri ja lähdekirjallisuuteeni verraten poikkeuksellinen. Kuten luvussa 4 kerrottiin, kielellistä leikittelyä pidetään yhtenä kääntäjän suurimmista haasteista ja kielellisen leikittelyn käännettävyys onkin usein kyseenalaistettu (Chiaro 2010, 5; Delabastita 1997, 9). Gottliebin (1997, 226) mielestä lähes kaikki kielellinen leikittely on mahdollista kääntää, mutta näin ei usein tapahdu ja kääntämisen ongelmat kumpuavat usein kielen ulkopuolelta. Hänen omassa tutkimuksessaan noin puolet englanninkielisen lähdeaineiston kielellisestä leikittelystä katosi käänносprosessin aikana. Schröterin (2014) tutkimuksessa noin kolmasosa kielellisen leikittelyn esiintymistä katosi käännöksestä ja lisäksi leikittelykeinojen määrä vähentyi noin kolmanneksen.

Kun tämän lisäksi otetaan huomioon se, että myös toiseen kategoriaan, *kielellinen leikittely ≈ kielellinen leikittely: lähes identtinen käänнос*, sijoitetut käännökset toteuttavat määritelmäni mukaisesti kaksi ensimmäistä ehtoa, mutta poikkeavat käännettynä sävyiltään tai muulla tavoin hienokseltaan lähdetekstin luomasta vaikutuksesta, *Fingerpori from Finland* -teokseen käännettyistä kielellisistä leikittelyistä yhteensä peräti 89,8 % (ensimmäisen strategian 80,3 % ja toisen strategian 9,5 %) säilyy käännökseissä ja edustaa samaa kielellisen leikittelyn tyyppiä kuin lähdestripeissä. Tulosta voidaan pitää vähintäänkin yllättävänä. Lähes identtisen käännökseksen strategiaa on käytetty 14 stripin kääntämisessä.

Kolmea viimeiseksi mainittua strategiaa on käytetty hyvin harvakseltaan. *Kielellinen leikittely → toinen kielellisen leikittelyn tyyppi* -strategia on käytössä viiden stripin käännökseissä (3,4 % kielelliseen leikittelyyn perustuvista lähdestripeistä). *Kielellinen leikittely → sanasanainen käänнос* -strategiaa esiintyy kuuden stripin käännökseissä (4,1 %). *Kielellinen leikittely → leikittelyn poisto* taas toteutuu ainoastaan neljässä kielelliseen leikittelyyn perustuvan stripin

käännöksessä (2,7 %). Näistä strategioista ainoastaan viimeinen (*leikittelyn poisto*) tuottaa yksiselitteisen ei-kielellisen lopputuloksen. Eli ainoastaan neljä käännettäväksi valittua kielelliseen leikittelyyn perustuvaa strippiä menettää varmasti kielellisen leikittelynsä käännettyssä teoksessa.

Kolmanteen kategoriaan (*toinen kielellisen leikittelyn tyyppi*) lukeutuvat stripit edustavat luonnollisesti kielelliseen leikittelyyn perustuvia strippejä myös käännettyssä teoksessa, niissä hyödynnetty leikittelytyyppi vain muuttuu. *Sanasanaisen käännöksen* kategoriaan lukeutuvan stripit sen sijaan ovat rajatapauksia, koska niissä esiintyvä suomenkielinen kielellinen leikittely on siirretty sellaisenaan englanninkieliseen strippiin, joten käännöksen vitsin ydin on edelleen sama kielellinen leikittely kuin alkuperäisessä stripissäkin, mutta sen tunnistettavuus on alkuperäistä heikompi. Kuten esimerkiksi Chiarokin (2010, 12) toteaa, sanasanaisesti käännettyllä leikittelyllä saavutetaan vain harvoin humoristinen lopputulos, mutta siihen on tällä strategialla kuitenkin pyritty. Mikäli sanasanaiset käännöksetkin hyväksytään kielelliseksi leikittelyksi, yhteensä 97,3 % käännetyistä kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä pysyy myös käännöksessä kielelliseen leikittelyyn perustuvina strippeinä.

Delabastitan (1996, 134) strategialuokittelusta seuraavia strategioita ei käytetty *FfF*-kokoelman käännöksessä ollenkaan: 4) *sanaleikki* → *nolla*; 6) *ei-sanaleikki* → *sanaleikki*; 7) *nolla* → *sanaleikki* ja 8) *toimitukselliset keinot*. Toisin sanoen, kielelliseen leikittelyyn perustuvaa tekstipätkää ei ole poistettu kokonaisuudessaan käännöksestä, eikä yhtäkään ei-kielellistä käännökseen valittua strippiä ole käännetty kielelliseen leikittelyyn perustuvaksi, eli menetettyjä leikittelyjä ei ole korvattu lisäämällä kielellistä leikittelyä toisiin strippeihin. Kääntäjät eivät myöskään ole turvautuneet toimituksellisiin keinoihin tai kääntäjän huomautuksiin strippien komiikan selittämiseksi, vaikka se Zanettinin (2010, 47–48) mukaan saattaakin strippisarjakuvissa olla esimerkiksi sarjakuvakirjoja yleisempää. Huomionarvoista on myös se, ettei strippien käännöksissä myöskään ole hyödynnetty englannin kielessä yleisiä *paronymiaa*, *homografiaa* tai *homofoniaa* (ks. Leppihalme 1997b, 142; Karlsson 2008, 88 – 89).

**Taulukko 1:**een olen vielä kerännyt käännöksen valittuihin kielelliseen leikittelyyn perustuviin strippeihin käännösprosessissa tehdyt muutokset leikittelytyypeittäin. Koska muutoksia on käännöksessä ylipäätään niin vähän, eivät muutokset leikittelytyyppienkään tasolla ole kovin suuria.

**Taulukko 1** Käännösprosessissa tehdyt muutokset leikittelytyypeittäin

<b>Käännösstrategiat leikittelytyypeittäin (kpl lähdestripissä)</b>	<b>Sama leikittelytyyppi käännöksessä</b>	<b>Muutos käännöksen leikittelytyypissä / leikittelyn poisto</b>
homonymia/polysemia (60)	51 kpl identtinen 5 kpl lähes identtinen	2 kpl sanasanainen 2 kpl ei-kielellinen
leksikaalinen syntagma (37)	27 kpl identtinen 3 kpl lähes identtinen	2 kpl syntaktinen monitulk. 4 kpl sanasanainen 1 kpl ei-kielellinen
syntaktinen monitulkintaisuus (37)	30 kpl identtinen 5 kpl lähes identtinen	1 kpl leksikaalinen syntagma 1 kpl ei-kielellinen
satunnaiset: - viittaussuht. lipsahdus (8)	5 kpl identtinen 1 kpl lähes identtinen	2 kpl syntaktinen monitulk.
- sananmuodostus (4)	4 kpl identtinen	–
- lukusuunta (1)	1 kpl identtinen	–
<b>Yhteensä</b>	<b>118 kpl identtinen</b> <b>14 kpl lähes identtinen</b>  = <b>132</b> strippiä, joissa sama leikittelytyyppi lähdestripissä ja käännöksessä	<b>5 kpl leikittelytyypin vaihdos</b> <b>6 kpl sanasanainen käännös</b> <b>4 kpl leikittelyn poisto</b>  = <b>15</b> strippiä, joiden leikittelytyyppi on vaihdettu tai poistettu

Leikittelytyyppi on vaihtunut kahdessa leksikaaliseen syntagmaan, yhdessä syntaktiseen monitulkintaisuuteen ja kahdessa viittaussuhteen lipsahdukseen perustuvassa stripissä. Neljä näistä stripeistä on muutettu käännöksessä syntaktiseen monitulkintaisuuteen perustuviksi leikittelyiksi ja yksi leksikaaliseen syntagmaan perustuvaksi leikittelyksi. Sanasanaista käännösstrategiaa noudattavien strippien kohdalla en ole määritellyt käännöksen leikittelykategoriaa. Ei-kielellisiksi vitseiksi on muutettu kaksi homonymiaan/polysemiaan, yksi leksikaaliseen syntagmaan ja yksi syntaktiseen monitulkintaisuuteen perustuvaa strippiä. Eniten muutoksia on tapahtunut alun perin leksikaaliseen syntagmaan perustuvissa leikittelyissä, sillä seitsemään kyseiseen kategoriaan lukeutuvaan lähdestrippiin on tehty muutoksia käännösprosessissa.

## 7 Yhteenveto ja päätelmät

Tässä tutkimuksessa olen tutkinut kielellisen leikittelyn käännettävyyttä humoristisessa strippisarjakuvassa. Luvussa 6 esitellyn analyysin avulla olen etsinyt vastauksia tutkimuskysymyksiini, joihin pureudun kokoavasti tässä luvussa. Luvun lopussa vedän vielä tutkielman langat yhteen ja ehdotan mahdollisia jatkotutkimuskohteita.

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni oli:

1. Miten paljon ja minkätyyppistä kielellistä leikittelyä on valikoitunut käännettäväksi englanninkieliseen *Fingerpori from Finland* -teokseen?

Vastatakseni tähän kysymykseen tarkastelin käännökseen valittuja suomenkielisiä lähdestrippejä, joita on 279 kpl. Tarkastelin strippejä ensin aineistolähtöisesti ja vasta sen jälkeen otin mukaan aiheeseen liittyvää teoriakirjallisuutta. Ensimmäiseksi jaottelin käännökseen valitut stripit kielelliseen ja ei-kielelliseen komiikkaan perustuviin strippeihin. Tässä tehtävässä hyödynsin alaluvussa 3.2 esiteltyjä kielellisen leikittelyn ja sanaleikkien määritelmiä ja kuvauksia. Lopullisen analyysin tuloksena sain selville, että käännettäväksi valituista stripeistä hieman yli puolet (52,7 %), eli 147 kpl perustuu kielelliseen leikittelyyn, jolloin ei-kielelliseen komiikkaan perustuvia strippejä on mukana 132 kpl.

Seuraavaksi tyypittelin kielelliseen leikittelyyn perustuvat stripit leikittelykeinojen perusteella erillisiksi leikittelytyypeiksi. Alustavan tyypittelyn tein aineistosta nousevien havaintojen perusteella. Sen jälkeen tarkensin ja kielellistin havaintojani useammalla analyysikerroksella ja otin mukaan alaluvussa 3.3 esiteltyjä kielellisen leikittelyn tyypittelyitä. Lopulliset leikittelytyypit varmistuivat vasta suomenkielisen vertailuaineiston, *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen, mukaan ottamisen jälkeen, sillä vertailin teoksia keskenään ja tein viimeiset muutokset tyypittelyihin tarkastelemalla molempia teoksia samanaikaisesti. Lopullisiksi leikittelytyypeiksi teokseen *Fingerpori from Finland* käännettäväksi valituissa lähdestripeissä muodostuivat: *homonymiaan/polysemiaan*, *leksikaalistuneisiin syntagmoihin*, *syntaktiseen monitulkintaisuuteen* ja satunnaisiin leikittelykeinoihin lukeutuvat tyypit. Satunnaisia, alle kymmenen kertaa teoksessa esiintyviä leikittelytyyppisiä ovat *viittaussuhteen lipsahdus*, *sanamuodostus* ja *lukusuunta*.

Toinen tutkimuskysymykseni oli:

2. Millaisia käännösstrategioita kielelliseen leikittelyyn perustuvien striippien kääntämiseen on käytetty?

Tähän kysymykseen vastatakseni vertailin keskenään käännökseen valittuja suomenkielisiä lähdestrippejä ja kyseisten striippien teosta *Fingerpori from Finland* varten tehtyjä englanninkielisiä käännöksiä. Otin käännöksissä huomioon ainoastaan kielellisen leikittelyn kannalta merkityksellisen osan verbaalisesta tekstistä. Tarkastelin käännösstrategioita ensin aineistosta nousevien havaintojen perusteella ja sen jälkeen tarkensin ja muokkasin havaintojani alaluvussa 4.3 esiteltyjen käännösstrategialuokittelujen perusteella. Vertasin lopulta omia havaintojani pääsääntöisesti Delabastitan (1996) sanaleikkien käännösstrategioihin. Teoksen kielelliseen leikittelyyn perustuvien striippien kääntämisessä käytetyiksi käännösstrategioiksi muodostuivat:

- 1) kielellinen leikittely = kielellinen leikittely: identtinen käännös (80,3 % stripeistä)
- 2) kielellinen leikittely  $\approx$  kielellinen leikittely: lähes identtinen käännös (9,5 % stripeistä)
- 3) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  toinen kielellisen leikittelyn tyyppi (3,4 % stripeistä)
- 4) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  sanasanainen käännös (4,1 % stripeistä)
- 5) kielellinen leikittely  $\rightarrow$  leikittelyn poisto (2,7 % stripeistä)

Kääntäjät eivät käyttäneet toimituksellisia keinoja tai kääntäjän huomautuksia, eikä kielellistä leikittelyä lisätty käännöksessä strippeihin, joissa sitä ei alkuperäisissä stripeissä ollut. Myös leikittelytyyppeihin tehdyt muutokset ovat vähäisiä. Suurimmat muutokset koskevat leksikaalisilla syntagmailla leikitteleviä strippejä, joista 37:stä lähdestripistä kaksi on muuttunut käännösprosessissa syntaktisella monitulkintaisuudella leikitteleväksi stripiksi, neljä on käännetty sanasanaista käännösstrategiaa hyödyntäen ja yksi on muutettu ei-kielelliseksi vitsiksi.

Kielellisen leikittelyn ja saman leikittelytyypin säilymisen prosentti (89,8 %) käännöksessä on poikkeuksellisuudessaan merkittävä, koska kielellisen leikittelyn kääntämistä pidetään yhtenä kääntäjän haastavimmista tehtävistä. Analyysin perusteella näyttäisi siltä, että joko kielellisen leikittelyn kääntäminen on oletettua helpompaa suomesta englanniksi tai käännettävien striippien valinta on tehty niin, että vaikeasti käännettävissä olevat kielelliseen leikittelyyn perustuvat stripit on karsittu käännettävien striippien joukosta jo ennen käännöstyötä.

Tästä syystä muutin alkuperäistä suunnitelmaani, enkä halunnutkaan lopettaa tutkimista kahteen ensimmäiseen kysymykseen, vaan päätin perehtyä käännökseen valittuihin strippeihin



tarkemmin. Halusin selvittää poikkeavatko käännökseen valitut stripit merkittävästi tyypillisestä suomeksi julkaistusta *Fingerpori*-valikoimasta. Mikäli käännettäväksi olisi valikoitunut huomattavasti tavallista vähemmän tai täysin eri tyyppistä kielellistä leikittelyä kuin alun perin suomeksi julkaistussa tuotannossa, voisi vertailusta nousta vastauksia teoksen kääntämisen näennäisen helppouden herättämiin kysymyksiin. Kolmas ja lopulta mielenkiintoisin tutkimuskysymykseni oli siis:

3. Eroaako *Fingerpori from Finland* -teokseen valikoitu kielellinen leikittely määrällisesti tai leikittelytyypeiltään suomenkielisessä *Fingerporissa* tyypillisesti esiintyvistä kielellisestä leikittelystä?

Tyypillistä *Fingerpori*-tuotantoa edustamaan valitsin analysoitavaksi *Fingerporin koko kuva 5* -kokoomateoksen, joka sisältää 348 vuosien 2011–2012 välillä julkaistua *Fingerpori*-strippiä niiden alkuperäisessä *Helsingin Sanomien* julkaisujärjestyksessä. Teoksen aikavälillä ilmestyneistä stripeistä 39 kpl on valikoitunut käännettäväksi *Fingerpori from Finland* -teokseen. Vertasin teoksen strippejä käännettyyn teokseen valittuihin suomenkielisiin lähdestrippeihin.

Aloitin analyysin jälleen kielellisen ja ei-kielellisen komiikan erottelulla, jossa selvisi, että *Fingerporin koko kuva 5* -kokoelman stripeistä peräti 79,9 % (278 strippiä) perustuu määritelmani mukaisesti kielelliseen leikittelyyn. Näin ollen vain 20,1 % (70 strippiä) vitsailee ei-kielellisesti esimerkiksi ironian keinoin. Kuten mainittua, *Fingerpori from Finland* -kokoelman stripeistä hieman yli puolet (52,7 % / 147 strippiä) lukeutuu kielelliseen leikittelyyn perustuviksi stripeiksi. Käännökseen on siis valittu melko paljon kielelliseen leikittelyyn perustuvaa komiikkaa, mutta ero alun perin suomeksi julkaistuun valikoimaan on siitä huolimatta suuri. Käännetyn teoksen kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien osuus on yli 27 prosenttiyksikköä pienempi kuin kielellisen leikittelyn osuus teoksessa *Fingerporin koko kuva 5*. Kaikesta huolimatta kielelliseen leikittelyyn perustuvien strippien osuus käännettävään teokseen valituista stripeistä on suurempi kuin olisin niiden kääntämisen haastavuuden perusteella olettanut.

Seuraavaksi siirryin tyypittelemään vertailuaineiston kielellisen leikittelyn tyypejä ja vertaamaan niitä käännettyyn teokseen valittuihin strippeihin. Analyysikierrosten ja muutamien muutosten (ks. tarkemmin luku 6.2.6) jälkeen lopullisiksi kielellisen leikittelyn tyypeiksi

teoksessa *Fingerporin koko kuva 5* muodostuivat: *homonymiaan/polysemiaan, sananmuotohomonymiaan, leksikaalistuneisiin syntagmoihin, syntaktiseen monitulkintaisuuteen* ja satunnaisiin leikittelykeinoihin lukeutuvat tyypit. Satunnaisia leikittelykeinoja, joita oli käytetty teoksessa vähemmän kuin kymmenen kertaa olivat: *viittaussuhteen lipsahdus, sananmuodostus, lukusuunta ja sanapaino*.

Leikittelytyyppien analyysin mielenkiintoisin tulos oli se, ettei *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen toiseksi yleisintä leikittelykeinoa, *sananmuotohomonymiaan* perustuvaa leikittelyä, löydy käännettyyn teokseen valituista stripeistä ollenkaan. Leikittelytyyppien yleisyydessä oli muutenkin jonkin verran vaihtelua teosten välillä. Homonymiaan tai polysemiaan perustuvat leikittelyt olivat yleisimpiä molemmissa teoksissa (51,4 % / 143 kpl *Fkk5* -teoksen kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä ja 40,8 % / 60 kpl *Fff* -teoksen kielelliseen leikittelyyn perustuvista lähdestripeistä). *Fingerporin koko kuva 5* -teoksen muut leikittelytyypit (poislukien satunnaiset leikittelykeinot) edustivat lähes samansuuruisia osia kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä: sananmuotohomonymia 16,2 % (45 kpl), leksikaalinen syntagma 15,5 % (43 kpl) ja syntaktinen monitulkintaisuus 14,4 % (40 kpl). Käännettyyn teokseen valituissa stripeissä leksikaalisilla syntagmoilla ja syntaktisella monitulkintaisuudella leikittelevät stripit edustivat molemmat noin neljännestä (25,2 % / 37 kpl) kielelliseen leikittelyyn perustuvista stripeistä. Satunnaisia leikittelykeinoja käytettiin *Fingerporin koko kuva 5* -kokoelmassa 7 kertaa ja *Fingerpori from Finland* -kokoelmassa 13 kertaa.

Yleistettävissä olevia päätelmiä eri leikittelytyyppien käännettävyydestä ei toki ole mahdollista yksittäisen sarjakuvan tarkastelun perusteella tehdä, vaikka käännettyjä kielellisen leikittelyn esiintymiä onkin aineistossa runsaasti. Lisäksi käännettävien strippien valintaan on varmastikin vaikuttanut leikittelyn käännettävyyden lisäksi muitakin tekijöitä, kuten stripin aihepiiri ja sisältö, muu kuin kielelliseen leikittelyyn liittyvä kulttuurisidonnaisuus ja kääntäjien henkilökohtaiset mieltymykset. Tästä huolimatta aineiston laajuus on mielestäni riittävä luomaan johtopäätöksen siitä, että *Fingerpori from Finland* -kokoelman kääntäjät ovat pitäneet *sananmuotohomonymiaan* perustuvia strippejä mahdottomina tai ainakin muita kielellisen leikittelyn tyyppinä hankalampina käännettävinä. Pelkästään aihepiiriin tai muihin tekijöihin perustuvat syyt strippien poisjättämiselle eivät yksin riitä perustelemaan sitä, miksi näinkin yleisesti tyypillisessä suomenkielisessä *Fingerpori*-valikoimassa esiintyvä leikittelykeino puuttuu kokonaan käännöksestä.

*Sananmuotohomonymiaan* perustuvan kielellisen leikittelyn kääntämisen vaikeus ei toki ole erityisen yllättävää, koska leikittelytyyppi pohjautuu suomen kielen taivutussääntöihin, jotka eroavat merkittävästi englannin kielestä. Muiden leikittelykeinojen käännettävyydestä ei juurikaan voida tehdä perusteltuja päätelmiä aineiston perusteella, sillä syntaktisen monitulkintaisuuteen ja leksikaalisiin syntagmaihin perustuvien striippien suurempi osuus käännettävässä teoksessa selittyy ainakin osin *sananmuotohomonymiaan* perustuvien striippien puuttumisella. Sen sijaan *homonymiaan ja polysemiaan* perustuvien striippien olisi voinut olettaa edustavan vieläkin suurempaa osuutta käännöksen stripeistä, sillä yksittäisen sanan monitulkintaisuuteen perustuvalla leikittelyllä voisi olettaa löytyvän helpommin vastine kohdekielestä kuin kokonaisen lauseen tai konventionaalistuneen ilmauksen tasolla leikittelevälle kielelliselle leikittelylle.

Edellä mainitut muutokset vaikuttavat luonnollisesti siihen, että käännetty teos poikkeaa kokonaisuutena jokseenkin tyypillisestä suomenkielisestä *Fingerporista*. Kaiken kaikkiaan kielellistä leikittelyä on kuitenkin ennako-oletusteni vastaisesti sekä valittu käännettäväksi että onnistuttu tuottamaan käännökseen ilahduttavan paljon. Ottaen huomioon aiemmin mainitut sarjan tekijän Pertti Jarlan kommentit *Fingerpori*-striippien ja erityisesti huumorin käännettävyydestä (ks. alaluku 5.1), on erityisen yllättävää, että yli puolet käännettävään teokseen valituista stripeistä perustuu kielelliseen leikittelyyn. *Fingerpori from Finland* -teoksen kääntäjät ovat mielestäni käännöstyöllään osoittaneet, että jopa haastavan multimodaalisen lähdetekstin, kuten humoristisen strippisarjakuvan, kielellinen leikittely voidaan suurilta osin luoda onnistuneesti uudelleen uuteen kieleen ja kulttuuriseen kontekstiin sovitettuna.

Tutkimusprosessi on ollut pitkä, mutta antoisa ja olen tyytyväinen, etten tyytynyt pelkän käännösstrategia-analyysin perusteella saamiini tuloksiin. Pidin aineistovalintaani aluksi epäonnistuneena, koska käännettävään teokseen valittuihin stripeihin tehdyt muutokset olivat niin vähäisiä, etten kokenut niistä tehdyn analyysin tuottavan juuri ollenkaan mielenkiintoisia tuloksia. En kuitenkaan lannistunut, vaan jatkoin käännösstrategia-analyysin perusteella heränneiden kysymysten innoittamana aineistoon tutustumista syvemmin. Käännettäväksi valittujen striippien vertaaminen alkuperäiseen *Fingerpori*-tuotantoon oli mielestäni tärkeä lisä tutkimuksen kokonaisuuteen, sillä sen avulla sain merkityksellistä lisätietoa tarkastelemastani aineistosta.

*Fingerporissa* esiintyvä kielellinen leikittely oli lopulta odotettuakin runsaampaa, kekseliäämpää ja ronskimpaa, mikä teki striippien tarkastelusta hauskaa, mutta haasteellista. Striipeissä esiintyvän kielellisen leikittelyn tyypittely olikin ajoittain haastavaa ja tiedostan tämänkaltaiseen laadulliseen tutkimukseen väistämättä liittyvän subjektiivisen ulottuvuuden. Sama koskee myös sarjakuvan tulkintaa yleisellä tasolla. Kuten Herkmankin (1998, 15) toteaa, sarjakuvaa tutkiessa tutkijan oma tulkinta vaikuttaa aina tutkimusprosessiin, jolloin perusteellisellakaan analyysillä ei pystytä löytämään yhtä oikeaa totuutta ja vaihtoehtoiset tulkinnat ovat aina mahdollisia. Tutkimuksen analyysi on kuitenkin suoritettu perusteellisesti ja syklisesti, useammalla analyysikerroksella havaintoja sekä aineiston että lähdekirjallisuuden perusteella tarkastaen, hioen ja tarkentaen ja olen tyytyväinen lopullisen analyysini tarkkuuteen.

Vaikka kielellistä leikittelyä ja sanaleikkejä onkin tutkittu jo paljon, on tutkimuksellani mielestäni annettavaa käännöstieteelliseen keskusteluun. Humoristinen strippisarjakuva on käännöstieteen kannalta erityisen mielenkiintoinen tutkimuskohde sen multimodaalisuudesta, tiivistä ilmaisutavasta ja jokaisessa stripissä esiintyvistä vitsistä johtuen. Strippisarjakuvan kääntämisen kiehtova maailma onkin selvästi aliedustettu huumorin kääntämisen tutkimuksessa. Lisäksi kielellisen leikittelyn kääntämisen tutkimus suomesta muihin kieliin on toistaiseksi lähes kartoittamatonta aluetta. Tähän tosin vaikuttaa todennäköisesti myös se, että kyseinen käännösuunta on harvinaisempi kuin muista kielistä suomeen kääntäminen.

*Fingerpori from Finland* -teos olisi taipunut useaan muuhunkin mielenkiintoiseen tutkimussuuntaan. Rinne (2012) tarkasteli pro gradussaan kuvan ja sanan yhteispelin vaikutusta *Fingerporin* käännettävyyteen ennen kuin sarjasta oli ilmestynyt käännetty kokoelma. Kuten Kaindl (2004, 173) mainitsee, sarjakuvakääntämisen tutkimuksessa tarkastelu rajoittuu yleensä ainoastaan sarjakuvan verbaaliseen tekstiin. Tässä tutkimuksessa sarjakuvan visuaalinen teksti on huomioitu niiltä osin kuin se vaikuttaa kielellisen leikittelyn tulkintaan. Olisi kuitenkin ollut erittäin kiinnostavaa tutkia tarkemmin kuvan ja sanan suhdetta ja painotuksia kielellisen ja ei-kielellisen komiikan rakentamisessa ja erityisesti suhteen säilymistä tai muuttumista käännösprosessissa esimerkiksi Kaindlin (2014) multimodaalisen kääntämisen strategioiden pohjalta. Olisi myös mielenkiintoista tarttua *Fingerpori*-käännöksen vastaanottoon esimerkiksi reseptitutkimuksen avustuksella.

## Lähdeluettelo

### Tutkimusaineisto

- Jarla, Pertti & Vesa Kataisto 2014. *Fingerpori from Finland*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2015. *Fingerpori 8*. Helsinki: Arktinen banaani. E-kirja. Saatavilla: <https://www.ellibslibrary.com/fi/book/9789522702067> [Luettu 30.3.2019]
- Jarla, Pertti 2015. *Fingerporin koko kuva 1*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2015. *Fingerporin koko kuva 2*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2016. *Fingerporin koko kuva 3*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2016. *Fingerporin koko kuva 4*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2017. *Fingerporin koko kuva 5*. Helsinki: Arktinen banaani.
- Jarla, Pertti 2018. *Fingerporin koko kuva 6*. Helsinki: Arktinen banaani.

### Kirjallisuuslähteet

- Alexieva, Bistra 1997. There Must Be Some System in This Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistic Framework. Teoksessa Dirk Delabastita (toim.). 137–154.
- Cambridge Dictionary, s. d., a. Cross-examine, verb. Saatavilla: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cross-examine> [Luettu 31.3.2019]
- Cambridge Dictionary, s. d., b. Curiosity killed the cat, saying. Saatavilla: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/curiosity-killed-the-cat> [Luettu 6.3.2019]
- Celotti, Nadine 2008. Translator of Comics as a Semiotic Investigator. Teoksessa Federico Zanettin (toim.), *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook, NY: St. Jerome Publishing. 33–49.
- Chiaro, Delia 1992. *The Language of Jokes. Analysing verbal play*. London & New York: Routledge.
- Chiaro, Delia 2010. Translation and Humour, Humour and Translation. Teoksessa Delia Chiaro (toim.) *Translation, Humour and Literature: Translation and Humour*. Continuum Advances in Translation Studies, volume 1. London: Continuum. 1–29.
- Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator. Studies in Intercultural Communication* 2:2. Manchester: St. Jerome Publishing. 127–139.
- Delabastita, Dirk 1997. Introduction. Teoksessa Dirk Delabastita (toim.). 1–22.

- Delabastita, Dirk (toim.) 1997. *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Delesse, Catherine 2008. Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms – Some Aspects of the Translation of the *Astérix* and *Tintin* Comic Series, with Special Reference to English. Teoksessa Federico Zanettin (toim.). 251–269.
- Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Teoksessa Dirk Delabastita (toim.). 207–232.
- Hakala, Mikko 2012. *Intertekstuaalisuus huumorin elementtinä Fingerpori-sarjakuvassa*. Jyväskylän yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Haukilahti, Maria 2013. *Sarjakuvan sanaleikkien kääntäminen. Esimerkkinä Nikke Knatterton -sarjakuvan ensi- ja uudelleensuomennos*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Hautakoski, Anniina 2013. *Huumori kääntäjän käsissä: sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Arrested Development*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, Juha 1996. Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia? Teoksessa Juha Herkman (toim.). 9–44.
- Herkman, Juha (toim.) 1996. *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press.
- HS = Helsingin Sanomat
- HS 5.2.2017. Äänestä Fingerpori-suosikkiasi hulvattomista vaihtoehdoista – Pertti Jarla aloitti sarjan tasan 10 vuotta sitten Hesarissa. Antti Majander, Helsingin Sanomat - verkkosivut. Päivitetty 7.2.2017. Saatavilla: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005075134.html> [Luettu 1.4.2019]
- Hyypä, Saara 2005. Kieltä kuviin, kuvia kieleen. Teoksessa Kristiina Rikman (toim.), *Suom. huom. Kirjoituksia kääntämisestä*. Helsinki: WSOY. 115–131.
- Höglund, Mikko, Tommi Kakko, Mervi Miettinen, Hanna Parviainen & Paul Rickman 2014. *Word and Image: Theoretical and Methodological Approaches*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature: B2. Tampereen yliopisto. Erillisteos. Verkkojulkaisu. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9689-9> [Luettu 2.4.2019]
- Kaindl, Klaus 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa Eija Ventola, Cassily Charles & Martin Kaltenbacher (toim.), *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 173–192.
- Karlsson, Fred 2008. *Yleinen kielitiede*. Uudistetun laitoksen viides painos. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Kataisto, Vesa 2017. Elämää ja politiikkaa, niitä erottaa ei voi toisistaan. Esipuhe teoksessa *Fingerporin koko kuva 5*. Helsinki: Arktinen Banaani. 5–9.
- Kirjakauppaliitto ry 2019. Mitä Suomi lukee? Saatavilla: <https://kirjakauppaliitto.fi/mita-suomi-lukee/> [Luettu 22.3.2019]

- Klemettinen, Riina 2009. Katsomo liekeissä. Jokisen eväät. *Kielikello* 4/2009. Saatavilla: <https://www.kielikello.fi/-/katsomo-liekeissa> [Luettu 15.3.2019]
- Koponen, Maarit 2004. *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations*. Helsingin yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- KS = Kielitoimiston sanakirja 2019. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Päivitettävä verkkojulkaisu. Päivitetty 6.6.2018 [Luettu 3.4.2019]
- Kujamäki, Pekka 2013. Vertaileva kääntäjä, vertaileva tutkija: kieltenvälinen vertailu käänntieteenä. Teoksessa Leena Kolehmainen, Matti Miestamo & Taru Nordlund (toim.) *Kielten vertailun metodiikka*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 355–395.
- Kytömäki, Leena 1986. Kielen lipsahduksia: kielellisen leikkittelyn anatomiaa. *Sananjalka* 28. Turku: Suomen Kielen Seuran vuosikirja. 47–73. Saatavilla: [http://www.suomenkielenseura.fi/wp-content/uploads/sj28\\_047-073\\_kytomaki.pdf](http://www.suomenkielenseura.fi/wp-content/uploads/sj28_047-073_kytomaki.pdf) [Luettu 3.4.2019]
- Laakso, Maria 2014. Huumorin ja ironian paikantuminen kuvan ja sanan välisiin jännitteisiin suhteisiin Kari Hotakaisen ja Priit Pärnin lastenkirjoissa. Teoksessa Mikko Höglund ym. 87–106.
- Laalo, Klaus 1990. *Säkeistä patoihin. Suomen kielen monitulkintaiset sananmuodot*. Helsinki: SKS.
- Leppihalme, Ritva 1996. Caught in the Frame – A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay. *The Translator* 2 (2). 199–218.
- Leppihalme, Ritva 1997a. Kallis meni halpaan: Sanaleikkien kääntämisestä. *Kääntäjä* 3:3
- Leppihalme, Ritva 1997b. Sanaleikit kääntäjän päänvaivana. Teoksessa Nina Korimo-Girod (toim.) *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*. Helsinki: Yliopistopaino. 141–151.
- Lindman, Marja-Liisa, Pekka A. Manninen & Arja Krook 1992. *Sukellus sarjakuvaan*. Kust. VAPK-kustannus. Julk. Opetushallitus ja Sanomalehtien Liitto. Helsinki: Valtion painatuskeskus.
- Manninen, Pekka A. 1996. Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Teoksessa Juha Herkman (toim.). 45–60.
- McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – Näkymätön taide*. suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: The Good Fellows Ky. (Alkup. *Understanding Comics – The Invisible Art* 1993).
- Merriam-Webster, s.d., Curiosity, n. Saatavilla: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/curiosity> [Luettu 6.3.2019]
- Merriam-Webster, s.d., Spoiler, n. Saatavilla: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/spoiler> [Luettu 15.4.2019]
- Merriam-Webster. Why Do We Handle Something ‘With Kid Gloves?’ Word History. Saatavilla: <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/origin-of-phrase-with-kid-gloves> [Luettu 31.3.2019]
- Nida, Eugene A. & Charles R. Taber 1969. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Oittinen, Riitta 2004. *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Helsinki: Lasten Keskus.

- Oittinen, Riitta & Anne Ketola 2014. Various Modes for Various Receivers – Audience Design in the Context of Picturebook Translation. Teoksessa Mikko Höglund ym. 107–126.
- Palomäki, Anna 2015. *Sanaleikkien kääntäminen – kaikkea muuta kuin leikkiä Tarkastelun kohteena Frasier-sarjan sanaleikkien suomenkieliset tekstityskäännökset ja saksankieliset dubbauskäännökset*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Perttola, Rosamaaria 2014. *Sarkasmi, huopasmi ja villasmi: Sanaleikkityypit ja sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Musta kyy*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Pitkäsalo, Eliisa & Nina Isoaho (toim.) 2016. *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3. Tampereen yliopisto. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0113-2> [Luettu 2.3.2019]
- Pitkäsalo, Eliisa 2016. Sarjakuvan nonverbaaliset viestit ja lukemiskokemus. Teoksessa Eliisa Pitkäsalo & Nina Isoaho (toim.). 49–72.
- Rasila, Tanja 1996. Avainsana, mysteeri, täyskäännös... Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa. Teoksessa Juha Herkman (toim.). 61–80.
- Rinne, Satu 2012. *Kuvan vaikutus käännettävyyteen Pertti Jarlan Fingerporissa*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Ritala, Elina 2010. *Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Sex and the City*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Romu, Leena 2014. Tämännäköisiä naisia ja ironisia ääniä – kerronnan jännitteet Kati Kovácsin sarjakuvissa *Karu selli* ja *Kuka pelkää Nenian Ahnavia?* Teoksessa Mikko Höglund ym. 127–149.
- Schröter, Thorsten 2004. Of holy goats and the NYPD: A study of language-based screen humour in translation. Teoksessa Gyde Hansen, Kristen Malmkjær & Daniel Gile (toim.) *Claims, Changes and Challenges in Translation Studies: selected contributions from the EST Congress, Copenhagen 2001*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 157–168.
- Soikkeli, Markku 1996. Yön ritari kohtaa Auschwitzin hiiret. Kulttuurin karikatyyrit ja sarjakuva. Teoksessa Juha Herkman (toim.). 121–142.
- Suojanen, Tytti, Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2012. *Käyttäjakeskeinen kääntäminen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature Series B1. Tampere: Tampere University Press.
- Suomen Kustannusyhdistys 2019. Bestsellerit 2017. Saatavilla: <https://kustantajat.fi/files/output/1826/bestsellerit-2017.pdf> [Luettu 3.2.2019]
- Suomen Kustannusyhdistys 2019. Bestsellerit 2018. Saatavilla: <https://kustantajat.fi/files/output/2231/bestsellerit-2018.pdf> [Luettu 3.2.2019]
- Taike 2019. Kuvitus ja sarjakuva – valtionpalkinnot. Taiteen edistämiskeskuksen kotisivut. Saatavilla: <http://www.taike.fi/fi/web/sarjakuva/valtionpalkinnot> [Luettu 3.4.2019]
- Tampere Kuplii ry 2019. Sarjakuva-Finlandia -palkinnon viralliset kotisivut. Saatavilla: <http://www.sarjakuvafinlandia.fi/> [Luettu 9.10.2018]



- Tolvanen, Juhani 1996. Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. Teoksessa Juha Herkman (toim.). 203–213.
- Tuominen, Tiina, Maija Hirvonen, Anne Ketola, Eliisa Pitkäsalo & Nina Isolahti 2016. Katsaus multimodaalisuuteen käännöstieteessä. Teoksessa Eliisa Pitkäsalo & Nina Isolahti (toim.). 11–24 ja 139–142.
- Vilenius, Anne Maijastiina 2010. *Minä sulle homonyymit näytän. Kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa*. Turun yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Zanettin, Federico 2008. Comics in Translation: An Overview. Teoksessa Federico Zanettin (toim.). 1–32.
- Zanettin, Federico (toim.) 2008. *Comics in Translation*. Manchester, UK & Kinderhook, NY: St. Jerome Publishing.
- Zanettin, Federico 2010. Humour in Translated Cartoons and Comics. Teoksessa Delia Chiaro (toim.) *Translation, Humour and the Media: Translation and Humour*. Continuum Advances in Translation Studies, volume 2. London: Continuum. 34–52.

## English Summary

# Studying the Translability of Wordplay from Finnish into English in the Comic Series *Fingerpori*

## Introduction

In this master's thesis, I have examined the *translability* of wordplay in one of the most successful comics in Finland, the humorous comic strip series *Fingerpori* by comic artist Pertti Jarla. The comic is particularly known for its imaginative use of the Finnish language and the inventive and often suggestive (or even blatantly offensive) wordplay used to create humor in the strips. As is customary in humorous comic strips, each individual strip in the series, ranging from one to four panels per strip, presents an independent joke that climaxes in a surprising twist that is in one way or another in contradiction with its linguistic or semantic context, called a *punchline* (Herkman 1998, 105; Chiaro 1992, 48).

Translating humorous comic strips is a fascinating yet challenging task. First of all, translating humor, especially humor based on the linguistic features of a language or *verbal humor*, is generally considered to be one of the most challenging types of translation due to its language- and culture-specific nature (Chiaro 2010, 5). Second, comics are *multimodal* source texts, and the relationship and co-operation between the verbal and visual elements in the text is a substantial factor in interpreting the overall meaning of the comic. (Tuominen et al. 2016, 11). Consequently, the translator's task is not only to interpret and understand but also to recreate this unique relationship in his or her translation. The space in which the translator must fit his or her translation is also strictly limited in the picture – the translation often needs to fit a small drawn speech bubble.

During the search for a topic for my master's thesis, I came across the comic album *Fingerpori from Finland*, which is a collection of selected *Fingerpori* strips translated into English. The album immediately piqued my interest, and I wanted to examine it further. I was familiar with the comic beforehand and knew most of its strips included one form or another of playing with language. Therefore, studying the translation of wordplay in the comic seemed like an interesting research subject. The aim of this study was to find out how much and what types of wordplay have been selected to be translated for the English comic album, which translation

strategies were employed in the translation of the strips based on wordplay, and if the strips based on wordplay chosen for the translation represent the typical wordplay-based strips published in the *Fingerpori* series.

## **Comics, Wordplay and the Translation of Humorous Comic Strips**

### **Comics and Multimodality**

The most significant feature of comics is that they derive their meaning from the interplay of word and image – in other words, they are *multimodal* texts (Tuominen et al. 2016, 11). Throughout the history of the art form, comics have suffered from a lack of appreciation both in the field of arts as well as in research. This outlook stems partly from the perception of comics as a “mundane, entertaining and even childish medium”. (Herkman 1998, 11.) Scott McCloud (1990, 140) states that as children, we are usually expected to start reading with “easy-to-read” books with few words and plenty of pictures and gradually advance to reading “real” literature, in which there is no room for pictures. Lindman, Manninen and Krook (1992, 47) suggest that in Western cultures the verbal, written text is often considered of higher value than visual text, which might be one of the reasons for the underappreciation of comics. Moreover, comics are often assessed solely based on their verbal component, while the rich multimodal nature of the text is disregarded. In recent years, however, the attitude towards popular culture and comics has become more favorable in universities and in research, and different comic contests and awards have become more common (Herkman 1996, 22, 34).

Contrary to popular belief, observational studies have shown that the interpretation of even a short comic strip requires a highly complex process of reading (Lindman et al. 1992, 11). The contexts for words are formed through a combination of the surrounding verbal context and the visual context provided by the drawn pictures and elements. The visual text limits the interpretations of an ambiguous verbal text, and the verbal text, in turn, guides the interpretation of the visual text. (Oittinen & Ketola 2014, 113.) Additionally, comics are always interpreted in a certain context, which is a blend of the subjective characteristics of the reader and external factors, such as time, place, and culture (Herkman 1996, 32; 1998, 10).

The multimodal nature of comics can be utilized in creating humor and emphasizing the polysemous nature of words or other expressions (Delabastita 1996, 129). According to Kaindl (2004, 176) humor in comics can be either *multimodal* or *monomodal*. He categorizes five

distinct relationships between the verbal and visual texts in comics for creating humor: 1) wordplay based mainly on linguistic elements; 2) wordplay enforced by nonverbal elements; 3) plays requiring multimodal co-operation; 4) nonverbal plays enforced by verbal elements and 5) plays based solely on nonverbal elements. The translator has a choice of rendering the multimodal humor multi- or monomodally into the target text or adapting a monomodal humorous part of the text into a multimodal play in the translation (Zanettin 2010, 45).

Regardless of the fact, that the translator's task usually involves only the translation of the verbal component of the text and he or she rarely has the opportunity to modify the visual text, the translator must take the visual context and its effect on the interpretation of the verbal text into consideration (ibid. 40). The same visual text is also present in the target text, and therefore, the verbal translation should not cause an unintentional confrontation between the verbal and visual texts (Hyypä 2005, 126).

### **Humor and the Definition and Types of Wordplay**

Laughter is universal and people all over the world share the ability and tendency to laugh. Nevertheless, the motivation or stimulus for laughter is highly culture-specific – what a person finds funny, is relative to their linguistic, geographic, diachronic, and sociocultural surroundings, as well as personal preferences. (Chiaro 1992, 2–3.) Wordplay and puns are tools for creating humor, but the definitions and classifications of the phenomena appear to vary scholar to scholar. According to Leppihalme (1997b, 142), the term *wordplay* is generally used as an umbrella concept of plays on words, while *pun* refers to wordplay based on words that have a similar form (written or spoken) but differ in meaning. It should be noted, however, that some scholars, such as Delabastita (1996) and Gottlieb (1997) seem to use the terms *wordplay* and *pun* interchangeably.

Leppihalme (1997a, 3) states that the varying definitions of wordplay are caused by the subjective views of scholars and their differing needs regarding research. Gottlieb's (1997, 208–209) statement “in wordplay the words involved no longer merely serve the *function* of communication, but also become part of the *object* of communication” provides the most relevant description of wordplay for this thesis. This general idea functions as the distinguishing characteristic between *linguistic jokes* playing with language and its structure and *referential jokes*, in which language functions as the means for communicating a joke based on the language-external world (Chiaro 2010, 6).

Delabastita (1996, 128) defines wordplay as “the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and more or less different meanings”. His definition excludes other types of plays on language, such as alliteration, word formation or referential vagueness. While Chiaro (2010, 3), for example, states that the traditional definition of *puns* (which is used interchangeably with *wordplay* in Delabastita’s theory) disregards multiple more subtle ways of playing with language. She proposes that wordplay should be understood as a play on the ambiguity of any and all features of language. In this thesis, the broader Finnish term *kielellinen leikittely*, which can be translated into *wordplay* or *language-play* (e.g. Schröter 2004), is used instead of *sanaleikki* (literally ‘play on words’), which is commonly used as an equivalent to the English *wordplay*, to emphasize the decision to include all the ways of creating humor, in which linguistic structure forms the core of the joke.

The various definitions of wordplay lead to several ways of classifying the types of wordplay. Delabastita (1997, 3–4) considers all the categorizations more or less imperfect, because either the descriptive force of the classification is reduced because of the need to keep the number of categories manageable, or the similarities between different types are obscured because of the desire to describe even the minute features of each type. The classification of the types of wordplay used in the research material of this thesis, introduced in the chapter “Analysis and Results”, was formed based on observations of the material itself with the help of a combination of typologies presented by Chiaro (1992), Leppihalme (1996, 1997b) and Delabastita (1996) from the point of view of translation, as well as Laalo (1990) and Kytöhalme (1986) from the point of view of Finnish language.

### **Translating Humor and Wordplay**

According to Tolvanen (1996, 204–205), the translation of a humorous comic strip may demand a substantial amount of adaptation in order to make the punchline comprehensible for the target text recipient. Sometimes the entire joke needs to be rewritten to fit the visual context of the strip. In his opinion, the receiving language and culture set the conditions for the translation process, and therefore, heavy editing is acceptable. Chiaro (1992, 95) agrees, stating that it is better to use a target language joke, or some other humorous element for the translation, even

if it bears no resemblance to the source text joke, than omit the joke altogether or to force the translation of a joke that does not translate well.

The *translability* of humor, and wordplay in particular, has been a matter of debate in Translation Studies, and wordplay has often been deemed untranslatable (Chiaro 2010, 5; Delabastita 1997, 9). Although Delabastita (1997, 9–10) rejects the suggestion of the untranslability of wordplay, he admits that wordplay tends to resist translation – some types of wordplay more than others. A polysemous word in one language is not likely to be polysemous in another. Moreover, the counterpart of a source language word may carry a completely different connotation in the target language or represent a different style than the source text word (Alexieva 1997, 140–141.) Chiaro (1992, 87) considers jokes based on both, wordplay and sociocultural knowledge, the most difficult to translate.

Delabastita (1996, 134–135) explains that the question of translability is actually a matter of the demands set for the *equivalence* of the translation. Translating wordplay can be considered impossible if the translation is assessed based on its *formal* word-for-word equivalence to the source text (Chiaro 2010, 8). According to the well-known theory of *dynamic equivalence* by Eugene A. Nida, however, aiming for precise formal equivalence inevitably leads to infidelity towards the content and effect of the text. Therefore, translators should strive for dynamic equivalence between the source and target texts, which is assessed by the similar reactions by the recipients of both texts (Nida & Taber 1969, 13, 22–24). Delabastita (1996, 135) repeats the central idea of Nida’s dynamic equivalence by stating, that “(t)he only way to be faithful to the original text (i.e. to its verbal playfulness) is paradoxically to be unfaithful to it (i.e. to its vocabulary and grammar)”.

In addition to definitions, typologies and general reflection on the translability of wordplay, several scholars have suggested practical methods for translating them. The translation strategies found in the research material of this study were first examined on the basis of observation and then compared to Delabastita’s (1996, 134) categorization. The classifications by Chiaro (1992; 2010), Leppihalme (1997b) and Gottlieb (1997) were also used to refine and review the preliminary observations made from the research material. Delabastita (1996, 134) suggests a number of possible strategies for translating wordplay, some of which are overlapping and can be used in different combinations:

- 1) **pun** → **pun**: the original pun is translated into a pun in the target language, which may deviate from the original in its form, semantic structure or function.
- 2) **pun** → **non-pun**: the original pun is translated into a phrase, that can relay one, both, or neither of the senses of the original pun, but the wordplay is lost.
- 3) **pun** → **related rhetorical device**: the original pun is lost, but compensated with other types of playing with language, such as alliteration, rhyme or referential vagueness, in order to maintain the playfulness of the original pun.
- 4) **pun** → **zero**: the part of the text containing the original pun is cut out altogether
- 5) **pun ST = pun TT**: “the translator reproduces the source-text pun and possibly its immediate environment in its original formulation, i.e. without actually ‘translating’ it” (ibid. 134) Delabastita’s explanation of this method is repeated verbatim, because of its vagueness. Whether he refers to a situation where a perfect equivalent both in form and semantic content can be found in both languages, or to a method of rendering the message word-for-word, disregarding the functionality of the outcome, or both, is left open to interpretation. Presumably, the first interpretation is the correct one.
- 6) **non-pun** → **pun**: a pun is created from non-punning text material in the source text. This strategy can be used to compensate for lost puns elsewhere in the translation.
- 7) **zero** → **pun**: a compensation method, where a completely new wordplay with no textual source in the source text is inserted in the translation.
- 8) **editorial techniques**: explanations or alternative translation solutions provided by the translator in forewords, footnotes and other editorial techniques.

## Research Material and Method Used

The humorous comic strip series *Fingerpori* by comic artist Pertti Jarla has been published in the Finnish newspaper *Helsingin Sanomat* since 2007. At the time of writing, the series has spread to several other printed and online publications and strips in the series have been compiled into more than forty comic albums and collections. The series is directed towards an adult audience and is especially known for its witty wordplay and often vulgar humor. *Fingerpori* is one of the most successful comic series in Finland. Last year (2018) ten of the twenty best sold comic albums in Finland were *Fingerpori* collections (Suomen Kustannusyhdistys 2019).

The research material for this study includes 279 Finnish source strips from the years 2007 to 2014 chosen to be translated into English for the comic album *Fingerpori from Finland*, their English translations, and the Finnish collection *Fingerporin koko kuva 5*, which represents the comic strips typically published in the *Fingerpori* series. The Finnish collection includes 348 comic strips from the years 2011 to 2012 in their original order of publication.

The method used for analyzing the research material was qualitative comparative text analysis supported by quantitative data of the percentages of the wordplay-based strips and the frequencies of the types of wordplay in the texts, as well as the frequencies of the translation strategies employed in the translation process. All the observations made in the analysis process originally stemmed from the research data itself without the restrictions of a fixed theoretical framework and were later refined and reviewed with the help of theories presented in the theoretical background. A further explanation of the methods used for answering each research question is presented in connection with the results of the analysis in the next chapter of this summary. The research questions examined in this thesis can be summarized as follows:

1. How much and what types of wordplay have been chosen to be translated into English for the comic album *Fingerpori from Finland*?
2. What are the translation strategies employed in the translation of the wordplay-based comic strips?
3. Does the percentage of wordplay-based strips or the types of wordplay chosen to be translated for *Fingerpori from Finland* differ from the ones typically published in the *Fingerpori* series?

## **Analysis and Results**

### **How much and what types of wordplay have been chosen to be translated into English for the comic album *Fingerpori from Finland*?**

In order to answer the first research question, the 279 original Finnish source strips chosen to be translated into English for the album *Fingerpori from Finland* were first divided into strips based on wordplay and strips based on other types of humor (e.g. situational irony). This division was primarily founded on the definition of wordplay in this thesis (see p. iii–iv of the Summary). According to the analysis of the original source strips, 147 strips, which compose a little over half (52.7%) of the strips chosen for the translated album, were based on wordplay. Thus, 132 strips were based on non-linguistic or referential jokes.

After the division, the strips based on wordplay were further analyzed and classified into types of wordplay. The preliminary types, formed based on observation of the research material, were reviewed and refined with the help of wordplay classifications presented by Chiaro (1992),



Leppihalme (1996; 1997b), Delabastita (1996), Laalo (1990) and Kytömäki (1986). The final wordplay types found in the Finnish source strips were wordplay based on:

- 1) homonymy or polysemy
- 2) lexical syntagmas
- 3) syntactic ambivalence
- 4) other (infrequently used plays on language that do not fit the primary categories, less than 10 occurrences per type)

The first type, *homonymy or polysemy*, consists of wordplay based on the ambiguity of a single word, an established compound (such as *keinutuoli* ‘rocking chair’) or a fixed term. For example the noun *spoileri* ‘spoiler’ is used in a strip in the research material to refer to both a) ‘a long narrow plate along the upper surface of an airplane wing that may be raised for reducing lift and increasing drag’ and b) information about the plot of a motion picture or TV program that can spoil a viewer's sense of surprise or suspense’ (Merriam-Webster) (see **Esimerkki 6** for the strip).

The second type, *lexical syntagmas*, includes strips playing with different types of fixed word combinations of two words or more, such as idioms, sayings, periphrases and fixed collocations that have a conventional meaning as a whole, separate from the individual parts of which they consist. The wordplay is created by utilizing the contrast between the literal and conventional interpretations of the word combinations. One example of this type in the research material (see **Esimerkki 12** for the strip) is a strip, where the flight captain announces *Olemme liekeissä!* ‘We’re on fire’ to the passengers in a plane. The passengers are horrified, because there is no context for the captain’s announcement, which understandably leads them to the literal interpretation of the expression ‘the plane has caught fire’. The “high-five” given in the cockpit (seen in the first panel of the strip), however, suggests that the conventional interpretation ‘everything is going beyond all expectations’ is what was actually meant by the captain.

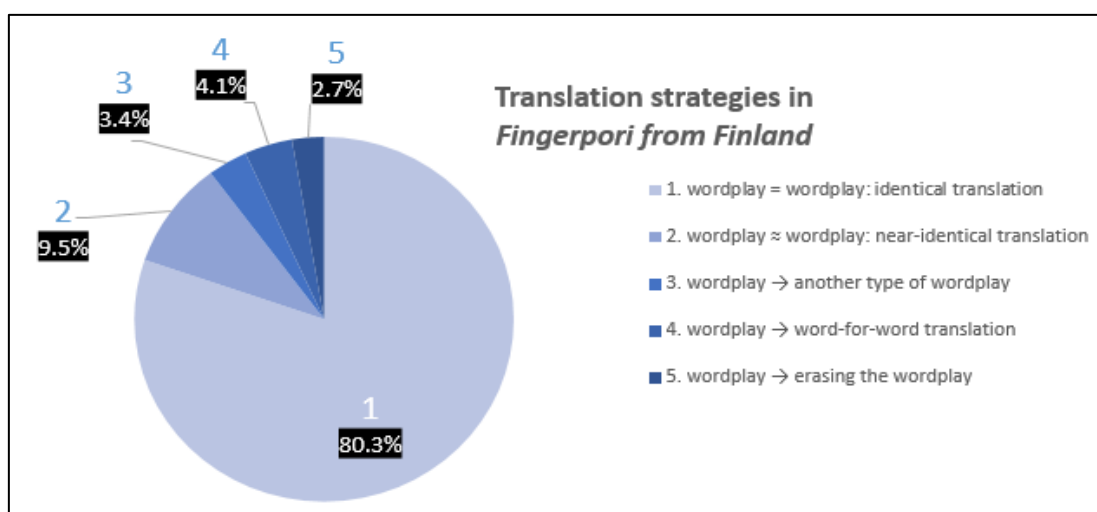
The third type, *syntactic ambivalence*, is often combined with *ellipsis*. Ellipsis is a way of compressing a message and avoiding repetition by omitting words, which involves the writer’s assumption of the capability of the recipients to fill in the gaps. A concise verbal context, however, often presents a fertile ground for miscommunication or deliberate play on language. Syntactic ambivalence can also include other types of wordplay, such as polysemy of a single word, but the core of the wordplay lies in the structural ambivalence of the entire sentence or expression. In addition to ellipsis, some of the causes for syntactic ambivalence in the research

material are word order, ambiguous attribution relation and the multiple meanings of a grammatical case in certain verbal contexts (Laalo 1990, 31; Kytömäki 1986, 66). An example in the research material is the newspaper headline *Poliisi etsii oudosti kadonnutta miestä*, which evokes a primary interpretation ‘the police are searching for a man that has mysteriously disappeared’. In Finnish, however, the word order and ambiguous relationships between the sentence constituents in the headline result in the word *oudosti* ‘mysteriously, in a strange fashion’ possibly qualifying either the verb phrase *poliisi etsii* ‘the police are searching for’ or the noun phrase *kadonnutta miestä* ‘a man that has disappeared’. This ambiguity is taken advantage of in the strip, where a naked policeman with a willow twig in his hands is searching for a missing man (see **Esimerkki 13** for the strip).

### **What are the translation strategies employed in the translation of the wordplay-based comic strips?**

Answering the second research question involved comparing the 147 original wordplay-based source strips chosen for the translated album to their English translations in the album *Fingerpori from Finland*. The examination of the verbal text was restricted to the material significant in terms of the wordplay. The analysis of the translation strategies was carried out with the same approach as the categorization of the types of wordplay in the research material; the preliminary classification of the translation strategies used in the translation of the strips was formed based on observation of the research material, and later reviewed and refined with the help of classifications presented by scholars. The before-mentioned classification of strategies for translating wordplay by Delabastita (1996) functioned as the main point of reference for the final categorization of translation strategies in the research material, although it had to be modified in order to suit the needs of this study. The works of Chiaro (1992; 2010), Leppihalme (1997b) and Gottlieb (1997) were also helpful in the data analysis process. The strategies for translating wordplay employed in the translation of *Fingerpori from Finland* and the frequencies of their use in the translation process is presented in **Diagram 1**:

**Diagram 1** The translation strategies employed in the translation of the Finnish wordplay-based source strips into English for the album *Fingerpori from Finland*.



The first strategy, *wordplay = wordplay: identical translation*, corresponds to Delabastita's (1996, 134) fifth strategy *pun ST = pun TT*, insofar as the latter interpretation of the strategy is correct (see p. vi of the Summary). In Delabastita's (ibid.) first strategy, *pun → pun*, the target language pun may deviate from the original in its form, semantic structure or function, whereas in this thesis, an identical translation refers to a reproduction of the source text wordplay in the target text in a way in which the wordplay a) survives the translation and is maintained in the target text; b) represents the same type of wordplay as the source strip; and c) is produced using the same verbal material as the source strip. In other words, the wordplay can be translated into the target language without changing the formal or semantic structure of the original wordplay. Surprisingly, a staggering 80.3 percent (118 strips) of the 147 strips based on wordplay were translated using this strategy.

The second strategy, *wordplay ≈ wordplay: near-identical translation*, meets the first two conditions set for the strategy of identical translation, but differs slightly from the original wordplay in terms of tone or effect. That is to say, despite preserving the wordplay, the translated strip is not fully dynamically equivalent to the source strip. This category was created, because as is evident from the distribution of translation strategies in the research material (in Diagram 1), the alterations made to the wordplay of the source strips in the translation process are so scarce that the slightest changes can be considered significant in this study. Fourteen strips (9.5%) were translated using this strategy, which means that a remarkable 89.8 percent (80.3% identical + 9.5% near-identical) of the wordplay-based strips chosen for the translation

are reproduced in a way in which the wordplay survives the translation and represents the same type of wordplay as the original strip.

The three other strategies were used only sporadically. In the third strategy, *wordplay* → *another type of wordplay*, the original wordplay is switched to another type of wordplay classified in this thesis. None of the strips were translated into wordplay types that are not present in the source strips, such as *paronymy* or *homophony*, which are more common in English wordplay (Leppihalme 1997a, 3; 1997b, 142; Karlsson 2008, 88–89). This strategy is a combination of the first and third strategies by Delabastita (1996, 134): *pun* → *pun* and *pun* → *related rhetorical device*. These strategies were combined, because the definition of wordplay in this thesis is broader than that of Delabastita, and the “rhetorical devices” mentioned in his classification are included in the definition of wordplay in this thesis. In short, by using this strategy, the wordplay a) survives the translation and is maintained in the target strip, but b) represents another type of wordplay than the original strip. The translators have resulted in this strategy in the translation of five strips (3.4%)

The fourth strategy, *wordplay* → *word-for-word translation*, describes the translations in which the Finnish wordplay is translated into English word-for-word, following the structure of the Finnish source text, but the outcome of the translation does not produce an idiomatic expression in English. The incentive for employing this strategy is most likely the desire to convey the playfulness of the original wordplay to the target audience despite the lack of a natural equivalent in the target language. The verbal and especially visual contexts may be of assistance in interpreting the strip, but the unfamiliarity of the expression may still cause the wordplay to get lost in translation. The strategy corresponds partly to Delabastita’s (1996, 134) second strategy, *pun* → *non-pun*, since it is not clear whether the original wordplay remains comprehensible for the target audience or not. This strategy may also be equivalent to Delabastita’s fifth strategy, *pun* *ST* = *pun* *TT*, provided that the latter interpretation is, after all, the correct interpretation of the strategy (i.e. the wordplay is translated word-for-word disregarding the functionality of the outcome). Six strips (4.1%) in *Fingerpori from Finland* were rendered using the strategy of word-for-word translation.

Since all of the strips translated into English for the album *Fingerpori from Finland* have been selected from an ample selection of *Fingerpori* strips throughout the years, it was highly unlikely to find an instance of Delabastita’s (1996, 134) fourth strategy, *pun* → *zero*, in which

the verbal material containing the wordplay is omitted altogether. In the context of translating comics, this strategy is rare in any case, since there is no “extra” linguistic material at the translator’s disposal in the concise verbal text of a comic strip. The fifth and last strategy employed in the translation of *Fingerpori from Finland*, *wordplay* → *erasing the wordplay*, involves erasing the verbal humor and replacing it with non-verbal humor, such as situational irony. Hence, it corresponds to Delabastita’s (1996, 134) *pun* → *non-pun*, but forms a separate category from the strategy of *word-for-word translation* in this study, because with this strategy, the objective is not to relay the verbal humor of the source strip, but to create humor with non-linguistic techniques. Only four occurrences (2.7%) of erasing the wordplay can be found in the research material.

In addition to the fourth strategy, *pun* → *zero*, Delabastita’s (1996, 134) sixth, seventh and eighth strategies, *non-pun* → *pun*, *zero* → *pun* and *editorial techniques*, were not used in the research material. As expected based on the number of strips rendered using the strategy *wordplay=wordplay: identical translation*, the alterations made regarding the types of wordplay were also minor. The most changes were made to the category of wordplay based on lexical syntagmas (37 strips in total), of which two were translated into wordplay based on syntactic ambivalence, four word-for-word and two into non-verbal jokes.

The percentage of the strips maintaining the wordplay as well as the same type of wordplay as the source text is surprising, to say the least. The results of the analysis of the translation strategies used in *Fingerpori from Finland* are exceptional compared to results presented in earlier master’s theses, as well as the theoretical background presented in this study. As stated earlier, translating wordplay is considered one of the most challenging tasks a translator is set to face, and the translability of wordplay has been a matter of dispute in Translation Studies (Chiaro 2010, 5; Delabastita 1997, 9). Even though Gottlieb (1997, 226) believes that almost all wordplay is translatable, in his own study, only approximately half of the original wordplay made its way to the translation. In Schröter’s (2014) study roughly one third of the wordplay was lost and the types of wordplay were reduced by a third.

The analysis of the translation strategies suggests that either the translation of wordplay from Finnish to English is significantly easier than expected, or alternatively, the translators of *Fingerpori from Finland* have eliminated the wordplay that is most challenging to translate

before the actual translation process – in the selection of the strips for the translated album. Thus, the results of the second research question resulted in the third and final research question.

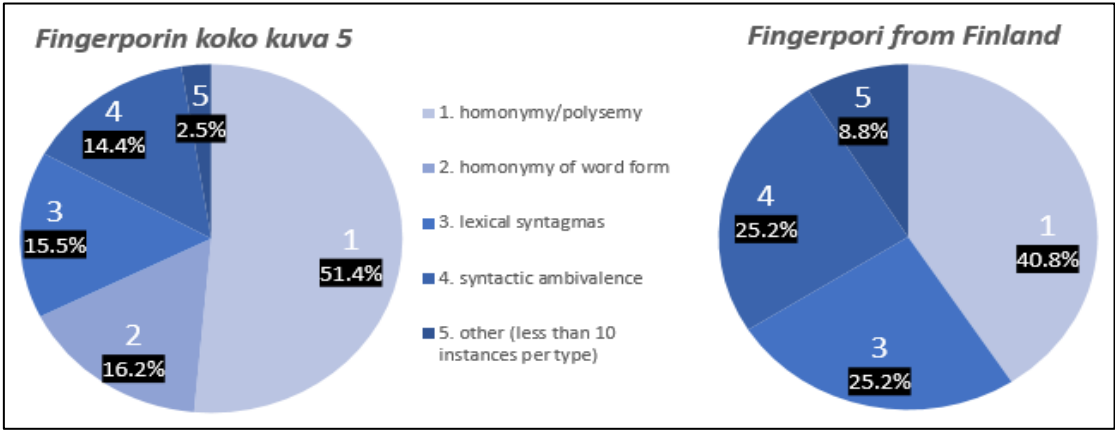
**Does the percentage of wordplay-based strips or the types of wordplay chosen to be translated for *Fingerpori* from Finland differ from the ones typically published in the *Fingerpori* series?**

For the purpose of answering this question, the steps conducted in the analysis of the Finnish source strips chosen for the translation, i.e. division of strips based on wordplay and other types of humor and classification of types of humor, were executed for the Finnish comic album *Fingerporin koko kuva 5*, which includes 348 Finnish *Fingerpori* strips from the years 2011 to 2012 in their original order of publication. The results were then compared to the corresponding results of the analysis of the source strips.

According to the analysis of as much as 79.9 percent of the strips (278 strips) in the Finnish album *Fingerporin koko kuva 5* were based on wordplay. Even though the percentage of wordplay-based strips is high in the Finnish source strips for *Fingerpori from Finland* as well (52.7% of the strips), the percentage of wordplay-based strips is more than 27 percentage points higher in the strips typically published in the Finnish *Fingerpori* series. The number of strips based on wordplay chosen for the translation is, nevertheless, higher than expected, given the challenging nature of translating wordplay.

The following **Diagram 2** presents the distribution of different types of wordplay in the Finnish album and the source strips chosen for the translation:

**Diagram 2** The distribution of different types of wordplay relative to all wordplay-based strips in the collection *Fingerporin koko kuva 5* and the Finnish source strips for the English *Fingerpori from Finland*.



The diagram presents a new type of wordplay found in *Fingerporin koko kuva 5* that is not present in the source strips of the English album: *homonymy of word form* (*sananmuotohomonymia*). This finding is probably the most interesting result of the analysis, since with 45 strips (16.2% of the wordplay-based strips in *Fingerporin koko kuva 5*), this particular wordplay type is the second most common type in the strips typically published in the *Fingerpori* series. It is interesting, though not very surprising, because of its language-specificity, that a type of wordplay so commonly used in the series has been completely omitted from the translated album.

The ambiguity of certain word forms, and consequently, wordplay based on this ambiguity, is inherent to the Finnish language, which as an inflected language uses a vast variety of different word forms and endings. Unlike (perfect) homonymy, homonymy of word form only occurs between certain forms of words. Homonymy of word form can occur between different forms of the same lexeme, the same form of different lexemes or different forms of different lexemes, causing potential ambiguity depending on the context (Laalo 1990, 41–42). In an example from *Fingerporin koko kuva 5* (see **Esimerkki 8** for the strip), the exclamation *tekisi mieli karjua!* can be interpreted in two ways resulting from the homonymy of the word forms *karjua* (infinitive form of the verb *karjua* ‘to shout/scream’) and *karju+a* (partitive inflection of the noun *karju* ‘hog, swine’). Thus, the exclamation can either be interpreted as ‘I feel like screaming’ or ‘I’m in the mood for a hog’. Whether the latter potential interpretation implies a desire for pork or for a sexual encounter, is left for the reader to decide – both alternatives are possible because this type of vulgar humor is typical for *Fingerpori*. There is also an intertextual reference in the strip, as the pig drawn in the second panel is a character from another Finnish comic *Viivi ja Wagner*, which adds to the comic effect of the strip.

Wordplay based on homony or polysemy was the most popular type of wordplay in both albums, accounting for roughly half of the wordplay in the strips typically published in *Fingerpori* (51.4% / 143 strips) and 40.8 percent (60 strips) of the wordplay-based strips in *Fingerpori from Finland*. The two remaining types of wordplay in *Fingerporin koko kuva 5*, lexical syntagmas and syntactic ambivalence, accounted for 15.5 percentage (43 strips) and 14.4 percentage (40 strips) of the wordplay-based strips, respectively. These wordplay types were more frequent in the translated album, with approximately one fourth (25.2% / 37 strips) of the wordplay-based strips representing each type. The greater proportion of wordplay based on lexical syntagmas and syntactic ambivalence can be at least partly explained by the omission

of the wordplay based on homonymy of word form in the translation. Whereas, I would have expected occurrences of wordplay based on homonymy or polysemy to be the same or even more frequent in the source strips for the translation than in the strips typically published in the Finnish *Fingerpori*, because it seems more likely to find an equivalent in the target language for a play on a single word rather than a play on syntactic structure or conventional expressions.

## **In Conclusion**

The changes made in translation process of *Fingerpori from Finland*, especially the elimination of the wordplay based on homonymy of word form from the translated album, inevitably lead to the fact that the translation as a whole is not perfectly equivalent to the comic strips typically published in the comic series *Fingerpori*. Although there are several other possible factors contributing to the selection of certain strips for the English translation, such as personal preferences of the translators and culture-specific content of the strips, the results of the analysis and the omission of an entire wordplay type strongly suggest that the translators have considered wordplay based on homonymy of word form especially difficult to translate.

Universally applicable conclusions regarding the translability of different types of wordplay cannot be made based on the examination of a single comic series, but for the purposes of this study, I am pleased with the research material I chose. The wordplay used in *Fingerpori* proved to be even richer, more inventive and more obscene than I expected, which made the strips in the series exceptionally fruitful material to examine from the point of view of Translation Studies. Overall, I was pleasantly surprised by the number of wordplay-based Finnish source strips chosen for the translation as well as the unexpectedly high percentage of the wordplay that made its way into the translated album. The translators of the English album *Fingerpori from Finland* have, in my opinion, proven that even in a challenging multimodal source text, such as a humorous strip comic, wordplay can be recreated successfully.

In this study, the visual text of the comic strip was taken into consideration if it had an effect on the interpretation of the wordplay. The limits of the thesis did not allow for a more in-depth examination of the multimodal interplay of word and image in the creation of humor. The fascinating world of multimodal texts, especially comics, deserves more attention in further research.