

Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Sex and the City*

Elina Ritala
Tampereen yliopisto
Kieli- ja käännöstieteiden laitos
Käännöstiede (englanti)
Pro gradu -tutkielma
Tammikuu 2010

Tampereen yliopisto
Käännöstiede (englanti)
Kieli- ja käännöstieteiden laitos

RITALA, ELINA: Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Sex and the City*

Pro gradu -tutkielma, 71 sivua + englanninkielinen lyhennelmä, 7 sivua
Käännöstiede (englanti)
Kevät 2010

Sanaleikkien kääntämistä pidetään vaikeana, sillä yleensä sanaleikit perustuvat lähtökielen rakenteisiin ja sanastoon. Sanaleikkien kääntämisessä tulisikin ennen kaikkea olla uskollinen lähtötekstin funktiolle, kuten leikkimielisyydelle. Yleensä kääntäjä joutuu muuttamaan alkuperäisen sanaleikin sisältöä, rakennetta ja jopa tekstiympäristöä merkittävästi.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten hyvin sanaleikit säilyvät käännöksessä ja ovatko jotkin sanaleikkityypit helpompia säilyttää kuin toiset. Lisäksi tarkoituksena on tutkia, millaisilla strategioilla sanaleikkejä käännetään. Sanaleikeiksi lasketaan tässä tutkimuksessa vain tahalliset monimerkityksisyydet.

Tutkimusaineistona on amerikkalaisen *Sex and the City* -komediasarjan 20 jaksoa. Aineiston sanaleikit jaetaan kielen tasojen perusteella neljään päätyyppiin ja neljään toista alatyppiin: fonetiikkaan (homofonia, paronymia), morfologiaan (keksityt sanat, sananmukaisuus, yhdistellyt sanat), semantiikkaan (homonymia, sanontojen homonymia, polysemia, sanontojen polysemia, yhdistellyt sanonnat ja termit sekä kaksikieliset sanaleikit) ja pragmatiikkaan (kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, kuva ja teksti ristiriidassa sekä muunnellut sanonnat ja alluusiot). Lisäksi alatyypit yhdistyvät rikkaasti keskenään.

Sanaleikkejä löytyy lähtötekstistä 285 kappaletta ja kohdetekstistä 165 kappaletta. Siten sanaleikeistä siirtyy käännökseen 57,9 prosenttia. Etenkin kuvaan perustuvat sanaleikit sekä sanontojen polysemiaa ja sananmukaisuutta sisältävät tyypit säilyvät hyvin. Poikkeuksellisen huonosti säilyvät homofoniaa, sanontojen homonymiaa ja homonymiaa sisältävät tyypit.

Käännösstrategioita aineistosta löytyy kahdeksan. Suosituin käännösstrategia on poisto, jota käytetään etenkin homonymiaa, paronymiaa ja homofoniaa sisältäville sanaleikkityypeille. Toiseksi ja kolmanneksi suosituimmat käännösstrategiat ovat sanaleikkityypin säilyttäminen ja sanaleikkityypin muuttaminen. Sanaleikkityypillä on taipumus pysyä samana, jos se sisältää sanontojen polysemiaa, sananmukaisuutta tai kuvan ja sanan yhteispeliä. Tyypillä on sen sijaan taipumus muuttua, jos se sisältää homofoniaa tai paronymiaa. Homofonia ja paronymia eivät siis häviäkään niin usein kuin luulisi, vaan niitä voidaan pelastaa muilla tyypeillä. Neljänneksi suosituin käännösstrategia on retorinen tehokeino. Retorisia tehokeinoja esiintyy etenkin keksittyjen sanojen kohdalla, mutta myös jonkinasteista homonymiaa sisältävien tyyppien kohdalla. Lisäksi retoriset tehokeinot yhdistyvät strategioihin sanaleikkityypin säilyttäminen ja sanaleikkityypin muuttaminen. Harvinaisimmat käännösstrategiat ovat identtinen sanaleikki ja kompensatio. Sanaleikillä on taipumus siirtyä identtisenä kohdetekstiin, kun se sisältää kaksikielisen sanaleikin.

Avainsanat: sanaleikit, huumori, av-kääntäminen, tekstittäminen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet	1
1.2	Tutkimusaineisto	2
1.3	Teoriatausta	2
1.4	Tutkimuksen rakenne	4
2	SANALEIKIT JA NIIDEN LUOKITTELU.....	5
2.1	Sanaleikkien määritelmiä	5
2.2	Sanaleikkien aiheita ja funktioita	7
2.3	Sanaleikkien luokittelun ongelmia	8
2.4	Eri tutkijoiden luokitteluja	9
2.4.1	Dirk Delabastita.....	9
2.4.2	Walter Nash.....	10
2.4.3	J. van Baardewijk, A. van der Linden, M. Niessen.....	12
3	SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN	14
3.1	Sanaleikkien käännettävyys	14
3.2	Sanaleikkien kääntäminen televisio-ohjelmissa.....	18
3.3	Eri tutkijoiden käänösstrategioita.....	22
3.3.1	Dirk Delabastita.....	22
3.3.2	Ritva Leppihalme	25
3.3.3	Henrik Gottlieb.....	25
3.3.4	Muut tutkijat.....	26
4	SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI.....	29
4.1	Sex and the City – Sinkkuelämää.....	29
4.2	Tämän tutkimuksen sanaleikkityypit	30
4.2.1	Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit.....	31
4.2.1.1	Homofonia.....	31
4.2.1.2	Paronymia.....	32
4.2.2	Morfologiaan perustuvat sanaleikit.....	33
4.2.2.1	Keksityt sanat	33
4.2.2.2	Sananmukaisuus	33
4.2.2.3	Yhdistellyt sanat	34
4.2.3	Semantiikkaan perustuvat sanaleikit	35

4.2.3.1	Homonymia.....	35
4.2.3.2	Sanontojen homonymia.....	36
4.2.3.3	Polysemia	37
4.2.3.4	Sanontojen polysemia	37
4.2.3.5	Yhdistellyt sanonnat ja termit	38
4.2.3.6	Kaksikieliset sanaleikit.....	39
4.2.4	Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit.....	39
4.2.4.1	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa.....	40
4.2.4.2	Kuva ja teksti ristiriidassa	40
4.2.4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	41
4.3	Sanaleikkityyppien esiintyminen aineistossa.....	42
4.4	Vertailua muihin tutkimuksiin	49
5	KÄÄNNÖSSTRATEGIOIDEN ANALYYSI.....	52
5.1	Tämän tutkimuksen käänösstrategiat	52
5.1.1	Sanaleikkityypin säilyttäminen	53
5.1.2	Sanaleikkityypin muuttaminen.....	53
5.1.3	Identtinen sanaleikki	54
5.1.4	Retorinen tehokeino	55
5.1.5	Poisto.....	56
5.1.6	Kompensaatio.....	57
5.2	Käänösstrategioiden esiintyminen aineistossa	58
5.3	Vertailua muihin tutkimuksiin	62
6	LOPUKSI.....	65
	TUTKIMUSAINEISTO JA LÄHTEET.....	68
	Tutkimusaineisto	68
	Lähteet.....	69
	ENGLISH ABSTRACT	72

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet

Sanaleikkien kääntämisessä punnitaan kääntäjän luovuus. Erityisen haastavia sanaleikit ovat mielestäni televisiokääntäjälle, jonka työtä rajoittavat useat tekijät, kuten ajan- ja tilanpuute. Sanaleikkien kääntämisestä tekee erityisen vaikeaa se, että yleensä ne leikkivät lähtökielen piirteillä. Miten sanaleikin pystyy siirtämään kieleen, joka toimii aivan eri tavalla? Eikö matkan varrella yleensä häviä jotain? Tämänkaltaiset pohdinnat saivat minut kiinnostumaan sanaleikkien kääntämisestä kolme vuotta sitten, jolloin tein aiheesta kandidaatintutkielman (Ritala 2006). Tutkimusaineistonani oli jo tuolloin televisiosarja *Sex and the City*. Sanaleikit osoittautuivat niin monipuoliseksi tutkimuskohteeksi, että pro gradu -tutkielmani on kandidaatintutkielmalle luontevaa jatkoa. Nyt mukana vain on lähes kolme kertaa enemmän sarjan jaksoja ja tutkimuskysymykset ovat hieman toisenlaiset.

Pro gradu -tutkielmallani on useita tavoitteita. Ensinnäkin aion tutkia, paljonko sanaleikkejä lähtö- ja kohdetekstistä löytyy. Näin saan selville, miten paljon sanaleikkejä matkan varrella häviää. Toiseksi aion tutkia, näyttävätkö jotkin sanaleikkityypit olevan helpompia säilyttää kuin toiset. Vertailen paitsi sanaleikkityyppien kappalemääriä myös niiden suhteellisia osuuksia lähtö- ja kohdetekstissä. Lisäksi aion selvittää, millaisia strategioita kääntäjä sanaleikkejä kääntäessään käyttää. Erityisen kiinnostavaa on tietää, käyttääkö hän tietyille sanaleikkityypille toistuvasti samaa strategiaa. Analysoin edellä mainittuja tutkimuskysymyksiä taulukoiden avulla, mutta esittelen myös yksittäisiä sanaleikkejä ja niiden käänösratkaisuja.

Tässä tutkielmassa lasken lähtötekstin sanaleikeiksi vain sellaiset ilmaukset, joiden huumori perustuu tahalliseen monimerkityksisyyteen. Pois jäävät kaikki tahattomat monimerkityksisyydet, kuten lipsahdukset sekä sanojen ja äänteiden väärinkäyttö. Sama pätee muunlaisiin kielileikkeihin, kuten toistoon, allitteraatioon, riimeihin ja sana-arvoitukseen (kuten anagrammeihin ja palindromeihin). Kohdetekstissä sanaleikkejä voidaan kuitenkin korvata muunlaisilla kielileikeillä, minkä otan huomioon käänösstrategioiden analyysivaiheessa.

1.2 Tutkimusaineisto

Otin tutkimusaineistoksi televisiosarjan, koska olen kiinnostunut televisiokääntämisestä työni puolesta. Olen kääntänyt televisiosarjoja ja elokuvia kaapelikanaville noin kolme vuotta. Minusta on myös mielenkiintoista nähdä, millaiseen suoritukseen kääntäjä pystyy, kun aikaa ja tilaa on käytettävissä vähän. Sex and the Cityn valitsin siksi, että se osoittautui kandidaatintutkielmassani erinomaiseksi tutkimuskohteeksi. Sarjan huumori perustuu suurelta osin sanaleikkeihin ja kaiken lisäksi lukuisiin eri sanaleikkityyppeihin. Sanaleikkejä on lähes joka jaksossa, ja niitä on paljon – yksittäisessä jaksossa muutamasta pariinkymmeneen.

Tutkimusaineistoni koostuu kahdestakymmenestä Sex and the Cityn jaksosta, eli noin viidesosasta kaikkia jaksoja. Valitsin jaksot sillä perusteella, että ne antaisivat mahdollisimman kattavan kuvan sanaleikkien kääntämisestä. Halusin saada mukaan kaikki sarjassa esiintyvät sanaleikkityypit. Kandidaatintutkielmassani käsittelin kahdeksaa kuudennen tuotantokauden jaksoa, joista nyt on mukana kaksi. Muut jaksot ovat viideltä muulta tuotantokaudelta, vaikka kaikkien tuotantokausien sisällyttäminen tutkimukseen ei olekaan olennaista. Olisi toki mielenkiintoista tutkia, ovatko kääntäjän ratkaisut vuosien aikana kehittyneet, mutta se jääköön johonkin toiseen tutkielmaan.

Viidennen ja kuudennen tuotantokauden jaksoista käytössäni olivat Subtv:lle räätälöidyt, leikatut versiot. Siten sanaleikkejä on niissä vähemmän kuin alkuperäisissä, leikkaamattomissa versioissa. Jokaiseen jaksoon löytyi internetistä käsikirjoitus, mikä helpotti sanaleikkien etsimistä. Etsiminen vei silti yllättävän paljon aikaa, koska aina ei ollut selvää, oliko jokin ilmaus sanaleikki vai ei. Oman haasteensa toivat allusion sisältävät sanaleikit, sillä allusioita on joskus vaikea huomata.

1.3 Teoriatausta

Huumoria on tutkittu aina Platonin ja Aristoteleen ajoista saakka, mutta lähinnä sosiologian, psykologian ja fysiologian näkökulmasta. Lingvistiikka on selkeästi jäänyt paitsioon, sillä yleensä verbaalista huumoria ja sanaleikkejä on vain sivuttu teoksissa hyvin lyhyesti. Aiheeseen paneutuivat toden teolla vasta Walter Redfern ja Walter Nash 1900-luvun

jälkipuoliskolla. (Chiaro 1992, 1.) Nashin (1985) ajatukset ovat läsnä myös tutkielmani teoreettisessa osuudessa, vaikka pääosassa ovatkin Dirk Delabastitan (1993; 1994; 1996; 1997) ja Henrik Gottlieb (1994; 1997) ajatukset. Delabastita on tutkinut sanaleikkien kääntämistä Shakespeare-käännöksissä ja Gottlieb televisiotekstityksessä. Delabastitan ja Nashin ajatuksia käytän hyväksi myös analyysivaiheessa, sillä sanaleikkien luokitteluni on saanut vaikutteita heidän tekemistään luokitteluista, mutta toisaalta myös sarjakuvakäännöksiä tutkineiden van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988) luokittelusta. Lisäksi käsittelen sanaleikkien käännösratkaisuja Delabastitan listaamien käännösstrategioiden avulla.

Koska tutkielmani liittyy audiovisuaaliseen kääntämiseen eli av-kääntämiseen, on syytä luoda pieni katsaus myös sen tutkimukseen. Av-kääntämisellä tarkoitetaan kääntämistä, jossa on tekstin lisäksi kuvaa ja ääntä. Tekstittämisen lisäksi alaan kuuluvat dubbaus, voice over -kääntäminen, tietokonepelien käännökset, oopperan tekstilaitekäännökset ja videoneuvottelulaitteiston välityksellä tehtävä etätulkkaus. Av-kääntämisen tutkimusta on kuitenkin suomeksi vain vähän, ja usein av-käännöksiä käytetään vain tutkimusten materiaalina. Tällöin tutkimukset eivät keskity av-kääntämisen erityispiirteisiin, vaan kääntämiseen yleisesti. (Oittinen & Tuominen 2007, 11.) Riitta Jääskeläinen (2007, 118) tosin huomauttaa, että myös tällaiset tutkimukset ovat tärkeitä ja kiinnostavia. Oma tutkimuksenikin sijoittuu tähän kategoriaan.

Yves Gambierin (2007, 74–76) mukaan av-kääntämisen tutkimus on kuitenkin lisääntynyt maailmalla vuoden 1995 jälkeen muun muassa tekniikan kehittymisen ansiosta. Gambier arvioi, että analysoiduin av-kääntämisen laji on tekstitys. Sen lisäksi, että tekstitystä käsittelevissä tutkimuksissa keskitytään yleensä vain kieleen, usein tarkoituksena on kritisoida huonoja käännösratkaisuja. Tällöin kääntäjän työolosuhteet ja av-kääntämisen moniulotteisuus jäävät huomiotta. (Emt. 85–86.) Jääskeläinen (2007, 116) toteaa, että jotkin teoreettiset suuntaukset ovat suhtautuneet tekstityksiin jopa alentuvasti, koska ne eivät voi säilyttää kaikkia lähtötekstin piirteitä.

Vaikka av-kääntämisen tutkimusta on suomen kielellä vähän, erityisesti tekstitystä käsittelevien opinnäytetöiden määrä on kasvanut koko ajan tasaisesti (Jääskeläinen 1997, 117). Itsekin löysin lukuisia tekstitykseen liittyviä pro gradu -tutkielmia. Sen sijaan tutkielmia, jotka olisivat keskittyneet sekä tekstitykseen että sanaleikkeihin, löysin vain

muutamia. Esimerkiksi Hanna Kinnunen (2003) Helsingin yliopistosta on tutkinut sanaleikkien kääntämisen haasteita televisiosarja *Frasierin* suomennoksissa. Tuula Estola (2008) Turun yliopistosta on puolestaan pohtinut sanaleikkien käänösstrategioita *Frendit*-sarjan ranskankielisessä DVD-tekstityksessä ja -dubbauksessa.

Sanaleikkien kääntämistä on toki tutkittu muussakin kuin audiovisuaalisessa kääntämisessä. Tampereen yliopistossa sanaleikkejä ovat tutkineet kirjallisuudessa Kati Huhtala (1999) ja sanomalehtiteksteissä Sari-Hanna Hänninen (1992). Turun yliopistossa on puolestaan tehty sanaleikkien kääntämisestä kaksi tutkielmaa, joiden tutkimuskysymykset ovat hyvin samanlaisia kuin omani. Päivi Tuhkasen (1999) ja Sanna Hakkaraisen (2006) tutkimuskohteena oli ranskankielinen sarjakuva. Etenkin Tuhkasen tutkimuksesta olen saanut apua sanaleikkien luokitteluun.

1.4 Tutkimuksen rakenne

Tutkielmani teoreettinen osuus jakaantuu kolmeen osaan, lukuihin 1, 2 ja 3. Luvussa 2 esittelen muutamia sanaleikkien määritelmiä sekä selvitän, millaisiin tarkoituksiin sanaleikkejä käytetään ja millaisia niiden aiheet ovat. Lisäksi kerron, miksi sanaleikkien luokittelu on ongelmallista, ja esittelen kolme erilaista luokittelua. Luvussa 3 pohdin sanaleikkien kääntämistä. Selvitän, miten mahdollista sanaleikkien kääntäminen ylipäätään on ja miten tekstittämisen erityispiirteet vaikuttavat siihen. Luvun lopussa esittelen eri tutkijoiden laatimia sanaleikkien käänösstrategioita.

Tutkielmani empiirinen osuus jakaantuu kolmeen osaan, lukuihin 4, 5 ja 6. Luvussa 4 esittelen *Sex and the City* -televisiosarjan ja annan esimerkkejä sarjassa esiintyvistä sanaleikkityypeistä. Selvitän, miten paljon eri sanaleikkejä lähtö- ja kohdetekstissä esiintyy, ja vertailen tutkimustuloksia aiempiin tutkimuksiin. Luvussa 5 tutkin, millaisiin käänösstrategioihin kääntäjä on päätenyt eri sanaleikkityyppien kohdalla. Luvun lopussa vertailen jälleen tutkimustuloksia aiempiin tutkimuksiin. Luvussa 6 kokoan tärkeimmät tutkimustulokset yhteen ja esitän ehdotuksia jatkotutkimukselle.

2 SANALEIKIT JA NIIDEN LUOKITTELU

2.1 Sanaleikkien määritelmiä

Sanaleikki on käsitteenä niin laaja-alainen, että sille on olemassa lukuisia erilaisia määritelmiä. Jokainen määritelmä riippuu määritelmän laatijan näkemyksistä ja tarpeista (Leppihalme 1997a, 3). Dirk Delabastitan (1997, 2) mukaan monet tutkijat ovat jopa luopuneet määrittelystä, koska he eivät ole osanneet rajata, mitä kaikkea sanaleikkiin kuuluu. Esimerkiksi joidenkin poststrukturalistien mielestä sanaleikit suorastaan uhmaavat määritelmiä, koska sanaleikit ovat niin luontaisesti läsnä kaikkialla – puheessa ja ajatuksissa. Tällöin on mahdotonta määritellä, missä sanaleikin raja kulkee. (Emt. 2.)

Sanaleikkien monivivahteisuudesta huolimatta esittelen niille muutaman eri määritelmän. Ehkä järkevintä on aloittaa sanakirjamääritelmistä. Esimerkiksi Kielitoimiston sanakirjan verkkoversio (Kielikone 2007) määrittelee sanaleikin näin:

Leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu monimerkityksisiin t. samanasuisiin mutta erimerkityksisiin sanoihin.

Tämä määritelmä ei mielestäni ole täysin kattava. Sanaleikit eivät aina ole leikillisiä, vaan hyvinkin julmia. Toisaalta julmakin sanaleikki voidaan naamioda leikilliseksi. Kielitoimiston sanakirjan kaltaiseen määritelmään on päätynyt myös Oxford Advanced Learner's Dictionary (1995, 1 375; oma suomennos), joka määrittelee sanaleikin näin:

Nokkela tai vitsikäs sanojen käyttö, joka perustuu etenkin kaksimerkityksiseen ilmaukseen t. ilmauksiin, jotka äännetään samalla tavalla.

Tässä määritelmässä sanaleikki ei olekaan aina leikillinen, minkä vuoksi määritelmä on Kielitoimiston sanakirjan määritelmää parempi. Tämän määritelmän heikkous on kuitenkin ilmausten kaksimerkityksisyys, sillä sanaleikillä voi olla useita eri merkityksiä. Sanaleikkien monimerkityksisyyden mainitsee esimerkiksi Ronald Landheer (1989, 37; oma suomennos), joka määrittelee sanaleikin seuraavasti:

Sanaleikki on ilmaus, joka sisältää elementin (tai useita samanmuotoisia tai lähes samanmuotoisia elementtejä), jonka monimerkityksisyyttä viestin lähettäjä käyttää tietoisesti hyväkseen.

Landheerin määritelmän puolestapuhujat van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 29) toteavat, että sanaleikkien kaksi tärkeintä piirrettä ovatkin juuri määritelmässä mainitut monimerkityksisyys ja tahallisuus. Monimerkityksisiä sanaleikkejä eivät heidän (emt. 29) mukaansa ole muunlaiset kielileikit, kuten allitteraatio, assonanssi tai kuva- ja sana-arvoitukset (esimerkiksi palindromit ja anagrammit). Kuitenkin esimerkiksi Pierre Guiraud (1979, 39, 67) laskee myös kuva- ja sana-arvoitukset sanaleikeiksi.

Landheerin mainitsemasta sanaleikkien tahallisuudestakin ollaan tutkijapiireissä montaa mieltä. Esimerkiksi Delia Chiaron (1992, 17–20) mielestä sanaleikkejä ovat myös tahattomat sanaleikit, kuten lipsahdukset sekä sanojen ja äänteiden väärinkäyttö. Landheerin näkemystä sen sijaan kannattaa Dirk Delabastita (1996, 128; oma suomennos, kursiivi alkuperäinen), joka määrittelee sanaleikin seuraavasti:

Sanaleikki on yleisnimi erilaisille *tekstuaalisille* ilmiöille, joissa kiel(t)en *rakenteellisia ominaisuuksia* käytetään hyväksi, jotta saataisiin aikaan kahden (tai useamman) *muodoltaan enemmän tai vähemmän samanlaisen ja merkitykseltään enemmän tai vähemmän erilaisen* lingvistisen rakenteen *kommunikatiivisesti merkittävä vastakkainasettelu*.

Määritelmässä mainittu *kommunikatiivisesti merkittävä vastakkainasettelu* tarkoittaa nimenomaan sanaleikkien tahallista monimerkityksisyyttä (Delabastita 1996, 131). Sanaleikit ovat kommunikatiivisesti merkittäviä osoituksia viestijän retorisisista taidoista, kun taas tahattomat sanaleikit kertovat viestijän taitamattomuudesta tai huolimattomuudesta. Aina tahallisia ja tahattomia sanaleikkejä ei kuitenkaan ole helppo erottaa. Ongelmia aiheuttavat esimerkiksi vanhat ja kokeelliset tekstit. Ajan myötä kieli muuttuu, joten vanhaa tekstiä lukiessa voi syyllistyä ilmausten ali- tai ylitulkintaan. Kokeelliset tekstit taas saattavat olla niin täynnä mahdollisia monimerkityksisyyksiä, ettei lukija tiedä, mitkä niistä ovat olennaisia ja mitkä harhaanjohtavia. (Emt. 131–132.) Lisäksi tahalliset sanaleikit voidaan joskus naamioda tahattomiksi.

Delabastita myös puhuu sanaleikeistä *tekstuaalisena ilmiönä*. Kieli on täynnä mahdollisia

monimerkityksisyyksiä ja assosiaatioita, joita ei pidetä merkittävänä tavallisessa kielenkäytössä. Jotta nämä monimerkityksisyydet ja assosiaatiot heräisivät henkiin, niitä on käytettävä poikkeavissa tekstuaalisissa konteksteissa. Lukija huomaa sanaleikin, jos tekstin kielioppi, temaattinen koherenssi tai vakiintuneet ilmaukset (kuten kollokaatiot ja sananlaskut) poikkeavat jotenkin totutusta. Ilmauksen monimerkityksisyys voidaan herättää henkiin myös kuvan avulla, mikä on yleinen keino esimerkiksi mainoksissa ja sarjakuvissa. (Delabastita 1996, 129.)

Tässä tutkielmassa otan huomioon vain Landheerin ja Delabastitan määritelmiin sopivat tahalliset monimerkityksisyydet. Koska aineistonani on sanaleikkeihin suurelta osin nojaava komediasarja, voidaan olettaa, että sarjan sanaleikit yleensä ovat tahallisia.

2.2 Sanaleikkien aiheita ja funktioita

Sanaleikeillä on lukuisia erilaisia funktioita. Ritva Leppihalmeen (1997a, 3) mukaan niitä ovat huumori, huomion kiinnittäminen, teeman esille tuominen, suostuttelu, argumentointi ja runollinen ilmaisu. Landheerin (1989, 37) mukaan funktioita on neljä: kommunikatiivinen, argumentatiivinen, esteettinen ja leikillinen funktio. Yksi sanaleikki voi toteuttaa samaan aikaan useita eri funktioita, mistä mainonnassa käytetyt sanaleikit ovat tyypillinen esimerkki (Leppihalme 1997a, 3). Ne ovat monesti humoristisia, suostuttelevia ja yrittävät kiinnittää lukijan huomion.

Landheerin (1989, 37) mukaan sanaleikit ovat lähes aina humoristisia. Leppihalme (1997a, 3) sen sijaan huomauttaa, että humoristiset sanaleikit eivät kuitenkaan aina ole leikkimielisiä, vaan ne voivat olla myös julmia tai rivoja. Chiaron (1992, 7–8) mukaan huumorin aiheet ovat usein universaaleja, ja yleisiä aiheita ovatkin toisten ihmisten halventaminen ja seksi. Halventavan vitsin avulla vitsailija voi osoittaa olevansa parempi kuin vitsailun kohde, mutta taustalla voi olla myös vitsailun kohteeseen liittyvä pelko (emt. 7–8). Bistra Alexieva (1997, 140) puolestaan toteaa, että vitsailija voi tuntea paremmuutta myös silloin, kun viestintätilanteen toinen osapuoli ei ymmärrä sanaleikkiä. Toisaalta sanaleikki voi toimia yhdistävänä tekijänä, jos toinen osapuoli ymmärtääkin sen. Sanaleikillä voidaankin testata, kenellä on viestintätilanteessa valta. (Emt. 139–140.)

Zabalbeascoa (1996, 244) toteaa, että sanaleikit ovat tehokkaita retorisia keinoja ja siksi niitä voidaan käyttää mausteena puheissa. Sanaleikkien avulla puhuja voi esimerkiksi rakentaa itsestään tietynlaista kuvaa, havainnollistaa tiettyä seikkaa tai vain viihdyttää kuulijoita. Sanaleikit ja huumori ylipäätään voivat toimia myös kritisoinnin ja moralisoinnin välineenä, provosoida sekä ilmaista katkeruutta, kyynisyyttä, ironiaa, sydämellisyyttä tai puhujan sosiaalisia näkemyksiä, kun on kyse vaikkapa rasistisista tai seksistisistä sanaleikeistä. (Emt. 244.) Esimerkiksi feministit käyttävät sanaleikkejä ideologisiin tarkoituksiin.

Peter Farb (1973, 88–89) mainitsee, että tabuna pidettyjä asioita voidaan naamioda monimerkityksisten sanojen taakse. Kun monimerkityksisen sanan toinen merkitys on viaton ja toinen tabu, viestin lähettäjä voi toimia menettämättä kasvojaan. Viestin vastaanottaja voi itse päättää, miten hän ilmauksen tulkitsee. Tabuja voidaan piilottaa myös alluusioihin. (Emt. 89–90.) Guiraud (1979, 96) huomauttaa, että diktatuurimaissa sanaleikit ovat tärkeä poliittisen satiirin keino, koska sanaleikkien monimerkityksisyys suojelee sensuurilta. Sanaleikkien käyttö on tavannut korostua esimerkiksi uskonsotien ja vallankumousten aikana (emt. 96).

Farbin (1973, 113) mukaan sanaleikeillä voidaan myös osoittaa kielellistä lahjakkuutta. Vaikka sanaleikkien käytön edelläkävijöitä ovat olleet runoilijat, muutkin ryhmät ovat omaksuneet sanoilla leikkittelyn. Esimerkiksi rikollispiireissä uusia ilmauksia keksitään jatkuvasti. Sanaleikit voivat vahvistaa ryhmän sisäistä henkeä ja tehdä eron ryhmään kuulumattomiin henkilöihin. (Emt. 118, 122–123.)

2.3 Sanaleikkien luokittelun ongelmia

Tutkijat ovat jakaneet sanaleikkejä useisiin pää- ja alaluokkiin, mutta eivät ole päässeet jaosta yksimielisyyteen. Tämä on ymmärrettävää, sillä erilaiset tutkimusaineistot vaativat usein erilaisen luokittelun. Omaankaan aineistooni ei sovi sellaisenaan mikään tässä luvussa esittelemistäni luokitteluista.

Sanaleikkien luokittelua vaikeuttaa myös se, että samoista sanaleikkiluokista voidaan käyttää eri nimiä. Lisäksi sanaleikkien muodostamisessa on toisinaan päällekkäisyyksiä: yhdessä sanaleikissä voidaan käyttää hyväksi useita kielen eri piirteitä. Yksi tutkija voi myös sisällyttää yhteen sanaleikkiluokkaan saman, minkä toinen jakaa kahteen tai useampaan.

Delabastitan (1994, 236–237) mukaan sanaleikit ovat tekstuaalisesti ja lingvistiksi niin monimutkaisia kokonaisuuksia, että tutkijoita saattaa houkutella jakaa ne mahdollisimman moniin eri luokkiin. Sanaleikkien luokittelijan on kuitenkin valittava kahdesta pahasta. Hän voi ensinnäkin jakaa sanaleikit pieneen, käytännölliseen määrään luokkia, jolloin sanaleikkien kaikki piirteet eivät tule esiin. Jos hän sen sijaan jakaa sanaleikit useisiin pää- ja alaluokkiin, luokittelu voi osoittautua kömpelöksi eivätkä luokkien yhteiset piirteet käy välttämättä ilmi. (Emt. 237.)

2.4 Eri tutkijoiden luokitteluja

Seuraavissa alaluvuissa esittelen kolme erilaista sanaleikkien luokittelua, sillä jokainen niistä on jollain tavalla vaikuttanut omaan luokitteluuni (ks. luku 4.2). Delabastita (1996) sekä tutkijakolmikko van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988) ovat tehneet oman luokittelunsa käännöstieteellisestä näkökulmasta, kun taas Nash (1985) edustaa kielitieteellistä näkökulmaa. Koska sanaleikkityyppejä on paljon, esittelen tutkijoiden luokittelut selkeyden vuoksi erillisinä kokonaisuuksina.

2.4.1 Dirk Delabastita

Delabastita (1996, 130) on jakanut sanaleikit pääluokkiin sillä perusteella, mitä kielen eri rakenteellisia ominaisuuksia ne käyttävät hyväksi. Nämä rakenteelliset ominaisuudet Delabastita mainitsi myös sanaleikeille antamassaan määritelmässä (ks. luku 2.1).

Fonologiaan ja grafologiaan perustuvat sanaleikit leikittelevät ääntämisellä tai kirjoitusasulla, kuten ilmauksessa ”Love at first bite”. **Leksikkoon** eli sanastoon perustuvat sanaleikit puolestaan leikittelevät idiomeilla tai polysemiassa. Idiomien hauskuus perustuu kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen eroon. Polysemiasta taas on kyse, kun yhdellä ilmauksella on kaksi tai useampia merkityksiä, jotka liittyvät toisiinsa, kuten esimerkissä ”Bilingualism: tongues meeting in lovers’ mouths”. **Morfologiaan** perustuvat sanaleikit puolestaan muodostetaan johtimien tai yhdyssanojen osien avulla niin, että tuloksena on etymologisesti virheellisiä mutta semanttisesti tehokkaita ilmauksia. Tällainen morfologinen sanaleikki löytyy virkkeestä ”Is life worth living? It depends upon the liver”. Viimeinen sanaleikkityyppien pääluokka on **syntaksi**, johon perustuvat sanaleikit leikittelevät

lauserakenteiden monitulkintaisuudella. Tällainen syntaktinen sanaleikki löytyy savukemerkkiin viittaavasta virkkeestä ”Players please”. Monesti yksi sanaleikki voi perustua useisiin kielen eri piirteisiin ja voi myös sisältää useita eri kieliä. (Delabastita 1996, 130–131; Yule 121.)

Pääluokkien lisäksi Delabastita (1996, 128) on jakanut sanaleikit alaluokkiin. Hän mainitsi sanaleikeille antamassaan määritelmässä (ks. luku 2.1), että sanaleikissä kohtaavat enemmän tai vähemmän samanlaiset muodot ja enemmän tai vähemmän erilaiset merkitykset. Tämä muotojen ja merkitysten suhde voi perustua neljään eri tyyppiin: *homonymiaan*, *homofoniaan*, *homografiaan* tai *paronymiaan*. Homonymiasta on kyse, kun ilmauksella on kaksi tai useampia merkityksiä, jotka eivät liity toisiinsa. Tällainen homonyyminen sanaleikki löytyy ilmauksesta ”Pyromania: a burning passion”. Homofoniasta taas puhutaan silloin, kun ilmaukset lausutaan samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitys, kuten esimerkissä ”Counsel for council home buyers”. Homografia on kyseessä, kun ilmaukset kirjoitetaan samalla tavalla mutta lausutaan eri tavalla, kuten ilmauksessa ”How the US put US to shame”. Viimeisessä tyyppissä paronymiassa ilmaukset lausutaan lähestulkoon samalla tavalla, kuten esimerkissä ”Come in for a faith lift”. (Delabastita 1996, 128; Yule 120–121.)

Lisäksi kaikki edellä mainitut neljä alaluokkaa voivat esiintyä joko vaakasuorina tai pystysuorina sanaleikkeinä. Pystysuorissa sanaleikeissä monimerkityksisyys ilmenee saman tekstiosan sisällä, kuten homofonisessa ilmauksessa ”Wedding belles”. Vaakasuorissa sanaleikeissä monimerkityksisyys ilmenee peräkkäisissä tekstiosissa, kuten homonyymisessä ilmauksessa ”Carry on dancing carries Carry to the top”. (Delabastita 1996, 128.)

2.4.2 Walter Nash

Kielitieteilijä Walter Nash (1985, 138) ei ole yrittänyt laatia sanaleikeistä kaikenkattavaa listaa, mutta esittelee kuitenkin kaksitoista eri sanaleikkityyppiä. Ensinnäkin hän mainitsee Delabastitan tavoin **homofonit** ja **homonyymit**, mutta myös **homofoniset** ja **homonyymiset lauseet**. Homofoniset lauseet lausutaan samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitys. Tällaiset sanaleikit ovat harvinaisia, ja jotta ne toimisivat, lauseiden ääntämistä, rytmiiä ja painotusta joudutaan toisinaan hieman muuttamaan. Seuraavan esimerkin jälkimmäinen lause on homofoninen: “Where did Humpty Dumpty leave his hat? – Humpty dumped ’is ’at on a

wall.” Homonyymiset lauseet puolestaan kirjoitetaan samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitys, kuten esimerkissä “‘I have designs on you’, as the tattooist said to her girl”. (Emt. 138–142.)

Miimit ovat sanoja, joiden äänneasut ovat lähellä toisiaan, kuten esimerkissä “What do cats read? – The Mews of the World”. Kyseessä on Delabastitan mainitsema paronymia (ks. luku 2.4.1). **Mimeettisistä lauseista** taas on kyse, kun kokonaisten lauseiden äänneasut ovat lähellä toisiaan, kuten raamatunlauseeseen viittaavassa esimerkissä ”Hollywood, the land of mink and money”. Yleensä mimeettisissä lauseissa muunnellaankin juuri alluusioita. (Nash 1985, 139–140.)

Kontaktit ja **sekoitukset** ovat ilmauksia, jotka tuovat lukijan mieleen merkityksainesta muista ilmauksista. Esimerkiksi ilmaus ”a proposition of a different colour” tuo mieleen idiomien ”a horse of a different colour”. **Pseudomorfi** taas on keksitty sana, kuten esimerkissä ”What do you do with a wombat? – Play wom”. Toisinaan pseudomorfi muodostetaan etuliitteen avulla, ja tuloksena voi olla homonyyminen sanaleikki, kuten ”In his exposition, he took a very firm stand on spending cuts. – How can you stand in an ex-position”. **Portmanteau** puolestaan on keksitty sana, johon on yhdistetty kaksi merkitystä, kuten ”If buttercups are yellow, what colour are hiccups? – Burple”. (Nash 1985, 142–143.)

Etymologiset sanaleikit leikkivät sanojen alkuperällä, niiden jo käytöstä poistuneilla merkityksillä. Usein etymologisia sanaleikkejä pidetään elitistisinä ja vaikeaselkoisina. **Kaksikielisissä sanaleikeissä** vieraskielinen sana välittää omankielisen merkityksen joko homofonisen sattuman, homonyymisen muuntelun, semanttisen muuntelun tai sanasanaisen käännöksen seurauksena. Esimerkkinä mainittakoon kuvitteellinen hautakiven teksti ”Here lies Willie Longbottom Aged 6 – Ars longa, vita brevis”. Viimeinen Nashin sanaleikkityyppi on **metaforasanaleikki**, joka leikkii ilmauksen kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen eroilla, kuten esimerkissä ”Council puts brake on progress on cycle path scheme”. (Nash 1985, 144–146.)

2.4.3 J. van Baardewijk, A. van der Linden, M. Niessen

Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 29) ovat tutkineet ranskalaisissa sarjakuvissa ja romaaneissa esiintyvien sanaleikkien hollanninkielisiä käännöksiä. He (emt. 29–30) ovat jakaneet sanaleikit kolmeen pääluokkaan: **homonymiaan**, **paronymiaan** ja **polysemiaan**, joilla kaikilla on alaluokkia. Havainnollistan joitakin luokkia tutkijakolmikon ranskankielisillä sanaleikkiesimerkeillä, koska kyseiset esimerkit eivät toimi suomeksi tai englanniksi.

Homonymia on jaettu neljään eri alaluokkaan. Ensimmäinen niistä on *leksikaalinen homonymia* eli sanatason homonymia, jota on kahdenlaista. *Täydellisestä leksikaalisesta homonymiasta* on kyse, kun sanat lausutaan ja kirjoitetaan täsmälleen samalla tavalla. *Osittainen leksikaalinen homonymia* puolestaan tarkoittaa sitä, että vain toinen täydellisen leksikaalisen homonymian ehdoista toteutuu. Tällöin kyseessä on itse asiassa homofonia tai homografia. (Van Baardewijk et al. 1988, 30.)

Toinen homonymian alaluokka *sanojen osien homonymia* perustuu ilmauksissa esiintyvien morfeemien ja foneemien samankaltaisuuteen. Morfeemeja voidaan erotella toisistaan tai yhdistellä toisiinsa, jolloin syntyy uusia merkityksiä. Esimerkiksi sanasta ”musul-man” (muslimi) saadaan morfeemeja erottelemalla ja uudelleen yhdistelemällä uudissana ”musul-woman” (musliminainen). Ilmaus ”le grand orchestre francophilharmonique” (ranskalaisfilharmonikot) taas saadaan yhdistämällä sanat ”francophile” (ranskalaisuuden ystävä) ja ”philharmonique” (filharmoninen). Tässä esimerkissä sanojen osien homonymia perustuu foneemeihin. (Van Baardewijk et al. 1988, 30.)

Syntaktisestä homonymiasta on kyse, kun lauserakenteet ovat monimerkityksisiä. Viimeinen homonymian alaluokka on *sanontojen homonymia*, joka leikittelee sanonnan kirjaimellisen ja kuvaannollisen merkityksen eroilla. (Van Baardewijk et al. 1988, 30.)

Toinen pääluokka **paronymia** jakaantuu myös kahteen alaluokkaan. *Morfemaattinen vetovoima* on kyseessä, kun jotkin sanat tai sanan osat lausutaan lähes samalla tavalla, kuten ”Marie en toilette” (Marie juhla-asussa) ja ”Marie Antoinette”. *Permutaatiosta* taas on kyse, kun sanan, lauseen tai virkkeen kirjainten tai tavujen paikkaa vaihdetaan, kuten esimerkissä

”Martyr, c’est pourrir un peu”. Kyseessä on muunnelma sanonnasta ”Partir, c’est mourir un peu”. (Van Baardewijk et al. 1988, 30–31.)

Kolmas pääluokka **polysemia** jakaantuu niin ikään kahteen alaluokkaan sillä perusteella, toistetaanko polyseeminen sana ilmauksessa vai ei. Esimerkiksi ilmauksessa ”La coeur a des raisons que la raison ne connait pas” (Sydämellä on syynsä, joita järki ei ymmärrä) toistuu polyseeminen sana ”raison” (syy ja järki). (Van Baardewijk et al. 1988, 31.) Kyse on samasta asiasta kuin Delabastitan vaaka- ja pystysuorissa sanaleikeissä (ks. luku 2.4.1).

Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 32) muistuttavat, että joissain sanaleikeissä sarjakuvien kuvituksella on tärkeä rooli. Kuva voi joko tukea sanaleikin yhtä tulkintaa tai olla sen kanssa ristiriidassa. Tällöin kääntäjän on keksittävä ratkaisu, joka säilyttää kuvan ja sanan välisen dynamiikan. (Emt. 32.) Tämä asia on erittäin olennainen myös oman tutkimukseni kannalta.

3 SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN

3.1 Sanaleikkien käännettävyys

Sanaleikkien kääntäminen on jakanut tutkijapiireissä mielipiteitä, ja siihen on suhtauduttu jopa vähättelevästi. Esimerkiksi Peter Newmark (1988, 217) on todennut, että sanaleikkien kääntäminen on aiheena vastustamattoman mielenkiintoinen, mutta merkitykseltään vähäpätöinen. Delabastita (1997, 298 [takakansi]) puolestaan on kritisoinut Newmarkia, koska pitää sanaleikkien kääntämistä kaikkea muuta kuin vähäpätöisenä. Delabastitan (emt. 298) mukaan mikään muu kuin sanaleikki ei tuo yhtä voimakkaasti esiin kielten välisiä eroja ja sumenna rajaa käännökseen ja adaptaation välillä. Sanaleikit panevat koetukselle paitsi kääntäjät myös kääntämisen tutkijat.

Suurin sanaleikkien kääntämisen tutkijoita askarruttanut kysymys onkin se, ovatko sanaleikit ylipäätään käännettävissä, kun kielten rakenteet ja sanastot poikkeavat niin paljon toisistaan. Lukuisat tutkijat 1700-luvulta saakka ovat listanneet sanaleikkien erityispiirteeksi nimenomaan sen, että niitä on mahdoton kääntää (Delabastita 1997, 9–10). Delabastitan (1996, 127) mukaan käännettävyysskysymykseen ei kuitenkaan voi vastata yksinkertaisesti. Vastaus nimittäin riippuu genrestä, viestintätilanteesta, käännösekvivalenssin määritelmästä ja siitä, mikä on vastaajan oma suhde kääntämiseen (onko hän esimerkiksi kääntäjä, teoreetikko vai kriitikko).

Delabastitan (1996, 134) mukaan ne, jotka eivät usko sanaleikkien käännettävyyteen, eivät toisin sanoen usko yhdenkään sanaleikkien käännöstrategian (ks. luku 3.3.1) tuottavan täysin ekvivalenttia käännöstä. Ekvivalenssia Delabastitakaan ei tässä yhteydessä määrittele, mutta oletan, että kyse on lähinnä vastaavuudesta kielen eri tasoilla (semantiikka, pragmatiikka, syntaksi jne.). Yleensä kääntäjä joutuu muuttamaan alkuperäisen sanaleikin muotoa, sisältöä ja lingvististä rakennetta merkittävästi. Joskus on muutettava koko tekstiympäristöä ja luotava kokonaan uusi konteksti, jotta sanaleikki toimisi kohdetekstissä. (Emt. 135.)

Delabastita (1996, 135) kiteyttää sanaleikkien kääntämisen niin, että ainoa tapa olla uskollinen lähtötekstille on olla sille uskoton. Uskottomuudella hän tarkoittaa esimerkiksi sana- ja kielioppitasolla tapahtuvaa uskottomuutta ja uskollisuudella lähtötekstin

leikkimielisyyden säilyttämistä kohdetekstissä. Sanaleikkien kääntäminen on aina priorisointia ja tasapainottelua menetyksen ja hyödyn välillä, sillä kääntäjän on joskus tehtävä radikaalejakin uhrauksia toimivan kokonaisuuden vuoksi (Delabastita 1997, 11). Myös Leibold (1989, 109) puhuu Delabastitan tavoin leikkimielisyydestä. Hänen mielestään kääntäjän on herätettävä kohdeyleisössä alkuperäisen veroinen leikkisä reaktio.

Ritva Leppihalme (1997a, 3) allekirjoittaa Delabastitan ajatuksen uskottomuudesta lähtötekstille ja toteaa, että tärkein tekijä käännoksen onnistumisen kannalta on sanaleikin funktio. Myös Chiaron (1992, 86, 92) mielestä kääntäjän täytyy uskaltaa korvata huonosti toimiva vitsi kokonaan erilaisella, jotta käännoksen funktio, kuten viihdyttävyys, säilyy. Usein kääntäjät kuitenkin pelkäävät tehdä näin radikaaleja muutoksia (emt. 85). Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 31) puolestaan muotoilevat asian niin, että kohdekielisen sanaleikin on pyrittävä saamaan aikaan samanlainen vaikutus kuin lähtökielinen sanaleikki on saanut aikaan. He ovat tutkineet Raymond Queneau'n ranskankielisten romaanien ja René Goscinny'n ranskankielisten *Asterix*-sarjakuvien hollanninkielisiä käännoksiä. Näiden aineistojen sanaleikeistä säilyi yhteensä 50 prosenttia – kompensoivat sanaleikit mukaan lukien noin 54 prosenttia. Jos tuloksia erittelee, romaaniaineiston sanaleikeistä säilyi vain muutama prosentti enemmän kuin sarjakuva-aineiston sanaleikeistä. Romaaniaineiston polysemiasta säilyi käännoksessä noin 71 prosenttia ja paronymiastakin noin 60 prosenttia, mutta homonymiasta vain noin 37 prosenttia. Asterix-aineistossa polysemiasta säilyi noin 44 prosenttia, paronymiasta vain noin 17 prosenttia, mutta homonymiasta jopa 49 prosenttia. Lukuihin ei ole laskettu sitä, että kaikkia edellä mainittuja sanaleikkityyppejä pystyttiin myös kääntämään muilla sanaleikkityypeillä (esimerkiksi polysemia homonymiana jne.). Lisäksi useat kohdekieliset sanaleikit osoittautuivat lähtökielisiä sanaleikkejä hauskemmiksi. (Emt. 33–34, 40.)

Landheerin (1989, 41) näkemys sanaleikkien kääntämisestä on huomattavasti optimistisempi. Hän uskoo, että 80–90 prosenttia sanaleikeistä voidaan kääntää täysin tyydyttävällä tavalla, vaikka kääntäminen vaatiikin rautaista ammattitaitoa, kekseliäisyyttä ja sinnikkyyttä. Omissa tutkimuksissaan hän on huomannut, että huonot käännostratkaisut olisi useimmiten voitu korvata hyvillä. (Emt. 40–41.) Newmark (artikkelissa El-Yasin 1997, 671) puolestaan uskoo, että kaikki sanaleikit ovat käännettävissä jotenkin, mutta kohdekielisellä sanaleikillä ei vain aina ole samanlainen vaikutus kuin lähtökielisellä sanaleikillä.

Sanaleikkien kääntämistä televisiotekstityksessä tutkinut Gottlieb (1997, 226) muotoilee asian hieman Newmarkia maltillisemmin: hänen mielestään lähes kaikki sanaleikit ovat käännettävissä. Gottliebin tutkimassa *Carrott's Commercial Breakdown* -komediasarjan tanskankielisessä tekstityksessä alkuperäisistä sanaleikeistä säilyi käännöksessä noin 51 prosenttia, kun taas Gottliebin itse tekemässä saman sarjan käännöksessä sanaleikeistä säilyi noin 96 prosenttia. Sanaleikkien kääntäminen riippuukin hänen mukaansa ennen kaikkea kääntäjän taidoista – tosin joskus myös muista rajoittavista tekijöistä, kuten kiireestä ja motivaation puutteesta. (Emt. 207, 215–216.)

Gottlieb (1997, 211) myöntää, että joskus sanaleikkejä voi myös hävitä kielikohtaisten rajoitteiden takia. Homofonia ja homografia ovat usein kielikohtaisia ja siten vaikeampia säilyttää kuin homonymia ja paronymia. On epätodennäköistä, että kahdesta eri kielestä löytyisi samalla tavalla äännetty tai kirjoitetut sanat, jotka vieläpä kuuluisivat samaan tai lähes samaan merkityskenttään. *Carrott's Commercial Breakdown* -komediasarjan tanskankielisessä tekstityksessä homofoniasta säilyikin vain 20 prosenttia ja homografiasta noin 33 prosenttia, kun taas homonymiasta noin 63 prosenttia ja paronymiasta noin 38 prosenttia. Homofonia ja homografiakin voidaan kuitenkin yrittää korvata joillain muilla sanaleikkityypeillä, esimerkiksi homonymialla. (Emt. 211–212, 215, 217, 223.)

Jotkin kielet ovat myös taipuvaisempia leikkimään sanaleikeillä kuin toiset. Sanaleikit ovat yleisimpiä englannin ja kiinan kielissä, koska niissä on paljon yksitavuisia sanoja, joista sanaleikkejä on helppo muodostaa (Newmark 1988, 217). Suomessa sijapäätteet ja johtimet tekevät sanoista monitavuisia eivätkä sanat englannin tavoin siirry helposti yhdestä sanaluokasta toiseen (Leppihalme 1996, 212). Englannissa on paljon homonymiaan, homofoniaan ja paronymiaan perustuvia sanaleikkejä, kun taas suomessa sanaleikkejä tuottaa varsinkin polysemia (Leppihalme 1997a, 3). Toisaalta Delabastita (1996, 135) huomauttaa, että polysemia tuntuu jollain tavalla kuuluvan kielenulkoiseen todellisuuteen ja se kääntyy toisinaan hyvinkin helposti. Klaus Laalo (1989, 4) puolestaan toteaa, että suomen kielessä on paljon lainasanojen yhteydessä syntynyttä homonymiaa, joskin homonyymin toinen merkitys on usein murteellinen eikä yleiskielinen. Alluusion sisältävät sanaleikit sen sijaan ovat suomen kielessä paljon harvinaisempia kuin englannin kielessä. Suomessa niitä näkee joskus mainoksissa ja tuttavallisissa kolumneissa, kun taas englannissa ne ovat hyvin yleisiä jopa laatusanomalehdissä. (Leppihalme 1996, 212.) Omassa kandidaatintutkielmassani (Ritala 2006, 12) muunnellut sanonnat ja alluusion siirtyivätkin suomenkieliseen käännökseen

erittäin huonosti. Tosin kaikkein huonoiten siirtyi homofonia. Tarkkoja prosenttilukuja en pysty antamaan, sillä tutkielmani tarkoituksena oli lähinnä arvioida yksittäisiä käännösratkaisuja. Selvästi parhaiten kuitenkin säilyivät homonymia ja polysemia, mutta niistäkin vain suunnilleen puolet. Vaikka sanaleikki usein hävisikin, useimmat käännösratkaisut olivat silti hauskoja vitsien ja värikkäiden sananvalintojen ansiosta. (Emt. 12.)

Suomenkielisten käännösten sanaleikkejä ovat tutkineet pro gradu -tutkielmissaan myös Päivi Tuhkanen (1999) ja Sanna Hakkarainen (2006). Tuhkasen aineistona oli kolmetoista ranskankielistä *Iznogoud*-sarjakuva-albumia ja niiden suomenkieliset käännökset, Hakkaraisen aineistona viisi *Gaston Lagaffe* -albumia ja niiden suomen- ja ruotsinkieliset käännökset. Tuhkasen aineistossa sanaleikeistä säilyi 61,5 prosenttia. Kappalemäärissä vertailtuna eniten vähenivät homofoniaan ja polysemiaan perustuvat sanaleikit, kun taas eniten lisääntyivät sananmukaiset sanaleikit. Myös suhteellisia osuuksia vertailtaessa homofonia ja polysemia vähenivät eniten, kun taas suomen kielessä oli enemmän paronymiaa ja sananmukaisuutta. Sekä lähtö- että kohdetekstissä ylivoimaisesti yleisin tyyppi oli sanontojen polysemia. Hakkaraisen aineistossa sanaleikeistä säilyi suomenkielisessä käännöksessä 54 prosenttia ja ruotsinkielisessä käännöksessä 66 prosenttia. Kummassakin käännöskielessä eniten vähenivät homofoniaan perustuvat sanaleikit. Suomenkielisissä albumeissa eniten lisääntyi sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, ruotsinkielisissä albumeissa paronymia. Ylivoimaisesti yleisimmät tyypit kummassakin käännöskielessä olivat polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa ja sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa. (Hakkarainen 2006, abstrakti; Tuhkanen 1999, abstrakti.)

Newmarkin (1988, 217) mukaan sanaleikkejä on helpoin kääntää silloin, kun ne perustuvat kaksoismerkityksellä leikitteleviin grekolatinismeihin. Esimerkkeinä Newmark antaa ranskan kielen sanat ”point”, ”animal” ja ”infernai”, joiden molemmat merkitykset kääntyvät vaivatta vaikkapa englannin kieleen. Grekolatinismien lisäksi kääntämistä voi helpottaa kielten sukulaisuus – etenkin jos on kyse ääntämisellä leikittelevistä sanaleikeistä (Delabastita 1996, 135). Myös väreihin ja eläimiin liittyvät kaksoismerkitykset on toisinaan helppo siirtää kielestä toiseen. Vaikeimpia sanaleikkejä kääntäjälle sen sijaan ovat runoissa esiintyvät sanaleikit, sillä runomitta rajoittaa käännösratkaisuja. Usein kääntäjä joutuukin luopumaan tällaisista sanaleikeistä kokonaan. (Newmark 1988, 217.)

Leppihalme (1996, 199) huomauttaa, että kun puhutaan sanaleikkien käännettävyydestä, unohdetaan usein yksi tärkeä seikka: ennen kuin kääntäjä voi edes miettiä sanaleikin kääntämistä, sanaleikki täytyy ensin löytää tekstistä. Etenkin alluusioilla leikittelevät sanaleikit voivat helposti jäädä huomaamatta. Leppihalme on tutkinut niiden tunnistamista suomalaisten englanninopiskelijoiden avulla ja todennut, että ne jäävät huomaamatta lähes joka toiselta. Tällä on tietysti ikäviä seurauksia. Jos kääntäjä ei tunnista sanaleikkiä, tekstiin voi jäädä suoranaisia käännösvirheitä. Myös tekstin johdonmukaisuus ja sanaleikin funktio voivat kärsiä. (Emt. 204–205, 208, 210.)

Jotta sanaleikit löytyisivät tekstistä, lukijalta vaaditaan Chiaron (1992, 13) mukaan lingvististä, poeettista ja sosiokulttuurista kompetenssia. Lingvistinen kompetenssi on perusta sanaleikin ymmärtämiselle, sillä lukijan on tiedettävä, miten monimerkityksisyydet toimivat. Poeettinen kompetenssi puolestaan tarkoittaa kykyä tunnistaa tapoja, joilla viestin lähettäjä käsittelee kielellisiä elementtejä tehdäkseen sanaleikistä humoristisen. Erittäin tärkeä asema sanaleikkien tunnistamisessa on kuitenkin sosiokulttuurisella kompetenssilla, eli lähtökulttuurin ja ylipäättään maailman tuntemuksella. Sosiokulttuurinen kompetenssi ei kuitenkaan noudattele pelkästään maantieteellisiä rajoja, vaan vaihtelee ajallisesti samankin kulttuurin sisällä. Sillä on myös intellektuaalinen ulottuvuus. Jotkin sanaleikit voivat sisältää vaikeaselkoisia viittauksia, jotka aukeavat vain pienelle joukolle. (Emt. 11–13.)

Chiaron (1992, 87) mielestä hyvin kulttuurisidonnaisten sanaleikkien kääntäminen on kaikkein haastavinta. Paitsi että sanaleikin tunnistaminen voi vaatia kulttuurista taustatietoa, kulttuuri myös säätelee sitä, mistä on ylipäättään sopivaa laskea leikkiä. Kääntäjän onkin hyvä pohtia kohdekulttuurin normeja ja lukijoiden odotuksia. (Leppihalme 1996, 199; 1997a, 3.) Jos esimerkiksi lähtökielinen sanaleikki on säädytön ja kääntäjä pelkää kohdekulttuurin edustajien reaktioita, hän saattaa päätyä lieventämään sanaleikkiä. Tällöin kääntäjä saattaa naamioida tekonsa vetoamalla sanaleikkien kääntämisen mahdottomuuteen. (Delabastita 1996, 135.)

3.2 Sanaleikkien kääntäminen televisio-ohjelmissa

Koska tutkin sanaleikkien käännösratkaisuja televisiotekstityksessä, on hyvä tutustua tekstittämisen erityispiirteisiin. Usein nämä erityispiirteet vaikuttavat käännösratkaisuihin.

Keskityn tässä luvussa nimenomaan televisio-ohjelmien tekstittämiseen enkä elokuvien tekstittämiseen, jossa on hieman erilaiset periaatteet. Osa esittelemistäni periaatteista sopii kyllä elokuvien tekstittämiseenkin, mutta selvyuden vuoksi pidän nämä kaksi alaa erillään. On hyvä huomioida myös se, että kun puhun *repliikestä*, tarkoitan yhtä ruudulla näkyvää tekstikokonaisuutta. Repliiikki ei siis tarkoita tässä yhteydessä yhden ihmisen puheenvuoroa, vaan repliikissä voi olla kaksikin puhujaa.

Televisio-ohjelmia on tekstitetty Suomessa yli neljäkymmentä vuotta. Yleisradion ulkomaisista ohjelmista tekstitetään noin 80 prosenttia, MTV3:n ja Nelosen ohjelmista vielä enemmän. (Vertanen 2007, 149.) Ruututekstit ovat siten näkyvä osa suomalaisten arkea. Suomalaislasten hyvän sisälukutaidonkin voidaan ajatella olevan osittain ruututekstien ansiota (emt. 149). Tiina Tuominen (2007, 295) muistuttaa, että tekstityksillä on tärkeä rooli myös populaarikulttuurin ilmiöiden kulkeutumisessa Suomeen.

Tekstittäminen on melko halpaa, joten sitä käytetään maissa, joissa katsojaluvut ovat pieniä. Suomen lisäksi ruututekstit ovat käytössä muissa Pohjoismaissa sekä esimerkiksi Hollannissa, Belgiassa ja Portugalissa. Väkirikkaat Ranskan ja Saksan kaltaiset maat sen sijaan suosivat paljon kalliimpaa dubbausta. (Vertanen 2007, 149–150.) Suomessa dubbausta käytetään lähinnä lastenelokuvissa.

Toisin kuin dubbaus, tekstittäminen on läpinäkyvää kääntämistä. Katsoja voi koko ajan verrata käännöstä alkuperäiseen dialogiin, minkä vuoksi tekstitykset ovat alttiita kritiikille. Tekstittäminen on myös diagonaalista kääntämistä, jossa siirrytään lähtökielisestä puheesta kohdekieliseen kirjoitukseen. (Gottlieb 1994, 102, 104.) Tämän erityispiirteen vuoksi tekstittämistä onkin väheksytty. Esimerkiksi Catford (teoksessa Gottlieb 1994, 105) on todennut, että kääntäminen eri medioiden välillä on mahdotonta. Baker, Lambourne ja Rowstonkin (teoksessa Gottlieb 1994, 105) ovat verranneet täydellisen tekstityksen saavuttamista Graalin maljan etsimiseen, koska puhuttu ja kirjoitettu kieli ovat niin erilaisia.

Tekstittäminen on vaativaa työtä. Jan Ivarsson (1992, 8) kutsuu sitä taiteeksi, koska se vaatii niin valtavasti taitoa, mielikuvitusta ja luovuutta. Henrik Gottlieb (1994, 101) taas on todennut, että tekstittäjältä vaaditaan kirjallisuuden kääntäjän tyyliä, leikkaajan visuaalista silmää, kirjankuvittajan estetiikan tajuja sekä tulkin kykyä ymmärtää puheen sävyjä. Orna Kustow (teoksessa Ivarsson 1992, 5) vertaa tekstittämistä nimenomaan tulkkaukseen, sillä

tulkin tavoin tekstittäjä seuraa näyttelijän puherytmiä ja taukoja. Silloin kun ruututekstit ovat sopusoinnussa puherytmin, kuvan ja äänen kanssa, katsoja ei välttämättä edes tiedosta lukevansa tekstitystä. Syntyy illuusio, että katsoja ymmärtää ohjelmassa puhuttua kieltä. (Vertanen 2007, 151.)

Tekstittämisessä, kuten muussakin kääntämisessä, tulisi olla uskollinen lähtökielistä ilmaisua kohtaan ja välittää sen tyyli ja tunnelma. Tekstittämisestä tekee kuitenkin erityisen haastavaa se, että repliikkien pituutta rajoittavat aika ja tila sekä näistä johdettu kolmas tekijä, lukunopeus. Näistä ratkaisevin on aika. Tekstin tulee olla ruudussa vain niin kauan kuin puheenvuoron sanominen kestää. Täyspitkälle yksiriviselle repliikille on kuitenkin jätettävä lukuaikaa kahdesta kolmeen sekuntia ja täyspitkälle kaksiriviselle repliikille neljästä viiteen sekuntia. Kummallekin tekstiriville mahtuu 33–34 merkkiä televisiokanavasta riippuen. (Vertanen 2007, 150–152.) Omasta kokemuksesta tiedän, että joillain kaapelikanavilla käytössä on 37 merkkiä, mutta sekin täyttyy yllättävän nopeasti. Ajan- ja tilanpuutteen vuoksi tekstittäminen onkin yleensä tiivistämistä.

Esko Vertanen (2007, 156) on hienosti todennut, että ”jokainen katsojalle epäselväksi jäänyt ruututeksti on *perdu*, hukkaan mennyttä tietoa”. Repliikkien pitäisi olla niin helppolukuisia, että katsoja ymmärtää ne yhdellä vilkaisulla. Sanoja ei jaeta riveille miten sattuu, vaan niistä muodostetaan loogisia tai kieliopillisia kokonaisuuksia. (Emt. 154; Ivarsson 1992, 71.)

Slangia ja murteita ei suosita, vaan repliikkien lähtökohtana on neutraali yleiskieli.

Värikkäiden henkilöiden puheeseen voi tuoda väriä esimerkiksi sananvalinnoilla. Karkeaa kieltä ja kiroilua kannattaa välttää, sillä kirjoitettuna kirosanojen teho voimistuu entisestään. Yleensä katsoja voi sitä paitsi päätellä puhujan ilmeestä tai äänensävyistä, miten karkeasta kielestä on kyse. (Hartama 2003, 4; Vertanen 2007, 153.)

Koska televisio on useita kommunikaatiokanavia, eli dialogia, kuvaa, tekstiä ja ääniefektejä käyttävä media, sanaleikitkin välittyvät useilla eri tavoilla. Ne voivat välittyä joko pelkän dialogin avulla (mukaan lukien intonaatio ja muut prosodiset keinot), dialogin sekä nonverbaalisen, visuaalisen viestinnän yhteispelinä, tai kuvaruudulle ilmestyvien tekstielementtien avulla (otsikot, kyltit, tittelit jne.). (Gottlieb 1997, 210.) Television moniulotteisuus onkin Gottliebin (emt. 211) mukaan suurin haaste sanaleikkien kääntämiselle. Katsojat eivät ainoastaan lue tekstitystä, vaan kuuntelevat samalla alkuperäistä dialogia. Tekstityksen onkin välitettävä paitsi sanaleikin merkityssisältö myös sen funktio ja

voima niin, ettei sanaleikki ole ristiriidassa kuvan ja äänen kanssa. (Emt. 211.) Erityisen hankalia ovat huumoriohjelmat, joissa taustanauru on valmiina kuvanauhalla. Jos sanaleikki ei toimi tekstityksessä, mutta nauru kuuluu taustalta, katsojan keskittyminen saattaa kärsiä.

Edellisessä luvussa kerroin, että Gottliebin (1997, 226) mukaan lähes kaikki sanaleikit ovat käännettävissä. Tämän lisäksi hän (emt. 207) uskoo, ettei sanaleikkien kääntäminen ole loppujen lopuksi sen vaikeampaa tekstittämisessä kuin muussakaan kääntämisessä, vaikka tekstittämistä rajoittavatkin esimerkiksi ajan- ja tilanpuute. Gottliebin (emt. 226) tutkimassa Carrott's Commercial Breakdown -sarjan tanskankielisessä tekstityksessä vain kaksi sanaleikkiä 51:stä osoittautui mahdottomaksi kääntää teknisten seikkojen takia. Itse olen kuitenkin kokenut ajan- ja tilanpuutteen useinkin ongelmalliseksi, sillä huumoriohjelmissä dialogi voi olla erittäin nopeaa.

Myös Juan José Martínez-Sierra (2005, 294) uskoo, että lähes kaikki audiovisuaalinen huumori on käännettävissä. Hän on tutkinut *The Simpsons* -komediasarjan espanjankielistä dubbausta ja todennut, että noin 22 prosenttia huumorista menettää käänöksessä jonkin verran tehoaan, mutta vain 1,7 prosenttia jää kokonaan kääntämättä. Kääntämättä eivät kuitenkaan yleensä jää sanaleikit vaan liian kulttuurisidonnaiset vitsit. Tutkimuksessa oli mukana 365 humoristista ilmausta. (Emt. 294.)

Komediasarjojen kääntämiseen on perehtynyt myös Patrick Zabalbeascoa. Vaikka hänen painopisteensä on espanjankielisessä dubbauksessa, hänen ajatuksensa sopivat hyvin tekstittämiseenkin. Zabalbeascoan (1994, 96; 1996, 247) mukaan sanaleikkien kääntämisessä pitäisi pyrkiä ”komiikan ekvivalenssiin”, eli siihen, että kohdekielinen ohjelma on yhtä hauska tai itse asiassa jopa hauskempi kuin lähtökielinen ohjelma. Kääntäjän onnistumista pitäisi arvioida nimenomaan ohjelman hauskuuden perusteella eikä sen perusteella, miten uskollinen käänös esimerkiksi on lähtötekstin lingvistisille rakenteille. Käännöstä arvioitaessa olisi myös otettava huomioon yhdeksän eri muuttujaa, jotka voivat vaikuttaa käänösratkaisuihin. Nämä muuttujat ovat lähtökieli, kohdekieli, käänöksen tavoite, tekstityyppi, kohdeyleisö, toimeksiantaja, toimeksiantajan odotukset, kääntäjä itse sekä kääntäjän työolosuhteet. (Zabalbeascoa 1996, 236–237, 247.)

Zabalbeascoan (1996, 239) mukaan juuri kääntäjän työolosuhteet ovat tärkeimpiä sanaleikkien kääntämiseen vaikuttavia asioita. Hänellä onkin neljä ehdotusta komediasarjojen

käännösten parantamiseksi. Ensinnäkin kääntäjän on tunnettava paitsi televisiokääntämisen perusteet myös huumorin perusteet, kuten vitsien mekanismit, luokittelu ja soveltaminen eri tarkoituksiin. Toiseksi, kääntäjiä täytyisi arvostaa enemmän. Kääntäjien aikataulut ovat usein tiukat ja palkat huonot, eivätkä he aina saa viimeistä sanaa työssään. Tähän liittyy myös se, että usein kääntäjät käyttävät liian turvallisia käännösratkaisuja, koska pelkäävät saavansa kritiikkiä työnantajalta tai katsojilta. Kolmas seikka, jolla komediasarjojen käännöksiä voitaisiin parantaa, on kääntäjien ryhmätyö. Pitkiä sarjoja saattaa kääntää usea kääntäjä, jolloin on hyvä tietää, miten muut kääntäjät jaksoissa toistuvat asiat ratkaisevat. Neljäs seikka puolestaan koskee asiamukaisia työkaluja. Zabalbeascoa ehdottaa, että kääntäjien käytössä olisi esimerkiksi tyylikirja, josta löytyisi muun muassa komediasarjojen mallikäännöksiä, sanaleikkien ja muiden vitsien luokitteluja sekä tietoa käännösnormeista, käännösongelmista ja niiden ratkaisuista. (Emt. 248–251.)

3.3 Eri tutkijoiden käännösstrategioita

3.3.1 Dirk Delabastita

Sanaleikkien kääntämiseen on useita strategioita, mutta niidenkään jaottelusta ei ole päästy tutkijoiden keskuudessa yksimielisyyteen. Kattavimman luettelon eri strategioista on laatinut Delabastita, ja hänen jaotteluaan käytän hyödyksi käännösstrategioiden analyysissä (ks. luku 5). Delabastitan (1996, 134) mukaan sanaleikkien käännösstrategioita on kahdeksan¹, ja esitän ne selkeyden vuoksi luettelona:

1. *Sanaleikki* → *sanaleikki*

Sanaleikki käännetään sanaleikillä, jonka muoto, semanttinen rakenne tai tekstuaalinen funktio voi poiketa jonkin verran alkuperäisestä (Delabastita 1996, 134). Käännöksessä voidaan esimerkiksi siirtyä kielen tasolta toiselle, kuten fonologiasta morfologiaan, tai tyylistä toiseen, kuten paronymiasta homonymiaan ja pystysuorasta sanaleikistä vaakasuoraan. Kohdekielisen sanaleikit merkitykset voivat olla täysin samanlaiset, osittain samanlaiset tai täysin erilaiset kuin lähtökielisessä sanaleikissä.

¹ Teoksessa *There's a Double Tongue* (1993) Delabastita itse asiassa esittelee yhdeksän käännösstrategiaa, mutta niistä kaksi on hyvin lähellä toisiaan. Artikkelissa *Introduction* (1996) hän esittelee vain kahdeksan strategiaa. Käytän uudempaa luokittelua.

Myös lähtökielisen sanaleikin tekstiympäristö, tyyli ja konnotaatiot voivat muuttua. (Delabastita 1993, 192–195, 198–199.)

2. *Sanaleikki* → *ei-sanaleikki*

Sanaleikki käännetään ilmauksella, joka ei ole sanaleikki mutta joka säästää lähtökielisen sanaleikin molemmat merkitykset tai vain toisen niistä (Delabastita 1996, 134). Joskus molemmat merkitykset on käännetty niin vapaasti, että ne tunnistaa lähtökielisen sanaleikin vastineiksi vain tekstikohdan perusteella (Delabastita 1993, 206).

3. *Sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*

Sanaleikki korvataan jollain muulla retorisella tehokeinolla, esimerkiksi allitteraatiolla, assonanssilla, toistolla, ironialla, paradoksilla, riimillä, metaforalla tai alluusiolla. Strategiasta 2 tämä strategia eroaa siten, että retorisella tehokeinolla kääntäjä pystyy tekemään helpommin selväksi huomanneensa alkuperäisen sanaleikin. (Delabastita 1993, 207–208; Delabastita 1996, 134.)

4. *Sanaleikki* → *nolla*

Sanaleikin sisältävä tekstikohta poistetaan kokonaan (Delabastita 1996, 134). Kääntäjä voi joko selittää tai olla selittämättä, miksi hän on päätenyt poistoon (Delabastita 1993, 209).

5. *Sanaleikki LT* → *sanaleikki KT*

Sanaleikkiä ei käännetä, vaan se siirretään kohdetekstiin alkuperäisessä muodossaan (Delabastita 1996, 134). Tätä strategiaa käytetään paljon mediassa, esimerkiksi kansainvälisissä mainoksissa (Delabastita 1993, 211).

6. *Ei-sanaleikki* → *sanaleikki*

Sanaleikki lisätään sellaiseen tekstikohtaan, jonka tilalla lähtötekstissä on jotain muuta kuin sanaleikki (Delabastita 1996, 134). Yleensä kääntäjä käyttää tätä strategiaa kompensoidakseen muissa kohdissa menettämiään sanaleikkejä, mutta syitä voi olla muitakin (Delabastita 1993, 215–216).

7. *Nolla → sanaleikki*

Käännökseen lisätään täysin uutta, sanaleikkejä sisältävää tekstiainesta (Delabastita 1996, 134). Tälle tekstiainekselle ei siis löydy vastinetta lähtötekstistä. Kääntäjä voi käyttää tätä strategiaa kompensoidakseen muissa kohdissa menettämiään sanaleikkejä, mutta syitä voi olla muitakin. (Delabastita 1993, 217.)

8. *Lisähuomautukset*

Sanaleikistä annetaan lisäinformaatiota sulkeiden sisällä, ala- tai loppuviitteessä tai teoksen esipuheessa. Kääntäjä saattaa myös perustella ratkaisujaan esimerkiksi erillisessä aikakausjulkaisussa. (Delabastita 1993, 218; Delabastita 1996, 134.)

Lisäksi edellä mainittuja strategioita voidaan yhdistellä usealla eri tavalla. Jos kohdekielinen ilmaus ei esimerkiksi säästä lähtökielisen sanaleikin molempia merkityksiä (strategia 2), kääntäjä voi selittää poisjätön syitä alaviitteessä (strategia 8) ja korvata lopuksi menetetyn sanaleikin muualla (strategia 6). (Delabastita 1996, 134.)

Vaikka Delabastitan lista on kattava, se on hieman epäselvä. Delabastita (1993, 207) itsekin toteaa, että strategia 3 on oikeastaan strategian 2 alaluokka. Katia Spanakaki (2007) puolestaan huomauttaa, että strategiat 2 ja 4 ovat osittain päällekkäiset, samoin strategiat 6 ja 7. Lisäksi strategia 8, lisähuomautukset, on oman tutkimukseni kannalta hieman ongelmallinen, sillä televisiokääntäjällähän ei ole käytettävissään alaviitteitä tai esipuhetta. Ivarssonin (1992, 114) mukaan televisiokääntäjä voi kuitenkin äärimmäistapauksessa turvautua sulkeisiin. Hän nimeää äärimmäistapaukseksi nimenomaan sanaleikit, joita on mahdoton kääntää (emt. 114). Sulkeita näkee kuitenkin televisiossa äärimmäisen harvoin.

Omassa kandidaatintutkielmassani (Ritala 2006, 12) tarkastelin *Sex and the City* -sarjan sanaleikkien käännöksiä nimenomaan Delabastitan strategioiden valossa. Ylivoimaisesti suosituin oli strategia 2, joka säästää sanaleikin molemmat merkitykset tai vain toisen niistä. Toiseksi suosituin oli sanaleikin säilyttävä strategia 1. Lähes yhtä suosittu oli strategia 3, eli retoriset tehokeinot ja erityisesti allitteraatio. Vain muutamassa tapauksessa sanaleikki siirrettiin suoraan kohdetekstiin (strategia 5). Tekstikohdan poistoon (strategia 4) turvauduttiin vain pariin otteeseen, lisähuomautuksiin (strategia 8) ei kertaakaan. Ylimääräisiä sanaleikkejä (strategiat 6 ja 7) en ottanut lainkaan huomioon. (Emt. 12.)

3.3.2 Ritva Leppihalme

Leppihalme (1997a, 3) on tehnyt käänösstrategioista oman jaottelunsa, johon hän on saanut vaikutteita Delabastitalta. Päästrategioita on vain kolme, mutta niistä kaksi sisältää muutamia alastrategioita. Tämän vuoksi jaottelu on mielestäni sekavampi kuin Delabastitalta.

Ensimmäisessä päästrategiassa lähtökielinen sanaleikki käännetään kohdekielisellä sanaleikillä. Tämä voi tapahtua ikään kuin päälle kirjoitettuna, kuten esimerkissä *Mickey Moose* → *Mikki Hirvi*. Yleensä yksilöllinen, työläämpi ratkaisu on kuitenkin tarpeen, jolloin kohdekielinen sanaleikki voi poiketa paljonkin alkuperäisestä. Jos tämäkään ei onnistu, kääntäjä voi kompensoida menetetyt sanaleikit toisaalla tekstissä. Toisessa päästrategiassa sanaleikki puolestaan korvataan jollain muulla tehokeinolla, kuten allitteraatiolla.

Kolmannessa päästrategiassa lähtökielisestä sanaleikistä luovutaan. Tämä voi tapahtua niin, että sanaleikin sisältävä tekstikohta joko poistetaan kokonaan tai se selitetään. Kääntäjä voi toisin sanoen tehdä selittävän käänöksen tai pakkotilanteessa turvautua suom.huom.-tyyppiseen selitykseen. (Emt. 3.)

Leppihalmeen (1997a, 3) mukaan ensimmäiseen päästrategiaan kuuluva kompensatio on toisinaan ongelmallinen. Aina ei ole helppoa erottaa, onko jokin kohdekielinen sanaleikki kompensatiota menetetyille sanaleikille vai onko kyse yleisluontoisesta kompensatiosta (emt. 3). Kolmannessa päästrategiassa mainittu poisto puolestaan on suomalaisten kääntäjien keskuudessa harvinainen strategia, jota tavataan pitää vasta viimeisenä oljenkortena. Jotkut kääntäjät kuitenkin näkevät poiston hyväksyttävänä, jos kyse on hankalasta homonyymistä tai kohdetekstille vieraasta elementistä, joka vaatisi pitkän selityksen. (Leppihalme 1997b, 88–89, 121.) Leppihalmeen (1996, 214) mielestä poisto voi myös olla toimiva strategia alluusioon perustuvissa sanaleikeissä, sillä joskus sanaleikki on niin sidottu lähtökulttuuriin, ettei se kerta kaikkiaan toimi kohdekulttuurissa. Alluusioilla leikittelevien sanaleikkien kääntäminen vaikuttaisikin olevan enemmän kulttuurinen kuin lingvistinen ongelma (emt. 214).

3.3.3 Henrik Gottlieb

Myös Gottlieb (1997, 210) on päätenyt jokseenkin samanlaisiin sanaleikkien käänösstrategioihin kuin Delabastita ja Leppihalme. Gottliebin keinot vain ovat nimenomaan

televisiotekstitystä varten. Sanaleikki voidaan ensinnäkin kääntää sanatarkasti, oli lopputulos humoristinen tai ei. Toinen vaihtoehto on kotouttaa sanaleikki, jotta huumori säilyisi. Jos sanaleikkiä on mahdoton säilyttää, se voidaan korvata jollain muulla vitsillä kuin sanaleikillä. Sanaleikki voidaan myös jättää kääntämättä ja sen sijaan replikkiin voidaan kääntää jokin toinen osa ympäröivästä dialogista. Viides vaihtoehto on sijoittaa sanaleikki johonkin toiseen tekstikohtaan. (Emt. 210.)

Gottlieb (1997, 216) huomauttaa, että etenkin sellaisissa huumoriohjelmassa, joissa käytetään taustanaurua, lähtökielinen sanaleikki on parasta korvata kohdekielisellä sanaleikillä eikä jollain toisenlaisella vitsillä. Toisenlainen vitsikin saattaa kyllä säilyttää lähtökielisen sanaleikin funktion, mutta ei yhtä hyvin kuin sanaleikki. Gottliebin tutkimassa Carrott's Commercial Breakdown -komediasarjan tanskankielisessä tekstityksessä sanaleikki käännettiin sanaleikillä 50 prosentissa tapauksista ja toisenlaisella vitsillä 30,8 prosentissa tapauksista. Sanaleikki sen sijaan jätettiin kääntämättä 7,7 prosentissa tapauksista ja sanaleikin sisältävä tekstikohta poistettiin kokonaan 5,8 prosentissa tapauksista. Retorisia tehokeinoja käytettiin säästeliäästi, 5,7 prosenttia. (Emt. 215–216.)

Gottliebin (1997, 222–223) tutkimuksissa on myös käynyt ilmi, että kompensatio on yllättävän yleinen strategia, vaikka siitä puhutaan etenkin televisiotekstityksen yhteydessä harvoin. Carrott's Commercial Breakdown -sarjan menetetyistä sanaleikeistä kääntäjä onnistui kompensoimaan vain noin 4 prosenttia, mutta Gottliebin toisessa idiomien kääntämistä käsitelleessä tutkimuksessa luku oli jopa 28 prosenttia (emt. 223).

3.3.4 Muut tutkijat

Hakkarainen (2006) esittelee pro gradu -tutkielmassaan Jacqueline Henryn (2003) laatimia käänösstrategioita ja on käyttänyt tutkielmansa analyysiosiossa niihin perustuvaa luokittelua. Lähtötekstin sanaleikki voidaan ensinnäkin kääntää sanaleikillä, jonka tyyppi joko säilyy tai muuttuu. Sanaleikki voidaan myös kääntää täysin identtisellä sanaleikillä, jolloin sekä alkuperäisen sanaleikin sanat että tyyppi säilyvät. Viimeinen strategia on vapaa käänös, jolloin sanaleikki käännetään jollain muulla tavalla, esimerkiksi tehokeinolla. (Hakkarainen 2006, 39.) Näiden neljän strategian lisäksi Hakkarainen (emt. 39–40) on huomionnut käänösmenetelmiksi sanaleikin kääntämättä jättämisen, kohdetekstiin lisätyt sanaleikit sekä

kohdetekstiin lisätyt tehokeinot.

Hakkarainen (2006) tutki sanaleikkien käännösstrategioita ranskasta suoraan suomeen käännettyissä sarjakuva-albumeissa ja ranskasta ruotsin kautta suomeen käännettyissä albumeissa. Keskityn tässä ainoastaan albumeihin, jotka on käännetty suoraan suomeksi. Hakkaraisen (emt. 56) aineistossa suosituin strategia oli sanaleikin kääntämättä jättäminen, jonka osuus oli noin 54 prosenttia. Sanaleikin tyyppi sen sijaan säilyi noin 30 prosentissa tapauksista ja muuttui noin 13 prosentissa tapauksista. Kohdetekstiin lisättyjen sanaleikkien osuus puolestaan oli 7,5 prosenttia. Muut käännösstrategiat osoittautuivat hyvin harvinaisiksi. Retoristen tehokeinojen osuus oli vain noin 2 prosenttia, identtisten sanaleikkien ja kohdetekstiin lisättyjen tehokeinojen osuus noin 1 prosentti. (Emt. 56.)

Käännösstrategioiden listaamisen sijaan jotkut tutkijat ovat tehneet yksittäisiä huomioita sanaleikkien kääntämisestä. Landheerin (1989, 41) mukaan sanaleikkien kääntämisessä tulee käyttää hyväksi kohdekielen vahvuuksia, kuten rikasta polysemiaa tai joustavaa morfologiaa. Hankalan, lähtökielisen sanaleikkityypin voi pelastaa tyystin toisenlaisella sanaleikkityypillä, esimerkiksi homonymian paronymialla ja pystysuoran sanaleikin vaakasuoralla, tai päinvastoin (emt. 41). Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 31) toteavat, että kohdekielisen sanaleikin sanat kannattaa kuitenkin valita samasta merkityskentästä kuin lähtökielisessä sanaleikissä. Chiaron (1992, 95) mielestä täysin alkuperäisestä poikkeava käännös on kuitenkin parempi ratkaisu kuin lähtötekstille uskollinen käännös, joka vaatisi selityksen.

Landheer (1989, 36) ottaa kantaa myös sanaleikkien poistoon. Hänen mielestään poisto on strategia, johon ei pitäisi turvautua koskaan. Jos sanaleikki todella on mahdoton kääntää, se pitäisi mieluummin kompensoida tavalla tai toisella lähellä alkuperäistä tekstikohtaa tai selittää jotenkin. (Emt. 36.) Chiaron (1992, 77) mielestä pitkä selitys on kuitenkin tae siitä, ettei käännöksen vastaanottaja naura. Landheer (1989, 38) vastustaa jopa alluusioiden poistoa, jonka Leppihalme kuitenkin hyväksyy (ks. luku 3.3.2).

Newmark (artikkelissa El-Yasin 1997, 671) ehdottaa kolmea erilaista vaihtoehtoa kaksimerkityksisten sanojen kääntämiseen. Aluksi kääntäjän on yritettävä keksiä kohdekielinen sana, joka säilyttää lähtökielisen sanan molemmat merkitykset. Jos tämä ei onnistu, kääntäjän pitäisi joko esittää molemmat merkitykset kahden tai useamman

leksikaalisen yksikön avulla tai luopua toisesta merkityksestä kokonaan. Jos tämäkään ei onnistu, viimeinen vaihtoehto on käyttää lähtökielisen ilmauksen kohdekielistä synonyymia, jolla on vastaava kaksoismerkitys. (Emt. 671.)

4 SANALEIKKITYYPPIEN ANALYYSI

4.1 Sex and the City – Sinkkuelämää

Sex and the City on Darren Starin tuottama komediasarja, joka perustuu amerikkalaisen Candace Bushnellin seksikolumneista koottuun samannimiseen kirjaan. Sex and the Cityä alettiin esittää Yhdysvalloissa kaapelikanava HBO:lla vuonna 1998. Sarjaa tehtiin kuusi tuotantokautta, kaikkiaan 94 jaksoa. Sarja on voittanut kymmeniä arvostettuja televisiomaailman palkintoja, muun muassa Golden Globeja ja Emmyja, ja saavuttanut suuren suosion ympäri maailmaa. Vuonna 2008 elokuvateattereihin tuli Sex and the City -elokuva, jolle on vastikään tehty jatko-osa. (HBO)

Suomessa Sex and the Cityä esitettiin nimellä *Sinkkuelämää* vuodesta 1999 syksyyn 2004 asti MTV3-kanavalla. Vuoden 2004 jälkeen sarjan uusintoja on esitetty vuosittain, ensin MTV3:lla ja sitten Subtv:llä. Sarjan on kääntänyt Mari Hallivuori. (MTV3)

Sex and the City kertoo neljästä keski-ikäisestä newyorkilaissinkusta ja heidän miesseikkailuistaan. Naisten keskinäisen suhteen tekee kiinnostavaksi se, miten erilaisia persoonia he ovat. Sarjan päähenkilö on Carrie Bradshaw, järkevä mutta tunteikas kolumnisti, jonka viha-rakkaussuhde salaperäiseen ja sitoutumiskammoiseen Mr. Bigiin (suomennoksessa Kiho) on sarjan kantava voima. Miranda Hobbes puolestaan on yltiörealistinen, kyyninen juristi, Samantha Jones hävytön, seksihullu PR-nainen ja Charlotte York konservatiivinen, romanttinen galleristi. Sarjassa on keskeinen rooli myös huippusuunnittelijoiden vaatteilla ja etenkin kengillä. Osa sanaleikeistäkin liittyy muotiin.

Sarjan jokainen jakso liittyy Carrien viikoittaisen Sex and the City -kolumnin aiheeseen, lähinnä seksiin ja parisuhteisiin. Sarjan kieli onkin harvinaisen suoraa puhetta seksistä, ja huumorikin on pääosin kaksimielistä. Kääntäjä Mari Hallivuoren (2001) strategiana on ollut se, ettei hän sievistele sarjan karkeaa kieltä, mutta ei toisaalta ole ”karkeuksien esitaistelijakaan”. Humoristisimpia hahmoja sarjassa ovat Carrie ja Samantha, ja siksi heidän puheensa on kääntämisen kannalta haasteellisinta. Mirandakin heittäytyy toisinaan humoristiseksi, Charlotte ei juuri koskaan.

Sex and the City on kääntäjälle haasteellinen myös siksi, että siinä vilisee amerikkalaiseen kulttuuriin liittyviä viittauksia. Hallivuori (2001) pyrkii säilyttämään kulttuurisidonnaisuudet, koska ne tuovat tärkeää paikallisväriä eikä hän halua aliarvioida katsojien tietämystä. Hallivuori myös toteaa, että sarjan kääntäminen on työlästä. Viittausten selvittelyyn kuluu paljon aikaa, ja roolihahmojen puhe on nopeaa, jolloin on keksittävä lyhyitä, nasevia repliikkejä.

4.2 Tämän tutkimuksen sanaleikkityypit

Tässä tutkimuksessa käytän sanaleikkien luokittelua, joka perustuu Päivi Tuhkasen (1999) pro gradu -tutkielman luokitteluun. Tuhkasen luokittelu puolestaan perustuu muun muassa Delabastitan (1996), Nashin (1985) sekä Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988) luokitteluihin, jotka esittelin luvussa 2.4. Tuhkasen luokittelu on kattavampi kuin Delabastitan luokittelu ja mielestäni selkeämpi kuin Nashin tai van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin luokittelu. Tuhkasen luokittelu myös sopii tutkimusaineistooni lähes sellaisenaan, ja sitä on käyttänyt pienin muutoksin pro gradu -tutkielmassaan myös Sanna Hakkarainen (2006).

Käytän luokittelussani ensinnäkin kolmea Delabastitan (1996, 130) yläluokkaa, fonologiaa (paremmin: fonetiikka), morfologiaa ja leksikkoa (paremmin: semantiikka), sillä yläluokat mielestäni helpottavat sanaleikkityyppien hahmottamista. Syntaksin olen sen sijaan jättänyt pois, sillä aineistossa ei ole yhtään syntaktista sanaleikkiä. Samaan ratkaisuun on päätenyt Hakkarainen (2006, 23), joka perustelee syntaksin poisjättöä sillä, että lauserakenteesta johtuva monitulkintaisuus on erittäin harvinaista. Tuhkasen (1999, 30) tavoin olen kuitenkin lisännyt Delabastitan pääluokkiin pragmatiikan, sillä osa sanaleikeistä toimii kontekstin, tässä tapauksessa kuvan ja intertekstuaalisuuden, ansiosta.

Sanaleikkien alaluokat ovat yhdistelmä eri luokitteluista. Alaluokkia on yhteensä neljätoista. Mukana ovat kaikki Delabastitan (1996, 128) alaluokat homografiaa lukuun ottamatta ja Nashin (1985, 138–146) alaluokat homofonisia lauseita ja etymologisia sanaleikkejä lukuun ottamatta. Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30–32) alaluokista ovat puolestaan jääneet pois syntaktinen homonymia sekä osittainen leksikaalinen homonymia – tosin sekin vain homografian osalta. Syynä poisjättöön on yksinkertaisesti se, ettei näitä

sanaleikkityyppejä löytynyt tutkimusaineistosta. Tuhkanen (1999) on antanut joillekin sanaleikkityypeille kansantajuiset nimet, joita myös minä käytän.

Kuten aiemmin mainitsin, sanaleikeiksi kelpuutan vain tahalliset, monimerkityksiset ilmaukset. Sanaleikki voi olla vaikkapa eri sanojen yhdistelmä tai kokonaan keksitty sana, kunhan se tuo mieleen vähintään kaksi merkitystä. Lasken mukaan sekä pystysuorat että vaakasuorat sanaleikit (ks. luku 2.4.1). Jaksojen nimissä esiintyviä sanaleikkejä en sen sijaan huomioi, sillä ne eivät ole kääntäjä Mari Hallivuoren käsialaa (MTV3).

Seuraavissa alaluvuissa kerron lisää sanaleikkityypeistä ja annan jokaisesta tyypistä kolme esimerkkiä konteksteineen. Esimerkit ovat sekä lähtö- että kohdetekstistä. Olen kursivoinut virkkeistä ilmaukset, joihin hauskuus perustuu. Luvussa 2.3 kerroin, että yhdessä sanaleikissä voidaan käyttää samanaikaisesti hyväksi useita kielen eri piirteitä. Myös omassa aineistossani on monia yhdistelmäsanaleikkejä, ja annan esimerkkejä myös niistä. Etenkin kaksikieliset sanaleikit ja kuvaan perustuvat sanaleikit yhdistyvät rikkaasti toisiinsa sanaleikkityyppeihin.

4.2.1 Foneetikkaan perustuvat sanaleikit

Foneettiset sanaleikit perustuvat ääntämisen monitulkintaisuuteen, johon voi yhdistyä kirjoitusasun monitulkintaisuus (Tuhkanen 1999, 32). Foneetisiin sanaleikkeihin kuuluvat homofonia ja paronymia. Tuhkanen (emt. 32) on laskenut mukaan myös homonymian, jonka itse olen kuitenkin sijoittanut semanttisiin sanaleikkeihin (ks. luku 4.2.3). Esimerkiksi Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen (2003) kielitieteen asiasanasto listaa homonymian nimenomaan semantiikan alaan.

4.2.1.1 Homofonia

Homofoniasta on kyse, kun ilmaukset äännetään samalla tavalla, mutta niillä on eri merkitys ja kirjoitusasu. Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 30) käyttävät homofoniasta nimitystä osittainen leksikaalinen homonymia.

Esimerkki 1

Charlotte on treffeillä unelmiensa miehen kanssa, mutta mies osoittautuu riitapukariksi.

Carrie kertojan äänellä: “And just like that, Charlotte’s white *knight* changed into a white *nightmare*.” (Jakso 30)

Esimerkki 2

Charlotten mielestä hänen uusi miesystävänsä Harry on liian karvainen.

Charlotte: “I hate his name – *Harry*. Because he is, everywhere but his head.” (Jakso 74)

Esimerkki 3

Charlotten ja Harryn häissä tanssitaan juutalaistanssia horaa. Carrie on maannut edellisiltana bestmanin kanssa, ja Carrien ystävä Stanford väittää kaikkien häävieraiden tietävän asiasta.

Stanford: ”Ihmisten mielestä olet täysi *hora*.”
(Homofonia + kaksikieliset sanaleikit; Jakso 82)

4.2.1.2 Paronymia

Paronymiasta on kyse, kun erimerkityksiset ilmaukset äännetään ja kirjoitetaan lähes samalla tavalla. Tähän luokkaan kuuluvat Nashin (1985, 139) miimit sekä van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30–31) morfemaattinen vetovoima ja permutaatio. (Tuhkanen 1999, 34.) Permutaatio voi mielestäni joskus kuulua myös tyyppiin muunnellut sanonnat ja alluusiot (ks. luku 4.2.4.3).

Esimerkki 1

Carriella on Jimmy Choo -merkkiset kengät. Toinen kenkä putoaa jalasta.

Carrie: “I lost my *Choo*.” (Jakso 31)

Esimerkki 2

Carrie on ollut Kihon Natasha-vaimon järjestämällä hyväntekeväisyyslounaalla. Natasha lähettää Carrielle kiitoskortin, jossa on kirjoitusvirhe.

Carrie lukee ääneen: ”Harmi, etten päässyt *pakalle*.
P-A-K-A-L-L-E.” (Jakso 33)

Esimerkki 3

Carrie on uuden heilansa Jack Bergerin kanssa hampurilaisella.

Carrie kertojan äänellä: ”On nautinto haukata hyvää *burgeria* ja käydä treffeillä ihanan *Bergerin* kanssa.” (Jakso 76)

4.2.2 Morfologiaan perustuvat sanaleikit

Morfologiaan eli muoto-oppiin perustuvissa sanaleikeissä on muunneltu tai yhdistelty kielen pienimpiä merkitysyksiköitä, morfeemeja. Morfologisia sanaleikkejä ovat keksityt sanat, sananmukaisuus ja yhdistellyt sanat. (Tuhkanen 1999, 35–37.)

4.2.2.1 Keksityt sanat

Keksittyjä sanoja ovat kokonaan uudet sanat sekä sellaiset jo olemassa olevat sanat, joihin on lisätty uutta ainesta, kuten etu- tai loppuliite. Tämä uusi aines ei kuitenkaan tule suoraan toisesta sanasta, kuten yhdistellyissä sanoissa (ks. luku 4.2.2.3). (Tuhkanen 1999, 35.)

Keksittyihin sanoihin kuuluvat osa van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30) sanojen osien homonymiasta sekä osa Nashin (1985, 143) pseudomorfeista.

Esimerkki 1

Aidan ehdottaa Carrielle naimisiinmenoa Mauilla.

Aidan: “We’ll grab a couple of friends, down some Mai Tais, tie the knot. We can get *Maui-ed*.” (Jakso 63)

Esimerkki 2

Carrie kuvailee sitä tunnetta, kun joku ihminen tuo perhosia vatsaan.

Carrie: “Ok, let’s say it’s companionship. How do you sustain a relationship without the *zsa zsa zsu*²?” (Jakso 74)

Esimerkki 3

Carrie on hämillään kuultuaan uuden heilansa olevan biseksuaali.

Carrie: ”En tiedä, uskonko biseksuaalisuuteen. Se on pelkkä risteysasema matkalla *Homolaan*.” (Jakso 34)

4.2.2.2 Sananmukaisuus

Sananmukaisesti ymmärrettävät sanat ymmärretään normaalista poikkeavalla tavalla siten, että sana hajotetaan osiksi ja osat tulkitaan erikseen. Tähän sanaleikkityyppiin sopii osa Nashin (1985, 143) pseudomorfeista. (Tuhkanen 1999, 35.) Tuhkanen (emt. 35–36) ja Hakkarainen (2006, 30) laskevat sananmukaisiin sanaleikkeihin vain yksisanaiset ilmaukset,

²Lasken ilmauksen ”zsa zsa zsu” monimerkityksiseksi,

koska se käsittääkseni viittaa Carrien kuvaileman tunteen lisäksi perhosten siipien havinaan.

kun taas pidemmät ilmaukset kuuluvat heidän mielestään luokkaan sanontojen polysemia (ks. luku 4.2.3.4). Samalla he kuitenkin toteavat, että polysemiassa molemmat merkitykset ovat vakiintuneita, kun taas sananmukaisuudessa vain toinen merkitys on vakiintunut. Tämän vuoksi sananmukaiset sanonnat eivät voi mielestäni kuulua sanontojen polysemiaan, joten lasken ne tähän sanaleikkityyppiin – olkoonkin, ettei kyse enää tällöin ole morfologiaan vaan semantiikkaan perustuvista sanaleikeistä.

Esimerkki 1

Carrie istuu rannalla ja kuuntelee vanhan pariskunnan keskustelua.

Mies: "I was kinda hoping for a *skinny dip*."

Nainen: "There is nothing skinny about either of us." (Jakso 69)

Esimerkki 2

Carrie ja Miranda ovat lähdössä matkalle Samanthaan rikkaan miesystävän suihkukoneella.

Carrie kertojan äänellä: "That Friday, I picked up my fellow *jet-setter* on the way to the airport." (Jakso 69)

Esimerkki 3

Carrie on saanut elämänsä parasta seksiä. Samantha puolestaan on paljastanut seurustelevansa naisen kanssa.

Carrie: "Sain elämäni voimakkaimman [orgasmin]..."

Miranda: "Käytit sanaa järisyttävä."

Carrie: "Ja silti Samantha *pani paremmaksi*." (Jakso 52)

4.2.2.3 Yhdistellyt sanat

Yhdisteltyjä sanoja ovat yksisanaiset ilmaukset, joihin on yhdistetty kaksi eri sanaa (Tuhkanen 1999, 37). Lasken tähän sanaleikkityyppiin myös ilmaukset, joihin on sulautettu kaksi eri sanan osaa. Nash (1985, 143) kutsuu tähän ryhmään kuuluvia sanaleikkejä nimellä portmanteau.

Esimerkki 1

Samantha iskee joogatunnilta miehen.

Carrie kertojan äänellä: "Samantha spent the afternoon having multiple *yo-gasms*." (Jakso 11)

Esimerkki 2

Samantha määrittelee seksuaalisen suuntautumisensa.

Samantha: "I'm a *try-sexual*. I'll try anything once." (Jakso 34)

Esimerkki 3

Miranda, Carrie ja Charlotte odottavat Samanthaa lounaalle.

Samantha on juuri alkanut seurustella naisen kanssa.

Miranda: ”Missä se *lepakkonainen* viipyy?” (Jakso 52)

4.2.3 Semantiikkaan perustuvat sanaleikit

Semantiikkaan perustuvat sanaleikit leikittelevät sanastolla. Tähän ryhmään kuuluvat polysemia, sanontojen polysemia, yhdistellyt sanonnat ja termit sekä kaksikieliset sanaleikit. (Tuhkanen 1999, 38–41.) Luvussa 4.2.1 kerroin, että siirsin homonymian foneettisista sanaleikeistä tähän luokkaan. Lisäsin myös yhden uuden luokan, sanontojen homonymian.

4.2.3.1 Homonymia

Homonymisellä ilmauksella on kaksi tai useampia merkityksiä, jotka eivät liity toisiinsa. Homonyymit siis kirjoitetaan ja äännetään samalla tavalla. Ne ovat samanasuisia esimerkiksi siksi, että toinen samanasuinen sana on tullut kieleen lainateitse tai eriasuiset sanat ovat kehittyneet samanasuisiksi äänteellisen kehityksen vuoksi (Laalo 1989, 3). Van Baardewijk, van der Linden ja Niessen (1988, 30) luokittelivat neljä erilaista homonymiaa, joista tässä alaluvussa otan huomioon vain täydellisen leksikaalisen homonymian sekä sanojen osien homonymian. Lasken homonyymeiksi ainoastaan yksisanaiset ilmaukset ja fraasiverbit. Pidemmät homonyymiset ilmaukset kuuluvat luokkaan sanontojen homonymia (ks. luku 4.2.3.2).

Tutkimusaineistossani on useita sanaleikkejä, joista on vaikea tietää, kuuluvatko ne homonymiaan vai polysemiaan (ks. luku 4.2.3.3). Klaus Laalon (1989, 3) mukaan rajatapaukset ovatkin yleisiä ja on vaikea esittää vedenpitävää kriteeriä, jolla homonymia ja polysemia erotettaisiin toisistaan. Laalo (emt. 8–9) kuitenkin ehdottaa kolmea eri kriteeriä, etymologia-, intuitio- ja taivutuskriteeriä, joista mikään ei tosin tuo varmoja tuloksia. Koska kaikkien sanojen etymologiasta ei ole varmaa tietoa enkä voi tarkastella englanninkielistä lähtötekstiä taivutuskriteerin avulla, turvaudun intuitiokriteeriin. Sijoitan sanaleikin siihen luokkaan, joka tuntuu minusta oikealta.

Esimerkki 1

Charlotte ja Trey ovat palanneet häämatkalta. Trey kärsii erektio-ongelmista.

Carrie kertojan äänellä: “After many days on the golf course, Charlotte’s *handicap* had gone down twelve. Trey’s *handicap* had stayed the same.” (Jakso 43)

Esimerkki 2

Kotiapulainen on tonkinut luvatta Mirandan yöpöydänlaatikkoa. Miranda on huomauttanut asiasta.

Carrie kertojan äänellä: “Miranda knew she’d been right to take a *stand* because of her *night-stand*.” (Jakso 33)

Esimerkki 3

Samantha on kopeloinut kauneushoitolassa hierojaansa Kevinia. Kevinin esimies kuulee asiasta ja antaa Samanthalle porttikiellon.

Esimies: ”Suojelen henkilökuntani *jäseniä*.”

Carrie kertojan äänellä: ”Etenkin Kevinin *jäsentä*.” (Jakso 33)

4.2.3.2 Sanontojen homonymia

Sanontojen homonymiassa hauskuus perustuu sanonnan kuvaannollisen ja konkreettisen merkityksen eroon (Van Baardewijk et al. 1988, 30). Kuvaannollisuus ja konkreettisuus eivät mielestäni ole välttämätön kriteeri. Huomioin myös sanonnat, joiden merkitykset ovat millaisia tahansa – kunhan ne eivät liity toisiinsa. Sanonnoiksi lasken tässä yhteydessä kaikki homonyymiset ilmaukset, joissa on enemmän kuin yksi sana lukuun ottamatta fraasiverbejä. Tähän sanaleikkiluokkaan kuuluvat Nashin (1985, 141, 146) homonyymiset lauseet ja osa metaforasanaleikeistä. Tuhkasen (1999) ja Hakkaraisen (2006) pro gradu -tutkielmista sanontojen homonymia puuttuu kokonaan.

Esimerkki 1

Carrie ja hänen ystävänsä Stanford ovat Bitsy von Mufflingin ja Bobby Finen häissä. Stanford on vakuuttunut, että Bobby on homoseksuaali.

Stanford: “Something tells me Bitsy isn’t *doing Fine*.” (Jakso 74)

Esimerkki 2

Samantha puhuu miesten seksikäyttäytymisestä. Hänen mielestään naistenkin pitäisi harrastaa seksiä ilman tunteita.

Samantha: “...you can say *screw them* [men] and have sex like a man.” (Jakso 1)

Esimerkki 3

Miranda hakee asuntolainaa ja joutuu kirjoittamaan useaan paperiin olevansa naimaton.

Carrie kertojan äänellä: “In the course of one hour, Miranda had *checked more single women’s boxes* than her gynecologist.” (Jakso 17)

4.2.3.3 Polysemia

Polysemiasta on kyse, kun yhdellä ilmauksella on kaksi tai useampia merkityksiä, jotka liittyvät jollain tavalla toisiinsa. Polyseemiset sanat siis kirjoitetaan ja äännetään samalla tavalla. Lasken polyseemeiksi ainoastaan yksisanaiset ilmaukset ja fraasiverbit. Pidemmät ilmaukset kuuluvat luokkaan sanontojen polysemia (ks. luku 4.2.3.4). Aiemmin kerroin, miten vaikea polysemiaa ja homonymiaa on erottaa toisistaan. Erottamista vaikeuttaa entisestään se, että polyseemisten sanojen merkitykset voivat ajan kuluessa etäännyä toisistaan ja muuttua homonymisiksi. Tämä on yleisempää kuin se, että homonyminen sana muuttuisi polyseemiseksi. (Laalo 1989, 12.)

Esimerkki 1

Carrien vanha ystävä Laney on vaihtanut elämäntyyliään.

Carrie kertojan äänellä: “She met a Wall Street investment banker, married him and *moved* to Connecticut. That wasn’t supposed to happen. She was supposed to have sex with Sid Vicious and *move* to heroin.” (Jakso 10)

Esimerkki 2

Carrien ihastus Jack Berger kertoo kivuliaasta erostaan.

Berger: “My ex planted the garden, so we could enjoy fresh summer salads. We didn’t quite make it to the summer, so it’s more *fresh* pain than *fresh* vegetables.” (Jakso 74)

Esimerkki 3

Samanthan maine New Yorkin seurapiireissä on mennyttä, ja hän kääntyy seurapiirirouva Shippy Shipmanin puoleen. Shippy kuitenkin syyttää Samanthaa miestennielijäksi.

Shippy: ”Niin *makaa* kuin petaa. Ja senhän sinä osaat?” (Jakso 17)

4.2.3.4 Sanontojen polysemia

Sanontojen polysemiassa hauskuus perustuu sanonnan kuvaannollisen ja konkreettisen merkityksen eroon (Tuhkanen 1999, 38). Nyt kuvaannollisuus ja konkreettisuus ovat mielestäni välttämätön kriteeri, koska sanontojen merkitykset liittyvät toisiinsa. Sanonnoiksi

lasken tässä yhteydessä kaikki polyseemiset ilmaukset, joissa on enemmän kuin yksi sana lukuun ottamatta fraasiverbejä. Tähän ryhmään kuuluu osa Nashin (1985, 146) metaforasanaleikeistä.

Esimerkki 1

Carrie on lähtenyt Charlotten tueksi tallille. Carrie on kuitenkin alamaissa, koska Kiho on mennyt kihloihin.

Carrie kertojan äänellä: "The next day, I had promised to *hold Charlotte's hand* while she tried riding. It turned out, she needed to *hold mine* as well." (Jakso 30)

Esimerkki 2

Carrie herää hotellihuoneessaan herätyssoittoon. Kiho nukkuu hänen vieressään. Carrie tajuaa, etteivät he enää palaa yhteen.

Carrie kertojan äänellä: "Herätyssoiton jälkeen *silmäni aukenivat*." (Jakso 73)

Esimerkki 3

Carrie kertoo ystävilleen, että Kiho on tullut New Yorkiin sydänleikkaukseen. Miranda pitää Kihoa kylmänä ihmisenä.

Carrie: "Hän tuli sydämensä takia."

Miranda: "Saako hän vihdoin sydämen?" (Jakso 85)

4.2.3.5 Yhdistellyt sanonnat ja termit

Yhdistellyt sanonnat ja termit tuovat lukijan mieleen merkitysainesta muista ilmauksista. Tähän ryhmään kuuluviin sanaleikkeihin on yhdistelty kaksi sanontaa tai termiä (Tuhkanen 1999, 40). Sanonnoiksi lasken tässä yhteydessä kaikki ilmaukset, joissa on enemmän kuin yksi sana. Yhdisteltyjä sanontoja ovat Nashin (1985, 142) kontaktit ja sekoitukset.

Esimerkki 1

Samantha on mustasukkainen miesystävästään Richardista ja puristaa häntä nivusista kesken hyväntekeväisyystilaisuuden.

Samantha: "Exactly how many women are you fucking?"

Richard: "It's the black and white ball, not *the black and blue ball*." (Jakso 63)

Esimerkki 2

Samantha on ollut ahdistavilla vauvakutsuilla ja ryhtyy vastaiskuun.

Carrie kertojan äänellä: "Faced with her own inadequacies, Samantha did something only Samantha could do. She threw an *I-don't-have-a-baby shower*." (Jakso 10)

Esimerkki 3

Carrie osallistuu muotinäytökseen. Hänen asuaan vaihdetaan viime hetkellä, koska kilpailevalla muotitalolla on samanlainen asu. Muotisuunnittelija: “It’s a *fashion house of cards*, love.” (Jakso 50)

4.2.3.6 Kaksikieliset sanaleikit

Kaksikielisissä sanaleikeissä omankielinen merkitys välittyy homofonisen sattuman, homonyymisen muuntelun, semanttisen muuntelun tai sanasanaisen käännöksen seurauksena (Nash 1985, 145). Kyseessä siis on sanaleikkityyppi, joka yhdistyy toisten sanaleikkityyppien kanssa.

Esimerkki 1

Carrien yhden yön heila tanssii villisti Charlotten ja Harryn häissä. Stanfordin mielestä mies on varsinainen akrobaatti. Carrie ei ole samaa mieltä.

Carrie: “He’s a regular *jerk du soleil*.” (Kaksikieliset sanaleikit + homofonia; Jakso 82)

Esimerkki 2

Mirandan poikaystävä Steve on baarimikko. Samantha tietää, miten pariskunnan seksielämään tulee vipinää.

Samantha: ”Yllätä hänet menemällä baariin pelkässä päällystakissa.”

Carrie: ”Varsinainen *happy hour*.” (Kaksikieliset sanaleikit + sananmukaisuus; Jakso 21)

Esimerkki 3

Samantha on joogaopettajansa kanssa treffeillä.

Carrie kertojan äänellä: ”Kolmen vartin päästä Samantha ja Siddhartha siemailivat vihreää teetä *Tofu or not tofu* -ravintolassa.”

(Kaksikieliset sanaleikit + muunnellut sanonnat ja alluusiot; Jakso 11)

4.2.4 Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit

Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit välittyvät kontekstinsa avulla. Tässä tapauksessa kontekstina on kuva, joka voi joko tukea tulkintaa tai olla sen kanssa ristiriidassa.

Pragmatiikkaan perustuviin sanaleikkeihin kuuluvat myös intertekstuaaliset sanaleikit, joita kutsun nimellä muunnellut sanonnat ja alluusiot. (Tuhkanen 1999, 43.)

4.2.4.1 Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa

Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa -tyypin sanaleikeissä kuva vahvistaa ilmauksen jonkin merkityksen (Van Baardewijk et al. 1988, 32). Lähes kaikki tähän ryhmään kuuluvat sanaleikit ovat yhdistyneet johonkin toiseen sanaleikkityyppiin.

Esimerkki 1

Carrien ystävä Elizabeth odottaa puhelua miesystävältään. Kun sitä ei kuulu, Elizabeth soittaa miehelle katsellen samalla ulos ikkunasta. Ulkona sataa vettä.

Elizabeth: "Tim, it's Elizabeth, that's an awfully long *rain check!*"
(Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + sananmukaisuus; Jakso 1)

Esimerkki 2

Charlotte soittaa Carrielle kiihtyneenä. Carrie makaa lattialla liikkumattomana, koska on harrastanut liian rajua seksiä.

Carrie kertojan äänellä: "Clearly Charlotte was *bent out of shape*. And so was I." (Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + sanontojen polysemia; Jakso 82)

Esimerkki 3

Samantha tapailee palomiestä ja tutustuu tämän työpaikkaan. Hän keimailee miehelle pelkissä palomiehen haalareissa ja kypärässä.

Samantha: "Minusta olisi tullut loistava palomies. *Olen aina valmis.*" (Jakso 31)

4.2.4.2 Kuva ja teksti ristiriidassa

Kuva ja teksti ristiriidassa -tyypin sanaleikeissä kuvan ja tekstin tilanne eivät sovi yhteen (Van Baardewijk et al. 1988, 32). Tähän ryhmään kuuluvista sanaleikeistä jokainen on yhdistynyt toiseen sanaleikkityyppiin.

Esimerkki 1

Carrie on juuri harrastanut seksiä ilman tunteita ja tuntuu pystyvänsä mihin tahansa. Hän kävelee kadulla suoraan päin Kihoa.

Carrie kertojan äänellä: "*Nothing and no-one could get in my way.*" (Kuva ja teksti ristiriidassa + sanontojen polysemia; Jakso 1)

Esimerkki 2

Miranda on silmäleikkauksessa. Kuvassa näkyy tuntematon nainen, joka paloittelee ruokaansa veitsellä.

Carrie kertojan äänellä: "And while *Miranda was under the knife*³, Charlotte was having her first glass of white wine with her white knight. (Kuva ja teksti ristiriidassa + sananmukaisuus; Jakso 31)

Esimerkki 3

Charlotte on treffeillä leskimiehen kanssa ja on mielissään siitä, ettei mies puhu kuolleesta vaimostaan. Charlotte kuitenkin näkee vaimon kuvan miehen lompakossa.

Carrie kertojan äänellä: "Ex-vaimo *ei ollut kuvassa mukana*." (Kuva ja teksti ristiriidassa + sanontojen polysemia; Jakso 17)

4.2.4.3 Muunnellut sanonnat ja alluusiot

Sanontoja ja alluusioita muunnellaan lähinnä siten, että jokin sana ilmauksesta korvataan toisella. Osa sanonnoista ja alluusioista yhdistyy paronymiaan, homofoniaan tai kaksikielisiin sanaleikkeihin. Alluusio tarkoittaa peitettyä viittausta teokseen, paikkaan, tyyliuntaan, historiaan, tapahtumaan, tarinaan tai henkilöön (Turun yliopisto, Kääntämisen opetussanasto 2001). Tähän sanaleikkityyppiin kuuluvat Nashin (1985, 140) mimeettiset lauseet sekä Van Baardewijkin, van der Lindenin ja Niessenin (1988, 30–31) permutaatio.

Esimerkki 1

Charlotte on järjestänyt ystävilleen Anthonylle ja Stanfordinille sokkotreffit. Charlotte on kuvaillut Stanfordia Ed Harrisin näköiseksi. Anthony pettyy, kun Stanford osoittautuukin tavalliseksi kaljupääksi.

Anthony: "Ed Harris? Ed Harris? Try *Ed I-have-no-Harris*." (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + homofonia; Jakso 50)

Esimerkki 2

Samantha tapailee miestä, jolla on liian iso penis.

Carrie: "You broke up with James because he was too small, this guy is too big. Who are you, *Goldicocks*?" (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Jakso 30)

³ Tämän sanaleikin voisi sijoittaa myös tyyppiin "kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa", mikäli sanaleikkinä pitäisi vain ilmaisua "under the knife" eikä "Miranda was under the knife".

Esimerkki 3

Samantha on päättänyt iskeä uuden trendiravintolan tarjoilijan. Hän joutuu kuitenkin käymään viivytystaistelua, sillä ravintolassa on muitakin tarjoilijasta kiinnostuneita naisia.

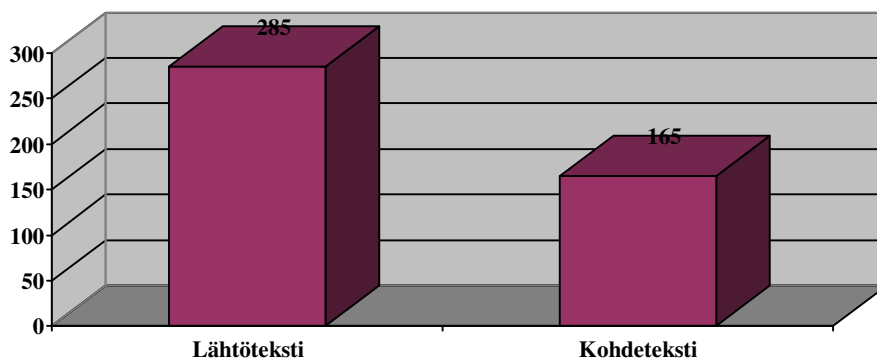
Carrie kertojan äänellä: ”...yksi kerrallaan naiset heittivät lautasliinan kehään.” (Jakso 76)

4.3 Sanaleikkityyppien esiintyminen aineistossa

Tässä luvussa analysoin sanaleikkien kokonaismääriä, sanaleikkityyppien tarkkoja kappalemääriä sekä sanaleikkityyppien suhteellisia osuuksia lähtö- ja kohdetekstissä. Käsittelem tutkimustuloksia kuvien ja taulukoiden avulla.

Kuva 1 havainnollistaa sanaleikkien kokonaismääriä lähtö- ja kohdetekstissä. Lähtötekstissä sanaleikkejä on 285 kappaletta ja kohdetekstissä 165 kappaletta. Siten sanaleikeistä on säilynyt 57,9 prosenttia ja kadonnut 42,1 prosenttia. Muutama kohdetekstin sanaleikki on tosin syntynyt kompensaaion seurauksena.

Kuva 1. Sanaleikkien kokonaismäärät lähtö- ja kohdetekstissä



Taulukko 1 havainnollistaa sanaleikkityyppien kappalemääriä lähtö- ja kohdetekstissä (LT ja KT) sekä lähtökielisten sanaleikkityyppien säilyvyysprosenttia kohdetekstissä⁴. Säilyvyysprosentit olen laskenut yhden desimaalin tarkkuudella. Olen numeroinut jokaisen sanaleikkityypin, jotta tyypit olisi helpompi hahmottaa. Numerot vastaavat tutkielmani

⁴ Lähtötekstissä on esimerkiksi 8 paronymiaan perustuvaa sanaleikkiä, kohdetekstissä 3.

Kun 3 jaetaan 8:lla ja kerrotaan 100:lla, paronymian säilyvyysprosentiksi saadaan 37,5.

alalukujen 4.2.1.1–4.2.4.3 kahta viimeistä numeroa. Esimerkiksi *homofoniaa* käsittelin luvussa 4.2.1.1, joten taulukossa käytän siitä tyyppinumeroa 1.1. Lähtötekstistä puuttuvien mutta kohdetekstistä löytyvien sanaleikkityyppien säilyvyysprosentin kohdalla taulukossa on pelkkä plusmerkki.

Taulukko 1. Sanaleikkityyppien kappalemäärät lähtö- ja kohdetekstissä sekä säilyvyysprosentit kohdetekstissä

Tyyppin numero	Tyyppi	LT (kpl)	KT (kpl)	KT %
1.1	Homofonia	17	0	0
1.1+3.7	Homofonia + kaksikieliset sanaleikit	3	1	33,3
1.1+4.3	Homofonia + muunnellut sanonnat ja alluusiot	2	0	0
1.2	Paronymia	8	3	37,5
1.2+3.7	Paronymia + kaksikieliset sanaleikit	0	1	+
1.2+4.3	Paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot	4	0	0
2.1	Keksityt sanat	4	3	75
2.1+3.7	Keksityt sanat + kaksikieliset sanaleikit	1	0	0
2.2	Sananmukaisuus	38	25	65,8
2.2+3.7	Sananmukaisuus + kaksikieliset sanaleikit	0	2	+
2.2+4.1	Sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	11	12	109,1
2.2+4.2	Sananmukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa	1	1	100
2.3	Yhdistellyt sanat	8	6	75
2.3+4.1	Yhdistellyt sanat + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0	1	+
3.1	Homonymia	23	6	26,1
3.1+4.1	Homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	2	0	0
3.2	Sanontojen homonymia	5	0	0
3.2+4.1	Sanontojen homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	1	0	0
3.3	Polysemia	54	27	50
3.3+3.7	Polysemia + kaksikieliset sanaleikit	0	1	+
3.3+4.1	Polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	11	7	63,6
3.4	Sanontojen polysemia	17	18	105,9
3.4+3.7	Sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit	1	0	0
3.4+4.1	Sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	11	9	81,8
3.4+4.2	Sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa	2	2	100
3.5	Yhdistellyt sanonnat ja termit	19	12	63,2
3.5+3.7	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit	2	1	50
3.5+4.1	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	2	0	0
3.7+4.3	Kaksikieliset sanaleikit + muunnellut sanonnat ja alluusiot	0	1	+
4.1	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	4	8	200
4.1+4.3	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + muunnellut sanonnat ja alluusiot	1	0	0
4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	33	18	54,5
	Yhteensä	285	165	57,9

Lähtö- ja kohdetekstissä on yhteensä 32 sanaleikkityyppiä. Lähtötekstissä sanaleikkityyppejä on 27, kohdetekstissä 22. Lähtötekstissä sanaleikkityypit näyttävät siis yhdistyvän hieman helpommin toisiinsa kuin kohdetekstissä. Yhdistelmäsanaleikkien toisena osapuolena on aina tyyppi *kaksikieliset sanaleikit, muunnellut sanonnat ja alluusiot, kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* tai *kuva ja teksti ristiriidassa*.

Eri sanaleikkityyppien kappalemäärät vaihtelevat paljon, lähtötekstissä nolasta 54:ään ja kohdetekstissä nolasta 27:ään. Lähtötekstin yleisimmät sanaleikkityypit ovat *polysemia* (54 kappaletta), *sananomukaisuus* (38 kappaletta) sekä *muunnellut sanonnat ja alluusiot* (33 kappaletta). Myös kohdetekstissä nämä tyypit ovat suosituimpia. *Polysemiaa* löytyy 27 kappaletta, *sananomukaisuutta* 25 kappaletta sekä *muunneltuja sanontoja ja alluusioita* 18 kappaletta. Tosin 18 kappaletta löytyy myös *sanontojen polysemiaa*.

Osa lähtötekstin sanaleikkityypeistä on jopa lisääntynyt kohdetekstissä. Nämä tyypit ovat *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sanontojen polysemia*. Eniten näistä on lisääntynyt *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, sillä tällaisia sanaleikkejä löytyy kohdetekstistä kaksinkertainen määrä lähtötekstiin verrattuna. Kahdessa muussa tyypissä ero ei ole yhtä merkittävä. Tyyppiä *sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* on 9,1 prosenttia enemmän kuin lähtötekstissä, tyyppiä *sanontojen polysemia* 5,9 prosenttia enemmän kuin lähtötekstissä.

Kahta sanaleikkityyppiä löytyy lähtö- ja kohdetekstistä täsmälleen sama määrä. Kyseessä ovat *sananomukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa* sekä *sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa*. Nämä ovat ainoat sanaleikkityypit, joissa esiintyy kuvan ja tekstin ristiriitaa. Näyttääkin siltä, että tyyppi *kuva ja teksti ristiriidassa* säilyy käänöksessä aina. Tosin tällaisia sanaleikkejä on aineistossa vain kolme kappaletta, ja niihin yhdistyneet *sananomukaisuus* ja *sanontojen polysemia* säilyvät muutoinkin hyvin.

Aineistossa on myös monia sanaleikkityyppejä, jotka ovat kyllä vähentyneet käänöksessä mutta säilyneet silti hyvin tai kohtalaisen hyvin (säilyvyysprosentti yli 50). Nämä tyypit ovat *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, keksityt sanat, yhdistellyt sanat, sananomukaisuus, polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Parhaiten eli 81,8-prosenttisesti on säilynyt *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, kun taas *keksityt sanat ja yhdistellyt sanat* ovat

molemmat säilyneet 75-prosenttisesti. *Sananmukaisuus, polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* sekä *yhdistellyt sanonnat ja termit* ovat nekin säilyneet yli 60-prosenttisesti. *Muunnelluista sanonnoista ja alluusioista* on säilynyt hieman yli puolet.

Jotkin sanaleikkityypit taas ovat vähentyneet käännöksessä selvästi, mutta niitä kuitenkin löytyy (säilyvyysprosentti enintään 50). Nämä tyypit ovat *polysemia, yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit, paronymia, homofonia + kaksikieliset sanaleikit* sekä *homonymia*. Tyypeistä *polysemia* sekä *yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit* on säilynyt tasan puolet, kun taas tyypeistä *paronymia* ja *homofonia + kaksikieliset sanaleikit* on säilynyt suurin piirtein kolmannes. *Homonymiasta* sen sijaan on säilynyt vain 26,1 prosenttia.

Kymmenen lähtötekstistä löytyvää sanaleikkityyppiä puuttuu kohdetekstistä kokonaan. Nämä tyypit ovat *homofonia, homofonia + muunnellut sanonnat ja alluusiot, paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot, keksityt sanat + kaksikieliset sanaleikit, homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, sanontojen homonymia, sanontojen homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit, yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* sekä *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + muunnellut sanonnat ja alluusiot*. *Homofoniaa* ja *sanontojen homonymiaa* lukuun ottamatta kaikki kohdetekstistä puuttuvat tyypit ovat yhdistelmäsanaleikkejä. Neljässä tyypissä yhdistelmäsanaleikin toisena osana on *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, kolmessa tyypissä *muunnellut sanonnat ja alluusiot* ja kahdessa tyypissä *kaksikieliset sanaleikit*. Toisaalta jos vertaillaan näiden yhdistelmäsanaleikkityyppien kappalemääriä, eniten sanaleikkejä (seitsemän kappaletta) häviää, kun sanaleikin toisena osana ovat *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Niiden kääntäminen näyttää vaikeutuvan etenkin, kun ne yhdistyvät *paronymiaan*, sillä muutoin paronymia ei ole mahdoton käännettävä. Toiseksi eniten yhdistelmäsanaleikkejä (kuusi kappaletta) häviää, kun sanaleikin toisena on *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Yhdistelmäsanaleikkejä, joiden toisena osana ovat *kaksikieliset sanaleikit*, häviää ainoastaan kaksi kappaletta.

Silmiinpistävää kohdetekstistä puuttuvien sanaleikkityyppien osalta on se, miten huonosti *homofonia* säilyy. Homofonisia sanaleikkejä on lähtötekstissä kaikkiaan 17 kappaletta, eikä silti yhtään säily käännöksessä. Näin käy myös, kun *homofonia* yhdistyy kaksi kertaa tyyppiin *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Toinen huomiota herättävä seikka on se, ettei lähtötekstin

sanontojen homonymiakaan (viisi kappaletta) säily käännöksessä. Se ei säily silloinkaan, kun se yhdistyy tyyppiin *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (yksi kappale). Samoin käy tavalliselle *homonymialle*, kun se yhdistyy tyyppiin *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (kaksi kappaletta).

Vaikka osa lähtötekstin sanaleikkityypeistä katoaa, kohdetekstistä löytyy toisaalta tyypejä, joita lähtötekstissä ei ole. Nämä tyypit ovat *paronymia + kaksikieliset sanaleikit*, *sananomukaisuus + kaksikieliset sanaleikit*, *yhdistellyt sanat + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *polysemia + kaksikieliset sanaleikit* sekä *kaksikieliset sanaleikit + muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Yhtä sanaleikkityyppiä lukuun ottamatta kaikkien tyyppien toisena osapuolena ovat *kaksikieliset sanaleikit*. Ne siis näyttävät yhdistyvän melko rikkaasti useisiin eri sanaleikkityyppeihin. Tällaisiin kohdetekstistä löytyviin sanaleikkityyppeihin kuuluu toisaalta vain kuusi sanaleikkiä. Lisäykset eivät siten ole kovin merkittäviä.

Kuvalla on av-kääntämisessä näkyvä rooli, mutta kuvan luulisi myös vaikeuttavan sanaleikkien kääntämistä. Tuloksista voi kuitenkin päätellä, että sanaleikkityypit, joiden hauskuus perustuu jollain tavalla kuvaan, säilyvät kokonaisuudessaan hyvin. Kuvaa hyödyntäviä sanaleikkejä on lähtötekstissä 46 kappaletta ja kohdetekstissä 40 kappaletta, joten niistä säilyy 87 prosenttia. Paremmiin säilyvät vain *sanontojen polysemiaa* (93,5 prosenttia) ja *yhdisteltyjä sanoja* (87,5 prosenttia) sisältävät sanaleikkityypit. Näissä luvuissa ovat kuitenkin mukana myös yhdistelmäsanaleikit, joten tulokset ovat suuntaa-antavia. Tällä laskutavalla huonoiten kuitenkin säilyvät juuri *homonymia* (24 prosenttia), *homofonia* (4,5 prosenttia) ja *sanontojen homonymia* (0 prosenttia), mihin kiinnitin jo aiemmin huomiota.

Sanaleikkityyppien kappalemäärien ja säilyvyysprosenttien lisäksi selvitin sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet. **Taulukko 2** havainnollistaa suhteellisia osuuksia lähtö- ja kohdetekstissä, eli kunkin tyypin prosentuaalista osuutta sanaleikkien kokonaismäärästä⁵. Olen laskenut sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet yhden desimaalin tarkkuudella.

Sekä lähtö- että kohdetekstin suhteellisesti yleisin sanaleikkityyppi on *polysemia*. Lähtötekstistä sitä löytyy lähes viidennes koko aineistosta, eli 18,9 prosenttia, ja

⁵ Lähtötekstissä on yhteensä 285 sanaleikkiä, joista 17 perustuu homofoniaan. Kun 17 jaetaan 285:llä ja kerrotaan 100:lla, homofonian suhteelliseksi osuudeksi lähtötekstissä saadaan 6 prosenttia.

kohdetekstistäkin 16,4 prosenttia. Toiseksi yleisin sanaleikkityyppi on molemmissa aineistoissa *sananomukaisuus*. Lähtötekstissä sananomukaisia sanaleikkejä on 13,3 prosenttia, kohdetekstissä jopa 15,2 prosenttia. Kolmanneksi yleisin tyyppi on niin ikään kummassakin

Taulukko 2. Sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet lähtö- ja kohdetekstissä

Tyyppin numero	Tyyppi	LT (%)	KT (%)
1.1	Homofonia	6	0
1.1+3.7	Homofonia + kaksikieliset sanaleikit	1,1	0,6
1.1+4.3	Homofonia + muunnellut sanonnat ja alluusiot	0,7	0
1.2	Paronymia	2,8	1,8
1.2+3.7	Paronymia + kaksikieliset sanaleikit	0	0,6
1.2+4.3	Paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot	1,4	0
2.1	Keksityt sanat	1,4	1,8
2.1+3.7	Keksityt sanat + kaksikieliset sanaleikit	0,4	0
2.2	Sananomukaisuus	13,3	15,2
2.2+3.7	Sananomukaisuus + kaksikieliset sanaleikit	0	1,2
2.2+4.1	Sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	3,9	7,3
2.2+4.2	Sananomukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa	0,4	0,6
2.3	Yhdistellyt sanat	2,8	3,6
2.3+4.1	Yhdistellyt sanat + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0	0,6
3.1	Homonymia	8,1	3,6
3.1+4.1	Homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0,7	0
3.2	Sanontojen homonymia	1,8	0
3.2+4.1	Sanontojen homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0,4	0
3.3	Polysemia	18,9	16,4
3.3+3.7	Polysemia + kaksikieliset sanaleikit	0	0,6
3.3+4.1	Polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	3,9	4,2
3.4	Sanontojen polysemia	6	10,9
3.4+3.7	Sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit	0,4	0
3.4+4.1	Sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	3,9	5,5
3.4+4.2	Sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa	0,7	1,2
3.5	Yhdistellyt sanonnat ja termit	6,7	7,3
3.5+3.7	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit	0,7	0,6
3.5+4.1	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	0,7	0
3.7+4.3	Kaksikieliset sanaleikit + muunnellut sanonnat ja alluusiot	0	0,6
4.1	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	1,4	4,8
4.1+4.3	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + muunnellut sanonnat ja alluusiot	0,4	0
4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	11,6	10,9
	Yhteensä	100	100

aineistossa sama, *muunnellut sanonnat ja alluusiot*, joita löytyy lähtötekstistä 11,6 prosenttia

ja kohdetekstistä 10,9 prosenttia. Tosin kohdetekstistä löytyy saman verran myös *sanontojen polysemiaa*. Edellä mainitut yleisimmät sanaleikkityypit muodostavat merkittävän osan aineistosta, 43,8 prosenttia lähtötekstistä ja 53,4 prosenttia kohdetekstistä. Kappalemäärien perusteella (ks. taulukko 1) olisin odottanut *polysemian*, *sananmukaisuuden* sekä *muunneltujen sanontojen ja alluusioiden* osuuksia paljon pienemmiksi kohdetekstiin verrattuna.

Kaikkien muiden sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet ovat sekä lähtö- että kohdetekstissä alle 10 prosenttia. Lähtötekstissä seuraavaksi yleisimpiä ovat *homonymia* (8,1 prosenttia), *yhdistellyt sanonnat ja termit* (6,7 prosenttia), *homofonia* ja *sanontojen polysemia* (molemmat 6 prosenttia). Kohdetekstistä nousevat esiin *yhdisteltyjä sanontoja ja termejä* (7,3 prosenttia) lukuun ottamatta eri tyypit: *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (7,3 prosenttia), *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (5,5 prosenttia), *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (4,8 prosenttia) sekä *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (4,2 prosenttia). Kaikissa näissä kohdetekstin viidessä tyypissä hauskuus perustuu kuvaan joko kokonaan tai osittain. Kohdeteksti näyttääkin hyödyntävän kuvaa suhteellisesti enemmän kuin lähtöteksti. Kun kaikki kuvaan liittyvät sanaleikit laskee yhteen, niiden osuus on lähtötekstissä 16,4 prosenttia ja kohdetekstissä 24,2 prosenttia.

Jäljelle jäävien lähtö- ja kohdetekstin sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet ovat melko pieniä, alle 4 prosenttia. Erityisen vähän on yhdistelmäsanaleikkejä, sillä lähes kaikkien niiden osuus on alle 2 prosenttia.

Taulukon mukaan suhteellisesti eniten käänöksessä ovat vähentyneet *homofonia* ja *homonymia*. Kokonaisuudessaan näyttää siltä, että kaikki *homofoniaa*, *homonymiaa* ja *sanontojen homonymiaa* sisältävät tyypit (yhdistelmäsanaleikit mukaan lukien) ovat selvästi harvinaisempia suomen kielessä. Suhteellisesti eniten sen sijaan ovat lisääntyneet *sanontojen polysemia*, *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Näyttääkin siltä, että kaikki *sananmukaisuutta* sisältävät tyypit ja lähes kaikki *sanontojen polysemiaa* sisältävät tyypit ovat suhteellisesti yleisempiä suomen kuin englannin kielessä.

4.4 Vertailua muihin tutkimuksiin

Luvussa 3.1 esittelin joitakin sanaleikkien kääntämisestä tehtyjä tutkimuksia. Vaikka näissä tutkimuksissa aineiston tyyppi, kielipari ja sanaleikkityyppien luokittelu poikkeavat jonkin verran omastani, tutkimustuloksia on silti kiinnostavaa vertailla. Esimerkiksi sarjakuva-aineisto ja televisiotekstitys ovat jokseenkin vertailukelpoisia, sillä molemmille on yhteistä tilanpuute sekä kuvan ja sanan yhteispeli. Mitä eri kielipareihin tulee, jotkut tutkijat ovat tehneet yleisiä olettamuksia sanaleikkien säilyvyydestä eivätkä ole yhdistäneet niitä tiettyyn kieleen. Sanaleikkityyppejä voin puolestaan vertailla siltä osin kuin ne ovat samoja.

Tutkimusaineistoni sanaleikeistä säilyi 57,9 prosenttia. Tämä luku sijoittuu ranskankielisten sarjakuvien käännöksiä tutkineiden Tuhkasen (1999) ja Hakkaraisen (2006) tutkimustulosten välimaastoon. Tuhkasen (1999, 59) aineistossa sanaleikeistä säilyi 61,5 prosenttia ja Hakkaraisen (2006, 48) suomenkielisessä aineistossa 54 prosenttia. Hakkaraisen ruotsinkielisessä aineistossa luku tosin oli 66 prosenttia, eli selvästi enemmän kuin omassa aineistossani (emt. 48). Hakkaraisen osalta keskityn tässä luvussa kuitenkin vain suomenkielisen aineiston tuloksiin.

Oman tutkielmani käännösprosentti on hieman korkeampi kuin van Baardewijkillä, van der Lindenillä ja Niessenillä (1988). Heidän tutkimissaan ranskankielisten romaanien ja sarjakuvien hollanninkielisissä käännöksissä sanaleikeistä säilyi 50 prosenttia, mutta kompensaatiosanaleikit mukaan lukien noin 54 prosenttia (emt. 33). Tutkielmani käännösprosentti on myös jonkin verran korkeampi kuin Gottliebillä (1997, 215), jonka tutkimassa englantilaissarjan tanskankielisessä tekstityksessä sanaleikeistä säilyi noin 51 prosenttia. Toisaalta Gottliebin (emt. 215) omassa käännösversiossa sanaleikeistä säilyi noin 96 prosenttia, eli huomattavasti enemmän kuin tässä tutkielmassa. Sama pätee Landheerin (1989, 41) lukuihin, sillä hänen mukaansa 80–90 prosenttia sanaleikeistä voidaan kääntää täysin tyydyttävällä tavalla.

Omassa tutkimuksessani oli mukana 32 sanaleikkityyppiä, kun taas esimerkiksi van Baardewijkillä, van der Lindenillä ja Niessenillä (1988) tyyppejä oli vain kolme. Heidän tutkimissaan romaaniaineistossa *polysemiasta* säilyi 71 prosenttia, *paronymiasta* 60 prosenttia ja *homonymiasta* 37 prosenttia. Sarjakuva-aineistossa vastaavat luvut olivat

44 prosenttia, 17 prosenttia ja 49 prosenttia. (Emt. 34.) Omassa aineistossani polysemiasta säilyi 50 prosenttia, paronymiasta 37,5 prosenttia ja homonymiasta vain 26,1 prosenttia. Polysemian prosenttiosuus on melko lähellä sarjakuva-aineiston lukua mutta matala verrattuna romaaniaineiston lukuun. Paronymian osuus puolestaan on paljon korkeampi kuin sarjakuva-aineistossa mutta toisaalta paljon matalampi kuin romaaniaineistossa. Tulokset ovat siis melko ristiriitaisia. Homonymian osuus taas on matala molempiin aineistoihin verrattuna.

Erityisen matala *homonymian* osuus 26,1 prosenttia on kuitenkin verrattuna Gottlieb (1997) tuloksiin. Homonymiasta säilyi hänen tutkimuksessaan 63 prosenttia, eli lähes 37 prosenttia enemmän kuin minulla. Sen sijaan *paronymian* osuus oli Gottliebillä vain 0,5 prosenttia suurempi. Gottlieb selvitti myös *homofonian* säilyvyysprosentin, joka oli 20. (Emt. 215.) Omassa tutkimuksessani homofonia hävisi kokonaan. Toisaalta yhdistyessään kaksikielisiin sanaleikkeihin se säilyi 33,3 prosentissa tapauksista.

Pro gradu -tutkielmani tulokset eroavat jonkin verran myös kandidaatintutkielmani (Ritala 2006) tuloksista. Kandidaatintutkielmassa (emt. 12) totesin, että *muunnellut sanonnat ja alluusiot* siirtyvät käännökseen erittäin huonosti, kun taas tässä tutkielmassa niistä säilyi yli puolet, eli 54,5 prosenttia. *Homonymian* säilyvyysprosentti taas on tässä tutkielmassa hyvin matala kandidaatintutkielman 50 prosenttiin verrattuna. *Polysemian* osuus, myös noin 50 prosenttia, on sen sijaan sama molemmissa tutkielmissa. *Homofonia* säilyi molemmissa tutkielmissa kaikkein huonoiten. (Emt. 12.)

Pro gradu -tutkielmani tulosten vertailu lienee helpointa Tuhkasen (1999) ja Hakkaraisen (2006) tutkimustuloksiin, koska heidän sanaleikkityyppien pääjakonsa on lähes samanlainen kuin minulla. Toisaalta yhdistelmäsanaleikit hankaloittavat vertailua. Omassa aineistossani on kaikkiaan 32 sanaleikkityyppiä, Hakkaraisen (emt. 49) aineistossa 20. Tuhkanen käyttää vain 14:ää päätyyppiä ja on laskenut yhdistelmäsanaleikit erillisiin luokkiin niiden osapuolten perusteella (1999, 62, 64).

Omassa tutkielmassani lähtö- ja kohdetekstin yleisimmät sanaleikkityypit sekä kappalemäärissä että suhteellisesti vertailtuna olivat *polysemia*, *sananomukaisuus* sekä *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Kohdetekstistä nousi esiin myös *sanontojen polysemia*. Tuhkasen (1999, 62, 64) aineistossa juuri sanontojen polysemia oli ylivoimaisesti yleisin sanaleikkityyppi sekä lähtö- että kohdetekstissä. Toiseksi ja kolmanneksi yleisimpiä

lähtötekstissä olivat *polysemia* ja *homofonia*, kohdetekstissä *paronymia* ja *sananmukaisuus* (emt. 62, 64). Hakkaraisen (2006, 49–50) aineistossa lähtötekstin yleisimmät tyypit olivat *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *homofonia*. Suomenkielisessä aineistossakin yleisimpiä olivat *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, mutta myös *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (emt. 49–50). Tuloksista voi päätellä, että polyseemiset sanaleikit ovat kokonaisuudessaan yleisiä eikä kuva rajoita kääntämistä.

Kappalemäärissä vertailtuna omassa aineistossani eniten väheni *homofonia* ja toiseksi eniten *sanontojen homonymia*. Myös Hakkaraisen (2006, 49) aineistossa homofonia väheni eniten, mutta toiseksi eniten vähenikin *polysemia*. Tuhkasen (1999, 62) aineistossa taas juuri *polysemia* väheni eniten ja *homofonia* toiseksi eniten. Vaikka edellisessä kappaleessa totesin, että polyseemiset sanaleikit ovat yleisiä, ne kuitenkin voivat selvästi vähentyä käännoksessä. Kappalemäärissä vertailtuna omassa aineistossani eniten lisääntyivät *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *sanontojen polysemia* ja *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Myös Hakkaraisen (2006, 49) aineistossa *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* lisääntyi huomattavan paljon, kun taas Tuhkasen (1999, 62) aineistossa lisääntyi *sananmukaisuus*. Sananmukaiset sanaleikit näyttävät siis olevan suomen kielessä hyvin yleisiä.

Suhteellisia osuuksia vertailtaessa omassa aineistossani eniten vähenivät *homofonia* ja *homonymia*, Tuhkasen (1999, 64) ja Hakkaraisen (2006, 50) aineistossa homofonian lisäksi *polysemia*. Eniten aineistossani lisääntyivät *sanontojen polysemia*, *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Tuhkasella (1999, 64) eniten lisääntyivät *sanontojen polysemia*, *sananmukaisuus* ja *paronymia*, kun taas Hakkaraisella lisääntyivät (2006, 50) *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*. Myös suhteellisten osuuksien vertailu vahvistaa aikaisemman väittämani, että sananmukaiset sanaleikit ovat suomen kielessä yleisiä.

5 KÄÄNNÖSSTRATEGIOIDEN ANALYYSI

5.1 Tämän tutkimuksen käänösstrategiat

Tässä tutkimuksessa käytän käänösstrategioiden luokittelua, joka pohjautuu Delabastitan (1996, 134) tekemään luokitteluun. Luokitteluni on itse asiassa hyvin samanlainen kuin Hakkaraisen (2006) pro gradu -tutkielmassa, vaikka Hakkaraisen strategiat perustuvatkin Jacqueline Henryn (2003) luokitteluun.

Delabastitan (1996, 134) kahdeksasta käänösstrategiasta olen jättänyt pois kolme, strategiat *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*, *ei-sanaleikki* → *sanaleikki* sekä *lisähuomautukset*. Strategian *sanaleikki* → *ei-sanaleikki* olen yhdistänyt strategiaan *sanaleikki* → *nolla*, sillä näitä kahta on joskus vaikea erottaa. Samasta syystä olen yhdistänyt strategian *ei-sanaleikki* → *sanaleikki* strategiaan *nolla* → *sanaleikki*. *Lisähuomautuksia* kohdetekstistä ei puolestaan löytynyt yhtään. Lisäksi päädyin jakamaan strategian *sanaleikki* → *sanaleikki* kahteen luokkaan sillä perusteella, muuttuuko sanaleikin tyyppi vai ei. Mielestäni on kiinnostavaa tietää, miten suuri osa sanaleikeistä pystytään pelastamaan alkuperäisestä poikkeavalla sanaleikkityypillä. Olen kirjoittanut Delabastitan sanaleikkityyppien nimet auki, koska hänen käyttämänsä nuolet eivät ole kovin lukijaystävällisiä ja nimet ovat muutoinkin epäselviä.

Seuraavissa alaluvuissa kerron lisää sanaleikkien käänösstrategioista ja annan jokaisesta strategiasta kolme esimerkkiä konteksteineen. Joissain tapauksissa kääntäjä on käyttänyt yhtä aikaa kahta eri käänösstrategiaa, ja annan esimerkkejä myös tällaisista tapauksista. Osa kohdetekstin sanaleikeistä on jopa rikkaampia kuin lähtötekstissä, sillä kääntäjä on paitsi onnistunut säilyttämään sanaleikin myös lisännyt siihen jonkin retorisen tehokeinon. Kerron kunkin esimerkin lopussa, mistä lähtö- ja kohdetekstin sanaleikkityypistä tai kohdetekstin retorisesta tehokeinosta on kyse. Olen kursivoinut kaikista esimerkeistä ilmaukset, joihin hauskuus perustuu.

5.1.1 Sanaleikkityypin säilyttäminen

Sanaleikkityypin säilyttäminen on itse keksimäni alastrategia Delabastitan (1996, 134) strategialle *sanaleikki* → *sanaleikki*. Sanaleikkiä ei käännetä millä tahansa sanaleikillä vaan sanaleikillä, joka on samaa tyyppiä kuin lähtötekstissä. Kohdekielisen sanaleikin merkitykset, tekstiympäristö, tyyli ja konnotaatiot voivat kuitenkin muuttua (Delabastita 1993, 195, 198–199). Tämä käänösstrategia yhdistyy joissain tapauksissa strategiaan *retorinen tehokeino*, jolloin kääntäjä on lisännyt tehokeinon oma-aloitteisesti sanaleikkiin. Tällainen retorinen tehokeino löytyy esimerkistä 3.

Esimerkki 1

Charlotte näkee puistossa hevosen, Samantha toisaalla raamikkaan miehen.

Carrie kertojan äänellä: “Meanwhile, across town Samantha was about to see a *stallion* of her own.”

Carrie kertojan äänellä: ”Samaan aikaan toisaalla Samantha kohtasi varsinaisen *orin*.” (Polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa LT + KT; Jakso 30)

Esimerkki 2

Carrie pohtii New Yorkin ihmissuhdekuvioita.

Carrie kertojan äänellä: “Welcome to *the age of un-innocence*.”

Carrie kertojan äänellä: ”Tervetuloa *viattomuuden lopun aikaan*.” (Muunnellut sanonnat ja alluusiot LT + KT; Jakso 1)

Esimerkki 3

Samantha vertailee Charlotten miesmakua omaansa.

Samantha: “You fantasize of a man with a fancy apartment and a stock portfolio. For me, it’s a fireman with a big *hose*.”

Samantha: ”Sinä unelmoit rikkaasta miehestä, minä palomiehestä, jolla on *letku letkeä*.” (Polysemia LT, polysemia + allitteraatio KT; Jakso 31)

5.1.2 Sanaleikkityypin muuttaminen

Sanaleikkityypin muuttaminen on itse keksimäni alastrategia Delabastitan (1996, 134) strategialle *sanaleikki* → *sanaleikki*. Sanaleikki käännetään sanaleikillä, joka on eri tyyppiä kuin lähtötekstissä. Käännöksessä voidaan paitsi siirtyä tyypistä toiseen myös kielen tasolta toiselle, kuten fonologiasta morfologiaan. Sanaleikin merkitykset, tekstiympäristö, tyyli ja konnotaatiotkin voivat muuttua. (Delabastita 1993, 192, 194–195, 198–199.) Tämä

käännösstrategia yhdistyy joissain tapauksissa strategiaan *retorinen tehokeino*, jolloin kääntäjä on lisännyt tehokeinon oma-aloitteisesti sanaleikkiin. Tällainen retorinen tehokeino löytyy esimerkistä 3.

Esimerkki 1

Carrie kaatuu muotinäytöksessä.

Stanford: "My God! She's *fashion road kill*."

Stanford: "Carrie on *muodin uhri*." (Yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa LT, sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa KT; Jakso 50)

Esimerkki 2

Carrie miettii, voiko entisen poikaystävän kanssa pysyä ystävänä.

Carrie kertojan äänellä: "Later that night, I got to thinking about the *ex factor*."

Carrie kertojan äänellä: "Illalla mietin *ex-yhtälöä*." (Homofonia LT, yhdistellyt sanat KT; Jakso 30)

Esimerkki 3

Carrie on tapaillut miestä, jolla on tarkkaavaisuushäiriö.

Carrie kertojan äänellä: "Walking home from ADD, Another Dating Disaster, I worried that there's a reason they call it *mind-blowing* sex. Maybe that kind of physical connection obliterates the chance of intellectual one."

Carrie kertojan äänellä: "Kun taas kerran kävelin kotia kohti ihmissuhteen raunioilta, ajattelin, että *järisyttävä* seksi on *järisyttävää*, koska niin syvä fyysinen yhteys sulkee pois henkisen yhteyden." (Sananmukaisuus LT, polysemia + toisto KT; Jakso 52)

5.1.3 Identtinen sanaleikki

Identtinen sanaleikki vastaa Delabastitan (1996, 134) strategiaa *sanaleikki LT* → *sanaleikki KT*. Sanaleikkiä ei käännetä, vaan se siirretään sellaisenaan kohdetekstiin (emt. 134). Useimmissa aineistoni esimerkeissä sanaleikin tyyppi muuttuu siirron myötä kaksikieliseksi sanaleikiksi. Siitä huolimatta tällaiset esimerkit eivät kuulu ryhmään *sanaleikkityypin muuttaminen*. Sanaleikkityypin muuttaminen -strategian edellytyksenä on nimenomaan se, että lähtötekstin sanaleikki käännetään eikä sitä vain siirretä.

Esimerkki 1

Charlotte on menossa naimisiin juutalaismiehen kanssa ja esittelee häöpukuaan ystävälleen Anthonylle.

Anthony: “Okay? You’re *Audrey Hepburnowitz*.”

Anthony: ”Olet ilmetty *Audrey Hepburnowitz*.” (Muunnellut sanonnat ja alluusiot LT + KT; Jakso 82)

Esimerkki 2

Samantha kertoo vauhdikkaasta illastaan.

Samantha: “Last night, I could not stop thinking about a Big Mac. I finally had to get dressed, go out and pick up a guy.”

Miranda: “Talk about a *Happy Meal*!”

Samantha: ”Hekumoin viime yönä BicMacistä. Lopulta piti mennä iskemään mies.”

Miranda: ”Siinä vasta *Happy Meal*.” (Sananmukaisuus LT, sananmukaisuus + kaksikieliset sanaleikit KT; Jakso 50)

Esimerkki 3

Carrie juttelee pianobaarissa muusikkoystävälleen Bobbylle.

Charlotte: “How long have you too known each other?”

Bobby: “*Cats* was just kittens.”

Charlotte: ”Kuinka olette tutustuneet?”

Bobby: ”Kun *Cats* oli kissanpentuasteella.” (Polysemia LT, polysemia + kaksikieliset sanaleikit KT; Jakso 74)

5.1.4 Retorinen tehokeino

Retorinen tehokeino vastaa Delabastitan (1996, 134) strategiaa *sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*. Retorinen tehokeino on käänösstrategia, jossa sanaleikki korvataan esimerkiksi allitteraatiolla, assonanssilla, toistolla, ironialla, paradoksilla, riimillä, metaforalla tai alluusiolla (Delabastita 1993, 207–208). Aineistossani esiintyvistä tehokeinoista suurin osa on allitteraatiota eli alkusointua. Pelkkää konsonanttien muodostamaa allitteraatiota en ole huomionnut, ellei se esiinny vähintään kolmessa vierekkäisessä tai lähekkäisessä sanassa tai ole poikkeuksellisen voimakas kahdessa vierekkäisessä sanassa. Jos konsonanttien muodostama allitteraatio esiintyy vain kahdessa sanassa, on mielestäni vaikea tietää, onko se pelkkää sattumaa. Konsonanttien muodostama allitteraatio on sitä paitsi tehottomampi keino kuin samalla vokaalilla tai saman vokaalin ja konsonantin yhdistelmällä alkavien tavujen allitteraatio (Jyväskylän yliopisto, Kielikeskus). Allitteraation lisäksi aineistossani esiintyvät myös tehokeinot alluusio, toisto, metafora ja riimi.

Esimerkki 1

Charlotte, Samantha ja Richard istuvat Richardin suihkukoneessa. Richard lahjoittaa Samanthalle helminauhastringit ja puhuu samalla pikkutuhmia. Charlotte kutoo aikansa kuluksi.

Carrie kertojan äänellä: "Knit one, *purl* two would never sound the same to Charlotte again."

Carrie kertojan äänellä: "Helmien *hohto* hiipui Charlotten silmissä." (Homofonia LT, allitteraatio KT; Jakso 69)

Esimerkki 2

Samantha varjostaa peruukki päässä miesystäväänsä Richardia.

Carrie kertojan äänellä: "There she was. Miss Sassy in her *shag*, trying to catch Richard with his lunch time *shag*."

Carrie kertojan äänellä: "Polkkatukkainen *neiti etsivä* yritti yllättää Richardin rysän päältä." (Homonymia LT, alluusio KT; Jakso 66)

Esimerkki 3

Samantha on selibaatissa.

Carrie kertojan äänellä: "After all, she'd *come* this far. She could continue not to *come* at all."

Carrie kertojan äänellä: "Näin *pitkälle päästyään* Samantha *päätti* pidättäytyä täysin." (Polysemia LT, allitteraatio KT; Jakso 11)

5.1.5 Poisto

Poisto vastaa Delabastitan (1996, 134) strategioita *sanaleikki* → *ei-sanaleikki* ja *sanaleikki* → *nolla*. Sanaleikki jätetään kääntämättä, eikä sitä korvata edes retorisella tehokeinolla. Lasken tähän ryhmään poistot, joissa tekstikohta häviää kokonaan. Huomioin myös poistot, joissa sanaleikki käännetään ilmauksella, joka ei ole sanaleikki mutta joka säästää lähtötekstin sanaleikin molemmat merkitykset tai toisen niistä. (Emt. 1996, 134.)

Esimerkki 1

Carrien entisen miesystävän Kihon asuntoon liittyy sekä nautinnollisia että ikäviä muistoja.

Carrie: "A half hour later, and I was back at Big's, the site of so many past *little deaths* [la petite mort]."

Carrie: "Päädyin Kihon asunnolle, missä moni unelma oli kuollut." (Sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit LT; Jakso 17)

Esimerkki 2

Charlotte moittii Harryn rumaa havaijipaitaa.

Harry: "This is not tropical. It's *Tiki*."

Charlotte: "Please *Tiki* it off."

Harry: "Tämä on tahitipaita."

Charlotte: "Riisu se, ole kiltti." (Homofonia LT; Jakso 74)

Esimerkki 3

Samantha on mustasukkainen, sillä hänen miesystävänsä hotellisviitissä käy nuori, kaunis siivoaja.

Samantha: "Terry, was it? That'll be easy to remember. Terry with her terry cloth towels."

Samantha: "Terry ja hänen froteepyyhkeensä." (Homonymia LT; Jakso 69)

5.1.6 Kompensaatio

Kompensaatio vastaa Delabastitan (1996, 134) strategioita *ei-sanaleikki* → *sanaleikki* ja *nolla* → *sanaleikki*. Sanaleikki lisätään tekstikohtaan, jonka tilalla lähtötekstissä on jotain muuta kuin sanaleikki, tai kohdetekstiin lisätään täysin uusi sanaleikin sisältävä tekstikohta. Yleensä kääntäjä käyttää tätä strategiaa kompensoidakseen muualla menettämiään sanaleikkejä. (Emt. 134.)

Esimerkki 1

Samantha esittelee aamiaispöydässä uutta vibraattoriaan.

Samantha: "Please, it's LA. No-one cares if your egg whites have a side of cock."

Samantha: "Ei L.A:ssa kukaan välitä, jos aamiaispöydässä vilahtaa *muna*." (Homonymia KT; Jakso 43)

Esimerkki 2

Aidan hajottaa moukarilla Carrien seinää. Carrieta ahdistaa, että heidän parisuhteensa etenee liian nopeasti.

Carrie: "I didn't want to say anything, but then that thing came through my wall."

Carrie: "En aikunut sanoa mitään, mutta sitten *seinä alkoi kaatua*." (Sanontojen polysemia KT; Jakso 63)

Esimerkki 3

Carrie yrittää saada huonoon seksielämäänsä vauhtia juottamalla miesystävänsä humalaan.

Carrie kertojan äänellä: "Since we were oh for two, I figured two for one was a good idea."

Carrie kertojan äänellä: "Kuiva seksielämä kaipasi *kostuketta*." (Sananmukaisuus KT; Jakso 76)

5.2 Käännösstrategioiden esiintyminen aineistossa

Tässä luvussa analysoin käännösstrategioiden kappalemääriä ja suhteellisia osuuksia. Lisäksi selvitän, mitä käännösstrategioita eri sanaleikkityypeille käytetään. Käsitellen tutkimustuloksia taulukoiden avulla.

Taulukko 3 havainnollistaa käännösstrategioiden kappalemääriä ja suhteellisia osuuksia. Suhteellinen osuus tarkoittaa kunkin strategian prosentuaalista osuutta strategioiden kokonaismäärästä⁶. Käännösstrategioita on yhteensä kahdeksan. Kaksi niistä on yhdistelmästrategioita, joiden toisena osapuolena on retorinen tehokeino. Olen antanut jokaiselle strategialle symbolin Hakkaraisen (2006, 55) esimerkkiä noudattaen.

Taulukko 3. Käännösstrategioiden kappalemäärät ja suhteelliset osuudet

Käännösstrategian symboli	Käännösstrategia	Kappalemäärä	Suhteellinen osuus (%)
<<	Sanaleikkityypin säilyttäminen	84	29
<< *	Sanaleikkityypin säilyttäminen + retorinen tehokeino	15	5,2
#	Sanaleikkityypin muuttaminen	36	12,4
# *	Sanaleikkityypin muuttaminen + retorinen tehokeino	13	4,5
=	Identtinen sanaleikki	12	4,1
*	Retorinen tehokeino	24	8,3
+	Kompensaatio	5	1,7
—	Poisto	101	34,8
	Yhteensä	290	100

Suosituin yksittäinen käännösstrategia on **poisto**. Poistoon on turvauduttu 101 tapauksessa, mikä tarkoittaa hieman yli kolmannesta koko aineistosta. Luku kuulostaa suurelta, mutta toisaalta muut seitsemän käännösstrategiaa käsittävät yhteensä 65,2 prosenttia. Muut strategiathan sitä paitsi säilyttävät sanaleikit kokonaan tai korvaavat ne jotenkin. Poistoja olisi huomattavasti enemmän, ellei kääntäjä olisi pelastanut menetettyjä sanaleikkejä **retorisilla tehokeinoilla** tai **kompensaatiolla**. Retorisia tehokeinoja on 24 kappaletta, eli 8,3 prosenttia koko aineistosta. Kompensaatioita puolestaan on viisi kappaletta, eli vain 1,7 prosenttia koko

⁶ Käännösstrategioita on yhteensä 290. Esimerkiksi strategia *sanaleikkityypin säilyttäminen* esiintyy 84 kertaa. Kun 84 jaetaan 290:llä ja kerrotaan 100:lla, strategian suhteelliseksi osuudeksi saadaan 29 prosenttia.

aineistosta. Siten kompensatio on kaikkein harvinaisin käänösstrategia.

Toiseksi suosituin käänösstrategia on **sanaleikkityypin säilyttäminen**. Tällaisia tapauksia on 84 kappaletta, eli hieman alle kolmannes koko aineistosta. Lisäksi 15 tapauksessa tyyppi paitsi säilyy se myös sisältää **retorisen tehokeinon**. Näin ollen sanaleikkityyppi itse asiassa säilyy kaikkiaan 99 tapauksessa, eli 34,2 prosentissa koko aineistosta.

Kolmanneksi suosituin käänösstrategia on **sanaleikkityypin muuttaminen**. Tällaisia tapauksia on 36 kappaletta, eli 12,4 prosenttia koko aineistosta. Lisäksi 13 tapauksessa tyyppi paitsi muuttuu se myös sisältää **retorisen tehokeinon**. Siten sanaleikkityyppi muuttuu kaikkiaan 49 tapauksessa, eli 16,9 prosentissa koko aineistosta.

Toista ääripäätä edustaa strategia **identtinen sanaleikki**, joka on käänösstrategioista toiseksi harvinaisin heti kompensatian jälkeen. Identtisiä sanaleikkejä löytyy ainoastaan 12 kappaletta, eli 4,1 prosenttia koko aineistosta.

Taulukko 4 havainnollistaa sanaleikkityyppien käänösstrategioiden kappalemääriä ja suhteellisia osuuksia. Suhteellinen osuus tarkoittaa käänösstrategian prosentuaalista osuutta sanaleikkityypin kokonaisuudesta⁷. Käytän sanaleikkityypeistä sekä numeroita että nimiä, jotka esittelin luvussa 4.3 taulukossa 1. Käänösstrategioista käytän symboleita, jotka esittelin edellisellä sivulla taulukossa 3. Käänösstrategioiden alla olevissa sarakkeissa taulukossa 4 on kaksi lukua. Ylempi tarkoittaa käänösstrategian kappalemäärää, alempi suhteellista osuutta.

Taulukosta näkyy, että kahden sanaleikkityypin kohdalla on käytetty kaikkia käänösstrategioita. Nämä tyypit ovat *sananomukaisuus* ja *polysemia*, ja niiden yleisimmät käänösstrategiat ovat **poisto** ja **sanaleikkityypin säilyttäminen**. Monipuolisesti kääntyvät myös *yhdistellyt sanonnat ja termit* sekä *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Yhdistellyt sanonnat ja termit on useimmiten käännetty strategialla **poisto**, kun taas muunnellut sanonnat ja alluusiot poiston lisäksi strategialla **sanaleikkityypin säilyttäminen**.

⁷ Esimerkiksi *homofonia* esiintyy lähtötekstissä 17 kertaa, ja 5 tapauksessa se on käännetty strategialla *sanaleikkityypin muuttaminen*. Kun 5 jaetaan 17:llä ja kerrotaan 100:lla, strategian suhteelliseksi osuudeksi saadaan 29,4 prosenttia.

Taulukko 4. Sanaleikkityyppien käännostrategioiden kappalemäärät ja suhteelliset osuudet

Tyyppin numero	Tyyppi	<<	<< *	#	# *	=	*	–	Yht. Kpl %
1.1	Homofonia			5 29,4		1 5,9	3 17,6	8 47,1	17 100
1.1+3.7	Homofonia + kaksikieliset sanaleikit			1 33,3		1 33,3		1 33,3	3 100
1.1+4.3	Homofonia + muunnellut sanonnat ja alluusiot							2 100	2 100
1.2	Paronymia			2 25		1 12,5	1 12,5	4 50	8 100
1.2+4.3	Paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot			1 25	1 25			2 50	4 100
2.1	Keksityt sanat	1 25				1 25	2 50		4 100
2.1+3.7	Keksityt sanat + kaksikieliset sanaleikit							1 100	1 100
2.2	Sananmukaisuus	12 31,6	1 2,6	5 13,2	3 7,9	2 5,3	2 5,3	13 34,2	38 100
2.2+4.1	Sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	7 63,6	1 9,1					3 27,3	11 100
2.2+4.2	Sananmukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa	1 100							1 100
2.3	Yhdistellyt sanat	1 12,5		2 25	1 12,5		1 12,5	3 37,5	8 100
3.1	Homonymia	3 13		3 13	1 4,3		4 17,4	12 52,2	23 100
3.1+4.1	Homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa				1 50			1 50	2 100
3.2	Sanontojen homonymia			1 20	1 20		1 20	2 40	5 100
3.2+4.1	Sanontojen homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa			1 100					1 100
3.3	Polysemia	15 27,8	6 11,1	5 9,3	2 3,7	1 1,9	3 5,6	22 40,7	54 100
3.3+4.1	Polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	6 54,5	1 9,1	2 18,2	2 18,2				11 100
3.4	Sanontojen polysemia	10 58,8	1 5,9	1 5,9			1 5,9	4 23,5	17 100
3.4+3.7	Sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit							1 100	1 100
3.4+4.1	Sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	5 45,5	2 18,2	1 9,1			1 9,1	2 18,2	11 100
3.4+4.2	Sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa	2 100							2 100
3.5	Yhdistellyt sanonnat ja termit	5 26,3	1 5,3	1 5,3		1 5,3	3 15,8	8 42,1	19 100
3.5+3.7	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit				1 50	1 50			2 100
3.5+4.1	Yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa			2 100					2 100
4.1	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa	4 100							4 100
4.1+4.3	Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + muunnellut sanonnat ja alluusiot			1 100					1 100
4.3	Muunnellut sanonnat ja alluusiot	12 36,4	2 6,1	2 6,1		3 9,1	2 6,1	12 36,4	33 100

Osa sanaleikkityypeistä on käännetty vain yhdellä strategialla. Yhtä tyyppiä lukuun ottamatta kaikki näistä ovat yhdistelmäsanaleikkejä. *Homofonia + muunnellut sanonnat ja alluusiot, keksityt sanat + kaksikieliset sanaleikit* sekä *sanontojen polysemia + kaksikieliset sanaleikit* on aina käännetty strategialla **poisto**. *Sananmukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa, sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa* sekä *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* on puolestaan käännetty aina strategialla **sanaleikkityypin säilyttäminen**. Strategia **sanaleikkityypin muuttaminen** taas on käytössä, kun kyseessä ovat *sanontojen homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, yhdistellyt sanonnat ja termit + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* sekä *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + muunnellut sanonnat ja alluusiot*.

Seuraavaksi tarkastelen käänносstrategioita erikseen ja selvitän, minkä sanaleikkityyppien kohdalla kutakin strategiaa käytetään eniten. Toisin sanoen vertailen strategioiden suhteellisia osuuksia. Tässä vaiheessa en kuitenkaan enää huomioi edellisessä kappaleessa luettelemiani sanaleikkityyppejä, jotka on käännetty vain yhdellä strategialla.

Sanaleikkityypin säilyttäminen on yleisin käänносstrategia sanaleikkityypeille *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (63,6 prosenttia), *sanontojen polysemia* (58,8 prosenttia), *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (54,5 prosenttia) sekä *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (45,5 prosenttia). Strategia **sanaleikkityypin säilyttäminen + retorinen tehokeino** on suosituin lähes samojen tyyppien kohdalla. Strategioiden suhteelliset osuudet vain ovat selvästi pienempiä. Tyypin *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* osalta suhteellinen osuus on 18,2 prosenttia, *polysemian* osalta 11,1 prosenttia ja tyyppien *polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* sekä *sananmukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* osalta 9,1 prosenttia. Tuloksista voi päätellä, että polysemia, sanontojen polysemia, sananmukaisuus sekä kuvan ja sanan yhteispeli edesauttavat sanaleikkityypin säilymistä.

Sanaleikkityypin muuttaminen on suosituin strategia, kun kyseessä ovat sanaleikkityypit *homofonia + kaksikieliset sanaleikit* (33,3 prosenttia) ja *homofonia* (29,4 prosenttia). Myös kun tyyppinä on *paronymia, paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot* tai *yhdistellyt sanat*, sanaleikin tyyppi muuttuu 25 prosentissa tapauksista. **Sanaleikkityypin muuttaminen + retorinen tehokeino** puolestaan on käytössä etenkin tyypeille *homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (50 prosenttia), *yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit* (50 prosenttia) sekä *paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot* (25 prosenttia). Tuloksista

voi päätellä, että homofonia ja paronymia edesauttavat sanaleikkityypin muuttumista.

Identtistä sanaleikkiä käytetään eniten tyypeissä *yhdistellyt sanonnat ja termit + kaksikieliset sanaleikit* (50 prosenttia), *homofonia + kaksikieliset sanaleikit* (33,3 prosenttia) sekä *keksityt sanat* (25 prosenttia). Näyttää siltä, että sanaleikillä on taipumus siirtyä sellaisenaan kohdetekstiin, kun se sisältää kaksikielisen sanaleikin.

Menetettyjä sanaleikkejä korvaava **retorinen tehokeino** on käytössä etenkin silloin, kun kyse on tyypeistä *keksityt sanat* (50 prosenttia), *sanontojen homonymia* (20 prosenttia), *homofonia* (17,6 prosenttia) ja *homonymia* (17,4 prosenttia). Tästä voi päätellä, että jonkinasteista homonymiaa sisältäviä sanaleikkityyppejä voidaan pelastaa tehokeinolla.

Viimeinen käänösstrategia on **poisto**, jonka suhteelliset osuudet ovat kaikissa tyypeissä melko korkeita. Korkeimpia ne ovat kuitenkin tyypeissä *homonymia* (52,2 prosenttia), *homonymia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* (50 prosenttia), *paronymia* (50 prosenttia), *paronymia + muunnellut sanonnat ja alluusiot* (50 prosenttia) sekä *homofonia* (47,1 prosenttia). Näyttääkin siltä, että monet homonymiaa, paronymiaa ja homofoniaa sisältävät sanaleikit häviävät usein käännöksestä kokonaan.

5.3 Vertailua muihin tutkimuksiin

Luvussa 3.3 esittelin sanaleikkien käänösstrategioista tehtyjä tutkimuksia. Vaikka näissä tutkimuksissa aineiston tyyppi, kielipari ja käänösstrategioiden luokittelu poikkeavat omastani, käänösstrategioiden osuuksia on silti kiinnostavaa vertailla.

Sanaleikkityypikohtaisia käänösstrategiaosuuksia en voi kuitenkaan vertailla, sillä niitä ei käsitellä kyseisissä tutkimuksissa.

Pro gradu -tutkielmani käänösstrategiaosuudet ovat melko samanlaisia kuin Gottliebillä (1997). Hänen (emt. 215) tutkimassaan englantilaissarjan tanskankielisessä tekstityksessä suosituin käänösstrategia oli *sanaleikin kääntäminen sanaleikillä* (50 prosenttia). Omassa tutkielmassani vastaava luku on 55,2 prosenttia, jos mukaan lasketaan kaikki sanaleikin säilyttävät strategiat.

Gottlieb (1997, 215) tutkimuksen toiseksi suosituin strategia oli *sanaleikin kääntäminen toisenlaisella vitsillä* (30,8 prosenttia). Tämän strategian vertaaminen omaan aineistooni on hankalaa, sillä tällaiset toisenlaiset vitsit kuuluvat minulla strategiaan **poisto**, jonka osuus on 34,8 prosenttia. Gottlieb (emt. 215) taas on jakanut poiston kahteen eri luokkaan, *sanaleikin kääntämättä jättämiseen* (7,7 prosenttia) ja *koko tekstikohdan poistamiseen* (5,8 prosenttia). Jos nämä kaksi poistostrategiaa yhdistää strategiaan *sanaleikin kääntäminen toisenlaisella vitsillä*, poistojen osuudeksi tulee Gottlieb (1997, 215) aineistossa peräti 44,3 prosenttia, mikä on lähes 10 prosenttia enemmän kuin omassa aineistossani.

Retorisia tehokeinoja Gottlieb (1997, 215) aineistossa käytettiin säästeliäästi, sillä niiden osuus oli vain 5,7 prosenttia. Omassa aineistossani tehokeinojen osuus oli hieman suurempi, 8,3 prosenttia, ja lisäksi niitä esiintyi tehosteena 9,7 prosentissa sanaleikeistä. Gottlieb (emt. 223) otti kantaa myös *kompensatioon*, joka on hänen mukaansa yllättävän yleinen strategia. Hänen (emt. 215) tutkimuksessaan menetetyistä sanaleikeistä kompensoitiin kuitenkin vain 4 prosenttia. Omassa aineistossani kompensaaion osuus oli vain 1,7 prosenttia, mutta tämä luku on laskettu käänösstrategioiden kokonaismäärästä eikä pelkästään menetetyistä sanaleikeistä. Osuus menetetyistä sanaleikeistä olisi 3 prosenttia, mikä on jo hyvin lähellä Gottlieb (1997, 215) tulosta.

Helppointa tutkimustulosten vertailu lienee Hakkaraisen (2006) pro gradu -tutkielman tuloksiin, sillä hänen käänösstrategialuokkansa ovat lähes samanlaiset kuin minulla. Yhdistelmästrategioita hän ei tosin ole ottanut huomioon. Keskityn tässä ainoastaan Hakkaraisen sarjakuva-aineistoon, joka on käännetty suoraan ranskasta suomeksi – en aineistoon, joka on käännetty ruotsin kautta suomeksi.

Hakkaraisen (2006, 56) aineiston suosituin käänösstrategia oli *sanaleikin kääntämättä jättäminen*, jonka osuus oli noin 54 prosenttia. Omassa aineistossani vastaava strategia, **poisto**, oli niin ikään suosituin, mutta sen osuus oli lähes 20 prosenttia pienempi. Strategiaa *sanaleikin tyyppi säilyy* oli Hakkaraisen (emt. 56) aineistossa noin 30 prosenttia. Omassa aineistossani tyyppi säilyi 29 prosentissa tapauksista. Toisaalta kun mukaan laskee strategian **sanaleikkityypin säilyttäminen + retoriset tehokeinot**, sanaleikin tyyppi säilyi aineistossani jopa 34,2 prosentissa tapauksista. Myös strategia *sanaleikin tyyppi muuttuu* on molemmissa tutkielmissa lähes yhtä suosittu. Hakkaraisella (emt. 56) tyyppi muuttui noin 13 prosentissa tapauksista, minulla 12,4 prosentissa. Kun mukaan laskee strategian **sanaleikkityypin**

muuttaminen + retoriset tehokeinot, tyyppi muuttui aineistossani 16,9 prosentissa tapauksista.

Muissa käänösstrategioissa erot ovat paljon selvemmat. Hakkaraisen (2006, 56) aineistossa *kompensoituja sanaleikkejä* oli jopa 7,5 prosenttia, minun aineistossani vain 1,7 prosenttia. Suuri ero on myös *retorisissa tehokeinoissa*, joita Hakkaraisen (emt. 56) aineistossa oli vain 2,2 prosenttia, kun taas minulla 8,3 prosenttia. Hakkaraisella (emt. 56) oli myös vähemmän *identtisiä sanaleikkejä*, 1,1 prosenttia, kun taas minulla niitä oli 4,1 prosenttia.

Pro gradu -tutkielmani tulokset eroavat myös jonkin verran kandidaatintutkielmani (Ritala 2006) tuloksista. Kandidaatintutkimassa ylivoimaisesti suosituin strategia oli *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*, kun taas tässä tutkimuksessa se on **poisto**, joka toisaalta sisältää strategian *sanaleikki* → *ei-sanaleikki*. Tutkimustulokset näyttävät siis tältä osin olevan samanlaisia. Kandidaatintutkielman toiseksi suosituin strategia puolestaan oli *sanaleikki* → *sanaleikki*, jota tässä tutkimuksessa vastaavat strategiat **sanaleikkityypin säilyttäminen, sanaleikkityypin säilyttäminen + retorinen tehokeino, sanaleikkityypin muuttaminen** sekä **sanaleikkityypin muuttaminen + retorinen tehokeino**. Näiden neljän strategian yhteenlaskettu osuus (51,1 prosenttia) on itse asiassa huomattavasti suurempi kuin suosituimman strategian, poiston, osuus (34,8 prosenttia). Näin ollen tulokset kahden suosituimman strategian osalta menevätkin tutkimuksissa ristiin. Kandidaatintutkielman kolmanneksi suosituimmaksi strategiaksi osoittautui *sanaleikki* → *vastaava retorinen tehokeino*. Myös tässä tutkimuksessa **retoriset tehokeinot** olivat suosituimpia käänösstrategioita sanaleikin säilyttävien strategioiden jälkeen. Lisäksi kummassakin tutkimuksessa **identtisten sanaleikkien** osuus oli hyvin pieni. (Emt. 12)

Kokonaisuudessaan näyttää siltä, että pro gradu -tutkimukseni sanaleikkejä on poistettu paljon vähemmän ja retorisia tehokeinoja käytetty paljon enemmän kuin Gottliebin ja Hakkaraisen tutkimuksissa. Hakkaraisen tutkimuksessa sen sijaan oli selvästi enemmän kompensoituja sanaleikkejä kuin omassani.

6 LOPUKSI

Tämän tutkielman tavoitteena oli ensinnäkin selvittää, miten suuri osa lähtötekstin sanaleikeistä säilyy kohdetekstissä. Sanaleikkejä löytyi lähtötekstistä 285 kappaletta ja kohdetekstistä 165 kappaletta. Siten sanaleikeistä siirtyi käännökseen 57,9 prosenttia. Tulos on hyvin samansuuntainen useiden aiempien tutkimusten kanssa.

Tutkielman toisena tarkoituksena oli tutkia, ovatko jotkin sanaleikkityypit helpompia säilyttää kuin toiset. Tämän selvitin laskemalla sanaleikkityyppien kappalemäärät ja tyyppien säilyvyysprosentit. Sanaleikkityypit *kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *sananomukaisuus + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa* ja *sanontojen polysemia* jopa lisääntyivät kohdetekstissä. Tyyppejä *sananomukaisuus + kuva ja teksti ristiriidassa* sekä *sanontojen polysemia + kuva ja teksti ristiriidassa* puolestaan löytyi lähtö- ja kohdetekstistä yhtä paljon. Tuloksista voi päätellä, että kuva näyttää olevan televisiokääntäjälle pikemminkin mahdollisuus kuin rajoite.

Hyvin säilyviksi sanaleikkityypeiksi osoittautuivat myös *sanontojen polysemia + kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa*, *keksityt sanat*, *yhdistellyt sanat* ja *sananomukaisuus*. Etenkin sanontojen polysemia ja sananomukaisuus näyttävät siirtyvän käännökseen helposti, sillä myös niiden yhdistelmäsanaleikkien säilyvyysprosentit olivat korkeita. Sanontojen polysemian menestyksestä huolimatta pelkkä *polysemia* säilyi hieman yllättäen keskinkertaisesti. Yllättävää tämä on siksi, että Leppihalmeen (1997a, 3) mukaan varsinkin juuri polysemia tuottaa suomessa sanaleikkejä ja Delabastitan (1996, 135) mielestä polysemia kuuluu jollain tavalla kielenulkoiseen todellisuuteen. Vaikka polysemian säilyvyysprosentti oli keskinkertainen, toisaalta polysemiaa sisältävien sanaleikkityyppien suhteelliset osuudet olivat kohdetekstissä lähes yhtä korkeat kuin lähtötekstissä.

Kaikkein huonoiten sanaleikkityypeistä säilyi *homofonia*, mikä olikin odotettavissa aiempien tutkielmien perusteella. Yhdistelmäsanaleikit mukaan lukien homofoniaa oli kaikkiaan 22 sanaleikissä, mutta silti se siirtyi käännökseen vain kerran. Hyvin yllättävää sen sijaan oli se, että *homonymiasta* säilyi ainoastaan neljännes ja *sanontojen homonymia* katosi kokonaan. Muissa esittelemissäni tutkimuksissa homonymia säilyi huomattavasti paremmin. Klaus Laalon (1989, 4) toteamus siitä, että suomen kielessä on paljon lainasanojen yhteydessä syntyneitä homonymiaa, ei ainakaan omista tutkimustuloksissani näy. Toisaalta lainasanojen

yhteydessä syntyneet homonyymit ovat usein murteellisia (emt. 4). Myös suhteellisesti vertailtuna kaikki homofoniaa, homonymiaa ja sanontojen homonymiaa sisältävät tyypit olivat selvästi harvinaisempia suomen kuin englannin kielessä.

Sekä kappalemäärissä että suhteellisesti vertailtuna lähtö- ja kohdetekstin yleisimmiksi sanaleikkityypeiksi osoittautuivat *polysemia*, *sananmukaisuus* sekä *muunnellut sanonnat ja alluusiot*. Kohdetekstistä nousi esiin myös *sanontojen polysemia*. Suhteellisten osuuksien perusteella kohdeteksti myös näytti hyödyntävän selvästi enemmän kuvaa kuin lähtöteksti: kohdetekstissä noin neljäsosa sanaleikeistä liittyi kuvaan, lähtötekstissä vain kuudennes. Kokonaisuudessaan kaikki sananmukaisuutta sisältävät tyypit ja lähes kaikki sanontojen polysemiaa sisältävät tyypit olivat suhteellisesti yleisempiä suomen kuin englannin kielessä.

Tutkielman tarkoituksena oli myös selvittää, millaisilla käännösstrategioilla sanaleikkejä käännetään ja käytetäänkö tietyille sanaleikkityypille toistuvasti samaa strategiaa. Käännösstrategioita löytyi yhteensä kahdeksan, ja niistä suosituimmaksi osoittautui **poisto**. Poistoa käytettiin poikkeuksellisen paljon *homonymiaa*, *paronymiaa* ja *homofoniaa* sisältäville sanaleikkityypeille. Poiston osuudet olivat tosin kauttaaltaan melko korkeita.

Toiseksi ja kolmanneksi suosituimmat käännösstrategiat olivat **sanaleikkityypin säilyttäminen** ja **sanaleikkityypin muuttaminen**. Sanaleikkityypillä oli taipumus pysyä samana, jos se sisälsi *sanontojen polysemiaa*, *sananmukaisuutta* tai kuvan ja sanan yhteispeliä. Tyypillä oli sen sijaan taipumus muuttua, jos se sisälsi *homofoniaa* tai *paronymiaa*. Homofonia ja paronymia eivät siis katoa niin usein kuin luulisi, vaan muuttavat joskus muotoaan toiseksi sanaleikkityypeiksi.

Neljänneksi suosituin käännösstrategia oli yllättäen **retorinen tehokeino**. Gottliebin (1997) ja Hakkaraisen (2006) tutkimuksissa sen osuus oli huomattavasti pienempi. Retorisia tehokeinoja esiintyi aineistossani etenkin *keksittyjen sanojen* kohdalla, mutta myös jonkinasteista *homonymiaa* sisältävien tyyppien kohdalla. Lisäksi retoriset tehokeinot yhdistyivät strategioihin **sanaleikkityypin säilyttäminen** ja **sanaleikkityypin muuttaminen**. Nämä yhdistelmästrategiat olivat viidenneksi ja kuudenneksi suosituimmat strategiat. Harvinaisimpia käännösstrategioita olivat **identtinen sanaleikki** ja **kompensaatio**. Tuloksista kävi ilmi, että sanaleikillä on taipumus siirtyä sellaisenaan kohdetekstiin, kun se sisältää *kaksikielisen sanaleikin*.

Aineistossa oli poikkeuksellisen paljon sanaleikkityyppejä. Kun 14 päätyyppiä yhdistyi rikkaasti keskenään, sanaleikkityyppien kokonaismääräksi tuli 32. Tulevissa tutkimuksissa kannattaisi ehkä käyttää suppeampaa sanaleikkityyppien pääjakoa. Esimerkiksi sanaleikkityypit *homonymia* ja *sanontojen homonymia* voitaisiin yhdistää, samoin tyypit *polysemia* ja *sanontojen polysemia* sekä *keksityt sanat* ja *yhdistellyt sanat*. Näin tyyppien määrä vähenisi selvästi ja tulosten analysointi helpottuisi. Jatkossa olisi myös mielenkiintoista tutkia, miksi eri sanaleikkityypeiksi lähtötekstin tyypit muuttuvat kohdetekstissä. Tässä tutkielmassa sen selvittäminen ei tilanpuutteen vuoksi onnistunut.

Zabalbeascoa (1996, 239) mainitsi, että sanaleikkien kääntämiseen vaikuttavat etenkin kääntäjän työolosuhteet. *Sex and the City* -kääntäjän työoloja en tähän tutkielmaan kuitenkin selvittänyt. Osa menetetyistä sanaleikeistä on saattanut johtua esimerkiksi kiireestä. Jatkotutkimuksissa työoloista voisikin kerätä tietoa esimerkiksi haastattelemalla kääntäjää.

Vaikka *Sex and the City*n sanaleikeistä katosi yli 40 prosenttia, käänös oli silti hauska. Menetettyjä sanaleikkejä oli pelastettu monien retoristen tehokeinojen lisäksi värikkäillä ja rohkeilla sananvalinnoilla. Tällaiset keinot eivät silti olleet aivan alkuperäisten sanaleikkien veroisia ratkaisuja. Kuten Gottlieb (1997, 216) toteaa: ”Mikään ei säilytä alkuperäisen sanaleikin tyyliä paremmin kuin kohdetekstin sanaleikki.” Toisaalta kääntäjä oli lisännyt tehokeinoja sanaleikkeihin oma-aloitteisesti ja uskaltanut poiketa alkuperäisestä dialogista. Lisäksi hän oli pelastanut sanaleikkejä toisilla sanaleikkityypeillä. Monet kohdetekstin sanaleikit olivatkin lähtötekstin sanaleikkejä hausکمپia, aivan kuten Zabalbeascoa (1996, 247) suosittelee.

TUTKIMUSAINEISTO JA LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Jakso 1. *Sex and the City (Sikarinautintoja Manhattanilla)*. Esitetty SUBtv:llä 14.5.2007.

Jakso 10. *The Baby Shower (Hullun synnyttäjän vauvarieha)*. Esitetty SUBtv:llä 29.5.2007.

Jakso 11. *The Drought (Intiimi ääni)*. Esitetty SUBtv:llä 31.5.2007.

Jakso 17. *Four Women and a Funeral (Citymachojen suuret sylit)*. Esitetty SUBtv:llä 11.6.2007.

Jakso 21. *Old Dogs, New Dicks (Pieniä muutoksia molosuhteissa)*. Esitetty SUBtv:llä 18.6.2007.

Jakso 30. *Ex and the City (Exät ja ystävydenhieronta)*. Esitetty SUBtv:llä 3.7.2007.

Jakso 31. *Where There's Smoke... (Arjen kuumat sankarit)*. Esitetty SUBtv:llä 5.7.2007.

Jakso 33. *Attack of the 5'10 Woman (Käsi kieron hierojan haaroissa)*. Esitetty SUBtv:llä 9.7.2007.

Jakso 34. *Boy, Girl, Boy, Girl (Bi-elämän piruetit)*. Esitetty SUBtv:llä 10.7.2007.

Jakso 43. *Escape from New York (Pois itärannikon ikävästä)*. Esitetty SUBtv:llä 26.7.2007.

Jakso 50. *The Real Me (Muotia ja masentuneita vaginoita)*. Esitetty SUBtv:llä 7.8.2007.

Jakso 52. *What's Sex Got to Do with It? (Pampsista heijaa, olen lesbo)*. Esitetty SUBtv:llä 10.8.2007.

Jakso 63. *Change of a Dress (Singleprinsessan esiaviolliset kutinat)*. Esitetty SUBtv:llä 6.9.2007.

Jakso 66. *I Heart NY (New York City – napojen napa)*. Esitetty SUBtv:llä 13.9.2007.

Jakso 69. *Luck Be an Old Lady (Vanhemmassa leidissä vara parempi)*. Esitetty SUBtv:llä 27.9.2007.

Jakso 73. *The Big Journey (Puks puks matkaan Napa-herran perään)*. Esitetty SUBtv:llä 11.10.2007.

Jakso 74. *I Love a Charade (Ainahan häissä vähän heittää ja gayttää!)*. Esitetty SUBtv:llä 11.10.2007.

Jakso 76. *Great Sexpectations (Melkomoisia sextaakkeleita teillä siellä!)*. Esitetty SUBtv:llä 18.10.2007.

Jakso 82. *The Catch* (Harry, Charlotte ja shalom). Esitetty SUBtv:llä 8.11.2007.

Jakso 85. *The Domino Effect* (Suuri sydämenlaajentuma). Esitetty SUBtv:llä 22.11.2007.

Lähteet

Alexieva, Bistra 1997. There Must Be Some System in this Madness – Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework. Teoksessa: Dirk Delabastita (toim.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 137–154. Manchester: St. Jerome Publishing.

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

Chiaro, Delia 1992. *The Language of Jokes – Analysing Verbal Play*. Lontoo: Routledge.

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

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.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 1–22. Manchester: St. Jerome Publishing.

El-Yasin, Mohammad K. 1997. The Translatability of Arabic Jokes into English. *Meta* 62 (4), 670–675.

Estola, Tuula 2008. Sanaleikkien kääntäminen Frennit-sarjan tekstityksessä ja dubbauksessa. Pro gradu -tutkielma. Ranskan kielen kääntäminen ja tulkkaus, Turun yliopisto.

Farb, Peter 1973. *Word Play – What Happens When People Talk*. Lontoo: Lowe and Brydone Printers Ltd.

Gambier, Yves 2007. Audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksen suuntaviivoja. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 73–115. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Gottlieb, Henrik 1994. Subtitling: Diagonal Translation. *Perspectives: Studies in Translatology* 2 (1), 101–119.

Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. Teoksessa: Dirk Delabastita (toim.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 207–232. Manchester: St. Jerome Publishing.

Guiraud, Pierre 1979. *Les jeux de mots*. Pariisi: Presses Universitaires de France.

- Hakkarainen, Sanna 2006. Sanaleikkien kääntäminen *Gaston Lagaffe* -sarjakuvassa. Pro gradu -tutkielma. Ranskan kielen kääntäminen ja tulkkaus, Turun yliopisto.
- Hallivuori, Mari 2001. *Aika kiho kääntäjäksi*. URL: <<http://www.mtv3.fi/sinkkuelamaa/>> [Tekijät-osio.] Luettu 12.12.2008.
- Hartama Marko, 2003. *Ohjeet tekstittämisen peruskurssille*. Luentomonisteet. Kieli- ja käännöstieteiden laitos, Tampereen yliopisto.
- HBO. *Sex and the City*. URL: <<http://www.hbo.com/city/>> Luettu 12.12.2008.
- Henry, Jacqueline 2003. *La traduction des jeux de mots*. Pariisi : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Huhtala, Kati 1999. Sanaleikit ja alluusiot kääntäjän ongelmana. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (venäjä), Tampereen yliopisto.
- Hänninen, Sari-Hanna 1992. Word Play at Work and Play – Metaphors, Ambiguity and Neologisms in Finnish and English with Reference to Their Use and Translation. Pro gradu -tutkielma. Käännöstiede (englanti), Tampereen yliopisto.
- Ivarsson, Jan 1992. *Subtitling for the Media – A Handbook of an Art*. Tukholma: Transedit.
- Jyväskylän yliopisto. Kielikeskus. *Runouden sanastoa*. URL: <http://kielikompassi.jyu.fi/opetus/kirjoitus/kirjoituskurssi/fikt_runo_sanasto.shtml#allitteraatio> Luettu 29.10.2009.
- Jääskeläinen, Riitta 1997. Av-kääntämisen tutkimus ja tutkimustarpeet Suomessa. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 116–130. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Kielikone, 2007. Kielitoimiston sanakirja. URL: <<http://helios.uta.fi:2068/mot/uta/netmot.exe>> Luettu 20.2.2009.
- Kinnunen, Hanna 2003. Subtitling Wordplay: A Case Study of the Situation Comedy Frasier and Its Finnish Translations. Pro gradu -tutkielma. Englannin kääntäminen, Helsingin yliopisto.
- Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2003. *Kielitieteen asiasanasto*. URL: <<http://kaino.kotus.fi/www/verkkojulkaisut/asiasanasto.html>> Luettu 12.9.2009.
- Laalo, Klaus 1989. Homonymiasta ja polysemiasta. *Kieliviesti* 4, 3–15.
- Landheer, Ronald 1989. L'ambiguité: Un défi traductologique. *Meta* 34 (1), 33–43.
- Leibold, Anne 1989. The Translation of Humour; Who Says It Can't Be Done? *Meta* 34 (1), 109–111.
- 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. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.

Martínez-Sierra, Juan José 2005. Translating Audiovisual Humour. A Case Study. *Perspectives: Studies in Translatology* 13 (4), 289–296.

MTV3. *Sinkkuelämää*. URL: <<http://www.mtv3.fi/sinkkuelamaa/>> Luettu 12.12.2008.

Nash, Walter 1985. *The Language of Humour – Style and Technique in Comic Discourse*. New York: Longman.

Newmark, Peter 1988. *A Textbook of Translation*. Lontoo: Prentice Hall.

Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina 2007. Lukijalle. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 11–13. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Oxford Advanced Learner's Dictionary, 1995. Oxford: Oxford University Press.

Ritala, Elina 2006. Sinkkuelämää ja sanaleikkejä – Huumorin kääntäminen *Sex and the City* -televisiosarjassa. Kandidaatintutkielma. Käännöstiede (englanti), Tampereen yliopisto.

Spanakaki, Katia 2007. *Translating Humor for Subtitling*. URL: <<http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>> Luettu 12.2.2009.

Tuhkanen, Päivi 1999. Sanaleikkien kääntäminen Ahmed Ahne -sarjakuvassa. Pro gradu -tutkielma. Ranskan kielen kääntäminen ja tulkkaus, Turun yliopisto.

Tuominen, Tiina 2007. Vastaanottoa vai vastustusta? Audiovisuaalisten käännösten reseption tutkimuksesta. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 294–307. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Turun yliopisto, Kääntämisen ja tulkkauksen keskus 2001. *Kääntämisen opetussanasto*. URL: <<http://vanha.hum.utu.fi/centra/pedaterm/index.html>> Luettu 11.9.2009.

Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*, 149–170. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.

Yule, George 1996. *The Study of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

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 ABSTRACT

Translation of Wordplay in the Comedy Series *Sex and the City*

The translation of wordplay is no easy task. It requires a great deal of imagination and skill, even more so when the translator is faced with the restrictions of time, space and multimodality, which is the case in subtitling. Dirk Delabastita (1996, 127) has said: “If puns owe their meanings and effects to the very structure of the source language, how could they be divorced from that language and be taken across the language barrier?” These kinds of dilemmas led me to studying wordplay first in the Bachelor’s Thesis and now in the Master’s Thesis.

The aim of this study was to find out how many of the source text puns can be retained in the target text and whether some pun types are easier to translate than others. Another aim was to examine what kinds of translation strategies are used for puns and whether certain strategies are favoured for certain pun types.

The corpus consisted of twenty episodes of the American comedy series *Sex and the City*. The episodes were broadcast on Finnish television in 2007 and have been translated by Mari Hallivuori. The humour of the series is largely based on puns and many different pun types. The episodes were chosen to mirror as many pun types as possible.

The theoretical background in this study was mainly based on the writings of Delabastita (1993; 1994; 1996; 1997), Gottlieb (1994; 1997), Nash (1985) and van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988). Delabastita has studied the translation of wordplay in Shakespeare translations, Gottlieb in subtitling and van Baardewijk, van der Linden and Niessen in comics and novels. Nash represents the linguistic point of view.

The Master’s Theses of Päivi Tuhkanen (1999) and Sanna Hakkarainen (2006) from the University of Turku also proved to be useful for this study, because their research questions were similar to mine. They both studied the translation of wordplay in comics.

About Wordplay

Wordplay is a very broad concept and numerous definitions have been coined for it. Each definition is based on the views and needs of the person formulating it (Leppihalme 1997a, 3). According to Delabastita (1997, 2), many scholars have even given up the search for a precise definition due to the difficulty of finding one. Delabastita (1996, 128) himself suggests the following:

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

An important aspect in Delabastita’s definition is the communicative significance.

A communicatively significant pun is intentionally ambiguous. It is a display of the punster’s rhetorical skill and is not to be confused with unintentional ambiguities, such as slips of the tongue and malapropisms, which result from incompetence and inattention. (Delabastita 1996, 131.) In this study, I only took into account the intentional ambiguities falling into Delabastita’s definition. All kinds of unintentional ambiguities and other plays on language, such as rhymes, alliteration, palindromes and anagrams, were left out.

Not only has wordplay several definitions but also several functions. According to Ritva Leppihalme (1997a, 3), these functions are humour, persuasion, argumentation, poetic expression, attracting attention and highlighting a theme. Then again, Landheer (1989, 37) states that there are only four functions: communicative, argumentative, aesthetic and playful function. It is worth noting, however, that humorous puns are not always playful but even cruel and obscene (Leppihalme 1997a, 3). Sometimes obscenities are hidden behind puns on purpose. When a taboo word is not expressed directly, the listener can either accept the ambiguity or not. (Farb 1973, 89.)

Ever since the 18th century, several writers have labelled puns untranslatable and considered it their special feature compared to other forms of wit (Delabastita 1997, 9–10). Delabastita (1996, 135) states that when translating puns “the only way to be faithful to the original text (i.e. to its verbal playness) is to be unfaithful to it (i.e. to its vocabulary and grammar)”. Many

dislike the fact that pun translations usually involve major translation shifts that affect the pun's formal structure, linguistic structure, semantic content or even textual environment (ibid.135).

Leppihalme (1997a, 3) believes that if the translation of wordplay is to succeed, the pun's function has to be preserved. To gain this kind of *functional equivalence*, the translator may have to move far away from the source text and substitute the original pun with a completely different one (Chiaro 1992, 86). Leibold (1989, 109) actually refers to the same thing by talking about *an equivalent pleasurable and playful response*, whereas van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988, 31) talk about *an equivalent effect*. Zabalbeascoa (1994, 96; 1996, 247), for one, mentions *comic equivalence* and states that ideally the target text should be even funnier than the source text.

When it comes to the percentage of puns surviving translation, scholars once again have conflicting views. Van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988, 33), who have studied the Dutch translation of French comics and novels, have found out that approximately 50 % of puns survive translation. Also Tuhkanen (1999, 59) and Hakkarainen (2006, 48) have studied French comics, but their target texts were in Finnish. In their studies the figures were 61,5 % and 54 % respectively. Then again, Landheer's (1989, 41) views on translatability are more optimistic. He believes that 80–90 % of puns can be translated satisfactorily (ibid. 41). Gottlieb (1997, 207, 226), for one, states that nearly all puns are translatable – even in complex satirical television programmes. He (ibid. 207, 216) believes that their translatability depends mostly on the talent of the translator, but acknowledges that there can be some constraints, such as time pressure and lack of motivation.

Gottlieb (1997, 211) also admits that there are language-specific constraints. Homophony is often language-specific, whereas homonymy and paronymy are easier to translate (ibid. 211). In addition, some languages are more prone to play on words than others. Puns are most common in English and Chinese, because they are rich in monosyllabic words, which are a great source for puns (Newmark 1988, 217). Finnish words are often polysyllabic and do not easily move from one word class to another (Leppihalme 1996, 212). The predominant pun types in English are homonymy, homophony and paronymy, whereas Finnish puns are often polysemous (Leppihalme 1997a, 3). Delabastita (1996, 135) points out, however, that polysemy can actually be easy to translate, because it is in a way rooted in extralingual reality.

When puns appear in television programmes, the translator is faced with additional constraints, i.e. space, time and multimodality. Subtitling is mainly condensing, because usually the subtitler has two text lines at his or her disposal, one line being limited to only 30–37 characters. A full one-liner has to stay on the screen for two to three seconds, a full two-liner for four to five seconds (Vertanen 2007, 151). Because television is a multimodal media that employs picture, dialogue, written text and sound, puns too can be conveyed in a variety of ways. They can be conveyed through dialogue, through dialogue combined with non-verbal visual information or through written text on the screen. Puns have to be translated so that they are not at variance with other discourse channels, yet preserve the semantic and deictic power of the source text. (Gottlieb 1997, 210–211.)

Results

Scholars have classified puns into various main and sub types, but have not reached a consensus on the classification. This is understandable, as each corpus may require a classification of its own. The classification of puns is a complicated issue also because often two or more linguistic mechanisms are used simultaneously to obtain one single pun (Delabastita 1996, 131). To make matters even more difficult, some scholars use different names for the same pun type.

The classification I ended up using in this study is actually a hybrid of certain pun types suggested by Delabastita (1996), Nash (1985) and van Baardewijk, van der Linden and Niessen (1988). The classification was first created by Tuhkanen (1999), but I made some alterations to it in order to make it suitable for my corpus.

The puns were first divided into four main categories according to the linguistic features used in them. These categories were *phonetics*, *morphology*, *semantics* and *pragmatics*. Syntax was left out, because there were not any syntactic puns in the corpus. The main categories were then divided into fourteen pun types. The first main category, phonetics, consisted of *homophony* and *paronymy*. The second category, morphology, was divided into *invented words*, *literal puns* and *combined words*. The largest category, semantics, included *homonymy*, *phrasal homonymy*, *polysemy*, *phrasal polysemy*, *combined phrases and terms*, and *bilingual puns*. Finally, pragmatics was divided into *image supports one interpretation*, *image and text in conflict* and *modified phrases and allusions*.

Even though there were fourteen main pun types, many puns turned out to be combinations of two different pun types, bringing the total number of pun types to 32. There were altogether 285 puns in the source text and 165 in the target text. Therefore 57,9 % of the source text puns survived translation. The result is somewhat in accordance with some earlier studies.

Some pun types were much easier to translate than others. When comparing the translation percentages of each pun type, it turned out that some types were even more numerous in the target text than in the source text. In other words, their translation percentage was over 100 %. These types were *image supports one interpretation* (200 %), *literal puns + image supports one interpretation* (109,1 %) and *phrasal polysemy* (105,9 %). Also the types *literal puns + image and text in conflict* and *phrasal polysemy + image and text in conflict* were always preserved, their translation percentage being 100 %. Judging by these results, it seems that image can actually facilitate translation and does not necessarily restrict it.

Other pun types that were retained well were *phrasal polysemy + image supports one interpretation* (81,8 %), *invented words* (75 %), *combined words* (75 %) and *literal puns* (65,8 %). On the whole, nearly all types that included phrasal polysemy and literal puns were exceptionally easy to preserve in the target text. Even though phrasal polysemy survived well, this was not the case with the ordinary *polysemy*, as only 50 percent of it was translated. This was quite surprising, given that Finnish is rich in polysemy and polysemy is said to be rooted in extralingual reality.

Ten different pun types did not survive translation at all. Apart from *homophony* and *phrasal homonymy*, the other eight types were pun type combinations. When comparing the number of pun type items that disappeared, the weakest type was quite expectedly homophony. Even though it appeared seventeen times in the source text, it still could not be retained. The results were also poor when homophony united with other pun types, as four puns out of five did not survive translation. The second weakest pun type proved to be phrasal homonymy, with five lost items out of five. Even the ordinary *homonymy* travelled badly, which was quite unexpected. Only about a fourth of it was retained. Both phrasal homonymy and homonymy also disappeared when they united with the pun type *image supports one interpretation*.

When comparing both the number of pun type items and the proportions⁸ of different pun types, the three most common types in the source and target text were *polysemy*, *literal puns* and *modified phrases and allusions*. These pun types covered more than 40 % of all the puns. In the target text, also *phrasal polysemy* was among the three most common types.

As I mentioned earlier, the pun types that decreased the most in terms of the number of pun type items were *homophony* and *phrasal homonymy*. However, when comparing the proportions of different pun types in the source and target text, it was actually *homophony* and *homonymy* that decreased the most. The pun types that increased the most, both in terms of the number of pun type items and the proportions of pun types, were *image supports one interpretation*, *literal puns + image supports one interpretation* and *phrasal polysemy*. In terms of the proportions of pun types, the types that played with image were generally more common in the target text than in the source text.

The aim of this study was also to examine the translation strategies for puns. The classification of strategies I ended up using was based on the classification of Delabastita (1996, 134). Again, I made some alterations to the classification in order to make it more suitable for my corpus. I divided the translation strategies into six categories: *same pun type*, *different pun type*, *identical pun*, *rhetoric device*, *omission* and *compensation*. The strategies *same pun type* and *different pun type* sometimes co-occurred with *rhetoric devices*, bringing the total number of translation strategies to eight.

The most common strategy proved to be *omission*, the proportion of which was 34,1 %. Omission was especially used for the pun types that included *homonymy*, *paronymy* and *homophony*, although the percentages were relatively high in all the types. The second and third most common strategies were *same pun type* and *different pun type*. Their proportions were 29 % and 12,4 % respectively. Especially the pun types that included *phrasal polysemy*, *literal puns* or played with image were often translated by the same type in the target text, whereas the types that included *homophony* and *paronymy* were mainly translated with the help of other pun types. After all, homophony and paronymy do not disappear as often as one may think, but transform into other pun types.

⁸ The proportion is the percentage of each pun type out of the total number of puns in the source text or in the target text.

The fourth most common translation strategy was *rhetoric device*, the proportion of which was surprisingly high, 8,3 %. Rhetoric devices were especially used to translate *invented words*, but also the types that included *homonymy* of some kind. Sometimes they were also used in connection with other strategies. *Same pun type + rhetoric device* and *different pun type + rhetoric device* were the fifth and sixth most common strategies, their proportions being 5,2 % and 4,5 % respectively. *Identical puns* and *compensation* were the most rarely used strategies. The proportion of identical puns was 4,1 %, whereas the proportion of compensation was only 1,7 %. Identical puns were usually *bilingual puns*.

All in all, even though over 40 % of the source text puns disappeared, the translation of *Sex and the City* managed to be funny. The translator used plenty of rhetoric devices and colourful word choices to save lost puns. However, even though these strategies produced funny translation solutions, usually the translation was not as funny as the source text. As Gottlieb says (1997, 216): “Nothing maintains the verbal style of the original wordplay better than wordplay in the target language.” On the other hand, the translator used a lot of additional rhetoric devices that were not present in the source text and had enough courage to move away from the source text. In this sense, the translation was even funnier than the source text.