# Kuvan vaikutus käännettävyyteen

# Pertti Jarlan Fingerporissa

Satu Rinne
Tampereen yliopisto
Kieli- ja käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (englanti)
Pro gradu -tutkielma
Tammikuu 2012

Tampereen yliopisto
Käännöstiede (englanti)
Kieli- ja käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

RINNE, SATU: Kuvan vaikutus käännettävyyteen Pertti Jarlan Fingerporissa

Pro Gradu -tutkielma, 62 sivua + englanninkielinen tiivistelmä, 6 sivua
Kevät 2012

---

Tämä työ käsittelee kuvan vaikutusta Fingerpori-sarjakuvan käännettävyyteen, ja aineistona käytetään Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvan julkaisuja Helsingin Sanomien verkkoversiosta vuosilta 2009 ja 2010. Työssä ei tarjota varsinaisia käännösratkaisuita kohdattuihin ongelmiin, vaan keskitytään ainoastaan pohtimaan syitä, joista strippien käännösongelmat johtuvat. Tarkoituksena on siis tarkastella käännettävyyttä teoreettisella tasolla ilman, että tutkimusta varten käännettäisiin ainoatakaan Fingerpori-strippiä.

Työn teoreettista viitekehystä käsitellään luvussa 2, jossa pohditaan sarjakuvan luonnetta ilmaisumuotona, kuvan ja sanan rooleja sarjakuvassa sekä yleisiä haasteita sarjakuvan kääntämisessä. Luvussa 3 esitellään tutkimusmenetelmä sekä tarkemmin itse aineisto. Luku 4 käsittelee varsinaista aineiston analyysia, josta saatuja havaintoja selvennän esimerkkistrippien avulla. Aineistoni esille tuomat tapaukset on jaoteltu pääasiassa visuaalisten elementtien sekä kuvan ja sanan välisen suhteen perusteella omiksi ryhmikseen, joista ensin käydään läpi sellaiset, joissa mahdolliset käännösongelmat ovat kuvasta riippumattomia, ja sen jälkeen tapaukset, joissa kuva saattaa aiheuttaa käännösongelmia. Lopuksi luvussa 5 tehdään analyysista yhteenveto.

Tutkimus osoittaa, että Fingerporissa, kuten sarjakuvassa yleensäkin, ovat kuva ja sana tiiviissä vuorovaikutussuhteessa. Tästä syystä aineiston analyysissä on otettu huomioon kuvan lisäksi myös sana sekä kuvan ja sanan välinen suhde. Aineiston perusteella olennaisiksi käännettävyyttä rajoittaviksi tekijöiksi näyttäisivät nousevan monimerkityksisyyteen perustuvat kuvin ja sanoin esitettävät sanaleikit sekä kuvassa esitettävät kulttuurisidonnaiset elementit.

Avainsanat: kuvan ja sanan suhde, käännettävyys, sarjakuva

**SISÄLLYS**

**1. JOHDANTO ..... 4**
**2. TEOREETTINEN VIITEKEHYS ..... 7**
**2.1 Kuva, sana ja sarjakuva ..... 7**
2.1.1 Sarjakuvan luonne ..... 7
2.1.2 Kuvan ja sanan suhde ..... 10
**2.2 Merkityksiä metsästämässä ..... 12**
2.2.1 Ikoni, symboli ja indeksi ..... 12
2.2.2 Sarjakuvien tulkinta ..... 14
2.2.3 Syntagma ja paradigma ..... 15
**2.3 Sarjakuvan kääntämisen haasteita ..... 16**
2.3.1 Kielisidonnaisuus ..... 17
2.3.2 Tilarajoitukset ..... 18
2.3.3 Kulttuurisidonnaisuus ..... 19
2.3.4 Aika ja tulkintatilanne ..... 20
2.3.5 Lähtötekstin sävy ja uskollisuus hahmoille ..... 21
**3. TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTO ..... 24**
**3.1 Tutkimusmenetelmä ..... 24**
**3.2 Fingerpori ..... 27**
**4. AINEISTON ANALYYSI ..... 30**
**4.1 Kuva ei osallistu käännösongelman syntymiseen ..... 31**
4.1.1 Sanaleikin puuttuminen stripistä ..... 31
4.1.2 Sanaleikki osittain tai täysin kuvasta riippumaton ..... 33
4.1.3 Kuva heijastaa sanoja; ei monitulkintaisuutta ..... 35
4.1.4 Lähtö- ja kohdekulttuurin tai -kielen riittävä yhteneväisyys ..... 37
**4.2 Kuva saattaa osallistua käännösongelman syntymiseen ..... 39**
4.2.1 Monitulkintaisuus syntyy kuvan ja sanan yhteistyönä ..... 40
4.2.2 Stripin kuva sisältää kulttuurisidonnaisia elementtejä ..... 43
4.2.3 Strippi sisältää kuvan osana olevaa sanaa ..... 47
4.2.4 Strippi kytkeytyy todellisen maailman tapahtumiin ..... 49
4.2.5 Karakterisaatio ..... 52
**5. YHTEENVETO ..... 54**
**KIRJALLISUUS ..... 59**
**Aineisto ..... 59**
**Lähteet ..... 59**
**ENGLISH ABSTRACT ..... 63**

# 1. JOHDANTO

Sarjakuva on kiinnostava ilmaisumuoto, sillä se käyttää hyväkseen kahta erilaista tapaa välittää informaatiota – verbaalista ja visuaalista. Sarjakuvan merkitykset syntyvät kuvan ja sanan välisestä vuorovaikutuksesta (Herkman 1996, 83), joten myös sarjakuvien kääntämisessä on tarkasteltava kuvaa ja sanaa kokonaisuutena, ei kahtena erillisenä elementtinä. Kielten ja kulttuurien välisistä eroista johtuen kääntäjä kohtaa usein haasteita sellaisissa teksteissä, jotka sisältävät sanan lisäksi myös kuvaa, erityisesti silloin, jos kuvaan on sisällytetty sellaisia aineksia, joihin käännöstä on hankala sovittaa. Siksi kääntäjän on sanojen lisäksi osattava tulkita merkityksiä myös kuvista.

Kuvan ja sanan välisen suhteen käännöstieteellinen tutkimuskenttä on melko laaja ja tähän suhteeseen liittyvää tarkastelua voidaan hyödyntää esimerkiksi audiovisuaalisen materiaalin, kuvakirjojen ja sarjakuvan kääntämisen tutkimuksessa. Suomessa kuvaa ja sanaa erityisesti sarjakuvan kontekstissa ovat tutkineet muun muassa Juha Herkman ja Pekka A. Manninen, joskin heidän tarkastelunsa keskittyy lähinnä sarjakuvan semiotiikkaan ja sen luonteeseen kirjallisuuden ja taiteen muotona, ei niinkään käännöstieteellisiin kysymyksiin. Samoin kansainvälisesti merkittävä sarjakuvatutkija Scott McCloud sivuuttaa tutkimuksessaan kuvan ja sanan välisen suhteen käännöstieteelliset aspektit. Heidän tutkimuksiaan voi kuitenkin hyödyntää myös käännöstieteellisessä tarkastelussa, erityisesti sarjakuvan kuva-aineksen erityisluonteen hahmottamiseksi.

Kuvan ja sanan välistä suhdetta tutkinut Riitta Oittinen toteaa, että kuvaa sisältävässä tekstissä kuvia saatetaan pitää jollain tapaa itsestäänselvyytenä, vaikka niiden tulkitseminen vaatiikin huomattavasti osaamista (Oittinen 2004b, 176). Sarjakuvassa kuvat ovat kuitenkin olennaisessa roolissa ja kantavat tarinankerrontaa yhdessä sanojen kanssa. Kuvien ympärille rakentuvat sarjakuvan ruudut, joita pitkin, yhdestä seuraavaan edeten, sarjakuvan lukeminen tapahtuu. Ruutu muodostaa sarjakuvan lukemisen perusyksikön, johon kuvan lisäksi kuuluu usein myös sanaa (Manninen 1995, 45–46), eikä kuvaa siksi voi sarjakuvassa milloinkaan kohdella itsestäänselvyytenä. Myös sarjakuvatutkija Juha Herkman on tarkastellut kuvan ja sanan välistä suhdetta ja korostaa kuvan vaikutusta erityisesti sarjakuvan käännettävyyteen. Hänen kokemuksensa mukaan hankalimmat sarjakuvan käännösongelmat ovat seurausta

nimenomaan kuvan suhteesta kokonaisuuteen, siitä että strippi sisältää verbaalisen sanaleikin, joka esitetään myös visuaalisin keinoin (Herkman 1996, 211).

Tässä työssä tarkastellaan sitä, millainen vaikutus kuva-aineksella on aineistona käyttämäni Fingerpori-sarjakuvan käännettävyyteen. Työ lähti oletuksesta, että kuvalliset elementit vaikeuttaisivat tämän sarjakuvan kääntämistä huomattavasti, sillä Fingerporissa strippien sisältämiä sanaleikkejä ei usein esitetä pelkästään sanoin, vaan sanaleikki näkyy myös ruutujen kuvissa. Työn edetessä kävi kuitenkin selväksi, että aineistoni sisälsi runsaasti esimerkkejä, joissa strippien kuvalliset elementit eivät osallistuneet käännösongelmien syntyyn, vaan mahdolliset ongelmat syntyivät yksinomaan strippien verbaalisista elementeistä. Tutkimuksessani olen kartoittanut erilaisia syitä käännösongelmiin, joita kuvan ja sanan välinen suhde saattaisi aiheuttaa, mikäli Fingerporia ryhdyttäisiin kääntämään, minkä lisäksi käsittelen myös tapauksia, joissa mahdolliset käännösongelmat olisivat kuvasta riippumattomia. Vaikka sanoilla onkin suuri rooli Fingerporin käännösongelmien syntymisessä, keskityn työssäni tarkastelemaan pääasiassa kuvaa. Erityyppiset tapaukset olen työni aineisto-osiossa jaotellut ryhmiin, joista kutakin käsittelen erikseen esimerkkien avulla.

Valitsin tutkimusaineistokseni Fingerporin, koska tarvitsin nimenomaan sellaisen teoksen, jonka kääntäminen vaikuttaa haastavalta. Fingerporille tyypillistä on monitulkintaisuuteen perustuvilla puujalkavitseillä leikittely ja usein sen stripeissä on sanaleikin tehoa vahvistettu myös kuvin, mikä saa sarjakuvan kääntämisen tuntumaan paikoin jopa mahdottomalta. Koska tutkimukseni tarkoituksena oli tarkastella kuvan vaikutusta käännettävyyteen, sopi Fingerpori aineistoksi erinomaisesti. Olen aineistoa analysoidessani pyrkinyt tarkastelemaan sitä kuin käännöstyöhön ryhtyvä kääntäjä, jotta todella näkisin, millaisiin seikkoihin kääntäjän huomio kiinnittyisi ja millaiset kuvalliset elementit nousisivat olennaiseen rooliin käännösprosessissa.

Tutkimukseni sijoittuu kuvan ja sanan välisen suhteen tutkimuksen kenttään, joka on myös yksi sarjakuvatutkimuksen linja, ja vaikka työni on tapaustutkimus, voi sen antia kenties soveltaa myös muuhun kuvaa ja sanaa sisältävään kirjallisuuteen. En tarjoa työssäni varsinaisia käännösratkaisuita Fingerporista esiin nostamiini käännösongelmiin, vaan keskityn ainoastaan tarkastelemaan erilaisia syitä, joista aineistoni käännösongelmat syntyvät. Tarkasteluni pysyy siis teoreettisella tasolla. Lisäksi on huomattava, että olen tarkastellut työni aineistoa siinä valossa, että sitä käännettäisiin englanniksi, joten kohdekielestä puhuessani tarkoitan englantia (sen eri

variantteja erikseen huomioimatta) ja kohdekulttuurilla hieman ehkä laajaa ja vaikeastikin määriteltävää anglosaksista kulttuuria. Olennaista on, ettei tämä oletettu kohdekulttuuri ole aivan lähinaapurissamme, joten kulttuurisidonnaiset seikat nousevat esiin käännettävyyteen vaikuttavia seikkoja tarkasteltaessa.

Kuvan ja sanan välisen suhteen tarkastelu on sarjakuvaa käännettäessä välttämätöntä, sillä nämä kaksi ovat erottamattomassa vuorovaikutussuhteessa toisiinsa. Kääntäjälle tämä tarkoittaa sitä, että lähtötekstiksi on ymmärrettävä kuvien ja sanojen muodostama kokonaisuus, ei pelkkä irrallinen verbaalinen teksti. Lisäksi vaikeiden, sanaleikkejä sisältävien strippien kääntämistä saattaa helpottaa kuvan analysointi, sillä se voi tarjota mahdollisuuksia rakentaa strippiin uusi, kohdekieleen sopiva sanaleikki, mikäli alkuperäistä lähtötekstin sanaleikkiä ei ole mahdollista kääntää idiomaattisesti kohdekielelle siten että se sopisi yhteen kuvan kanssa.

Käsittelen työssäni ensin tutkimuksen teoreettista taustaa – kuvan ja sanan välistä suhdetta sarjakuvissa sekä niiden erityispiirteitä, kuvallisia merkkejä ja merkitysten syntymistä sekä lopuksi yleisiä sarjakuvan kääntämiseen liittyviä haasteita – ja esittelen sen jälkeen tutkimusmenetelmäni sekä aineistona käyttämäni Fingerpori-sarjakuvan. Tämän jälkeen siirryn aineistoni analyysiin, jossa ensin tarkastellaan tapauksia, joissa kuvat eivät olleet osallisina käännösongelmien syntyyn, ja sen jälkeen erityyppisiä tapauksia, joissa strippien käännösongelmat liittyivät sanojen ohella myös kuvaan. Lopuksi teen yhteenvedon tutkimukseni tuloksista.

## 2. TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Sarjakuvan kääntämisen tutkimuksessa on perinteisesti painotettu joko tutkimuskohteen lingvistisiä tai semioottisia aspekteja. Ensimmäisessä tapauksessa tutkimuksessa on tavallisesti keskitytty tarkastelemaan sarjakuvan verbaalisia elementtejä ja sivuutettu lähes täysin visuaalisten elementtien merkitys kokonaisuudelle. Jälkimmäisessä puolestaan painopiste on ollut enemmän kuvan ja sanan välisessä suhteessa. (Zanettin 2005, 3.) Kuten Zanettin toteaa, sarjakuvan kääntämisessä on kyse paljon enemmästä kuin pelkän puhekuplatekstin korvaamisesta toisenkieliseksi (Zanettin 2005, 6), siksi tässäkin tutkimuksessa tarkastellaan kuvaa merkityksiä luovana tekijänä, unohtamatta kuitenkaan sen vuorovaikutussuhdetta sanaan.

Sarjakuvaa käännettäessä ei riitä, että tarkastellaan pelkkää sana-ainesta. Haasteena on saada käännös sovitettua lähtötekstin tilalle kuvan rajaamaan kontekstiin, joten nimenomaan kuvan tarkastelu nousee avainasemaan. Kuva ei kuitenkaan ole pelkästään rajoittava tekijä, vaan se voi myös tarjota kääntäjälle mahdollisuuksia irtaantua lähtötekstistä ja löytää käännösratkaisu sellaisessakin tilanteessa, joka ensi katsomalta vaikuttaa mahdottomalta. Eri asia tosin on, milloin käännös lakkaa olemasta käännös ja muuttuu versioksi tai mukaelmaksi, mutta tämän työn kannalta käännöksen ja version erottelu ei ole olennaista. Tarkoitus on ainoastaan tutkia kuvan asettamia rajoja sekä sen antamia mahdollisuuksia, joiden puitteisiin käännös lopulta asetellaan, sekä pohtia niiden vaikutusta kokonaisuuden käännettävyyteen.

Olennaista sarjakuvien kääntämisessä on osata tulkita niin sanallisia kuin kuvallisiakin merkkejä, joista mahdolliset käännösongelmat kumpuavat. Erityisen tärkeää on ottaa sarjakuvan visuaalinen aines huomioon osana kokonaisuutta, sillä kuvien sisältämät merkit voivat tarjota sopivia käännösratkaisuja vaikeissakin käännöstapauksissa.

### 2.1 Kuva, sana ja sarjakuva

#### 2.1.1 Sarjakuvan luonne

Sarjakuva on käsitteenä huomattavan laaja. Se kattaa muodoltaan hyvinkin vaihtelevia teoksia aina lyhyistä sanomalehtistripeistä jatkuvajuonisiin sarjakuvaromaaneihin, minkä lisäksi eroja löytyy myös kuvallisen ja sanallisen kerronnan keskinäisistä suhteista. Erot eivät kuitenkaan ole pelkästään muotoon liittyviä, vaan esimerkiksi eri tyylilajeja esiintyy sarjakuvissa huomattava

kirjo, aivan kuten elokuvissa tai pelkkää kirjoitettua sanaa sisältävässä kirjallisuudessakin. Yhteistä kaikelle sarjakuvamuotoiselle ilmaisulle on kuitenkin sarjallisuus, kuvallisten ja muiden ilmaisujen rinnakkainen, harkittu järjestys, jota hyväksi käyttäen välitetään lukijalle informaatiota tai saadaan hänessä aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1994, 9).

Tavallisimmin lukija ohjataan tarkastelemaan yhtä ruutua kerrallaan ja kerronta etenee ruudusta toiseen. Kerrontaa säätelevät sarjakuvissakin tietyt konventiot, mutta merkille pantavaa on, että varsinaisia kerrontatraditioita on huomattava määrä ja ne voivat eri julkaisumuotojen välillä vaihdella paljonkin. Lisäksi myös eri maiden, aikakausien ja koulukuntien kerrontatavat voivat poiketa toisistaan huomattavasti. (Manninen 1995, 46.) Esimerkkinä tällaisista eroista Pekka A. Manninen mainitsee ruutujen koon ja sijoittelun. Ruudut voivat vaihdella koulukunnittain pienistä suuriin, ne voivat olla keskenään suunnilleen samankokoisia tai erikokoisia ja ne voidaan asetella selkeästi rinnakkain, mutta aivan yhtä hyvin myös osittain limittäin. Näistä vaihteluista johtuen Manninen esittääkin, että voidaan melkein puhua sarjakuvamaailman sisäisestä kielivaihtelusta (emt.).

Kuvakoolla ja kuvakulmilla sekä kuvan ”rajauksella” voidaan peittää, paljastaa tai korostaa tiettyjä kuvallisia elementtejä myös sarjakuvassa. Esimerkiksi hahmot voidaan esittää kokokuvina, jolloin heistä saadaan mahdollisimman paljon kuvallista yleistietoa, mutta kokokuvalla myös usein korostetaan hahmon kerronnallista asemaa sarjakuvassa. Toisaalta myös lähikuvilla voidaan välittää hahmoista runsaasti informaatiota kuvaamalla vaikkapa yksityiskohtaisemmin erilaisia tunnetiloja kasvojen ilmeillä. (Herkman 1998, 28.) Kuvakulmia vaihtelemalla muutetaan puolestaan paitsi perspektiiviä, josta lukija tarinaa seuraa, myös lukijan asemaa suhteessa kerrontaan. Juha Herkman toteaa kuitenkin, että tämä on aina tapauskohtaista ja riippuvaista siitä, kuinka lukija eri perspektiivejä tulkitsee – samaistuuko hän esimerkiksi tapahtumia alhaalta päin seuratessaan perspektiivin luomaan pienuuden ja uhkaavuuden tuntuun vai löytääkö hän kuvakulmasta voimaannuttavia piirteitä (Herkman 1998, 30.)

Vaikka perspektiivin vaihtelua voidaankin hyödyntää tarinankerronnassa muuttamalla lukijan ja tarinan välisiä valtasuhteita, on normaaliperspektiivin käyttö silti kaikkein tavallisinta sarjakuvissa. Herkman ei kuitenkaan kritisoi tällaista perspektiivin, tai myöskään kuvakoon ja ruutukoon muuttumattomuutta, vaan on sitä mieltä, että yhden esittämistavan suosiminen antaa lisätehoa muille kuvallisille keinoille, sillä ne onnistuvat yllättämään lukijan. Esimerkiksi

yksittäinen, muusta ilmaisusta poikkeavan kuvakoon käyttäminen on erinomainen tehokeino silloin, jos on pitkään käytetty vaikkapa pelkkiä kokokuvia. Kuvan ja ruutukoon sekä perspektiivin jatkuva muuttelu ei siksi vaihtelevuudestaan huolimatta ole se kaikkein tehokkain kerronnallinen ilmaisutapa. Esimerkiksi lyhyissä vitsistripeissä voidaan vitsi välittää monesti parhaiten käyttämällä nimenomaan normaaliperspektiiviä. (Herkman 1998, 31–32.)

Myös varsinainen ruutukoko vaihtelee sarjakuvissa, mikä luo teoksiin rytmiä. Lisäksi se saattaa vaikuttaa käsitykseemme ajankulusta ruutujen sisällä, joten piirtäjä voi vaihdella kuvakokoja saadakseen aikaan efektin ajankulumisesta. Leveä ruutu, jota ympäröivät kapeammat ruudut, voi ikään kuin venyttää ruudun tapahtumiin kuluvaa aikaa pidemmäksi, joskin sama efekti on mahdollista saada aikaan myös muilla keinoin, esimerkiksi jättämällä ruudun reunat kokonaan piirtämättä. (McCloud 1994, 101–103.) Suurta pienten ruutujen ympäröimää ruutua voidaankin käyttää hidastuksena kerronnan keskellä, koska suuriin kuviin on niiden koon ansiosta mahdollista sisällyttää pieniä kuvia enemmän informaatiota, jolloin lukijalta kuluu kuvan lukemiseen pieniä ruutuja pidempi aika (Lindman 1992, 46). Kerronnallisuuden kannalta ajan kuluminen on olennaista, sillä ilman ajan kulumista sarjakuvat olisivat vain pelkkiä kuvasarjoja. Vaikka siis sarjakuvan ruutu voikin joskus kuvata pelkästään yhtä yksittäistä ajanhetkeä, niin useimmiten siinä näkyvät tapahtumat ovat kuitenkin vain näennäisesti samanaikaisia. Tämä käy selväksi erityisesti siinä vaiheessa, kun kuvaan lisätään sana. (McCloud 1994, 96; 110.)

Koska sarjakuvan tyypillisenä ominaisuutena pidetään sarjallisuutta, on Scott McCloud esittänyt, ettei yksinään esiintyvää kuvaa pidä laskea sarjakuvaksi, koska yksittäisessä kuvassa ei voi esiintyä edellä mainitun kaltaista sarjallisuutta (McCloud 1994, 20). Tässä työssä ei kuitenkaan ole rajattu tällaisia yksittäisistä kuvista muodostuvia strippejä tarkastelun ulkopuolelle, sillä esimerkiksi suomalaisen sarjakuvatutkija Juha Herkmanin määritelmä sarjakuvasta on McCloudin määritelmää laajempi. Sen mukaan sarjakuva voi koostua vaikka vain yhdestäkin kuvasta, joskin useimmissa tapauksissa sarjakuvat ovatkin kuvasarjan muodostamia jatkumoita (Herkman 1998, 49). Herkman tosin huomauttaa, että yksiruutuinen strippi on erityistapaus ja sen kerronnallisuus syntyy, kun lukija suhteuttaa eri merkkijärjestelmien yhdessä tuottaman informaation stripin tapahtumista muodostamaansa viitekehykseen, vertailee sitä sarjan muihin strippeihin ja täyttää mielessään stripissä esiintyviä hermeneuttisia aukkoja (Herkman 1998, 105). Lukija siis suhtautuu yksikuvaiseen sarjakuvastrippiin samantyylisesti kuin pidempiinkin ja tekee siitä omalla lukuprosessillaan kerronnallisen. Sarjallisuuden lisäksi sarjakuvalle

luonteenomaista onkin kerronnallisuus. Tämän voi havaita vertailemalla keskenään esimerkiksi sarjakuvaa ja karikatyyripiirroksia. Sarjakuvien kuva-aines saattaa tyylillisesti olla karikatyyrimäistä, mutta varsinaisista karikatyyripiirroksista sarjakuvan kuitenkin erottaa sen kerronnallinen luonne, joka pelkiltä piirroksilta puuttuu. (Herkman 1998, 22.) Tästä syystä kuvien määrä ja sarjallisuus eivät yksin riitä määrittelemään sarjakuvaa.

### 2.1.2 Kuvan ja sanan suhde

Kuvien ja kuvasarjojen voidaan ajatella muodostavan sarjakuvan rungon, mutta niiden seurana esiintyy tavallisesti myös verbaalinen elementti, sana. Sarjakuvassa viestiä välitetäänkin lukijalle kahden eri osatekijän keinoin. Kuva ja sana ovat sarjakuvassa yleensä tiiviissä vuorovaikutuksessa keskenään (Herkman 1998, 22), ja tätä keskinäistä vaikutussuhdetta kääntäjä joutuu käännösprosessin aikana väistämättä pohtimaan (Oittinen 2004b, 166; 176). Kuvan ja sanan välistä rajaa saattaa joskus olla vaikea määritellä, ja etenkin sarjakuvassa tuo raja voi toisinaan olla melko häilyvä. Herkman toteaa, että esimerkiksi sarjakuvan ääniefektejä voidaan tarkoituksellisesti tyylitellä siten, että sanan graafinen ulkonäkö lähentelee piirrostyyliä, ja puhekuplissa on mahdollista käyttää sanojen sijaan kuvia osoittamaan esimerkiksi puhujan tunnetilaa. Toisaalta kirjaimilla voidaan ilmaista muutakin kuin puhetta tai ääntä, minkä osoittaa esimerkiksi z-kirjaimen käytön vakiintuminen unen symboliksi sarjakuvissa. Tällaiset välimuotomerkit, kuvan ja sanan yhteensulautumat, ovat sarjakuvissa yleisiä, mutta niiden rinnalla esiintyy luonnollisesti myös toisistaan selkeästi erotettavaa kuva- ja sana-ainesta. (Herkman 1998, 50–51.)

Sarjakuvan merkitykset syntyvät kuvien, sanojen ja ruutujen välisten siirtymien avulla, mutta merkitysten syntyyn vaikuttavat lisäksi kuvan ja sanan välinen vuorovaikutus, niiden vuorottelu sekä toisiinsa viittaavuus (Herkman 1996, 83). Verbaalinen ja visuaalinen ilmaisu voivat sarjakuvassa yhdistyä toisiinsa usealla eri tavalla. Nämä ilmaisutavat Herkman (1998, 58) on jaotellut Scott McCloudin kategorioiden pohjalta seuraavasti:

1. Kuvapainotteisuus
2. Sanapainotteisuus
3. Kuvan ja sanan yhteistyö
4. Kuvan ja sanan yhteismitattomuus

Kuva- tai sanapainotteisuudella Herkman tarkoittaa tilannetta, jossa sarjakuvan kerronta tapahtuu pääasiassa vain toista näistä elementeistä käyttäen, toisin sanoen joko kuvin tai sanoin. Huomionarvoista kuitenkin on, että tällaisissakaan tapauksissa ei välttämättä ole kysymys toisen elementin täydellisestä puuttumisesta, vaan kerrontatapojen erilaisista painottumisista, sillä useimmiten sekä kuva että sana ovat molemmat sarjakuvassa läsnä. Esimerkiksi sanapainotteisessa sarjakuvassa kuva voi pysyä ruudusta toiseen (lähes) samana ja tarina edetä pääasiassa sanojen avulla, mutta jo pienetkin muutokset kuvassa vaikuttavat tarinan tulkintaan. (Herkman 1998, 58–59.) Vuorovaikutussuhde on siis tällöinkin olemassa. Siksi jaottelun kolmas ryhmä on nimetty kenties hieman harhaanjohtavasti, sillä myös kuva- tai sanapainotteisessa sarjakuvakerronnassa tapahtuu kuvan ja sanan välistä yhteistyötä. Ehkä olisikin parempi puhua kuvan ja sanan tasapainosta.

Keskinäisessä tasapainottelussa kuvan ja sanan roolit muuttuvat rinta rinnan niiden kantaman tarinankerronnallisen vastuun mukaan. Jos sarjakuva on sanapainotteinen, on sanoilla päävastuu tarinankuljettamisessa, jolloin kuville avautuu vapaus ”harhailla ja kokeilla” (McCloud 1994, 155). Jos taas kuvista on mahdollista päätellä tarinan kannalta ”kaikki olennainen”, antaa se vastaavasti sanoille laajemman liikkumavaran (emt.).

Varsinaista yhteismitattomuutta esiintyy sarjakuvissa verrattain harvoin. Käytännössä kuvan ja sanan välittämät viestit ovat tällöin ristiriidassa keskenään ja muodostavat paradoksin, josta on esimerkiksi mahdollista rakentaa sarjakuvaan huumoria. Toisaalta yhteismitattomassa kuvan ja sanan käytössä saattavat sarjakuvan sanat kertoa tarinaa, joka ei liity itse kuva-ainekseen millään lailla, jolloin puhutaan niin sanotusta metakertomuksesta. Yhteismitattomuutta käytetään sarjakuvissa lähinnä tehokeinona, kun halutaan poiketa sarjakuvien perinteisestä kerrontatyylistä. (Herkman 1998, 59.)

Vaikka sarjakuvassa kuva ja sana toimivat molemmat viestinviejinä vastaanottajalle, ne eivät siis aina ole täysin tasa-arvoisia. Sarjakuvan kerronta voi olla joko sana- tai kuvapainotteista, mutta nämä kaksi kerronnan välinettä voivat yhtä hyvin olla myös tasavertaisessa suhteessa keskenään. Juuri tästä vaihtelusta syntyy Herkmanin mukaan sarjakuvan ilmaisun mielekkyys. (Herkman 1998, 53–54.) Sarjakuvassa kuvan ja sanan välisessä suhteessa ei myöskään aina ole kysymys pelkästään siitä, että toisella selitettäisiin tai täydennettäisiin toista, sillä kuva ja sana voivat

joskus olla jopa tarkoituksellisesti ristiriidassa keskenään (Hyyppä 2005, 129). Kuten aiemmin mainittua, tällainen ristiriita voi olla yksi huumorin luomisen keino (Oittinen 2004a, 44).

Vaikka sarjakuvan kuvat ja sanat sisältävätkin valtavan määrän informaatiota, ne eivät silti paljasta aivan kaikkea, vaan teokset sisältävät myös niin sanottuja *hermeneuttisia aukkoja.* Nämä ovat kuvien ja sanojen jättämiä aukkoja, rivien väleissä sanottua, jota lukija tulkitsee lukemisen edetessä ja kokoaa näin kokonaiskuvaa tarinankulusta. Kaikkea ei kuulukaan paljastaa lukijalle suoraan, sillä lukukokemukseen kuuluu osana myös tekstin tulkinta, jonka seurauksena lukijalle muodostuu teoksesta omakohtainen kokonaisuus. (Oittinen 2004a, 121.) Suuri osa hermeneuttisista aukoista on sellaisia, jotka täytetään lukiessa automaattisesti, joten ne ovat käytännössä melko triviaaleja, mutta jotkin aukot ovat tarinan suhteen merkittäviä, ja niihin saattaa kätkeytyä tarinan kannalta hyvinkin tärkeitä elementtejä. Aukot voivat täyttyä tarinan edetessä, jolloin lukijalle paljastetaan aiemmin esiintyneen aukon sisältö, mutta ne saattavat jäädä myös avoimiksi. (Herkman 1998, 116.) Lukijalle ei siis välttämättä esimerkiksi paljasteta, miksi on jouduttu tilanteeseen, josta tarina alkaa. Siksi hänen on osattava tulkita kuvia ja tekstiä sekä täyttää hermeneuttisia aukkoja siten, että näistä aukoista huolimatta hänelle muodostuu looginen kokonaiskuva tarinasta.

Sarjakuvassa esiintyy monenlaista kuva- ja sana-ainesta, jotka muodostavat erilaisia tasoja. Manninen jakaa nämä sanan tasot puhekuplien sisältämään puhetekstiin, kertovaan tekstiin, joka voi sijaita esimerkiksi kuvan ylänurkkaan sijoitetussa laatikossa, ja kuvien sisään sijoitettuun detaljitekstiin. Kuvat hän puolestaan jaottelee karkeasti varsinaisiin, luonteeltaan *ikonisiin* kuviin sekä kuvallisiin merkintöihin, jotka ovat luonteeltaan enemmän *symbolisia.* (Manninen 1995, 45.) Sarjakuvan visuaalisia ja verbaalisia elementtejä tarkastelemalla onkin mahdollista löytää niihin koodattuja merkkejä, joista teoksen merkitykset ja niiden myötä kokonaiset kertomukset rakentuvat. Tätä merkitysten syntyä ja merkkiteoriaan liittyviä käsitteitä käsitellään tarkemmin seuraavassa alaluvussa.

## 2.2 Merkityksiä metsästämässä

### 2.2.1 Ikoni, symboli ja indeksi

Semiotiikka on tieteenala, joka tutkii merkkijärjestelmiä ja merkitysten muodostumista, ja sitä voidaan soveltaa muun muassa kielitieteeseen, sillä voidaan ajatella, että myös kieli on merkkien

muodostama järjestelmä. Pienimmäksi merkityksiä muodostavaksi yksiköksi semiotiikassa on perinteisesti määritelty *merkki*, joka kielitieteilijä Ferdinand de Saussuren mukaan koostuu kahdesta toisiinsa kytkeytyvästä osasta, merkitsijästä (*signifiant*) ja merkitystä (*signifié*), kielen tapauksessa siis äänteiden muodostamasta sanasta sekä käsitteestä, johon sanalla viitataan. (Culler 1994, 24.) Kielen merkin erityisluonteeseen kuuluu lisäksi se, että se on arbitraarinen (mielivaltainen), eikä merkitsijän ja merkityn välillä siten ole luonnollista yhteyttä (Culler 1994, 25). Esimerkiksi merkitsijä ”sukka” viittaa suomen kielessä jalkaan pujotettavaan lämpimään asusteeseen, mutta aivan yhtä hyvin voisimme käyttää tämän asusteen merkitsijänä sanaa ”sammakko”. Merkitsijän ja merkityn suhde on siis täysin sopimuksenvarainen.

Merkkien maailma ei kuitenkaan rajoitu pelkkiin sanoihin, vaan myös esimerkiksi kuvien voidaan katsoa olevan merkkejä. Kuvaa tai sen osia ei kuitenkaan ole yhtä helppo jakaa merkkeihin kuin kieltä, sillä yksittäisellä viivallakin saattaa olla merkityksiä luova vaikutus kokonaisuuteen (Kuusamo 1990, 51). Siten ei myöskään kuvallisten merkitsijöiden ja merkittyjen määritteleminen ole aivan yksiselitteistä. Lisäksi merkkien tulkintaan ja merkitysten muodostumiseen vaikuttavat pitkälti vastaanottajan, tulkitsijan, kulttuurinen ja henkilökohtainen tausta (Herkman 1998, 64). Sarjakuvaa tarkasteltaessa on lisäksi otettava huomioon, että siinä merkitykset syntyvät niin kuvallisista kuin sanallisistakin merkeistä sekä näiden yhdistelmistä, joten myös niiden muodostamat merkitykset ovat kokonaisuuden tulkitsemisen kannalta olennaisia. de Saussuren teoria ottaa huomioon pelkästään kielelliset merkit, joten se ei sovellu erityisen hyvin sarjakuvan tutkimukseen. Sen sijaan amerikkalaisen Charles S. Peircen teoria kolmesta merkkiluokasta, *ikonista*, *symbolista* ja *indeksistä*, ulottaa merkin käsitteen kielen ulkopuolelle (Peirce 1965, 156–157) ja on siksi hyödyllinen myös kuvan merkitysten tutkimuksessa.

Peircen merkkiteorian mukaan *ikoni* on kohdettaan muistuttava merkki, ulkoisesti samankaltainen kuin kohde, johon sillä viitataan. Täten esimerkiksi valokuva on ikoni, sillä se muistuttaa kohdettaan. (Peirce 1965, 157.) Myös sarjakuvissa kuvat voidaan laskea ikonien kategoriaan (McCloud 1994, 27), sillä ne muistuttavat ulkoisesti kohteitaan, joihin niillä viitataan – ihmishahmot muistuttavat ihmisiä, rakennukset rakennuksia, kasvit kasveja ja niin edelleen. *Symboli* puolestaan on merkki, jonka suhde viittauskohteeseensa perustuu konventioon ja on siksi arbitraarinen, mistä syystä de Saussuren teorian mukaiset merkit, sanat, voidaan laskea symboleiksi. Kolmas merkkiluokka *indeksi* muodostuu merkeistä, joilla on syy-

seuraussuhde kohteeseensa, toisin sanoen ne viittaavat syyhyn, joka ne on ”aiheuttanut”. Täten esimerkiksi tulen indeksinä voi toimia kuva savusta. (Peirce 1965, 165–168; 161.)

Kuten edellisessä alaluvussa todettiin, sarjakuvan kerronta voi olla kuva- tai sanapainotteista, yhteismitatonta tai kuvat ja sanat voivat työskennellä tasapainossa keskenään. Siksi myös eri merkkiluokat voivat sarjakuvissa painottua eri tavoin. Ikonit ja symbolit toimivat vaihtelevassa keskinäisessä suhteessa ja muodostavat sarjakuvan merkityksiä, mutta huomion arvoista on, että sarjakuvan sarjallisesta luonteesta johtuen ikoneita, siis kuvia, voidaan täydellisesti ymmärtää vain tarkastelemalla niitä kokonaisuutena ja suhteessa toisiinsa. Toisiaan seuraavat kuvat ikään kuin määrittävät toinen toistaan, ja niillä voidaan ajatella olevan indeksisyyteen viittaava syy-seuraussuhde. Näin ajateltuna sarjakuva on siis indeksisten merkkien muodostama kokonaisuus. (Manninen 1995, 43.) Lisäksi sarjakuvassa merkkiluokkien rajat eivät ole täysin muuttumattomia, vaan luokissa tapahtuu jonkin verran sekoittumista (Herkman 1998, 66). Tällaista sekoittumista Herkman kuvaa esimerkillä, jossa symbolein (sanoin) kirjoitettu ääniefekti on graafiselta ulkoasultaan ikoninen (kuvallinen) ja toimii äänilähteen indeksinä (heijastajana). Hän luonnehtiikin sarjakuvaa merkkijärjestelmien kohtauspaikaksi. (Herkman 1998, 66; 68.).

### 2.2.2 Sarjakuvan kuvien tulkinta

Kuvan pienintä yksikköä ei voida määritellä samalla tavoin kuin luonnollisen kielen vastaavaa (Kuusamo 1990, 53), sillä kuvan rakennuspalikat eivät ole samanlainen rajattu joukko kuin kirjaimet, joista sanat rakentuvat. Sarjakuvassa yksittäinenkin kuva koostuu useista erillisistä merkeistä, joita voidaan tulkita vain osana kuvaa. Ilman kontekstia ne jäävät vaille merkityksiä. (Herkman 1998, 69.) Sarjakuvassa kuvan tarkoitus ei tavallisesti ole kuvata kohdettaan yksityiskohtaisen tarkasti, vaan pikemminkin tuoda esille kohteen perusidea erilaisin kuvallisin merkein. Näitä kuvallisia merkkejä kootaan joukoiksi, joilla voidaan ilmaista esimerkiksi hahmojen tunnetiloja tai yhteiskunnallista asemaa. (Lindman 1992, 39.) Manninen vertaakin kuvaksi yhdistettyä merkkijoukkoa kirjoitetuista sanoista muodostuvaan lauseeseen tai kokonaiseen tarinaan, sillä kuvallisten merkkijoukkojen tuottaman informaation määrä voi olla huomattavan suuri. (Manninen 1995, 45.) Kuvia myös tulkitaan kokonaisuuksina, eikä tulkitseminen siten tapahdu pelkkien viivojen ja pisteiden tasolla. Kuvien tulkinta on lisäksi nopeampaa kuin sanojen, joten lähtökohtaisesti tulkinnan täytyy perustua yksittäisiä osasia laajempiin kokonaisuuksiin. (Herkman 1998, 70.) Tämä johtuu paljolti siitä, että siinä missä

lukija joutuu käymään kirjoitettua tekstiä läpi ennalta määrätyssä järjestyksessä, kuvia voidaan tulkita kokonaisvaltaisemmin ilman tiettyä tulkintajärjestystä (Lindman 1992, 38).

Vaikka sarjakuvien kuvat voidaankin laskea ikonien kategoriaan, ovat ne usein erittäin yksinkertaistettuja heijastumia todellisista kohteistaan. Esimerkiksi kasvojen osat – suut, nenät ja silmät – eivät yksinkertaistettuina näytä luonnollisilta, mutta voidaan silti ymmärtää suiksi, neniksi ja silmiksi. Tämä johtuu siitä, että yksinkertaistamisessa käytetään visuaalisia koodeja, jotka ovat yleisesti tunnettuja ja niin laajasti käytettyjä, ettemme enää ajattele niitä yksinkertaistettuina (Lindman 1992, 39). Siten suu voi olla pelkkä viiva ja silmät pelkät ympyrät, emmekä kuitenkaan kyseenalaista niiden merkitystä. Lisäksi tutuilla koodeilla voidaan luoda henkilöhahmojen karakterisaatiota piirtämällä esimerkiksi johtavassa asemassa oleva henkilö lihavaksi osoituksena ”leveästä leivästä”. Tätä ei kuitenkaan välttämättä ajatella merkkinä, vaikka itse merkitys ymmärrettäisiinkin (emt.). Kuvan tulkinta tapahtuu siis ainakin osittain ”kuin huomaamatta”, mutta kääntäjälle kuvan tarkempi analysointi voi tuoda ratkaisuita vaikeasti käännettäviin sarjakuvastrippeihin.

Vaikka kuvan pienintä merkityksiä luovaa yksikköä ei voidakaan määrittää, voidaan sarjakuvissa lukemisen perusyksiköksi silti nimetä ruutu (Manninen 1995, 45). Se muodostaa yhden merkkikokonaisuuden, johon lukija kerrallaan keskittyy (Herkman 1998, 71). Lukijan edetessä ruudusta toiseen hän tulkitsee väistämättä niissä esiintyviä merkkejä ja muodostaa niiden ilmaisemien merkitysten pohjalta käsityksensä tarinan kulusta, toisin sanoen tekee sarjakuvasta luku- ja tulkintaprosessillaan indeksisen. Sarjakuvien luonteeseen kuuluva sarjallisuus tarkoittaakin, että lukemisen perusyksiköt, ruudut, muodostavat jatkumoita, joiden välillä kirjoitetut ja piirretyt merkit yhdistyvät yhtenäisiksi merkkiketjuiksi lukijan tulkinnan seurauksena (Manninen 1995, 45).

### 2.2.3 Syntagma ja paradigma

Kielestä voidaan erottaa kaksi suhteiden tasoa, joilla merkkien on mahdollista yhdistyä toisiinsa. Toisaalta merkitykset syntyvät merkkiketjujen jatkumoista, toisaalta taas niistä eroista, joiden perusteella tietyn jatkumon merkitsijät on valittu. Näitä kahta tasoa nimitetään *syntagmaksi* ja *paradigmaksi*. (Culler 1994, 52.) Esimerkiksi kielellinen syntagma on siis merkkikokonaisuus, lause, johon on valittu olemassa olevasta sanojen joukosta, paradigmasta, halutut merkitsijät. Ne ketjuuntuvat jatkumoksi, jonka osat määrittävät toisiaan. (Herkman 1998, 73.) Usein kieli on

kuitenkin monitulkintaista, koska merkkien merkitsijöillä saattaa olla useampia merkittyjä. Esimerkiksi merkitsijä ”sorsa” viittaa paitsi räpyläjalkaiseen lintuun myös virtsa-astiaan, ja tällaisia monitulkintaisuuksia käytetään usein hyväksi sanaleikeissä.

Voidaankin puhua semanttisesta paradigmasta, sisältöjen paradigmasta, jossa eroja synnyttävät useampiin merkittyihin viittaavat merkitsijät (Herkman 1998, 73). Tämän tutkimuksen aineistona käytetyssä Fingerporissa tämä merkitysten monitulkintaisuus on tiuhaan käytetty keino rakentaa vitsejä ja monitulkintaisuutta korostetaan toisinaan tuomalla epäkonventionaalinen merkitys esiin kuvituksessa. Tällöin kuva pakottaa lukijan tulkitsemaan tekstiä yllättävällä, totutusta poikkeavalla tavalla, mistä syntyy stripin vitsikkyys. Samanlainen efekti syntyy myös, jos lukija ohjataan tulkitsemaan vaikkapa idiomin tavallisesti abstrakteiksi mielletyt elementit konkreettisina. ”Mennä päin mäntyä” konkreettisesti tulkittuna merkitsee hyvin eri asiaa kuin mitä lausahduksella yleensä ajatellaan tarkoitettavan. Paradigmoilla leikitellään vitsisarjakuvissa usein, mikä tekee niiden kääntämisestä erittäin hankalaa. Ongelmana ovat sekä eri kielten erilaiset semanttiset paradigmat, toisin sanoen erilaiset ilmaisujen monimerkityksisyydet, jotka eivät helposti löydä vastineita muista kielistä, että näiden korostuminen kuvissa, mitä kääntäjä ei voi muuttaa. (Herkman 1998, 77.) Kääntämisestä tulee tällöin erittäin haastavaa, toisinaan kenties jopa mahdotonta.

### 2.3 Sarjakuvan kääntämisen haasteita

Kääntämisessä kaksi valtavaa ongelmien aiheuttajaa ovat yhtäältä kielten, toisaalta kulttuurien väliset erot. Kielten väliset erot tuottavat sarjakuvien kääntämisessä ongelmia esimerkiksi tilankäytön suhteen eri kielten sanapituuksista ja rakenteista johtuen, mutta vielä paljon hankalampia ovat käännösongelmat, jotka liittyvät vakiintuneisiin ilmaisuihin, sanontoihin ja erityisesti näitä sisältäviin sanaleikkeihin. Sarjakuvassa sanaleikki, joka pahimmassa, tai kuvakulmasta riippuen parhaassa, tapauksessa on sidottu myös kuvaan, tuottaa kääntäjälle lähes väistämättä melkoista päänvaivaa (ks. 4.2). Sarjakuvan kääntämisessä ongelmien erityispiirteenä onkin kuvan läsnäolo sekä siihen koodatut merkitykset, jotka vaikuttavat strippien käännettävyyteen.

### 2.3.1 Kielisidonnaisuus

Herkmanin mukaan sanomalehtisarjojen kääntämisessä voidaan ottaa sarjakuva-albumeita suurempia vapauksia, jotta kohdekielisessä vastaanottajassa saataisiin aikaan lähtökieltä vastaava reaktio. Tosin on huomattava, ettei sarjan sisältöä pidä yksioikoisesti alkaa vääristellä, vaan on yhtä aikaa toimittava niin lähtötekstin kuin kohdekielen ja -kulttuurinkin ehdoilla. (Herkman 1996, 205.) Tämä on totta myös sarjakuvan sanaleikkien kohdalla, jotka muiden sanaleikkien tapaan ovat useimmiten kielisidonnaisia, ja joiden kääntäminen voi tuottaa melkoista päänvaivaa, sillä käännöksessä on otettava huomioon sekä lähtötekstin ja sanaleikin sävy, sarjakuvan kuvitus että kohdekielen konventiot ja kohdelukijan oletetut kulttuuriset taustatiedot.

Kielitoimiston sanakirjan määritelmän mukaan sanaleikki on "leikillinen, vitsikäs ilmaus, joka perustuu monimerkityksisiin tai sanasanaisiin mutta eri merkityksisiin sanoihin” (Kielitoimisto 2006). Myös tässä työssä sanaleikki käsitetään tällaiseksi monimerkityksisyyteen tai monitulkintaisuuteen perustuvaksi ilmaukseksi ja puhuttaessa sanaleikeistä viitataan nimenomaan tämäntyyppiseen sanankäyttöön.

Sanaleikkien käyttö on tietoinen kommunikatiivinen strategia (Delabastita 1997, 1), mutta kääntäjän kannalta erittäin hankala, ja koska sanaleikit ja idiomit ovat tyypillisesti kieli- ja kulttuurisidonnaisia, ne muodostavat aivan tietyn tyyppisiä käännösongelmia. Lähtötekstin vastaanottajille lähtökulttuurin ilmiöt ovat luonnollisesti tuttuja, jolloin näiden ilmiöiden selittäminen tekstissä on tarpeetonta. Sen sijaan käännöksen kohdekulttuurissa ei välttämättä esiinny samoja ilmiöitä, jolloin kääntäjän on otettava huomioon myös lähtötekstissä piilevät implisiittiset aspektit ja ratkaistava, mitkä niistä tulee selittää auki. (Leppihalme 1997, 19–20.) Lukijoilla on taipumus etsiä tekstistä niin eksplisiittisiä kuin implisiittisiäkin merkityksiä jopa silloin, kun teksti on syystä tai toisesta epäselvä (Enkvist 1991, 1). Epäselvyyksiä voivat aiheuttaa esimerkiksi kulttuuri- tai kielisidonnaiset seikat, kuten sanoihin liittyvät konnotaatiot tai tekstielementtien kulttuurinen viitekehys. Mikäli käännöksen vastaanottaja ei onnistu löytämään toivottuja merkityksiä tekstistä, hän todennäköisesti sivuuttaa epäselvän kohdan menettäen näin jotain sisällöstä (Leppihalme 1997, 22).

Fingerporin tapauksessa tällainen menetys on erittäin merkittävä, sillä vähäisestä tekstimäärästä johtuen pienikin epäselvyys vaarantaa koko tekstin funktion toteutumisen. Koska Fingerporin funktio on tietyn reaktion – oivallusta seuraavan naurun – aikaansaaminen lukijassa sanaleikkien

ja kaksinaismerkitysten avulla, tulisi käännöksen tähdätä saman funktion toteutumiseen. Tällöin sarjakuvan sisältämät kulttuuri- ja kielisidonnaiset elementit, jotka saattaisivat aiheuttaa tulkintavaikeuksia lähtökulttuurin ulkopuolella, on mukautettava kohdekulttuuriin ja -kieleen sopiviksi. Kääntäjän on myös tehtävä valintoja sen suhteen, mitä käännökseensä sisällyttää ja mistä on kenties luovuttava. Lisäksi hänen on otettava huomioon kohdelukijansa omaaman taustatiedon määrä, mikä luonnollisesti myös vaikuttaa käännöksen sisältöön. Onkin mahdollista, että käännöksen lukijalle on tarjottava lähtötekstin lukijaan verrattuna enemmän informaatiota, jotta viestin perille meneminen voidaan varmistaa. Samalla kääntäjän on kuitenkin huolehdittava siitä, ettei tee lukijalle karhunpalvelusta ja avaa tekstiä liikaa, jolloin lukijalle ei jää lainkaan oman ajattelun vapautta ja lukukokemuksesta tulee tylsä (Oittinen 1997, 55).

Oittinen esittää, että sanaleikkien kääntämisessä voi olla hyödyllistä käyttää jonkinlaista korvaustekniikkaa, jotta lähtötekstin sanaleikin saa käännettyä sanaleikiksi myös kohdetekstiin. Tekstin funktio ja teho korostuvat sanaleikkejä käännettäessä, ja näiden säilyttämisen tulisi olla olennainen osa käännösprosessia. Muutoin jää kyseenalaiseksi, onko käännös perusteltu. (Oittinen 1997, 73.) Sarjakuvassa vitsin voi siis rakentaa lähtötekstistä poiketen joistakin muista kuvaan sopivista elementeistä, mikäli lähtötekstin vitsi, esimerkiksi sanaleikki, ei luontevasti ja kuvaan sopivasti muuten käänny. Oittinen on kuvan ja sanan välistä suhdetta tarkastellessaan todennut, että kuvia ja sanoja sisältävän tekstin tulkinta muuttuu, jos yksikin tilanteen elementeistä muuttuu, joten myös uudet sanat muuttumattomaan kuvaan yhdistettynä muuttavat tilannetta ja sitä kautta tekstin tulkintaa (Oittinen 2004a, 93). Käännös ei siten voi koskaan täysin vastata lähtötekstiä, mutta se voi silti toteuttaa sen kanssa saman funktion, aiheuttaa lukijassa samankaltaisen reaktion kuin lähteteksti ja olla toimiva, yhtenäinen kokonaisuus. Täydellinen, kapeasti ymmärretty lähtötekstin ja käännöksen vastaavuus ei siksi olekaan kovin hedelmällinen lähestymistapa käännösten tarkasteluun, eikä tällainen vastaavuuden tavoittelukaan ole siten mitenkään itsestään selvää (Oittinen 1997, 120).

### 2.3.2 Tilarajoitukset

Muiden kuvan asettamien rajoitusten lisäksi sarjakuvakäännöstä rajaa luonnollisesti myös kirjoitetulle tekstille varattu tila. Herkman vertaa sarjakuvien puhekuplia tv-tekstitysten repliikkeihin, joista molemmat sisältävät teoksissa esiintyvien henkilöiden puhetta ja voivat käännöksen kannalta usein tuntua liian rajallisia (Herkman 1996, 206). Tv-tekstityksessä onkin

joskus pakko erotella tekstimassasta se olennainen ja kiteyttää se muutamalla sanalla repliikkiin, jotta käytössä olevan tilan saa riittämään ja myös katsoja pysyy kärryillä. Lyhyissä sarjakuvastripeissä sen sijaan ilmaisu on usein jo valmiiksi napakkaa, joten tekstin tiivistäminen voi olla haastavaa.

Suomeen päin käännettäessä tilaongelmaa vaikeuttaa suomen sanojen pituus, englanti puolestaan käyttää runsaasti artikkeleita ja prepositioita, mikä saattaa kasvattaa merkkimäärää. Mustavalkoisen sarjakuvan puhekuplia voidaan tosin suurentaa käännöstä varten, mikäli se on kuvan kannalta mahdollista, mutta värillisissä sarjakuvissa tämäkään ei käy päinsä (Herkman 1996, 206). Kuten aiemmin todettua, sisältöön voidaan tehdä suuriakin muutoksia, jotta kuva ja sana saadaan toimimaan yhteen lähtötekstin kaltaisella tavalla. Tämä voi tarkoittaa lähtötekstin vitsin uudelleen kirjoittamista. Sisällöllisistä muutoksista huolimatta sellaisia tekijöitä kuin tekstin sävyä, hahmojen karakterisaatioon liittyviä tekijöitä tai tekstin funktiota ei saisi muuttaa, sillä silloin ei välttämättä voida enää puhua käännöksestä.

### 2.3.3 Kulttuurisidonnaisuus

Teoksessaan Culture Bumps Leppihalme tarkastelee *alluusioita*, ilmaisuja, jotka voivat sisältää epäsuoria viittauksia sekä kulttuurisidonnaista informaatiota, mikä saattaa aiheuttaa ongelmia käännöksissä (Leppihalme 1997, 6). Hän erottaa kaksi alluusioiden ryhmää, avainsana-alluusiot (keyphrase allusions) ja erisnimialluusiot (Leppihalme 1997, 78–79). Avainsanoja tai -ilmaisuja voivat olla esimerkiksi viittaukset muihin teoksiin, historiallisiin tapahtumiin, tunnettuihin henkilöihin tai kulttuurisiin ilmiöihin (Leppihalme 1997, 6). Toisin kuin erisnimet, avainsanat jäävät vain harvoin lähtökulttuuriseen asuunsa käännöksessä, ja ne voidaan sen sijaan korvata esimerkiksi kohdekielen vastaavilla tai lähtötekstiä muistuttavilla ilmaisuilla tai rakentaa niiden tilalle täysin uudet ilmaisut. Toisaalta kääntäjä voi myös ohjata käännöksen vastaanottajaa havaitsemaan tekstistä kohdat, jotka lähtökielen lukija tunnistaisi alluusioiksi, käyttämällä esimerkiksi poikkeavantyylisiä lauserakenteita tai sanamuotoja. Lisäksi samoin kuin erisnimiviittaus, myös lähtötekstissä esiintyvä avainsana on mahdollista jättää käännöksestä kokonaan pois. (Leppihalme 1997, 83–84.) Sarjakuvan kääntäjän kannalta tällaiset avainsana-alluusiot voivat olla ongelmallisia, erityisesti mikäli niihin viitataan myös kuva-aineksessa, sillä niiden pois jättäminen ei välttämättä ole mahdollista ja niiden korvaaminenkin kohdekielen ilmaisuilla saattaa osoittautua haastavaksi (ks. 4.2.2).

Sarjakuvassa, kuten muissakin kuvateoksissa, kuva luo tapahtumille ympäristön, johon kertomus sijoittuu. Jos tässä ympäristössä on lukijalle jotain vierasta, johon myös sanoilla viitataan, voi se vaikeuttaa viestin välittymistä. Käännöksen vastaanottajalla ei välttämättä ole taustatietoa kuvassa ja verbaalisessa tekstissä esiintyvistä kulttuurisidonnaisista ilmiöistä, joten hänen tulkintansa tekstistä eroaa lähtökulttuurin lukijan tulkinnasta. Esimerkiksi kuvissa näkyvät erilaiset logot tai muut tunnukset, julkisuuden henkilöt ja historialliset tapahtumat eivät välttämättä ole millään lailla tuttuja kohdekulttuurin lukijalle, mikä tuottaa ongelmia kääntäjälle. Jos kuvassa selvästi korostuu jokin kulttuurisidonnainen elementti, saattaa sen silmiinpistävyyttä olla hyvin hankala heikentää käännöksessäkään.

Lähtö- ja kohdekulttuurin erot ovat merkittävä käännösongelmien aiheuttaja. Onkin mahdollista, että kääntäminen muuttuu suorastaan mahdottomaksi, jos sarjakuvassa esiintyvä lähtökulttuurin ilmiö ei merkitse kohdekulttuurin lukijalle mitään eikä tekstiin voi tehdä sisällöllisiä muutoksia, koska kuva estää sen. Ongelmaa helpottaa, jos kuvasta ei selvästi käy ilmi tekstin sisältö tai siinä on elementtejä, jotka mahdollistavat erkanemisen lähtötekstin kontekstista, mutta erityisesti tapaukset, joissa piirroksissa esiintyy olemassa olevia, karrikoituja henkilöitä, todellisia historiallisia tapahtumia tai vaikkapa tietylle kulttuuripiirille tyypillisiä tapoja ja toimia, tilanne on kääntäjän kannalta hankala. Kuva esittää jotain, joka on stripin kannalta selvästi olennaista, mutta joka joko sellaisenaan tai siihen liittyvine konnotaatioineen tunnetaan vain lähtökulttuurissa. Herkmanin mukaan usein törmää tilanteeseen, jossa sarjakuvastripin kääntäminen on mahdotonta, koska se sisältää kielellisen vitsin ja pahimmillaan (parhaimmillaan) kuvan ja sanan yhteen kietoutunutta kerrontaa (Herkman 1996, 211), joissa sanaa ei voi noin vain irrottaa kuvasta. Koska lyhyet vitsistripit ovat kuitenkin toisistaan sinällään irrallisia, voi yksittäisen ongelmia tuottavan stripin jättää kääntämättä ilman että muut saman sarjan stripit siitä välttämättä kärsisivät (emt.).

### 2.3.4 Aika ja tulkintatilanne

Paitsi vastaanottajan kieli- ja kulttuuritausta, myös aika jossa hän elää vaikuttaa siihen, kuinka hän tekstejä tulkitsee. 2000-luvulla syntynyt ja kasvanut henkilö elää hyvin erilaisessa maailmassa kuin vaikkapa 1900-luvun alkupuolen sotien tai 1960-luvun hippiliikkeen ja opiskelijaradikalismin ajan kasvatit. Se, mikä joskus oli osa jokapäiväistä elämää, on saattanut jo muuttua historiaksi, ja viittaukset menneen ajan ilmiöihin ja tapahtumiin saattavat siksi jäädä vastaanottajalta huomaamatta tai ymmärtämättä (ks. 4.2.4).

Teksti ei ole staattinen, aikaan ja paikkaan sidottu, vaan sitä tulkitaan uusin silmin ja mielin sen mukaan, missä ajassa, paikassa ja sosiaalisessa tilanteessa lukija elää ja millainen kulttuuri- ja henkilökohtainen tausta hänellä on (Oittinen 2004a, 92). Lukija katsookin tekstiä oman aikakautensa valossa ja muodostaa siitä käsityksensä tietystä perspektiivistä. Lisäksi itse tapahtumat ja ilmiöt, joihin teksteissä viitataan, saattavat olla hyvin lyhytikäisiä eivätkä siksi enää tietyn ajan kuluttua merkitse tekstin vastaanottajalle samaa kuin ilmiön ollessa vielä pinnalla. Esimerkkeinä tällaisista voidaan mainita vaikkapa uutistapahtumat tai julkisuuden tähdenlennot, jotka ovat aluksi runsaasti esillä, mutta unohtuvat suhteellisen pian ja saavat tilalleen uusia. Kääntäjälle tämä asettaa haasteita, sillä hänen pitää pystyä selvittämään lukijalle, mihin tekstissä viitataan, ja erityisen mutkikkaaksi tilanne voi muuttua sarjakuvan tapauksessa, mikäli tällainen tähdenlentoilmiö esitetään sanojen lisäksi myös kuvin.

### 2.3.5 Lähtötekstin sävy ja uskollisuus hahmoille

Valtaosa tämän päivän sanomalehtisarjakuvista on lyhyitä huumorisarjoja, joissa vitsin huipentuma rakentuu viimeisen ruudun kuvan ja/tai sanan varaan. Aina tuon vitsin kääntäminen toiselle kielelle ei ole aivan yksinkertaista, vaan joudutaan kenties tekemään rajujakin muutoksia tekstiin, ehkä jopa korvaamaan alkuperäinen vitsi kokonaan toisella. (Herkman 1996, 204.) Tällaisissa tapauksissa kyse on usein kuvan asettamista rajoista, joihin ”suoraa” käännöstä on mahdotonta saada sovitettua, joten käännökseen joudutaan hakemaan ratkaisua, paitsi kohdekielen ja -kulttuurin, myös kuvan ehdoilla. Herkman huomauttaa kuitenkin, että viime kädessä käännettävä teos itse määrittää kääntämistä ja sitä lopputulosta, johon kääntäjän tulisi pyrkiä. Suuristakin muutoksista huolimatta käännöksessä tulisi siis säilyttää lähtötekstin sävy. (Herkman 1996, 213.)

Lähtötekstin sävyyn liittyy kiinteästi myös henkilöhahmojen karakterisaatio, mikä tulisi ottaa huomioon käännöksessä. Suuri osa sarjakuvien verbaalisesta tekstistä sijaitsee puhe- ja ajatuskuplissa, joten sanoin tapahtuva sarjakuvan kerronta kulkee eteenpäin pitkälti dialogin avulla. Siksi on olennaista kiinnittää yhtälailla huomiota siihen, miten hahmot puhuvat kuin siihen, mitä he puhuvat, sillä sarjakuvan hahmot puhekuplineen määrittävät sarjan ja strippien sävyä. Uskollisuus lähtötekstin hahmoille onkin tärkeä osa lähtötekstin sävyn säilyttämistä myös sarjakuvan kääntämisessä (ks. 4.2.5).

Karakterisaatiossa on kyse hahmon luomisesta, sen tekemisestä aidoksi, uskottavaksi ja todellisen tuntuiseksi. Sarjakuvassa kuva ja sana edesauttavat kumpikin omilla keinoillaan henkilön kuvauksessa – kuvan keinoja ovat muun muassa hahmon liikkeet, ilmeet ja ulkonäkö, hahmon puheesta puolestaan voi päätellä esimerkiksi tunnetiloja ja se voi antaa viitteitä vaikkapa maantieteellisestä taustasta. Kaikki, mitä hahmo tekee tai jättää tekemättä, sanoo ja ajattelee, antaa viitteitä hänen luonteestaan. Hänen taustansa, suhteensa muihin hahmoihin, jopa hänen nimensä karakterisoivat häntä ja rakentavat hänen persoonallisuuttaan. (Oittinen 2007, 50.) Nimenomaan suhde toisiin hahmoihin on mielestäni olennainen osa karakterisaatiota, sillä kuten todellisuudessakin, myös kuvitteellisessa maailmassa henkilöiden väliset suhteet vaihtelevat hyvinkin laajalla asteikolla erittäin läheisistä viileän muodollisiin, jopa vihamielisiin. Se, miten henkilö puhuu ja käyttäytyy eri konteksteissa kertoo hänestä paljon. Onko hänen puheensa esimerkiksi kohteliaan muodollista, pilkallisen muodollista vaiko kenties tahattoman ylikorrektia? Puhetapa ja tyylivalinta kuvaavat tilannetta, mutta myös puhujan tunnetilaa sekä käsitystä omasta itsestään ja asemastaan suhteessa muihin. Hahmo voi ”kuvailla” itse itseään puhumalla tietyllä tavalla, kuten Oittinen ajatuksen tiivistää (emt.).

Hahmon karakterisaatioon saattaa vaikuttaa myös hänen nimensä. Mikäli mahdollista, henkilöiden nimiä tulisikin sarjakuvakäännöksissä muokata kohdekulttuurin ehdoilla, sillä Herkmanin mukaan kääntäminen ei muuten ole mahdollista. Tällöin on kuitenkin huolehdittava erityisesti siitä, ettei samalla muuteta stripin alkuperäistä sävyä. (Herkman 1996, 211.) Leppihalme on esittänyt useita eri käännösstrategioita, joita erisnimien, toki muidenkin kuin henkilönimien, kääntämisessä voidaan hyödyntää. Erisnimi voidaan esimerkiksi jättää tekstiin sellaisenaan, muuttaa toiseksi tai poistaa kokonaan. Se voidaan myös muuttaa kohdekielen konventioiden mukaiseksi (John → Juha, Johannes, Juhana) tai siihen voidaan liittää jonkinlainen selitys (Leppihalme 1997, 78–79), tosin sarjakuvan tapauksessa jälkimmäinen tuskin on useinkaan mahdollista, pelkästään jo tilarajoitustenkin vuoksi. Mikäli taas päädytään muuttamaan erisnimi toiseksi, voidaan korvaava nimi ottaa joko kohde- tai lähtökielestä, tai jos nimi poistetaan kokonaan, sen merkitys voidaan yrittää välittää muilla keinoin, esimerkiksi yleisnimeä käyttäen (emt.).

Alaluvussa 2.3.3 mainittujen avainsana-alluusioiden rinnalla Leppihalme erottaa toisen alluusioiden ryhmän, erisnimet, jotka avainsana-alluusioiden tavoin saattavat sisältää epäsuoria viittauksia sekä kulttuurisidonnaista informaatiota (Leppihalme 1997, 6). Jos siis

käännösratkaisuna päätetään lähtötekstin erisnimi poistaa kokonaan, jää käännöksestä puuttumaan sen myötä myös mahdolliset sekundääriset viittaukset, mikä äkkiseltään kuulostaa melko radikaalilta vaihtoehdolta ja sarjakuvan kohdalla jopa mahdottomalta ratkaisumallilta. Todellisuudessa se saattaisi kuitenkin olla hyvinkin hyödyllinen käännösstrategia, sillä sarjakuvan kuva voi tarjota useita mahdollisuuksia korvata lähtötekstin vitsi toisella, jolloin lähtötekstin erisnimen ja sen sisältämät konnotaatiot voisi hyvinkin jättää pois ja korvata kokonaan jollain muulla ilmaisulla. Herkman toteaa kuitenkin, että huumorisarjakuvien käännöksissä käännetään yleensä niin hahmojen kuin itse sarjakuvienkin nimet, jotta lukijan olisi helpompi samastua hahmoihin ja jotta sarjakuvissa näyttäytyvä maailma olisi hänelle paremmin omaksuttavissa (Herkman 1996, 204).

# 3. TUTKIMUSMENETELMÄ JA AINEISTO

## 3.1. Tutkimusmenetelmä

Tämä tutkimus tarkastelee kuvan vaikutusta käännettävyyteen Pertti Jarlan Fingerporissa. Työ lähti liikkeelle oletuksesta, että Fingerpori-sarjakuvan kuva-aines vaikeuttaisi hypoteettista käännöstä merkittävästi ja tekisi sen paikoin jopa mahdottomaksi. Tarkoituksena oli tarkastella kuvaa ja jaotella siinä esiintyviä erilaisia ongelmanaiheuttajia sekä siten selvittää, miksi Fingerporin kuvaelementti vaikuttaisi asettavan niin suuren haasteen kääntäjälle. Tutkimustani varten valitsin aineistoksi vuosina 2009–2010 Helsingin Sanomien verkkoversiossa ilmestyneet Fingerpori-sarjakuvan stripit. Määrä tuntuu pro gradu -työtä ajatellen melko suurelta, mutta halusin varmistaa, että aineistostani löytyisi mahdollisimman monta erilaista käännettävyyteen vaikuttavaa piirrettä. Laaja otos oli siksi mielekäs.

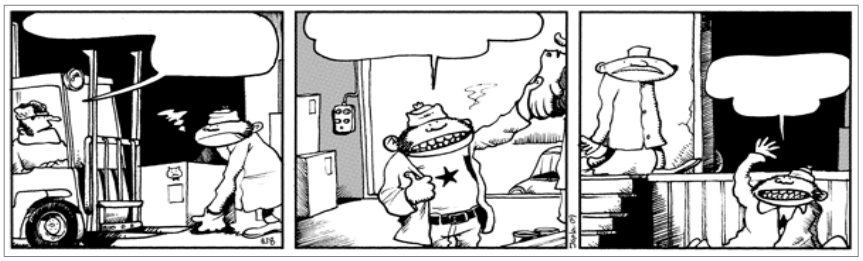
Lopulta tähän työhön valikoitui noista noin kuudestasadasta sarjakuvastripistä varsinaisiksi esimerkeiksi 18 kappaletta, joita apuna käyttäen esittelen havaitsemiani käännettävyyteen vaikuttavia piirteitä. Olen siis pyrkinyt valitsemaan sellaisia esimerkkejä, joilla pystyisin mahdollisimman hyvin havainnollistamaan kutakin käsittelemääni kohtaa. Alkuperäisen lähtöolettamukseni vuoksi etsin aluksi pelkästään sellaisia kuvallisia elementtejä, jotka aiheuttivat stripeissä käännösongelmia, mutta tutkimukseni edistyessä havaitsin aineiston sisältävän myös runsaasti tapauksia, joissa kuvalla ei ollutkaan olennaista roolia käännösongelmien syntymisessä. Siksi työni analyysiosiossa esitellään esimerkkistrippien avulla myös tällaisia tapauksia.

Käännettävyyden kysymystä on perinteisesti tarkasteltu kahdesta eri näkökulmasta. Yhden koulukunnan mukaan kielten universaalit piirteet edesauttavat käännettävyyttä, toisen mukaan taas jokainen kieliyhteisö tulkitsee todellisuutta omalla tavallaan, mikä rajoittaa käännettävyyttä. Nykyisin vaikuttaisi kuitenkin vallitsevan oletus, että valtaosa teksteistä on käännettävissä riippumatta siitä, kuinka eri tutkijat määrittelevät käännöksen. (De Pedro 1999, 546, 556.) Tämän työn puitteissa käännettävyydellä tarkoitetaan sitä tekstin tilaa, joka syntyy lähtö- ja kohdekielen sekä -kulttuurin yhtäläisyyksistä ja eroista kussakin tekstissä. Teksti on toisin sanoen sitä käännettävämpi, mitä vähemmän se sisältää kulttuurisidonnaisia elementtejä, jotka ovat kohdetekstin lukijalle vieraita, tai esimerkiksi sanaleikkejä, jotka ovat usein

kielisidonnaisia. Tekstiksi puolestaan kutsun sitä kokonaisuutta, jonka kuva ja sana muodostavat sarjakuvassa. Kielten ja kulttuurien erot ja yhtäläisyydet vaikuttavat väistämättä siihen, kuinka ”mahdollista tai mahdotonta” yksittäisen kokonaisuuden, tässä tapauksessa stripin kääntäminen on. Vaikka varsinainen kääntäminen kohdistuukin toki sanalliseen ainekseen, on sarjakuvan käännettävyyttä tarkasteltaessa otettava huomioon sanan, toisin sanoen sarjakuvan verbaalisen aineksen lisäksi myös kuva, joka on erottamaton osa sarjakuvan kokonaisuutta ja joka sanasta poiketen säilyy käännöksessä useimmiten muuttumattomana. Tutkimuskysymykseni rajaus liittyykin kiinnostukseeni juuri tuota muuttumattomuutta kohtaan.

Aineistoni jaottelu mahdollisten käännettävyyteen vaikuttavien seikkojen mukaan ei ollut aivan yksinkertaista. Yksittäiset stripit saattoivat esimerkiksi sisältää useampiakin potentiaalisia ongelmanaiheuttajia, mistä syystä myös tämän työn aineistoanalyysiosiossa ilmenee tapausten välillä jonkin verran päällekkäisyyttä. Olen silti selkeyden vuoksi pyrkinyt esittelemään kunkin tapausten ryhmän erikseen. Lisäksi kuvan analysointi sanasta irrallisena osoittautui haastavaksi, sillä strippien visuaaliset elementit esiintyivät vain ani harvoin ilman verbaalista kumppaniaan. Esimerkiksi puhekuplien tekstit vaikuttivat lukukokemukseeni ja sitä kautta myös kuvan tulkitsemiseen. Sana ikään kuin kontaminoi kuvan, jota oli hankalaa tarkastella omana puhtaana, ”koskemattomana” kokonaisuutenaan. Siksi aineistoa analysoidessani päädyin poistamaan osasta strippejä niiden sisältämät verbaaliset elementit jättäen jäljelle vain visuaaliset, jotta onnistuisin tarkastelemaan kuvaa täysin irrallisena sanasta sellaisissa tapauksissa, joissa strippien ryhmittely oli muutoin hankalaa. Alla olevassa esimerkissä verbaaliset elementit on poistettu kokonaisuudesta:

Esimerkki 1a[1] (Pertti Jarla HS 4.11.2009)



Jäljelle jääneestä kuvallisesta aineksesta voi päätellä tarinan kontekstin, mahdollisesti hahmojen tunnetiloja, mutta ei paljon muuta. Viimeisen ruudun voi tosin päätellä sisältävän jonkin vitsin,

1 Esimerkin verbaaliset elementit ovat minun poistamiani. Alkuperäinen strippi sisältää myös sanoja.

koska se kuuluu sarjan luonteeseen, mutta kuva itsessään ei näyttäisi juurikaan rajoittavan käännöstä. Tällä tavoin tarkasteltuna stripin kuvia on mahdollista analysoida sellaisenaan ilman sanojen vaikutusta tulkintaan. Tämä ei tosin vastaa todellista käännöstilannetta, jossa sanat olisivat luonnollisesti osana stripin tekstiä ja vaikuttaisivat kääntäjän lukukokemukseen, mutta tarkoituksenani oli selvittää, johtuuko esimerkin mahdollinen käännösongelma pelkästä sanasta vai onko kuvalla todellisuudessa osansa ongelman synnyssä. Esimerkin toinen ruutu sisältää stripin verbaalisen sanaleikin visuaalisen vahventeen, tässä tapauksessa parin hansikkaita, mutta kuvalla ei silti mielestäni lopulta ole vaikutusta käännettävyyteen.

Esimerkki 1b (Pertti Jarla HS 4.11.2009)

Olen tapausten ryhmittelyssä ottanut huomioon kuvan ja sana välisen suhteen stripeissä, visuaalisten elementtien luonteen ja niiden merkityksen kokonaisuudelle sekä lisäksi puhtaasti pelkän sanan roolin strippien vitsien syntymiselle. Vaikka tutkimuskysymykseni olikin rajattu koskemaan pelkän kuvan vaikutusta käännettävyyteen, vaikutti sana aineistossani selvästi siihen, millainen rooli kuvalla oli. Aineistoni todisti siis itse itsestään, että sarjakuvassa merkitykset muodostuvat kuvan ja sanan vuorovaikutuksesta ja niiden keskinäisestä suhteesta (ks. Herkman 1998, 22). Siksi olen aineistoni analyysiosiossa tarkastellut myös sanaa.

Aineistoni analysoinnista saamiani tuloksia esittelen tarkemmin luvussa 4. En ole pyrkinyt keksimään strippien ongelmatapauksiin varsinaisia käännösratkaisuita, vaikka toisinaan esitänkin ajatuksia siitä, kuinka kääntäjä voisi ongelmia lähestyä. Pääpaino on kuitenkin sillä, millä eri tavoin kuva ja sana voivat Fingerporissa toimia yhdessä ja miten nämä eri tavat vaikuttavat strippien käännettävyyteen.

Tutkimukseni oli vahvasti aineistolähtöinen ja lähti toisin sanoen liikkeelle aineiston tarkastelusta. Minulla ei siis ollut lähtötilanteessa valmista listaa tapausten ryhmäjaon kriteereistä, vaan vasta analysoinnin edetessä alkoivat ryhmät ja niiden väliset erot hahmottua.

Tapausten luokittelu oli siis pikemminkin tämän tutkimusprosessin tulos kuin lähtökohta. Tästä syystä esittelen strippien luokitteluperusteet vasta yhteenveto-osiossa luvussa 5.

### 3.2 Fingerpori

Fingerpori on Pertti Jarlan vuodesta 2007 ilmestynyt sarjakuva, joka alun perin tunnettiin nimellä Karl-Barks-Stadt. Sitä julkaistiin aluksi Helsingin Sanomissa, mutta sittemmin Fingerporia on voinut lukea myös lukuisista muista sanomalehdistä, kuten esimerkiksi Aamulehdestä, Ilkasta ja Turun Sanomista. (Fingerpori.) Lisäksi sarjan sanomalehdissä ilmestyneistä stripeistä on koottu useampiakin sarjakuva-albumeita. Kyseessä ei ole jatkuvajuoninen sarjakuva, vaan jokainen strippi on oma itsenäinen kokonaisuutensa, mutta jonkinlaista jatkuvuutta luovat kuitenkin stripeissä esiintyvät lukuisat toistuvat hahmot. Tapahtumat sijoittuvat suurelta osin kuvitteelliseen Fingerporin kaupunkiin, mutta silloin tällöin tapahtumapaikka vaihtelee, samoin jopa historian ajanjaksot, joihin tapahtumat sijoittuvat.

Fingerporissa esiintyy koko joukko erilaisia vakiohahmoja, joista päähenkilönä voitaneen pitää Heimo Vesaa, Tiedekeskus Fingerpolin tutkijaa, jonka Jarla kertoo aikanaan piirtäneensä pelkäksi ”säälittäväksi pikkutyypiksi”, mutta josta sittemmin on tullut hänelle ”eräänlainen alter ego” (Keskisuomalainen 14.2.2009). Stripeissä näyttäytyvät usein myös kahvila Aromin tarjoilija Rivo-Riitta sekä itsensäpaljastaja Asko Vilenius, joka on Heimo Vesan entisiä koulutovereita. Fingerporilaisten lisäksi sarjakuvan hahmoina esiintyvät myös monet reaalimaailman henkilöt, kuten Karl Gustaf Emil Mannerheim, Adolf Hitler ja Pertti ”Spede” Pasanen, mutta mukana vilahtelee myös muista teoksista lähtöisin olevia hahmoja, esimerkiksi Mikki Hiiri ja Mustanaamio.

Paikoin lukijan oletetaankin omaavan tietynlaista yleissivistystä, jota ilman kaikki Fingerporin vitsit eivät välttämättä täysin aukene. Tämän tutkimuksen kannalta olennaisimmiksi hahmoiksi osoittautuivat todelliset suomalaiset hahmot, jotka ovat tunnettuja pääasiassa vain Suomessa ja joiden esiintyminen stripeissä tuottaa siksi käännösongelmia, sekä tietyt toistuvat fiktiiviset hahmot, joiden karakterisaatio vaikuttaa käännökseen (ks. 2.3.5 ja 4.2.5).

Fingerporin ensisijaista kohdeyleisöä ovat suomalaiset aikuislukijat. Suurelta osin sarja ei ole lapsille sopiva, sillä sen sisältöön ja teemoihin liittyy elementtejä, jotka eivät sovellu kovin hyvin

nuorille lukijoille. Fingerporin vitsit ovat toisinaan luonteeltaan varsin kaksimielisiä tai käsittelevät aihealueita, jotka eivät liene lapsille tuttuja, esimerkiksi vaikkapa 1930–1940-lukujen Natsi-Saksa. Lisäksi sarjan kielellä leikittelevä tyyli ei välttämättä lainkaan aukene nuoremmalle yleisölle, vaan puree todennäköisesti paremmin aikuisiin, jotka osaavat varmemmin tulkita ilmaisuista myös niiden sekundäärisiä merkityksiä (ks. 2.3.3). Fingerporin kohdeyleisö rajoittuu lisäksi suomalaisiin tai suomea riittävästi taitaviin lukijoihin, sillä vain muutamia strippejä on käännetty englanniksi ja venäjäksi (Seriffi). Fingerporissa myös esiintyy jonkin verran Suomeen ja suomalaisuuteen liittyviä asioita, jotka kulttuurisidonnaisuutensa vuoksi saattavat välittyä heikosti ei-suomalaiselle lukijalle.

Federico Zanettin jakaa fiktiosarjakuvan kolmeen päägenreen: komediaan, tragediaan ja eeppisiin tarinoihin, joista ensimmäinen ryhmä jakaantuu edelleen laajaan alagenrejen kirjoon ulottuen slapstick-huumorista aina poliittiseen satiiriin (2008, 6). Fingerpori on päägenreltään nimenomaan komediaa ja erityisen tunnettu se on sanaleikeistään, jotka ovat toisinaan kytköksissä myös strippien piirroksiin. Jo sarjakuvan nimikin on sanaleikki, suomalaistettu versio ruotsin sormustinta tarkoittavasta sanasta *fingerborg*, joka *borg*-loppunsa vuoksi synnyttää mielikuvan kaupungista (vrt. Helsingborg, Göteborg). Vaikka huumori voi Fingerporissa syntyä pelkistä verbaalisista elementeistä, ei sanaa tällaisissakaan tapauksissa voida irrottaa kuvasta, vaan kuva elää sanojen rinnalla.

Kuvan ja sanan tiivis suhde tekee Fingerporin kääntämisestä haastavaa. Mikäli sarjakuvassa vilisevät sanaleikit olisivat puhtaasti verbaalisia, olisi mahdollisten käännösratkaisuiden määrä todennäköisesti suurempi. Kuva kuitenkin joissain tapauksissa vaikeuttaa strippien kääntämistä ja sanaa on hankalaa sovittaa kuvan asettamiin rajoihin. Silti on syytä huomata, että kuvasta saattaa löytyä myös sellaisia tekijöitä, jotka tarjoavat mahdollisuuden viitata käännöksen sanaleikissä lähtötekstissä poikkeaviin asioihin. Lisäksi kuvaan saattaa olla mahdollista tehdä pieniä muutoksia, mikä sekin voi helpottaa sopivan käännösratkaisun löytämisessä. Olennaista on saavuttaa käännöksessä lähtötekstin kaltainen toimiva suhde kuvan ja sanan välillä.

Tyylinsä ja teemojensa vuoksi Fingerporia on toisinaan arvosteltu mauttomaksi, jopa vastenmieliseksi. Sarjan alkutaipaleella Jarla sai runsaasti negatiivista palautetta stripistä, jossa Heimo Vesan ei vaatekaupassa ollut tarpeen itse sovittaa haluamiaan housuja lainkaan, koska Jeesus oli jo sovittanut ne hänen puolestaan. Jarla itse suhtautui palauteryöppyyn hieman

kummastellen, sillä esimerkiksi kaksimielisiä sanaleikkejä lukijat tuntuvat sietävän varsin hyvin. (Turun Sanomat 2.4.2008.) Huolimatta siitä, että hänen sarjakuvansa onnistuukin toisinaan iskemään osaa lukijoista suoraan hermoon, arvelee Jarla kuitenkin, että Fingerporin huumori on suuren yleisön suosiossa, sillä se on helposti sulatettavaa (Turun Sanomat 2.1.2010). Dosentti Olli Alho tosin pitää Fingerporin puujalkahuumoria lähinnä kouluikäisille soveltuvana eikä usko sen kiinnostavan aikuisia juurikaan. Hän esittääkin, että sarjan suurimpana ongelmana on ”homonymian riittämättömyys sen paremmin koomisen impulssin kuin älyllisen mielihyvän synnyttämiseen” (HS 12.4.2008).

Fingerporin vitsit todella leikittelevät usein ilmaisujen monitulkintaisuudella, homonymialla, polysemialla ja semanttisilla paradigmoilla (ks. 2.2.3), ja Jarla toteaa itsekin, että absurdia tai tragikoomista huumoria kaipaavat lukijat eivät välttämättä innostu Fingerporista, vaan hänen sarjakuvansa on pikemminkin puujalkahuumorin ystäville sopivaa luettavaa. Huumorin laatua ja tyyliä ei Jarlan mielestä pidä kuitenkaan sekoittaa, sillä puujalkahuumorikin voi olla hyvää ja hyvin tehtyä. (Seriffi.) Kyse on siis lähinnä makuasiasta. Muutama vuosi sitten Jarla tosin kertoi ”vääntävänsä vitsejä keinolla millä hyvänsä ja ettei tarkoitus ole niinkään pohdiskella kuin viisastella” (HS 4.2.2007), joskin on sittemmin haastattelussa myöntänyt, että esimerkiksi rivoja vitsejä ei kannata yrittää viljellä väkisin (Metropoli 07/2010). Kiinnostavaa on, että osa sarjan vitseistä on ulkopuolisten ehdottamia ja ainoastaan Jarlan hyväksymiä ja piirtämiä (Pertti Jarla) ja että sarjalle on muutenkin ollut alusta pitäen tyypillistä, että ensin tulee vitsi ja sitten vasta hahmot ja kuvat (Turun Sanomat 2.4.2008). Kuvat on siis sovitettu tekstiin, mikä lienee yksi suurimmista syistä siihen, miksi Fingerpori vaikuttaa toisinaan niin mahdottomalta kääntää.

## 4. AINEISTON ANALYYSI

Kuten edellisessä luvussa totesin, on Fingerporille tyypillistä, että strippien luomisvaiheessa keksitään ensin vitsi ja sen jälkeen sovitetaan tuohon vitsiin kuva. Käännöksessä tilanne on täysin päinvastainen: käännettävä sana-aines on sovitettava olemassa olevaan, muuttumattomaan kuvaan. Se, millaisia merkityksiä kuva sisältää sekä millainen tarinankerronnallinen suhde sillä on sanaan, vaikuttavat molemmat strippien käännettävyyteen. Lisäksi aineistoni kohdalla käännettävyyteen vaikutti olennaisesti se, sisälsivätkö stripit sanaleikin vai eivät.

Fingerporin stripeistä osa sisälsi erilaisia käännösongelmia, mutta strippien joukosta löytyi silti myös suuri joukko sellaisia, joiden kääntäminen ei todennäköisesti tuottaisi mainittavaa hankaluutta. Tarkastelen tässä luvussa ensin tapauksia, joissa aineistona käyttämäni sarjakuvan mahdolliset käännösongelmat eivät olleet kuva-aineksesta riippuvia, ja keskityn sen jälkeen erittelemään mahdollisia ongelmia aiheuttavia seikkoja, joiden syntyyn lähtötekstin kuva saattaisi vaikuttaa. Käytän esimerkkeinä Helsingin Sanomien verkkoversiosta valikoimiani Pertti Jarlan Fingerpori-strippejä (ks. 3.2), joiden avulla pyrin havainnollistamaan kutakin tapausta. Vaikka olen pyrkinyt jaottelemaan esimerkkitapaukset aina tietyn ongelmatyypin mukaan, on hyvä huomata, että yksittäisessä stripissä voi silti esiintyä useita käännettävyyttä haittaavia (tai edistäviä) seikkoja, sillä tapausten ryhmittelyssä esiintyy jonkin verran päällekkäisyyttä.

Varsinainen tutkimuskysymykseni koskee nimenomaan kuvan vaikutusta käännökseen Fingerporissa, mutta koska sarjakuvassa kuva ja sana toimivat yhteistyössä, huomasin työni edetessä, että kuvan tarkastelu yksinään oli toisinaan hieman hedelmätöntä. Siksi olen perustanut tapausryhmien määrittelyn pääosin kuvan ja sanan väliselle suhteelle, siihen miten kuva sanoja heijastaa, mutta ottanut myös huomioon sanojen luonteen.

Olen jakanut tapaukset kahteen pääryhmään sen mukaan, ovatko kuvat osallisina mahdollisiin käännösongelmiin, ja edelleen tapausryhmiin erityyppisten ongelmanaiheuttajien mukaan. Ryhmään 1a kuuluvat stripit, jotka eivät sisältäneet sanaleikkiä eivätkä silmiinpistäviä kuvallisia elementtejä, ryhmään 1b stripit, jotka sisälsivät sanaleikin, mutta joiden käännösongelmat olivat joko osittain tai kokonaan kuvasta riippumattomia, ryhmään 1c stripit, joiden kuvassa oli jotain silmiinpistävää, mutta jotka eivät sisältäneet sanaleikkiä, sekä ryhmään 1d stripit, joissa käännösongelmaa ei syntynyt lähtö- ja kohdekielen ja/tai -kulttuurin riittävän yhteneväisyyden

ansiosta. Näissä ryhmissä kuvalla ei ollut osuutta käännösongelmien syntyyn, ja näitä käsitellään luvussa 4.1.

Luvussa 4.2 puolestaan esitellään tapaukset, joissa käännösongelmat olivat sanan ohella myös kuvasta riippuvaisia. Ryhmään 2a kuuluvat stripit, joissa sanaleikki syntyi kuvan ja sanan yhteistyönä, ryhmään 2b stripit, joissa kuva sisälsi kulttuurisidonnaisia elementtejä, ryhmään 2c stripit, joissa sanaleikki syntyi kuvan osana olevasta sanasta sekä varsinaisesta kuvasta, ryhmään 2d stripit, jotka viittasivat todellisen maailman suhteellisen lyhytikäisiin tapahtumiin ja joiden mahdolliset käännösongelmat olivat siksi aikasidonnaisia, sekä ryhmään 2e stripit, joiden kääntämiseen vaikutti kuvassa esiintyvän hahmon karakterisaatio.

## 4.1. Kuva ei osallistu käännösongelman syntymiseen

Tutkimusaineistoni sisälsi yllättävän paljon tapauksia, joissa kuva ei itse asiassa vaikuttanut käännettävyyteen olennaisesti eivätkä strippien käännösongelmat olleet siis riippuvaisia kuvasta. Jo pelkästään tämän toteaminen riitti kumoamaan alkuperäisen olettamukseni siitä, että Fingerporin kuva-aines hankaloittaisi usein strippien kääntämistä merkittävästi. Aineiston analysointi osoitti, että jopa noin kaksi kolmasosaa stripeistä oli sellaisia, joissa vitsi ei joko perustunut monitulkintaisuuteen tai tällainen monitulkintaisuus ei syntynyt kuvan ja sanan yhteistyönä, vaan pelkin sanoin tai kuvin. Näiden strippien kuvaelementit olivat myös universaalisti tunnistettavia eivätkä siis sisältäneet mitään kulttuurisidonnaista. Siksi kuva ei näiden tapausten kohdalla todennäköisesti olisi vastuussa mahdollisista käännösongelmista.

### 4.1.1 Sanaleikin puuttuminen stripistä

Ryhmä 1a koostui tapauksista, jossa lähtöteksti vaikutti suhteellisen helpolta kääntää, sillä ryhmän stripit eivät sisältäneet monimerkityksisen ilmauksia. Tällaisissakin tapauksissa stripit sisälsivät kyllä vitsin, mutta huumori syntyi sanaleikin sijaan jollain muulla keinolla. Käyttämässäni aineistossa noin kolmannes voidaan laskea tähän ryhmään kuuluviksi.

Esimerkki 2 (Pertti Jarla, HS 28.7.2009)

Esimerkin kuvasta ei varsinaisesti voi päätellä, että stripin vitsi liittyy kuuhun, mutta jos toisen ruudun seinävaatteen sanat lasketaan osaksi kuvaa, käy ilmi, keitä kuvan hahmot ovat. Jonkinlainen konteksti kuvasta siis välittyy. Varsinainen vitsi perustuu kuitenkin Fingerporille tyypillisen monitulkintaisuuden sijaan ironiaan, jonka kääntäminen ei todennäköisesti tuota vaikeuksia, sillä arkkitehtuurin pilkkaaminen ei ole kielestä tai kohdekulttuurista riippuvaista. Tämäntyyppisissä stripeissä kuva itsessään ei vaikuttanut käännettävyyteen, sillä siinä ei ollut mitään sellaista, johon vastaanottajan huomio erityisesti kiinnittyisi tai joka tuntuisi kohdekulttuurin näkökulmasta vieraalta.

Tämän ryhmän stripeissä vitsi saatettiin kertoa myös joko lähes tai täysin ilman sanoja. Koska huumori syntyi tällaisissa tapauksissa pääosin visuaalisin keinoin, oli kuvalla erityisen suuri tarinankerronnallinen rooli, kuten seuraavassa esimerkissä:

Esimerkki 3 (Pertti Jarla, HS 13.3.2009)

Vaikka tämäntyyppisissä tapauksissa ei varsinaista käännettävää juuri olekaan, ei kuvan analysointi ole silti turhaa. Esimerkin kuva lienee varsin universaalisti ymmärrettävä, mutta nojatuolin ja kissan sijaan stripissä voitaisiin kuvata jotain sellaista, jonka merkitys ymmärrettäisiin täysin vain Suomessa – Lallia, Lemminkäistä tai vaikkapa pääsiäisvirpojia. Tällöin vähäisestä sanamäärästä johtuen kuva saattaisi aiheuttaa kääntäjälle todellisia vaikeuksia. Aineistoni ei kuitenkaan sisältänyt ainuttakaan tapausta, jossa kuvassa esitetyt

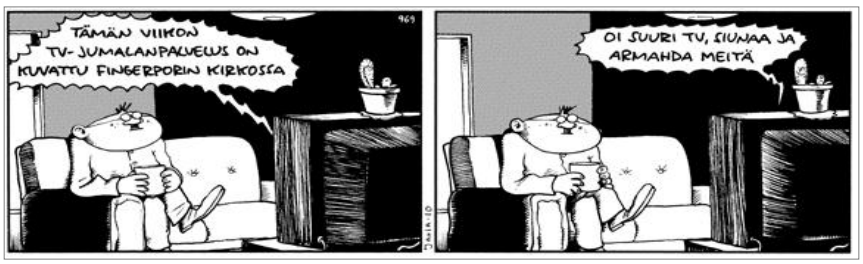
kulttuurisidonnaiset elementit olisivat olleet sidoksissa käännösongelmien syntyyn nimenomaan niukasta sanamäärästä johtuen.

Kummassakin edellä esitetyssä tapauksessa kuva on kääntäjän ystävä. Koska kuvissa ei ole kulttuurisidonnaisia elementtejä tai elementtejä, jotka olisivat sidoksissa kielellisiin leikittelyihin, ne eivät itsessään aseta merkittäviä rajoja käännökselle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteivätkö kuvat näissä stripeissä loisi minkäänlaista kehystä ja kontekstia ja olisi siten olennaisena osana kokonaisuutta. Kuten aiemmin todettua, kuvaa ei voi jättää huomiotta sarjakuvaa käännettäessä, sillä vaikka kuva ei aiheuttaisikaan käännösongelmia, on kääntäjän silti tulkittava sitä varmistuakseen, että käännös sopii kuvaan. Siten myös sellaisissa stripeissä, joissa kuvaelementti antaa kääntäjälle suhteellisen vapaat kädet toteuttaa strippien käännöstä, on kuvalla olennainen merkitys kokonaisuuden kannalta. Kuvalla voi siis todeta olevan oma roolinsa sarjakuvan kääntämisessä silloinkin, kun se on näennäisesti taka-alalla eikä kääntäjä ”joudu kiinnittämään siihen erityishuomiota”.

### 4.1.2 Sanaleikki osittain tai täysin kuvasta riippumaton

Ryhmän 1b muodostivat stripit, joissa kuva käännösongelmat olivat joko osittain tai täysin riippumattomia kuva-aineksesta. Tällöin strippi oli vahvasti sanapainotteinen (ks. 2.1.2) ja kuva osallistui tarinankerrontaan vain luomalla tarinalle ”näyttämön”. Tutkimukseni aineistosta noin neljänneksessä strippi sisälsi sanaleikin, joka välitettiin vastaanottajalle pelkästään tai lähes pelkästään verbaalisin keinoin.

Esimerkki 4 (Pertti Jarla, HS 12.4.2010)




Esimerkissä huumori syntyy siitä, miten ensimmäisen ruudun puhekupla luetaan: onko kyse televisiossa lähetettävästä jumalanpalveluksesta vai jumalanpalveluksesta tv-jumalalle? Vaikka stripissä on kuvattu televisiolaite ja lukijan annetaan aluksi ymmärtää, että kyseessä on televisioitava kirkkotoimitus, voisi vitsin periaatteessa kertoa ilman, että televisiota näkyisi koko kuvassa lainkaan ja sen sijaan kuvattaisiin vaikkapa pastoria, joka jumalanpalvelusta pitää

(vrt. ryhmä 2a: 4.2.1). Television näkyminen stripissä pohjustaa toki vitsiä ja edesauttaa väärän alkuolettamuksen syntymistä lukijalle, mutta niin kauan kuin stripissä vältetään esittämästä minkäänlaista jumalhahmoa visuaalisesti, mutta esitetään silti jokin looginen konteksti sanoille, ei kuva-aines nähdäkseni juurikaan osallistu mahdollisen käännösongelman syntymiseen stripissä.

Fingerporissa saattoi siis verbaalinen sanaleikki toisinaan heijastua visuaalisessa aineksessa vain osittain ja oli myös mahdollista, että se puuttui siitä kokonaan. Äärimmillään kuvassa ei ollut mitään sellaista, mistä olisi voinut päätellä stripin sanojen sisältöä, korkeintaan niiden sävyä, ja koko tarina rakentui käytännössä pelkästään sanojen varaan. Usein näissä tapauksissa kuvassa tapahtui stripin ruutujen välillä vain hyvin vähän, mikä voi toimia tarinankerronnallisena tehokeinona (ks. 2.1.1).

Esimerkki 5 (Pertti Jarla, HS 29.4.2010)

Esimerkissä käytetään hyväksi homonymiaa, kahden erimerkityksisen sanan yhtenevää kirjoitusasua (Yule 1996, 121). Stripissä tulppaa tai tulppaania ei ole esitetty visuaalisesti, sillä se tekisi homonymian toimimisen mahdottomaksi. Vasemmalla seisova Allan Kurma ja sarjakuvaa vastaanottava lukija eivät saa nähdä, että Heimo Vesa tarkoittaa kukkaa, ei viemäriputken suulle asetettavaa kumista esinettä. Kuvan on siis kitsasteltava siinä, kuinka paljon informaatiota se välittää, jotta viimeisen ruudun yllätyksellisyys ja sen myötä huumorin syntyminen voidaan taata. Toisin sanoen, vaikka sanaleikki ei näykään kuvasta, tai pikemminkin juuri siitä syystä, on kuvalla tämänkaltaisissa stripeissä erityinen rooli vitsin välittymisessä.

Vaikka tarinankerronnallisesti näiden kahden stripin kuvien roolit ovatkin erilaiset – ensimmäisessä tapauksessa kuvilla johdetaan lukijaa harhaan, toisessa minimoidaan lukijalle välittyvä informaatio ennen vitsin huipentumaa viimeisessä ruudussa – ovat ne kääntäjän kannalta molemmat samanlaisia. Esimerkkien kuvissa näkyy vain hyvin vähän tai ei lainkaan strippien sanaleikkeihin viittaavia elementtejä, mikä helpottaisi kääntäjän työskentelyä

valtavasti. Käännösongelmat eivät siis ole tällaisissa tapauksissa kuvasta riippuvaisia, ja vaikka sanaleikit saattaisivatkin aiheuttaa haasteita käännökselle, olisi kääntäjällä varsin vapaat kädet taitella käännöstä mieleisekseen ja saada se sovitettua kuvaan.

Fingerporin stripit sisälsivät toisinaan hyvinkin haastavia sanaleikkejä, joiden kääntäminen olisi mitä ilmeisimmin vaikeaa. Tästä huolimatta on kuitenkin todettava, että työni tutkimuskysymyksen näkökulmasta valtaosa sarjasta olisi varsin käännettävää. Kahden edellä esitetyn ryhmän kohdalla mahdolliset käännösongelmat johtuivat yksinomaan sanasta, sillä niiden stripeissä tarinankerronta tapahtui joko sanoin tai kuvin, ei molempiin tukeutuen. Kuvat eivät siis heijastaneet vitsien sanallisia huipentumia tai päinvastoin. Stripit eivät myöskään sisältäneet mitään oletetulle kohdekulttuurille (ks. luku 1) vierasta, esimerkiksi karrikoituja suomalaisia julkisuudenhenkilöitä, mikä voisi vaikeuttaa kääntämistä. Siksi voidaan päätellä, että kuvan vaikutus näiden kahden ryhmän strippien käännettävyyteen onkin yleisesti ottaen joko neutraali tai positiivinen, sillä se jättää kääntäjälle melko paljon liikkumavaraa.

### 4.1.3 Kuva heijastaa sanoja; ei monitulkintaisuutta

Tutkimusaineistoni sisälsi muutamia tapauksia, jotka voitaisiin laskea jonkinlaiseksi väliryhmäksi (1c) edellä esitetyille kahdelle sekä osiossa 4.2 esitettäville ryhmille, joissa kuva saattoi olla osallisena käännösongelmiin. Jäljempänä seuraavista ryhmistä poiketen tämän niin sanotun väliryhmän stripeissä vitsi esitettiin verbaalisten elementtien lisäksi myös visuaalisin keinoin, mutta kuvissa ei esiintynyt esimerkiksi kulttuurisidonnaisia henkilöitä tai ilmiöitä, jotka voisivat vaikeuttaa kääntämistä. Hypoteettiselle kääntäjälle jäisi siksi melko hyvät mahdollisuudet laatia kuvaan sopiva käännös, vaikka hän joutuisikin erkanemaan lähtötekstistä. Lisäksi tämän ryhmän stripeille oli ominaista, että ne eivät sisältäneet varsinaisia sanaleikkejä. Niiden visuaalinen aines heijasteli niiden verbaalisia elementtejä, mutta sanaleikittömyydestä johtuen niiden käännettävyys oli hyvä. Siksi ryhmän silmiinpistävät kuvalliset elementit tuskin hankaloittaisivat kääntämistä mainittavasti, vaikka ne omat rajansa kääntäjälle ja käännökselle asettaisivatkin.

Kautta koko aineistoni strippien kuvat sisälsivät suhteellisen usein jotakin yllättävää, omituista tai jotain muuta, johon katse jostain syystä kiinnittyi. Vaikka yleensä strippien vitsejä ei voinutkaan päätellä pelkistä kuvista, rajasivat tällaiset silmiinpistävät seikat strippien käännösmahdollisuuksia. Olen jakanut tällaiset tapaukset ryhmiin sen mukaan, millainen rooli

strippien sanoilla on: rakentuuko vitsi sanaleikin ja ilmaisun monimerkityksisyyden varaan vai johonkin muuhun? Tarkastelen ensin tuota jälkimmäistä ryhmää, jossa strippien vitsit eivät perustuneet monitulkintaisuuteen, ja edellistä ryhmää jäljempänä seuraavassa alaluvussa (ks. ryhmä 2a: 4.2.1).

Jos seuraavassa esimerkissä tarkastellaan pelkkää irrallista kuvaa, nähdään, että jälkimmäisessä ruudussa on jotain erikoista:

Esimerkki 6 (Pertti Jarla, HS 15.7.2009)

Fingerporissa paljas takapuoli ei sinänsä ole täysin ennenkuulumatonta, mutta silti se kiinnittää katsojan huomiota. Kuva toisin sanoen sisältää jotain sellaista, jota käännöksessäkään ei voisi sivuuttaa. Kohdetekstin lukija panisi todennäköisesti takamuksen merkille siinä missä lähtötekstin lukijakin, joten tässä mielessä kuvan voidaan todeta rajoittavan käännöstä. Ratkaisevaan asemaan nousee siis sana: onko käytetty jotain suomenkielistä ilmaisua, joka liittyy pyllyihin, housuttomuuteen tai muuhun kuvaan sopivaan mutta joka monitulkintaisuutensa takia voidaan ymmärtää toisinkin ja se herättää siksi lukijassa hilpeyttä?

Aineistoni näytti osoittavan, että mikäli stripin kuva-aineksessa oli jotain huomiota herättävää, mutta sen sana-aines ei ollut monitulkintaista (eikä kuva sisältänyt mitään kulttuurisidonnaista), kuva tuskin olisi osallisena käännösongelmien syntyyn, vaikka se jossain määrin rajaisikin käännösmahdollisuuksia, kuten yllä totesin. Jos sen sijaan stripin sanallinen ilmaisu oli monitulkintaista ja vitsiä vahvennettiin esittämällä se joko osittain tai kokonaan myös kuvin, rajasi se käännösratkaisuja enemmän.

Ryhmiin 1a ja 1b verrattuna tämän ryhmän stripeissä kuvalla voisi kuvitella olevan suurempi todennäköisyys olla osallisena mahdollisten käännösongelmien syntymiseen sen roolista johtuen. Tutkimukseni osoitti kuitenkin, että vaikka esimerkin kaltaiset kuvat saattavatkin ensisilmäyksellä vaikuttaa käännöstä hankaloittavilta, eivät ne todellisuudessa ole sitä. Vaikka

siis tämän ryhmän kuvallinen aines ei poikennutkaan luonteeltaan jäljempänä esitettävästä tapausryhmästä 2a (ks. 4.2.1), jossa sanaleikit syntyivät kuvan ja sanan yhteistyönä, vallitsi näiden kahden ryhmän strippien välillä suuri ero – niiden sanan luonne. Sanalla oli siis aineistossani selvästi kuvaa suurempi vaikutus käännösongelmien syntymiseen.

### 4.1.4 Lähtö- ja kohdekulttuurin tai -kielen riittävä yhteneväisyys

Viimeinen aineistoni tapausryhmä (1d), jossa kuva ei liittynyt mahdollisten käännösongelmien syntymiseen, muodostui sellaisista stripeistä, joissa lähtö- ja kohdekulttuurin tai -kielen välillä vallitsi riittävä yhteneväisyys. Kohdekieleksi olen tämän työn johdannossa määritellyt englannin ja kohdekulttuuriksi anglosaksisen kulttuurin. Ryhmä oli suhteellisen pieni, vain noin 5 % aineistosta voitiin laskea siihen, ja sen sisällä oli jonkin verran hajontaa, sillä sen stripit saattoivat joko sisältää tai olla sisältämättä monimerkityksisyyteen perustuvia vitsejä, minkä lisäksi monimerkityksisyys ei aina tarkoittanut varsinaista sanaleikkiä (ks. Esimerkki 7). Yhteistä ryhmän tapauksille oli kuitenkin se, että niiden kuvat sisälsivät yllättäviä, silmiinpistäviä elementtejä, ja että niiden yllättävien visuaalisten elementtien ja monitulkintaisten verbaalisten elementtien saattoi olettaa olevan yhtä tuttuja niin lähtö- kuin kohdetekstinkin vastaanottajille.

Esimerkki 7 (Pertti Jarla, HS 21.7.2009)

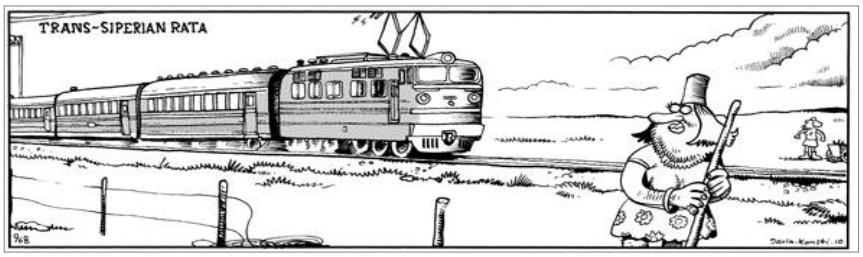
Esimerkin vitsi syntyy viimeisessä ruudussa esitettävästä kyltistä, jonka merkitys yhdistyy odottamattomalla tavalla kahden aiemman ruudun sanalliseen informaatioon. Viimeisen ruudun visuaalinen punchline syntyykin nimenomaan yllättävyydestä, siitä että tavallisesti tietyn merkityksen omaava kyltti esitetään totutusta poikkeavassa yhteydessä. Jarla antaakin piirroksellaan kuvalle uuden merkityksen (ks. 2.2.3), ja voidaan melkein puhua visuaalisesta sanaleikistä. Sarjakuvan kuvallinen aines ei kuitenkaan vaikeuta esimerkin kääntämistä, sillä kyltti ymmärretään todennäköisesti useimmissa kulttuureissa yhteneväisellä tavalla eikä strippi sisällä kuvaan sidottuja kulttuurisidonnaisia elementtejä (vrt. ryhmä 2b: 4.2.2), jotka olisivat käännöksen lukijalle vieraita ja aiheuttaisivat siksi hämmennystä. Strippi on verrattain kuvapainotteinen, mutta kuva-aineksen universaalista luonteesta johtuen kuva ei vaikeuta stripin

kääntämistä, vaan stripin vitsi voidaan kertoa kuvan avulla niin lähtötekstissä kuin käännöksessäkin.

Paitsi kulttuuriset yhteneväisyydet, myös kielelliset yhteneväisyydet vaikuttivat strippien käännettävyyteen. Vaikka tutkimukseni pääpainona olikin tarkastella kuvallisten elementtien vaikutusta käännettävyyteen, huomioin myös sellaiset tapaukset, joissa kuvassa selvästi korostettiin jotakin ja joissa vitsi oli rakennettu monitulkintaisuuden varaan, mutta joissa kielelliset yhtäläisyydet edesauttoivat käännettävyyttä. Tällaiset tapaukset muistuttavat tuota viimeksi mainittua seikkaa lukuun ottamatta täysin ryhmän 2a strippejä, joissa kuva vaikutti selvästi liittyvän käännösongelman syntymiseen, joten oli mielenkiintoista pohtia, millainen vaikutus kielellisillä yhteneväisyyksillä oli kuvan tulkintaan ja stripin käännettävyyteen.

Mikäli seuraavassa esimerkissä esiintyvä alkuliite *trans-* olisi suomea ja toimisi vain suomenkielisessä vitsissä, olisi kuvalla luultavasti hyvin erilainen vaikutus stripin käännettävyyteen.

Esimerkki 8 (Pertti Jarla, HS 10.4.2010)




Kuva viittaa jälleen johonkin erityiseen, johon vastaanottajan on tarkoitus kiinnittää huomiota. Koska stripissä tämän lisäksi luodaan huumoria sanaleikin keinoin kuvan ja sanan yhteistyöllä, voisi strippi helposti olla hyvin hankala kääntää, erityisesti sanalle varatun tilan pienuudesta johtuen. Käännöksen ei tietenkään välttämättä tarvitsisi olla monitulkintaisuuteen perustuva sanaleikki, vaan kääntäjä voisi luoda jonkinlaisen muun kuvaan sopivan vitsin, mutta tässä tapauksessa kielelliset yhtäläisyydet pelastavat tilanteen, toisin kuin seuraavana esitettävässä ryhmässä. Sanalla on siis suuri merkitys siinä, vaikuttaako kuva aiheuttavan kääntäjälle vaikeuksia vai onko se ”vain taustalla”. Jos kääntäminen sujuu kielellisistä seikoista johtuen helposti, ei kääntäjä välttämättä tule miettineeksi kuvaa juurikaan. Mutta kuten jäljempänä käy ilmi, kuva voi myös asettaa hyvin tiukat rajat käännökselle, mikäli lähtö- ja kohdekielen välillä ei ole riittävää yhteneväisyyttä. Tällöin kuvan elementtien pohtiminen on välttämätöntä.

Lähtö- ja kohdekulttuurin sekä -kielen yhteneväisyydet voivat nousta hyvinkin merkittävään rooliin Fingerporin kääntämisessä. Erityisesti tämä pätee silloin, kun verbaalinen sanaleikki heijastuu stripin kuva-aineksessa, mutta myös sanaleikittömissä stripeissä kuva-aineksen tuttuus tai vieraus vastaanottajalle vaikuttaa strippien käännettävyyteen. Useimmissa edellä esitetyistä tapauksista sanalla näyttäisi kuitenkin olevan kuvaa suurempi merkitys strippien käännettävyydelle, ja silloinkin kun kuvassa painotetaan jotain erityistä, on sanan luonne – se onko ilmaus monitulkintainen vai ei – olennaisessa osassa, kun määritellään stripin käännettävyyttä.

Seuraavaksi käsittelen ne tapausryhmät, joiden stripeissä kuvat olivat osallisina mahdollisten käännösongelmien syntymisessä.

### 4.2 Kuva saattaa osallistua käännösongelman syntymiseen

Tämän alaluvun ryhmät ovat lähes kaikki sellaisia, joihin kuuluvat tapaukset sisälsivät jotain sellaista kuvallista ainesta, joka liittyi stripin vitsin syntymiseen ja johon lähtöteksti pyrki siksi kiinnittämään lukijan huomiota. Kuvan aiheuttama potentiaalinen uhka strippien käännettävyydelle oli siis todettavissa. Puhun kuitenkin mieluiten mahdollisista kuin ehdottoman varmasti ilmenevistä käännösongelmista, sillä tätä tutkimusta varten määrittelemäni käännöksen kohdekulttuuri (ks. luku 1) on laaja ja lisäksi oma taustani on vahvasti kiinni aineistoni lähtökulttuurissa ja -kielessä. Siksi en koe voivani todeta, että mikään seuraavista ryhmistä tai niiden esimerkkistripeistä sisältäisi absoluuttisen varmasti käännösongelman, tai että strippien kuvat omalta osaltaan tekisivät strippien kääntämisen mahdottomaksi.

Olen ryhmäjaottelussani pyrkinyt hahmottamaan tapausten välisiä eroja, joista mahdolliset käännösongelmat voisivat johtua, mutta haluaisin painottaa, etteivät monet tapausryhmät ole sisäisesti täysin homogeenisiä eivätkä niihin kuuluvat stripit siten myöskään yhdenveroisia käännettävyydeltään. Tämä pätee myös jo käsiteltyihin ryhmiin. Olen silti pitäytynyt alkuperäisessä ryhmäjaossani, sillä liukuvampi jako saattaisi aiheuttaa sekavuutta. Koska kaikissa jäljempänä seuraavissa tapausryhmissä strippien kuvat sisälsivät vitsin kannalta jotain erityistä, olen pyrkinyt hahmottamaan ne tekijät, jotka vaikuttavat strippien käännettävyyteen negatiivisesti, ja esittämään ne muutamana mahdollisimman selkeästi rajattuna pääryhmänä.

Tämän osion kolme ensin esiteltävää ryhmää käsittelevät keskenään hyvin samantyyppisiä tapauksia, mutta niiden kuvallisten merkkien eroista sekä kuviin sisällytetyistä viittauksista johtuen käsittelen kunkin joukon omana ryhmänään.

4.2.1 Monitulkintaisuus syntyy kuvan ja sanan yhteistyönä

Aineistossani oli runsaasti esimerkkejä tapauksista, joissa stripin sanaleikki syntyi kuvan ja sanan yhteistyönä (vrt. kuva 7). Tämän ryhmän (2a) tapaukset erosivat siis ryhmästä 1b (ks. 4.1.2), jonka strippien mahdolliset käännösongelmat olivat joko osittain tai kokonaan kuvasta riippumattomia, sekä ryhmästä 1c (ks. 4.1.3), jossa strippien kuvat sisälsivät silmiinpistäviä elementtejä mutta joista taas puuttuivat verbaaliset sanaleikit. Niistä tapausten ryhmistä, joissa kuvan saattoi olettaa liittyvän käännösongelman syntymiseen, oli tämä ehdottomasti suurin.

Ryhmän 2a stripeille oli ominaista, että niiden kuvassa esitettiin jotain sellaista, joka jollain tavalla poikkesi yksittäisen stripin muusta kuvallisesta kontekstista ja jonka läsnäolo pisti siksi silmään. Ilman sanaakin näiden strippien käännösmahdollisuudet olisivat siis rajallisia. Muuhun kontekstiin jollain tapaa sopimaton kuvallinen elementti olisi pakko ottaa huomioon myös käännöksessä, joten tällaisissa tapauksissa kuva rajoittaisi sanaa. En ole tämän ryhmän kohdalla ottanut huomioon mahdollisia yhteneväisyyksiä lähtö- ja kohdekielen välillä, vaan olen tarkastellut tapauksia ilman olettamusta, että kielelliset yhteneväisyydet saattaisivat joissain onnekkaissa tapauksissa edesauttaa strippien käännettävyyttä (vrt. ryhmä 1d: 4.1.4). Siten esimerkiksi seuraavassa esimerkissä kuva vaikuttaisi rajaavan potentiaalisia käännösmahdollisuuksia huomattavasti:

Esimerkki 9 (Pertti Jarla, HS 14.2.2009)

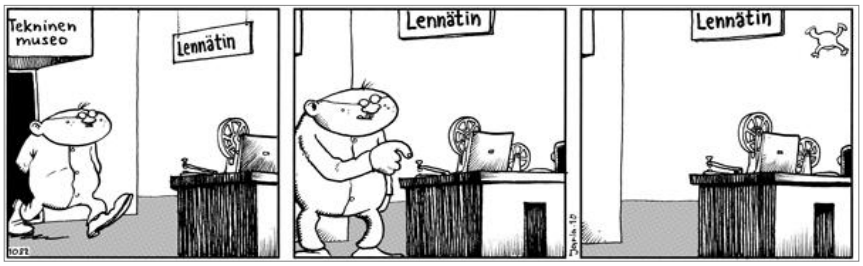
Esimerkin kuvat kertovat paljon, kääntäjän kannalta voisi jopa sanoa että liikaakin. Ilman ensimmäisen ruudun vuosilukuakin voi kuvasta päätellä, että stripin tarina ei sijoitu aivan nykypäivään. Lisäksi viimeinen ruutu paljastaa, että tarina liittyy perheen lapsen kastamiseen.

Papin sijaan kasteen suorittaa kuitenkin jonkinlainen koiraeläin, mikä todennäköisesti yllättää lukijan. Vitsi syntyy siis kuvan ja sanan yhteistyöllä, niin että kuvan avulla vastaanottajalle avautuu sanan monitulkintaisuus. Ilman kuvaa ei esimerkissä olisi vitsiä.

Yllä oleva tapaus on hyvä esimerkki siitä, että Fingerporissa usein keksitään ensin vitsi ja vasta sitten mietitään sille sopiva kuva. Kuten ryhmän 1b (ks. 4.1.2) kohdalla todettiin, voidaan monitulkintaisuus tuoda esiin pelkästään verbaalisinkin keinoin, tai kuten ryhmä 1d (ks. 4.1.4) osoitti, vaihtoehtoisesti pelkästään visuaalisin, mutta noin 40 % aineistoni stripeistä käytti hyväkseen sekä kuvaa että sanaa monitulkintaisuuden esille tuomiseen ja sanaleikin syntymiseen (tähän on laskettu myös ryhmät 1d, 2b sekä 2c).

Muutamassa tapauksessa sanoja oli käytetty stripeissä erittäin niukasti, mutta niillä oli silti kuvaan yhdistettynä samanlainen vaikutus vitsin syntymiseen kuin edellisessä esimerkissä. Sanojen vähyydestä ja niille varatusta pienestä tilasta johtuen tällaiset tapaukset saattaisivat kuitenkin aiheuttaa edellistä tapausta suurempia vaikeuksia kääntämiselle, sillä paitsi että näiden strippien kuvat rajoittavat mahdollisia käännösratkaisuita, on sanallisen ilmaisun oltava äärimmäisen napakkaa. Alla olevassa esimerkissä sanojen määrä käännöksessä rajoittuisi todennäköisesti kolmeen tai neljään:

Esimerkki 10 (Pertti Jarla, HS 25.8.2010)




Kuvasta välittyy hyvin selkeä tapahtumaketju, jota käännöksessäkään ei voisi sivuuttaa. Heimo Vesa astelee jonkinlaisen laitteen ääreen, koskettaa sitä ja sinkoaa jonnekin kaukaisuuteen. Miksi? Mikä laite kuvassa on? Lennätin ei kenties ole enää nykypäivänä samalla tavalla kuvasta tunnistettavissa kuin joskus aiemmin, joten siinä mielessä voisi ajatella, ettei kuva rajoita käännöstä niin ankarasti. Laitehan voi jäädä käännöksessä määrittelemättömäksi, jos se edesauttaa käännösratkaisun löytämistä. On kuitenkin syytä panna merkille, että itse laite ei ole stripin kuvassa se vastaanottajalle yllättävin elementti, vaan viimeisen ruudun ilmassa lentävä

Heimo Vesa. Tämähän on myös stripin vitsin visuaalinen huipentuma. Jos käännöksessä halutaan käyttää lähtötekstin tapaan sanaleikkiä vitsin luomisessa, on siihen sisällytettävä jotain viimeisen kuvan yllättävyyteen liittyvää. Tämä sekä kuvan osana olevalle sanalle varatun tilan pienuus saattavat vaikeuttaa kääntämistä, sillä ne asettavat käännökselle niin määrälliset kuin tyylillisetkin rajat.

Molemmissa esimerkkitapauksissa strippien vitsi kerrotaan sekä kuvin että sanoin. Jälkimmäisessä esimerkissä olisi periaatteessa mahdollista kertoa vitsi pelkästään kuvin, mikäli lennätinlaite olisi ulkonäöltään tutumpi. Strippi tarvitsee kuitenkin myös sanan, sillä muuten lukija ei välttämättä ymmärtäisi, mistä laitteesta on kyse eikä siksi osaisi myöskään tulkita stripin vitsiä. Monitulkintaisuus on siis tällaisissa tapauksissa osoitettava sekä kuvin että sanoin. Samoin ensimmäisen esimerkin tyyppisissä tapauksissa monitulkintaisuus syntyy vain kuvan ja sanan yhteistyöllä. Siksi näissä tapauksissa myös mahdollisen käännösongelman syntymiseen vaikuttavat sekä kuva että sana, ja koska sanojen sisältämät kaksoismerkitykset vaihtelevat kielittäin, saattaa yhden merkityksen esittäminen sanoin ja toisen kuvin aiheuttaa käännösongelman, mikäli lähtötekstiä vastaavaa kaksoismerkitystä on kohdekielestä vaikea löytää.

Kääntäjälle tämän ryhmän stripit olisivat todennäköisesti eräitä hankalimmin käännettäviä koko aineistosta. Kuvallisten elementtien erityisyys ja tarinankerronnallinen rooli tekevät kuvasta kääntäjän kannalta haastavan ja jos käännöksessä tavoitellaan lähtötekstin kaltaista suhdetta kuvan ja sanan välille, jäänevät käännösvaihtoehdot melko vähäisiksi. Kuten aiemmin kuitenkin totesin, en tunne valitsemaani käännöksen kohdekulttuuria ja -kieltä täysin kattavasti, joten en ole samassa asemassa kohdekielisen kääntäjän kanssa arvioimaan, kuinka paljon tämän ryhmän stripeissä todellisuudessa ilmenisi käännösongelmia. On siis mahdollista, että joissain tapauksissa kielelliset yhteneväisyydet voisivat edesauttaa käännöksen syntymistä.

Aineistoni sisälsi myös jonkin verran strippejä, jotka olivat hyvin samantyyppisiä kuin tämän ryhmän tapaukset. Ne sisälsivät silmiinpistäviä kuvallisia elementtejä, mutta toisin kuin tässä ryhmässä, niiden vitsit olivat aina kulttuurisidonnaisia. Näitä tapauksia käsitellään seuraavassa alaluvussa.

4.2.2 Stripin kuva sisältää kulttuurisidonnaisia elementtejä

Edellisessä ryhmässä kuvien sisältämät huomiota herättävät elementit olivat yllättävyydestään huolimatta universaalisti ymmärrettäviä. Tämän ryhmän (2b) stripeissä käsiteltiin sen sijaan sellaisia aiheita, joiden ymmärtäminen vaati kulttuurisidonnaista taustatietoa. Aineistoni sisälsi jonkin verran tapauksia, joissa kulttuurisidonnaiset seikat eivät liittyneet Suomeen ja suomalaisuuteen, mutta valtaosa tämän ryhmän tapauksista oli silti sellaisia, joissa käsiteltiin nimenomaan suomalaisia ilmiöitä. Yleisesti ottaen tämän ryhmän stripit eivät välttämättä sisältäneet lainkaan varsinaisia sanaleikkejä, vaan niiden huumori saattoi syntyä esimerkiksi jonkin kulttuuriaspektin pilkkaamisesta, mutta ryhmässä 1a (ks. 4.1.1) esitetystä esimerkistä poiketen tässä ryhmässä strippien kuvat osallistuivat usein merkittävästi strippien huumorin välittymiseen (vrt. Esimerkki 2).

Esimerkki 11 (Pertti Jarla, HS 14.3.2009)

Esimerkissä yhdistyvät sanaleikki ja naapurikansan pilkkaaminen. Stripin jälkimmäisessä ruudussa näkyy kaksi kunniamerkein koristeltua miestä, joiden korkea yhteiskunnallinen status on pääteltävissä myös siitä, että he ovat kättelemässä Fingerporin kaupunginjohtajaa, Aulis Homeliusta. Sarjassa tavallinen kansa on usein piirretty palvonta-asentoon kaupunginjohtajan edessä, joten esimerkin henkilöt eivät liene aivan keitä tahansa. He myös seisovat käsi kädessä, mikä määrittää hahmojen välistä suhdetta. Lisäksi ruudussa liehuvat tummapohjaiset ristiliput, jotka Euroopan lippuja tunteva osannee yhdistää Pohjoismaihin, vaikka varsinaista maata ei pystyisikään tarkasti pelkästä kuvasta arvaamaan.

Nämä ovat kaikki sellaisia elementtejä, joihin stripin lukijan on tarkoitus kiinnittää huomiota. Ne ovat myös sellaisia, jotka käännöksen vastaanottajakin todennäköisesti panee merkille, joten tämäntyyppisissä stripeissä kuva rajaa käännöksen sanaa. Suomalainen lukija saattaisi jo pelkästä kuvasta osata päätellä, että vitsi perustuu suomalaiseen ilmiöön vähätellä ruotsalaisia kohdistamalla ennakkoluuloja erityisesti ruotsalaismiesten seksuaaliseen suuntautumiseen, mutta mahdollisen käännöksen kohdekulttuurinen lukija ei välttämättä ole tietoinen suomalaisten ja

ruotsalaisten välisestä viha–rakkaussuhteesta. Vitsi vaatii siis myös sanaa syntyäkseen, mutta kuva rajaa sille selkeän toiminta-alueen.

Koska kuva säilyy käännöksessä yleensä muuttumattomana, ei ongelmia aiheuttavia kuvallisia elementtejä voi noin vain sivuuttaa. Siksi kulttuurisidonnaisiin seikkoihin tehtävät kuvalliset viittaukset saattavat vaikeuttaa sarjakuvastrippien kääntämistä. Koska kulttuurisidonnaiset ilmiöt eivät ole universaalisti ymmärrettyjä (vrt. ryhmä 1d: 4.1.4), rajaa kuva mahdollisten käännösratkaisujen joukkoa myös sellaisissa tapauksissa, joissa strippi ei sisällä sanaleikkiä. Valtaosa tähän ryhmään kuuluvista aineistoni stripeistä oli kuitenkin sellaisia, joiden vitsit olivat kuvan ja sanan yhteistyönä syntyviä sanaleikkejä, mistä johtuen niiden kuvilla vaikutti olevan entistäkin suurempi rooli käännösongelmien syntymisessä.

Ensimmäisessä tämän ryhmän esimerkissä ei pelkästä kuvasta voinut välttämättä päätellä, että stripissä on kyse kulttuuriviittauksesta, vaikka viimeisen ruudun lipuilla pyrittiin selvästi kertomaan, mihin maantieteelliseen ihmisryhmään stripin teema liittyi. Alla olevassa esimerkissä sen sijaan kuvassa esitetään selkeästi jotain tiettyyn ympäristöön kuuluvaa. Vitsi liittyy kiinteästi sotilaiden hihamerkkeihin, joita stripin hahmot vielä itse osoittelevat ja joita esitellään korostetusti stripin viimeisessä ruudussa. Vitsin kuvallinen huipentuma osoittaa siis voimakkaasti, että kyseessä on kaksi tiettyjen armeijoiden univormua:

Esimerkki 12 (Pertti Jarla, HS 6.6.2009)

Kuvassa kaksi miestä erilaisissa univormuissa pelaa korttia. Heidän ilmeistään voi päätellä, että heille syntyy stripin edetessä jostain eripuraa. Vitsin sanaleikin syntymiseksi kuvan on pakko esittää ässät miesten hihoissa, jolloin viimeistään lukijalle selviää, että kyseessä on kahden eri armeijan sotilaat. Vasemmanpuoleisen hahmon hihamerkki lienee tuttu useimmille Euroopan lähihistoriaa tunteville, ja vaikka oikeanpuoleisen hahmon hihamerkki ei olisikaan yhtä helposti tunnistettavissa, antaa kuva silti jonkinlaisen kontekstin stripin tarinalle. Koska erilaiset hihamerkit tuodaan niin vahvasti esille kuvassa, saattaisi niiden olemassaolo herättää

kummastusta käännöksen vastaanottajassa, mikäli käännös ei viittaisi niihin mitenkään. Kuinka nämä kaksi hahmoa muka ovat sattuneet saman korttipöydän ääreen?

Kulttuurisidonnaisuus saattoi aineistossani liittyä myös todellisen maailman henkilöihin. Nämä henkilöt esiintyivät kuvissa usein karrikoituina, ja erityisesti tapauksissa, joissa stripit olivat sanaleikittömiä ja leikittelivät sen sijaan henkilön maneereilla ja puhetavalla, vaikutti kuva asettavan rajoja käännökselle. Kaikkein tavallisimmin tällaisena karrikoituna hahmona oli edesmennyt viihdetaiteilija Pertti ”Spede” Pasanen, kuten alla:

Esimerkki 13 (Pertti Jarla, HS 5.3.2009)

Esimerkissä on kyse todellisen henkilön imitoinnista, mikä tekee stripistä huvittavan. Spede on henkilönä Suomessa niin tunnettu, että nuoremmatkin sukupolvet tunnistanevat hänet Fingerporin stripeistä. Spede-hahmon karikatyyrinen piirrostyyli eroaa jonkin verran kuvitteellisten hahmojen tyylistä ja luonnollisesti myös puhetapa korostaa Spedelle luonteenomaista tapaa ilmaista asioita. Molemmat seikat kiinnittänevät lukijan huomiota. Lisäksi se, ettei stripissä tavallaan ole mitään vitsiä, ei tyypillistä sanaleikkiä eikä periaatteessa mitään muutakaan hauskaa, mikäli hahmoa ei tunnista, on kuin merkkinä siitä, että nyt liikutaan totutusta poikkeavassa maastossa. Vitsi on jossain kätkössä ja se pitää löytää.

Sellaiselle lukijalle, joka ei tunnista Spedeä kuvasta tai puhetyylistä, tämän esimerkin strippi ei avaudu. Kuten työn teoriaosiossa todettiin (ks. 2.3), lukijalla on tarve ymmärtää lukemansa, joten hän pyrkii löytämään merkityksiä myös sellaisista teksteistä, jotka ovat hänelle epäselviä. Jos merkityksiä ei löydy, lukija todennäköisesti ohittaa epäselvyyksiä aiheuttavan kohdan, esimerkin tapauksessa siis kokonaisen stripin. Siksi käännöksessä on huolehdittava siitä, etteivät esimerkiksi kulttuurisidonnaisuudet pääse estämään käännöksen vastaanottajaa löytämästä tekstistä mielekkäitä merkityksiä ja siten ymmärtämästä tekstiä.

Mielenkiintoista on, että tämäntyyppisissä stripeissä ongelma on paitsi kulttuurisidonnaisuuteen, myös karakterisaatioon liittyvä. Siksi tämän esimerkin olisi voinut esittää ryhmän 2e kohdalla, jossa käsitellään karakterisaation vaikutusta käännettävyyteen (ks. 4.2.5). Kuten aiemmin mainittua, tapausten ryhmittelyssä esiintyi jonkin verran päällekkäisyyttä ja yksittäinen strippi saattoi toisinaan sopia useampaankin kategoriaan. Koska Speden hahmo esiintyi myös sellaisissa stripeissä, jotka sisälsivät sanaleikkejä eivätkä vitsit niissä siis rakentuneet henkilöhahmon tai kulttuurisidonnaisuuden varaan, ei hahmo siinä suhteessa nähdäkseni eronnut strippien fiktiivisistä henkilöistä mitenkään. Siksi mielestäni sellaisetkin tapaukset, joissa Spede on ”omana itsenään” ja joissa vitsejä tehdään hänen persoonastaan, voitaisiin periaatteessa luokitella kulttuurielementtien sijaan karakterisaatioseikkojen alle, mutta selkeyden vuoksi olen karakterisaatio-osiossa käsitellyt pelkästään fiktiivisiä hahmoja.

Jos siis ajatellaan, että yllä olevan esimerkin kaltaisissa tapauksissa vitsin kohde on todellinen henkilö, saattaa kuva asettaa rajoja käännökselle, sillä se kuvaa selvästi jotakuta, jota kohdekulttuurin lukija ei tunne. Koska Spede kuitenkin esiintyy Fingerporissa yleensä fiktiivisen hahmon tavoin, voisi kääntäjä kohdella häntä kuin ketä tahansa hahmoa ja ohjata lukijankin ajattelemaan hänet yhtenä sarjan fiktiivisistä henkilöistä. Kääntäjä voisi tätä strategiaa hyväksi käyttäen rakentaa hahmolle uuden identiteetin, tavallaan luoda hänet uudestaan, ja sivuuttaa näin taustalla vaikuttavan kulttuuriongelman. Toinen vaihtoehto voisi olla riittävästi samanlaisia ulkoisia piirteitä omaavan luonnollisen henkilön etsiminen kohdekulttuurista ja suomalaisen Speden korvaaminen hänellä.

Aineistoni kohdalla vaikutti siltä, että sellaiset kulttuurisidonnaiset elementit kuvassa kuin logot, tunnukset ja liput, jotka viittaavat selkeästi tiettyihin ihmisryhmiin, aiheuttaisivat todennäköisesti käännösongelmia, sillä ne olisi lähes välttämättä huomioitava käännöksessäkin, jotta ne eivät jäisi irrallisiksi, ulkopuolisiksi ja kokonaisuuteen sopimattomiksi. Muunlaiset kuvan sisältämät kulttuuriviittaukset sen sijaan saattaisivat joissain tapauksissa olla hieman helpompia yleistää tai kotouttaa käännöksessä, mikäli ne eivät pelkkää lähtötekstin kuvaa tarkasteltaessa vaikuttaisi vain yhteen tiettyyn maahan tai yhteisöön viittaavilta. Silti, koska aineistoni kulttuurisidonnaisia kuvallisia elementtejä sisältäneissä stripeissä oli poikkeuksetta jotain silmiinpistävää, vaatisivat ne kaikki kääntäjältä erityishuomiota. Siksi tämä ryhmä, edellisen tavoin, olisi todennäköisesti tutkimusaineistoni vaikeimpia käännettäviä.

4.2.3 Strippi sisältää kuvan osana olevaa sanaa

Osion kolmannen ryhmän (2c) muodostivat tapaukset, joissa sana oli osana stripin kuvaa ja vitsi perustui nimenomaan tällaiseen sanaan. Näissä stripeissä oli niukasti tai ei lainkaan muuta verbaalista ainesta, mikä korosti kuvan osana olevan sanan roolia. Lisäksi tekstin vähyydestä johtuen vaikutti todennäköiseltä, ettei tämäntyyppisten strippien kääntäminen olisi aivan mutkatonta. Ryhmän 2c strippien vitsit perustuivat myös poikkeuksetta monitulkintaisuuteen, mikä lisäsi tuota todennäköisyyttä entisestään.

Tämän ryhmän strippeihin saattoi kuulua kuvan osana olevan sanan lisäksi myös muutakin sanaa, jolloin vitsi rakentui yleensä molempien varaan:

Esimerkki 14 (Pertti Jarla, HS 2.1.2009)

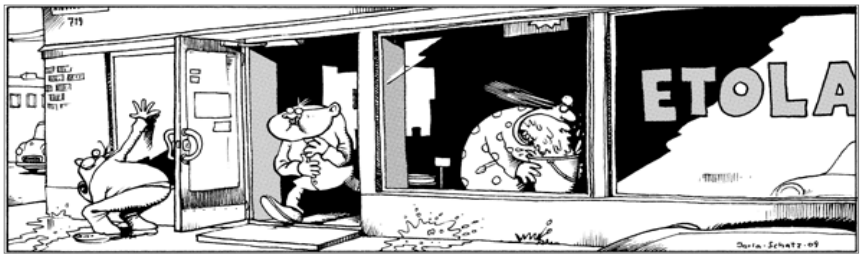
Kuvan osana olevaa sanaa oli toisinaan vaikea määrittää puhtaasti kuvaksi tai sanaksi. Olen kuitenkin laskenut tämäntyyppisen sanan kuuluvaksi tavallaan kuvaan, siitäkin huolimatta että käännöksessä kuvaan kuuluvat sanat voidaan yleensä muuttaa kohdekielisiksi, jolloin toki myös kuvan negatiivinen vaikutus käännettävyyteen pienenee. Esimerkin tapaiset stripit muistuttivat kuitenkin ryhmän 2a tapauksia, joissa monitulkintaisuuteen perustuva vitsi välitettiin lukijalle kuvan ja sanan yhteistyönä ja kuvassa oli siksi jotain, johon vastaanottajan katse kiinnittyi, joten vaikka tämän ryhmän tapauksessa tämä jokin ei ollutkaan puhtaasti kuvaa, oli periaate sama.

Esimerkin vitsi avautuu lukijalle, joka osaa suomen lisäksi riittävästi ruotsia ja englantia. Sanaleikki perustuu siis kolmelle eri kielelle. Käännöksessä suomesta ja ruotsista tuskin olisi apua, joten olisikin kenties tarpeen etsiä vastaavantyyppistä ratkaisua englannin ja jonkin Pohjois-Amerikassa tai Britanniassa yleisesti opetetun vieraan kielen, esimerkiksi espanjan tai ranskan välisistä sekaannussanoista eli niin sanotuista petollisista ystävistä (ransk. *faux amis*). Petollisilla ystävillä tarkoitetaan eri kielten sanoja, jotka ulkoisesti muistuttavat toisiaan mutta jotka tarkoittavat eri asioita ja ovat siksi harhaanjohtavia (Suonuuti 2006, 33). Tällaisia ovat

esimerkiksi juuri ruotsin *gift* (myrkky) ja englannin *gift* (lahja), tai vaikkapa suomen *vaimo* ja viron *vaim* (kummitus).

Vielä edellistä esimerkkiä selvemmin näytti kuvan osana oleva sana vaikeuttavan kääntämistä sellaisissa tapauksissa, joissa strippi ei sisältänyt puhekuplamuotoista tai muuta vastaavaa sanaa lainkaan, vaan ainoastaan kuvan osaksi piirrettyä sanaa. Äärimmäisissä tapauksissa, joita aineistoni sisälsi tosin erittäin vähän, rajoittui tällainen kuvallinen sana yhteen ainoaan. Kuten aiemminkin todettua, sanojen vähäinen määrä saattaa vaikeuttaa sanaleikin sisältävän stripin kääntämistä, sillä käännösilmauksen on silloin oltava erittäin napakka. Tämä pätee myös kuvan osana olevaan sanaan, erityisesti koska sille varattua tilaa ei ole samalla tavoin mahdollista laajentaa kuin puhekuplia.

Esimerkki 15 (Pertti Jarla, HS 15.6.2009)




Kuvassa vitsi rakentuu yhdestä ainoasta kuvan osana olevasta sanasta ja varsinaisesta kuvasta, joka tuo esiin sanan monitulkintaisuuden. Koska kyseessä on suomalainen liikeketju, tunnistaa suomalainen lukija, mistä on kyse, mutta koska stripin vitsi on täysin kielisidonnainen, olisi kuvan osana oleva sana korvattava käännöksessä jollain kohdekielisellä ilmaisulla. Kuvasta välittyy tarinalle selkeä konteksti: liiketila, jossa on pahoinvoivia ihmisiä. Jokin tässä tilassa siis aiheuttaa näiden henkilöiden huonovointisuuden. Sana ”Etola” on vitsin avain, jota ilman stripissä ei ole vitsiä. Kuva siis aikaansaa sen, että myös käännöksen olisi tällaisissa stripeissä lähes välttämättä sisällettävä sanaleikki, sillä muuten niissä ei kenties olisi minkäänlaista vitsiä.

Kuvan osana oleva sana ei siis käyttäydy aivan samalla tavoin kuin puhtaasti kuvalliset elementit, sillä niihin on mahdollista tehdä käännöksessä muutoksia, mutta vaikka tutkimuskysymykseni rajoittuikin pelkän kuvan tarkasteluun, valitsin tämäntyyppiset tapaukset silti mukaan käsittelyyni, sillä ne olivat niin lähellä ryhmää 2a, jossa monitulkintaisuus syntyi kuvan ja sanan yhteistyönä (ks. 4.2.1), mutta näyttivät selkeästi muodostavan oman joukkonsa.

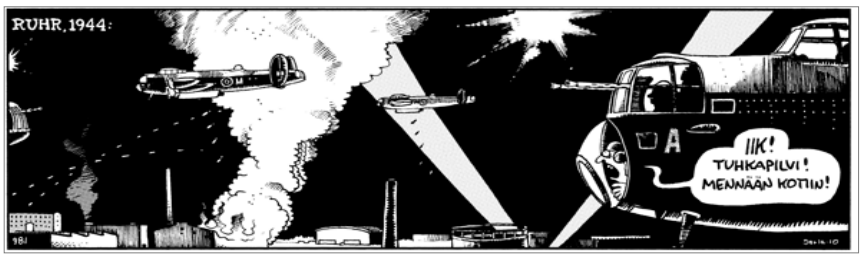
Aineistossani kuvan osana oleva sana tuntui määrittävän omaa käännöstarvettaan, sillä joissain tapauksissa kielellisten yhteneväisyyksien ansiosta kuvan osana olevaa sanaa ei olisi tarpeen kääntää lainkaan, jolloin tällainen sanaelementti ei aiheuttaisi käännösongelmia. Näitä en ole kuitenkaan laskenut osaksi tätä ryhmää, vaan ne kuuluvat ryhmään 1d (ks. 4.1.4), jossa käsiteltiin kielellisiä ja kulttuurisia yhteneväisyyksiä, jotka edesauttavat strippien kääntämistä. Lisäksi ryhmän 2c kohdalla strippien kuvien osana olevat sanat olivat aina myös osana sanaleikkiä, mistä johtuen tämäntyyppisissä stripeissä kuvalla saattoi ajatella olevan osuutta käännösongelmien syntymiseen.

### 4.2.4 Strippi kytkeytyy todellisen maailman tapahtumiin

Aineistoni sisälsi muutaman tapauksen, jossa stripin käännettävyys vaikutti olevan sidoksissa aikaan, ja nämä tapaukset olen jakanut omaksi ryhmäkseen (2d). Näiden strippien sisältö liittyi poikkeuksetta kansainvälisiin uutisiin, joten kulttuurista ongelmaa tuskin syntyisi niitä käännettäessä. Aika sen sijaan saattaa toisinaan olla kääntäjän vihollinen, sillä kuten luvussa 2.3.4 todettiin, aika jossa tekstin lukija elää vaikuttaa siihen, miten hän tekstiä tulkitsee, minkä lisäksi on otettava huomioon se, että uutiset ovat esillä vain suhteellisen lyhyen hetken. Ne ovat siis melko lyhytikäisiä, joten tämäntyyppisten elementtien esiintyminen sarjakuvastripissä saattaa rajoittaa stripin käännettävyyttä, mikäli itse tapahtumista on kulunut riittävästi aikaa.

Seuraavassa esimerkissä on yhdistetty kaksi toisiinsa liittymätöntä historiallista tapausta ja vitsi rakentuu alluusion varaan (ks. 2.3.3). Yhdistelmä yllättää lukijan ja on siksi hauska. Ruhrin pommituksiin toisen maailmasodan aikana on liitetty sarjakuvan piirroshetkellä ajankohtainen tulivuorenpurkaus islantilaisen Eyjafjallajökullin alla, josta levinnyt tuhkapilvi haittasi pitkään lentoliikennettä. Lentäjän kommentti tuhkapilvestä viittaa siis pelkoon siitä, että tuhka sakkautuu koneen moottoreihin ja aiheuttaa koneen putoamisen taivaalta. Kuvan pilvi on kuitenkin todennäköisesti pommitusten aikaansaama eikä todellisuudessa minkäänlainen uhka lentokoneille, mikä tekee lentäjän huudahduksesta koomisen.

Esimerkki 16 (Pertti Jarla, HS 26.4.2010)




Esimerkissä visuaaliset elementit sitovat stripin tiettyyn aikakauteen. Lentokonemalli viittaa toisen maailmasodan aikaan, joten vaikka kuvasta poistettaisiinkin vuosiluku, olisi kuva silti aikasidonnainen. Lisäksi kuvasta käy selvästi ilmi, että kyseessä on kaupungin tai tehdasalueen pommitus. Osa lukijoista, joille toinen maailmansota on aihealueena tuttu, saattaa ehkä näiden vihjeiden perusteella osata päätellä jo pelkästä kuvasta tapahtumille jonkinlaisen kontekstin, ja suurimmalle osalle kuva aukeaa viimeistään siinä vaiheessa, kun he lukevat tekstin ”Ruhr, 1944”. Vitsin tuhkapilvi näkyy myös kuvassa selvästi, mutta saa varsinaisen merkityksensä vasta sanojen myötä: ”Iik! Tuhkapilvi! Mennään kotiin!” Uutisia seuranneet lukijat osannevat yhdistää lentäjän sanat Eyjafjallajökullin purkaukseen, jonka synnyttämä tuhkauhka koetteli Euroopan lentoliikennettä keväällä 2010. Näin heille myös avautuu stripin vitsikkyys.

Kiinnostavaa on, että vaikka tämä esimerkkistrippi ei tämän tutkimuksen tekohetkellä näyttänytkään sisältävän minkäänlaista käännösongelmaa, sillä stripissä ei ollut sanaleikkiä eikä kuvassa mitään silmiinpistävää, on mahdollista, ettei tulevaisuuden lukijalle (niin lähtötekstin kuin mahdollisen käännöksenkään) välity ”tuhkapilven” sisältämä viittaus Islantiin. Peruskonteksti, Ruhr ja vuosiluku, käy selvästi ilmi, ja Islannin tulivuorenpurkauksesta on kulunut vasta kohtuullisen lyhyt aika, joten tuhkapilven merkitystä ei toistaiseksi tarvitse erikseen selittää lukijalle. Ajan myötä saattaa kuitenkin käydä niin, ettei tuhkapilvi vastaanottajan kannalta viittaakaan enää mihinkään tiettyyn aikaan, paikkaan tai tapahtumaan, jolloin huumoriakaan ei vastaavasti synny.

Ongelma on siis aikasidonnainen (ks. 2.3.4), elleivät tulevaisuudessa tapahtuvat tulivuorenpurkaukset sitten sekoita lentoliikennettä Eyjafjallajökullin tapaan ja uutisointi ole yhtä voimakasta ja samantyylistä kuin keväällä 2010. Tämäntyyppisten strippien käännösongelma syntyy kuitenkin pääasiassa sanasta, ei kuvasta, johtuen nimenomaan siitä, ettei kuvassa ole mitään sen muista elementeistä poikkeavaa, toisin sanoen mitään huomiota

erityisesti herättävää. Siinä mielessä nämä tapaukset muistuttivat ryhmää 1b, jonka stripeissä käännösongelmat olivat joko osittain tai täysin kuvasta riippumattomia. Kuva luo kuitenkin kontekstin stripin tarinalle, joten tällaisissakin tapauksissa kuvan tarkastelu on mielekästä.

Sen sijaan alla olevan esimerkin kaltaisissa tapauksissa, joissa vitsi perustuu pääasiassa stripin kuvaan, saattaa kuvallakin olla olennainen rooli ajallisen käännösongelman syntymisessä:

Esimerkki 17 (Pertti Jarla, HS 19.11.2009)

Kolmanteen ruutuun on piirretty versio kuuluisasta lehtikuvasta, jossa opiskelijamielenosoittaja seisoo neljän tankin edessä Pekingin Taivaallisen rauhan aukiolla. Kuva lienee tunnettu ympäri maailman, mutta samoin kuin edellisen esimerkin kohdalla myös tässä saattaa ajan kuluminen aiheuttaa sen, ettei lukija enää tunnista, mistä stripissä on kysymys, jolloin hänen on mahdotonta tulkita sen vitsiä. Taivaallisen rauhan aukion mielenosoituksesta on kulunut jo yli vuosikymmen, joten myöskään siihen viittaava kuva ei ole enää ajankohtainen. Uutiskuvan tunnettuudesta huolimatta ajan kuluminen saattaa siis nousta merkittäväksi tekijäksi stripin käännettävyyden suhteen.

Aineistoni näyttäisi osoittavan, että ajallinen ongelma on paremmin kierrettävissä silloin, kun stripin kuvasta puuttuvat elementit, joita aika saattaisi uhata. Vaikka stripin vitsi siis kaikissa tapauksissa kerrottaisiin kuvan ja sanan yhteistyönä, määrittää kuvan luonne stripin käännettävyyttä. Jos vitsin kannalta välttämättömät elementit sulautuvat muuhun kuvaan ilman, että lukija kiinnittää niihin erityistä huomiota, vaikuttaa aika lähinnä stripin sanaan. Mutta mikäli kuva tuntuu jollain tapaa erityiseltä, kohdistuu ajan vaikutus sen sijaan siihen. Kuvan vaikutus strippien käännettävyyteen riippuu siis tämän tapausryhmän kohdalla puhtaammin pelkästä kuvasta kuin useassa muussa ryhmässä.

Koko tutkimusaineistosta havaitsin aikaan liittyvän ongelman vain muutamassa stripissä, joten ilmiö vaikuttaisi olevan Fingerporissa erittäin harvinainen. Lisäksi on muistettava, että

ensimmäisen esimerkkistripin ajallinen ongelma ei tosiaan johdu kuvasta vaan sanasta, joten varsinaisen tutkimuskysymykseni näkökulmasta katsoen tämäntyyppiset stripit olivat varsin käännettäviä niiden sisältämistä mahdollisista aikasidonnaisista ongelmista huolimatta. Mahdollisen ajallisen ongelman havaitseminen stripistä ei siis vielä yksinään riitä sen määrittämiseen, kuinka paljon tällainen ongelma vaikuttaa stripin käännettävyyteen, vaan on tarkasteltava kuvaa ja sen elementtejä, jotta tämä saadaan selville.

### 4.2.5 Karakterisaatio

Aineistossani karakterisaatio ei periaatteessa ollut kovin suuri tekijä, mitä tuli strippien käännettävyyteen. Päätin kuitenkin ottaa sen osaksi käsittelyä, sillä oli muutamia tapauksia, joissa stripin vitsi perustui siinä esiintyvän hahmon karakterisaatioon (ryhmä 2e). Erityisesti hahmoille ominaiset puheenaiheet ja tavat ilmaista asioita nousivat olennaisiksi karakterisaatiopiirteiksi aineistossani. Fingerporin fiktiivisten hahmojen karakterisaation saattoi ajatella vaikuttavan strippien käännökseen, sillä koska hahmojen ominaisuudet – eleet, puhetapa, nimi, ulkonäkö – vaikuttavat siihen, millaisina heitä pidämme, on tärkeää, että käännöksessä säilytetään lähtötekstin kaltainen sävy, jotta hahmot välittyisivät samanlaisina niin lähtö- kuin kohdetekstinkin vastaanottajalle (ks. 2.3.5). Monet Fingerporin hahmot ovat huomattavan kärjistettyjä ja heihin liittyvät tapahtumat toistavat stripeissä usein samaa kaavaa. Siksi lukija osaa jo ensisilmäyksellä odottaa stripin vitsiltä tiettyjä piirteitä havaitessaan tiettyjen hahmojen läsnäolon stripissä.

Esimerkki 18 (Pertti Jarla, HS 5.12.2009)

Esimerkin viimeisessä ruudussa näyttäytyvä hahmo on kahvila Aromin emäntä Rivo-Riitta, jolle tyypillistä on kaksimielisten kommenttien viljely. Hän on rääväsuu, ja lukija odottaa häneltä tietynlaista tyyliä. Rivo-Riitan hahmo on siis lähtötekstissä rietas ja törkeä, joten myös käännöksessä hänestä pitäisi tehdä sellainen. Lisäksi stripit, joissa hänet nähdään, leikittelevät

tavallisesti monitulkintaisuudella, minkä myös voi kenties ajatella osaksi Rivo-Riitan karakterisaatiota.

Tästä syystä yllä olevassa stripissä kuva vaikuttaa käännettävyyteen, sillä siinä esiintyvän hahmon odotetaan puhuvan tietyllä tavalla. Esimerkin kuva on muuten kääntäjälle suopea, sillä se ei heijasta stripin sanaleikkiä, mutta Rivo-Riitan läsnäolo asettaa tiettyjä rajoja käännökselle ja vaikuttaa siten jonkin verran stripin käännettävyyteen. Koska kyse ei kuitenkaan ole kulttuurisidonnaisuudesta eikä kuvan ja sanan yhteisesti esille tuomasta sanojen monitulkintaisuudesta, johtunevatkin tämäntyyppisten strippien käännösongelmat useimmiten lähinnä sanasta, eivät kuvasta.

Kuva saattaa siis asettaa jonkinlaisia rajoja käännökselle Fingerporissa, mitä tulee karakterisaatioon. Nämä rajat ovat kuitenkin todennäköisesti melko helposti ylitettävissä, sillä karakterisaatioseikkojen kohdalla mahdolliset käännösongelmat vaikuttivat olevan suhteellisen riippumattomia kuvasta ja aiheutuvan pikemminkin sanasta. Kuva asetti näissä tapauksissa toki tiettyjä ehtoja käännökselle, mutta koska se ei yleensä osallistunut strippien sanaleikkien syntyyn, voisi kuvan vaikutuksen käännettävyyteen todeta karakterisaatiotapauksissa olevan melko vähäinen.

## 5. YHTEENVETO

Kuten aiemmissa osioissakin totesin, kuva ja sana eivät sarjakuvassa voi koskaan olla täysin erotettavissa toisistaan. Siksi pelkän kuvan vaikutusta aineistoni strippeihin oli hyvin vaikea arvioida ilman, että analyysissa otti huomioon myös kuvan ja sanan välisen suhteen sekä sen, perustuiko yksittäisen stripin vitsi osittain tai kokonaan verbaaliseen monitulkintaisuuteen. Tästä syystä myös työni analyysiosio jakautui tapausryhmiin pääasiassa näiden mukaan eikä siis pelkästään visuaalisten seikkojen perusteella. Koska tarkoituksena oli vastata kysymykseen, millainen vaikutus kuvalla on strippien käännettävyyteen Fingerporissa, saattaa verbaalisten elementtien huomioiminen kuulostaa varsinaisesta tutkimuskysymyksestä poikkeamiselta, mutta ilman tällaista menettelyä ei aineistoni olisi antanut kovin kattavia vastauksia. Kuva ja sana eivät olleet siis täysin erotettavissa tässäkään työssä, vaikka tutkimus lähtikin liikkeelle ajatuksesta tarkastella pelkkää kuvaa.

Lähtöoletukseni oli, että Fingerporin stripeistä valtaosa olisi sanan ohella myös niiden kuvallisten elementtien vuoksi melko vaikeasti käännettävää, sillä strippien vitsit tuntuivat rakentuvan pääasiassa kuvan ja sanan yhdessä tuottamien monitulkintaisuuksien varaan. Aineistoni tarkastelu osoitti kuitenkin, että noin kaksi kolmasosaa siihen kuuluvista stripeistä voidaan laskea sellaisiksi, joiden kääntäminen oletetulle kohdeyleisölle (ks. luku 1) ei kuvaan liittyvistä syistä tuottaisi mainittavaa hankaluutta. Tähän toteamukseen päädyin käytyäni läpi vuosina 2009–2010 Helsingin Sanomien verkkoversiossa ilmestyneet Fingerpori-stripit, ja tämän analyysin tuloksia olen esitellyt edellisessä luvussa aineistosta poimimieni havainnollistavien esimerkkien avulla.

Aineistoni valossa näyttäisi siltä, että erilaiset kuvan ja sanan roolien yhdistelmät vaikuttavat eri tavoin strippien käännettävyyteen, ja että pääsääntöisesti vähiten hankaluuksia aiheuttaisivat sellaiset stripit, jotka eivät sisällä monitulkintaisuuteen perustuvaa vitsiä tai joiden kuvassa ei ole mitään stripin muuhun visuaaliseen kontekstiin sopimatonta. Koska reilusti yli puolet aineistoni stripeistä sopi tällaisiin kategorioihin, kumosi analyysini selvästi lähtöoletukseni. Oli kuitenkin mielenkiintoista tarkastella syitä myös siihen, miksi strippien kuvat eivät joissain tapauksissa osallistuneetkaan käännösongelmien syntymiseen.

Aineistoni kuvat jakaantuivat kahteen pääryhmään sen mukaan, sisältyikö niihin jonkinlaisia silmiinpistäviä, lukijaa yllättäviä tai hämmästyttäviä elementtejä. Sen lisäksi jakoa tapahtui myös sillä perusteella, millaisia nämä elementit olivat – universaaleja vai kulttuurisidonnaisia – ja joukossa oli myös tapauksia, joiden kuvissa silmiinpistävät seikat saattoivat olla kuvan osaksi piirrettyä sanaa, joka luonteeltaan sijoittui jonnekin varsinaisen kuvan ja sanan välille. Kuten sanottua, pelkkä kuvan tulkinta ei kuitenkaan ollut riittävää, vaan jouduin väistämättä pohtimaan myös sanaa saadakseni selville, miksi samantyyppistä kuvaa sisältävät stripit saattoivat toisinaan vaikuttaa käännettävyydeltään niin erilaisilta.

Se, miten stripin vitsi oli rakennettu, määritti kuvan vaikutusta stripin käännettävyyteen. Aineistossani vitsit saattoivat syntyä joko pelkin sanoin, pelkin kuvin tai kuvan ja sanan yhteistyönä, ja erityisesti monitulkintaisuuteen perustuvat vitsit yhdessä visuaalisten elementtien luonteen kanssa määrittivät tapausryhmien välisiä eroja. Sellaisissa tapauksissa, joissa stripit eivät sisältäneet monitulkintaisuuteen perustuvia vitsejä, oli kuvalla tyypillisesti vain vähän tai ei lainkaan negatiivista vaikutusta käännettävyyteen riippuen siitä, millaisia elementtejä se sisälsi, joskin poikkeuksia tähän sääntöön löytyi myös. Monitulkintaisuuteen perustuvia vitsejä sisältävät stripit puolestaan vaihtelivat käännettävyydeltään huomattavasti enemmän, mutta myös näissä tapauksissa kuvalla oli olennainen rooli käännettävyyden määrittelyssä.

Aineistoni kääntämisen kannalta ongelmattomimmat stripit rakentuivat pääasiassa seuraavanlaisilla kaavoilla:

- kuva <u>ei</u> sisällä <u>silmiinpistäviä elementtejä</u> + strippi <u>ei</u> sisällä <u>sanaleikkiä</u> = ei käännösongelmaa (ryhmä 1a)
- kuvassa <u>silmiinpistävä elementti</u> + strippi <u>ei</u> sisällä <u>sanaleikkiä</u> = ei käännösongelmaa (ryhmä 1c)
- kuva <u>välittää monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin</u> + kuvan <u>elementit universaaleja</u> + strippi <u>ei</u> sisällä <u>sanaleikkiä</u> = ei käännösongelmaa (ryhmä 1d)
- kuva <u>välittää monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin</u> + strippi <u>sisältää sanaleikin</u> + sanan <u>elementit universaaleja</u> = ei käännösongelmaa (ryhmä 1d)

Neljäs ryhmä, jossa kuva ei vaikuttanut käännettävyyteen rajoittavasti, vaikka joissain tapauksissa käännösongelmia saattaisikin ilmetä, on esitetty alla. Näissä tapauksissa mahdolliset,

jopa todennäköiset käännösongelmat johtuisivat kuvan sijaan sanasta, joten tutkimuskysymykseni valossa myös tämä ryhmä kuuluu edellisten joukkoon:

- kuva ei sisällä silmiinpistäviä elementtejä + stripissä sanaleikki = ei kuvasta johtuvaa käännösongelmaa (ryhmä 1b)

Osa ryhmän 1d stripeistä muistutti sekä kuvaltaan että sanaltaan tapauksia, joissa kuva saattoi olla osasyypää käännösongelmiin. Näiden kahden ryhmän stripit rakentuivat täsmälleen samalla tavoin:

- kuva ja sana välittävät yhdessä monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin + kuvan elementit universaaleja + stripissä sanaleikki = ei käännösongelmaa (ryhmä 1d)
- kuva ja sana välittävät yhdessä monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin + kuvan elementit universaaleja + stripissä sanaleikki = mahdollinen käännösongelma (ryhmä 2a)

Näiden kahden ryhmän välinen ero syntyy ainoastaan siitä, ovatko niiden sanaleikit käännettävissä suoraan kieleltä toiselle, toisin sanoen vallitseeko lähtö- ja kohdekielen välillä riittävä yhteneväisyys. Ryhmän 1d tapauksessa tällaiset kielelliset yhteneväisyydet olivat ilmiselviä, toisin kuin ryhmässä 2a. Totean kuitenkin uudelleen, etten hallitse valitsemaani kohdekieltä, englantia, sataprosenttisesti, joten en yksittäisten strippien kohdalla kykene täysin yksiselitteisesti määrittelemään, löytyykö niiden sanaleikeille suorat vastineet kohdekielessä. Tämä ei kuitenkaan muuta sitä tosiasiaa, että kielelliset erot näissä tapauksissa saattaisivat aiheuttaa käännösongelmia.

Edellisen kaltainen oli myös ryhmä 2b, mutta siihen kuuluvissa stripeissä eivät silmiinpistävät kuvalliset elementit olleet universaaleja vaan kulttuurisidonnaisia. Näin ollen kuva saattaisi aiheuttaa ryhmää 2a vaikeampia käännösongelmia:

- kuva ja sana välittävät yhdessä monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin + kuvan elementit kulttuurisidonnaisia = todennäköinen käännösongelma (ryhmä 2b)

Kolmannessa ryhmässä potentiaalisena ongelmanaiheuttajana oli kuvan osana oleva sana. Se oli mielenkiintoinen, sillä sitä oli hankala määrittää puhtaasti sanaksi tai kuvaksi. Käännösongelmia

tällaiset kuvasanat vaikuttivat aiheuttavan aineistoni stripeissä silloin, kun stripin vitsi rakentui varsinaisen sanan ja kuvan osana olevan sanan tai varsinaisen kuvan ja kuvan osana olevan sanan yhdessä välittämästä monitulkintaisuudesta:

- varsinainen sana tai varsinainen kuva sekä kuvan osana oleva sana <u>välittävät yhdessä monitulkintaisuuteen perustuvan vitsin</u> + lähtö- ja kohdekielen välillä <u>ei yhteneväisyyttä</u> = todennäköinen käännösongelma (ryhmä 2c; vrt. 1d)

Näiden lisäksi aineistosta oli vielä erotettavissa kaksi sellaista ryhmää, joiden stripit sopivat yhtä aikaa myös johonkin edellä esitetyistä ryhmistä. Näistä ensimmäisessä stripit saattoivat olla toistaiseksi hyvinkin helposti käännettäviä, mutta muuttua ajan kuluessa vaikeiksi johtuen niiden sisältämistä kuvallisista tai sanallisista elementeistä. Tutkimuskysymykseni kannalta olennaisempia olivat ne stripit, jotka kuvansa puolesta olivat ajan uhkaamia. Toinen ryhmä perustui puolestaan karakterisaation vaikutukselle käännökseen. Karakterisaation päätin nostaa työssäni esiin siksi, että aineistoni hahmoista monet esiintyivät aina tiettyä kaavaa toistavissa stripeissä. Siksi sellaisissakin tapauksissa, joissa kuva ei sisältänyt mitään kontekstista poikkeavia elementtejä, loi tietyn hahmon esiintyminen kuvassa ennakko-odotuksen tietynlaisesta vitsistä.

Kuten yllä esitetyt kaavat monissa tapauksissa osoittavat, ei aineistostani pystynyt pelkkää kuvaa tai sanaa tarkastelemalla sanomaan, kuinka hyvin stripit oletettavasti kääntyisivät, vaan tämän selvittämiseksi oli yleensä pohdittava kuvan ja sanan välistä suhdetta. Näin aineistostani oli mahdollista päätellä, että Fingerporissa kuva ei vaikeuta stripin kääntämistä, mikäli stripistä puuttuu sanaleikki, kuvassa ei ole mitään vastaanottajan huomiota erityisesti kiinnittävää eikä siinä viitata esimerkiksi uutisiin tai muihin vastaaviin lyhytikäisiin seikkoihin. Ja jos kuva sisältää jotain silmiinpistävää, on sen oltava luonteeltaan universaalisti ymmärrettävää.

Kuva siis todennäköisesti osallistuu käännösongelman syntymiseen vain silloin, jos siinä esitetään jotain kulttuurisidonnaista tai jotain muuta muusta kontekstista poikkeavaa osana monitulkintaista vitsiä, jota lähtö- ja kohdekielen väliset erot eivät anna kääntää suoraan. Lisäksi sellaiset seikat kuin hahmojen karakterisaatio sekä sanoille varattu tila rajoittavat mahdollisia käännösratkaisuita jonkin verran. Muut aineistostani löytyneet syyt käännösongelmille olivat sana-aineksesta johtuvaa.

Olisi kiinnostavaa saada joskus lukea käännettyjä Fingerpori-strippejä ja nähdä, millaisiin ratkaisuihin kääntäjä on erityyppisissä ongelmatapauksissa päätynyt. Tästä saattaisi saada aikaan myös mielenkiintoisen tutkimuksen, jossa todellisen käytännönkokemuksen kautta olisi mahdollista havainnoida, miten ja millaisissa tilanteissa Fingerporin kuva ja sana tuottavat käännösongelmia. Vertailisinkin mielelläni omia arvioitani vastaaviin, käytännössä todettuihin käännettävyyteen vaikuttaviin tekijöihin. Tuollaisessa jatkotutkimuksessa voisi myös hyödyntää jonkinlaista testiryhmää, jolle esitettäisiin käännösratkaisuehdotuksia ja jonka testihenkilöt saisivat arvioida näiden ratkaisuiden toimivuutta. Näin voisi tutkia esimerkiksi erilaisten käännösstrategioiden hyödyllisyyttä eri ongelmatilanteissa ja analysoida, voiko tuloksista erottaa jotain yhtenäistä linjaa eli toimiiko jokin tietty käännösstrategia usein jonkin tietyntyyppisen ongelman ratkaisussa.

# KIRJALLISUUS

## Aineisto

Jarla, Pertti 2009–2010. *Fingerpori.* Helsingin Sanomat. Verkkoversio: <http://www.hs.fi/fingerpori/>.

## Lähteet

Culler, Jonathan 1994. *Ferdinand de Saussure.* Tutkijaliitto, Helsinki.

Delabastita, Dirk 1997. *Essays on Punning and Translation.* St. Jerome Publishing, Manchester.

De Pedro, R. 1999. The Translatability of Texts: A Historical Overview. Meta: Translators' Journal 44 (4), 546–559.

Enkvist, Nils Erik 1991. On the Interpretability of Texts in General and of Literary Texts in Particular. Sell, Roger D. (toim.). *Literary Pragmatics.* Routledge, London. 1–25.

*Fingerpori*. Wikipedia-artikkeli: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Fingerpori>. Luettu 10.4.2011.

Herkman, Juha 1996. *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan.* Tampere University Press, Vammala.

Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli.* Vastapaino, Tampere.

HS 4.2.2007: HS:n uusi sarjakuva Fingerpori on tekijänsä naivistinen maailmankartta. Verkkoversio: <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/HSn+uusi+sarjakuva+Fingerpori+on+tekij%C3%A4ns%C3%A4+naivistinen+maailmankartta/1135224830957>. Luettu 16.4.2011.

HS 12.4.2008: Fingerporillinen piirroskomiikkaa. Pertti Jarlan groteski maisema. Verkkoversio:<http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/Fingerporillinen+piirroskomiikkaa/HS20080412SI1KU05c1p>. Luettu 16.4.2011.

Hyyppä, Saara 2005. Kieltä kuviin, kuvia kieleen. Rikman, Kristiina (toim.). *Suom. huom. Kirjoituksia kääntämisestä.* WSOY, Vantaa. 115–131.

Keskisuomalainen 14.2.2009: Fingerpori työllistää tekijäänsä. Hän on Rivo-Riitan isäukko. Verkkoversio: <http://www.ksml.fi/uutiset/kulttuuri/h%C3%A4n-on-rivo-riitan-is%C3%A4ukko/361726>. Luettu 17.4.2011.

Kielitoimiston sanakirja 5 (S–Ö) 2006. Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Gummerus, Jyväskylä.

Kuusamo, Altti 1990. *Kuvien edessä. Esseitä kuvan semiotiikasta.* Gaudeamus, Helsinki.

Leppihalme, Ritva 1997. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions.* Multilingual Matters LTD, Clevedon.

Lindman, Marja-Liisa, Pekka A. Manninen ja Arja Krook 1992. *Sukellus sarjakuvaan.* Valtion painatuskeskus, Helsinki.

Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä.* Tampere University Press, Tampere.

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva – näkymätön taide.* The Good Fellows Ky, Helsinki.

Metropoli 07/2010: Kulissien takana – Fingerporin isä, sarjakuvapiirtäjä Pertti Jarla. Verkkoversio: <http://www.metropoli.net/kaupunkilehti/index.php?a=artikkelit&nro=07&vuosi=2010&artikkeli=1>. Luettu 18.4.2011.

Oittinen, Riitta 1997. *Liisa, Liisa ja Alice.* Tampere University Press, Vammala.

Oittinen, Riitta 2004a. *Kuvakirja kääntäjän kädessä.* Lastenkeskus, Helsinki.

Oittinen, Riitta 2004b. Tekstilaji ja strategia: ajatuksia kaunokirjallisesta kääntämisestä. Oittinen, Riitta ja Pirjo Mäkinen (toim.). *Alussa oli käännös.* Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere. 165–185.

Oittinen, Riitta 2007. Peukaloliisasta Nalle Puhiin. Kuva, sana, ääni ja kääntäjä. Oittinen, Riitta ja Tiina Tuominen (toim.). *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen.* Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere. 44–70.

Peirce, Charles Sanders 1965. *Collected papers. Volume I, Principles of Philosophy.* Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.

Pertti Jarla. Kotisivut: <http://www.tuonpuoleinen.com/pertti/>. Luettu 18.4.2011.

Saussure, Ferdinand de 1976. *Course in General Linguistics.* McGraw Hill, New York.

Seriffi. Ruotsinsuomalaista, suomalaista ja suomenruotsalaista kulttuuria kahdella kielellä: <http://www.sheriffi.se/news_detail.asp?id=1287>. Luettu 26.5.2011.

Suonuuti, Heidi 2006. *Sanastotyön opas*. Sanastokeskus TSK ry, Helsinki.

Turun Sanomat 2.4.2008: Vastenmielinen, ikävä, mauton. Fingerporin kaksimielisyydet siedetään, mutta Jeesus on liikaa. Verkkojulkaisu: <http://www.ts.fi/treffi/?ts=1,3:1013:0:0,4:13:0:1:2008-04-02,104:13:530462,1:0:0:0:0:0:>. Luettu 16.4.2011.

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

Zanettin, Federico 2008. Comics in Translation: An Overview. Zanettin, Federico (toim.). *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing, Manchester. 1–32.

Zanettin, Federico. *Comics in translation studies: An overview and suggestions for research.* Verkkojulkaisu: <http://1086820439574408617-a-1802744773732722657-s-sites.googlegroups.com/site/federicozanettinnet/dbpublications/Comics_in_translation_studies-Lisboa.pdf>. Teksti julkaistu 2005. Luettu 20.10.2010.

## ENGLISH ABSTRACT

### The Effect of Pictures on the Translatability of Pertti Jarla's Strip Cartoon *Fingerpori*

Satu Rinne

The interplay between the visual and verbal elements in comics creates and molds the meanings found in these texts (Herkman 1996, 83). Therefore, this interplay must also be taken into account when translating strip cartoons and these two elements should not be treated as separate entities. Juha Herkman, a Finnish theorist on comics, has studied the relationship between the visual and the verbal and emphasizes the effect the former has on translatability, particularly in comics. In his experience, the most severe problems in translating comics derive from the role the images can play in a strip: If a strip contains a verbal pun that is mirrored by the visual elements, this often results in translation problems (Herkman 1996, 211).

This study focuses on the visual elements in my chosen research material, Pertti Jarla's *Fingerpori*, in order to see how they affect translatability. *Fingerpori* has been published since 2007 and was originally called *Karl-Barks-Stadt*. It was first published in the largest Finnish newspaper, *Helsingin Sanomat*, but has since gained popularity and can now be found in a variety of other Finnish newspapers. My hypothesis was that the visual elements in *Fingerpori* would complicate the translation process significantly, as much of the wordplay, which is typical in *Fingerpori*, is not always restricted to just words, but often seems to be encoded into the pictures, as well. This is the reason I chose *Fingerpori* as my research material.

In comics, a panel functions as the basic unit for reading and interpreting the contents. Although strips typically contain verbal elements in addition to the visual, it should be noted that the stage on which a story takes place is, in fact, formed by various visual elements (Manninen 1995, 45–46), and thus these should receive the attention they deserve. Usually, readers are meant to focus on one panel at a time and the story develops as the reader moves from one panel to the next (Manninen 1995, 46). Since the basic structure of comics consists of image sequences that are often accompanied by words, the narratives in comics are formed by both visual and verbal elements. They tend to be in close interaction with one another (Herkman 1998, 22), and this

interaction is something a translator must inevitably take into account during a translation process (Oittinen 2004b, 176).

The meanings in comics are created when the reader moves from one panel to another, forming connections between pictures and words (Herkman 1996, 83). There are a number of ways in which the verbal and the visual elements can form mutual connections in comics, and Herkman (1998, 58), following the categories proposed by Scott McCloud, has defined these as follows:

1. Narrative formed mainly by pictures
2. Narrative formed mainly by words
3. Cooperation between pictures and words
4. Pictures and words are incommensurable

According to Charles Sanders Peirce's sign theory, pictures can be divided into three categories. An *icon* is a sign resembling its object with its appearance (Peirce 1965, 157), therefore, the pictures in comics can also be included in this category (McCloud 1994, 27). A *symbol*, on the other hand, is a sign that is arbitrary in nature and does not resemble its object. This means that words belong in this category. Finally, an *index* is a sign that can be seen to have a cause-and-effect type of relationship with its object, thus, a picture of smoke can function as an index of fire (Peirce 1965, 165–168; 161).

Because the narratives in comics can be formed mainly by either pictures or words and the pictures and words can either cooperate or be incommensurable, the roles of the different sign categories may also vary. Icons and symbols form varying relationships, producing meanings in comics, but it should be noted that because transitions play such an important part in comics, icons, i.e., pictures, can only be fully interpreted in conjunction with one another (Manninen 1995, 43).

In a natural language, meanings are created, on one hand, by the various sequences of signs, and on the other, by the distinctions between the different signs, based on which the signs in a particular sequence have been chosen (Culler 1994, 52). However, language can often be ambiguous, as words and expressions can simultaneously refer to several different objects, and this sort of ambiguity is often exploited in puns.

In the research material of this study, ambiguity due to multiple meanings was frequently used to create wordplay, and sometimes the less conventional meanings were emphasized with pictures. My study showed that in most cases this would result in complications in their translation. The problem was caused by differences between languages, i.e., differences in ambiguity in the expressions of different languages, which cannot be easily overcome. A translator cannot change a picture that conveys a secondary meaning of an expression in the source language (Herkman 1998, 77). This can make translating extremely challenging, even impossible.

My study indicated that the differences between languages and cultures were the two biggest sources of translation problems. The differences between languages can cause problems due to, for example, differences in space requirements of words in different languages, but even more challenging are those translation problems that arise from the use of idioms, particularly in puns. In comics, a wordplay that is closely tied to the visual elements is likely to create a challenge for the translator.

Because puns and idioms are typically language and culture specific, they create translation problems. The audience of the source text is familiar with the phenomena specific to the source culture, which means these do not require additional explanation in texts. However, the target culture might not recognize the same phenomena, thus making it essential that the translator take into account the underlying implications in the source text and decide which ones need explanation (Leppihalme 1997, 19–20).

Readers tend to look for both explicit and implicit meanings in texts, even when a text is in any way ambiguous and vague (Enkvist 1991, 1). Ambiguity can be caused by, for example, culture or language specific elements, such as connotations or other types of cultural aspects in the verbal elements. If the target text reader cannot find the intended meanings in the text, she will most likely ignore the ambiguous thing, losing some of the whole content (Leppihalme 1997, 22).

Another thing to consider is that a text is never static and unchangeable, tied to a particular time or a place, but is interpreted varyingly according to the time, place and social situation in which the reader lives. Additionally, the cultural and personal background of the reader affects her

interpretation of texts (Oittinen 2004a, 92). Therefore, the reader sees texts from the perspective of her own time and forms opinions accordingly. Furthermore, the events and phenomena referred to in texts may be extremely short-lived, and after a certain time these references will no longer be able to convey the same meanings to the reader as they did when the phenomena were still current.

In addition to the above, there is one other factor that affects the translation of comics – the style of the source text, which should be retained in the translation. In situations where some of the visual elements differ notably from the main context, these elements might produce a translation problem and force the translator to find a solution that fulfills the conditions set by both the target culture and language, as well as the visual elements in a strip. However, Herkman points out that ultimately the text itself defines the parameters for its translation and for the outcome, which the translator should pursue. Nevertheless, regardless of the extent of changes made to achieve this, the translation should not deviate from the style of the source text (Herkman 1996, 213).

As I mentioned earlier, the visual and verbal elements in comics can never be completely separated from each other. Therefore, it was somewhat difficult to ascertain the effects the picture alone would have on the translatability within my research material, without taking into account the relationship between the visual and verbal in the analysis, and whether the humor in the strips was based, either partially or completely, on verbal ambiguity. This also affected how the different strips were divided into groups in my analysis.

My hypothesis was that the majority of strips in *Fingerpori* would be fairly difficult to translate, not merely because of the verbal elements, but the visual, as well, because the majority of jokes in these strips seemed to have been built on ambiguity conveyed both by words and pictures. My study, however, showed that in two thirds of the strips in my material the pictures would not, in fact, be involved in causing translation problems.

My research material also seemed to indicate that different combinations formed by the visual and verbal elements in comic strips produce different results in the translatability of these strips, and that strips without humor based on ambiguity or visual elements notably different from the main context would cause less difficulties in translation than the other groups. Because more

than half of the strips in my material matched these requirements, my analysis clearly proved my hypothesis wrong. However, it was interesting to search for reasons why the visual elements in some cases did not seem to have a negative effect on translatability.

The visual elements in my research material could be divided into two groups, based on whether or not they differed notably from their surrounding visual context, and were, thus, likely or unlikely to catch the reader's eye. In addition, groups were formed by determining the nature of these elements: Were they likely to be universally understood or were they strictly bound to a particular culture? In some cases these notable visual elements were in fact verbal – words drawn as part of the pictures – and since they seemed to be neither purely verbal nor visual in nature, but acted rather like the other visual elements, they were included in this study. Furthermore, as I have stated before, it was not enough to study the visual elements alone, but it was essential to consider the verbal elements in the strips, as well, in order to see why similar visual elements could sometimes affect translatability so differently.

Another thing I needed to consider were the varying ways in which humorous effects were produced in the strips, as this tended to define the effect the visual elements had on the translatability. My material contained examples of all three categories: Jokes could be told with words only, with pictures only, or as a collaboration between pictures and words, and particularly the jokes based on ambiguity combined with visual elements of varying nature seemed to define most of the differences between the case groups.

In those cases where the strips did not contain humor based on ambiguity, the pictures typically only had a minimal effect on translatability, though some exceptions to this rule existed. On the other hand, the translatability of the strips that did contain humor based on ambiguity seemed to vary significantly, but also in these instances the visual elements had a vital role in determining how translatable the strips would be. Thus, my material showed that the visual elements in *Fingerpori* do not weaken the translatability of strips that lack jokes based on wordplay, do not contain any visual elements out of context that the reader would be likely to focus on, and make no references to, for example, news items or other such ephemeral things. And if they do contain visual elements that do not fit the general context, these elements must be universally recognizable.

The visual elements in my research material were, therefore, likely to have a negative effect on translatability only when they showed things that were either culture specific or otherwise out of context, and when such elements formed part of a joke based on ambiguity that could not be translated as such, due to linguistic differences between the source language and the target language. In addition, things like characterization and how much space had been provided for the verbal elements limited the number of possible translation solutions. Other reasons behind possible translation problems found in the research material were caused by verbal elements only and were, therefore, excluded from this study.