

Henri Vuorelinna

# **PUNAINEN TUIKE JA PERUNAMAA**

Tarkastelussa sanaleikkityypit ja sanaleikkien  
käännösstrategiat televisiosarjassa *RuPaul's Drag Race*

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu 2020



# TIIVISTELMÄ

Henri Vuorenlinna: Punainen tuike ja perunamaa: Tarkastelussa sanaleikkityypit ja sanaleikkien käännösstrategiat televisiosarjassa *RuPaul's Drag Race*

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot

Huhtikuu 2020

---

Tässä tutkielmassa tavoitteenani on selvittää, kuinka hyvin sanaleikit säilyvät audiovisuaalisesta aineistosta poimittujen sanaleikkien ruututekstityissä käännöksissä. Vertailen etenkin eri sanaleikkityyppien esiintyvyyttä ja säilyvyyttä käännetyissä sanaleikeissä sekä sanaleikkien kääntämisessä käytettyjä käännösstrategioita.

Tutkimusaineistoksi on valikoitunut amerikkalainen tosi-tv-sarja *RuPaul's Drag Race*, jonka 11. kauden jaksoista on poimittu yhteensä 150 englanninkielistä sanaleikkiä. Tarkastelussa ovat myös näiden sanaleikkien suomen- ja ruotsinkieliset tekstityskäännökset, joita vertailemalla on tarkoitus selvittää, kummalla kielellä sanaleikkien käännökset ovat onnistuneet paremmin.

Tutkielman sanaleikit jaottelin neljään yläluokkaan sanaleikeissä käytettyjen kielipiirteiden perusteella sekä yhteensä kolmeentoista sanaleikkityypeiksi kutsuttuun alakategoriaan. Fonetikkaan eli ääntämiseen perustuvien sanaleikkien yläluokkaan kuuluvat sanaleikkityypeistä *homofonia*, *paronymia* ja *homografia*. Morfologiaan eli sanojen osiin perustuviin sanaleikkeihin lukeutuvat puolestaan *keksityt ja yhdistellyt sanat* sekä *sananmukaisuus*. Semantiikkaan eli merkitysoppiin perustuviin sanaleikkeihin kuuluu yhteensä neljä sanaleikkityyppiä, jotka ovat *homonyymiset ja polyseemiset sanat*, *homonyymiset ja polyseemiset sanonnat*, *yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä *kaksikieliset sanaleikit*. Viimeisenä pragmatiikkaan eli tilannekontekstiin perustuviin sanaleikkeihin sisältyy niin ikään neljä sanaleikkityyppiä. Nämä sanaleikkityypit ovat *kuva tukee tekstin tulkintaa*, *kuva ja teksti ristiriidassa*, *muunnellut sanonnat ja alluusiot* sekä *intertekstuaaliset sanaleikit*. Sanaleikit voivat myös kuulua useampaan kuin yhteen sanaleikkityyppiin, jolloin niistä muodostuu yhdistelmäsanaleikkejä.

Lähdekielen 150 sanaleikistä säilyi suomeksi yhteensä 86 ja ruotsiksi 71 kappaletta. Näin ollen suomenkielisiin tekstityksiin siirtyi 57,3 prosenttia sanaleikeistä ja ruotsinkielisiin tekstityksiin vastaavasti 47,3 prosenttia. Sanaleikkityypeistä yleisimpiä olivat suomennoksissa etenkin homonyymiset ja polyseemiset sanat ja sanonnat, kun taas ruotsiksi parhaiten välittyivät keksityt ja yhdistellyt sanoja sisältävät sanaleikit. Valtaosa sanaleikkityypeistä välittyi suomeksi vähintään yhtä hyvin tai paremmin kuin ruotsiksi muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta.

Tarkastelussa on myös yhteensä kuusi käännösstrategiaa, joiden alle jokaisen sanaleikin suomen- ja ruotsinkielinen käännös sijoittuu. Nämä käännösstrategiat ovat: *sama sanaleikkityyppi käännöksessä*, *eri sanaleikkityyppi käännöksessä*, *identtinen sanaleikki käännöksessä*, *retorinen tehokeino sanaleikin tilalla*, *ei sanaleikkiä käännöksessä* ja *poisto*. Näitä käännösstrategioita vertaillen selvisi, että saman- ja erityyppisiä sanaleikkejä välittyi suomennokseen jopa 54 prosenttia, kun taas vastaava luku ruotsiksi on vain 36,7 prosenttia. Ruotsinkielisissä käännöksissä käytettiin selvästi enemmän strategioita *identtinen sanaleikki käännöksessä* sekä *ei sanaleikkiä käännöksessä*, jotka eivät välttämättä välitä alkuperäisen sanaleikin huumoria lainkaan. Retoristen keinojen ja poiston käytössä ei kuitenkaan ollut merkittäviä eroja kielten välillä. Lopullisia tuloksia vertailemalla selvisi, että lähdekielen sanaleikkien suomennokset ovat onnistuneempia ja oivaltavampia kuin ruotsinkieliset käännökset.

Avainsanat: sanaleikit, sanaleikkien kääntäminen, av-kääntäminen, käännösstrategiat, ruututekstit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# Sisällys

1 JOHDANTO .....	1
2 HUUMORI JA SANALEIKIT.....	5
2.1 Huumorin määritelmiä.....	5
2.2 Sanaleikkien määritelmiä.....	7
2.3 Sanaleikkien luokitteluja .....	9
3 AUDIOVISUAALINEN KÄÄNTÄMINEN JA SANALEIKIT.....	20
3.1 Audiovisuaalisen kääntämisen tutkimus .....	20
3.2 Audiovisuaalisen kääntämisen ja huumorin tekstittämisen konventioita.....	21
3.3 Sanaleikkien käännettävyys ja käänösstrategiat .....	27
4 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ .....	35
4.1 Aineiston esittely .....	35
4.2 Tutkimuksessa käytetyt sanaleikkityypit ja käänösstrategiat.....	36
5 SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI.....	40
5.1 Fonetikkaan eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit.....	40
5.1.1 Homofonia .....	40
5.1.2 Paronymia .....	41
5.1.3 Homografia .....	41
5.2 Morfologiaan eli sanojen osiin perustuvat sanaleikit .....	42
5.2.1 Keksityt ja yhdistellyt sanat.....	42
5.2.2 Sananmukaisuus .....	43
5.3 Semantiikkaan eli merkitysoppiin perustuvat sanaleikit .....	44
5.3.1 Homonyymiset ja polyseemiset sanat .....	44
5.3.2 Homonyymiset ja polyseemiset sanonnat.....	46
5.3.3 Yhdistellyt sanonnat ja termit.....	47
5.3.4 Kaksikieliset sanaleikit.....	48
5.4 Pragmatiikkaan eli tilannekontekstiin perustuvat sanaleikit.....	49
5.4.1 Kuva tukee tekstin tulkintaa .....	49
5.4.2 Kuva ja teksti ristiriidassa.....	50
5.4.3 Muunnellut sanonnat ja alluusiot.....	50
5.4.4 Intertekstuaaliset sanaleikit.....	52
5.5 Aineiston sanaleikkityyppien esiintyvyys.....	53
6 SANALEIKKIEN KÄÄNNÖSTRATEGIOIDEN ANALYYSI .....	61

6.1 Tutkielmassa käytetyt käänösstrategiat .....	61
6.1.1 Sama sanaleikkityyppi käänöksessä.....	61
6.1.2 Eri sanaleikkityyppi käänöksessä .....	62
6.1.3 Identtinen sanaleikki käänöksessä.....	63
6.1.4 Retorinen tehokeino sanaleikin tilalla .....	64
6.1.5 Ei sanaleikkiä käänöksessä.....	65
6.1.6 Poisto .....	66
6.2 Käänösstrategiat aineistossa .....	67
7 PÄÄTÄNTÖ .....	74
LÄHTEET .....	78
ENGLISH SUMMARY	

# 1 JOHDANTO

Sanaleikkejä käytetään tehokeinona kaikkialla mediassa, sillä onnistunut sanaleikki herättää reaktioita ja jää ihmisten mieleen. Sanaleikkejä mahdollistavia kielen piirteitä voi havaita jokaisessa kielessä, sillä kaikissa kielissä on monimerkityksisiä tai lähes identtisesti äännettäviä sanoja. Lisäksi sanaleikkeihin tiiviisti kytköksissä oleva huumori on läsnä kulttuurista riippumatta. Sanaleikkien välittäminen toiselle kielelle on kuitenkin haastavaa, sillä kohdekielessä ei aina ole sopivaa vastinetta lähdekielen ilmaisulle. Monesti ei käännetäkään ainoastaan kielestä toiseen vaan myös kulttuurista toiseen, mikä tekee usein hyvin kulttuurikohtaisten sanaleikkien kääntämisestä monimutkaista. Erityisiä haasteita sanaleikkien kääntämiseen tuo ruututekstimuotoon kääntäminen, joka rajoittaa kääntämistä entisestään. Tarkastelenkin tutkielmassani televisiosarjassa käytettyjen sanaleikkien tekstitettyjä käännöksiä, erilaisia sanaleikkityyppejä sekä sanaleikkien käänöksissä käytettyjä käänösstrategioita. Perehdyn erityisesti siihen, kuinka hyvin lähdekielen sanaleikit välittyvät kohdekielelle ruututekstitettyinä sanaleikkeinä.

Tutkielmani aineistona toimii Netflix-suoratoistopalvelussa julkaistu 11. kausi amerikkalaisesta tosi-tv-sarjasta *RuPaul's Drag Race*. Halusin lähtökohtaisesti tehdä tutkielmani juuri kyseisestä sarjasta, sillä siinä käytetty kieli on monipuolista ja ainutlaatuista muihin sarjoihin verrattuna, joten tiesin löytäväni paljon käänöstutkimuksen kannalta mielenkiintoista tutkittavaa. Valitsin aineistokseni televisiosarjan, sillä olin jo aiemmin kandidaatintutkielmassani sivunnut ruututekstejä euroviisukäännöksiä käsittelevässä tutkielmassani, mikä lisäsi mielenkiintoani ruututekstejä kohtaan. Lisäksi *RuPaul's Drag Race* on sarjana hyvin vaikutusvaltainen, koska sillä on viime vuosina ollut suuri rooli drag queen -kulttuurin nostamisessa rajatulta sateenkaariyhteisöltä valtavirtaan saakka. Sarjassa käytetään runsaasti drag queen- ja sateenkaarisanastoa, jonka kääntäminen voi olla ajoittain todella haastavaa, sillä täysin kattavia vastineita ei välttämättä ole kohdekielellä. Poimimani aineisto rajautui nopeasti sarjassa käytettyihin sanaleikkeihin, sillä niitä esiintyi yllättävän paljon ja niiden käännökset olivat välillä oikein nerokkaita. Sanaleikkien määrä vaihtelee jaksosta riippuen muutamasta sanaleikistä aina useisiin kymmeneen asti. Tarkastelen sarjan englanninkielisten sanaleikkien ja niiden suomenkielisten käännösten lisäksi myös ruotsinkielisiä käännöksiä, sillä halusin vertailla myös sarjan erikielisiä käännöksiä keskenään. Tällä tavoin sain yhdistettyä kaikki pitkään opiskelemani kielet samaan tutkielmaan, mikä oli myös yksi tavoitteistani.

Tutkielmani ensisijaisena tavoitteena on selvittää sanaleikkien lukumäärä lähdekielisessä aineistossa sekä molemmilla käsittelemilläni käännöskielillä eli suomeksi ja ruotsiksi, jotta selviää sanaleikkien kokonaismäärä kaikilla kolmella kielellä. Jaottelen sanaleikit eri sanaleikkityyppeihin selvittääkseni, minkälaisia sanaleikkejä käytetään eniten kussakin kielessä. Kappalemäärien lisäksi vertailen myös sanaleikkien kokonaismäärien ja sanaleikkityyppien suhteellisia osuuksia. Näin selvitän parhaiten, kuinka hyvin tietyntyyppiset lähdekielen sanaleikit välittyvät käännöskieliin. Sanaleikkien jaottelu eri sanaleikkityyppeihin auttaa myös selvittämään, minkälaisia käännösstrategioita sanaleikkien kääntämisessä on käytetty. Vertailemalla aineistoni suomen- ja ruotsinkielisiä käännösratkaisuja ja -strategioita keskenään suhteessa englanninkieliseen lähdetekstiin voin selvittää, millä tavoin käännösratkaisut eroavat eri kielten kohdalla. Tuloksia analysoimalla voin lopulta päätellä, kummalla kielellä lähdekielen sanaleikit on käännetty onnistuneemmin.

Tutkielmani tarkoituksena on vertailla, miten hyvin lähdekielen sanaleikit välittyvät suomeksi ja ruotsiksi. Jotta tämän voisi selvittää, luokittelen sanaleikit erilaisiin sanaleikkityyppeihin, minkä jälkeen tarkastelen sanaleikkien käännöksissä käytettyjä käännösstrategioita. Suuri osa teoreettisesta viitekehuksestäni keskittyykin yhteensä neljän eri tutkijan ja yhden tutkijakolmikron sanaleikkiluokitteluihin sekä myös kolmen heistä sanaleikkien käännösstrategioihin. Shakespearen sanaleikkikäännöksiä tutkinut Dirk Delabastita (1993; 1994; 1996; 1997) ajatuksineen on tutkielmani teoreettisen viitekehysten pääosassa, sillä olen hänen luokitteluistaan sekä käännösstrategioistaan hyödyntänyt suurinta osaa omassa analyysissäni. Kielitieteellistä näkökulmaa sanaleikkityyppien jaotteluun tarjoaa Walter Nash (1985), joka on jaotellut sanaleikit yhteensä 12 eri kategoriaan. Ritva Leppihalme (1996; 1997a; 1997b; 1997c) on puolestaan perehtynyt erityisesti alluusoiden ja intertekstuaalisten sanaleikkien kääntämiseen, ja myös hänen ajatuksiaan sovellan paljon teoreettisessa viitekehyksessäni. Kääntämisen tutkija B. J. Epstein (2012) käsittelee lastenkirjallisuuden kääntämiseen perehtyvässä teoksessaan erinäisiä sanaleikkityyppejä ja käännösstrategioita, jotka olen myös ottanut huomioon teoriaosuudessa. Viimeisenä sarjakuvakääntämisen näkökulmaa sanaleikkityyppien jaottelussa edustavat J. van Baardewijk, A. van der Linden sekä M. Niessen (1988) ranskankielisessä tutkimuksessaan. Esittelen myös huumorin ja sanaleikkien kielitieteellisiä määritelmiä pohjustuksena sanaleikkien luokittelua varten sekä tarkastelen erikseen vielä sanaleikkien käännettävyyttä perustana käännösstrategioiden jaottelulle.

Tekstityspalveluita on tarjolla yhä useammille kielille 2010-luvulla yleistyneissä suoratoistopalveluissa, ja joistakin ulkomaisista ohjelmista on tarjolla myös dubattu versio lähdekielen sijaan. Suoratoistopalvelu Netflix tarjoaa esimerkiksi englanninkielisen *RuPaul's Drag Race* -ohjelman katselijalle vaihtoehdon valita käännöstekstitykset suomen, ruotsin ja saksan väliltä, ja lisäksi katsojalla on mahdollisuus valita käännösten sijaan englanninkieliset tekstitykset auttamaan lähdekielisen puheen ymmärtämistä. Suoratoistopalveluissa tekstittäjien määrä saattaa kuitenkin vaihdella huomattavasti televisio-ohjelmiin verrattuna, sillä esimerkiksi *RuPaul's Drag Race* -sarjan 11. kautta on käänntänyt suomeksi neljä eri kääntäjää ja ruotsiksi yhteensä seitsemän kääntäjää, mikä voi vaikuttaa käännösratkaisujen yhtenäisyyteen. Perehdyn tutkielmassani sanaleikkien lisäksi myös ruututekstittämisen konventioihin ja piirteisiin, ja pohdin niiden merkitystä sanaleikkien lopputuloksen kannalta. Audiovisuaalisen kääntämisen teoriaosiossa olen eniten hyödyntänyt muun muassa Esko Vertasen (2007), Jorge Díaz Cintasin ja Aline Remaelin (2006; 2009), Henrik Gottliebin (1997; 2004; 2009) sekä Patrick Zabalbeascoan (1994; 1996) ajatuksia.

Sanaleikkien kääntämisen tutkiminen pro gradu -tutkielmissa on ollut yllättävän suosittua sen haastavuudesta huolimatta, sillä eri aineistot tarjoavat lukuisia mahdollisuuksia sanaleikkien tutkimukseen. Televisiosarjojen sanaleikkikäännöksiä ovat tutkineet muun muassa Elina Ritala (2010), joka on tarkastellut *Sex and the City* -sarjan suomennettuja sanaleikkejä, sekä Rosamaaria Perttola (2014), joka käsittelee tutkielmassaan *Musta Kyy* -sarjan sanaleikkikäännöksiä. Erityisesti Ritalan tutkielmasta on ollut apua oman tutkielmani sanaleikkien luokittelussa. Useampia vertailukohteita pro gradu -tutkielmissaan on soveltanut esimerkiksi Anniina Hautakoski (2013), joka on tutkinut *Arrested Development* -sarjan televisio- ja DVD-käännöksiä, kun taas Anna Palomäki (2015) on tarkastellut *Frasier*-sarjan suomenkielisiä tekstityksiä ja saksankielisiä dubbauskäännöksiä. Palomäen lisäksi myös Hanna Kinnunen (2003) on käsitellyt tutkielmassaan *Frasier*-sarjan sanaleikkikäännöksiä. Oman tutkielmani tavoin englanninkielisen aineiston suomen- ja ruotsinkielisiin sanaleikkikäännöksiin on perehtynyt Maiju Viljala (2013) televisiosarjaa *Gilmore Girls* käsittelevässä tutkielmassaan. Sen sijaan sarjakuvien sanaleikkikäännöksiä on tutkinut muun muassa Päivi Tuhkanen (1999). Myös kirjoja ja romaaneja on käytetty sanaleikkitutkielmien aineistona, kuten esimerkiksi Emilia Salomaan (2017) tutkielmassa, jossa hän käsitteli *Good Omens* -romaanin alluusioiden ja sanaleikkien ruotsinkielisiä käännöksiä.

Käsittelen tutkielmani teoriaa kahdessa eri osassa, eli luvuissa 2 ja 3. Luvussa 2 paneudun tarkemmin teoreettisen viitekehitykseni ensimmäiseen osuuteen, joka käsittelee pääasiassa sanaleikkejä. Esittelen huumorin ja sanaleikkien määritelmiä kielitieteellisestä näkökulmasta ja pohdin sanaleikkien yleistä funktiota. Paneudun sanaleikkien luokitteluihin Dirk Delabastitan (1993; 1996), Walter Nashin (1985), Ritva Leppihalmeen (1997a; 1997b), B.J. Epsteinin (2012) sekä kolmikon van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988) näkemysten pohjalta. Luvussa 3 käsittelen puolestaan audiovisuaalisen kääntämisen teoriaa. Alussa kerron lyhyesti audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksesta ja sen kehityksestä vuosien myötä, minkä jälkeen esittelen ruututekstittämisen tyypillisimpiä konventioita etenkin suomenkielisissä tekstityksissä ja pohdin ruututekstien merkitystä laajemmassa kontekstissa. Teen myös katsauksen huumorin ja komedian tekstittämiskonventioihin sekä niiden asettamiin haasteisiin. Perehdyn tekstittämiskonventioiden jälkeen sanaleikkien käännettävyyteen ja Delabastitan, Leppihalmeen sekä Epsteinin ajatuksiin sanaleikkien käänösstrategioista, joita sovellan analyysissäni. Pohdin myös käänösstrategioiden toimivuutta audiovisuaalisesta näkökulmasta.

Siirryn aineistoni esittelyyn luvussa 4, jossa avaan *RuPaul's Drag Race* -sarjan ideaa ja esittelen myös lyhyesti sarjassa esiintyvät vakituiset tuomarit, jotka lausuvat suurimman osan aineistoni sanaleikeistä. Kerron lisäksi tutkimusmenetelmästäni ja haasteista, joita kohtasin aineistonkeruun ja sanaleikkityyppien jaottelun aikana. Lisäksi olen jakanut analyysini kahteen eri pääluokkaan teoreettisen viitekehityksen tavoin. Luku 5 käsittää analyysini sanaleikkityyppien jaottelusta, jossa annan esimerkkejä jokaisesta tutkielmani sanaleikkityypistä. Pohdin lopuksi syitä suomen- ja ruotsinkielisten sanaleikkityyppien eriäviin lukumääriin ja suhteellisiin osuuksiin lähdekielen sanaleikkeihin, ja vertailen tuloksiani muihin vastaaviin tutkimuksiin. Luvussa 6 puolestaan analysoin aineistoni sanaleikeissä käytettyjä käänösstrategioita ja vertailen edellisen luvun tavoin kielten välisiä tuloksia.

## 2 HUUMORI JA SANALEIKIT

Tässä luvussa käsittelen pääosin sanaleikkien teoreettista viitekehystä, josta valtaosa tutkielmani teoreettisesta taustasta koostuu. Käsittelen huumoria ensin erikseen omassa alaluvussaan, koska huumori on tavanomaisesti yksi sanaleikkien tärkeimmistä funktioista (Leppihalme 1997a, 3). Tämän jälkeen tarkastelen sanaleikin eri määritelmiä sekä sanaleikkien kategorisointeja eri tutkijoiden näkökulmista. Sovellan tästä luvusta etenkin sanaleikkityyppien kategorisointeja analyysissäni.

### 2.1 Huumorin määritelmiä

Huumorille on hankala kehittää kaikenkattavaa määritelmää, sillä siihen kuuluu yläkäsitteenä hyvin monenlaisia tuntemuksia ja se voidaan nähdä myös universaalina ihmiskunnan ominaisuutena. Huumori on läsnä arjessa ja kaikissa kulttuureissa, kuten huumorin kääntämisestä kirjoittanut Katia Spanakaki (2007) toteaa, tosin yleensä eri kulttuureissa eri asiat toimivat pohjana huumorille. Useat eri tieteenalat ovat tarjonneet omia näkemyksiään ja määritelmiään huumorista, mutta tutkielmassani tarkastelen huumoria pääasiassa kielitieteellisestä näkökulmasta. Pyrin tässä luvussa esiintyvillä huumorin määritelmillä selittämään, miten huumori liittyy tarkalleen kielitieteisiin ja kääntämiseen ja miksi huumori on niin kytköksissä sanaleikkeihin ja tutkielmani aiheeseen.

Lähtökohtaiseksi huumorin määritelmäksi voidaan nostaa esimerkiksi Kielitoimiston sanakirjan verkkoversion (2018a s.v. huumori) määritelmä huumorista: ”(Sydämellinen) leikillisuus, kujeellisuus, pila(ilu), leikinlasku; myötätuntoinen suhtautuminen koomisiin elämänilmiöihin; tällaisen suhtautumistavan ilmeneminen taiteessa.” Kääntämisen tutkija Delia Chiaro (1992, 7–8) toteaa, että myös toisten ihmisten nöyryyttäminen tai halventaminen voi aiheuttaa joillekin ihmisille humoristisen reaktion, joten huumori ei välttämättä aina ole leikillistä tai myötätuntoista. Lisäksi huumoria ja sen syntyä ympäröivät kielelliset, maantieteelliset, historialliset, sosiokulttuuriset ja henkilökohtaiset rajat. Monesti vitsien humoristisuus on vahvasti sidoksissa niiden tapahtumahetkeen ja -paikkaan: omasta mielestä vitsikäs kommentti ei välttämättä ole humoristinen kenenkään mielestä, jos sen esittää väärällä hetkellä. (Mts. 5.)

Yksinkertaiseksi huumorin määritelmäksi voidaan nostaa mikä tahansa asia, joka saa ihmisen nauramaan tai hymyilemään (Ross 1998, 1). Asia voi kuitenkin olla hauska, vaikka kukaan ei

nauraisi, ja päinvastoin. Hymyily ja nauru voivat niin ikään viitata pelkoon tai nolostumisen tunteeseen, joten mitä tahansa asiaa ei voida tulkita huumorina. Ihmisten reaktiot ovat kuitenkin tärkeässä osassa huumorin määrittelyssä, joten sekä kohdeyleisöä että vitsissä käytettyä kieltä tarkastelemalla voi selvittää, mistä naurureaktio kumpuaa. (Mts. 1.) Huumorin konseptia voi myös pyrkiä havainnollistamaan analysoimalla sen suhdetta itse nauruun (Vandaele 2010, 147).

Ruututekstittämistä tutkinut Maria José Veiga (2009) kirjoittaa huumorin ja naurun kaksijakoisesta suhteesta. Huumori ja nauraminen voivat tapahtua samanaikaisesti, jolloin nauru toimii reaktion humoristiselle asialle tai kimmokkeelle. Myös kielitieteilijä Salvatore Attardo (1994, 4) huomauttaa, että esimerkiksi lingvistien ja psykologien keskuudessa huumori voidaan nähdä yläkäsitteenä kaikille tapahtumille tai asioille, jotka aiheuttavat naurureaktion. Toisaalta psykologisena ilmiönä huumoria ei voida aina yhdistää nauruun, jota voi myös aiheuttaa muun muassa kutitus tai psykologinen epätasapaino. Niin ikään Veiga (2009, 161–162) pohtii, onko elokuvassa nähty vitsi tai kohtaaminen hauska, jos sen on nähnyt jo useamman kerran, ja menettääkö hauska julistettu vitsi hauskuutensa, jos se ei ole jonkun mielestä hauska. Näissä tilanteissa huumori riippuu lähtökohtaisesti henkilöstä itsestään. Lisäksi ihmisen huumorintaju kehittyy ja mahdollisesti jopa muuttuu ajan myötä, eivätkä tietynlaiset vitsit enää naurata, kun niitä kuulee liian monta kertaa. Vitsin hauskuuteen vaikuttaa myös henkilön mieliala ja jopa senhetkinen kellonaika, sillä harvoja ihmisiä naurattaa esimerkiksi heti herättyään. (Ross 1998, 4.) Vaikka humoristinen vitsi ei tuottaisi naurureaktiota, se voi silti luoda positiivisuutta tai iloisuutta vitsin kuulijalle (Veiga 2009, 162).

Huumorin ja erityisesti naurun merkityksestä kirjallisuudessa kirjoittaa Mihail Bahtin (1984). Hänen keskeisimpiä ajatuksiaan on karnevalistisuus, jossa naurun avulla luodaan dialogia tekstin ja lukijan välille. Kääntämisen tutkija Riitta Oittinen (1995, 148–149) tuo Bahtinin karnevalistisia ajatuksia kääntämiseen ja toteaa, että nauramalla hyväntahtoisesti lähdetekstille teksti voidaan kohdata uusin silmin ja siten tehdä tekstistä naurun kautta elävä ja hengittävä myös kohdekielellä. Tällöin nauru ei ole pelkästään tavanomainen reaktio humoristiseen tekstiin vaan myös tarkoituksellinen apuväline tekstin tulkinnassa.

Spanakakin (2007) mukaan huumori on tärkeä osa jokapäiväistä viestintää ja tärkeä tekijä lukemattomissa eri kirjallisuuden teoksissa, elokuvissa ja taiteessa. Huumorilla on syvä kulttuurinen ja kielellinen konteksti, mutta lisäksi se on korvaamaton osa kulttuurien välistä

kommunikaatiota ja mediaa. Kieli- ja kulttuurikohtaiset piirteet tekevät huumorin kääntämisestä hankalaa, ja joskus joitain huumorin osia ei voida välittää toiselle kielelle lainkaan. (Spanakaki 2007.) Käännöstieteilijä Jorge Díaz Cintas ja kääntämisen tutkija Aline Remael (2006, 214) ovat tutkineet audiovisuaalista kääntämistä, ja he määrittävät huumorin kääntämisen moniportaiseksi prosessiksi. Kääntäjän on ymmärrettävä lähdetekstin humoristinen osuus, tunnistettava sen vivahteet ja arvioitava, miten kohdeyleisö voisi tulkita kyseisen humoristisen sanoman. Lisäksi kääntäjän on osattava välittää huumori kohdekielelle sellaisessa muodossa, että se aiheuttaisi mahdollisimman samanlaisen reaktion kohdeyleisössä. (Mts. 214; ks. myös esim. Nida & Taber 1974.) Muun muassa huumorin kääntämistä tutkinut Jeroen Vandaele (2010, 149) mainitsee, että epäonnistuneet käännökset voi huomata helposti, jos käännetylle vitsikohdalle ei naura kukaan. Huumoria kääntäessä on kuitenkin muistettava, että kaikki eivät välttämättä pidä tiettyä käännösratkaisua hauskana. Esimerkiksi parodiset vitsit ovat yleensä hauskoja vain niiden mielestä, jotka ovat edes etäisesti tietoisia parodian tai ivan kohteesta. (Mts. 149.)

Huumoria voi syntyä kuvan ja sanan välisessä vuorovaikutuksessa tai sanaleikeissä, mutta huumori voi yhtä hyvin olla osana tarinan juonta tai sitä voi syntyä esimerkiksi intertekstuaalisista viittauksista (Díaz Cintas & Remael 2006, 214–215). Käännöstieteilijä Peter Allan Low (2011, 68) lisää, että huumorin tuottamisessa vitsin ei pidä olla liian vaikeaselkoinen tai ilmiselvä, sillä molemmat keinot voivat pilata huumorin synnyn kokonaan. Tällöin kohdeyleisön tuntemus nousee tärkeäksi osaksi huumorin tuottamista, etenkin kun eri kulttuureissa eri asiat ovat humoristisia.

Kokonaisuudessaan huumori on yksi sanaleikkien olennaisista piirteistä, joten sanaleikin vaikutus pienenee huomattavasti, mikäli se ei ole tarpeeksi hauska. Sanaleikkien kääntämisessä on muistettava välittää myös lähdekielisen sanaleikin huumori mahdollisimman identtisesti kohdekielelle. Alkuperäisen sanaleikin ja käännöksen vastaanottajien reaktiot eriävät muuten toisistaan, mikä kielii epäonnistuneesta käännöksestä.

## **2.2 Sanaleikkien määritelmiä**

Vaikka tutkimukseni pääfokuksena ovat sanaleikit ja niiden tulkitseminen, on sanaleikkien kaikenkattava määrittely melko hankalaa, sillä kyse on huumorin tavoin hyvin monitulkintaisesta asiasta. Sanaleikit eivät aina ole monimutkaisia vitsejä, vaan yksinkertaisimmat sanaleikit voivat olla esimerkiksi pelkkiä erisnimien muunnoksia (Leibold 1989, 109). Sanaleikkejä on mahdollista muodostaa kaikilla kielillä, sillä jokaisessa kielessä vaikuttaisi esiintyvän ääntämykseltään tai

kirjoitusasultaan samankaltaisia tai identtisiä sanoja, joilla on eri merkityksiä (Alexieva 1997, 138–139). Lisäksi sanaleikkejä voidaan luokitella lukuisiin eri kategorioihin ominaisuuksiensa ja tarkoituseriensä pohjalta, mikä tarjoaa useita näkökulmia niiden tutkimiseen.

Kielitoimiston sanakirja (2018b s.v. sanaleikki) kuvailee sanaleikkiä seuraavalla tavalla: ”Leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu monimerkityksisiin t. samanasuisiin mutta erimerkityksisiin sanoihin”. Filosofian tohtori Ritva Leppihalme (1997a, 3; 1997b, 141) kuitenkin huomauttaa, etteivät sanaleikit ole aina vitsikkäitä tai hyväntahtoisia, vaan ne voivat potentiaalisesti sisältää pilkkaavan sävyistä parodiaa tai julmaa pilailua. Ilkeätkin solvaukset voivat siis sisältää ovelaa sanoilla leikittelyä.

Leppihalme (1997a, 3) kirjoittaa, että sanaleikki voi perustua ääntämiseen, kirjoitusasuun, morfologiaan, syntaksiin tai sanastoon. Hän erottelee sanaleikkien funktioiksi huumorin, huomion kiinnittämisen, teeman esille tuomisen, suostuttelun, argumentoinnin ja runollisen ilmaisun, mutta huomauttaa silti, että sanaleikillä voi olla useita samanaikaisia funktioita. Lisäksi Leppihalme (1997c, 61) mainitsee, että sanaleikit ovat erityisen yleisiä sanomalehtiotsikoissa, joilla pyritään herättämään lukijan huomio. Sanaleikit ovat toisaalta hyvinkin kulttuurisidonnaisia. Kulttuuri usein määrittelee, mistä on soveliasta kehittää sanaleikki, mutta myös pelkkä sanaleikin sisäistäminen voi edellyttää lukijalta tai kuulijalta kulttuurisidonnaista taustatietoa. (Leppihalme 1997a, 3; Nash 1985, 76–77.)

Delia Chiaro (1992, 5) näkee sanaleikit hauskuuttamiseen pyrkivänä kielenkäyttönä. Myös tahattomat lipsahdukset sekä väärissä kohdissa käytetyt äänteet ja sanat saattavat muodostaa sanaleikkejä. Tämän voi perustella sillä, että pienikin muunnos sanassa tai äänteessä voi muuttaa jopa koko lauseen merkityksen. (Mts. 17–20.) Myös käännosteoreetikko Peter Newmarkin (1988, 217) mukaan hauskuuttaminen on yksi sanaleikkien yleisimmistä funktioista. Hänen määritelmässään sanaleikkejä voidaan muodostaa käyttämällä yhtä tai useampaa sanaa niiden molemmissa merkityksissä. Tämä määritelmä on tosin puutteellinen, sillä on olemassa sanoja, joilla on enemmän kuin vain kaksi merkitystä. Sen sijaan kääntämisen tutkija Bistra Alexieva (1997, 140) kirjoittaa, että ihmisluonteelle on ominaista kokea paremmuuden tunnetta, mikäli sanaleikki jää viestintätilanteen toiselta osapuolelta ymmärtämättä. Sanaleikin ymmärtäminen puolestaan tuo molempia osapuolia lähemmäs toisiaan. Hauskuuttamisen lisäksi sanaleikkejä

voidaan siis käyttää jopa apuvälineenä viestintätilanteen valta-asetelmien tarkasteluun. (Mts. 139–140.)

Käännöstieteilijä Dirk Delabastita (1996, 128) määrittelee sanaleikin useiden tekstimuotoisten ilmiöiden summaksi. Sanaleikeissä hyödynnetään kielen rakenteellisia ominaisuuksia, jotta syntyisi kahden (tai useamman) kielellisen rakenteen kommunikatiivisia vastakkainasetteluja. Näiden vastakkainasetteluiden muodot ja merkitykset vaihtelevat keskenään. Tekstuaalisena ilmiönä sanaleikit pitävät sisällään merkityksiä ja assosiaatioita, jotka eivät ole tavanomaisessa kanssakäymisessä merkittäviä. (Mts. 128–129.) Huumorin lisäksi sanaleikkejä voidaan käyttää tekstin koheesion lisäämiseen, tekstissä esiintyvien henkilöiden karakterisointiin, vuorovaikutuksellisiin, suostutteleviin ja ironisiin keinoihin sekä vaietuista asioista keskustelemiseen (Delabastita 1993, 137–150). Myöhemmässä julkaisussaan Delabastita (1997, 1–2) kuvailee sanaleikkiä tarkoituksellisen kommunikatiivisen strategiana, jolla tavoitellaan tiettyä semanttista tai pragmaattista vaikutusta.

Olen omassa tutkielmassani määritellyt sanaleikin yhden tai useamman sanan mittaiseksi ilmaisuksi, joka kätkee sisäänsä vähintään kaksi merkitystä. Merkitykset ovat monesti konkreettisia tai kielikuvallisia ja ne ovat samanaikaisesti läsnä. Sanaleikkimäistä huumoria on voitu myös tavoitella muuntelemalla esimerkiksi kuuluisan henkilön tai teoksen nimeä, jolloin viittaus alkuperäiseen lähteeseen on yhä selkeästi tunnistettavissa.

### **2.3 Sanaleikkien luokitteluja**

Sanaleikkien lingvistinen ja tekstuaalinen monimuotoisuus tarjoaa tutkijoille mahdollisuuden jaotella ne moneen eri luokkaan, jolloin on valittava kahdesta huonosta vaihtoehdosta. Sanaleikit voi ensinnäkin jakaa vain muutamaaan yleiskategoriaan, mutta samalla kaikkia sanaleikkien ominaisuuksia ei huomioida jaottelussa. Toisaalta jos sanaleikit jakaa jokaiseen mahdolliseen kategoriaan, tulee luokittelusta epäkäytännöllinen ja sekava, mikä sumentaa sanaleikkityyppien ja kategorioiden yhteisiä piirteitä. (Delabastita 1994, 236–237.)

Monet kääntämisen tutkijat ovat luokitelleet sanaleikkejä eri tavoin. Useiden luokittelujen ongelmaksi nousee se, että eri tutkijoiden kategorisoinnit voivat olla esimerkiksi päällekkäisiä tai erinimisiä ja yhden tutkijan määrittelemä sanaleikkiluokka voi olla toisella tutkijalla jaettu useisiin eri osiin (Ritala 2010, 8). Tutkielmani pääosassa ovat Delabastitan (1996, 130) kategorisoinnit

sekä käänösstrategiat, mutta olen sisällyttänyt tähän osioon myös muiden tutkijoiden luokitteluita, jotka sivuavat vähintään osittain Delabastitan määrittelemää jaottelua. Kyseiset luokittelut tarjoavat lisäksi vaihtoehtoisia näkökulmia sanaleikkien kategorisoinnille, sillä eri tutkijoiden määritelmät samantyyppisestä sanaleikkiluokasta voivat poiketa hieman toisistaan. Käsittämäni tutkijat ovat myös määritelleet melko samankaltaisia kategorioita tietynlaisille sanaleikeille, jotka yhdistän analyysissä laajemmiksi kokonaisuuksiksi.

Muodostan lopullisessa analyysissäni laajempia kokonaisuuksia tässä luvussa käsittelemistäni Delabastitan (1996, 130), Nashin (1985, 138–146), Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 142–143), Epsteinin (2012, 168–169) sekä van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 29–32) sanaleikkien kategorisoinneista. Jotkin heidän sanaleikkiluokistaan eivät kuitenkaan päädy analyysiin asti, sillä aivan kaikkia heidän kategorioihinsa sopivia sanaleikkejä ei esiinny aineistossani. Olen Delabastitan ja Leppihalmeen sanaleikkien kategorisointien sekä Elina Ritalan (2010) pro gradu -tutkielman avulla muodostanut yhteensä neljä sanaleikkityyppien pääluokkaa, joilla on yhteensä 13 alaluokkaa. Nämä pää- ja alaluokat olen muodostanut tässä luvussa käsittelemieni tutkijoiden sanaleikkityyppien määrittelyistä ja ne pohjautuvat siihen, esiintyykö kyseisiä sanaleikkejä keräämässäni aineistossa. Luettelen tämän luvun yhteenvetona analyysissä käyttämäni ylä- ja alakategoriat, joihin perehdyn myös lisää luvuissa 4 ja 5.

### **Delabastita ja luokittelu sanaleikkien rakenteellisten ominaisuuksien pohjalta**

Delabastitan (1996, 130) sanaleikkijaottelu perustuu sanaleikkien rakenteellisiin ominaisuuksiin. Delabastitan sanaleikkiluokkia hyödynnänkin tutkielmassani suurimmalta osin, sillä tulen jaottelemaan aineistoni sanaleikit juuri hänen yläkategorioihinsa. Delabastita on myös tarjonnut esimerkkejä jokaisen luokkansa kohdalle, jotka olen ottanut mukaan tutkielmaani havainnollistamaan hänen kategorisointiaan.

Ensimmäisessä kategoriassa ovat **fonologiaan ja grafologiaan** pohjautuvat sanaleikit. Ne mukailevat merkitykseltään eroavia sanoja, ja lisäksi nämä sanaleikit kirjoitetaan tai äännetään lähes samalla tavalla tai jopa identtisesti. Alkuperäinen sanonta voi kuulostaa tutulta, mutta poikkeava vivahde tuo sanaleikkiin uudenlaisen miellelyhtymän. Tämänkaltaiset sanaleikit voivat muistuttaa muihin teoksiin tai lausahduksiin viittaavia alluusioita, kuten Delabastitan antamassa esimerkissä ”Love at first *bite*”, joka on saanut alkunsa kielikuvasta ”Love at first *sight*”. (Mts.

130.) Sanat *bite* ja *sight* lausutaan lähes samalla tavalla, jolloin viittaus alkuperäiseen sanontaan on yhä havaittavissa.

**Leksikkoon** pohjautuvat sanaleikit hyödyntävät sanastoa, ja ne voidaan jakaa vielä polyseemisiin sanaleikkeihin ja idiomeihin. Polyseemisillä sanoilla ja lauseilla on useita eri merkityksiä kontekstista riippuen, ja ne voivat eri merkityksistä huolimatta olla semanttisesti lähellä toisiaan, kuten sanaleikissä ”*Bilingualism: tongues meeting in lovers’ mouths*”, jossa kaksikielisyydellä viitataan myös kielten kohtaamiseen suudelmassa. Sen sijaan idiomit ovat sanayhdistelmiä, joiden huumori perustuu sanatarkan ja kuvaannollisen merkityksen väliseen eroon. Esimerkki sanaleikkimäisestä idiomista on mittayksiköillä leikittelevä ”*Britain going metric: give them an inch and they’ll take our mile*”, mikä taas viittaa sanontaan ”*Give someone an inch and they’ll take our mile*”, jossa hieman apua tai valtaa saanut henkilö saattaakin haluta sitä enemmän. (Delabastita 1996, 130.)

**Morfologisissa** sanaleikeissä yhdyssanojen osien ja sanojen johdosten avulla voidaan muodostaa etymologisesti virheellisiä, mutta kuitenkin merkityksellisesti nasevia ilmaisuja. Delabastitan (1996, 130) morfologisessa esimerkissä ”*Is life worth living? It depends upon the liver*” vitsaillaan sanojen *living* (elää) ja *liver* (maksan, eläjä) läheisyydellä ja merkityksillä. Viimeiseen sanaleikkien pääluokkaan lukeutuvat **syntaktiset** sanaleikit, jotka muodostavat lauserakenteita hyödyntäen monitulkintaisia fraaseja tai lauseita. Esimerkiksi savukemerkki ”*Players Please*” voi viitata myös myyjälle kohdistettuun kommenttiin. (Mts. 130–131.) Lopullisessa analyysissäni käsitelen Delabastitan kategorioista **fonologiaan ja grafologiaan** (fonetiikkaan), **leksikkoon** (semantiikkaan) ja **morfologiaan** pohjautuvia sanaleikkejä. Syntaktisia sanaleikkejä ei esiintynyt aineistossani, joten niitä en käsittele tämän enempää.

Näiden pääluokkien lisäksi Delabastita (1996, 128) on jaotellut sanaleikit vielä neljään alaluokkaan, joista jokainen on oma sanaleikkityyppinsä tutkielmani analyysissä. Näihin alaluokkiin lukeutuvat **homofonia, paronymia, homografia ja homonymia**. Homofonia, paronymia ja homografia lukeutuvat kaikki fonetiikkaan eli ääntämiseen perustuviin sanaleikkeihin, kun taas homonymian olen sijoittanut semantiikkaan eli merkitysoppiin perustuviin sanaleikkeihin.

**Homofonisilla** sanoilla on sama äänneasu, mutta toisistaan poikkeava kirjoitusasu ja merkitys. Tämä on nähtävillä esimerkissä ”*Counsel for council home buyers*”, sillä eri asioita tarkoittavat

sanat *counsel* (neuvo) ja *council* (kunnallinen) äännetään identtisellä tavalla. **Paronyymiset** sanaleikit ovat ilmauksia, jotka voidaan lausua lähestulkoon identtisellä tavalla. Erään kirkon sloganissa on havaittavissa paronyyminen esimerkki ”Come in for a *faith* lift”, jossa viitataan samalla kasvojenkohotukseen (face lift). **Homografiset** sanat ja ilmaukset jakavat saman kirjoitusasun, mutta poikkeavan äänneasun, minkä voi huomata lauseessa ”How the *US* put *US* in shame”, jossa Yhdysvaltoja tarkoittava ensimmäinen *US* lausutaan eri tavalla kuin ”meitä” tarkoittava jälkimmäinen *US*. **Homonymiassa** puolestaan sanat jakavat saman äänne- ja kirjoitusasun, eli homonymiassa yhdistyvät sekä homofonia että homografia. Tällöin ilmauksella on vähintään kaksi toisiinsa liittymätöntä merkitystä, kuten esimerkissä ”Pyromania: a *burning* passion”, mikä viittaa palavaan intohimoon sytyttää tulipaloja. (Mts. 128; vrt. myös Hautakoski 2013, 13.)

Yllä mainitut sanaleikkien alaluokat voivat esiintyä myös **horisontaalisina** ja **vertikaalisina** sanaleikkeinä (Delabastita 1996, 128). Horisontaalisten eli vaakasuorien sanaleikkien ajatuksena on, että sanaleikin monimerkityksisyys näkyy tekstin peräkkäisissä osissa. Tämän voi havaita homonyymisessä esimerkissä ”*Carry on Dancing* carries *Carry* to the top”, joka on Carry-nimisestä tanssijalupauksesta kirjoitetun artikkelin otsikko ja jossa viitataan samalla Savage Gardenin kappaleeseen *Carry on Dancing*. Vertikaalinen eli pystysuora sanaleikki sen sijaan sisältää monimerkityksisen ilmaisun samassa tekstiosassa, kuten homografisessa esimerkissä ”*MessAge*”, joka on 90-luvulla vaikuttaneen rap-yhtyeen nimi sekä viestiä tarkoittava sana. (Mts. 128.) En kuitenkaan tarkastele sanaleikkien horisontaalisuutta tai vertikaalisuutta tutkielmani analyysiosiossa, vaan keskityn yksinomaan sanaleikkien kategorisointeihin.

### **Nash ja kielitieteellinen luokittelu**

Kielitieteilijä Walter Nash (1985, 138) on luonut yleiskatsauksen kahdestatoista merkittävimmästä sanaleikkityypistä ja havainnollistaa niitä kielitieteellistä näkökulmaa tarjoavilla esimerkeillään. Delabastitan (1996, 30) tavoin hän on maininnut **homofonit** ja **homonyymit** sekä niiden lisäksi myös **homofoniset** ja **homonyymiset lauseet**. Homofoniset lauseet eroavat homofonisista sanoista muun muassa siten, että ääntämykseltään samanlaisia lauseita ei ole juurikaan löydettävissä. Jotta homofoniset lauseet toimisivat, on yleensä muutettava lauseiden ääntämistä, rytmiiä ja painotusta. (Ritala 2010, 10.) Nashin esittelemässä esimerkissä edellytetään poikkeavaa ääntämystä, jotta se toimisi: ”Where did Humpty Dumpty leave his hat? – Humpty dumped ’is ’at

on a wall”, jossa kysymyslauseen vastaus pyrkii mukailemaan lastenlorun säettä ”Humpty Dumpty sat on a wall”. Homonyymiset lauseet puolestaan ovat kokonaisia virkkeitä, joilla on sama kirjoitusasu eriävästä merkityksestä huolimatta. Näin tapahtuu Nashin esimerkissä ”Winning candidate out for the count”. Lauseen voi tulkita siten, että vaalivoittaja on poistunut paikalta ennen ääntenlaskua, tai että hän on ollut tajuttomana ääntenlaskun aikana. (Nash 1985, 138–142.)

**Miimit** ovat äänneasultaan lähes identtisiä, ja ne muistuttavat toisiaan homofonisten sanojen tavoin (Nash 1985, 139). Nashin määrittelemät miimit muistuttavat hyvinkin paljon paronyymisiä sanoja, jotka Delabastita (1996, 130) on määritellyt omassa sanaleikkiluokittelussaan. Kissojen lukutottumuksista kertovan esimerkin ”What do cats read? – The *Mews* of the World” huumori syntyy sanojen *mews* (naukua) ja *news* (uutiset) samankaltaisuudesta, mutta kyseiset sanat eivät kuitenkaan ole ääntämiseltään tai merkitykseltään samoja. **Mimeettisissä lauseissa** kokonaiset lauseet muistuttavat äänneasultaan toisiaan. Ne perustuvat usein tunnettuihin teksteihin, mikä on tyypillistä etenkin alluusioille. Esimerkiksi ”Hollywood, land of mink and money” jäljittelee Raamatusta pohjautuvaa lausetta ”land of milk and honey”, joka kuvastaa luvattua maata. (Mts. 139–140.)

**Kontaktit ja sekoitukset** ottavat muista ilmauksista hienovaraisia vaikutteita ja luovat niistä omanlaisensa ilmauksen. Nash (1985, 142) mainitsee kontaktista esimerkkinä erään opettajan kommentin, jossa väitöskirjaa kirjoittava henkilö ”...seems to have *read around* in linguistics”, mikä viittaa irtosuhteista ja vieraisa käymisestä käytettävään idiomiin ”sleep around”. Tässä esimerkissä väitöskirjan kirjoittaja on tieteellisessä tekstissään hyödyntänyt lukuisia lähteitä pinnallisesti ja aiheeseen perehtymättä. Sekoitukseksi kuvaillaan kahden sanonnan yhdistymistä keskenään, ja ne ovat monesti kontakteja helpommin havaittavissa. **Pseudomorfit** ovat fiktiivisiä sanoja, joita voidaan muodostaa esimerkiksi jakamalla sanoja omiksi morfeemeikseen, kuten ”What do you do with a *wombat*? – Play *wom*”. Tässä esimerkissä sana *bat* viittaa mailaan, jolla voi pelata *wombat*-sanan alkuliitteen nimistä peliä. Pseudomorfeja voidaan myös muodostaa etuliitteen avulla, jolloin voi samalla syntyä homonyymisiä sanaleikkejä. Tämä on havaittavissa esimerkissä ”In his *exposition*, he took a very firm *stand* on spending cuts. – How can you *stand* in an *ex-position*?”, jossa sanat *exposition* ja *stand* muodostavat uudella tavalla tulkittavan lauseen eri merkityksillään. Sen sijaan **Portmanteaut** ovat keksittyjä yhdistelmä sanoja, jotka sisältävät

useita merkityksiä. Esimerkki ”If buttercups are yellow, what colour are hiccups? – *Burple*” yhdistää sanat *burp* (röyhtäisy) ja *purple* (violetti) uudeksi sanaksi. (Mts. 142–143.)

**Etymologisten sanaleikkien** funktiona on sanojen alkuperällä leikkittely, ja ne pohjautuvat usein sanojen historialliseen taustaan tai niiden entisiin merkityksiin (Nash 1985, 144). Etymologiset sanaleikit nähdään monesti nokkelina mutta vaikeaselkoisina, kuten seuraavassa esimerkissä: ”Nero made Rome the *focus* of his artistic attention”. Tämän tapauksen keskiössä on takkaa tai tulisijaa tarkoittava latinankielinen sana *focus*, jolloin epäilykset Rooman palon syyttäjistä kohdistuvatkin itse Neroon. **Kaksikielisten sanaleikkien** ydinajatuksena puolestaan on, että vieraskielisellä sanalla on myös omankielinen merkitys. Homofoninen sattuma, homonyminen tai semanttinen muuntelu sekä suora käänös ovat keinoja luoda kaksikielinen sanaleikki. Esimerkiksi kuvitteellisessa hautakiven tekstissä ”Here lies Willie *Longbottom* Aged 6 – *Ars longa, vita brevis*” latinankielinen osuus muistuttaa takapuolta tarkoittavaa sanaa *arse* pojan sukunimen tavoin. Nashin sanaleikkityypeistä viimeinen on **metaforasanaleikki**. Sen huumori pohjautuu saman ilmauksen sananmukaisen ja kuvaannollisen merkityksen eroilla leikkittelyyn, mikä on myös tyypillinen tyylikeino mediassa. Tämän voi havaita otsikossa ”Murky consequences of washing our hands of Europe”. Huonomainaisuutta ja likaista tarkoittavaa sanaa *murky* hyödynnetään molemmissa merkityksissään sanaleikissä, joka kuvastaa sekä kuvainnollista että konkreettista käsienpesua. (Nash 1985, 144–146.)

Nashin (1985, 138–146) sanaleikkien luokitteluista olen sisällyttänyt analyysiini jokaisen sanaleikkityypin etymologisia sanaleikkejä ja homofonisia lauseita lukuun ottamatta, koska niitä ei esiintynyt aineistossani. Tarkennan sanaleikkityyppejä käsittelevässä analyysissäni, mihin sanaleikkityyppeihin kaikki muut Nashin määritelmistä tarkalleen ottaen sijoittuvat.

### **Leppihalme ja luokittelu kielen piirteiden pohjalta sekä intertekstuaaliset sanaleikit**

Ritva Leppihalme on tutkinut alluusioiden käänösstrategioita ja intertekstuaalisuutta sisältäviä sanaleikkejä sekä niiden ohella tehnyt myös oman jaottelunsa sanaleikeille. Hän on luokitellut sanaleikit summittaisesti viiteen eri kategoriaan, jotka pohjautuvat Delabastitan (1996, 130) luokittelun tavoin kielen tai kielten eri piirteisiin. Nämä kategoriat ovat ääntämiseen, kirjoitusasuun, morfologiaan, syntaksiin ja sanastoon perustuvat sanaleikit, ja ne voivat muodostaa keskenään myös sekamuotoja, jotka yhdistelevät piirteitä useammasta kategoriasta. Näiden lisäksi

Leppihalme on myös lisännyt intertekstuaaliset sanaleikit yhdeksi sanaleikkiluokaksi (Leppihalme 1997a, 3; 1997b, 142–143.)

**Ääntämiseen** perustuvat sanaleikit leikittelevät samalta kuulostavien sanojen kanssa. Leppihalmeen esimerkissä ovat 1960-luvun vanhemmat mielenosoituksessa, jossa he huutavat ”Free Angela Davis! Free Bobby Steele!”. Vanhempien lapsi yhtyy mukaan huutamaan ”Free blind mice!”, viitaten ”Three blind mice” -lastenloruun. Sen sijaan esimerkki **kirjoitusasuun** perustuvasta sanaleikistä on Ikean Lack-pöytiä mainostava ulkomainos: ”Juhli tänään vaikka *lackiaisia*”. **Morfologiaan** pohjautuva sanaleikki vitsailee sanan rakenteellisten osien avulla, kuten esimerkissä ”Where does a bird go after it has lost its *tail*? – A *retail* store”. **Syntaktinen** sanaleikki leikittelee lauseopilla, mikä näkyy ilmaisussa ”Joulujuhlissa jaloin (eikä kontaten)”. Viimeiseen Leppihalmeen sanaleikkikategorioista kuuluvat **sanastoon** perustuvat sanaleikit. Niihin sisältyy esimerkiksi kysymyslause ”Har du ont i *gurkan*?”, jonka huumori perustuu kurkun eri merkityksiin suomen kielessä. Samanaikaisesti ruotsin kielen sana ”gurka” vastaa juuri sitä suomenkielistä merkitystä, joka ei sovi esimerkkilauseeseen. (Leppihalme 1997a, 3; 1997b, 142.)

**Intertekstuaalisissa sanaleikeissä** on sen sijaan kyse valmiista sanonnasta, johon sanaleikki pohjautuu. Näitä sanontoja eli kehyksiä voivat olla esimerkiksi mainoslauseet, teoksen, elokuvan tai ohjelman nimi, sananparret sekä runonsäkeet. Myös alluusiot eli esimerkiksi viittaukset henkilöihin tai teoksiin kuuluvat myös intertekstuaalisten sanaleikkien joukkoon. Intertekstuaalisia sanaleikkejä voi muodostaa joko muuttamalla kehyksen kontekstia tai muokkaamalla sen rakennetta. Kontekstinmuunnos näkyy Disneyn johtoportaan kertovasta lehtiartikkelista, jossa viitataan Mikki Hiireen otsikolla *Of Mice and Men*, joka on myös John Steinbeckin romaanin nimi. Muokatun rakenteen voi sen sijaan huomata esimerkiksi Tampereen kylpylän mainoskirjeessä, jossa on käytetty mainoslauseena ”Jokainen ihminen on *loman* arvoinen”, mikä on viittaus Veikko Lavin kappaleeseen ”Jokainen ihminen on laulun arvoinen”. (Leppihalme 1997b, 143.)

Vaikka Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 142–143) muodostamat sanaleikkien kategorisoinnit vastaavat suurimmalta osin Delabastitan (1996, 130) pääluokkia, on hän niiden lisäksi maininnut myös intertekstuaaliset sanaleikit, jotka olen sanaleikkityyppien analyysissäni sijoittanut **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin perustuviin sanaleikkeihin. Muunneltujen sanontojen ja

alluusioiden kategoriaan sisältyvät sellaiset intertekstuaaliset sanaleikit, joiden rakennetta on muunneltu, kun taas uudennlaisella kontekstilla mukailtuja intertekstuaalisia sanaleikkejä käsittelen erikseen omana kategorianaan.

### **B. J. Epstein ja lastenkirjallisuuden näkökulma**

Kääntämisen tutkija B. J. Epstein (2012, 168–169) on listannut yhdeksän tyypillistä sanaleikin muotoa lastenkirjallisuuden kääntämistä käsittelevässä teoksessaan. Näistä sanaleikkityypeistä **homofonia**, **homografia** ja **paronymia** ovat samat kuin Delabastitan (1996, 130) luokittelussa.

Epsteinin muista kategorioista ensimmäinen on **metonymia**, jossa käsitteeseen viitataan toisella, samaan aihepiiriin liittyvällä käsitteellä. **Yhden sanan muunnoksessa** tavallisesta virkkeestä vaihdetaan yksi sana tai muokataan sitä, jotta muodostuisi sanaleikki. Sen sijaan **idiomaattisissa** sanaleikeissä muokataan kliseitä tai idiomeja humoristisen lopputuloksen toivossa. **Kaksi- tai monikielisistä** sanaleikeistä on kyse, kun humoristisessa ilmauksessa sovelletaan kahta tai useampaa kieltä. **Parodinen** sanaleikki puolestaan pilkkaa tai muokkaa toista tekstiä, mikä mahdollistaa sanaleikin synnyn. Epsteinin sanaleikkityypeistä viimeinen on **grafiikalla leikittely**, jonka huumorin ytimenä on tekstin ulkoasun ja sanojen keskinäinen leikittely. Tekstin ulkoasua määrittäviä piirteitä ovat Epsteinin mukaan esimerkiksi poikkeuksellinen fontti ja erinäiset kuvitukset, joita hyödyntämällä voidaan korostaa sanojen vaikutusta. (Epstein 2012, 168–169.) Etenkin grafiikalla leikittelyä on kuitenkin hankala soveltaa televisiossa tai suoratoistopalveluissa näkyviin ruututeksteihin, sillä ruututekstien ulkonäkö on tarkkaan määritelty, eikä esimerkiksi fonttikoosta voi poiketa huumorin tavoittelun vuoksi. Fanikäännöksissä on tosin mahdollista hyödyntää grafiikalla leikittelyä, koska niiden konventiot eivät ole yhtä tarkkaan määriteltyjä.

Epsteinin (2012, 168–169) luokittelusta grafiikalla leikittelevät sanaleikit ovat jääneet analyysistä pois, koska esimerkiksi vaihtelevaa fonttia on mahdotonta soveltaa tarkkaan määritellyissä ruututeksteissä. Lisäksi Epsteinin määrittelemä metonymia on käsitteenä erittäin laaja ja hankala, joten metonyymisiä sanaleikkejä ei ole tutkielmassani mukana. Olen myös jättänyt yhden sanan muunnokset analyysissä huomiotta, sillä valtaosassa sanaleikkejä muunnellaan ylipäätään vain yhtä sanaa, jotta muodostuisi sanaleikki.

## Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen sekä sarjakuvakääntämisen näkökulma

Myös J. van Baardewijk, A. van der Lindenin ja M. Niessenin (1988, 29–30) sanaleikkien kategorisointi on hyvin samankaltainen Delabastitan (1996, 130) jaottelun kanssa, vaikka heidän muodostamansa sanaleikkiluokat edelsivätkin Delabastitan luokittelua. Heidän tutkimuksensa käsittelee ranskalaisten sarjakuvien ja romaanien hollanninkielisiä sanaleikkikäännöksiä. He ovat tutkimuksessaan jaotelleet sanaleikkityypit kolmeen eri pääkategoriaan, jotka ovat **homonymia**, **paronymia** sekä **polysemia**. Jokaisella kolmella kategoriolla on myös alaluokkia.

**Homonymia** voidaan jakaa neljään alaluokkaan. Näistä ensimmäinen on *leksikaalinen homonymia*, joka voi olla joko täydellistä tai osittaista. *Täydellisessä leksikaalisessa homonymiassa* sanat kirjoitetaan ja lausutaan identtisesti, kun taas *osittaisessa leksikaalisessa homonymiassa* sanat joko kirjoitetaan (homografia) tai lausutaan (homofonia) samalla tavalla, mutta ei kuitenkaan molempia samanaikaisesti. (Van Baardewijk ym. 1988, 30, teoksessa Ritala 2010, 12.) Toisessa alaluokassa eli *sanojen osien homonymiassa* ilmausten morfeemit ja foneemit ovat hyvin samankaltaisia. Lisäksi niitä erottelemalla ja yhdistelemällä toisiinsa voi saada aikaan uudenlaisia merkityksiä. *Syntaktisessa homonymiassa* sen sijaan on kyse lauserakenteiden monimerkityksisyyksistä. Syntaktinen homonymia on kuitenkin jäänyt pois lopullisesta sanaleikkityyppien analyysistäni Delabastitan (1996, 130–131) syntaktisten sanaleikkien tavoin, sillä syntaktisiin lauserakenteisiin perustuvia sanaleikkejä ei tutkielmani aineistosta löytynyt. Homonymian alaluokista viimeinen on *sanontojen homonymia*, joissa huumori pohjautuu sanontojen kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen eroihin ja niillä leikittelyyn. (Mts. 30, teoksessa Ritala 2010, 12.)

Toinen pääkategoria on **paronymia** ja sillä on kaksi alaluokkaa. *Morfemaattisessa vetovoimassa* sanat tai sanojen osat voidaan lausua lähestulkoon identtisesti, kuten esimerkissä ”Marie en toilette”, jossa mukaillaan Marie Antoinetten nimeä. *Permutaatio* on toinen paronymian alaluokista ja se pohjautuu sanan, lauseen, kirjainten tai tavujen paikkojen vaihtoon. Kolmas ja viimeinen pääkategoria on **polysemia**. Sen voi jakaa kahteen alaluokkaan yksinkertaisesti sillä perusteella, toistuuko monimerkityksinen sana ilmauksessa vai mainitaanko se vain kerran. (Van Baardewijk ym. 1988, 30, teoksessa Ritala 2010, 12–13.) Sekä paronymia että polysemia ovat kokonaisuudessaan mukana sanaleikkityyppien analyysissä.

Van Baardewijk ym. (1988, 32) huomauttavat myös, että sarjakuvien kuvituksella on merkittävä rooli sanaleikkien tulkinnan kannalta. Kuva voi olla sanaleikin tukena, mutta se voi myös olla ristiriidassa sanaleikin kanssa. Kääntäjän on pyrittävä parhaansa mukaan sellaiseen lopputulokseen, jossa kuvan ja sanan välinen dynamiikka säilyisi käännettyssä sanaleikissä. (Mts. 32.) Ajatusta voi laajentaa sarjakuvista audiovisuaaliseen kontekstiin, jossa kuvalla on merkittävä rooli tekstitettyjen sanaleikkien tulkitsemisessa. Siksi käsittelenkin analyysissäni myös sellaisia sanaleikkejä, joissa kuva tukee tekstitetyn sanaleikin tulkintaa tai vaihtoehtoisesti on sanaleikin kanssa ristiriidassa. Kyseiset sanaleikkityypit olen sisällyttänyt analyysissäni **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin pohjautuviin sanaleikkeihin

### **Tutkielmassa käytetty luokittelu**

Olen analyysiä varten muodostanut tässä luvussa käsittelemieni sanaleikkityyppien sekä *RuPaul's Drag Race* -sarjasta poimimieni sanaleikkien pohjalta neljä sanaleikkityyppien yläluokkaa, joilla on yhteensä 13 alaluokkaa. Keräämäni englannin-, suomen- ja ruotsinkieliset sanaleikit olen siis jaotellut näihin 13 alaluokkaan, mutta jotkin sanaleikit sisältävät piirteitä useammasta kuin yhdestä sanaleikkityypistä, jolloin lasken ne yhdistelmäsanaleikeiksi. Useammalla tutkijalla on voinut olla samankaltaisia tai hieman poikkeavia määritelmiä samalle sanaleikkityypille, joten olen muodostanut heidän yhteisten määritelmien pohjalta analyysini sanaleikkityypit, joihin aineistoni sanaleikit sopivat. Tarkennan analyysissä, mitkä tutkijoiden sanaleikkien määritelmät sisältyvät kuhunkin sanaleikkityyppiin aineistoesimerkkien yhteydessä.

**Fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit leikittelevät sanojen identtisellä tai lähes identtisellä ääntämyksellä. Joskus samalla tavalla kirjoitettu sana voidaan ääntää eri tavalla, jolloin ilmaisu kuuluu myös foneettisiin sanaleikkeihin. Identtisesti äännetyt ja kirjoitetut eli homonyymiset sanat olen kuitenkin sijoittanut semantiikkaan eli merkitysoppiin perustuviin sanaleikkeihin (ks. luku 5.3). Fonetiikkaan eli ääntämiseen perustuviin sanaleikkeihin kuuluu yhteensä kolme sanaleikkityyppiä, jotka ovat *homofonia*, *paronymia* sekä *homografia*.

**Morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvista sanaleikeistä on kyse, kun sanojen rakenneosien ja johdosten avulla muodostetaan sanayhdistelmiä tai kokonaan uusia sanoja. Sanoja voidaan myös jakaa osiin ja tulkita täysin erillisinä kokonaisuuksina. Morfologiaan eli sanojen osiin perustuviin

sanaleikkeihin lukeutuu kaksi sanaleikkityyppiä, ja ne ovat *keksityt ja yhdistellyt sanat* sekä *sananomukaisuus*.

**Semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuvien sanaleikkien ytimenä on sanojen ja ilmaisujen merkityksillä leikittely. Kyseessä ovat tyypillisesti kokonaiset ja vakiintuneet sanat, joiden monimerkityksisyyksillä vitsaillaan sanaleikeissä. Joskus sanaleikissä vitsaillaan myös muunkielisellä sanalla. Tämä yläluokka sisältää yhteensä neljä sanaleikkityyppiä, ja ne ovat *homonyymiset ja polyseemiset sanat, homonyymiset ja polyseemiset sanonnat, yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä *kaksikieliset sanaleikit*.

**Pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin perustuvien sanaleikkien ydinajatuksena on konteksti, joka tukee sanaleikin huumoria. Televisiosarjoissa tilannekontekstina toimii ruudulla näkyvä kuva, joka tavanomaisesti tukee kuultua tai tekstityksissä nähtyä vitsiä. Joskus kuva saattaa myös olla ristiriidassa tekstitetyn sanaleikin kanssa, mikä voi muuttaa tulkintaa. Suurin osa pragmatiikkaan perustuvista sanaleikeistä yhdistyy toisen sanaleikkityypin kanssa, joten lukuun ottamatta semantiikkaan pohjautuvia kaksikielisiä sanaleikkejä olen laskenut kaikki yhdistelmäsanaleikit näiden alaluokkien alle. Tähän kategoriaan kuuluu neljä sanaleikkityyppiä, jotka ovat *kuva tukee tekstin tulkintaa, kuva ja teksti ristiriidassa, muunnellut sanonnat ja alluusiot* sekä *intertekstuaaliset sanaleikit*.

### **3 AUDIOVISUAALINEN KÄÄNTÄMINEN JA SANALEIKIT**

Sanaleikkien ohella myös ruututekstittäminen on olennainen osa tutkimustani, sillä käännetyt sanaleikit näkyvät ruudulla. Tekstitettyjen sanaleikkien ja huumoripitoisten vitsien kääntämiseen vaikuttavat dynaamisen ekvivalenssin (ks. esim. Nida & Taber 1974) kaltaiset käännöskonventiot ja lisäksi myös ruututekstikäntämisen konventiot, joita käsittelen tässä luvussa. Vaikka tarkastelen tutkimuksessani Netflix-suoratoistopalvelusta poimittuja sanaleikkejä, käsittelen tässä tapauksessa lähinnä televisiotekstittämisen periaatteita, koska nämä kaksi ruututekstitysalustaa muistuttavat hyvinkin paljon toisiaan. Eroavaisuuksia suoratoistopalvelu- ja televisiotekstittämisen välillä on enimmäkseen tekstitysten muotoilun ja merkkimäärien välillä. Tarkastelen tässä luvussa audiovisuaalisen kääntämisen lisäksi myös sanaleikkien käännettävyyttä ja tutkielmani analyysissä käytettyjä käänösstrategioita.

#### **3.1 Audiovisuaalisen kääntämisen tutkimus**

Audiovisuaalisen kääntämisen ensimmäiset tutkimukset julkaistiin jo 1950- ja 1960-lukujen taitteessa. Alan tutkimus yleistyi toden teolla vasta 1990-luvun lopulla digitaalisen vallankumouksen myötä ja sen tutkimus on jatkuvassa nousussa. (Díaz Cintas 2009, 1.) Esimerkiksi vuonna 1994 julkaistussa audiovisuaalisen kääntämisen bibliografiassa oli 730 alaan liittyvää lähdeviitettä, mutta kolme vuotta myöhemmin lähdeviitteiden määrä oli jo kaksinkertaistunut (Gambier 2007, 74). Nykyään audiovisuaalinen kääntäminen on Suomessa jo hyvin suosittua ja sitä voi opiskella esimerkiksi Helsingin, Tampereen ja Turun yliopistoissa useiden kurssien verran.

Riitta Jääskeläisen (2007, 116) mukaan audiovisuaalisen kääntämisen tutkimus on ollut vähäistä vielä vuosituhannen alussa, vaikka arkipäiväisenä ilmiönä av-kääntäminen on ollut jo pitkään kaikille suomalaisille tuttua. Audiovisuaalisen kääntämisen tutkijat sekä opinnäytteiden tekijät kohtaavat usein metodologisia esteitä, sillä aikaisempaa tutkimusta ei välttämättä ole ollenkaan (mts. 127). Jotkin teoreettiset mallit ja suuntaukset eivät sovellu ruututeksteihin kovin hyvin, sillä kaikkia lähdetekstin piirteitä ja vivahteita ei voida välittää kohdekielille. Toisaalta tekstittämistä voidaan myös kuvailla kääntämisen kuningaslajiksi, sillä kääntäjän on osattava poimia lähdekielen sanomasta kaikki olennainen ja luoda siitä uskottava kohdekielinen illuusio. (Mts. 116.) Kansainvälisessä kontekstissa audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksessa on yhdistetty perinteistä käännösteoriaa elokuva-alan näkemysten kanssa. Molemmista tutkimuslajeista on

hyötyä audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksessa etenkin, kun tulevaisuudessa teknologia kehittyy entisestään. (Bartrina 2004, 157.)

Käännösosalalla ruututekstit ovat kasvattaneet suosiotaan akateemisten opinnäytteiden aiheina (Jääskeläinen 2007, 117). Monesti keskeisimmät tutkimuskysymykset eivät kuitenkaan ole liittyneet audiovisuaalisen kääntämisen perusajatuksiin, vaan tutkimukset ovat keskittyneet esimerkiksi kulttuurisidonnaisten ja humorististen ilmausten kääntämiseen. Näissä tapauksissa ruututeksteistä kerätään tarvittava tutkimusmateriaali, mutta ruututekstit eivät itse ole varsinaisen tutkimuksen kohteena. (Mts. 117–118.) Myös omassa tutkielmassani ruututekstit ovat tarjonneet tutkimusmateriaalin, joten tämäkään tutkielma ei keskity yksinomaan audiovisuaalisen kääntämisen tutkimukseen, vaikka ruututekstit ovatkin olennainen osa sitä.

### **3.2 Audiovisuaalisen kääntämisen ja huumorin tekstittämisen konventioita**

Audiovisuaalinen kääntäminen ja ruututekstittäminen ovat tärkeä osa suomalaisten elämää, sillä audiovisuaalista materiaalia käytetään yhä enenevässä määrin. Suomalaiset katselevat televisio-ohjelmia vuorokaudessa keskimäärin 3 tuntia ja 2 minuuttia, ja tästä määrästä suuri osa on tekstitettyjä ulkomaisia ohjelmia (Tilastokeskus 2014, 104). Audiovisuaalisen kääntämisen osaluueeseen kuuluu kaikki sellainen kääntäminen, jossa on mukana myös ääntä ja kuvaa tekstin lisäksi (Oittinen & Tuominen 2007, 11). Jorge Díaz Cintas ja Aline Remael (2006, 8) kuvailevat tekstittämistä kääntämisen lajiksi, jossa puhujien dialogiin viitataan kirjoitetussa muodossa ruudun alareunassa. Katsojan on helppo verrata lähdekielen sanomaa ruudulla näkyvään tekstiin, mikä asettaa tekstitykset alttiiksi kritiikille. Ruututeksteille on asetettu Suomessa korkeat vaatimukset, sillä ruututekstit ovat pitkään olleet yksi luetuimmista tekstilajeista. (Vertanen 2007, 149.) Nykyään suoratoistopalveluiden tekstitykset ovat nousseet televisiotekstitysten rinnalle suosituimmaksi tekstilajiksi Suomessa (Kääntäjä 2019, 4).

Tekstittäminen on kääntämisen laji, jonka ei tulisi herättää huomiota kielellisesti eikä kokonsa puolesta (Díaz Cintas & Remael 2006, 82). Tavanomaisesti tekstitykset sijoitetaan ruudun alalaitaan, jonne kuvan tapahtumat harvemmin sijoittuvat. Tekstin on oltava fonttikooltaan tarpeeksi suurta, jotta sitä voisi lukea vaivattomasti, mutta se ei myöskään saa olla liikaa kuvaruudun tiellä (Vertanen 2007, 151).

Av-kääntäjien käännöstekstitysten laatusuosituksissa painotetaan, että käännöstekstityksen on koostuttava kertalukemalla ymmärrettävistä repliikeistä. Tekstitykset palvelevat ensisijaisesti sellaisia katsojia, joilla on heikko tai puutteellinen lähdekielen ymmärrys. Tekstitysten tarkoituksena on auttaa kohdeyleisöä lähdekielisen teoksen seuraamisessa ja eläytymään sen genreen sopivalla tavalla. Luontevan ja idiomaattisen kielen lisäksi tekstitysten odotetaan myös noudattavan täysin suomen kielioppi- ja oikeinkirjoitussääntöjä, ja mahdollisille poikkeaville lauserakenteille on oltava jokin painava syy. (Av-kääntäjät 2020, 1–2.)

Henrik Gottlieb (2004, 87) mukaan kielten välisestä ruututekstittämisestä voi havaita neljä eri seurausta. Ruututekstittäminen kohentaa lukutaitoa, parantaa kielitaitoa, auttaa välittämään erimaalaisia ohjelmia muihin maihin sekä useimmissa tapauksissa myös vahvistaa englannin kielen dominanssia. Kolmen ensimmäisen seurauksen vaikutukset ovat ainoastaan positiivisia, mutta englannin kielen aseman vahvistaminen media-alalla tarkoittaa myös englanninkielisen tuotannon ja kielellisten vaikutteiden yleistymistä kansainvälisillä markkinoilla. Gottlieb (mts. 90–91) toteaaakin, että anglismien esiintyminen ruututekstityksissä ja dubbauksissa on tyypillistä kielestä riippumatta, mikä voi ajan myötä johtaa kohdekielisen lingvistisen variaation kaventumiseen. Samalla itse englanninkielisissä maissa ei ole suurta innokkuutta muun kuin englanninkielisen tuotannon katselulle, mikä homogeenistaa esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Isossa-Britanniassa näkyvää tuotantoa (Gottlieb 2009, 21)

Audiovisuaalisen materiaalin suuri kulutus sekä ruututekstien laadukkuus ovat omalta osaltaan edistäneet suomalaisten kielitaitoa toisiin maihin verrattuna. Ulkomaisia televisio-ohjelmia tekstittävät tavanomaisesti Suomen lisäksi kaikki muut Pohjoismaat sekä esimerkiksi Hollanti, Belgia ja Portugali. (Vertanen 2007, 149.) Sen sijaan kaksikielisiä tekstityksiä käytetään suomalaisissa elokuvateattereissa sekä esimerkiksi Belgiassa, Jordaniassa ja Israelissa, joissa puhutaan kahta tai useampaa virallista kieltä (Díaz Cintas & Remael 2006, 18). Ruututekstittämistä suositaan katsojamääriltään pienemmissä maissa, sillä tekstitysten tuottaminen on paljon edullisempaa kuin ulkomaisten ohjelmien dubbaaminen. Ohjelmien dubbaamista suosivat väkirikkaammat Euroopan valtiot, kuten Ranska, Saksa, Italia ja Espanja, joissa katsojamäärät ovat jopa kymmeniä miljoonia. (Vertanen 2007, 149–150.)

Esko Vertasen (2007, 150) mukaan kääntäjän tulisi pysyä uskollisena lähdekieliselle ilmaisulle ja pyrkiä välittämään lähdekielisen ilmaisun tyyliä ja tunnelmaa mahdollisimman sujuvasti. Tämä

pätee lähtökohtaisesti myös ruututekstien kohdalla, vaikka kääntäjä voi joutua tekemään radikaalejakin ratkaisuja saadakseen lähdekielen sanoman mahtumaan yhdelle tai kahdelle tekstiriville. Kääntäjällä on oltava erinomaiset taidot sekä lähtö- että kohdekielessä, ja lisäksi kääntäjän on kyettävä ymmärtämään kielten kulttuurisia eroja välittäessään puhuttua kieltä kirjoitettuun muotoon. (Díaz Cintas & Remael 2006, 34.)

Lisähaasteita kääntäjälle tuovat slangin käyttö sekä puhekieliset ilmaukset, joiden tekstittämisessä on oltava johdonmukainen. Lähtökohtaisesti murteet, puhekieli ja kiroilu korostuvat luettuna enemmän kuin puhuttuna, mikä voi häiritä katsojan keskittymistä, kun katsojan huomio saattaa ohjautua niihin tarpeettomasti. Murteita ja kiro sanoja tulisikin käyttää vain ajoittain ja harkiten, jotta repliikit säilyisivät helppolukuisina ja sanoma välittyisi katsojalle tilarajoituksista huolimatta (Hautakoski 2013, 27). Murteita käännettäessä on muistettava, että kohdekielessä ei todennäköisesti ole identtistä vastinetta lähdekieliselle murteelle, sillä eri kielten kehitysvaiheet ja konnotaatiot ovat voivat olla hyvinkin erilaisia keskenään (Díaz Cintas & Remael 2006, 191). Slangia ja murteita eivät kaikki aina ymmärrä yhtä hyvin, ja etenkin slangisanat voivat vanhentua niin nopeasti, etteivät ne sovi enää samaan kontekstiin muutaman vuoden jälkeen (Av-kääntäjät 2020, 19). Kiroilu ja muu karkea kieli vaikuttaa kirjoitettuna paljon voimakkaamalta kuin pelkästään ääneen lausuttuna, joten monesti poistamalla ylimääräiset voimasanat tekstityksistä voidaan ilmaista sisältö kokonaan ja ilman häiriötekijöitä (Vertanen 2007, 153). Omassa aineistossani esiintyy kaikesta huolimatta kiroilua ja alatyylisiä ilmauksia, sillä ne ovat hyvinkin tyypillisiä retorisia keinoja draamantäyteisissä tosi-tv-ohjelmissä.

Yleisradion nykyisenä tavoitteena on tekstittää kaikki lähettämänsä ulkomaiset ja kotimaiset televisio-ohjelmat. Muunkielisiä ohjelmia käännetään suomen lisäksi monesti myös ruotsiksi, jotta myös ruotsinkieliset voisivat nauttia Ylen televisiosisällöistä. Lisäksi suomenkielisiä ohjelmia tekstitetään suomeksi ja ruotsinkielisiä ohjelmia ruotsiksi, jotta kotimaiset televisio-ohjelmat tavoittaisivat myös huonokuuloisen ja kieltä opiskelevan yleisön. (Forssell 2018.) Ruututekstitysten muotoilussa voi tosin olla eroavaisuuksia kanavien välillä. Esimerkiksi Yleisradion tekstityksissä yhdelle riville mahtuu keskimäärin 33 merkkiä, kun taas MTV3:ssa ja Nelosella keskimääräinen lyöntimäärä on noin 34 merkkiä. (Vertanen 2007, 151.) Myös eri suoratoistopalveluiden välillä voi olla pieniä eroja merkkimäärissä ja käännöskonventioissa.

Vertasen (2007, 151) mukaan täysipitkän yksirivisen repliikin tulisi olla näkyvillä kahdesta kolmeen sekuntia, kun taas täysipitkän kaksirivisen repliikin suositeltu vähimmäisaika on neljästä viiteen sekuntia. Jorge Díaz Cintas ja Aline Remael (2006, 96) sen sijaan määrittävät täysipitkän kaksirivisen repliikin sopivaksi pituudeksi kuusi sekuntia, mutta heidän tutkimuksiinsa sisältyneissä maissa keskimääräinen lyöntimäärä on 37 merkkiä yhtä riviä kohden. Suomalaisten käännöstekstitysten laatusuosituksissa määritellään lisäksi eriävät lukunopeudet aikuisille ja lapsille. Tavallisten ohjelmien suositeltu lukunopeus on välimerkit mukaan luettuna 12–14 merkkiä sekunnissa, kun taas lapsille suunnattujen ohjelmien lukunopeudeksi on määritelty 10–12 merkkiä sekunnissa, mikä lisää tekstitysten näkymisen pituutta. (Av-kääntäjät 2020, 6.) Ruututekstin on toimittava yhtä hyvin vitsien ja sanaleikkien kohdekielisessä ilmaisussa kuin hidastempoisen puheen ilmaisussa, ja lisäksi sen on täytettävä ruututekstillem ominaiset kesto- ja rytmivaatimukset. Vaikka repliikin ehdoton vähimmäiskesto on yksi sekunti ja enimmäiskesto 30 sekuntia, on yli kymmenen sekuntia näkyvä repliikki monesti jo liian pitkään ruudulla. (Vertanen 2007, 151.) On tosin hyvä muistaa, että katsoja avaa television katsoakseen ohjelmaa eikä lukeakseen ruututekstejä (mts. 169).

Netflixin (2019a) julkaisemassa artikkelissa The Finnish Timed Text Style Guide kerrotaan, että yhdelle riville mahtuu maksimissaan 42 merkkiä. Netflixin tekstityksissä yhdellä rivillä voidaan käyttää siis huomattavasti enemmän merkkejä kuin mitä aiemmin mainituilla Yleisradion, MTV:n ja Nelosen televisiokanavilla käytetään. Netflix (2019b) tarjoaa myös ajastusohjeita ruututekstittäjilleen artikkelissa Timed Text Style Guide: General Requirements. Kyseisissä ohjeissa tekstitysten minimipituudeksi on määritelty viisi kuudesosaa sekuntia, kun taas maksimipituudeksi mainitaan seitsemän sekuntia. Netflixin määrittämä tekstitysten minimipituus on siis aavistuksen lyhyempi kuin Vertasen (2007) suositus, ja niiden maksimipituus on yhden sekunnin pidempi kuin Díaz Cintasin ja Remaelin (2006) suositus. Maaret Ponkala (2018, 17) on tosin vertaillut pro gradu -tutkielmassaan Netflixin ja Yleisradion määrittelemiä tekstittämiskonventioita ja todennut, että ohjeistukset ovat pienistä teknisistä eroavaisuuksista huolimatta hyvin samankaltaisia. Tekstittämiskonventioiden lisäksi Netflix kehottaa kääntäjää varmistamaan Kotimaisten kielten keskukselta sellaisia kieleen liittyviä ongelmia, joihin Netflixin tekstitysohjeet eivät tarjoa vastausta (mts. 18).

Audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksessa myös huumorin kääntämisellä on omat konventionsa. Huumorin tekstittäminen vaatii kääntäjältä oivaltavia ratkaisuja ja luovuutta, mutta myös kykyä priorisoida ja poimia vitsistä olennaisin asia (Díaz Cintas & Remael 2006, 214). Komediasarjojen kääntäjä ei voi käyttää samoja käännösstrategioita kuin esimerkiksi lääketieteen tekstien kääntäjä, sillä ruutukäännöksen informatiivisuus ei ole lähelläkään samaa tasoa kuin erikoisalojen teksteissä (Zabalbeascoa 1994, 91).

Veiga (2009, 163–164) muistuttaa, että huumoria tekstittäessä on otettava huomioon kaikki lingvistiset, nonlingvistiset ja tekniset rajoitukset, joista johtuen kääntäjällä ei aina ole tarpeeksi tilaa tai aikaa tarkentaa käännösratkaisujaan. Tekstitykset toimivat samanaikaisesti ruudulla näkyvän kuvan tukena, kun pyritään luomaan huumoria. Kuvassa selkeästi näkyvää asiaa ei siis välttämättä tarvitse tekstittää, kun tilaa on vain rajallisesti. Käännös ei aina yksinään tuota humoristista reaktiota, vaan monesti siihen tarvitaan myös konteksti, jonka visuaaliset elementit välittävät katsojalle. (Mts. 165.)

Monissa komediasarjoissa on Díaz Cintas ja Remaelin (2006, 216) mukaan käytetty naururaitaa ilmaisemaan huumorin sijaintia, mikä helpottaa sekä tekstittäjää että kohdeyleisöä havaitsemaan ohjelman huumorin. Suurimmassa osassa televisio- ja elokuvatuotantoa ei naururaitaa kuitenkaan ole, mikä saattaa vaikeuttaa kääntäjän työtä. Visuaalisuudesta on monesti apua, sillä hahmot tai haastateltavat voivat esimerkiksi naurahtaa jollekin asialle, mikä kieli ruudulla tapahtuvasta huumorista. Mikäli kääntäjä ei tuota humoristista käännöstä oikealla hetkellä, tapahtuu ristiriita kuvan ja ääniraidan kanssa. Tämä voi johtaa siihen, että katsoja ajattelee tekstityksen olevan puutteellinen ja että katsoja kokee jäävänsä jostakin paitsi. (Mts. 216.)

Juan José Martínez-Sierra (2005) käsittelee tutkimuksessaan, miten hyvin huumori säilyy *Simpsonien* espanjankielisissä dubbauksissa. Tutkimus osoitti, että kääntäjä pyrkii parhaansa mukaan minimoimaan huumorin vähenemisen, sillä huumorin välittyminen käännöksessä nähdään hyvin tärkeänä osana komediasarjoja. Tutkimuksen huumoripitoisesta sisällöstä noin 22 prosenttia menetti humoristista vaikutustaan ja vain 1,7 prosenttia ei sisältänyt huumoria lainkaan. Toisaalta tutkimuksessa ilmeni, että huumorin vaikutus oli jopa kasvanut 1,4 prosentilla käännetyistä vitseistä. Tämä viittaa siihen, että käännöksen on ajoittain mahdollista olla lähdekielistä ilmaisua hauskeampi. Tutkimus tarkasteli yhteensä 365 *Simpsonissa* esiintynyttä vitsiä ja humoristista ilmausta. (Martínez-Sierra 2005, 294–295.)

Patrick Zabalbeascoa on tutkinut espanjankielisten komediasarjojen dubbausta, mutta hänen ajatuksiaan voi soveltaa myös ruututekstittämiseen. Komedian kääntämisen tarkoituksena on tuottaa komediaa myös kohdekielellä, jolloin fokuksena on kohdekielisen ilmaisun huumori. Tällöin on suositeltavaa, että käännös olisi mahdollisesti jopa hauskempi kuin lähdeteksti. Tätä käännöspiirrettä voidaan kutsua komiikan ekvivalenssiksi, jossa käännetyn ohjelman tarkoitus on olla vähintään yhtä hauska kuin lähdekielinen ohjelma. (Zabalbeascoa 1994, 96; 1996, 247; vrt. myös Ritala 2010, 21; Hautakoski 2013, 29.)

Zabalbeascoa (1996, 236) luettelee yhdeksän muuttujaa, jotka vaikuttavat käännöksen laatuun tai käännösratkaisuihin. Nämä ovat: 1) lähdekieli, 2) kohdekieli, 3) käännöksen tavoite, 4) tekstilaji, 5) kohdeyleisö, 6) toimeksiantaja, 7) toimeksiantajan odotukset, 8) itse kääntäjä sekä 9) kääntäjän työskentelyolosuhteet. Käännöksen laatua arvioitaessa tulisi huomioida jokainen näistä tekijöistä, sillä ne kaikki vaikuttavat omalta osaltaan käännöksen hauskuuteen. Katsojilla on monesti liian korkeat odotukset tai eriävät mielipiteet käännöksistä, mistä johtuen ruututekstit voidaan helposti nähdä epäonnistuneina. Lisäksi huumorin ja sanaleikkien kääntämisessä Zabalbeascoa (mts. 239) painottaa kääntäjän työolosuhteiden tärkeyttä, sillä esimerkiksi liian tiukat aikataulut vaikuttavat huomattavasti käännöksen laatuun. Aikataulun vaikutus käännöslaatuun on kuitenkin havaittavissa myös muissakin kääntämisen lajeissa.

Televisiokomedian kääntämisen universaaleja prioriteetteja ovat Zabalbeascoan (1994, 96) mukaan seuraavat asiat: 1) yleistajuisuus, 2) hauskuus, 3) välittömän naurun tuottaminen, 4) käännöksen luonteva yhdistäminen muihin audiovisuaalisiin osiin sekä 5) viestintäkanavalle sopivan kielen ja rakenteiden käyttö. Näiden prioriteettien tavoittelu tulisi olla ensisijaisen tärkeää komediasarjojen kääntäjälle laadukkaan käännöksen takaamiseksi. Zabalbeascoa listaa myös kahdeksan toistuvaa rajoitetta televisiokomedian kääntämisessä, jotka ovat: 1) eroavaisuudet lähde- ja kohdekulttuurisen yleisön taustatiedoissa, 2) eroavaisuudet moraalisisissa ja kulttuurisissa arvoissa, 3) tavat ja perinteet, 4) erot perinteisissä vitsailuteemoissa, 5) kääntäjän ammattimaisuus, 6) ajastus, 7) lähdekielen piirteisiin perustuva huumori sekä 8) visuaaliset ominaisuudet, joihin kääntäjä ei voi vaikuttaa. (Mts. 96.) Kyseiset rajoitteet antavat osuvan kuvan televisiokomedian tekstittämisestä ja sen yleisistä vaatimuksista, joiden kanssa kääntäjän on oltava erityisen tarkkana.

Zabalbeascoa (1996, 248–251) mainitsee neljä tapaa kohentaa komediasarjojen käännöslaatua. Kääntäjän olisi tärkeää ensinnäkin erikoistua komediasarjojen ja huumorien kääntämiseen, jotta

kääntäjä ei soveltaisi työhönsä samanlaisia strategioita kuin muiden alojen käännöksissä. Tämä edellyttää televisiokääntämiseen perehtymisen ohella myös tuntemusta huumorin perusteista, joihin sisältyvät vitsien mekanismit, niiden luokittelu sekä soveltaminen eri tarkoituksiin. Toinen käännöslaadun parantamiskeino on kääntäjän arvostuksen lisääminen. Kääntäjät eivät aina uskalla tehdä rohkeita päätöksiä, sillä he pelkäävät saavansa kritiikkiä työnantajalta, asiakkaalta tai yleisöltä. Lisäksi kääntäjien huono palkkataso, epärealistiset aikataulut sekä yleiset onnistumispaineet vaikuttavat käännöslaatuun negatiivisesti. Kolmantena tekijänä on kääntäjien välisen yhteistyön tiivistäminen. Pidempiä sarjoja kääntää todennäköisesti useampi henkilö, joten sanaston ja käännöstyylin yhtenäisyys on hyvä varmistaa muilta sarjan kääntäjiltä tai heidän käännöksistään. Neljäs olennainen keino koskee asianmukaisten työvälineiden käyttöä. Näitä ovat esimerkiksi aiheeseen liittyvät lähteet, käännösmuistiohjelmat ja huumorin käännösstrategioita tai sanaleikkien luokitteluja sisältävät tyylikirjat tai tietokannat, joita työnantaja voisi tarjota kääntäjilleen. (Mts. 248–251.) Nykypäivään suhteutettuna esimerkiksi fyysisten tyylikirjojen käyttö työympäristössä on kuitenkin harvinaista, sillä lähes kaikki apukeinot ovat tänä päivänä saatavilla internetistä.

### **3.3 Sanaleikkien käännettävyys ja käännösstrategiat**

Sanaleikkejä ja vitsejä voi olla ajoittain hyvinkin hankala kääntää, mutta Low (2011, 59) esittää näkemyksen, että miltei kaikki verbaalisesti esitetty huumori on käännettävissä. Hänen mukaansa kääntämättömät vitsit johtuvat joko kääntäjän epätevyydestä tai kapeasta kääntämisen käsityksestä yhdistettynä epärealistiseen onnistumistasoon. Onnistunut käännös on hauska myös kohdekielellä, eikä sen tarvitse seurata samoja kielen rakenteita kuin lähdekielellä. (Mts. 59–60.)

Yksi suurimmista sanaleikkien kääntämisen haasteista on niiden kulttuurikohtaisuus, sillä jos vitsi on vahvasti kytköksissä tiettyyn kulttuuriin, se ei välttämättä ole hauska toisessa kulttuurissa (Low 2011, 67). Myös Chiaro (1992, 87) painottaa, että liian kulttuurikohtaisia vitsejä ei välttämättä ymmärretä samalla tavalla vitsien alkuperäismaan ulkopuolella. Vitsejä, sanaleikkejä ja kulttuurisia viittauksia käännettäessä on otettava huomioon erityisesti se, ettei kulttuurikohtaisilla asioilla ole aina täysin ekvivalenttia kohdekielistä vastinetta, mikä tekee niiden kääntämisestä hankalaa (Carra 2009, 134). Kääntämisen näkökulmasta etenkin alluusioihin pohjautuvat intertekstuaaliset sanaleikit ovat hyvä esimerkki kulttuurikohtaisista teksteistä (Leppihalme 1996, 202–203).

Intertekstuaaliset sanaleikit ja alluusiot ovat kääntäjälle haastava asia, sillä pelkästään niiden havaitsemiseen vaaditaan erityistä kohdekielen tuntemusta (Leppihalme 1996, 199). Leppihalme (1997c, 4) määrittelee alluusion viittaukseksi toiseen tuttuun asiaan, jonka vastaanottaja voi tunnistaa yhdistämällä havaitsemansa tekstiosan aiemmin näkemäänsä tai kuulemaansa samankaltaiseen tekstiin. Alluusion etymologinen tausta on yhdistettävissä leikkiin ja leikillisyyteen, mutta vaikka kaikkia alluusion muotoja ei voida rinnastaa leikillisyyteen, on huumori kuitenkin yksi alluusion funktioista (mts. 5–6). Spanakaki (2007) huomauttaa, että lähdekieliset alluusiot, kuten esimerkiksi viittaukset historiaan tai kirjallisuuteen, ovat vain harvoissa tapauksissa tuttuja muissa kulttuureissa. Amerikkalaisen populaarikulttuurin kaltaiset valtaisan levinneet asiat voivat silti olla poikkeus sääntöön, tosin Spanakaki (2007) toteaa myös, että vastaava kulttuurin leviäminen on yleensä yksisuuntaista. Leppihalme (1996) on tarkastellut alluusioita käsittelevässä tutkimuksessaan, kuinka hyvin yliopistotason englanninopiskelijat tunnistavat englanninkielisiä alluusioita teksteistä. Keskimäärin puolet alluusioista jäi opiskelijoilta huomaamatta, mikä on alluusioiden kääntämisen kannalta huolestuttavaa. Mikäli lähdekielen sanaleikeissä käytetään alluusioita, on kääntäjän hyvä pohtia tekstin funktion kannalta, miten sanaleikki kannattaisi parhaiten välittää kielestä toiseen. Lähdekielen vitsi jää helposti kääntämättä tilanteeseen sopivaksi, jos kääntäjä ei edes tunnista sen mahdollista alkuperää. (Mts. 203–208.) Myös *RuPaul's Drag Race* -sarjassa esiintyy huomattavan paljon alluusioita sekä alluusion pohjautuvia vitsejä ja sanaleikkejä, jotka viittaavat joko suoraan tai leikillisesti asiayhteyden ulkopuoliseen asiaan. Sarjan monet alluusiot voivat olla jopa sarjan sisäisiä viittauksia, joissa siteerataan esimerkiksi aikaisemmalta kaudelta tuttua lausahdusta, joten raja alluusioiden ja pelkän viittauksen välillä on häilyvä. ”Welcome to RuPaul's *Hag Race*” on esimerkki alluusiopohjaisesta sanaleikistä, joka irvailee suoraan saman ohjelman nimelle. Kyseisessä sanaleikissä *drag*-sana on korvattu samankuuloisella sanalla *hag*, joka tarkoittaa suomeksi akkaa.

Sanaleikkien käännettävyyttä ruututekstityksissä tutkinut Henrik Gottlieb (1997, 226) on toisaalta todennut, että miltei kaikki sanaleikit voidaan kääntää. Gottlieb on tarkastellut *Carrott's Commercial Breakdown* -komediasarjan tanskankielisiä tekstityksiä tutkimuksessaan, jossa hän vertailee niitä omiin käännöksiinsä samasta sarjasta. Alkuperäisten tekstitysten sanaleikeistä säilyi noin puolet, kun taas Gottliebin käänöksistä säilyi jopa 94 prosenttia. Tämän erotuksen voi selittää esimerkiksi kääntäjän taitojen, kiinnostuksen tai ajan puute, mutta käänösratkaisuihin

vaikuttaa luonnollisesti myös kielellisten vastaavuuksien puutteellisuus sekä audiovisuaalisessa kontekstissa ruututekstittämisen rajoitteet. (Mts. 214–216.)

Myös eri sanaleikkityyppien käännettävyys voi vaihdella. Gottliebin (1997, 211) mukaan lähdekielen homonyymiset ja paronyymiset sanaleikit välittyvät käännoksessä todennäköisemmin kuin homofoniset ja homografiset sanaleikit. Tämä selittyy sillä, että homonymiassa ja paronymiassa sallitaan enemmän eroavaisuuksia sanaleikkien ydinosien välillä, mikä ei rajaa niiden toimivuutta vain yhteen kieleen. Onkin epätodennäköistä, että kaksi eri kieltä sisältäisi identtisesti äännettävän tai kirjoitettavan ilmaisuuden, joka myös sijoittuisi samaan semanttiseen kenttään. Sen sijaan kirjaimellisen ja vertauskuvallisen merkityksen sisältävälle ilmaisulle on helpommin löydettävissä vastaava ilmaisu toisessa kielessä. (Mts. 211–212.) Toisaalta sanaleikin puuttuminen kokonaan käännoksestä voi helposti vaikuttaa puutteelliselta, sillä käännoksessä ei tällöin ole syytä nauruun. Joissakin tilanteissa sanaleikin korvaaminen muunlaisella vitsillä voi olla parempi ratkaisu, sillä se saattaa kuitenkin tuottaa toivotun naurureaktion. Kaikesta huolimatta lähdekielen sanaleikkiä vastaa Gottliebin mukaan parhaiten kohdekielinen sanaleikki. (Mts. 216.)

Sanaleikkien käännettävyyttä voi tarkastella käännosteorioiden pohjalta, joista sanaleikkien kääntämisen kannalta merkittävin lienee dynaaminen (tai funktionaalinen) ekvivalenssi. Eugene A. Nida ja Charles R. Taber (1974) ovat yhdessä määrittäneet dynaamisen ekvivalenssin käsitteen, josta esimerkiksi kääntämisen tutkija Susan Bassnett (2002) on kirjoittanut teoksessaan. Dynaamisen ekvivalenssin ydinajatuksena on lähde- ja kohdetekstin sisällöllinen samankaltaisuus ja sen tavoitteena on, että vastaanottaja saa käännoksestä samanlaisen reaktion kuin alkuperäisen tekstin lukija (Bassnett 2002, 34). Koska vastaanottajan reaktio on tärkeä kysymys sanaleikkejä käännettäessä, on ajatus dynaamisesta ekvivalenssista hyvin tärkeä. Nidan & Taberin (1974, 24) mukaan lähdetekstillä ja käännoksella on aina eriävät kulttuuriset ja historialliset kontekstit, minkä johdosta kohdeyleisön reaktiot eivät voi koskaan olla identtisiä. Siitä huolimatta on kuitenkin pyrittävä mahdollisimman ekvivalenttiseen lopputulokseen. Esimerkiksi Chiaro (1992, 86) ehdottaa kääntäjää unohtamaan tavanomaisen ekvivalenssin, kun vitsille ei löydy vastinetta kohdekielestä, ja kehottaa tällaisessa tilanteessa turvautumaan funktionaaliseen ekvivalenssiin. Tällöin vitsin huumori voidaan välittää myös kohdekielellä, millä on etenkin koomisessa kontekstissa suurempi painoarvo kuin lähdetekstin uskollisuudella.

Sanaleikkityyppien luokittelun lisäksi tarkastelen analyysissäni myös sanaleikkien käännösstrategioita, joita varten hyödynnän pääsääntöisesti Delabastitan (1996, 134) kehittämää kahdeksanportaista käännösstrategioiden luetteloa. Tämän lisäksi nostan tässä osiossa esille Leppihalmeen (1997a) sekä Epsteinin (2012) kehittämät käännösstrategiat, sillä vaikka heidän strategiansa muistuttavatkin Delabastitan jaottelua, he esittävät uusia näkökulmia ja vaihtoehtoista ajattelua sanaleikkien käännösstrategioille.

1. Sanaleikki → sanaleikki

Lähdekielen sanaleikki kääntyy kohdekieliseksi sanaleikiksi. Käännetyllä sanaleikillä voi kuitenkin olla poikkeava rakenne tai tekstuaalinen funktio alkuperäiseen sanaleikkiin verrattuna. Lisäksi käännetyn sanaleikin semantiikka eli merkitys voi olla identtinen, osittain identtinen tai poiketa jopa täysin alkuperäisen sanaleikin merkityksestä. (Delabastita 1993, 192–195; 1996, 134.) Tämän strategian olen analyysissä jakanut kahteen osaan, jotka ovat *sama sanaleikkityyppi käännöksessä ja eri sanaleikkityyppi käännöksessä*.

2. Sanaleikki → ei-sanaleikki

Lähdekielinen sanaleikki kääntyy ilmaukseksi, joka sisältää tyypillisesti yhden merkityksen alkuperäisestä sanaleikistä, mutta joka ei kuitenkaan ole sanaleikki. Tämän menetelmän seurauksena molemmat sanaleikin merkitykset voivat tosin muuttua tunnistamattomaksi. (Delabastita 1996, 134.) Kyseisen strategian olen nimennyt analyysissä muotoon *ei sanaleikkiä käännöksessä*.

3. Sanaleikki → vastaava retorinen tehokeino

Sanaleikin korvaa käännöksessä retorinen tehokeino, joita ovat muun muassa toisto, allitteraatio, riimi, ironia, paradoksi ja metafora (Delabastita 1993, 207–208). Myös esimerkiksi antiteesit, metonymia ja sitaatit voidaan määritellä retorisisiksi keinoiksi (Lyseo.org 2016). Lopputuloksena ei siis ole sanaleikki, mutta retorisella keinolla pyritään korvaamaan sanaleikin puute käännöksessä. Tyypillisimpiä retorisia keinoja *RuPaul's Drag Race* -sarjan käännöksissä ovat allitteraatiot, jolloin peräkkäiset sanat alkavat alkusoinnuilla tai samoilla kirjainyhdistelmillä. Analyysissä kutsun tätä käännösstrategiaa nimellä *retorinen tehokeino sanaleikin tilalla*.

4. Sanaleikki → nolla

Lähdekielen sanaleikki poistetaan käännöksestä, eikä sen tilalla ole muuta tekstiä (Delabastita 1996, 134). Kääntäjä voi huomauttaa poistosta, kuten Delabastita (1993, 209) toteaa, mutta monesti siihen ei ole kuitenkaan mahdollisuutta. *RuPaul's Drag Racen* kaltaisessa nopeatempoisessa tosi-tv-sarjassa voi esimerkiksi olla niin monta puhujaa päällekkäin, että kääntäjän on priorisoitava yhden puhujan sanomiset ja jätettävä muiden puheet tekstittämättä. Tämän strategian olen nimennyt *poistoksi* analyysissä.

5. Lähdetekstin sanaleikki = kohdetekstin sanaleikki

Lähdekielinen sanaleikki välitetään kohdetekstiin muokkaamatta sanaleikkiä juuri mitenkään (Delabastita 1996, 134). Lähdekielinen sanaleikki ja myös sen ympärillä olevat osat voidaan välittää kohdekieleen sanasanaisena käännöksenä etenkin, jos lähtö- ja kohdekieleessä on samankaltaisia sanoja (Delabastita 1993, 210–211; Palomäki 2015, 39). Tässä tutkielmassa kyseinen käänносstrategia on nimetty muotoon *identtinen sanaleikki käännökseessä*.

6. Ei sanaleikkiä lähdetekstissä → sanaleikki kohdetekstissä

Käännökseen lisätään sanaleikki, vaikka lähdekieleessä ei ole sanaleikkiä kyseisessä tekstikohdassa. Tällä pyritään esimerkiksi kompensoimaan menetetty sanaleikki jossakin toisessa kohtaa tekstiä. (Delabastita 1996, 134.) Joskus kohdekielen poikkeava rakenne tai sanavalinnat mahdollistavat tämän strategian käytön. Tämä strategia ei ole tarkastelussa mukana, koska fokuksena ovat nimenomaan lähdetekstin sanaleikit sekä niiden käännökset.

7. Nolla → sanaleikki

Käännökseen lisätään kokonaan uutta tekstiä, joka on sanaleikki tai joka sisältää sellaisen. Tälle tekstille ei ole löydettävissä vastinetta lähdetekstistä. Sanaleikin lisäämisellä ei ole juuri muuta näkyvää syytä kuin kompensoida käännökseen puutteellisuutta. (Delabastita 1996, 134.) Käänносstrategiana sanaleikin luominen täysin tyhjästä on myös ollut kyseenalaista monien käänнöstutkijoiden keskuudessa (Delabastita 1993, 216). Olen strategian 6 tavoin jättänyt tämän strategian pois tutkielmastani, sillä tässäkin käänносstrategiassa ei tarkastella lähdetekstin sanaleikkejä ja niiden käänнöksiä.

## 8. Sanaleikki + lisähuomautus

Sanaleikkiä voi joskus joutua selittämään esimerkiksi alaviitteessä, esipuheessa, lopputeksteissä tai muissa kääntäjän mahdollisissa kommentteissa (Delabastita 1996, 134). Alaviitteiden kaltaiset ylimääräiset kommentit ovat audiovisuaalisessa kontekstissa lähtökohtaisesti mahdoton lisäys etenkin ruututeksteissä, sillä tekstittäjällä ei ole mahdollisuutta alaviitteiden käyttämiseen. Tämän käännösstrategian olen jättänyt tutkielmastani pois yksinkertaisesti siitä syystä, että siihen sopivia sanaleikkejä ei löytynyt aineistostani.

Delabastitan käännösstrategialuokittelun kattavuudesta huolimatta se sisältää myös epäselvyyksiä. Delabastita (1993, 191) toteaa itekin, että kahta tai useampaa yllä mainituista strategioista voi yhdistellä keskenään tarpeen mukaan. Tämän lisäksi hän huomauttaa, että strategia 3 voidaan tulkita strategian 2 alaluokkana (mts. 207). Niin ikään Spanakaki (2007) kirjoittaa Delabastitan luokittelun epäselvyyksistä ja mainitsee, että strategiat 2 ja 4 sekä strategiat 6 ja 7 ovat keskenään samankaltaisia. Lisäksi strategiaa 8 ei voida Spanakakin (2007) mukaan soveltaa ruututekstittämisen kontekstissa. Spanakakin väitteistä huolimatta esimerkiksi Palomäki (2015, 81–82) on kuitenkin onnistunut poimimaan ruututekstiaineistostaan strategiaan 8 soveltuvan sanaleikin, jossa suomeksi käännettyä vitsiä selitetään tekstityksissä lähdekielillä sanalla, jolla ei tavallisessa tilanteessa olisi sijaa käännöksessä. Strategian *sanaleikki* → *sanaleikki* olen Ritalan (2010, 52) tavoin jakanut kahteen osaan sillä perusteella, säilyykö sanaleikki samantyyppisenä käännöksessä vai ei. Olen erotellut saman- ja erityyppiset sanaleikkikäännökset toisistaan, sillä kohdekielisen sanaleikin sanaleikkityyppi on mielestäni tärkeä huomio kokonaisuutta tarkastellessa. Lisäksi se on suuntaa-antava viittaus siitä, säilyykö sanaleikki samantyyppisenä myös kohdekielessä, vai onko esimerkiksi sanaleikin rakenteen muuttaminen ollut parempi ratkaisu. Käännösstrategian molemmat osat ovat kuitenkin yhtä lailla sanaleikkejä.

Leppihalmeen (1997a, 3) sanaleikkien käännösstrategiat ovat saaneet vaikutteita Delabastitan (1996, 134) esittämistä strategioista, mutta Leppihalmeen jaottelussa niitä on ainoastaan kolme. Ensimmäisessä käännösstrategiassa lähdekielinen sanaleikki käännetään kohdekieliseksi sanaleikiksi, kuten esimerkissä Mickey Moose → Mikki Hirvi. Kyseinen käännösstrategia vastaa Delabastitan (mts. 134) ensimmäistä käännösstrategiaa, joka on *sanaleikki* → *sanaleikki*. Toisessa käännösstrategiassa sanaleikki korvataan allitteraation kaltaisella retorisisella tehokeinolla, mikäli

kääntäjä ei keksi tilanteeseen sopivaa kohdekielistä sanaleikkiä. Tämä käännösstrategia vastaa Delabastitan (mts. 134) strategiaa *sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*. Sen sijaan kolmannessa käännösstrategiassa luovutaan sanaleikistä kokonaan. Tällöin sanaleikin sisältävän kohdan voi jättää kokonaan pois tekstistä tai vaihtoehtoisesti sanaleikin tilalle voi jättää jonkinnäköisen selityksen, jolla pyrittäisiin paikkaamaan sanaleikin jättämä aukko tekstissä. (Leppihalme 1997a, 3.) Tämä strategia yhdistelee useampaa Delabastitan (1996, 134) käännösstrategiaa, joten kyseisten strategioiden samankaltaisuus ja rajojen häilyvyys on jälleen havaittavissa. Leppihalmeen kolmas strategia ei kuitenkaan ole ideaalinen toimintatapa audiovisuaalisessa kontekstissa, jossa ei ole varaa jättää kokonaista tekstiosuutta pois käännöksestä, eikä erinäisten selitysten lisääminen ruututekstikäännökseen ole aina kovinkaan suotavaa (Perttola 2014, 18).

Epstein (2012, 175) on listannut kuusi käännösstrategiaa, jotka ovat Leppihalmeen (1997a, 3) strategioiden tavoin hyvin samankaltaisia kuin Delabastitan (1996, 134) käännösstrategiat. Epstein huomauttaa, että hänen strategioitaan voi mahdollisuuksien mukaan yhdistellä keskenään, mikä mahdollistaa epäselvienkin sanaleikkien luokittelemisen. Hänen käännösstrategioistaan ensimmäinen on **poisto**, jossa sanaleikin sisältävä tekstiaines jätetään kokonaan pois käännöksestä. Tällöin myös itse sanaleikin konteksti voidaan joutua poistamaan, jolloin tyhjä aukko käännöksessä voidaan nähdä jopa kääntäjän taitojen puutteellisuutena, mikäli selkeää perustelua poistolle ei ole. Toisena käännösstrategiana on **korvaaminen**, jossa lähdekielen sanaleikki korvataan kohdekielisellä sanaleikillä tai muulla vastaavalla keinolla. Epstein mainitsee myös mahdollisuuden kääntää sanaleikki tavanomaisella kielellä ilman huumoria, jos sisällön välittämisestä tulee huumoria tärkeämpää. (2012, 175–176.)

Kääntäjä voi tarvittaessa **lisätä** tekstiä tai ylimääräisen sanaleikin samaan tekstikohtaan (Epstein 2012, 175–176). Esimerkiksi jotkin kohdekielen sanavalinnat uusine merkityksineen voivat tarjota kyseisiä lisäysmahdollisuuksia. Myös **selityksen** lisääminen tekstiin sanaleikin kohdalle on mahdollinen käännösstrategia. Selityksiä voivat olla alaviitteet, esipuhe tai muunlaiset tekstinsisäiset selitykset. Epstein (mts. 176) huomauttaa silti, että jos huumoria pitää selittää, se menettää hauskuutensa. Ruututeksteissä selityksille on kuitenkin erittäin harvoin tilaa, jos ollenkaan, kuten Spanakaki (2007) on jo kertaalleen todennut.

Epsteinin (2012, 175) käänösstrategioista viides on **kompensaatio**, jossa sanaleikkejä tai vastaavaa huumoria käytetään muualla käänöksessä tai vaihtelevissa määrin. Kompensaatiota voidaan käyttää lähdetekstin huumorin ja tunnelman tavoitteluun, jos kääntäjä ei ole esimerkiksi onnistunut kääntämään jokaista lähdetekstin sanaleikkiä, mutta haluaa silti välittää saman määrän huumoria käänökseen. Kääntämisen tutkija André Lefeveren (1992, 55) mukaan on hyvä olla saman verran sanaleikkejä sekä lähtö- että kohdekielessä, vaikka kääntäjä ei onnistuisikaan kääntämään joitain sanaleikkejä. Lisäksi hän mainitsee, että uusien sanaleikkien sisällyttäminen käänökseen ei ole haitallista, sillä sanaleikiksi kääntynyt ei-sanaleikki vain vahvistaa kyseisen tekstiosion sanomaa vaikuttamatta kovinkaan paljoa sen sisältöön (mts. 55). Viimeinen käänösstrategia on sanaleikin **säilyttäminen**, jossa lähdekielinen sanaleikki ja siihen liittyvät assosiaatiot välitetään sellaisenaan käänökseen. Lähtö- ja kohdekielen samankaltaisuus ja kulttuurien yhteneväisyys voi mahdollistaa jopa täysin sanasanaisen sanaleikkikäännöksen, joka on kaikesta huolimatta toimiva ja kontekstiin sopiva. Tämän strategian käyttö on kuitenkin harvinaista. (Epstein 2012, 175–176.)

## 4 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ

Tässä luvussa perehdyn tarkemmin käyttämäni aineistoon sekä metodiin. Esittelen aluksi *RuPaul's Drag Race* -sarjan, josta olen poiminut tutkimusaineistoni, sekä kerron lyhyesti sarjan ideasta. Lisäksi esittelen sarjan vakituiset tuomarit, joilta suurin osa aineistoni sanaleikeistä on peräisin. Tämän jälkeen siirryn tutkimusmenetelmäni käsittelyyn, jossa kerron sanaleikkien luokittelusta ja siinä kohtaamistani haasteista. Listaan käyttämäni sanaleikkityypit ja niiden yläluokat, joihin perehdyn tarkemmin ensimmäisessä analyysiosiossani. Avaan myös tutkielmassani käytettyjä sanaleikkien käänösstrategioita, joita käsittelen jälkimmäisessä analyysiosiossa.

### 4.1 Aineiston esittely

Tutkielmani aineistoksi olen valinnut 11. kauden kaikki 14 jaksoa sarjasta *RuPaul's Drag Race*. Se on World of Wonderin tuottama amerikkalainen tosi-tv-sarja, jonka ensiesitys Yhdysvalloissa oli helmikuussa 2009. Sarjasta on vuoden 2019 loppuun mennessä julkaistu 11 kautta, neljä *RuPaul's Drag Race: All Stars* -kautta aikaisempien kausien kilpailijoilla sekä lukuisia spin-off-sarjoja, kuten esimerkiksi Ison-Britannian ja Thaimaan omat versiot sarjasta. Yhdysvalloissa sarjaa esitti vuoteen 2016 asti televisiokanava Logo, kunnes ohjelma siirtyi VH1-kanavalle. Sarja on myös voittanut useita Emmy-palkintojen kaltaisia arvostettuja televisiopalkintoja. (*RuPaul's Drag Race 2020*.) Suomessa sarjan kaikki kaudet ovat jo joitakin vuosia olleet nähtävillä Netflix-suoratoistopalvelussa nimellä *Huippu-drag queen haussa*, mutta sarjaa on näytetty myös TV5-kanavalla vuodesta 2010 lähtien (TV5 Finland Oy 2010). Netflixissä sarjan 11. kautta on tekstittänyt suomeksi neljä eri kääntäjää, kun taas samaa kautta ruotsiksi kääntäneitä on yhteensä seitsemän.

Sarjassa yleensä 12–15 drag queenia kilpailee toisiaan vastaan monipuolisissa haasteissa voittaakseen Amerikan parhaimman drag queenin tittelin. Tyypillisiä päähaasteita ovat esimerkiksi näyttely- ja musiikkihaasteet, catwalk-asun suunnittelu tietystä materiaalista tai annetun teeman pohjalta sekä amerikkalaiseen Match Game -visailuohjelmaan perustuva ”Snatch Game”, jossa kilpailijat imitoivat julkisuuden henkilöitä. Jokaisen jakson päähaastetta edeltää usein lyhyt minihaaste, jonka voittaja saa monesti joko lahjakortin tai edun seuraavaan haasteeseen. Päähaasteen jälkeen kilpailijat pukevat ylleen viikon teeman mukaisen asukokonaisuuden ja astelevat catwalkille kohtaamaan tuomariston palautteet. Päähaasteen ja catwalk-asun perusteella

kaksi huonointa huulisynkkaavat jonkin kappaleen tahtiin henkensä edestä, ja huonommin suoriutunut joutuu lähtemään pois kisasta. Koko kilpailun voittaa lopulta parhaiten pärjännyt kilpailija, joka saa uudemmilla kausilla palkinnoksi 100 000 dollaria, oheispalkintoja sekä luonnollisesti myös paljon näkyvyyttä itselleen.

Sarjan nimikkohenkilö, RuPaul Charles, on kenties maailman kuuluisin drag queen (Klein 2019). Hän on luonut uraa muun muassa drag-esiintyjänä, levyttävänä artistina, näyttelijänä ja kirjailijana. *RuPaul's Drag Race* -ohjelmassa hän toimii sarjan juontajana, kilpailijoiden henkilökohtaisena valmentajana ja päätuomarina. Vakituksina tuomareina hänen rinnallaan ovat seitsemänneistä kaudesta asti toimineet laulaja ja radiojuontaja Michelle Visage, televisiopersoona Ross Matthews sekä Sillä silmällä -ohjelmasta tuttu Carson Kressley. Jokaisessa jaksossa on tyypillisesti mukana myös muutama vieraileva tuomari, joita ovat käsittelemälläni kaudella olleet esimerkiksi pop-tähti Miley Cyrus ja näyttelijä Elvira.

Sarjan sanaleikit rajautuvat pääosin ohjelman käsikirjoitettuihin osuuksiin, joita ovat etenkin tuomarien kommentit jakson catwalk-osuuden aikana, jolloin he kommentoivat lavalla kävelevän drag queenin asua nokkelilla vitseillä ja lausahduksilla. Myös RuPaulin juonnoissa, tuomarien keskusteluissa, haastekisoissa sekä drag queenien välisissä kanssakäymisissä on havaittavissa sanaleikkejä. Itse ohjelman nimi on homonyyminen sanaleikki, sillä se viittaa samalla kiihdytyskisoihin (eli drag racingiin), jota korostaa joka jaksossa nähty kilpa-autoteemainen intro. Ei ole myöskään harvinaista, että kilpailijoiden drag-nimet ovat sanaleikkejä. Kaudella 11 ovat mukana muun muassa A'keria Chanel Davenport (I carry a Chanel), Brooke Lynn Hytes (Brooklyn Heights) ja Shuga Cain (sugar cane). Sarja on pinnalta katsottuna hyvin humoristinen ja erilaisuutta ylistävä, joten nokkelat sanaleikit vain vahvistavat sarjan viihdyttävää imagoa. Ohjelmassa käsitellään kuitenkin myös rankkoja aiheita, kun drag queenit saattavat jaksojen aikana avautua traagisista elämäkokemuksistaan, joita ovat olleet esimerkiksi hankalat perhesuhteet, vakavat sairaudet ja tappouhkaukset.

## **4.2 Tutkimuksessa käytetyt sanaleikkityypit ja käänösstrategiat**

Perehdyn tässä alaluvussa tarkemmin tutkielmassa käyttämäni metodiin. Kertaan tämän jälkeen teoriaosuudessa muodostamani sanaleikkityypit ja niiden yläkategoriat, joita käsittelem analyysissäni. Lisäksi kertaan vielä käyttämäni käänösstrategiat, joiden pohjalta tarkastelen sarjan sanaleikkien käänöksiä.

Aineistonkeruuni aloitin keräämällä kaikkia sanaleikeiksi tulkittavia humoristisia lausahduksia, vitsejä ja viittauksia samalla, kun katsoin Netflixissä olevia 11. kauden jaksoja. Poimin samanaikaisesti suomen- ja ruotsinkieliset tekstityskäännökset sarjasta poimituille sanaleikeille ja kirjasin jokaisen ylös. Sanaleikiksi määrittelin ilmauksen, joka kätkee sisäänsä vähintään kaksi eri merkitystä. Tekstityksissä on kuitenkin voinut olla sanaleikki suomeksi tai ruotsiksi, vaikka lähdekielellä ei sanaleikkiä olisikaan ollut, mutta keskityin tässä tutkielmassa kuitenkin ainoastaan englanninkielisiin sanaleikkeihin sekä niiden käännöksiin. Sanaleikkien lopullinen lukumäärä vaihteli vielä sanaleikkejä luokitellessani aiemmin käsittelemäni teorian pohjalta, sillä jotkin poimimani vitsit eivät olleetkaan tulkittavissa sanaleikkeinä, ja toisaalta jaksoja uudelleen katsoessani jotkin sanaleikit olivat aiemmin jääneet kokonaan huomaamatta. Samasta sanasta saattoi kauden aikana olla muodostettuna useampi lähes identtinen sanaleikki, joten sellaisia sanaleikkejä otin korkeintaan muutaman mukaan aineistooni, jotta sanaleikkien monipuolisuus säilyisi. Myös jotkin sanonnat ja viittaukset olivat välillä erittäin epäselviä ja vaikeasti tulkittavissa, eivätkä ne välttämättä sopineet mihinkään sanaleikkikategoriaan. Katsoin siis parhaimmaksi vaihtoehdoksi jättää monimutkaisimmat ja epämääräisimmät viittaukset pois tutkielmasta. Keräsin lopulta 150 englanninkielistä sanaleikkiä käännöksineen mukaan tutkielmaani. Sanaleikkejä löytyi kaikista kolmesta kielestä yhteensä 307 kappaletta.

Tutkimukseni sanaleikkien luokittelu pohjautuu Delabastitan (1996, 128), Nashin (1985, 138–146), Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 142–143), Epsteinin (2012, 168–169) ja van Baardewijkin ym. (1988, 30) sanaleikkien luokitteluihin. Myös Ritalan (2010) pro gradu -tutkielma pohjautuu heidän luokitteluihinsa Epsteinin (2012, 168–169) ajatuksia lukuun ottamatta. Ritalan luokittelua ovat sittemmin soveltaneet muun muassa Anniina Hautakoski (2013) sekä Rosamaaria Perttola (2014) omissa tutkielmissaan. Jokaisessa tutkielmassa on luokiteltu sanaleikkejä aineistokohtaisesti, ja käytän myöskin itse sovellettua kategorisointia luvussa 2.3 käsitellyn teorian sekä aineistoni tarjoamien sanaleikkien pohjalta. Oma tutkimukseni poikkeaa muista sanaleikkitutkielmista muun muassa siten, että kolmen kielen käsittely sanaleikkien tutkimuksessa on harvinaista, eikä molempien kotimaisten kielten sanaleikkikäännöksiä ole juurikaan käsitelty rinnakkain englanninkieliseen lähdetekstiin verrattuna. Maiju Viljala (2013) käsittelee kuitenkin täysin samoja kielipareja kulttuuristen viittausten ja sanaleikkien kääntämistä käsittelevässä tutkielmassaan.

Tämän tutkielman sanaleikkien yläkategorioihin kuuluvat Delabastitan (1996, 130) neljästä kategoriasta **fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit (fonologia ja grafologia), **morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvat sanaleikit (morfologia) ja **semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuvat sanaleikit (leksikko). Näiden yläkategorioiden nimeämistä varten olen selkeyden vuoksi hyödyntänyt Leppihalmeen (1997a, 3) luokittelua. Delabastitan kategorioista viimeisen eli syntaksin jätin kokonaan pois, sillä monimerkityksisiin lauserakenteisiin perustuvia sanaleikkejä ei aineistossani esiintynyt ollenkaan. Sen tilalle olen ottanut **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin perustuvat sanaleikit, joita ovat etenkin kuvan ja intertekstuaalisuuden avulla välittyvät sanaleikit. Esimerkiksi Ritala (2010, 30) on päätenyt omassa tutkielmassaan samaan ratkaisuun, sillä audiovisuaalisessa kontekstissa on tyypillistä, että kuva tai konteksti on olennainen asia joidenkin sanaleikkien välittymisessä. Näillä neljällä yläkategorialla on yhteensä 13 alakategoriaa, jotka olen poiminut ja yhdistellyt luvussa 2.3 käsittelemieni tutkijoiden luokitteluista. Alakategoriat ovat määrittäneet sitä mukaa, onko kyseisiä sanaleikkejä löytynyt aineistosta. Joidenkin sanaleikkityyppien rajat ja tutkijoiden määritelmät ovat ajoittain hyvinkin samankaltaisia ja häilyviä, joten olen yhdistellyt tutkijoiden eri sanaleikkityyppejä laajemmiksi kokonaisuuksiksi analyysissä.

Kuvailen luvussa 5 tutkielmani sanaleikkityyppejä ja sitä, mitkä luvussa 2.3 mainittujen tutkijoiden sanaleikkiluokat sisältyvät niihin. Lisäksi annan aineistostani yhteensä kolme sanaleikkiesimerkkiä jokaiselle sanaleikkityypille, yhden jokaista kieltä kohti, sekä niiden kontekstit jokaisen esimerkin kohdalla. Poikkeuksena ovat sellaiset sanaleikkityypit, joita on yhteensä alle kolme tai jos jollakin kielellä ei ole yhtäkään esimerkkiä kyseisessä kategoriassa. Jotkin sanaleikit sisältävät piirteitä useammasta sanaleikkityypistä eli ovat toisin sanoen yhdistelmäsanaleikkejä, joista annan myös ajoittain esimerkkejä. Käytän *kursiivia* ilmaisemaan niitä kohtia, joihin sanaleikkien huumori pohjautuu.

**Fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuviin sanaleikkien yläluokkaan kuuluvat sanaleikkityypeistä 1) *homofonia*, 2) *paronymia* ja 3) *homografia*. **Morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvien sanaleikkien kategorian muodostavat 4) *keksityt ja yhdistellyt sanat* sekä 5) *sananmukaisuus*. Sen sijaan **semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuviin sanaleikkeihin sisältyvät 6) *homonyymiset ja polyseemiset sanat*, 7) *homonyymiset ja polyseemiset sanonnat*, 8) *yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä 9) *kaksikieliset sanaleikit*. Yläluokista viimeinen on **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin

perustuvat sanaleikit, jonka alaluokkia ovat 10) *kuva tukee tekstin tulkintaa*, 11) *kuva ja teksti ristiriidassa*, 12) *muunnellut sanonnat ja alluusiot* sekä 13) *intertekstuaaliset sanaleikit*.

Sanaleikkityyppien analyysistä siirryn analysoimaan jokaista käännösstrategiaa, johon olen luokitellut aineistoni sanaleikkien käännökset. Käännösstrategioiden luvut on otsikoitu ilmaisemaan mahdollisimman selkeästi, millaisesta käännösstrategiasta on kyse. Annan yhteensä kolme aineistoesimerkkiä jokaisesta käännösstrategiasta ja *kursivoin* jokaisen sanaleikin tai käännöksen kohdalla humoristisen ilmauksen, mikäli sellainen löytyy. Avaan jokaisessa esimerkissä tilanteen kontekstia ja lisään myös lähdekielisen sanaleikin vertailukohteeksi käännökselle. Joissakin esimerkeissä on sanaleikki kaikista kolmesta kielestä, mikäli sekä suomeksi että ruotsiksi on onnistuttu kääntämään tai välittämään sama lähdekielinen sanaleikki käännösstrategian määrittämällä tavalla. Tarkennan jokaisen esimerkin kohdalla, mistä sanaleikkityypistä on kyse itse käännösstrategioiden ohella. Merkitsen lähdetekstiä ja kohdetekstiä lyhenteillä LT ja KT, jotta ne eivät vie liikaa tilaa.

Tutkielmassa käytettyjä sanaleikkien käännösstrategioita valikoitui yhteensä kuusi kappaletta, jotka on muodostettu Delabastitan (1996, 134) kahdeksanportaisesta käännösstrategioiden jaottelusta. Olen siis jakanut suomen- ja ruotsinkieliset sanaleikit kategorioihin 1) *sama sanaleikkityyppi käännöksessä*, 2) *eri sanaleikkityyppi käännöksessä* ja 3) *identtinen sanaleikki käännöksessä*, kun taas muut käännökset lukeutuvat kategorioihin 4) *retorinen tehokeino sanaleikin tilalla*, 5) *ei sanaleikkiä käännöksessä* sekä 6) *poisto*. Käännösstrategioita käsittelen tarkemmin luvussa 6 sanaleikkityyppien analyysin jälkeen.

## 5 SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI

### 5.1 Fonetiikkaan eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit

#### 5.1.1 Homofonia

Homofoniset ilmaukset äännetään identtisellä tavalla, mutta niillä on erilaiset kirjoitusasut. Delabastita (1996, 128), Nash (1985, 138–139) ja Epstein (2012, 168) käyttävät termiä homofonia, mutta van Baardewijk ym. (1988, 30; teoksessa Ritala 2010, 12) käyttävät nimitystä *osittainen leksikaalinen homonymia*, sillä siinä toteutuu vain toinen homonymian kriteereistä, eli tässä tapauksessa sanojen identtinen ääntämisasu. Homofonisia ilmauksia löytyi aineistostani yhdeksän kappaletta, joskin ne ovat kaikki englanninkielisiä. Esimerkissä 1 Shuga Cain astelee ensimmäistä kertaa työhuoneeseen ja esittelee itsensä.

(1) Shuga: Get ready y'all, 'cause this *Shuga* is so sweet. (Jakso 1)

Esimerkki 1 osoittaa, että Shugan drag-nimi on väännös englanninkielisestä sokeriruo'osta (sugar cane), sillä samassa lauseessa viitataan makeaa tarkoittavaan sanaan *sweet*. *Sugar cane* lausutaan samalla tavalla kuin hänen nimensä, mikä tekee sanaleikistä homofonisen. Samantyyppinen homofoninen ilmaus näkyy esimerkissä 2, jossa Silky Nutmeg Ganache kävelee catwalkilla sininen hapsuasuu yllään. Tuomaristossa istuva Ross Matthews kommentoi hetkeä aiemmin sanottua vitsiä ja viittaa Silkyn asun väriin.

(2) Ross: I'm sorry, that one *blue* right by me. (Jakso 3)

Esimerkissä 2 vitsaillaan sanojen *blue* ja *blew* homofonisuudella, sillä tavanomaisesti tuulta tai puhaltamista tarkoittava sana *blew* kuuluisi kyseiselle paikalle lauseessa. Sanaleikissä sinistä tarkoittava sana *blue* korostuu, kun kuvassa näkyy samalla Silkyn sininen asu. RuPaul käy esimerkissä 3 puolestaan pikaisen vuoropuhelun jokaisen tuomarin kanssa ennen catwalk-osion alkua. Jakson päähaasteena kilpailijoiden on täytynyt valmistaa muun muassa karmiva noita-asu catwalkia varten.

(3) RuPaul: Michelle Visage, are you a good *witch* or a bad *witch*?  
Michelle: I'm a *sandwich*! Gluten free. (Jakso 5)

Esimerkissä 3 huomaa, että sämpylää tarkoittava sana *sandwich* on loppuosaltaan homofoninen noitaa tarkoittavaan *witch*-sanaan rinnastettuna. Lisäksi gluteenitonta tarkoittava *gluten free* vahvistaa samalla mielikuvaa sämpylästä.

### 5.1.2 Paronymia

Paronyymiset sanat äännetään ja kirjoitetaan lähes samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitykset. Paronyymisissä sanaleikeissä vitsin ydinsana sekä siihen verrattava sana ovat molemmat vakiintuneita sanoja, mikä erottaa ne keksityistä ja yhdistellyistä sanoista. Paronymiaan lukeutuvat Nashin (1985, 139) kategorioista miimit ja van Baardewijkin ym. (1988, 30–31, teoksessa Ritala 2010, 12) määrittelemän paronymian molemmat alaluokat, eli morfemaattinen vetovoima ja permutaatio. Paronyymisiä sanaleikkejä keräsin yhteensä 24 kappaletta. Esimerkissä 4 Brooke Lynn Hytes kävelee horoskooppiteemaisella catwalkilla asussa, johon on kuvioituna kaksi isoa kalaa. Tuomaristossa istuva RuPaul kommentoi asua.

(4) RuPaul: She's totally *shellfish*. (Jakso 2)

Paronyyminen sanaleikki muodostuu esimerkissä 4, kun RuPaul vitsailee Brooken asusta ja viittaa itsestä tarkoitettavaan sanaan *selfish*, joka kuulostaa lähes samalta kuin merenelävää tarkoittava sana *shellfish*. Myös esimerkissä 5 on havaittavissa paronyyminen sanaleikki. Siinä Vanessa Vanjie Mateo kävelee lavalla verhokangasta muistuttavassa iltapuvussa. Samalla RuPaul kertoo lyhyesti Vanessan saavutuksista sanaleikin muodossa.

(5) RuPaul: Miss Vanjie elää *kudelmansa* todeksi. (Jakso 12)

Esimerkissä 5 muodostuu paronyyminen sanaleikki, koska *kudelmansa* kuulostaa lähes samalta kuin *unelmansa*. Esimerkissä 6 puolestaan RuPaul ilmestyy työhuoneen televisioruutuun ja antaa kilpailijoille vihjeitä jakson päähaasteesta, joka on taikaesitys yleisön edessä.

(6) RuPaul: *Hokus pokus*, kan jag få ert *fokus*? (Jakso 10)

Esimerkissä 6 *Hokus pokus* ja *fokus* kuulostavat lähes samalta, mikä tekee niistä paronyymisiä. Kyseisessä sanaleikissä on myös nähtävillä paronyymisen sanan vertailukohde samassa lauseessa, toisin kuin aiemmissa paronyymisissä esimerkeissä.

### 5.1.3 Homografia

Homografiasta on kyse, kun sanat kirjoitetaan identtisellä tavalla, mutta niillä on erilainen ääntämisasu. Van Baardewijk ym. (1988, 30, teoksessa Ritala 2010, 12) kutsuvat homografiaa homofonian tavoin osittaiseksi leksikaaliseksi homonymiaksi, sillä siinä toteutuu vain toinen homonymian kriteereistä eli tässä tapauksessa identtinen kirjoitusasu. Homografisia sanaleikkejä

löytyi aineistostani kaksi, joista toinen yhdistyy toisen sanaleikkityypin kanssa. Pelkästään homografisia sanaleikkejä löytyi vain yksi, joka on nähtävillä esimerkissä 7. Kyseisessä sanaleikissä Shuga Cainin asua koristaa vyö, joka on kookas musta rusetti.

(7) Carson: Now take a *bow*. I mean, *bow*. (Jakso 1)

Esimerkki 7 paljastaa, että Carson Kressleyn ensimmäisellä *bow*-sanalla tarkoitetaan kumartamista, mutta jälkimmäisenä lausuttu *bow* merkitseekin rusettia. Homografinen yhdistelmäsanaleikki näkyy puolestaan esimerkissä 8. A’keria Chanel Davenport on horoskoopiltaan kalat ja edustaa catwalkilla horoskooppimerkkiään iltapuvulla, jossa on näkyvillä kaksi suurta kalaa. Tuomarien puolella Ross Matthews innostuu vitsailemaan Meghan Trainorin ”All About That Bass” -kappaleen tahtiin ja ääntää *bass*-sanana poikkeuksellisella tavalla.

(8) Ross: She’s all about that *bass*, about that *bass*. (Homografia + muunnellut sanonnat ja alluusiot; Jakso 2)

Esimerkin 8 sanaleikissä käytetty *bass* on lausuttu siten, että se tarkoittaa ahventa, kun taas Meghan Trainorin kappaleessa kuultu *bass* tarkoittaa bassoa. Koska kyseessä on homografian lisäksi myös selkeä viittaus tunnettuun kappaleeseen, yhdistyy homografinen sanaleikki muunneltujen sanontojen ja alluusioiden kanssa.

## 5.2 Morfologiaan eli sanojen osiin perustuvat sanaleikit

### 5.2.1 Keksityt ja yhdistellyt sanat

Hautakosken (2013, 40) tavoin olen yhdistänyt keksityt sanat ja yhdistellyt sanat omaksi alaluokakseen. Tämän perustelen sillä, että keksittyjä ja yhdisteltyjä sanoja on välillä erittäin hankala erottaa toisistaan, sillä usein molemmat kätkevät sisäänsä vähintään kaksi merkitystä ja sulattavat itseensä osia toisista sanoista. Tähän kategoriaan lukeutuvia sanoja voi myös helposti yhdistää paronymiaan (ks. luku 5.1.2), sillä monesti jotkin keksityt ja yhdistellyt sanat äännetään ja kirjoitetaan lähes identtisellä tavalla kuin jokin toinen sana. Ero on kuitenkin siinä, että keksityt ja yhdistellyt sanat eivät ole vakiintuneita tai tavallisessa käytössä olevia sanoja. Keksittyihin ja yhdisteltyihin sanoihin lukeutuvat Nashin (1985, 143) portmanteaut ja osa pseudomorfeista sekä myös jotkin sanat van Baardewijkin ym. (1988, 30; teoksessa Ritala 2010, 12) määrittelemästä sanojen osien homonymiasta. Keksittyjä ja yhdisteltyjä sanoja löytyi yhteensä 59, pääasiassa lähdekielestä ja ruotsinkielisistä tekstityksistä. Esimerkissä 9 Yvie Oddly on tehnyt itselleen asun

lasten dinosaurusasusta. Hän kertoo luomuksestaan kertojan äänellä samalla, kun astelee pitkin lavaa.

(9) Yvie: This look is *dino-mite*. (Jakso 5)

Yvie yhdistelee esimerkissä 9 keskenään sanat *dinosaur* ja *dynamite*, jolloin muodostuu tähän kategoriaan soveltuva sanaleikki. Yhdistelty sana on nähtävillä myös esimerkissä 10. Siinä jakson vierailevana tuomarina on australialainen näyttelijä Katherine Langford, jolta RuPaul kysyy muutaman kysymyksen.

(10) RuPaul: Oletko Australiasta? Mistä päin?  
Katherine: Perthistä.  
RuPaul: Olet aika *Perthoona*? (Jakso 10)

Esimerkin 10 sanaleikki syntyy siten, että RuPaul yhdistelee sanat *Perth* ja *persoona* keskenään, jolloin niistä muodostuu uusi sana. Sen sijaan esimerkissä 11 Nina West astuu työhuoneeseen ensimmäistä kertaa ja esittelee itsensä.

(11) Nina: Saker blev precis *elva-gendariska*. (Jakso 1)

Nina yhdistelee esimerkissä 11 sanat *elva* ja *legendariska* ja viittaa samalla siihen, että hänen saavuttuaan kausi 11 tulee olemaan legendaarinen.

### 5.2.2 Sananmukaisuus

Sananmukaisuuteen kuuluvat sanat kuuluvat tavanomaisesti yhteen, mutta tässä tapauksessa sana tai yhdistelmäsana pilkotaan osiksi, jolloin sanan osia tulkitaan erillisinä kokonaisuuksina (Ritala 2010, 33). Joskus myös sanan osaa voidaan verrata erikseen kokonaiseen sanaan nähden. Sananmukaisuuden alaluokkaan voidaan luokitella Nashin (1985, 143) pseudomorfit. Kokonaan sananmukaisia sanaleikkejä löytyi aineistostani seitsemän kappaletta, joista yksikään ei tosin ole suomeksi. Esimerkin 12 yhdistelmäsanaaleikin olen poikkeuksellisesti laskenut pragmatiikkaan eli tilannekontekstiin pohjautuviin sanaleikkeihin (ks. luku 5.4), sillä ne yhdistyvät hyvin usein johonkin toiseen sanaleikkityyppiin. Tässä esimerkissä catwalk-teemana on facekini, joka on tyypillisesti kasvot peittävä uima-asu. Brooke Lynn Hytes on valinnut steampunk-henkisen asun, jota koristaa hevosen pään muotoinen vaijerikokonaisuus.

- (12) RuPaul: Why the long *face-kini*, Brooke Lynn? (Sananmukaisuus + muunnellut sanonnat ja alluusiot; Jakso 9)

Esimerkin 12 sanaleikissä RuPaul kommentoi pääkoristetta hevosiin pohjautuvalla sanonnalla, ja liittää loppupäätteen *-kini* sanan *face* perään, jolloin myös *facekini*-teema on läsnä vitsissä. Esimerkissä 13 puolestaan englanninkielisen vitsin ydinsanat ovat kauempana toisistaan. Nina West astelee *catwalkille* heti edellisen esimerkin tilanteen jälkeen punavalkoisessa puvussa. Samalla hänen kasvojaan, hattuaan ja kaulustaan peittävät punaiset täplät. Michelle Visage kiinnittää huomionsa asukokonaisuuden täpliin.

- (13) Michelle: Her nickname is *Dot*. Her favorite dance is the *polka*. (Jakso 9)

Esimerkissä 13 *polka dot* tarkoittaa suomeksi täplää tai täplikästä, mutta kyseisen ilmaisun sanat on eroteltu kahteen eri lauseeseen omiin konteksteihinsa. *Dot* viittaa sanaleikissä henkilön nimeen ja *polka* vastaavasti tanssilajiin. Sen sijaan esimerkissä 14 jakson *catwalk*-teemana on oranssi väri, jolloin kilpailijoiden on pukeuduttava oranssiin asukokonaisuuteen. Scarlet Envy, joka on muiden kanssakilpailijoiden tavoin todellisuudessa mies, kävelee lavalla oranssissa mekossa ja korkokengissä. Ross Matthews kommentoi Scarletin asua.

- (14) Ross: Han sätter “*man*” i *mandarinorange*. (Jakso 4)

Esimerkissä 14 näkyy, kuinka Ross viittaa vitsissään ruotsinkieliseen mies-sanaan, joka on myös sanan *mandariini* alkuosa. Näin on muodostunut tähän kategoriaan sopiva sanaleikki.

## 5.3 Semantiikkaan eli merkitysooppiin perustuvat sanaleikit

### 5.3.1 Homonyymiset ja polyseemiset sanat

Homonyymejä ovat sanat tai ilmaukset, jotka kirjoitetaan ja äännetään täysin samalla tavalla, mutta joilla on vähintään kaksi toisiinsa liittymätöntä merkitystä. Toisesta kielestä tullut lainasana on voinut muistuttaa kohdekielistä sanaa, tai vaihtoehtoisesti eri sanat ovat voineet ajan myötä kehittyä samanasuisiksi (Laalo 1989, 3). Van Baardewijkin ym. (1988, 30; teoksessa Ritala 2010, 12) neljästä eri homonymian alaluokasta täydellinen leksikaalinen homonymia sekä sanojen osien homonymia sopivat tähän kategoriaan. Polyseemiset sanat ja ilmaukset puolestaan kirjoitetaan ja äännetään homonyymien tavoin identtisesti, mutta niiden merkitykset liittyvät jollakin tapaa toisiinsa. Homonyymisiä ja polyseemisiä sanoja ei ole kuitenkaan aina helppoa erotella toisistaan, kun kyse on identtisesti kirjoitetusta ja äännetystä ilmauksesta. Saman sanan eri merkitysten

yhteyttä toisiinsa on hankala vertailla, kun joskus voi olla lähes mahdotonta määritellä tarkkaa rajakohtaa, jolloin samanasuiset sanat eivät enää liity merkityksiltään toisiinsa.

Esimerkiksi Klaus Laalo (1989, 3) on myös pohtinut homonymian ja polysemian eroa ja todennut, että rajatapausten runsaan lukumäärän takia on ajoittain erittäin hankalaa erotella homonymiaa ja polysemiaa toisistaan johdonmukaisesti. Vaikka jotkin aineistostani löytyneet sanat ovat helposti määriteltävissä joko homonyymisinä tai polyseemisinä sanoina esimerkiksi tarkastelemalla sanojen taivutusta, katsoin kuitenkin varmimmaksi vaihtoehdoksi yhdistää molemmat kategoriat yhdeksi kokonaisuudeksi, jotta minimoisin mahdolliset virhetulkinnat. Myös Perttola (2014, 31) on yhdistänyt homonyymiset ja polyseemiset sanat yhdeksi kategoriaksi omassa tutkielmassaan. Homonyymisiä ja polyseemisiä sanoja tai fraasiverbejä löytyi aineistostani yhteensä 49 kappaletta, ja eniten niitä löytyi suomenkielisistä tekstityksistä. Esimerkissä 15 kilpailijoiden oli tarkoitus kävellä catwalkilla kaftaanit yllään. Ross Matthews keskustelee A’keria Chanel Davenportin housuasusta muiden tuomareiden kanssa.

(15) Ross: You know, some of these kaftans were so good they were making me *pant*, like... [panting]. But A’keria was making me *pant*? (Jakso 10)

Kuten esimerkki 15 osoittaa, A’kerialla oli catwalkilla yllään pääasiassa housut (*pants*) kaftaanin sijaan, joten Ross myöntää jälkeinpäin muille tuomareille, että A’kerian asu ei saanut häntä haukkomaan henkeään (*panting*). Niin ikään esimerkin 16 paljettiteemaisessa catwalk-osiossa vitsin kohteena on A’keria Chanel Davenport. Vierailevana tuomarina on näyttelijä Tony Hale, joka avaa keskustelun.

(16) Tony: Nyt on tuli *hännän* alla.  
RuPaul: *Häntä* hellikäämme. (Jakso 8)

Esimerkissä 16 tuomarit vitsailevat A’kerian iltapuvusta, jossa on näkyvillä häntä. Esimerkissä 17 puolestaan A’keria Chanel Davenport astelee catwalkille synkässä monsteriasussa, ja hänen selästään lähtee kahdeksan pitkää hämähäkinjalkaa.

(17) Ross: Jag har sett henne på *nätet*. (Jakso 5)

Esimerkissä 17 näkyy, kuinka Ross Matthews kommentoi A’kerian hämähäkkiasua. Samalla hän vitsailee nähneensä hänet verkossa. Ruotsin kielen tavoin myös suomeksi verkko-sanalla voidaan viitata sekä internetiin että hämähäkinseittiin.

### 5.3.2 Homonyymiset ja polyseemiset sanonnat

Homonyymisiksi ja polyseemisiksi sanonnoiksi olen määritellyt homonyymiset ja polyseemiset ilmaisut, jotka ovat fraasiverbejä lukuun ottamatta vähintään kahden sanan mittaisia. Ne voivat olla myös tuttuja sanontoja, jotka sattuvat olemaan homonyymisiä tai polyseemisiä tietyssä kontekstissa. Näiden sanontojen huumori perustuu tyypillisesti konkreettisen merkityksen ja kielikuvan eroon (Ritala 2010, 36–37). Tähän alaluokkaan lukeutuvat homonyymiset lauseet ja metaforasanaleikit Nashin (1985, 141, 146) luokittelusta. Lisäksi tähän kategoriaan soveltuvia sanaleikkejä löytyi 27 kappaletta, joista ruotsinkielisiä sanaleikkejä on selkeästi vähiten. Esimerkissä 18 kilpailijoiden tehtävänä on ollut valmistaa catwalk-asu aikaisempien kilpailijoiden tyylin pohjalta. Ariel Versacen vihreä asukokonaisuus imitoi kuudennella kaudella kilpaillutta Laganja Estranjaa, joka muistetaan erityisesti kannabismyönteisyydestään. Tuomaristossa istuva Carson Kressley kommentoi tilannetta sanaleikillä.

(18) Carson: Oh, she really *lights up the joint*. (Jakso 1)

Esimerkissä 18 huomaa, kuinka Carsonin sanaleikki viittaa kannabissavukkeeseen sytyttämiseen sekä samalla myös siihen, että Ariel elävöittää paikkaa läsnäolollaan. Samankaltainen useamman sanan mittainen sanaleikki löytyy esimerkistä 19, joka on finaali-jaksosta. Siinä näytetään muistelmakooste Michelle Visagen rinnoista, sillä hän on hiljattain joutunut poistattamaan rintaimplanttinsa sairauden takia. Michelle on juuri myöntänyt, ettei kooste ollut loukkaava häntä kohtaan, jolloin RuPaul vastaa vitsaillen.

(19) RuPaul: Hyvä, koska lupaan olla kertomatta enempää vitsejä isoista tisseistä. No mutta, *painaako jokin rintaasi?* (Jakso 14)

Esimerkin 19 sanaleikissä vitsi perustuu siihen, että rintaimplantit saattavat painaa rintakehää ja myös siihen ajatukseen, että Michellellä saattaisi olla kyseisessä tilanteessa jotain tärkeää sanottavaa tai tunnustettavaa. Esimerkissä 20 puolestaan Plastique Tiara imitoi monsteriasullaan viikatenaista, ja hänen olkapäillään lepää kaksi luurankokättä. Michelle Visage ja Ross Matthews huomaavat luurankokädet ja kommentoivat asiaa.

(20) Michelle: Hon är so händig.  
Ross: Vi måste *erbjuda en hand*.  
Michelle: Eller två. (Jakso 5)

Esimerkissä 20 näkyy, kuinka tuomaristossa istuvat Michelle ja Ross vitsailevat ruotsiksi auttavan käden ojentamisesta sekä konkreettisesti että kielikuvallisesti, muodostaen tähän kategoriaan sopivan sanaleikin.

### 5.3.3 Yhdistellyt sanonnat ja termit

Yhdistellyissä sanonnoissa ja termeissä kaksi sanontaa tai ilmausta yhdistyy keskenään, muodostaen uudenlaisen sanonnan. Ero keksittyihin ja yhdisteltyihin sanoihin on siinä, että yhdistellyt sanonnat ja termit yhdistelevät vähintään kahden sanan mittaisia ilmaisuja keskenään tai muodostavat yhdessä useamman sanan mittaisen uuden ilmaisuuden. Tähän alaluokkaan kuuluvat Nashin (1985, 142) kontaktit ja sekoitukset. Yhdisteltyihin sanontoihin ja termeihin soveltuvia sanaleikkejä löytyi ainoastaan viisi, joista yksikään ei ollut ruotsiksi. Tällä kertaa kursivoim molempia sanontoja tai termejä yhdistävän tekijän, jotta sanontojen rajakohdan erottaa selkeämmin, kuten esimerkissä 21. Siinä Plastique Tiara astelee jakson ensimmäisenä kilpailijana catwalkille. Hänen kukkaisasunsa on saanut inspiraatiota yhdeksännen kauden voittajalta, Sasha Velourilta. Vieraileva tuomari Miley Cyrus kommentoi asua.

(21) Miley Cyrus: Flower *power* bottom. (Jakso 1)

Esimerkissä 21 Miley yhdistää vitsiinsä kukkaisvoimaan (*flower power*) sekä homoseksuaalisuuteen (*power bottom*) viittaavat sanonnat, jolloin syntyy yhdisteltyihin sanontoihin sopiva sanaleikki. Myös esimerkissä 22 yhdistyy kaksi sanontaa keskenään, kun Honey Davenport edustaa catwalkilla horoskooppimerkkiään leijonaa.

(22) RuPaul: The lion *sleeps* around. (Jakso 2)

Esimerkin 22 sanaleikissä RuPaul yhdistelee Leijonakuninkaasta tutun kappaleen sanoja (*the lion sleeps tonight*) irtosuhteiden harrastamisen kanssa (*to sleep around*). Sen sijaan esimerkissä 23 ei yhdisty pelkästään kokonaisia sanoja, mutta sanaleikki on silti tulkittavissa yhdisteltynä sanontana, sillä lopputuloksena on useamman kuin yhden sanan mittainen ilmaisu. Kyseisessä sanaleikissä Plastique Tiara kävelee catwalkilla perhosasussa, jossa on runsaasti höyheniä takapuolella.

(23) Ross: Tykkään karvaisesta *per...* hosesta. (Jakso 4)

Kuten esimerkissä 23 voi huomata, Ross Matthews kommentoi perhosasua viitaten kommentissaan takamuksen höyhenten määrään asussa.

### 5.3.4 Kaksikieliset sanaleikit

Kaksikieliset sanaleikit hyödyntävät vitsin ydinsanana vieraskielistä sanaa tai ilmausta. Nash (1985, 145) kirjoittaa, että homofoninen sattuma, homonyyminen tai semanttinen muuntelu sekä suora käänös ovat keinoja kaksikielisen sanaleikin muodostamiseen. Tämä viittaa myös siihen, että kaksikieliset sanaleikit yhdistyvät aina johonkin toiseen sanaleikkityyppiin, eli toisin sanoen kaikki aineistoni kaksikieliset sanaleikit ovat siis yhdistelmäsanaleikkejä. Epstein (2012, 168) on maininnut kaksikielisten sanaleikkien lisäksi myös monikieliset sanaleikit, jotka olen sisällyttänyt tähän kategoriaan. Kaksikielisiä sanaleikkejä löytyi aineistostani yhteensä 22, joista suurin osa on peräisin ruotsinkielisistä tekstityksistä. Esimerkissä 24 Brooke Lynn Hytes astuu catwalkille balettianssijan asussa ja sipsuttelee varpaillaan eteenpäin.

- (24) Ross: She definitely keeps us on our toes!  
Carson: Oh, *plié*. (Kaksikieliset sanaleikit + paronymia; Jakso 12)

Carson Kressleyn käyttämä *plié*-sana esimerkissä 24 on ranskalaista alkuperää ja se viittaa balettiliikkeeseen. Sanat *plié* ja *please* ovat keskenään paronyymisiä. Esimerkissä 25 puolestaan kilpailijat herjaavat vuoron perään toisiaan jakson minihaasteessa. Brooke Lynn Hytes on ottanut kohteekseen Silky Nutmeg Ganachen ja vitsailee vieressä seisovalle RuPaulille.

- (25) Brooke Lynn: Eikö hän olekin *precious*?  
RuPaul: On.  
Brooke Lynn: Ei, eikö hän olekin *Precious*? (Kaksikieliset sanaleikit + homonyymiset ja polyseemiset sanat; Jakso 9)

Esimerkissä 25 *Precious*-sanalla viitataan aluksi kallisarvoiseen tai rakkaaseen henkilöön, mutta uudemman kerran sillä tarkoitetaan elokuvan *Precious* päähenkilöä, Claireece Precious Jonesia, jota Silky muistuttaa Brooke Lynnin mielestä. Sen sijaan esimerkissä 26 Shuga Cain imitoi catwalkilla Bloody Marya, joka on peiliin ilmestyvä kauhuhahmo. RuPaul kommentoi Shugan asua.

- (26) RuPaul: Jag blir typ sugen på *Bloody Mary*. (Kaksikieliset sanaleikit + homonyymiset ja polyseemiset sanonnat; Jakso 5)

Esimerkissä 26 nähty Bloody Mary on tunnetun kauhuhahmon lisäksi myös suosittu drinkki, jota RuPaul yhtäkkiä himoitsee Shugan nähtyään. Sekä kauhuhahmo että drinkki ovat näin ollen samanaikaisesti läsnä kyseisessä tilanteessa.

## 5.4 Pragmatiikkaan eli tilannekontekstiin perustuvat sanaleikit

### 5.4.1 Kuva tukee tekstin tulkintaa

Televisiosarjoissa kuvan vaikutus on läsnä lähes jokaisessa sanaleikissä. Etenkin *RuPaul's Drag Racen* sanaleikit ovat välillä hyvinkin riippuvaisia kuvasta, sillä monissa sanaleikeissä vitsaillaan kilpailijoiden catwalk-asujen erikoispiirteistä tai teemasta. Tähän alaluokkaan olen sijoittanut sellaiset sanaleikit, joissa kuva on mielestäni välttämätön kriteeri sanaleikin välittymisessä. Kuvan näkeminen tekstin yhteydessä selkeyttää siis huomattavasti vitsien ja sanaleikkien pääajatusta. Tämän kategorian sanaleikit leikittelevät tyypillisesti esimerkiksi kilpailijoiden ulkonäöllä, mikä ei välttämättä välity katsojalle, joka ei näe tilanteessa välittyvää kuvaa. Lisäksi nämä sanaleikit yhdistyvät aina jonkin toisen sanaleikkityypin kanssa, jolloin ne ovat poikkeuksetta yhdistelmäsanaleikkejä. Van Baardewijk ym. (1988, 32; teoksessa Ritala 2010, 13) mainitsevat, että kuvalla on merkittävä rooli tekstinä näkyvän sanaleikin tulkinnan vahvistamisessa, joten kuva voi siis olla sanaleikin tulkinnan tukena tai joissakin tapauksissa olla ristiriidassa sanaleikin kanssa. Tekstin ja kuvan ristiriitaa käsittelemme heti seuraavassa alaluvussa. *Kuva tukee tekstin tulkintaa* -kategoriaan lukeutuu yhteensä 23 yhdistelmäsanaleikkiä. Ensimmäisenä on esimerkki 27, jossa Nina West on poistumassa catwalkilta viikinkiasussaan.

- (27) Nina: Remember, *it ain't over until the fat lady sings* [shrill singing]. (Kuva tukee tekstin tulkintaa + homonyminen sanonta; Jakso 6)

Esimerkissä 27 Nina lausuu kertojan äänellä englanninkielisen sanonnan ja laulaa korkean nuotin juuri ennen lavalta poistumistaan. Hän viittaa sanonnan lihavalla laulavalla neidolla itseensä, sillä hän on yksi kilpailun pluskokoisista osallistujista, mikä ei välttämättä välity ilman kuvaa. Suomenkielinen saman kategorian sanaleikki on havaittavissa esimerkissä 28, jossa Shuga Cain astelee catwalkille asussa, jonka kypärästä ja olkapäistä lähtee sulkia. RuPaul huomaa asussa olevat sulat.

- (28) RuPaul: Ei *pöllömpää*. (Kuva tukee tekstin tulkintaa + homonyymiset ja paronyymiset sanat; Jakso 13)

Esimerkin 28 sanaleikissä viitataan pöllöön, jolla on tyypillisesti sulkia. Lisäksi RuPaulin ilmaisu tarkoittaa, että asu ei ole ollenkaan huono. Ruotsinkielinen sanaleikki on havaittavissa puolestaan

esimerkissä 29, jossa kilpailijat edustavat horoskooppimerkkiään catwalkilla. A’keria Chanel Davenport on horoskoopiltaan kalat ja kävelee catwalkilla iltapuvussa, jossa on kaksi suurta kalaa.

- (29) RuPaul: På en skala från ett till fem, får det här *omega-3*. (Kuva tukee tekstin tulkintaa + kaksikieliset sanaleikit; Jakso 2)

Esimerkin 29 ajatuksena on, että omega-3-rasvahapot ovat muun muassa kaloista saatavia terveellisiä rasvoja. Samalla RuPaul antaa asulle arvosanan asteikolla yhdestä viiteen.

#### 5.4.2 Kuva ja teksti ristiriidassa

Tähän kategoriaan kuuluvissa sanaleikeissä kuva ei sovi yhteen tekstissä näkyvän sanaleikin kanssa. Kuvassa tapahtuva asia tai tapahtuma poikkeaa siis senhetkisen ruututekstin välittämästä sisällöstä. Myös tämän ryhmän sanaleikit yhdistyvät aina toiseen sanaleikkityyppiin, kuten esimerkiksi Ritala (2010, 40) ja Hautakoski (2013, 46) ovat tutkielmissaan todenneet. Omasta aineistostani löytyi tähän alaluokkaan sopivia sanaleikkejä ainoastaan yksi, ja se on poimittu ruotsinkielisistä tekstityksistä. Esimerkissä 30 kilpailijoiden on pitänyt valmistaa maalaisasu luonnonmukaisista materiaaleista. Vanessa Vanjie Mateon yläosa koostuu kokonaan köysistä ja naruista. Ross Matthews kommentoi Vanessan asua.

- (30) Ross: Mord och *inga snören*. (Kuva ja teksti ristiriidassa + muunnellut sanonnat ja alluusiot; Jakso 7)

Esimerkin 30 sanaleikissä Ross tekee viittauksen Murhasta tuli totta -sarjan nimeen tekstityksissä (Mord och inga visor), mutta viimeinen sana korvataan *snöre*-sanalla, jolloin lause tarkoittaa suomeksi suunnilleen murhaa eikä yhtään narua. Kuvassa kuitenkin näkyy kokonaan köysistä ja naruista tehty vaatekappale, jolloin kuva on ristiriidassa tekstitetyn sanaleikin kanssa.

#### 5.4.3 Muunnellut sanonnat ja alluusiot

Sanonnat ja alluusiot sisältävät viittauksen johonkin toiseen lausahdukseen, teokseen, henkilöön tai tekstiin. Tämän kategorian sanaleikit eroavat intertekstuaalisista sanaleikeistä siten, että vähintään yhtä sanaa on muunneltu alkuperäiseen viittaukseen nähden, mikä tekee niistä humoristisia. Muunnelluiksi sanonnoiksi olen laskenut esimerkiksi sanonnat, laulujen sanat ja tunnetut lausahdukset, joista on muokattu vähintään yhden sanan ääntämystä tai kirjoitusasua, mutta joiden alkuperä on yhä tunnistettavissa. Sen sijaan muunneltuihin alluusioihin lukeutuvat muun muassa tunnetut nimet, sarjat tai teokset, joita on myös muokattu. Sanonnoilla ja alluusioilla

voi joskus olla sumeita rajakohtia, joten olen yhdistänyt molemmat alaluokat yhdeksi kokonaisuudeksi. Nashin (1985, 140) mimeettiset lauseet, Epsteinin (2012, 168) idiomaattiset ja parodiset sanaleikit sekä van Baardewijkin ym. (1988, 30–31; teoksessa Ritala 2012, 12–13) permutaatio sijoittuvat tähän alaluokkaan. Tähän kategoriaan sopivat myös etenkin Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 142–143) intertekstuaaliset sanaleikit, joiden rakennetta on muutettu. Tämän kategorian 74 sanaleikistä 49 on yhdistelmäsanaleikkejä, jotka yhdistyvät toisen sanaleikkiluokan kanssa. Loput 25 sanaleikkiä ovat pelkkiä sanontojen tai alluusioiden muunnelmia, eivätkä muistuta toista sanaleikkityyppiä. Yhdistelmäsanaleikki näkyy esimerkissä 31, jossa Nina West loihdii esiin useita kaljapulloja taikaesityksessään. Hän lausuu Tuhkimosta tutut taikasanat ja muuntelee niitä hieman, jolloin hänen edessään olevasta putkilosta löytyy kaljapullo.

(31) Nina: Bibbidi, bobbidi... *booze!* (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Jakso 10)

Kuten esimerkki 31 osoittaa, sana *booze* tarkoittaa muun muassa viinaa tai juopottelua, jota esiin taiottu kaljapullo edustaa. Samaan kategoriaan lukeutuva yhdistelmäsanaleikki on havaittavissa esimerkissä 32. Ra’jah O’hara kävelee hapsuteemaisella catwalkilla kokonaan punaisessa ja kimaltelevassa paljettiasussa, jota täydentävät punaiset saappaat ja peruukki.

(32) Ross: Punainen *tuike* ja perunamaa. (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Jakso 3)

Esimerkin 32 sanaleikissä suomalaista unelmaa vastaava sanonta ”punainen tupa ja perunamaa” on tekstitetty vastaamaan alkuperäistä Ross Matthews’n vitsiä ”There’s no place like *homo*”. Sanojen *tupa* ja *tuike* välinen paronymisuus on tavallista etäisempää, mutta tässä tapauksessa kääntäjä on kuitenkin selkeästi tavoitellut teemaan sopivaa sanaleikkiä. Sen sijaan esimerkissä 33 Ariel Versace on horoskoopiltaan oinas, ja hän edustaa catwalkilla horoskooppimerkkiään violetilla villa-asulla. Lisäksi hänen päässään ovat kookkaat pässinsarvet.

(33) RuPaul: Hon är familjens *lila* får. (Jakso 2)

Esimerkissä 33 Ariel on RuPaulin vitsissä perheen lila lammas asun väriin viitaten eikä perheen musta lammas tutun sanonnan mukaan. Kyseinen sanaleikki on myös esimerkki pelkästä muunnellusta sanonnasta tai alluusiosta, joka ei yhdisty toiseen sanaleikkityyppiin.

#### 5.4.4 Intertekstuaaliset sanaleikit

Intertekstuaalisten sanaleikkien kategoriaan olen luokitellut sellaiset alluusiot ja viittaukset, joita ei ole lainkaan muunneltu rakenteeltaan. Sen sijaan niiden alkuperäistä kontekstia on muunneltu. Osa intertekstuaalisista sanaleikeistä voi myös luonnostaan yhdistyä muiden sanaleikkityyppien kanssa. Tähän kategoriaan kuuluvat intertekstuaaliset viittaukset liittyvät siis jollakin tavalla sarjan senhetkiseen tilanteeseen tai kontekstiin, mikä tekee niistä humoristisia ja antaa niille useamman kuin yhden merkityksen. Tämän alaluokan olen muodostanut sellaisista Leppihalmeen (1997a, 3; 1997b, 143) intertekstuaalisista sanaleikeistä, joissa viittauksen eli kehyksen konteksti muuttuu. Yhteensä intertekstuaalisia sanaleikkejä olen kerännyt viisi kappaletta, joista käännettyjä sanaleikkejä on ainoastaan yksi suomenkielinen sanaleikki. Esimerkin 34 intertekstuaalisessa viittauksessa Nina West pärjäsi erinomaisesti jakson päähaasteessa, joka oli taikaesitys yleisön edessä. RuPaul onnittelee häntä ja julistaa hänet viikon päähaasteen voittajaksi.

(34) RuPaul: Nina West, *abracadabra. I wanna reach out and grab ya.* (Jakso 10)

Esimerkissä 34 voi huomata, kuinka RuPaulin käyttämä lausahdus onnitelun yhteydessä on suoraan Steve Miller Bandin kappaleesta ”Abracadabra”, joka on samalla tyypillinen sanonta taikomisen yhteydessä. Esimerkissä 35 puolestaan Shuga Cain hävisi jakson huulisynkkaustaistelun ja joutuu lähtemään kotiin.

(35) RuPaul: Shuga Cain, *parting is such sweet sorrow.* (Jakso 10)

Esimerkin 35 intertekstuaalisen sanaleikin kohdalla RuPaul hyvästelee Shugan sanonnalla, joka viittaa samalla hänen drag-nimensä homofonisuuteen, sillä sokeriruokoa tarkoittava *sugar cane* ja makeaa tarkoittava sana *sweet* ovat keskenään hyvin lähekkäisiä käsitteitä. Sen sijaan esimerkissä 36 RuPaul ilmestyy työhuoneen televisioruutuun ja vihjailee kilpailijoille viikon päähaasteesta, joka on näyttelyhaaste.

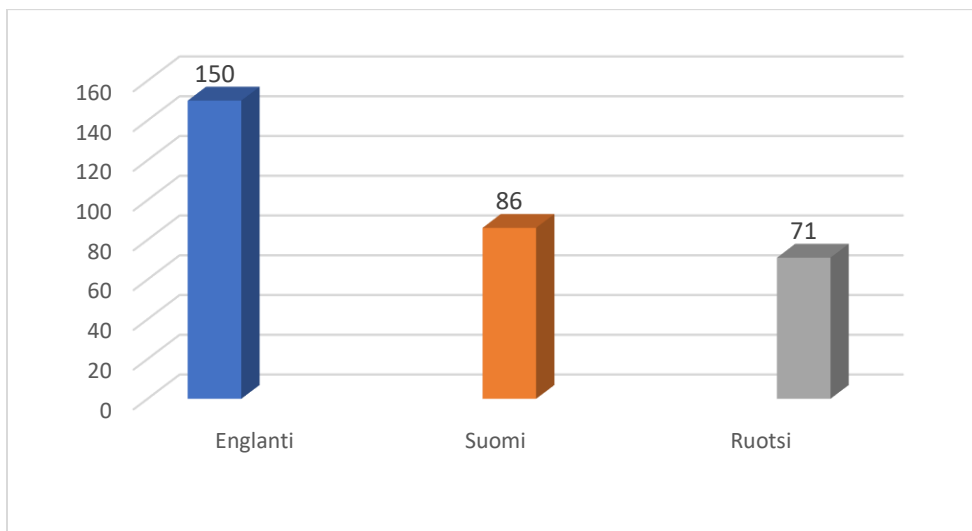
(36) RuPaul: Haluatko olla *aavikon kuningatar* ja tykkäät *piukoista paikoista*? (Jakso 2)

Esimerkissä 36 nähdyt Aavikon kuningatar sekä Piukat paikat ovat molemmat kuuluisia elokuvia. Suomeksi käännetyn sanaleikin vitsi perustuukin elokuvien uudenlaiseen kontekstiin.

## 5.5 Aineiston sanaleikkityyppien esiintyvyys

Olen tässä alaluvussa analysoinut tarkemmin aineistossa esiintyneiden sanaleikkien ja sanaleikkityyppien kokonaismääriä. Lisäksi olen tarkastellut, mitkä aiemmin esittelemäni sanaleikkityypit ovat yleisemmässä käytössä kussakin kielessä ja mitä sanaleikkityyppejä käytetään vähemmän kuin muissa käsittelemissäni kielissä. Tämän olen selvittänyt esimerkiksi vertailemalla keskenään eri kielissä esiintyvien sanaleikkityyppien suhteellisia osuuksia, sillä käännettyjä sanaleikkejä on aineistossani huomattavasti vähemmän kuin lähdekieleen sanaleikkejä. Havainnollistan tutkimustuloksiani kuvilla ja taulukoilla, joihin olen merkinnyt sanaleikkien tai sanaleikkityyppien kokonaismäärät jokaisen kielen kohdalla.

Käsittelemäni *RuPaul's Drag Race* -sarjan 14 jaksosta keräsin yhteensä 150 englanninkielistä sanaleikkiä. Näiden sanaleikkien suomenkielisistä tekstityksistä löytyi 86 sanaleikkiä ja ruotsinkielisistä tekstityksistä puolestaan 71 sanaleikkiä, minkä voi huomata Kuvasta 1.



**Kuva 1. Sanaleikkien määrät lähdekieleessä sekä suomen- ja ruotsinkielisissä tekstityksissä**

Kuvan 1 sanaleikkien määriä tarkastellessa huomaa, että suomeksi säilyi noin 57,3 prosenttia sanaleikeistä ja ruotsiksi noin 47,3 prosenttia, eli ruotsinkielisiä sanaleikkejä säilyi tekstityksissä 10 prosenttia vähemmän kuin suomenkielisiä sanaleikkejä lähdekieleen verrattuna. Säilyvyysprosenttien eron voi mahdollisesti selittää sillä, että kyseisen tuotantokauden jaksoja käänsovät ruotsiksi jopa seitsemän eri kääntäjää, kun taas sarjaa suomeksi kääntäneitä oli neljä. Yksittäiset ruotsintajat eivät välttämättä ole päässeet yhtä hyvin sarjan sanaleikkien ja vitsien ytimeen kuin sarjaa useamman jakson suomeksi kääntäneet. Kääntäjällä voi siis olla huomattavasti

haasteita kääntää itselleen vieraan sarjan satunnaista jaksoa, kun monet jaksossa käytetyt vitsit saattavat liittyä aiemmissa jaksoissa sanottuihin tai tehtyihin asioihin. On myös huomioitava, että joskus vain toisella kielellä on onnistuttu välittämään lähdekielen vitsi sanaleikkinä, mikä voi johtua esimerkiksi suomen ja ruotsin kielellisistä eroista. Oman huomioni mukaan suomeksi on irtauduttu rohkeammin lähdekielen sanaleikistä ja valittu useammin omankielinen sanaleikki, kun taas ruotsinkielisten tekstitysten rakenne muistutti usein lähdekielistä vitsiä, jolloin lopputulos ei aina ole yhtä humoristinen. Tätä ajatusta tukee muun muassa kaksikielisten sanaleikkien runsas määrä ruotsinkielisissä tekstityksissä, joista valtaosa rakentuu englanninkielisestä lähdetekstistä.

Taulukkoon 1 on merkitty jokainen sanaleikkityyppi sekä sanaleikkien lukumäärät tarkastelluissa kielessä. Vasempaan sarakkeeseen olen merkinnyt tutkielman alaluvun, jossa käsittelemme kyseistä sanaleikkityyppiä, jotta ne erottuisivat selkeämmin.

**Taulukko 1. Sanaleikkityypit ja niiden kappalemäärät lähdekielellä ja käännoksissä**

Luku	Sanaleikkityyppi	Englanti (kpl)	Suomi (kpl)	Ruotsi (kpl)
<b>5.1</b>	Fonetiikkaan eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit yhteensä	<b>25</b>	<b>7</b>	<b>3</b>
5.1.1	Homofonia	9	0	0
5.1.2	Paronymia	14	7	3
5.1.3	Homografia (myös yksi yhdistelmäsanaleikki)	2	0	0
<b>5.2</b>	Morfologiaan eli sanojen osiin perustuvat sanaleikit yhteensä	<b>29</b>	<b>12</b>	<b>25</b>
5.2.1	Keksityt ja yhdistellyt sanat	24	12	23
5.2.2	Sananmukaisuus	5	0	2
<b>5.3</b>	Semantiikkaan eli merkitysoppiin perustuvat sanaleikit yhteensä	<b>37</b>	<b>40</b>	<b>26</b>
5.3.1	Homonyymiset ja polyseemiset sanat	18	22	9
5.3.2	Homonyymiset ja polyseemiset sanonnat	12	12	3
5.3.3	Yhdistellyt sanonnat ja termit	4	1	0
5.3.4	Kaksikieliset sanaleikit + toinen sanaleikkityyppi	3	5	14
<b>5.4</b>	Pragmatiikkaan eli tilannekontekstiin perustuvat sanaleikit yhteensä	<b>59</b>	<b>27</b>	<b>17</b>
5.4.1	Kuva tukee tekstin tulkintaa + toinen sanaleikkityyppi	13	5	5
5.4.2	Kuva ja teksti ristiriidassa + toinen sanaleikkityyppi	0	0	1
5.4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	8	11	6
5.4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot + toinen sanaleikkityyppi	34	10	5
5.4.4	Intertekstuaaliset sanaleikit (myös yksi yhdistelmäsanaleikki)	4	1	0
	<b>Yhteensä</b>	<b>150</b>	<b>86</b>	<b>71</b>

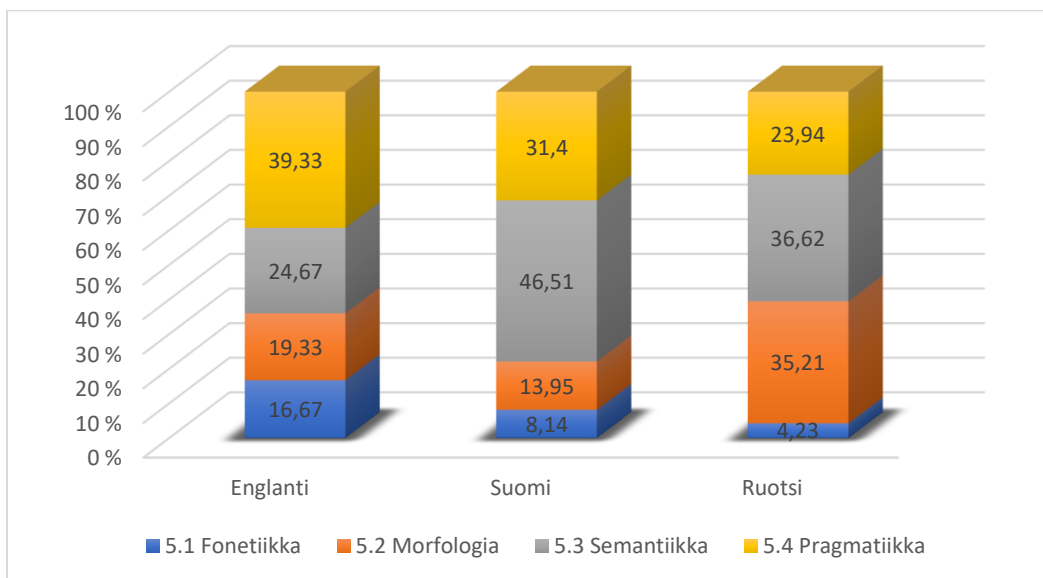
Taulukossa 1 esiintyy luku 5.4.3 (*muunnellut sanonnat ja alluusiot*) kahdesti, sillä olen erottanut pelkät muunnellut sanonnat ja alluusiot yhdistelmäsanaaleikeistä. Valtaosa aineiston yhdistelmäsanaaleikeistä yhdistyy juuri muunneltujen sanontojen ja alluusioiden kanssa, joten oli mielestäni järkevää mainita kyseiset sanaleikit erikseen. Muille sanaleikkityypeille pyrin määrittelemään tarkat kriteerit, jotta ne eivät yhdistyisi toiseen sanaleikkityyppiin. Poikkeuksena ovat esimerkiksi *kaksikieliset sanaleikit*, jotka yhdistyvät aina toisen sanaleikkityypin kanssa. Rajan vetäminen kahden sanaleikkityypin välille osoittautui ajoittain erityisen hankalaksi, joten yhdistin esimerkiksi keksityt ja yhdistellyt sanat sekä homonymian ja polysemian keskenään välttääkseni virhetulkinnat, kun kyse on muutenkin hyvin samankaltaisista sanaleikkityypeistä. Toisin kuin esimerkiksi Ritala (2010) ja Hautakoski (2013), en ole luetellut erikseen jokaista mahdollista yhdistelmäsanaaleikkiä, vaan olen sen sijaan yhdistänyt kaikki yhdistelmäsanaaleikit isompiin kokonaisuuksiin. Tällä tavalla taulukon eri kokonaisuudet ovat helpommin tulkittavissa. Esimerkiksi toiseen sanaleikkityyppiin yhdistyviä *muunneltuja sanontoja ja alluusioita* on yhteensä 49 ja niistä 31 yhdistyy *paronymiaan*, mikä on reilusti yli puolet kyseisistä sanaleikeistä. Lisäksi 12 *muunneltua sanontaa ja alluusiota* yhdistyy *keksittyjen ja yhdisteltyjen sanojen* kanssa, ja loput 6 ovat muita yksittäisiä yhdistelmiä, esimerkiksi *sananomukaisuutta* ja *homonymiaa*. Ritala (2010, 44) huomauttaa silti, että sanaleikkityypeistä *kaksikieliset sanaleikit, muunnellut sanonnat ja alluusiot, kuva tukee tekstin tulkintaa* sekä *kuva ja teksti ristiriidassa* ovat yhdistelmäsanaaleikeissä aina se toinen osapuoli.

Gottlieb (1997, 211) on todennut, että homofonia ja homografia ei välity kielestä toiseen yhtä hyvin kuin homonyymiset ja paronyymiset sanaleikit. Tämä pätee omiin tutkimustuloksiini, sillä homofonisia ja homografisia esimerkkejä ei ole käänöksissä lainkaan. Paronyymisiä sanaleikkejä esiintyi suomeksi seitsemän ja ruotsiksi kolme, joten niitä on kuitenkin melko vähän englannin 14 paronyymiseen sanaleikkiin verrattuna. Sen sijaan homonyymisiä ja polyseemisiä sanoja oli suomenkielisissä käänöksissä jopa lähdekielen sanaleikkejä enemmän, ja samaisia sanontoja oli täsmälleen yhtä monta. Homonyymejä ja polyseemejä esiintyi ruotsiksi huomattavasti vähemmän englanninkieliseen lähdetekstiin ja sen suomenkieliseen käänökseen verrattuna. *Homofonian ja homografian* lisäksi suomenkielisistä käänöksistä jäivät kokonaan uupumaan *sananomukaisuus* sekä *kuva ja teksti ristiriidassa* -sanaleikkityyppi. Sen sijaan ruotsinkielisistä käänöksistä puuttuvat *homofonia, homografia, yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä *intertekstuaaliset viittaukset*. Ruotsinkielisissä käänöksissä on kaikesta huolimatta koko tutkimuksen ainoa *kuva ja teksti*

*ristiriidassa* -esimerkki, tosin sellaiset sanaleikit voivat mahdollisesti haitata alkuperäisen viestin välittymistä.

Ruotsinkielisistä sanaleikeistä erityisenä huomiona on nostettava esille *kaksikielisten sanaleikkien* määrä, joka on yhteensä 14. Kaksikielisiä sanaleikkejä on englanniksi vain kolme, joissa vitsin toisena kielenä oli esimerkiksi ranska tai korea. Suomenkielisissä käännöksissä oli yhteensä viisi kappaletta kaksikielisiä sanaleikkejä, joista englanti oli tyypillisesti toinen vitsin kielistä. Ruotsinkielisissä sanaleikeissä oli yllättävän yleistä käyttää lähdekielisen vitsin sanaa sen sijaan, että tekstityksissä viitattaisiin johonkin ruotsinkieliseen asiaan. Kaksikielisten sanaleikkien käyttö ruotsinkielisissä tekstityksissä voi olla merkki englanninkielisten lainasanojen yleisyydestä ruotsin kielessä tai läheisestä kielisukulaisuudesta, mutta se voi myös viitata sopivien omankielisten käännösratkaisujen puutteeseen etenkin, kun ruotsinkielisiä sanaleikkejä on aineistossa kaikista vähiten.

Kuvassa 2 on havaittavissa kaikkien sanaleikkityyppien esiintyvyys yläluokittain jokaisessa kielessä. Yläluokkiin olen laskenut yhteen kaikki niiden alle kuuluvat sanaleikkityypit. Yläluokat ovat sijoitettuna alhaalta ylös siinä järjestyksessä, missä ne on käsitelty. Nämä prosenttiluvut olen tarvittaessa pyöristänyt kahden desimaalin tarkkuudelle, jotta lopputuloksena olisi jokaisessa kielessä yhteensä 100 prosenttia.



**Kuva 2. Sanaleikkityyppien esiintyvyys prosentteina**

Kuvasta 2 voi nähdä, että englanninkielisistä sanaleikeistä yli 39 prosenttia on **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin perustuvia sanaleikkejä, eli niitä on muihin yläluokkiin verrattuna selkeä enemmistö. *RuPaul's Drag Race* -sarjassa on yleisellä tasolla erittäin paljon alluusioita ja viittauksia populaarikulttuuriin, joten tämä lopputulos ei varsinaisesti tullut yllätyksenä. Suomeksi pragmaattisia sanaleikkejä on 31,4 prosenttia, kun taas ruotsiksi niitä on vain 23,94 prosenttia. Kaikkia pragmatiikkaan pohjautuvia sanaleikkejä on miltei mahdotonta välittää kohdekielille, sillä jotkin alluusiot ja sanonnat ovat todella kulttuurikohtaisia, eikä niiden alkuperää voi enää millään rinnastaa käännökseen. Etenkin laulujen sanat eivät juurikaan välittyneet sanaleikkeinä käännöksiin, sillä radiosoitossa olevilla lauluilla ja kappaleilla on erittäin harvoin virallisia käännöksiä, joilla voisi mahdollisuuksien mukaan leikitellä. Paras vaihtoehto voisi olla löytää jokin kohdekielinen kappale, jossa käsitellään samaa asiaa kuin lähdekielen sanaleikissä.

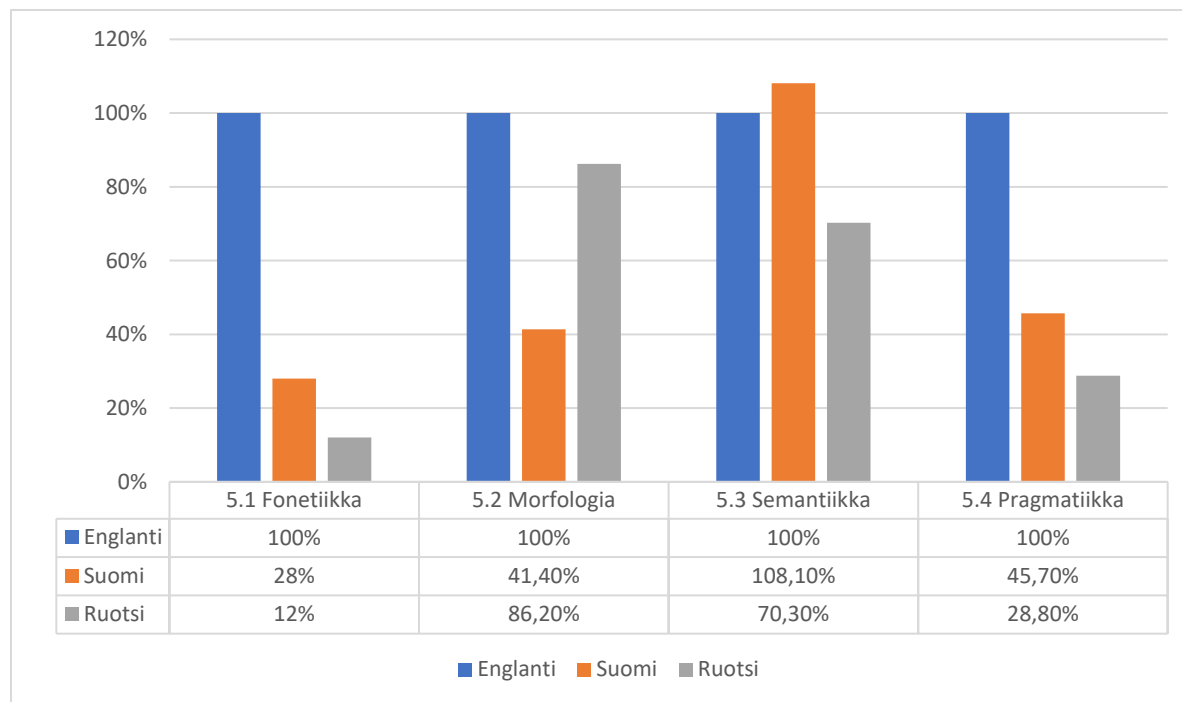
Myös **fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuvat sanaleikit seuraavat samaa kaavaa kuin pragmatiikkaan pohjautuvat sanaleikit. Englanniksi foneettisia sanaleikkejä on hieman alle 17 prosenttia kokonaismäärästä, kun taas suomeksi niitä on noin kahdeksan prosenttia ja ruotsiksi vain vähän yli neljä prosenttia. Eron voi selittää sillä, että homofoniset tai homografiset sanaleikit eivät juurikaan käänny kielestä toiseen. Suomeksi identtisesti kirjoitetuilla erimerkityksisillä sanoilla on tyypillisesti aina sama ääntämisasu, jolloin ne lukeutuvat homonyymeiksi tai polyseemisiksi sanoiksi. Ainoat fonetiikkaan pohjautuvat esimerkit käännöksissä olivat paronyymisiä sanaleikkejä.

Lähes puolet eli 46,51 prosenttia suomenkielisistä sanaleikeistä oli **semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuvia sanaleikkejä. Homonymialla ja polysemiolla leikittely oli suomeksi erittäin yleistä, mitä tukee esimerkiksi homofonisten sanaleikkien vähäisyys, sillä kyseiset lähdekielen sanaleikit välittyivät käännökseen tyypillisesti homonyymisinä tai polyseemisinä sanaleikkeinä. Myös ruotsiksi jopa 36,62 prosenttia sanaleikeistä leikitteli semantiikalla. Kaksikielisiä sanaleikkejä oli kuitenkin yli puolet semantiikkaan sijoittuvista ruotsinkielisistä sanaleikeistä, ja loput kyseisistä sanaleikeistä olivat homonyymisiä tai polyseemisiä sanoja ja sanontoja. Yhdisteltyjä sanontoja ja termejä ei ruotsiksi ollut yhtäkään.

**Morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvia sanaleikkejä käytettiin kaikista kielistä suhteellisesti eniten ruotsinkielisissä käännöksissä. Näistä lähes kaikki olivat *keksittyjä tai yhdisteltyjä sanoja*. Vaikka niitä oli lukumäärältään melkein yhtä paljon kuin englanniksi, on ruotsinkielisiä

sanaleikkejä yhteensä alle puolet lähdekielen sanaleikeistä, mikä tekee tilastollisesta erosta merkittävän. Valtaosa ruotsiksi käännettyistä *keksityistä ja yhdistellyistä sanoista* kuuluu myös lähdekielellä samaan kategoriaan. Englannin ja ruotsin samankaltaisuus ja läheisempi kielisukulaisuus on huomattavissa etenkin morfologisten sanaleikkien kohdalla, sillä ruotsinkielisten sanaleikkien kohdalla oli mahdollista yhdistellä lähdekielen sanoja omankieliseksi versioksi suomen kieltä useammin.

Kuvaan 3 olen merkinnyt sanaleikkien säilyvyysprosentit yläluokittain suhteessa lähdekielen sanaleikkien määrään. Olen Kuvan 2 tavoin yhdistänyt kaikki yläkategorioiden alle lukeutuvat sanaleikkityypit suuremmiksi kokonaisuuksiksi. Prosenttiluvut perustuvat Taulukon 1 sanaleikkien kokonaismääriin. Englannin osuus jokaisessa luokassa on 100 prosenttia, sillä se toimii vertailukohteena suomen- ja ruotsinkielisille sanaleikkiosuuksille. Lisäksi olen tarvittaessa pyöristänyt prosenttiluvut yhden desimaalin tarkkuudelle.



**Kuva 3. Sanaleikkityyppien säilyvyysprosentit lähdekielen verrattuna**

Kuvasta 3 voi nähdä eri sanaleikkityyppien osuudet lähdekielen sanaleikkimääriin verrattuna. **Fonetiikkaan** lukeutuvia sanaleikkejä välittyi huomattavasti vähiten molempiin kieliin, sillä suomeksi niitä on reilu neljäsosa ja ruotsiksi alle kahdeksasosa lähdekielen sanaleikkien kokonaismäärästä. Tekstityksissä ääntämiseen perustuvia sanaleikkejä on lähtökohtaisesti hankala

muodostaa, sillä tekstitykset ovat lähtökohtaisesti lukemista varten. Myös **pragmatiikkaan** pohjautuvia sanaleikkejä on melko hankalaa välittää pragmaattisina sanaleikkeinä kohdekielille, sillä niihin kuuluva kulttuurikohtaisuus hankaloittaa kääntämistä.

Ruotsin kielessä **morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvia sanaleikkejä on lähes yhtä paljon kuin lähdekielessä. Ruotsin kieli vaikuttaisi mahdollistavan sanojen osien leikittelyä erinomaisesti englanninkieliseen lähdetekstiin rinnastettuna. Suomeksi morfologisia sanaleikkejä ei ole läheskään yhtä paljoa. Sen sijaan **semantiikkaan** pohjautuvia sanaleikkejä on suomeksi jopa enemmän kuin lähdekielessä. Tämä poikkeuksellinen tulos voi johtua muun muassa siitä, että muiden kategorioiden sanaleikit kääntyvät suomen kielessä helpommin juuri semanttisiksi sanaleikeiksi samantyyppisten sanaleikkien sijaan. Ruotsiksi semanttisia sanaleikkejä on myös suhteellisesti melko paljon, joten myös ruotsin kielessä semanttinen leikittely vaikuttaa yleiseltä, joskin valtaosa kyseisistä sanaleikeistä lukeutuu *kaksikielisten sanaleikkien* kategoriaan *homonyymisten ja polyseemisten sanojen tai homonyymisten ja polyseemisten sanontojen* sijaan.

Sekä Ritala (2010, 43) että Hautakoski (2013, 47) ovat käsitelleet kattavasti tutkielmissaan samoihin yläluokkiin lukeutuvia sanaleikkityyppejä, joten olen vertaillut Kuvassa 3 nähtyjä säilyvyysprosenttejani heidän tuloksiinsa. Heistä kumpikaan ei ole laskenut erikseen yläluokkiensa säilyvyysprosentteja, joten olen itse tehnyt niin vertaillakseni heidän kokonaistuloksiaan omiin lukemiini. Lisäksi he ovat erotelleet jokaisen yhdistelmäsanaleikin erikseen, joten olen tutkielmani tavoin laskenut vähintään puoliksi pragmaattiset sanaleikit *kaksikielisiä sanaleikkejä* lukuun ottamatta pragmaattisten sanaleikkien kategoriaan. Loput yhdistelmäsanaleikit olen sijoittanut siihen kategoriaan, johon he ovat ne alun perin lajitelleet. Prosenttiluvut olen pyöristänyt desimaalin tarkkuudelle, jotta ne täsmäisivät tulosteni kanssa.

Ritalalla (2010, 43) säilyi *Sex and the City* -sarjan suomenkielisissä tekstityksissä yhteensä 12 prosenttia **fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuvia sanaleikkejä. Tämä on huomattavasti tutkielmani suomenkielisiä sanaleikkejä (28 %) vähemmän, mutta tasan yhtä paljon kuin ruotsinkielisiä sanaleikkejä (12 %). **Morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvia sanaleikkejä välittyi Ritalalla 68 prosenttia, mikä sijoittuu suunnilleen tutkielmani suomen- ja ruotsinkielisten käännösmäärieni puoliväliin. Ritalan morfologisista sanaleikeistä suurin osa lukeutuu *sananmukaisuuteen*, mikä poikkeaa huomattavasti omista tuloksistani, sillä *RuPaul's Drag Race* -sarjan suomennoksissa ei ollut lainkaan *sananmukaisuuteen* luokiteltavia sanaleikkejä.

**Semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuvia sanaleikkejä välittyi Ritalalla käännökseen 56 prosenttia, mikä on vähemmän kuin kummallakaan tutkimukseni käännöskielellä (suomeksi 108,1 % ja ruotsiksi 70,3 %). Viimeisenä ovat **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin pohjautuvat sanaleikit, joita oli Ritalan keräämissä käännöksissä yhteensä 68,2 prosenttia. Tämä on selkeästi korkeampi luku kuin itselläni, sillä suomeksi niitä on 45,7 prosenttia ja ruotsiksi vastaavasti 28,8 prosenttia.

Hautakosken (2013, 47) *Arrested Development* -sarjan televisio- ja DVD-käännöksissä säilyi **foneettisia** sanaleikkejä 21,4 prosenttia, joka sijoittuu suunnilleen oman tutkielmani suomen- ja ruotsinkielisten säilyvyysprosenttien puoliväliin. **Morfologisia** sanaleikkejä säilyi Hautakoskella 39,1 prosenttia, mikä on aavistuksen vähemmän kuin tutkielmani 41,4 prosentin vastaava suomenkielinen osuus. Myös **semanttisia** sanaleikkejä hänellä säilyi yhteensä 63,5 prosenttia, mikä on vähemmän kuin itselläni. Sen sijaan Hautakosken televisio- ja DVD-käännösten säilyvyysprosentit vaihtelevat hieman **pragmaattisten** sanaleikkien kohdalla, mutta niitä on säilynyt suunnilleen puolet, mikä on jonkin verran enemmän kuin omassa tutkielmassani.

Sanaleikkityyppien säilyvyysprosentteja tarkastellessa voi huomata, kuinka selkeitä tutkimusten väliset erot ovat. Toisaalta tarkastelussa olevat sarjat ovat keskenään hyvin erilaisia, sillä Ritala (2010) ja Hautakoski (2013) ovat keränneet aineistonsa komediasarjasta, kun taas itselläni on käsittelyssä tosi-tv-sarja. Esimerkiksi pragmaattisten sanaleikkien heikompi säilyvyys omassa tutkielmassani voi kieliä kyseisten sanaleikkien haasteellisuudesta sekä huonosta käännettävyydestä *RuPaul's Drag Racessa*, jossa populaarikulttuurisia viittauksia on huomattavan paljon. Myös semanttisten sanaleikkien paljous suomenkielisessä aineistossani on yllättävää, mikä voi johtua esimerkiksi sarjoissa käytetyn huumorin eroista.

## 6 SANALEIKKIEN KÄÄNNÖSSTRATEGIOIDEN ANALYYSI

### 6.1 Tutkielmassa käytetyt käännsstrategiat

#### 6.1.1 Sama sanaleikkityyppi käänöksessä

Sama sanaleikkityyppi käänöksessä vastaa puoliksi Delabastitan (1996, 134) *sanaleikki* → *sanaleikki* -käännsstrategiaa. Tässä tapauksessa lähdekielinen sanaleikki kääntyy samantyyppiseksi sanaleikiksi myös kohdekielellä. Se voi kuitenkin poiketa lähdekielen sanaleikistä rakenteeltaan tai funktioltaan (mts. 134). Tähän kategoriaan sijoittuu molemmista käännskielistä yhteensä 81 sanaleikkiä. Esimerkissä 37 A’keria Chanel Davenport astelee catwalkilla valtava hevosenharjaa muistuttava peruukki päässään, joka on tehty useasta eri peruukista.

(37a) Ross: That’s not a mohawk, that’s a *homohawk*.

(37b) Ross: Ei mikään irokeesi vaan *homokeesi*. (Keksityt ja yhdistellyt sanat LT & KT; Jakso 1)

Esimerkissä 37 näkyy, että Ross Matthews huomaa A’kerian hiuskokonaisuuden ja yhdistelee sanat *homo* ja *mohawk* keskenään vitsissään. Vastaavanlainen sanojen yhdistely toistuu myös suomenkielisissä tekstityksissä, jolloin myös kohdekielessä näkyy *keksittyihin ja yhdisteltyihin sanoihin* kuuluva sanaleikki. Lähdekielen sanaleikki kääntyy kohdekielellä samantyyppiseksi myös esimerkissä 38. Nina West kävelee lavalla oranssissa luomuksessa, jota täydentää myös oranssi peruukki. RuPaul esittelee Ninan asun kommentissaan.

(38a) RuPaul: Nina *West* serving orange *zest*.

(38b) RuPaul: Nina *West* serverar en orange *fest*. (Paronymia LT & KT; Jakso 1)

Esimerkki 38 osoittaa, kuinka RuPaul kommentoi Ninan asukokonaisuuden värimaailmaa ja riimittelee lähdekielen lisäksi myös ruotsinkielisessä tekstityskäänöksessä. Sekä lähdekielisessä että kohdekielisessä vitsissä on näin ollen havaittavissa paronyyminen sanaleikki. Esimerkissä 39 puolestaan lähdekielen sanaleikki on kääntynyt sekä suomeksi että ruotsiksi samantyyppiseksi sanaleikiksi, sillä kaikilla kolmella kielellä oleva sanaleikki voidaan lajitella homonyymisten ja polyseemisten sanojen kategoriaan. Luomuteemaisen jakson vieraillevana tuomarina on näyttelijä ja malli Amber Valletta, jonka RuPaul toivottaa tervetulleeksi. Samalla he vaihtavat muutaman sanan keskenään.

- (39a) RuPaul: Welcome! Are you *green*?  
Amber: *Green* with envy... for you look tonight.
- (39b) RuPaul: Tervetuloa. Oletko *vihreä*?  
Amber: Kateudesta *vihreä* asuasi kohtaan.
- (39c) RuPaul: Välkommen. Är du *grön*?  
Amber: *Grön* av avund. För hur du ser ut ikväll. (Homonymiset ja polyseemiset sanat LT & KT; Jakso 7)

Esimerkissä 39 näkyy, että vihreydellä viitataan kaikissa kolmessa kielessä aluksi ekologisuuteen jakson luomuteemasta johtuen. RuPaul näyttää Amberin mielestä tosin niin upealta, että hän onkin kateudesta vihreä sekä lähdekielessä että molemmissa käännöksissä. Kaikki esimerkin sanaleikit lukeutuvat siis *homonymisten ja polyseemisten sanojen* kategoriaan.

### 6.1.2 Eri sanaleikkityyppi käänöksessä

Eri sanaleikkityyppi käänöksessä vastaa toista puolikasta Delabastitan (1996, 134) *sanaleikki* → *sanaleikki* -käänösstrategiasta. Tässä tapauksessa lähdekielen sanaleikki kääntyy erityyppiseksi sanaleikiksi alkuperäiseen sanaleikkiin verrattuna, mikä voi johtua muun muassa kohdekielen kielellisistä ominaisuuksista. Lähdekielen homofoninen sanaleikki voi siis kääntyä esimerkiksi homonymiseksi tai polyseemiseksi sanaleikiksi, jolloin se sopii tähän kategoriaan. Myöskin nämä sanaleikit voivat poiketa alkuperäisestä sanaleikistä rakenteeltaan tai funktioltaan, mikä on todennäköisempää tässä kategoriassa kuin samaan sanaleikkityyppiin kääntyvissä sanaleikeissä. Yhteensä tähän kategoriaan lukeutuvia käänöksiä löytyi 55, joista suomenkielisiä sanaleikkejä on selkeä enemmistö. Esimerkin 40 sanaleikeissä Vanessa Vanjie Mateolla on poptähti Cherin hiuksia muistuttava peruukki päässään. Ross Matthews innostuu Vanessan hiuksista ja vitsailee homofonisella sanaleikillä.

- (40a) Ross: I love that wig, I wonder if she'd... *Cher* it.
- (40b) Ross: Kiva peruukki. Tällä *cherviisillä* kelpaa. (Homofonia LT, keksityt ja yhdistellyt sanat KT; Jakso 3)

Esimerkissä 40 Cher ja *share* ovat keskenään homofonisia lähdekielessä, mutta kyseinen sanaleikki on kääntynyt suomenoksissa yhdistellyksi sanaksi, jossa Cher yhdistyy serviisi-sanan kanssa. Ruotsinkielinen erityyppinen sanaleikki löytyy puolestaan esimerkistä 41. Siinä Brooke Lynn Hytes kävelee horoskooppiteemaisella catwalkilla asussa, jossa on kuvioituna kaksi kalaa. RuPaul ällistyy asusta Brooken nähtyään.

- (41a) RuPaul: Oh my *cod*.
- (41b) RuPaul: *Herreflundra*. (Paronymia LT, keksityt ja yhdistellyt sanat KT; Jakso 2)

Kuten esimerkki 41 osoittaa, turskaa tarkoittava sana *cod* on paronyyminen sanaan *God* nähden, kun taas ruotsinkielisessä esimerkissä on yhdistelty keskenään sanat *herregud* (herranjestas) sekä *flundra* (kampela). Sen sijaan esimerkissä 42 kaikki kolme tutkielmassa käytettyä kieltä ovat läsnä. Silky Nutmeg Ganachella on yllään turkoosi iltapuku sekä merilevää muistuttava viitta. Michelle Visage muuntelee englanniksi näyttelijä Mae Westin vuorosanoja elokuvasta *She Done Him Wrong*, jotka on myös kuultu sarjan aiemmalla kaudella erään kilpailijan suusta.

- (42a) Michelle: Why don't you come up and *seaweed* some time? (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia LT)
- (42b) Michelle: Homma on ihan *levällään*. (Homonymiset ja polyseemiset sanat KT)
- (42c) Michelle: Varför får jag ingen *tång-kram*? (Keksityt ja yhdistellyt sanat KT; Jakso 8)

Esimerkissä 42 *seaweed* ja *see me* kuulostavat englanniksi lähes samalta, kun taas suomenkielisessä esimerkissä leikitellään monimerkityksisellä sanalla. Sen sijaan ruotsinkielinen sanaleikki vitsailee yhdistellyllä sanalla, jonka toisena osapuolena on levää tarkoittava sana. Kaikissa kolmessa kielessä on näin ollen muodostunut erityyppinen sanaleikki samalle tilanteelle.

### 6.1.3 Identtinen sanaleikki käänöksessä

Identtinen sanaleikki käänöksessä perustuu Delabastitan (1996, 134) käänösstrategiaan *lähdetekstin sanaleikki = kohdetekstin sanaleikki*. Tähän kategoriaan kuuluvien sanaleikkien ydinsana tai huumori välitetään sellaisenaan käänökseen ilman, että sitä varsinaisesti käännetään. Lisäksi tämän kategorian sanaleikit muuttuvat helposti kaksikielisiksi sanaleikeiksi siirron myötä, sillä käänökset pohjautuvat joko vieraskieliseen ilmaukseen tai täysin identtiseen lähdekielen rakenteeseen. Suurin osa tämän kategorian sanaleikeistä on ruotsinkielisiä, mikä täsmää sanaleikkityyppien analyysissä ilmenneeseen huomioon, että ruotsinkielisissä tekstityksissä käytetään selkeästi eniten kaksikielisiä sanaleikkejä. Tässä kategoriassa on yhteensä 25 sanaleikkiä. Esimerkissä 43 Ross Matthews kertoo vitsin Sojun nimestä, kun Soju on poistumassa lavalta.

- (43a) Ross: If I *Soju* once, I *Soju* a thousand times.
- (43b) Ross: Om jag *Soju* en gang, så *Soju* jag dig tusentals gånger. (Paronymia LT, kaksikieliset sanaleikit + homonymiset ja polyseemiset sanat KT; Jakso 1)

Esimerkissä 43 Soju on paronyyminen ilmauksen *saw you* kanssa, mutta englanninkielinen merkitys ei välity ruotsiksi. Soju tarkoittaa tosin myös korealaista alkoholijuomaa. Sen sijaan esimerkin 44 sanaleikeissä RuPaul ilmestyy työhuoneen televisioruutuun ja vihjailee viikon päähaasteesta, joka on halloween-teemainen catwalk-haaste.

- (44a) RuPaul: Happy *hallow-queens*, boo.
- (44b) RuPaul: Hyvää *hallo-queenia*.
- (44c) RuPaul: Glad *Hallo-Queen*, sötnosar. (Keksityt ja yhdistellyt sanat LT, kaksikieliset sanaleikit + keksityt ja yhdistellyt sanat KT; Jakso 5)

Esimerkki 44 osoittaa, että *halloween* ja *drag queen* yhdistyvät keskenään kaikissa kielissä. Kyseessä ovat kuitenkin alun perin englanninkieliset ilmaisut, joten suomen- ja ruotsinkieliset käännökset olen luokitellut keksittyjen ja yhdistyneiden sanojen lisäksi kaksikielisten sanaleikkien joukkoon. Esimerkin 45 ruotsinkielinen käänнос on puolestaan yksi tämän kategorian harvoista sanaleikeistä, jotka eivät ole kaksikielisiä sanaleikkejä. Jakson minihaasteessa kilpailijat esittelivät pikaisesti laaditun elämäkerran itsestään. RuPaul on juuri julkistamassa minihaasteen voittajan.

- (45a) RuPaul: But one of your books drove me *Oscar Wilde*.
- (45b) RuPaul: Men en av era böcker gjorde mig helt *Oscar Wilde*. (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + homofonia LT, muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia KT; Jakso 8)

Esimerkissä 45 oleva Oscar Wilde on tunnettu kirjailija ja hänen sukunimensä on hyvin samankaltainen englanninkielisen sanan *wild* ja ruotsinkielisen *vild*-sanana kanssa, jotka tarkoittavat molemmat villiä.

#### 6.1.4 Retorinen tehokeino sanaleikin tilalla

Retorinen tehokeino sanaleikin tilalla pohjautuu Delabastitan (1996, 134) strategiaan *sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*. Lähdekielen sanaleikki ei välttämättä välity sanaleikkina kohdekielelle, mutta retorisella keinolla pyritään korvaamaan sanaleikin menetys käänöksessä. Tähän kategoriaan kuuluvat käännökset eivät siis ole lajiteltavissa minkään sanaleikkityypin alle. Retorisia tehokeinoja on hyödynnetty yhteensä seitsemän kertaa. Esimerkissä 46 A'keria Chanel Davenport kävelee oranssiteemaisella catwalkilla erittäin paljastavassa asussa. Samalla RuPaul muuntelee tunnetun Netflix-sarjan nimeä vitsissään.

- (46a) RuPaul: Orange is the *Nude Black*.
- (46b) RuPaul: Oranssi on *uljas paljas*. (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia LT, riimi KT; Jakso 4)

Esimerkin 46 suomenkielisessä käänöksessä on käytetty riimiä eli loppusointua retorisena tehokeinona. Allitteraatiota eli alkusointua voi sen sijaan havaita esimerkin 47 suomennoksessa. Nina Westillä on facekini-teemaisella catwalkilla yllään punavalkoinen puku. RuPaul kehuu Ninan pukua.

- (47a) RuPaul: This look really *suits* her.  
 (47b) RuPaul: *Puku pukee* häntä. (Kuva tukee tekstin tulkintaa + homonyymiset ja polyseemiset sanat LT, allitteraatio KT)

Esimerkissä 47 sanat *puku* ja *pukee* alkavat täysin samalla tavalla, mikä luo sanojen välille alkusoinnun. Esimerkin 48 retorinen keino on puolestaan sitaatti, jota on käytetty intertekstuaalisen sanaleikin ruotsinkielisessä käännöksessä. Shuga Cain putoaa kisasta, ja RuPaul hyvästelee hänet sanannoilla, jotka sisältävät makeaa tarkoittavan sanan.

- (48a) RuPaul: Shuga Cain, parting is such *sweet* sorrow.  
 (48b) RuPaul: Shuga Cain, "*I avskeds sorg vad ljuvt behag*". (Intertekstuaaliset sanaleikit LT + sitaatti KT; Jakso 10)

Esimerkin 48 käännöksen voisi tulkita sitaatin lisäksi myös intertekstuaalisena sanaleikkinä, mutta käännökseen ei kuitenkaan välity kontekstinvaihdosta johtuva huumori, sillä Shugan nimi ei viittaa mihinkään ruotsinkieliseen sanaan.

### 6.1.5 Ei sanaleikkiä käännöksessä

Ei sanaleikkiä käännöksessä perustuu Delabastitan (1996, 134) strategiaan *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*. Lähdekielen sanaleikki käännetään kokonaan sanaleikkiä vailla olevalla ilmaisulla, mutta se sisältää tyypillisesti toisen tai joskus jopa molemmat alkuperäisen sanaleikin merkityksistä. Kääntäjä saattaa tosin kadottaa kummatkin sanaleikin merkitykset käännöksessä. (Mts. 134). Sanaleikkiä vailla oleva käännös voi johtua yksinkertaisesti kielten välisistä eroavaisuuksista, mutta myös ajan ja resurssien puute voi olla osasy syy huumorin katoamiseen. Yhteensä tähän käännösstrategiaan lukeutuvia käännöksiä esiintyy 128 kappaletta, mikä tekee tästä strategiasta käytetyimmän aineiston sanaleikkien käännöksissä. Esimerkissä 49 Silky Nutmeg Ganache edustaa horoskooppimerkkiään kaurista catwalkilla. Hänen asuaan täydentävät valkoiset karvasaappaat ja -hihat.

- (49a) Ross: I don't think you're *yeti* for this jelly.  
 (49b) Ross: Ni är nog inte redo för det här. (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia LT; Jakso 2)

Esimerkin 49 alkuperäisessä sanaleikissä Ross Matthews laulaa Destiny's Childin "Bootylicious"-kappaleen tahtiin Silkyn nähtyään, mutta on vaihtanut sanan *ready* sanaksi *yeti*, mikä tekee sanaleikistä paronyymisen. Ruotsinkielinen käännös ei sen sijaan sisällä minkäänlaista sanaleikkiä. Myöskään esimerkissä 50 lähdekielen vitsi ei ole välittynyt sanaleikkinä käännökseen. Tuomarit

keskustelevat keskenään Ariel Versacen epäonnistuneesta merenneitoasusta. Vieraileva tuomari Cara Delevingne avaa keskustelun, imitoiden Arielia.

- (50a) Cara: Look, I'm Ariel, I'm a mermaid.  
Michelle: Kind of like a *meh-maid*.
- (50b) Cara: Olen Ariel, merenneito.  
Michelle: Tylsä neito. (Keksityt ja yhdistellyt sanat LT; Jakso 5)

Esimerkissä 50 Michelle Visage yhdistää vastauksessaan laimeaa suoritusta ilmaisevan *meh*-sanan merenneitoa tarkoittavaan sanaan *mermaid*, mutta vastaavanlaista sanoilla leikittelyä tai sanojen yhdistelyä ei ole tavoiteltu käännöksessä. Esimerkissä 51 puolestaan kilpailijat kuljettivat jakson minihaasteessa palloja koriin eri asennoissa. Kummassakaan käännöksielessä ei ole havaittavissa sanaleikkiä lähdekielen tavoin.

- (51a) RuPaul: *We had a ball*.
- (51b) RuPaul: Olipa siinä palloja.
- (51c) RuPaul: Det var kul. (Homonyymiset ja polyseemiset sanonnat LT; Jakso 10)

Esimerkin 51 englanninkielisessä sanaleikissä kisa oli RuPaulin mielestä hauska, ja samalla hän vihjaa pallojen määrään. Suomennoksessa viitataan ainoastaan minihaasteen palloihin, kun taas ruotsinkielinen käännös viittaa haasteen hauskuuteen. Lähdekielen sanaleikki kiteyttää tosin molempien käännösten merkitykset yhteen.

### 6.1.6 Poisto

Poisto viittaa Delabastitan (1996, 134) käännösstrategiaan *sanaleikki* → *nolla*. Tässä tapauksessa sanaleikki käännetään vain osittain tai se jää vaihtoehtoisesti kokonaan kääntämättä. Tähän kategoriaan olen laskenut sellaiset sanaleikit ja käännökset, jossa on selkeästi jätetty kääntämättä vähintään osa lähdekielen sanaleikistä tai vuorosanoista. Pääsyy tähän on usein lähes päällekkäiset repliikit *RuPaul's Drag Racessa* sekä tilarajoitukset, jolloin jotain on karsittava pois. Poistoa tapahtuu siis myös sanaleikkimäisten repliikkien ulkopuolella. Tähän kategoriaan lukeutuneet käännökset voivat silti hyödyntää jotain aiempaa mainittua sanaleikkien käännösstrategiaa, mutta olen laskenut ne ensisijaisesti poistona. Poistoa tapahtuu yhteensä neljä kertaa, mutta ainoastaan kahden eri sanaleikin käännöksissä. Näistä ensimmäisenä on esimerkki 52, jossa Yvie Oddly on poistumassa lavalta muovista lahjakääröä muistuttavassa asussa. Ross Matthews ja Carson Kressley vitsailevat Yvien lahjapakettimaisesta asusta samanaikaisesti.

- (52a) Ross: Come on, *wrap* it up already.  
Carson: That's a *wrap*. (Homonymiset ja polyseemiset sanat LT)
- (52b) Carson: Tämä on *paketoitu*. (Homonymiset ja polyseemiset sanat KT)
- (52c) Carson: Det var allt. (Ei sanaleikkiä KT; Jakso 1)

Rossin repliikki on jäänyt esimerkin 52 käännöksissä kokonaan kääntämättä, mutta lähdekielessä oleva sanaleikki on onnistuttu välittämään suomeksi samantyyppisenä poistosta huolimatta. Esimerkissä 53 puolestaan Scarlet Envy kävelee catwalkilla suonoitana, ja hänen asuaan täydentää risuhattu.

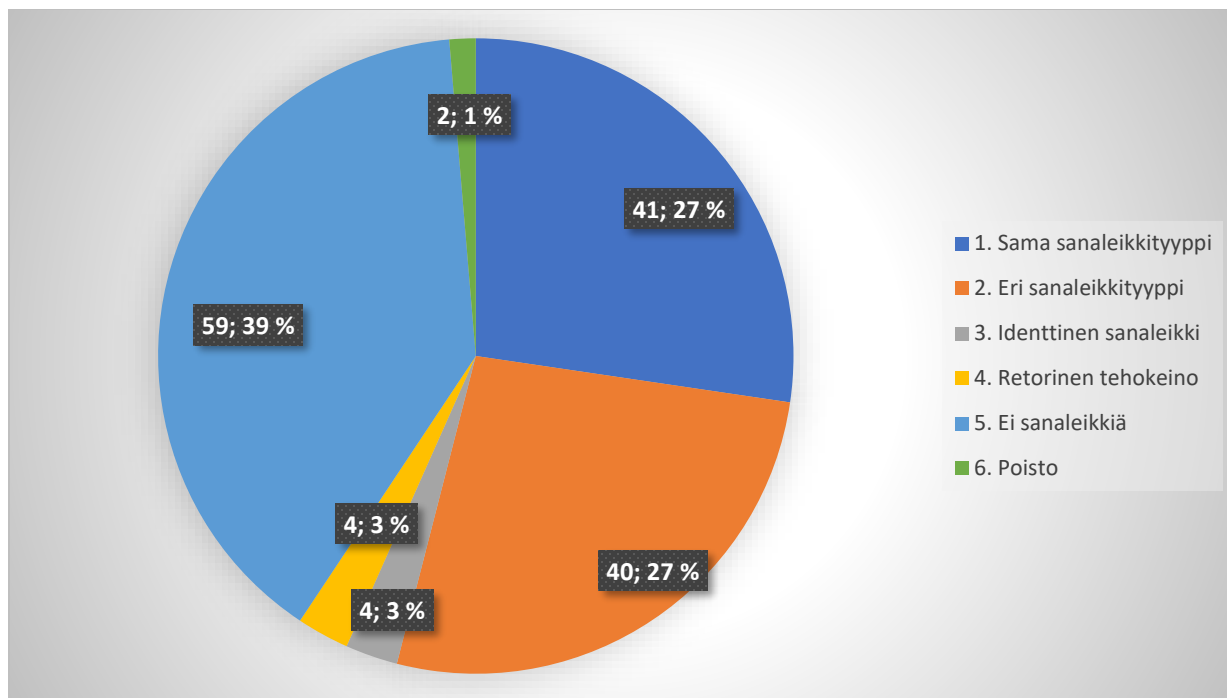
- (53a) Michelle: Somebody likes to roll around in the *hay*.  
Cara: *Hey, hey*.
- (53b) Michelle: Joku tykkää *hassutella heinikossa*.
- (53c) Michelle: Någon gillar att *rulla runt* i halmen. (Homofonia LT, allitteraatio KT; Jakso 5)

Kuten esimerkki 53 osoittaa, Cara Delevingnen huudahdus on jäänyt kokonaan huomiotta, vaikka se täydentää Michelle Visagen toteamusta. Nämä kommentit muodostavat siis yhdessä homofonisen sanaleikin. Käännöksissä on poistosta huolimatta hyödynnetty retorista keinoa korvaamaan sanaleikin puute.

## 6.2 Käännösstrategiat aineistossa

Olen ylempänä esitellyt kaikki käännösstrategiat, joihin olen lajitellut lähdekielen sanaleikkien suomen- ja ruotsinkieliset käännökset. Tutkielmassa käytettyjä eri käännösstrategioita on yhteensä kuusi kappaletta, joihin lähdekielen 150 sanaleikkiä jakautuvat sekä suomen- että ruotsinkielisissä tekstityksissä. Käännösstrategioita oli huomattavasti yksinkertaisempaa luokitella kuin sanaleikkejä, sillä tässä vaiheessa olin jo luokitellut jokaisen sanaleikin omaan kategoriaansa. Lisäksi käännösstrategioita oli yli puolet vähemmän kuin sanaleikkityyppejä. Jotkin käännösstrategiat olivat kuitenkin yhä monimutkaisia, sillä raja esimerkiksi identtisen sanaleikin ja sanaleikkiä vailla olevan käännöksen välillä oli ajoittain häilyvä.

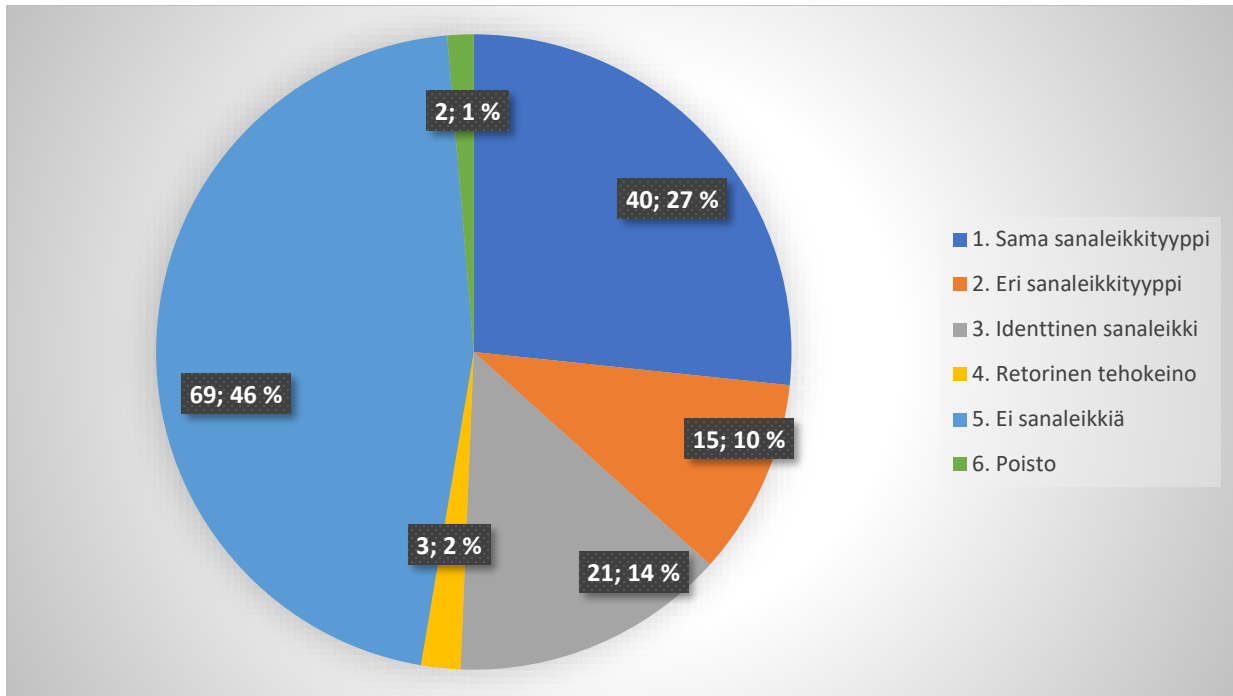
Kuvaan 4 on jaoteltu kaikki lähdekielen 150 sanaleikin suomennosta jokaiseen tutkielmassa käytettyyn käännösstrategiaan. Ympyräkaavioon on merkitty käännösten lukumäärät jokaisessa käännösstrategiassa ja lisäksi niiden suhteelliset osuudet on pyöristetty kokonaisiksi luvuiksi lukumäärien ohelle.



**Kuva 4. Sanaleikkien käännostrategioiden kokonaismäärät ja suhteelliset osuudet suomenkielisissä tekstityksissä**

Kuvasta 4 näkyy, että kaikista sanaleikeistä yhteensä 54 prosenttia on käännetty joko samantyyppiseksi tai erityyppiseksi sanaleikiksi, joten sarjan suomentajat ovat onnistuneet välittämään yli puolet lähdekielisistä sanaleikeistä kohdekieliseksi sanaleikiksi. Lähes 40 prosenttia suomennetuista käänöksistä ei sisällä minkäänlaista sanaleikkiä tai retorista keinoa, mutta samantyyppisten ja erityyppisten sanaleikkien kokonaismäärä on silti huomattavasti sanaleikittömiä käänöksistä suurempi. Identtisiä sanaleikkejä ja retorisia keinoja esiintyy kumpaakin vain alle kolme prosenttia, mikä viittaa niiden harvinaislaatuiseen käyttöön suomenkielisissä tekstityksissä. Sen sijaan poistoa esiintyy vain noin yksi prosentti, mikä on selkeä vähemmistö kokonaisuudesta. Identtisiä sanaleikkejä, retorisia keinoja ja poistoa esiintyy yhteensä ainoastaan kymmenen kappaletta, joten ne eivät erikseen juuri vaikuta kokonaistuloksiin.

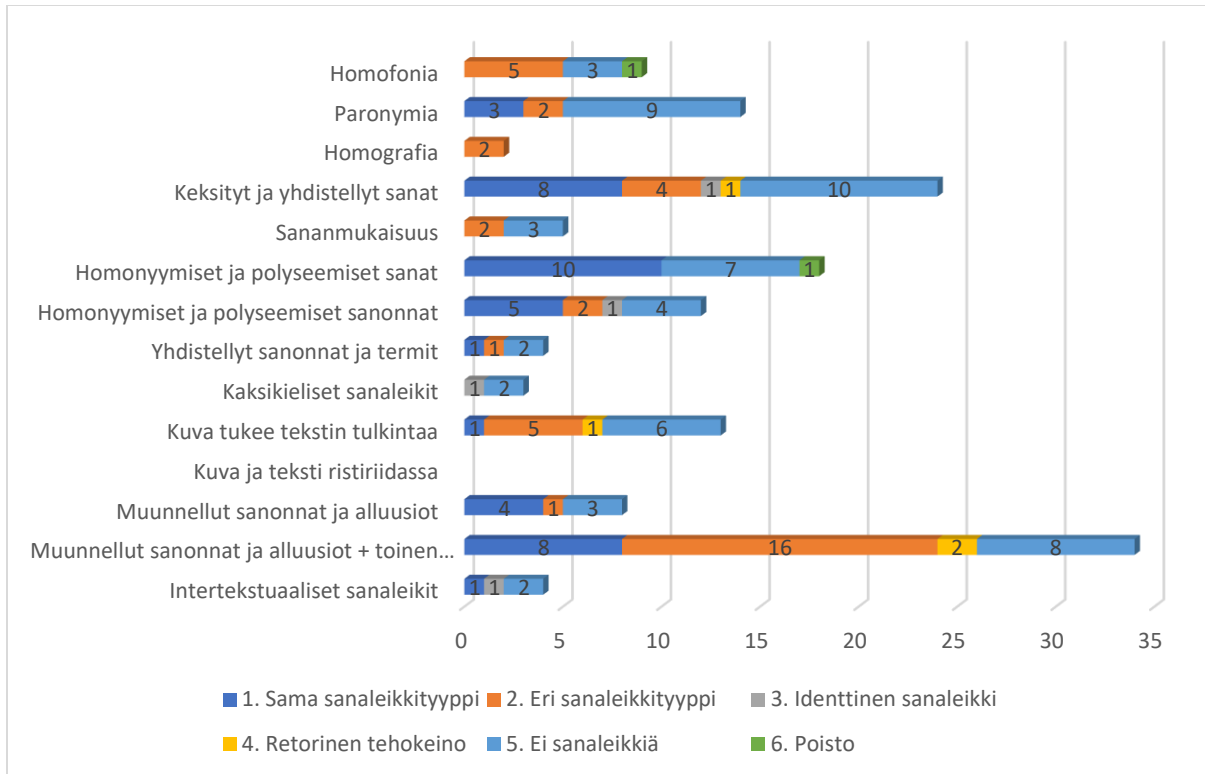
Kuvassa 5 puolestaan näkyy vastaavasti, kuinka käännostrategiat ovat jakautuneet lähdekielen sanaleikkien ruotsinkielisissä käänöksissä. Myös ruotsinkielisiä käänöksistä on suomennosten tavoin yhteensä 150 kappaletta. Ympyräkaavioon on Kuvan 4 tavoin merkitty käännostrategioiden lukumäärät ja niiden suhteelliset osuudet pyöristettynä kokonaisiksi luvuiksi.



**Kuva 5. Sanaleikkien käännostrategioiden kokonaismäärät ja suhteelliset osuudet ruotsinkielisissä tekstityksissä**

Kuvasta 5 huomaa, että saman sanaleikkityypin, retorisen tehokeinon sekä poiston osuus on pysynyt suurin piirtein samanlaisena kuin suomenkielisissä käännoksissä. Eri sanaleikkityypiksi käännettyjä sanaleikkejä on ruotsiksi vain 10 prosenttia, kun taas suomeksi niitä on noin 27 prosenttia. Myös sellaisia käännoksiä, joissa ei ole minkäänlaista sanaleikkiä, on ruotsiksi noin seitsemän prosenttiyksikköä enemmän kuin suomeksi. Sen sijaan identtisten sanaleikkien määrä on noussut ruotsin kielessä jopa 14 prosenttiin, kun taas suomeksi niitä on vain noin kolme prosenttia. Identtisten sanaleikkien noin viisinkertaisen määrän selittää erityisesti kaksikielisten sanaleikkien suuri määrä ruotsinkielisissä tekstityksissä. Näissä sanaleikeissä rakenne tai ydinsana on suoraan lähdekielestä, joten identtisiä sanaleikkejä ei varsinaisesti ole käännetty kohdekielelle, vaikka ne sisältävätkin vähintään kaksi eri merkitystä.

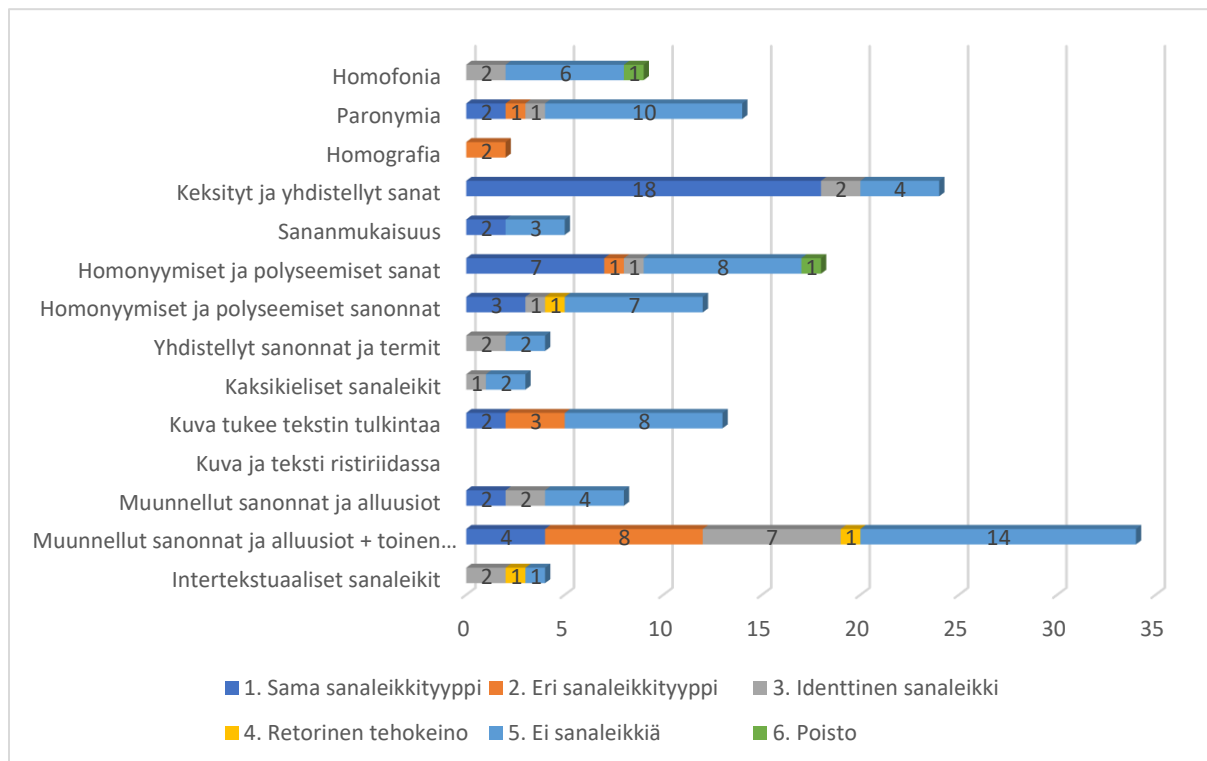
Kuvassa 6 ovat kaikki lähdekielen sanaleikit listattuna sanaleikkityypeittäin siinä järjestyksessä, jossa ne on tutkimuksessa käsitelty. Eriväriset palkit merkitsevät sitä käännostrategiaa, jota on käytetty kyseisen sanaleikkityypin sanaleikkiä suomennettaessa. Esimerkiksi lähdekielen yhdeksästä homofonisesta sanaleikistä viisi on käännetty eri sanaleikkityypiksi, kolmessa käännoksessä ei ole sanaleikkiä lainkaan ja lisäksi poistoa on käytetty homofonisten sanaleikkien kohdalla yhden kerran.



**Kuva 6. Käännösstrategioiden käyttö sanaleikkityypeittäin englannista suomeen**

Kuva 6 osoittaa, että lähes jokaisessa sanaleikkityypissä on onnistuttu kääntämään vähintään puolet lähdekielen sanaleikeistä joko samantyyppiseksi tai erityyppiseksi sanaleikiksi sen sijaan, että niissä ei olisi lainkaan sanaleikkiä. Näissä tapauksissa on siis löydetty sanaleikiksi tulkittava kohdekielinen käännösratkaisu. Englannin kielen 14 paronyymisestä sanaleikistä ainoastaan viisi välittyi suomenkielisenä sanaleikkinä, kun taas loput yhdeksän käännöstä eivät sisällä lainkaan sanaleikkiä. Myös esimerkiksi *sananmukaisuuteen* sekä *kaksikielisiin sanaleikkeihin* lukeutuvista lähdekielen ilmaisuista alle puolet käännettiin minkäänlaiseksi sanaleikiksi. Identtisiä sanaleikkejä, retorisia keinoja sekä poistoa esiintyy vain muutama yksittäinen tapaus satunnaisissa sanaleikkityypeissä, joten ne eivät erityisemmin vaikuta tuloksiin. Ainoastaan *keksittyjen ja yhdisteltyjen sanojen* sanaleikkityyppiin kuuluvissa sanaleikeissä on hyödynnetty poistoa lukuun ottamatta jokaista käännösstrategiaa. Kyseisiä sanaleikkejä on määrällisesti kuitenkin toiseksi eniten, mikä todennäköisesti vaikuttaa eri käännösstrategioiden potentiaaliseen käyttöön. *Kuva ja teksti ristiriidassa* -sanaleikkityyppiä ei esiinny lainkaan, sillä kyseisiä sanaleikkejä ei löytynyt lähdekielestä.

Kuvassa 7 on listattuna Kuvan 6 tavoin lähdekielen sanaleikit sanaleikkityypeittäin niiden käsittelyjärjestyksessä. Kuvassa 7 eriväriset palkit kuvaavat käänносstrategioita, joita on käytetty lähdekielen sanaleikkejä käännettäessä ruotsin kielelle. Jokaista sanaleikkityyppiä esiintyy yhtä paljon kuin Kuvassa 6, koska kyseessä on lähdekielen 150 sanaleikkiä, jotka olen aiemmin jaotellut eri sanaleikkityyppeihin. Eroja Kuvaan 6 on siis ainoastaan analyysissä käytettyjen käänносstrategioiden kokonaismäärissä.



**Kuva 7. Käänносstrategioiden käyttö sanaleikkityypeittäin englannista ruotsiin**

Kuva 7 osoittaa, että ruotsiksi käännettyissä sanaleikeissä on onnistuttu erityisesti *keksittyjen ja yhdisteltyjen sanojen* kohdalla, sillä lähdekielen 24 sanaleikistä jopa 18 sanaleikkiä välittyi samantyyppisenä sanaleikkinä kohdekielelle. Tämän voi mahdollisesti selittää englannin ja ruotsin kielen hyvin samankaltaisilla sanoilla, joten kääntäjän ei ole tarvinnut poiketa kovinkaan paljoa lähdekielisen sanaleikin rakenteesta. Myös molemmat homografiset esimerkit on onnistuttu välittämään erityyppisenä sanaleikkinä sekä suomeksi että ruotsiksi. Retorisia tehokeinoja ja poistoa on myös ruotsiksi hyödynnetty vain muutaman kerran.

Identtisiä sanaleikkejä esiintyy huomattavasti enemmän ruotsiksi kuin suomeksi ja ne ovat jakautuneet melko tasapuolisesti jokaiseen sanaleikkityyppiin. Identtiset sanaleikit ovat lähes

jokaisessa tapauksessa *kaksikielisiä sanaleikkejä*, mikä täsmää sanaleikkityyppien analyysissä ilmenneen huomion kanssa, että *kaksikielisiä sanaleikkejä* käytetään huomattavasti enemmän ruotsiksi kuin suomeksi. *Homografia, sananmukaisuus* sekä *kuva tukee tekstin tulkintaa* ovat sanaleikkityypeistä ainoita, jotka eivät sisällä identtisiä sanaleikkejä ruotsinkielisissä käännöksissä.

Kuvia vertaillessa voi huomata, että ruotsinkielisiin käännöksiin on välittynyt huomattavasti vähemmän erityyppisiä sanaleikkejä kuin suomennoksiin. Erityyppisiä sanaleikkejä on jopa puolet vähemmän *muunnellut sanonnat ja alluusiot + toinen sanaleikkityyppi* -kategoriassa ja vain muutamia kappaleita muualla aineistossa. Suuri osa samantyyppisistä sanaleikeistä sijoittuu ruotsinkielisissä käännöksissä *keksittyihin ja yhdisteltyihin sanoihin*, ja muissa kategorioissa niitä on keskimääräisesti vähemmän kuin suomennoksissa. Täysin ilman sanaleikkiä olevia käännöksiä esiintyy ruotsiksi *keksittyjä ja yhdisteltyjä sanoja* sekä *intertekstuaalisia sanaleikkejä* lukuun ottamatta yhtä paljon tai enemmän kuin suomeksi jokaisen sanaleikkityypin kohdalla. Tuloksista voi siis päätellä, että *RuPaul's Drag Race* -sarjan suomenkieliset sanaleikkikäännökset ovat keskimäärin onnistuneempia ja monipuolisempia kuin ruotsiksi käännetyt sanaleikit.

Tutkimukseni tuloksille voi antaa perspektiiviä vertailemalla niitä muihin tutkielmiin, joissa on käytetty samoja tai lähes samoja sanaleikkien käännösstrategioita. Vertailukohteena ovat toimineet toistamiseen Ritalan (2010) sekä Hautakosken (2013) pro gradu -tutkielmat, jotka molemmat soveltavat Delabastitan (1996, 134) käännösstrategioita tutkielmissaan oman tutkielmani tavoin. Olen vertaillut tuloksia Kuvissa 6 ja 7 näkyviin lukuihin ja suhteellisiin osuuksiin sekä pyöristänyt lukuja tarvittaessa desimaalin tarkkuudelle.

Ritalan (2010, 58) käyttämä poisto kattaa tutkielmassani käytetyt strategiat *ei sanaleikkiä käännöksessä* sekä *poisto*. Poistoa on hänen tutkielmassaan noin 34,8 prosenttia kokonaismäärästä, mikä on huomattavasti vähemmän kuin itselläni, sillä vastaavat luvut tutkielmassani on suomeksi 40,7 prosenttia ja ruotsiksi 47,3 prosenttia. *Retorisia keinoja* on Ritalalla käytetty puolestaan 8,3 prosenttia, mikä on noin kaksi kertaa enemmän kuin suomenkielisessä aineistossani ja jopa yli neljä kertaa enemmän kuin ruotsiksi. *Identtisiä sanaleikkejä* hänellä on sen sijaan 4,1 prosenttia, mikä on aavistuksen omaa suomenkielistä osuuttani enemmän, mutta huomattavasti vähemmän kuin ruotsinkielisessä osuudessani. Samantyyppisten ja erityyppisten sanaleikkien lisäksi Ritala (2010, 58) on eritellyt myös retorisella keinolla täydennetyt sanaleikit, jotka olen laskenut mukaan

sanaleikkien kokonaismäärään. *Samantyyppisiä sanaleikkejä* hänellä säilyi siis yhteensä 34,2 prosenttia ja *erityyppisiä sanaleikkejä* 16,9 prosenttia, eli yhteensä 51,1 prosenttia. Itselläni säilyi puolestaan *samantyyppisiä sanaleikkejä* 27,3 prosenttia ja *erityyppisiä sanaleikkejä* 26,7 prosenttia eli yhteensä 54 prosenttia. Vastaavat luvut ruotsiksi ovat 26,7 ja 10 eli yhteensä 36,7 prosenttia. Ritalalla säilyi sanaleikkejä siis hieman vähemmän kuin itselläni suomeksi, mutta huomattavasti enemmän tutkielmani ruotsinkielisiin sanaleikkeihin verrattuna.

Hautakoski (2013, 61–62) on laskenut sekä samantyyppiset että erityyppiset sanaleikit yhdeksi kokonaisuudeksi, joten lasken myös oman aineistoni kohdekieliset sanaleikit yhteen, jotta tulokset täsmäisivät. Televisiokäännöksissä Hautakoskella säilyi 50,5 prosenttia sanaleikeistä, kun taas vastaava luku itselläni on suomeksi 54 prosenttia ja ruotsiksi 36,7 prosenttia. Käännöksiä, joissa ei ole sanaleikkiä, on hänellä yhteensä 40,5 prosenttia. Tämä on hieman enemmän kuin suomenkielinen 39,3 prosentin osuuteni. Ruotsiksi strategiaa *ei sanaleikkiä käännöksessä* löytyy aineistostani kuitenkin 46 prosenttia, mikä on jo näkyvästi suurempi määrä kuin Hautakoskella. *Retorisia keinoja* ja *identtisiä sanaleikkejä* esiintyy hänellä 1,8 prosenttia, kun taas itselläni niitä on suomeksi 2,7 prosenttia, eli lähes yhtä paljon. Etenkin *identtisten sanaleikkien* määrä poikkeaa ruotsinkielisestä osuudestani, joka on jopa 14 prosenttia. *Poistoa* esiintyy Hautakosken televisiokäännöksissä 5,4 prosenttia, mikä on enemmän kuin oman tutkielmani 1,3 prosenttia kummassakin kielessä. Hautakosken (2013, 62–63) DVD-käännökset poikkeavat vain hieman televisiokäännöksistä. Pieniä eroavaisuuksia on huomattavissa esimerkiksi strategiassa *ei sanaleikkiä käännöksessä*, jonka osuus on 43,2 prosenttia eli muutama prosentti enemmän kuin televisiokäännöksissä. Merkittävin ero on *poiston* määrässä, jota ei DVD-käännöksissä ole yhtään. Uutena strategiana sen tilalla on sanaleikin ja retorisen tehokeinon yhdistelmä, joita on ilmestynyt DVD-käännöksiin yksi kappale. Aivan kuten Ritalan (2010, 58) tulosten kohdalla, voi Hautakosken (2013, 61–63) suhteellisissa osuuksissa havaita suurempia eroavaisuuksia vertaamalla niitä tutkielmani ruotsinkielisten käännösten tuloksiin suomenkielisten käännösstrategiaosuuksien sijaan.

## 7 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa tarkoitukseni oli selvittää, kuinka hyvin *RuPaul's Drag Race* -sarjan 11. kaudella käytetyt sanaleikit välittyvät suomen- ja ruotsinkielisinä käännöksinä. Englanninkielisiä sanaleikkejä keräsin 150 kappaletta, joista suomen kielelle välittyi 86 sanaleikkiä ja ruotsiksi yhteensä 71. Sanaleikkien säilyvyysprosentti on suomennoksissa siis 57,3 prosenttia ja ruotsinkielisissä tekstityksissä 47,3 prosenttia, eli ruotsiksi sanaleikkejä välittyi lähdekielestä yhteensä 10 prosenttiyksikköä vähemmän kuin suomeksi. Kielten välinen eroavaisuus oli yllättävän suuri, mutta toisaalta kyseisen kauden jaksoja käänsivät ruotsiksi yhteensä kolme kääntäjää enemmän kuin suomeksi. Tämä on saattanut vaikuttaa käännösratkaisuihin, sillä yksittäisiä jaksoja ruotsintaneet eivät ehkä ole päässeet yhtä hyvin jaksosten huumoriin kiinni kuin useamman jakson suomeksi kääntäneet. Suurin työ sanaleikkien luokittelussa sekä käännösstrategioiden analyysissä oli juurikin sanaleikkien jaottelussa eri sanaleikkityyppeihin, sillä jokaisessa sanaleikissä oli selvitettävä perin pohjin, mistä sanaleikin humoristisuus kumpuaa. Tärkeää oli myös perehtyä sanaleikin ydinsanan tai -sanojen merkityksiin kyseisessä kontekstissa.

Sanaleikkityyppien analyysille voidaan antaa perspektiiviä vertailemalla niitä muihin samankaltaisiin tutkimuksiin. Hyvänä vertailukohteena toimivat esimerkiksi sanaleikkien säilyvyys sekä sanaleikkityypit käännöksissä. Olen vertaillut tuloksiani pääasiassa muihin pro gradu -tutkielmiin, joissa on käsitelty sanaleikkien kääntämistä. Elina Ritala (2010) käsitteli pro gradu -tutkielmassaan *Sex and the City* -sarjan sanaleikkien käännöksiä ja hänen sanaleikeistään säilyi 57,9 prosenttia, mikä on suunnilleen yhtä paljon kuin omassa suomenkielisessä aineistossani. Ranskankielisten sarjakuvien sanaleikkikäännöksiä tutkineen Päivi Tuhkasen (1999, 59) tutkielmassa säilyi 61,5 prosenttia sanaleikeistä, mikä on jonkin verran enemmän kuin omassa tutkielmassani. Sen sijaan Hanna Kinnusen (2003, 32) tutkielmassa *Frasier*-komediasarjan sanaleikeistä säilyi 62,6 prosenttia, mutta hänen omat käännöksensä samoille sanaleikeille nosti niiden säilyvyysprosenttia jopa 91,5 prosenttiin asti (mts. 73). Kinnusen tutkimustulokset vastaavat suunnilleen luvussa 2.4 mainitsemaani Henrik Gottliebin (1997, 214–216) tutkimusta, jossa hän tarkasteli sanaleikkien säilyvyyttä *Carrott's Commercial Breakdown* -sarjan tanskankielisissä tekstityksissä. Alkuperäisistä sanaleikeistä välittyi kohdekielelle noin puolet, mutta hänen omat käännöksensä nostivat sanaleikkien säilyvyyttä 94 prosenttiin saakka.

Maiju Viljala (2013, 80) on tutkinut *Gilmore Girls* -sarjan suomen- ja ruotsinkielisiä sanaleikkikäännöksiä. Hänen pro gradu -tutkielmansa 50 sanaleikistä 58 prosenttia välittyi suomeksi, kun taas ruotsiksi säilyi 54 prosenttia. Viljalan tutkielmassa suomenkielisten sanaleikkien säilyvyysprosentti on siis hieman korkeampi kuin omassa tutkielmassani, kun taas ruotsinkielisten sanaleikkien määrä on jo selkeästi korkeampi kuin itselläni. Emilia Salomaa (2017) käsitteli puolestaan ainoastaan ruotsinkielisiä ilmaisuja pro gradu -tutkielmassaan. Hän tarkasteli englanninkielisten sanaleikkien, alluusioiden ja muokattujen idiomien välittymistä ruotsin kielelle *Good Omens* -romaanissa ja totesi, että vain 35,2 prosenttia aineistosta säilyi sellaisenaan kohdekielellä (mts. 65). Tutkielma ei kuitenkaan koostunut pelkistä sanaleikeistä, mikä todennäköisesti vaikuttaa säilyvyysprosenttiin.

Matalampia sanaleikkien säilyvyysprosentteja voi suomenkielisissä tutkielmissa havaita esimerkiksi Rosamaaria Perttolan (2014, 40) *Musta Kyy* -tutkielmassa, jossa lähdekielen sanaleikeistä säilyi yhteensä noin 51 prosenttia. Tämä prosenttiluku sijoittuu oman aineistoni suomen- ja ruotsinkielisten sanaleikkien väliin. Lisäksi Anniina Hautakosken tutkielmassa (2013, 51) säilyi 50 prosenttia *Arrested Development* -sarjan televisiokäännösten sanaleikeistä ja DVD-käännöksistä puolestaan 51 prosenttia, eli suunnilleen yhtä paljon kuin Perttolalla.

Säilyvyysprosenttien selvittämisen lisäksi olin jaotellut sanaleikit eri yläluokkiin kuuluviin sanaleikkityyppeihin, minkä jälkeen tarkastelin sanaleikkien säilyvyyttä myös yläluokittain. Tutkielmassa käytettyjä yläluokkia oli yhteensä neljä ja niihin lukeutuvia alaluokkia oli mukana yhteensä 13. **Fonetiikkaan** eli ääntämiseen perustuvia sanaleikkejä välittyi lähdekielestä käännöksiin huonoiten kenties siitä syystä, että ensisijaisesti luettavaksi tarkoitetuissa ruututeksteissä voi olla hankalaa soveltaa äännettäväksi tarkoitettuja sanaleikkejä. Lähdekielen foneettisista sanaleikeistä 28 prosenttia välittyi suomeksi ja ainoastaan 12 prosenttia ruotsiksi, ja nämä olivat kaikki paronyymisiä sanaleikkejä. Yksikään homofoninen tai homografinen sanaleikki ei siis välittynyt samantyyppisenä käännöskieliin. Myös **pragmatiikkaan** eli tilannekontekstiin perustuvia sanaleikkejä välittyi näkyvästi vähemmän kohdekielille niiden kulttuurieroista johtuen. Suomeksi pragmaattisia sanaleikkejä välittyi 45,7 prosenttia ja ruotsiksi 28,8 prosenttia. Ruotsinkielisissä käännöksissä oli kuitenkin aineistoni ainoa sanaleikki, joka kuului sanaleikkityyppiin *kuva ja teksti ristiriidassa*, tosin kyseisen kategorian sanaleikit saattavat jopa haitata tulkintaa.

Sen sijaan **morfologiaan** eli sanojen osiin perustuvia sanaleikkejä välittyi suomeksi yhteensä 41,4 prosenttia, mutta ruotsin kielelle niitä välittyi jopa 86,2 prosenttia saman kategorian lähdekielisistä sanaleikeistä. Morfologisia sanaleikkejä oli suhteellisesti jopa 35,21 prosenttia eli yli kolmannes kaikista ruotsinkielisistä sanaleikeistä. Ruotsin kieli vaikutti mahdollistavan sanojen osilla leikittelyä erinomaisesti sanaleikkien käännoksissä etenkin *keksittyjen ja yhdisteltyjen sanojen* kohdalla. **Semantiikkaan** eli merkitysoppiin perustuvia sanaleikkejä oli puolestaan 46,51 prosenttia kaikista suomeksi käännettyistä sanaleikeistä, mikä oli selkeästi eniten muihin yläkategorioihin verrattuna. Lähdekielen sanaleikkeihin verrattuna niitä välittyi suomennoksiin jopa 108,1 prosenttia, mikä on enemmän kuin itse lähdekielen semanttisia sanaleikkejä. Muista lähdekielen sanaleikkityypeistä välittyi siis erityyppisiä käännoksiä monesti juuri tämän yläkategorian alle. Semanttisista suomennoksista enemmistö koostui *homonyymisistä ja polyseemisistä sanoista* sekä *homonyymisistä ja polyseemisistä sanonnoista*, mikä viittaa monipuoliseen kohdekielen sanaston hyödyntämiseen sanaleikeissä. Ruotsiksi tähän kategoriaan lukeutuvia sanaleikkejä oli 36,62 prosenttia, mutta näistä sanaleikeistä valtaosa lukeutui *kaksikielisten sanaleikkien* joukkoon *homonyymisten ja polyseemisten sanontojen ja sanontojen* sijaan. Suomeksi ja ruotsiksi käännettyjen *kaksikielisten sanaleikkien* ydinsana tai rakenne tulee tyypillisesti suoraan lähdekielisestä sanaleikeistä, jolloin käännostratkaisua ei varsinaisesti ole haettu kääntämällä.

Pyrin sanaleikkityyppien ja säilyvyysprosenttien lisäksi selvittää, millaisia käännostrategioita on sovellettu lähdekielen sanaleikkien kääntämiseen sekä suomeksi että ruotsiksi. Tätä varten sovelsin Delabastitan (1996, 134) sanaleikkien käännostrategioita omaan tutkimustavoitteeseeni ja aineistooni sopivaksi, ja luokittelin jokaisen sanaleikin käännoksen eri käännostrategioiden alle. Tällä tavoin sain selville, että lähdekieliset sanaleikit välittyivät suomen kielellä saman- tai erityyppiseksi sanaleikiksi jopa 54 prosentissa sanaleikeistä, kun taas ruotsiksi vastaava luku on vain 36,7 prosenttia. Suomennoksissa on käytetty selvästi ruotsinkielisiä käännoksiä vähemmän *identtisiä sanaleikkejä* (suomeksi 2,7 % ja ruotsiksi 14 %) ja lisäksi myös vähemmän käännoksiä, jotka eivät sisällä sanaleikkejä (suomeksi 39,3 % ja ruotsiksi 46 %). Nämä käännostrategiat eivät aina välitä lähdekielisen sanaleikin huumoria sekä monimerkityksisyyttä kohdekielelle yhtä hyvin kuin saman- sekä erityyppiset sanaleikit. *Retoristen keinojen* sekä *poiston* käytössä ei kuitenkaan ollut merkittäviä eroja kielten välillä, sillä niitä ilmeni vain muutama yksittäinen tapaus, jotka jakautuivat tasapuolisesti eri sanaleikkityyppeihin. Lisäksi suomennoksiin välittyi lähes jokaisesta

lähdekielen sanaleikkityypistä joko yhtä paljon tai enemmän sanaleikkejä kuin ruotsinkielisiin tekstityksiin. Näin ollen päädyin tilastoja ja tuloksia vertailllessani siihen lopputulokseen, että *RuPaul's Drag Race* -sarjan sanaleikkien Netflix-suomennokset ovat onnistuneempia ja kieliassultaan leikittelevämpiä kuin samojen sanaleikkien ruotsinkieliset käännökset. Sanaleikkien epätäydellinen välittyminen kohdekielille ei kuitenkaan poista käännösten viihdyttävyyttä, sillä sarjan käännösratkaisut ovat usein silti hyvinkin nerokkaita ja oivaltavia.

Yleisellä tasolla sanaleikkien sekä sanaleikkityyppien säilyvyysprosenttien vertailu antaa mielestäni hyvää suuntaa-antavaa viitettä tietynlaisten sanaleikkien välittymisestä kohdekielille, vaikka tässä tutkielmassa joihinkin sanaleikkityyppihin oli luokiteltavissa vain kourallinen sanaleikkejä tai pahimmassa tapauksessa ei yhtäkään. Sanaleikkien ja etenkin huumorin välittäminen käännöksen kautta on tärkeää, jotta katsoja ei kokisi jäävänsä mistään paitsi esimerkiksi ulkomaalaista televisiosarjaa katsellessaan. Jatkotutkimuksissa voisi esimerkiksi kehitellä yhtenäisempää sanaleikkityyppien ja sanaleikkien käännösstrategioiden jaottelua, jota olisi mahdollista soveltaa tutkimusaineistosta riippumatta. Lisäksi suomen- ja ruotsinkielisten sanaleikkikäännösten vertailua voisi soveltaa esimerkiksi muissa sarjoissa tai teoksissa. Tällä tavoin voi selvittää, kääntyvätkö sanaleikit onnistuneemmin suomeksi kuin ruotsiksi myös käsittelemäni televisiosarjan ulkopuolella. *RuPaul's Drag Race* -sarjan sanaleikkien käännösten tarkastelua voisi puolestaan laajentaa etenkin sisällyttämällä tutkimukseen sanaleikkejä useammalta eri kaudelta, tai vaihtoehtoisesti tarkastelemalla sarjan sanaleikkejä muilla Netflixin tekstityskiellillä, kuten saksan kielellä. Sarjaa on myös dubattu esimerkiksi ranskan kielellä, joten sarjan dubbauksia sekä niiden toimivuutta lähdekieleen verrattuna voisi tarkastella samankaltaisessa kontekstissa. Koska sarjan kausia on suoratoistopalvelu Netflixin lisäksi näytetty Suomen televisiossa, voisi sarjan televisiokäännösten onnistuvuuden tarkastelu olla niin ikään mahdollista. Itse sarja tarjoaa kielitieteellisen tutkimuksen kannalta runsaasti aineistoa esimerkiksi sateenkaarisanaston tai kulttuuristen viittausten ja niiden käännösten tarkasteluun. Muita jatkotutkimuksia ajatellen voisi lisäksi olla hyödyllistä haastatella itse sarjan kääntäjää tai kääntäjiä heidän työoloistaan ja niiden vaikutuksista käännösratkaisuihin, sillä av-kääntäjien työolosuhteet ja palkkatasot ovat olleet nousujohteisen huomion keskuudessa viime vuosina.

# LÄHTEET

## Tutkimusaineisto

VH1 2019. *RuPaul's Drag Race*. Kausi 11. Netflix, Inc.

## Lähteet

Alexieva, Bistra 1997. There Must Be Some System in This Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistic Framework. Teoksessa: Delabastita, Dirk (toim.). 137–154.

Attardo, Salvatore 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.

Av-kääntäjät 2020. Käännöstekstitysten laatusuosituksset. Saatavilla: <<http://www.av-kaantajat.fi/gallery/laatusuosituksset%20valmis.pdf>>. [Luettu 28.1.2020]

Baardewijk, J. van, Linden, A. van der, Niessen, M. 1988. Zazie dans les polders – Astérix chez les bataves. Le jeu de mots est-il vraiment intraduisible? *Contrastes* 16, 29–43.

Bahtin, Mihail 1984. *Rabelais and His World*. Kääntänyt Hélène Iswolsky. Indiana University Press, Bloomington (1965).

Bartrina, Francesca 2004. The Challenge of Research in Audiovisual Translation. Teoksessa Orero, Pilar (toim.). 157–168.

Bassnett, Susan 2002. *Translation Studies*. Third Edition. London and New York: Routledge.

Carra, Nieves Jiménez 2009. Translating Humour: The Dubbing of Bridget Jones's Diary into Spanish. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.). Bristol. 133–141.

Chiaro, Delia 1992. *The Language of Jokes – Analysing Verbal Play*. London and New York: Routledge.

Delabastita, Dirk 1993. *There's a Double Tongue – An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*.

Delabastita, Dirk 1994. Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target* 6 (2). 223–243.

Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator* 2 (2). 127–139.

Delabastita, Dirk 1997. Introduction. Teoksessa Dirk Delabastita (toim.). 1–22.

Delabastita, Dirk (toim.) 1997. *Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.

Díaz Cintas, Jorge; Remael, Aline. (2006). *Audiovisual Translating: Subtitling*.

- Díaz Cintas, Jorge 2009. Introduction – Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.). Bristol. 1–20.
- Díaz Cintas, Jorge (toim.) 2009. *New Trends in Audiovisual Translation*. Multilingual Matters, Bristol.
- Epstein, B.J. 2012. *Translating Expressive Language in Children’s Literature: Problems and Solutions*. Oxford; Bern; New York: Peter Lang.
- Forssell, Christoffer 2018. Saavutettavuus on Ylälle sydämen asia. Saatavilla: <<https://www.kuuloliitto.fi/2018/06/13/saavutettavuus-on-ylalle-sydamen-asia/>>. [Luettu 8.3.2020]
- Gambier, Yves 2007. Audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksen suuntaviivoja. Teoksessa Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.). 73–115.
- Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Teoksessa Delabastita, Dirk (toim.). 207–232.
- Gottlieb, Henrik 2004. Language-political Implications of Subtitling. Teoksessa Orero, Pilar (toim.). 83–100.
- Gottlieb, Henrik 2009. *Subtitling Against the Current: Danish Concepts, English Minds*. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.). Bristol. 21–46.
- Hautakoski, Anniina 2013. *Huumori kääntäjän käsissä: Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Arrested Development*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Jääskeläinen, Riitta 1997. Av-kääntämisen tutkimus ja tutkimustarpeet Suomessa. Teoksessa Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). 116–130.
- Kinnunen, Hanna 2003. *Subtitling Wordplay: A Case Study of the Situation Comedy Frasier and Its Finnish Translations*. Pro gradu -tutkielma. Englannin kääntäminen. Helsingin yliopisto.
- Kielitoimiston sanakirja (2018a): Huumori. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/huumori>>. [Luettu 26.11.2019]
- Kielitoimiston sanakirja (2018b): Sanaleikki. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/sanaleikki>>. [Luettu 26.11.2019]
- Klein, Jessica 2019. As ’RuPaul’s Drag Race’ Expands to the U.K., DragCon Shines Light on Its Mainstream Success. *Fortune (magazine)*. Saatavilla: <<https://fortune.com/2019/09/24/rupaul-drag-race-uk-dragcon/>>. [Luettu 25.1.2020]
- Kääntäjä 2019. Tv-ohjelmien käännöksille laatustandardi. *Kääntäjä* 3 (3).
- Laalo, Klaus 1989. Homonymiasta ja polysemiasta. *Kieliviesti* 4, 3–15.

- Lefevere, André 1992. *Translating Literature: Practice and Theory in a Comparative Literature Context*. The Modern Language Association of America, New York.
- 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 Korimo-Girod, Nina (toim.). *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*. Helsinki: Yliopistopaino. 141–151.
- Leppihalme, Ritva 1997c. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- Leibold, Anne 1989. The Translation of Humor; Who Says It Can't Be Done? *Meta* 34 (1). 109–111.
- Low, Peter Alan 2011. Translating jokes and puns. *Perspectives: Studies in Translatology* 19 (1), Routledge, London. 59–70.
- Lyseo.org 2016. Sanastolliset tehokeinot eli retoriset keinot. Saatavilla: <[http://lyseo.org/ai/4/retoriset\\_keinot.html](http://lyseo.org/ai/4/retoriset_keinot.html)>. [Luettu 27.2.2020]
- Martínez-Sierra, Juan José 2005. Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology* 13 (4), 289–296.
- Nash, Walter 1985. *The Language of Humour – Style and Technique in Comic Discourse*. New York: Longman.
- Netflix. 20. elokuuta 2019a. Finnish Timed Text Style Guide. Saatavilla: <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215087558-Finnish-Timed-Text-Style-Guide>>. [Luettu 29.10.2019.]
- Netflix. 20. elokuuta 2019b. Timed Text Style Guide: General Requirements. Saatavilla: <<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617-Timed-Text-Style-Guide-%09General-Requirements>>. [Luettu 29.10.2019.]
- Newmark, Peter 1988. *A Textbook of Translation*. London: Prentice Hall.
- Nida, Eugene A. & Taber, Charles R. 1974. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E. J. Brill.
- Oittinen, Riitta 1995. *Kääntäjän karnevaali*. Tampere: Tampere University Press.
- Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina 2007. Lukijalle. Teoksessa Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). 11–13.
- Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.) 2007. *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

- Orero, Pilar (toim.) 2004: *Topics in Audiovisual Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Palomäki, Anna 2015. *Sanaleikkien kääntäminen – kaikkea muuta kuin leikkiä. Tarkastelun kohteena Frasier-sarjan sanaleikkien suomenkieliset tekstityskäännökset ja saksankieliset dubbauskäännökset*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (saksa). Tampereen yliopisto.
- Perttola, Rosamaaria 2014. *Sarkasmi, huopasmi ja villasmi: Sanaleikkityypit ja sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Musta kyy*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Ponkala, Maaret 2018. *Quality of Subtitling in Online Streaming Subscription Services: A Comparative Study on Subtitling Quality between Netflix Original Episodes and Previously Aired Episodes of Gilmore Girls on Netflix*. MA Thesis. Joensuu. University of Eastern Finland, Philosophical Faculty, School of Humanities.
- Ritala, Elina 2010. *Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Sex and the City*. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti). Tampereen yliopisto.
- Ross, Alison 1998. *The Language of Humour*. Routledge, London & New York.
- RuPaul's Drag Race. Wikipedia 2020. Saatavilla:  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/RuPaul%27s\\_Drag\\_Race](https://en.wikipedia.org/wiki/RuPaul%27s_Drag_Race)>. [Luettu 11.1.2020.]
- Salomaa, Emilia 2017. ”*Gayer Than a Tree Full of Monkeys on Nitrous Oxide*”: *Translating Wordplay and Allusions in the Comic Fantasy Novel Good Omens*. MA Thesis. English studies. University of Vaasa.
- Spanakaki, Katia 2007. *Translating Humor for Subtitling*. Saatavilla:  
<<http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>>. [Luettu 2.12.2019.]
- Tilastokeskus 2014. Joukkoviestimet 2013. Tilastoraportti. Saatavilla:  
<[http://www.stat.fi/tup/julkaisut/tiedostot/julkaisuluettelo/yklt\\_jvie\\_201300\\_2013\\_10433\\_net.pdf](http://www.stat.fi/tup/julkaisut/tiedostot/julkaisuluettelo/yklt_jvie_201300_2013_10433_net.pdf)>. [Luettu 19.11.2019.]
- Tuhkanen, Päivi 1999. *Sanaleikkien kääntäminen Ahmed Ahne -sarjakuvassa. Pro gradu -tutkielma*. Ranskan kielen kääntäminen ja tulkkaus. Turun yliopisto.
- TV5 Finland Oy, 2010. *Drag queenit kilpailevat TV Viidellä*. Saatavilla:  
<<https://www.epressi.com/tiedotteet/media/drag-queenit-kilpailevat-tv-viidella.html>>. [Luettu 11.1.2020.]
- Vandaele, Jeroen 2010. Humor in Translation. Teoksessa *Handbook of Translation Studies. Vol 1*. Gambier, Yves & Luc van Doorslaer (toim.). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 147–152.
- Veiga, Maria José 2009. The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.). 158–175.

- Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa Oittinen Riitta ja Tuominen Tiina (toim.). 149–170.
- Viljala, Maiju 2013. *Lost in Translation? – att översätta allusioner och ordlekar i Gilmore Girls*. Pro gradu -avhandling i svenska. Jyväskylä universitet.
- Zabalbeascoa, Patrick 1994. Factors in Dubbing Television Comedy. *Perspectives: Studies in Translatology* 2 (1), 89–99.
- Zabalbeascoa, Patrick 1996. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator* 2 (2), 235–257.

## ENGLISH SUMMARY

Henri Vuorenlinna: The Examination of Pun Types and Translation Strategies of Puns in the Reality Television Series *RuPaul's Drag Race*  
Master's Thesis  
Tampere University  
Master's Programme in Multilingual Communication and Translation Studies  
April 2020

---

### Introduction

Wordplay and puns can be described as words or phrases with more than one meaning, often a figurative and a literal one, that co-exist simultaneously in a specific context. It appears that wordplay can be formed in all languages, as every language seems to contain sounds and words with different meanings that sound similar or identical to one another (Alexieva 1997, 138–139). Translating wordplay from one language to another is a difficult feat, since conveying the meanings of the original pun requires plenty of imagination from the translator as well as flexibility within the target language. Subtitling puns are even more challenging for a translator, because in addition to the problematic nature of wordplay, the translator also needs to overcome any restrictions that audiovisual translation might cause, such as character limits and time restrictions. These are some of the dilemmas regarding wordplay that I will be discussing in my thesis.

The main focus of this study is to examine how many and what type of puns can be transferred from one language to another in the form of subtitling. In a more exceptional manner, this study focuses on two target language translations rather than one, so not only will I be comparing the translations to the original puns but I will also compare the translations with each other. I will categorize the puns in different pun types based on the language element they use in forming the pun. In addition, I will also be exploring the translation strategies used in order to examine the spread of all translation strategies for different pun types.

The material for this study was collected from the American television series *RuPaul's Drag Race*, specifically from the eleventh season of the series. It is a reality competition series produced by World of Wonder, where drag queens compete to become America's next top drag queen through a variety of challenges and runway looks. A total of 150 source text puns as well as the Finnish and Swedish subtitled translations were collected from the season to form the material used in this study. These translations were gathered from Netflix, which is a widely popular streaming service.

In Finland, the show currently has all of its eleven seasons available to be watched on Netflix as of early 2020, with more seasons expected to be added in the future.

Much of the theoretical framework regarding puns and translation strategies in my study consists of the ideas and writings by Dirk Delabastita (1993; 1994; 1996; 1997), Walter Nash (1985), Ritva Leppihalme (1996; 1997a; 1997b; 1997c), B.J. Epstein (2012) as well as J. van Baardewijk, A. van Linden and M. Niessen (1988). In addition to Elina Ritala's (2010) Master's Thesis, their theories about wordplay have helped me tremendously in forming a list of all the possible pun types and translation strategies in which I have distributed each of the puns and their translations collected from my material. On the other hand, the theories about audiovisual translation and subtitling mostly consist of the ideas and research of Esko Vertanen (2007), Jorge Díaz Cintas and Aline Remael (2006; 2009), Henrik Gottlieb (1997; 2004; 2009) and Patrick Zabalbeascoa (1994; 1996), to name a few.

### **About Wordplay and Audiovisual Translation**

Dirk Delabastita (1996, 128) describes wordplay as the textual phenomena, where the structure of the language is exploited to form at least two linguistic expressions that possess more or less similar forms and different meanings. Many would categorize wordplay to not only be clever but also humorous, which is a typical feature for an ingenious play on words. Nevertheless, Ritva Leppihalme (1997a, 3; 1997b, 141) points out that puns are not always playful or kind. Instead, puns can potentially be cruel or even ridicule the target of the pun, which means that even insults can contain a clever play on words. On the other hand, Delia Chiaro (1992, 5) describes puns as a linguistic means to amuse. Puns can be formed even by accidental slips as well as by using sounds or words at an inconvenient location of a sentence. The entire meaning of a sentence can sometimes be changed just by using a different phoneme in one word. (Chiaro 1992, 17–20). A general definition for wordplay is a word or a phrase that contains two or more meanings in a specific context.

An important part of wordplay is humour, since one of the main features and functions of wordplay involves humour. As Spanakaki (2007) points out, humour is not only present in everyday communication but also in a significant amount of literary works, cultural productions such as films, series and even art. Translating humour is expected to be difficult, since not all culture-

specific humoristic elements can properly be transferred from one language to another. The impact of wordplay may diminish drastically, if it is not humoristic enough.

Wordplay and puns can also have multiple functions in addition to different definitions. Some functions of wordplay can be humour, attracting attention, highlighting a theme, persuasion, argumentation and poetic expression (Leppihalme 1997a, 3). Delabastita (1993, 137–150) lists coherence, characterisation and audience response manipulation as well as interactive, persuasive and ironic measures as some functions of wordplay. Despite all the possible functions of wordplay, amusing the target audience is deemed to be one of the most important attributes of punning (Newmark 1988, 217).

Translating wordplay can be extremely difficult, but Peter Low (2011, 59–60) presents an idea, that almost all verbal humour can be translated. Henrik Gottlieb (1997, 226) has also come to the conclusion that most types of wordplay can be translated from one language to another. A successful translation amuses the target audience even without necessarily following the structure of the original pun. One of the biggest obstacles of translating wordplay is culture-specificness, because puns, jokes and cultural references do not always have an equivalent counterpart in the target language (Carra 2009, 134). Especially puns based on intertextual references and allusions are a good example of culture-specific wordplay (Leppihalme 1996, 202–203).

In addition to wordplay, I have included audiovisual translation to my theoretical framework, since my material also consists of subtitled wordplay. According to Riitta Oittinen and Tiina Tuominen (2007, 11), audiovisual translation is a form of translation that consists of text, sound and picture. Subtitling plays a major part in transferring television series and movies from other countries to Finland, since it is much more affordable than dubbing. Additionally, it also improves the source language skills of the target audience. (Vertanen 2007, 149.) Translators are not only required to overcome the character limit restrictions but also timing issues, since subtitles can only be shown for a certain amount of time. The exact details of these conventions and restrictions may vary between different languages, channels and streaming services.

In Finland, subtitles are required to consist of lines that can be understood instantly. Additionally, subtitles are primarily used to help viewers with an insufficient understanding of the source language. Subtitles help the target audience to understand the events shown in the source language as well as to react to the events accordingly. In addition to fluent and idiomatic language, subtitles

are also expected to completely follow the grammatical structures and spelling of the target language. (Av-kääntäjät 2020, 1–2.) Furthermore, Finland’s national public broadcasting company Yle also allows the audience to choose from either Finnish or Swedish subtitles in their television channels and streaming services in order to cater to a larger audience, such as people with hearing disabilities as well as the Swedish speaking minority (Forssell 2018).

### **Pun Types and Translation Strategies**

Multiple theoreticians have formed their own lists of different pun types and translation strategies for wordplay, since there is yet to reach a consensus of universal types and strategies that can be used regardless of the material. The pun types used in my study have been adjusted based on the puns found in my material collected from the eleventh season of *RuPaul’s Drag Race* and the pun types defined by Delabastita (1996, 130), Nash (1985, 138–146), Leppihalme (1997a, 3; 1997b, 142–143), Epstein (2012, 168–169) as well as van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988, 29–32). Additionally, Ritala (2010) has formed her own set of pun types based on the ideas from most of these theoreticians, which has also helped structure the classification of pun types used in my study.

I have divided the pun types in four main categories and a total of thirteen subcategories based on the linguistic features used in the wordplay. The theoreticians mentioned above have listed some additional pun types that I have chosen not to include in my study, since no puns found in the eleventh season of *RuPaul’s Drag Race* could have been placed within the omitted pun types. Furthermore, I have merged some similar pun types together to avoid possible misinterpretations while categorizing puns. All source language puns as well as any subtitled Finnish and Swedish puns are placed within the categories presented below. The four main categories are phonetic puns, morphological puns, semantic puns and pragmatic puns.

**Phonetic puns** rely on similar or identical sounding words that form expressions with multiple meanings. Sometimes identically spelled words are pronounced differently, and such words are also counted as phonetic puns. However, identically spelled and pronounced words are located within the semantic pun category. *Homophony*, *paronymy* and *homography* are the three subcategories of phonetic puns.

**Morphological puns**, on the other hand, create puns by combining multiple words in one or using parts of a full word or an expression to form a pun. Words can also be divided in smaller pieces, which allows them to be interpreted as completely new entities with new meanings. This category consists of two pun types, which are *invented and combined words* and *literal puns*.

**Semantic puns** play with complete words or phrases with multiple meanings. The puns in this category typically consist of complete words and often their figurative and literal meanings that are present simultaneously. Occasionally, semantic puns may also produce wordplay with a word or a phrase from another language. This category includes four pun types, and they are *homonymic and polysemic words*, *homonymic and polysemic phrases*, *combined phrases and terms* and *bilingual puns*.

**Pragmatic puns** form the last main category. These puns focus on the current situation shown on the television screen as well as intertextual references beyond the original context. Subtitles are typically present to enhance the interpretation shown in the screen, but sometimes the image and subtitles can be contradictory to one another, which may even hinder the message shown in the screen. The four subcategories that form this category are *image supports one interpretation*, *image and text in conflict*, *altered phrases and allusions* and *intertextual puns*.

Some puns include features from more than one subcategory to form combined pun types. Most combined pun types are placed within pragmatic puns, since pragmatic puns typically include features from other types of puns. Even though *bilingual puns* always consist of at least two pun types, they are exceptionally not included within pragmatic puns, because they rely on semantic wordplay in order to form a pun. As Ritala (2010, 44) points out, *bilingual puns*, *image supports one interpretation*, *image and text in conflict* as well as *altered phrases and allusions* are always at least one half of a combined pun type.

In addition to categorizing each collected pun from the eleventh season of *RuPaul's Drag Race* to a certain pun type, I have also analysed the translation strategies used in subtitling the original puns to Finnish and Swedish. The translation strategies used for translating puns are mostly formed by adjusting Delabastita's (1996, 134) eight translation strategies based on the puns found in my study material. As I will only be looking at the translations of the puns found in the source text material, the strategies *non-pun* → *pun* and *zero* → *pun* from Delabastita have been omitted from the study, since the focus on these strategies is to form a pun in the target text while there is no

wordplay to be found in the original source text section. In addition, the strategy *editorial techniques* has also been omitted, since no puns with explanatory footnotes or additional comments were found in the study material. Furthermore, the strategy *pun* → *pun* was divided in two equal parts based on the target language pun type. To sum it up, a total of six translation strategies are used in this study to examine the pun translations, and they are 1) *same pun type*, 2) *different pun type*, 3) *identical pun*, 4) *rhetorical device*, 5) *non-pun* and 6) *omission*.

## Results

The study material consisted of 150 puns collected from the eleventh season of *RuPaul's Drag Race* as well as the Finnish and Swedish subtitles found on Netflix. The 14 episodes of the series were subtitled into Finnish by four translators, while seven translators were used for the Swedish subtitles. A total of 86 puns were found in the Finnish translations, which is 57,3 % of the total amount. On the other hand, 71 puns were found in the Swedish translations, which equals to 47,3 % of the total number. The difference between the two target language translations is as high as 10 percentage points. The results of the Finnish translations were somewhat similar to Ritala's (2010) results, where 57,9 % of the puns transferred to the target language.

In addition to the total number of puns that transferred to the source texts, I have also calculated the percentage amounts of the puns located in the four different upper categories both in the source language and the target languages. By doing this, I discovered the percentage amounts of different pun types in all three languages as well as how well some pun types transferred from the source language to the two target languages. The upper categories in question were **phonetic puns**, **morphological puns**, **semantic puns** and **pragmatic puns**.

**Phonetic puns** transferred least successfully to the Finnish and Swedish translations. Out of a total of 150 source material puns, phonetic puns added up to 16,67 % of the total amount of English puns, which is the smallest number of the four categories. Out of this amount, 28 % of the puns were phonetic in the Finnish subtitles, whereas only 12 % of the same amount were phonetic in Swedish. Phonetic puns formed a total of 8,14 % of all Finnish puns and 4,23 % of the Swedish puns. Each one of the phonetic translations belonged to the pun type *paronymy*, which means that no *homophonic* or *homographic* puns were found in any translations. This indicates that neither *homophony* nor *homography* travels well from one language to another, as Henrik Gottlieb (1997,

211) has also pointed out. *Homophonic* and *homographic* puns typically translated into another pun type, if a pun was found in the first place.

Similar to the previous upper category, **pragmatic puns** did not travel well from one language to another. The total amount of pragmatic puns in the English source material was as high as 39,33 %, which is the highest amount of the four main categories. However, the total number diminished to 31,4 % in the Finnish subtitled puns and only 23,94 % in the Swedish puns. The amount of pragmatic puns in Finnish compared to the source language is 45,7 %, while Swedish has an amount of 28,8 %. Despite the fact that the Swedish subtitles have the lowest amount of pragmatic puns, it is the only language in this study to contain a pun within the *image and text in conflict* pun type. However, these types of puns may actually hinder the message conveyed through image and text. Additionally, intertextual puns and allusions are quite difficult to translate in general, since even noticing them from the source text may require in-depth knowledge of the text (Leppihalme 1996, 199). Translating cultural references and culture-specific jokes can be extremely complicated, since the target language often does not have a suitable word or an expression for them.

**Morphological puns** ranked as the third most popular main category in both English and Finnish. Out of the 150 source language puns, morphological puns equal to a total of 19,33 % of all puns, while only 13,95 % of the 86 Finnish puns featured morphology as the most prominent pun type. However, a total of 35,21 % of the 71 Swedish puns were morphological, which almost makes morphological puns the most common upper category within the Swedish translations. The number of morphological Swedish puns add up to 86,2 % of the amount of morphological puns found in English, which means that morphological puns travelled extremely well to the target text when compared to the other categories. The corresponding number in Finnish is 41,4 %, which is less than half of the amount of Swedish puns. Based on the results and the collected puns, it appears that Swedish excels in producing morphological puns out of the source language puns, possibly because English and Swedish have a much closer etymological relationship than English and Finnish. Many Swedish words are very similar to the words used in the original puns, which helps the translator to produce target language puns with invented and combined words, for instance.

**Semantic puns** ranked as the second most popular main category of pun types in English. On the other hand, it is the most popular category in both Finnish and Swedish, but the difference between

the two is almost ten percentage points. Out of all Finnish puns, semantic puns equal to 46,51 %, which is almost half of the puns found in the Finnish subtitles. These puns mostly consisted of homonymic and polysemic words and phrases, where the wordplay relies on words or phrases with more than one meaning. The total amount of semantic Finnish puns equal to 108,1 % of the amount found in the source language, which is a significant difference, since the total number of Finnish puns only equal to 57,3 % of the amount of puns found in the English source material. The results indicate that puns, that originally belonged to another pun type, would often translate into a semantic pun. Despite a total of 36,62 % of all Swedish puns being of semantic nature, most of them belonged to *bilingual puns*, where the joke or structure typically came directly from the source language pun. These types of puns rarely sought out a solution from the target language, and instead transferred the original joke to the translation instead of translating it.

Characterizing different pun types allowed me to examine Delabastita's (1996, 134) translation strategies in a more in-depth level. I divided all 150 Finnish and Swedish translations based on six translation strategies, which were 1) *same pun type*, 2) *different pun type*, 3) *identical pun*, 4) *rhetorical device*, 5) *non-pun* and 6) *omission*. Categorizing all puns in different pun types helped me to discover, for instance, if a pun from a certain pun type was translated into the same pun type or if the pun changed into something different in the translation process.

When comparing the percentages of the translation strategies used for the translations, the amount of strategies 1) *same pun type*, 4) *rhetorical device* and 6) *omission* were extremely similar between Finnish and Swedish. The Finnish translations used a total of 27,3 % of the strategy *same pun type*, while the Swedish translations added up to 26,7 %. *Rhetorical device* was not a common strategy in either language, since it was used 2,7 % of the time in the Finnish translations and 2 % in the Swedish translations. *Omission* was the least used translation strategy, since both languages used it in only 1,3 % of all translations.

However, strategies 2) *different pun type*, 3) *identical pun* and 5) *non-pun* had the greatest differences between the two languages. The strategy *different pun type* was used 26,7 % of the time in Finnish but only 10 % in Swedish, which is the largest difference between the two languages in all of the translation strategies used in the study. By adding up the strategies 1) *same pun type* and 2) *different pun type*, the total amount of non-identical puns in Finnish translations equals to 54 %, while the respective amount in the Swedish translations is only 36,7 %. On the

other hand, the translation strategy 3) *identical puns* follows the same pattern as bilingual puns, where the original pun is basically transferred from the source text to the target text. This strategy is used 2,7 % of the time in Finnish and up to 14 % in Swedish, which is a significant difference as well. The high amount of this translation strategy in Swedish also explains the high number of bilingual puns used in the Swedish translations. Lastly, the strategy 5) *non-pun* was used 39,3 % of the time in Finnish and 46 % in Swedish. Non-puns are translations without a pun or a phrase with multiple meanings included in them. Judging by these results, it appears that the Finnish translations managed to include successful puns more often than the Swedish translations.

## **Conclusion**

In conclusion, wordplay and puns can be viewed as complicated and powerful expressions that can convey multiple meanings within a single word or a phrase. Puns can be categorized in multiple categories based on the language features used to create the pun. Additionally, several translation strategies can be applied in translating wordplay. Some theoreticians, such as Gottlieb (1997, 226) and Low (2011, 59–60), have written that almost all wordplay can be translated, when the translator has acquired the required skills and resources. Subtitling wordplay and puns, however, provide an even more difficult challenge for the translator, since the translator is faced with character limits and timing restrictions in addition to the complicated nature of wordplay.

Not all of the 150 puns found in the eleventh season of *RuPaul's Drag Race* translated into puns in the Finnish and Swedish subtitles, as a total of 57,3 % of them translated into puns in Finnish and only 47,3 % in Swedish. One example of a further research about wordplay could be to produce an universal list of pun types and translation strategies that could be used regardless of the study material. Furthermore, audiovisual translators are constantly faced with strict deadlines, low salaries and unrealistic expectations, which may explain the lack of puns in the target text. The percentage difference between the Finnish and Swedish subtitles can possibly be explained with the fact that there were up to seven different people translating the show into Swedish as opposed to the four Finnish translators. Another idea for further research could be to interview audiovisual translators about their working conditions in order to discover, whether their working conditions have a noticeable effect in the translation quality.