

**Sarkasmi, huopasmi ja villasmi:
Sanaleikkityypit ja sanaleikkien kääntäminen
televisiosarjassa *Musta kyy***

Rosamaaria Perttola
Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (englanti)
Pro gradu -tutkielma
Maaliskuu 2014

Tampereen yliopisto

Monikielinen viestintä ja käännöstiede

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Perttola, Rosamaaria: Sanaleikkityypit ja sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa *Musta kyy*.

Pro gradu -tutkielma, 59 sivua, englanninkielinen lyhennelmä, 9 sivua.

Maaliskuu 2014

Tiivistelmä

Sanaleikit ovat luonnollinen osa ihmiskieltä: sellaisia kielen piirteitä, jotka tekevät sanaleikit mahdollisiksi, tavataan likimain kautta maailman. Vaikka sanaleikkejä pidetään monesti pelkkänä kepeänä kielellisenä hassutteluna, niiden merkitystä ei tulisi aliarvioida. Sanaleikit voivat olla tärkeä osa tekstin luomaa vaikutelmaa, ja siksi niiden kääntämiseenkin ei sovi suhtautua välinpitämättömästi.

Tässä tutkielmassa tarkastelen sanaleikkejä ja niiden kääntämistä tekstittämisen näkökulmasta. Tutkin, millaisia sanaleikkityyppejä aineistossani esiintyy ja millaisia käännösstrategioita sanaleikkien kääntämiseen on käytetty. Pohdin, ovatko tekstittämisprosessia ohjaavat tekniset rajoitteet vaikuttaneet kääntäjän tekemiin ratkaisuihin. Edellä mainittujen tutkimuskysymysten lisäksi tarkastelen aineistoani myös dynaamista ekvivalenssia koskevan teorian valossa. Käytän tutkielmani aineistona britannialaisen tuotantoyhtiön BBC:n tuottamaa komediasarjaa *Musta kyy* (engl. *Blackadder*) sekä Ilse Rönningin ohjelman suomalaista televisioesitystä varten laatimia ruututekstejä.

Sanaleikkejä on aineistossa kaikkiaan 210 kappaletta. Sekä lähtötekstissä että käännöksessä homonymiaan perustuvia sanaleikkejä on ylivoimaisesti eniten. Lähtötekstin sanaleikeistä hieman yli puolet on säilynyt käännöksessä, ja loput sanaleikit on käännetty joko sananmukaisesti tai jotakin vastaavaa retorista tehokeinoa käyttäen. Ruututeksteille asetetut tekniset rajoitteet näyttävät vaikuttaneen käännösratkaisuihin odotettua vähemmän. Haasteita luo pikemminkin ohjelman multimodaalinen kokonaisuus, joka asettaa tiettyjä vaatimuksia sanaleikkien merkityssisällölle ja siten kaventaa kääntäjän liikkumavaraa sanaleikin luomisessa. Dynaaminen ekvivalenssi säilyy melko hyvin silloin, kun sanaleikki on käännetty sanaleikiksi tai vastaavan retorisen tehokeinon avulla. Sananmukaiset käännökset puolestaan saattavat horjuttaa tekstityksen ja muun multimodaalisen kokonaisuuden harmoniaa, mikä johtaa auttamatta dynaamisen ekvivalenssin rikkoutumiseen.

Avainsanat: sanaleikit, dynaaminen ekvivalenssi, tekstitys

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
2. SANALEIKIT	3
3. SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN RUUTUTEKSTEISSÄ	10
3.1. Mitä tekstittäminen on?	10
3.2. Sanaleikit ja tekstittäminen	13
3.3. Käännösstrategiat	16
3.4. Dynaaminen ekvivalenssi	18
4. AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ	21
4.1. Aineisto	21
4.2. Tutkimusmenetelmä	22
5. AINEISTOANALYYSI	25
5.1. Tutkimuksen sanaleikkityypit	25
5.2. Sanaleikkityypit lähikuvassa	39
5.3. Tutkimuksen käännösstrategiat ja dynaaminen ekvivalenssi	42
5.4. Yhteenveto	51
6. PÄÄTELMÄT	54
7. LÄHTEET	57

ENGLISH SUMMARY

1 JOHDANTO

Sanaleikit ovat luonnollinen osa ihmiskieltä: sellaisia kielen piirteitä, jotka tekevät sanaleikit mahdollisiksi, tavataan likimain kautta maailman. Siksi ei liene yllättävää, että myös kääntäjät kohtaavat kielten parissa työskennellessään sanaleikkejä ja joutuvat pohtimaan niiden kääntämiseen liittyviä kysymyksiä. Vaikka sanaleikkejä pidetään monesti pelkkänä kepeänä kielellisenä hassutteluna, niiden merkitystä ei tulisi aliarvioida. Sanaleikki on parhaimmillaan kielellistä taiturointia, jolla taitava puhuja tai kirjoittaja voi tehostaa viestiään ja kiinnittää vastaanottajan huomion. Sanaleikeillä voi olla merkittävä rooli tekstin sävyn ja tunnelman rakentajina. Siksi ei ole yhdentekevää, kuinka sanaleikkejä käännetään. Aihetta onkin tutkittu runsaasti monesta eri perspektiivistä, muun muassa raamatunkäännösten ja Shakespearen näytelmäkäännösten yhteydessä. Esimerkiksi Walter Nash (1985), Dirk Delabastita (1993, 1994) ja Henrik Gottlieb (1997) ovat käsitelleet aihetta omissa tutkimuksissaan. Pro gradu -tutkielmassaan sanaleikkejä ovat minua ennen tarkastelleet muun muassa Kati Huhtala (1999) ja Elina Ritala (2010). Tässä tutkielmassa tarkastelen sanaleikkejä ja niiden kääntämistä tekstittämisen näkökulmasta.

Halusin tutkia sanaleikkien kääntämistä siksi, että aihe on minusta valtavan kiehtova. Sanaleikkiä kääntäessään joutuu kääntäjä nimittäin pohtimaan lähdetekstin pintarakenteen ja merkityssisällön suhdetta hieman erilaisesta näkökulmasta kuin tavallisesti. Sanaleikit panevat omalaatuisine lainalaisuuksineen kääntäjän kekseliäisyyden koetukselle kenties tehokkaammin kuin mikään muu käännöspulma. Asetelma muuttuu vieläkin haastavammaksi, kun sanaleikkien kääntämistä tarkastellaan tekstittämisen kontekstissa, jossa sitä ohjaavat lukuisat aikaan ja tilaan liittyvät rajoitukset. Uskon sanaleikkien olevan paitsi kiehtova myös tärkeä tutkimuskohde: sanaleikkien kanssa painiskeleva kääntäjä tarvitsee ymmärrystä sanaleikkien teoriasta ja käyttökelpoisia strategioita sanaleikkien välittämiseksi lähtökielestä kohdekieleen.

Käytän tässä tutkielmassa aineistona britannialaisen tuotantoyhtiön BBC:n tuottamaa komediasarjaa *Musta kyy* (engl. *Blackadder*) sekä Ilse Rönningin suomalaista televisioesitystä varten laatimia ruututekstejä. Alun perin sarjaa esitettiin Isossa-Britanniassa vuosina 1983–1989, ja Suomessa se nähtiin 1990-luvun lopulla valtakunnallisella tv-kanava Nelosella. Mustan kyy:n käsikirjoitus sisältää runsaasti nokkelia sanaleikkejä, joten se on aineistona oivallinen juuri tämän tutkimuksen tarpeisiin. Olen lähestynyt aineistoani seuraavien tutkimuskysymysten valossa: Millaisia sanaleikkityyppejä aineistossa esiintyy? Eroavatko lähde- ja kohdeteksti toisistaan sanaleikkityyppien suhteen? Millaisia käännösstrategioita käännöksessä on hyödynnetty? Miten

tekstittämisprosessia ohjaavat rajoitukset ovat ehkä vaikuttaneet tehtyihin käänösratkaisuihin? Yllä esitettyjen tutkimuskysymysten lisäksi tutkin aineistoani myös E. A. Nidan ja C. R. Taberin *dynaamisen ekvivalenssin* näkökulmasta: Mitä dynaaminen ekvivalenssi merkitsee sanaleikkien kääntämisen yhteydessä ja miten sen säilyminen tai rikkoutuminen vaikuttaa käänöksen ja vastaanottajaan?

Tutkimuksen kulku on seuraavanlainen: Tutkielman teoriaosuudessa käsittelem sanaleikkejä ja sanaleikkien kääntämistä koskevaa tutkimusta. Luvussa 2 tarkastelen sanaleikin rakentumista ja erilaisia sanaleikkityyppejä sekä esittelen tässä tutkimuksessa käyttämäni sanaleikin määritelmän. Luvussa 3 käyn aluksi lyhyesti läpi tekstittämisen teoriaa ja tekstittämisprosessin ominaispiirteitä ja siirryn sitten tarkastelemaan sanaleikkien kääntämistä tekstittämisen kontekstissa. Tarkastelen myös erilaisia käänösstrategioita sekä esittelen dynaamista ekvivalenssia koskevan teorian. Tutkimuksen neljännessä ja viidennessä luvussa esittelen tarkemmin aineistoni ja tutkimusmenetelmäni sekä havainnollistan esimerkkien avulla aineistosta tekemääni analyysia. Tarkastelen aineistoani teoriaosuudessa esittelemieni sanaleikkityyppien, käänösstrategioiden ja dynaamisen ekvivalenssin valossa. Kuudennessa luvussa käyn läpi tutkimuksen herättämiä pohdintoja ja päätelmiä.

2 SANALEIKIT

Sanaleikkien voidaan sanoa olevan luontainen piirre kaikissa ihmiskielissä aikaan ja paikkaan katsomatta: sellaisia kieleen liittyviä ominaisuuksia, jotka tekevät sanaleikit mahdollisiksi, voidaan pitää lähestulkoon universaaleina. Näitä ominaisuuksia ovat esimerkiksi foneemien rajallinen määrä sekä taipumus kuvakieleen ja idiomeihin. On hyvin tavallista, että samankaltaisilla sanoilla ilmaistaan erilaisia merkityksiä ja päinvastoin. (Delabastita 1993, 229–230.) Clifford E. Landers (2001) luonnehtii sanaleikkejä niin sanotuksi *metakieleksi*, kieleksi, joka puhuu itsestään (mts. 109). Tässä luvussa tarkastelen lähemmin sanaleikin määritelmää, sen muodollista ja semanttista rakennetta sekä erilaisia sanaleikkityyppejä.

Nykysuomen sanakirja (1980) määrittelee sanaleikin seuraavasti: ”monimerkityksisten t. samoinääntyvien sanojen käyttöön perustuva leikillinen, hauska, vitsikäs ilmaus t. muunlainen sanoilla hupailu, sanansutkaus”. *Gummeruksen suuren suomen kielen sanakirjan* (Nurmi 2004) määritelmä pysyttelee samoilla linjoilla ja kuvailee sanaleikkiä ”monimerkityksisillä sanoilla vitsailuksi” tai ”kikkailuksi”. Myös englanninkielinen *Collins Cobuild English Language Dictionary* (1987) lähestyy sanaleikkejä nimenomaan monimerkityksisyyden kautta (oma käänös): ”Sanaleikki on vitsailua, jossa käytetään hyväksi sanojen merkityksiä epätavallisella, huvittavalla tai nokkelalla tavalla.” *The Concise Oxford Dictionary of Current English* (1995) mainitsee sekin sanojen merkityksillä leikittelyn sanaleikkien tavanomaisimpana ilmenemismuotona. Tällaiset sanakirjamääritelmät ovat siinä mielessä oikeassa, että juuri merkityksillä leikittely on sanaleikin ydin. Jotta sanaleikkejä voitaisiin analyttisesti tutkia, tarvitaan kuitenkin tarkempaa ymmärrystä siitä, miten sanaleikki rakentuu.

Sanaleikeissä voidaan hyödyntää monia erilaisia kielen rakenteellisia piirteitä, jotka tarjoavat mahdollisuuden muodolla ja merkityksellä leikittelyyn. Esimerkiksi kielen fonologinen rakenne, sen leksikaalinen ja morfologinen kehityskulku tai syntaktinen rakenne voivat tarjota puitteet kekseliäille sanaleikeille. Kielessä on rajallinen määrä foneemeja ja mahdollisia foneemiyhdistelmiä, minkä seurauksena monet sanat ovat foneettiselta rakenteeltaan samankaltaisia vaikka niillä ei etymologisesta tai semanttisesta näkökulmasta olisikaan mitään tekemistä keskenään. Kielessä on myös monia sellaisia sanoja tai ilmauksia, joille on esimerkiksi historian saatossa kehittynyt alkuperäisen, konkreettisen merkityksen rinnalle toinen, kuvaannollinen merkitys. Toisaalta sanat voivat olla etymologisesti sukua toisilleen vaikkapa sanojen johtamisen tai yhdistämisen seurauksena. Lisäksi monissa kielissä on mahdollista tuottaa sellaisia lauseita, jotka

voidaan jäsentää ja siten myös tulkita useammalla kuin yhdellä tavalla. Monesti sanaleikissä hyödynnetään samanaikaisesti useampaa näistä piirteistä. (Delabastita 1993, 102–116.)

Yksinkertaistetusti voidaan sanoa, että sanaleikissä asetetaan vastakkain kaksi tai useampi merkitykseltään erilainen mutta muodoltaan samankaltainen kielellinen rakenne. Dirk Delabastitan (1996) mukaan tällainen muodollinen samankaltaisuus voidaan eritellä neljään luokkaan.

Homonymia merkitsee samanlaista ääntämystä ja kirjoitusasua (esim. *stalk* [kasvin varsiosa] ja *stalk* [varjostaa tai väijyä jotakuta]). **Homofonia** puolestaan merkitsee samanlaista ääntämystä mutta erilaista kirjoitusasua (esim. *two* [kaksi] ja *too* [myös]). **Homografia** merkitsee erilaista ääntämystä mutta samanlaista kirjoitusasua (esim. *bow* [jousipyssy] ja *bow* [kumartaa]). **Paronymia** taas merkitsee pieniä eroja sekä ääntämyksessä että kirjoitusasussa (esim. *hail* [ylistää] ja *hate* [vihata]). (Delabastita 1996, 128.)

Delabastitan homonymia-kategoria olisi teoriassa mahdollista jakaa kahdeksi erilliseksi kategoriaksi, homonymiaksi ja **polysemiaksi**. Kuten sanottu, homonymia merkitsee sitä, että kaksi toisistaan täysin erillistä ja erimerkityksistä sanaa vain sattuvat olemaan samanmuotoisia, kun taas polysemia merkitsee sitä, että yhdellä ja samalla sanalla on olemassa useampi erilainen merkitys. Delabastita ei erottele näitä tyyppejä toisistaan, vaan sisällyttää samaan kategoriaan kaikki sellaiset sanat, jotka ovat muodoltaan identtiset mutta merkitykseltään erilaiset. Mielestäni tätä ei kuitenkaan voi pitää Delabastitan luokittelun puutteena vaan lähinnä sen hahmottamista helpottavana yksinkertaisuksena. Anneke de Vries ja Arian J. C. Verheij (1997) huomauttavat lisäksi, että homonymiaa on monesti ylipäätään erittäin vaikea erottaa polysemiasta (mts. 72). Todennäköisesti tutkija tarvitsisi erityistä etymologista tietämystä, jotta kykenisi luotettavaan erontekoon. Siksi ei liene mielekästä lähteä vaivalloisesti erottelemaan näitä kahta tyyppiä toisistaan, etenkin kun niiden välinen hiuksenhieno ero tuskin on merkittävä tämän tutkimuksen puitteissa.

Jokainen edellä mainituista sanaleikkityypeistä voidaan edelleen jakaa joko vaakasuoriin tai pystysuoriin sanaleikkeihin. Vaakasuorassa sanaleikissä molemmat muodoltaan samankaltaiset kielelliset rakenteet ovat läsnä tekstissä rinta rinnan, kun taas pystysuorassa sanaleikissä ne ovat ikään kuin päällekkäin. (Delabastita 1996, 128.) Alla on esitetty havainnollisuuden vuoksi Delabastitan (1996, 128) esittelemä taulukko, johon on koottu hänen luokittelunsa mukaiset sanaleikkityypit esimerkkeineen. (Esimerkit ja selitykset ovat Delabastitan, käännökset minun.)

Homonymia	Homofonia	Homografia	Paronymia
PYSTYSUORA Pyromania: a burning passion	PYSTYSUORA Wedding belles	PYSTYSUORA MessAge [1990-lukulaisen rap-yhtyeen nimi]	PYSTYSUORA Come in for a faith lift [kirkon iskulause]
VAAKASUORA Carry on dancing carries Carry to the top [kunnianhimoisesta Carry-nimisestä tanssijasta kertova artikkeli]	VAAKASUORA Counsel for Council home buyers	VAAKASUORA How the US put US to shame	VAAKASUORA It's G.B. for the Beegees [pop-yhtyeen Britannian-kiertueesta kertova artikkeli]

de Vries ja Verheij (1997, 68) huomauttavat, että pystysuoria sanaleikkejä on yleensä erittäin vaikea havaita, mutta omassa aineistossani, tv-sarjassa *Musta kyy*, se ei välttämättä pidä paikkaansa. Tv-ohjelmassa on nimittäin se etu, että kuvalliset vihjeet sekä esimerkiksi taustanauru auttavat monesti huomaamaan pystysuorankin sanaleikin.

Myös Henrik Gottlieb (1997) on laatinut oman sanaleikkiluokittelunsa. Gottlieb jättää omassa luokittelussaan pystysuorien ja vaakasuorien sanaleikkien erottelun huomiotta, mutta mukailee muuten melko pitkälti Delabastitan kategorioita. Homonymiaan perustuvat sanaleikit Gottlieb on kuitenkin jakanut edelleen kolmeen eri luokkaan. Gottlieb jaottelee sanaleikkityypit sanatason homonymiaan, kollokaaliseen homonymiaan, lausetason homonymiaan, homofoniaan, homografiaan ja paronymiaan. Sanatason homonymiassa monitulkintainen ilmaus on yksisanainen, kun taas kollokaalisessa homonymiassa leikitellään sanoilla, jotka esiintyvät usein toistensa yhteydessä. Lausetason homonymiassa koko lause on monitulkintainen. (Gottlieb 1997, 210.)

Ritva Leppihalme mainitsee lisäksi niin sanotut intertekstuaaliset sanaleikit, joissa muunnellaan jotakin tuttua sanontaa, vaikkapa sananpartta tai sitaattia tunnetusta teoksesta. Humoristinen vaikutelma syntyy esimerkiksi korvaamalla jokin sana muunneltavasta ilmauksesta toisella, odottamattomalla sanalla (vrt. *kaverille ei jätetä*). Muuntelu tapahtuukin tavallisesti juuri sanatasolla, sillä viittauksen kohteena olevan ilmauksen täytyy muuntelusta huolimatta olla yhä tunnistettavissa: suuremman tason muutokset, esimerkiksi syntaksiin kajoaminen, voivat liiaksi hämärtää alluusiota. (Leppihalme 1997a, 42 ja 1997b, 3.) Jos vastaanottaja ei tunnista alkuperäistä ilmausta muunnellun ilmauksen taustalla, humoristinen vaikutelma todennäköisesti kärsii.

Leppihalmeen mukaan kääntäjän on tällaisia alluusioita kohdatessaan aluksi määriteltävä niiden funktio lähtötekstissä ja valittava sitten, millä tavalla niitä on syytä lähestyä (1997a, 31).

Intertekstuaalisia sanaleikkejä on jonkin verran myös omassa aineistossani, ja onkin mielenkiintoista nähdä, miten kääntäjä on toiminut niiden suhteen.

Walter Nash puolestaan esittelee teoksessaan *The language of humour* (1985) oman luokittelunsa. Nash erottelee kaikkiaan kaksitoista erilaista sanaleikkityyppiä: homofoniaan perustuvat sanaleikit, homofoniset lauseet, miimit, mimeettiset lauseet, homonymiaan perustuvat sanaleikit, homonymiset lauseet, yhdistellyt sanonnat, keksityt sanat, yhdistellyt sanat, etymologiaan perustuvat sanaleikit, kaksikieliset sanaleikit sekä sanaleikkimetaforat. (Nash 1985, 137–147.)

Miimeillä ja mimeettisillä lauseilla Nash tarkoittaa sellaisia ilmauksia, jotka ovat ääntämykseltään tai kirjoitusasultaan lähes samanlaiset mutta eivät identtiset. Nashin miimit ovat siis ajatukseltaan rinnastettavissa Delabastitan paronymiaan. Yhdistellyissä sanoissa ja sanonnoissa on sulautettu yhteen kaksi tai useampia ilmauksia humoristisen vaikutelman aikaansaamiseksi. Etymologisissa sanaleikeissä kaksoismerkitys piilee sanan alkuperässä: tällöin sanaleikin hauskuus syntyy sanan siitä merkityksestä, joka on ehkä jo poistunut käytöstä ja jonka vain asiaan perehtynyt tunnistaa ensisijaisen merkityksen taustalla. Nash kuvaakin tätä sanaleikkityyppiä harvoille avautuvaksi. Sanaleikkimetaforat puolestaan voivat esimerkiksi leikitellä jonkin sanonnan kuvaannollisella ja kirjaimellisella merkityksellä. (Nash 1985, 137–147.)

Edellä esiteltyjen luokittelujen pohjalta voidaan perustellusti väittää, että erilaisten sanaleikkien kirjo on runsas. Sanaleikit eivät kuitenkaan luonnistu samalla lailla kielessä kuin kielessä. Jotkin sanaleikkityypit voivat syntyä helpommin toisessa kielessä kuin toisessa. Leppihalmeen (1996) mukaan tietyt kielelliset tekijät vaikuttavat esimerkiksi suomenkielisten sanaleikkien luomiseen. Suomen kielessä välttämättömät sijapäätteet ja muut suffiksit tekevät sanoista usein pitkiä ja monitavuisia, mikä rajoittaa mahdollisuuksia sanaleikkien luomiseen. (Leppihalme 1996, 212.) Muun muassa homonymiaan ja homofoniaan perustuvat sanaleikit onnistuvat parhaiten yksitavuisilla sanoilla, minkä vuoksi ne ovat tavallisempia esimerkiksi englannin kielessä. Suomenkieliset sanaleikit nojaavatkin useimmiten pikemminkin polysemiaan. (Leppihalme 1997b, 3 ja 1996, 212.)

Bistra Alexievan (1997) mukaan sanaleikeissä on kyse paitsi kahden tai useamman eri merkityksen yhteentörmäyksestä, myös erilaisten tieto- ja kokemuspiirien yhteentörmäyksestä (mts. 138). Esimerkiksi sanalla *laulaa* voidaan viitata paitsi ihmisen musikaaliseen äänentuottamiseen (*Kalle*

laulaa virsiä), myös tietojen luovuttamiseen poliisille (*Kalle laulaa kytille*). Nämä kaksi merkitystä assosioituvat ihmisen mielessä eri alueisiin: edellinen liittyy musiikkiin, jälkimmäinen rikollisuuteen. Alexievan mukaan näiden alueiden etäisyys toisistaan sekä tapa, jolla ne on sanaleikissä liitetty yhteen, määrittävät sanaleikin humoristisen arvon (1997, 138). Alexieva kenties tarkoittaa, että mitä suurempi näiden alueiden välinen etäisyys on, sitä yllättävämpi ja mahdollisesti tehokkaampi sanaleikki on. Sanaleikkejä voidaan lähestyä myös niiden funktion kautta. Leppihalmeen (1997b) mukaan sanaleikin funktiona voi olla esimerkiksi huumori, huomion kiinnittäminen, teeman esille tuominen, suostuttelu tai argumentointi (mts. 3). Tämän tutkimuksen aineistossa sanaleikit tähtäävät oikeastaan yksinomaan katsojien naurattamiseen.

Delabastita korostaa, että on syytä erottaa toisistaan tarkoitukselliset sanaleikit ja toisaalta tahattomat moniselitteisyydet: edelliset ovat merkki kielenkäyttäjän hyvistä retorisisista taidoista, kun taas jälkimmäisissä on kyse taitamattomuudesta tai huolimattomuudesta. Monesti ajatellaan, että ratkaisu piilee kirjoittajan aikeissa: sanaleikki on kommunikatiivisesti merkittävä, mikäli kirjoittaja on sen sellaiseksi aikonut. Voidaan kuitenkin väittää, että kirjoittajan aikeita on yleensä käytännössä mahdotonta tietää. Sanaleikkejä voidaankin pyrkiä tunnistamaan myös tekstin itsensä avulla, etsimällä tekstistä merkkejä, jotka osoittavat sanaleikin paikan. (Delabastita 1996, 131–132.) Tällaisilla merkeillä tarkoitetaan mitä tahansa tekstin osaa tai piirrettä, joka jollakin tavalla kiinnittää huomion sanaleikkiin ja tuo sen esille. Tekstissä voidaan esimerkiksi eksplisiittisesti kommentoida sanaleikkiä tai sen sisältävää kohtaa. (Delabastita 1993, 117–131.) Aina tekstissä ei kuitenkaan tällaisia merkkejä ole saatavilla. Delabastita itse tuleeekin siihen johtopäätökseen, että täydellistä selvyyttä tarkoituksellisten sanaleikkien tunnistamisessa on ehkä mahdotonta tavoittaa (1996, 131–132). Omassa aineistossani uskon voivani luottaa siihen, että koska kyseessä on naurattamiseen pyrkivä ja ylipäättään verbaalisesti sukkela, käsikirjoitettu televisio-ohjelma, siinä esiintyvät sanaleikit voidaan hyvällä syyllä olettaa tarkoituksellisiksi. Myös ohjelman taustanauru toiminee vakuuttavana merkinä huvittavaksi aiotusta kohdasta. Taustanaurun merkityksestä muistuttaa myös Gottlieb (1997, 216): taustanauru on hyvässä ja pahassa olennainen osa ohjelmaa ja kertoo huumorintajuttomimmallekin katsojalle ne kohdat, joiden kuuluisi olla hauskoja.

Kieli kokonaisuudessaan on varsinainen monimerkityksisyyksien ja miellelyhtymien vyyhti. Tavanomaisessa keskustelussa, joka ei pyri sanoilla leikittelyyn, tällaiset monimerkityksisyydet jätetään yleensä huomiotta: ihminen pyrkii muodostamaan vastaanottamastaan viestistä yhden, johdonmukaisen tulkinnan ja suodattamaan pois epäolennaiset miellelyhtymät. Tästä syystä tarkoituksellinen sanaleikki rakennetaan sellaiseen varta vasten luotuun tekstuaaliseen ympäristöön ja kontekstiin, joka kutsuu esiin monimerkityksisen luennon. Multimediateksteissä, kuten televisio-

ohjelmissa, voidaan sanaleikin toissijainen merkitys aktivoida esimerkiksi kuvan avulla. (Delabastita 1996, 129.) Kun siis tarkastellaan sanaleikkejä vaikkapa juuri televisio-ohjelmassa, niiden analysoinnissa tulee aina ottaa huomioon se koko multimodaalinen kokonaisuus, johon ne kuuluvat. Gottlieb huomauttaa, että televisio-ohjelmassa esiintyvän sanaleikin semioottista rakennetta tarkasteltaessa on muistettava, että televisio-ohjelma on viestintää, joka käyttää samanaikaisesti neljää erilaista viestintäkanavaa: kuvaa, kirjoitettua tekstiä, dialogia sekä musiikkia tai ääniefektejä. Sanaleikki voi syntyä esimerkiksi dialogissa, dialogin ja ei-verbaalisen informaation yhteistyönä tai ruudulla näkyvästä kirjoitetusta tekstistä. (Gottlieb 1997, 210.)

Paljon voidaan sanoa siitä, mistä sanaleikeissä on kyse ja miten ne rakentuvat, mutta tällainen tieto ei yksistään riitä sanaleikkien ja niiden kääntämisen analyttiseen tutkimukseen. Gottlieb (1997) huomauttaa, että jotta sanaleikkien kääntämistä voitaisiin tutkia, tarvitaan työvälineeksi käytännöllinen määritelmä sanaleikistä. Muuten on vaarana, että tutkimus jää metodologisesti epämääräiseksi. (Gottlieb 1997, 208.) Järjestelmällinen analyysi ei ole mahdollista ilman tarkoin harkittua ja johdonmukaisesti sovellettua määritelmää tutkimusaiheesta.

Gottlieb (1997) käyttää omassa tutkimuksessaan määritelmää, joka on peräisin Hans Grasseggerin (1985) tutkimuksesta *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie 'Asterix'*, jossa Grassegger tarkastelee sanaleikkien kääntämistä ranskalaisessa Astérix-sarjakuvassa (oma käännös): ”Sanaleikin sisältävät ilmaukset ymmärretään rakenteeseen perustuviksi teksteiksi, joissa muodollisten ja tyyllisten piirteiden välittäminen on ristiriitatilanteissa tärkeämpää kuin sisällön kuvaaminen.” Gottliebin mukaan sanaleikissä sanat eivät siis ole ainoastaan viestinnän väline, vaan osittain myös sen kohde. (Gottlieb 1997, 209.) Kieli siis ikään kuin puhuu itsestään. Sanaleikeissä on Gottliebin käyttämän määritelmän mukaan olennaista juuri rakenne ja sen ensisijaisuus varsinaiseen sisältöön nähden. Tämä määritelmä ei kuitenkaan sano mitään sanaleikeissä niin olennaisesta monitulkintaisuudesta, vaikka Gottliebin itsensäkin mukaan juuri monitulkintaisuus tai monimerkityksisyys on sanaleikkien ydin (1997, 213). Siksi, vaikka Gottliebin käyttämä määritelmä meneekin jo syvemmälle sanaleikkien olemukseen kuin luvun alussa siteeratut sanakirjat, se on kuitenkin edelleen ainakin oman tutkimukseni tarpeisiin hiukan vajavainen.

Delabastita (1996) sen sijaan on mielestäni onnistunut määrittelemään sanaleikin kiitettävän tyhjentävästi:

Sanaleikki on yleisnimi erilaisille *tekstuaalisille* ilmiöille, joissa kiel(t)en *rakenteellisia ominaisuuksia* käytetään hyväksi, jotta saataisiin aikaan kahden (tai useamman) *muodoltaan*

enemmän tai vähemmän samanlaisen ja merkitykseltään enemmän tai vähemmän erilaisen lingvistisen rakenteen kommunikatiivisesti merkittävä vastakkainasettelu. (Delabastita 1996, 128, Elina Ritalan 2010 suomennos, kursiivi alkuperäinen.)

Delabastitan määritelmä on tarpeeksi laaja ottaakseen lukuun kaikki sanaleikin erilaiset muodot ja toisaalta tarpeeksi rajattu niin että tarkastelun ulkopuolelle voidaan sulkea muunlaiset kielelliset temppuilut, jotka eivät ole sanaleikkejä, kuten esimerkiksi riittäminen. Delabastita (1993) tarkentaa edelleen määritelmässä esittämiään väitteitä koskien yhtäältä samankaltaisten muotojen ja toisaalta erilaisten merkitysten vastakkainasettelua (mts. 78–133).

Kuten luvun alussa mainitsin, muotojen samankaltaisuus voi perustua homofoniaan, homografiaan, homonymiaan tai paronymiaan. Toisin kuin muissa sanaleikkityypeissä, paronymisessa sanaleikissä kielellisten rakenteiden ei tarvitse olla muodoltaan täysin identtisiä, vaan pieniä eroavaisuuksia voi olla niin ääntämyksessä kuin kirjoitusasussakin. Voidaankin kysyä, onko mahdollista määritellä jokin minimiraja sille, kuinka samankaltaisia muotojen tulee keskenään olla, jotta sanaleikki on mahdollinen. Delabastita (1993) itse tulee pohdinnoissaan siihen tulokseen, että paronymisia tapauksia tarkasteltaessa tulee sanaleikin ydinosien lisäksi huomioida ne tekstuaaliset puitteet, jotka sanaleikkiä ympäröivät, sillä ne voivat joko korostaa tai häivyttää osien paronymista suhdetta. Sanaleikin teho ei siis ole riippuvainen ainoastaan sen sisäisestä rakenteesta, vaan myös esimerkiksi sanaleikkiä ympäröivät syntaktiset ja semanttiset rakenteet ovat olennaisia. (Delabastita 1993, 78–84.) Oma aineistoni pitää sisällään melko runsaasti juuri paronymiaan perustuvia sanaleikkejä, ja monesti sanaleikkiä on korostettu viittaamalla siihen joko implisiittisesti tai eksplisiittisesti sanaleikkiä seuraavassa repliikissä. Tällöin sanaleikki on tunnistettavissa sanaleikiksi, vaikka paronyminen suhde olisikin suhteellisen matala.

Siinä missä sanaleikin ydinosien tulee olla muodoltaan riittävän samanlaiset, niiden tulee merkitykseltään olla päinvastoin riittävän erilaiset. Delabastita (1993) korostaa, että sanaleikkien analyysin yhteydessä ”merkityksellä” tarkoitetaan nimenomaan sanan tai ilmauksen *lingvististä merkitystä*, jota ei pidä sekoittaa kuulijan *tulkintaan*. Siten esimerkiksi ironiaa ei ymmärretä sanaleikiksi, vaikka siinä onkin tietyllä tavalla kyse erilaisten merkitysten vastakkain asettamisesta. Sanaleikki perustuu kielen rakenteeseen ja lingvistisiin merkityseroihin, ei erilaisiin tulkintoihin. (Delabastita 1993, 86–96.)

3 SANALEIKKIEN KÄÄNTÄMINEN RUUTUTEKSTEISSÄ

Tässä luvussa käsittelen sanaleikkien kääntämistä ruututeksteissä. Käyn aluksi läpi tekstittämisen erityispiirteitä ja konventioita siltä osin kuin ne mielestäni vaikuttavat juuri sanaleikkien kääntämiseen. Sitten esittelen eri tutkijoiden mainitsema käännösstrategioita sanaleikkien kääntämiseen ja arvioin niitä sen mukaan, miten ne soveltuvat oman aineistoni analysointiin.

3.1 Mitä tekstittäminen on?

Tekstitys on yleensä kuvaruudun alareunassa esitettävä kirjoitettu teksti, joka pyrkii välittämään katsojalle paitsi puhujien alkuperäisen dialogin, myös ohjelman diskursiiviset elementit ja ääniraidan sisältämän tiedon. Diskursiivisilla elementeillä tarkoitetaan kuvassa näkyviä kirjoituksia, esimerkiksi kirjoitettuja tai kylttejä, kun taas ääniraidan sisältämä tieto voi olla vaikkapa kohtauksen taustalla soiva laulu tai taustakerronta. (Díaz Cintas & Remael 2007, 8.) Tekstityksen tehtävänä on siis välittää kohdekieliselle katsojalle mahdollisimman uskollisesti kaikki lähtökieliseen ohjelmaan sisältyvä verbaalinen informaatio. Tämä ei kuitenkaan ole aina yksinkertainen tehtävä, sillä ruututekstejä koskevat tietyt rajoitukset ja vaatimukset, jotka on otettava huomioon käännösprosessissa.

Kaikki tekstitetyt ohjelmat koostuvat kolmesta peruselementistä: äänestä, kuvasta ja ruututeksteistä. Näiden kolmen elementin välinen vuorovaikutus ja katsojan kyky lukea sekä kuvaa että kirjoitettua tekstiä tietyllä nopeudella määrittävät tekstityksen lähtökohdat. Koska ruututekstit ovat osa multimodaalista kokonaisuutta, niiden tulee toimia synkroniassa kokonaisuuden muiden elementtien, kuvan ja äänen, kanssa. Tekstitys ei siksi saa milloinkaan olla ristiriidassa sen kanssa, mitä ohjelman hahmot tekevät tai sanovat ruudulla. (Díaz Cintas & Remael 2007, 9.) Poikkeuksena täytyy tietysti pitää sellaisia tilanteita, joissa ristiriita on tarkoituksellinen ja sen avulla pyritään esimerkiksi luomaan humoristinen vaikutelma. Esko Vertasen (2007) mukaan ruututekstien tulee myös noudattaa mahdollisimman tarkkaan puherytmiä eli tekstin tulee olla ruudussa juuri niin kauan kuin puhuja on äänessä. Lisäksi tekstityksen tulisi olla uskollinen puheen ”painolle”: ei pidä kääntää kepeää ja lyhyttä tokaisua täyspitkäksi kaksiriviseksi repliikiksi tai päinvastoin. (Vertanen 2007, 152.) Kuvan, äänen ja tekstin tulee siis toimia rinta rinnan saumattomana kokonaisuutena. Gottlieb (1994) huomauttaa, että koska tekstittämisessä on kyse kolmen samanaikaisen semioottisen kanavan, kuvan, dialogin ja tekstityksen, synteesisistä, myös tekstityksiä ja tekstitysratkaisuja arvioitaessa on otettava huomioon koko paketti. (Gottlieb 1994, 106.)

Komediasarjoja tekstitettäessä aivan erityisen keskeinen tekijä on ajoitus. Tekstityksessä naurun kirvoittavan "repliikkiterän" (Herkman 2001, 141) eli *punch linen* tulee olla tarkassa synkroniassa lähdetekstin kanssa. Tämä on tärkeää eritoten sellaisissa ohjelmissa, joissa on mukana taustanauru. Tekstityksen ei sovi paljastaa vitsin huippukohtaa ennen aikojaan eikä liioin laahata lähdetekstin jäljessä. Kummassakin tapauksessa humoristinen jännite on mennyt, etenkin kun taustanauru vielä korostaa paikkaa, jossa repliikkiterän olisi pitänyt olla. Tämä kaikki vaikuttaa luonnollisesti siihen, milloin tekstin voi tuoda ruutuun ja milloin se on otettava ruudulta pois. Se puolestaan, kuinka kauan tekstitys voi ruudulla viipyä, vaikuttaa tekstityksen pituuteen ja sananvalintoihin ja sitä kautta kääntäjän ratkaisuihin esimerkiksi juuri sanaleikkejä kääntäessä. Vain pienen hetken ruudulla viipyvää käännös ei voi olla kovin monisanainen tai vaikeasti ymmärrettävä, vaan katsojan on tajuttava se melkein yhdellä silmäyksellä.

Mitä tilaan tulee, varsinaisen kuvaruudun pinta-ala on rajallinen: kohdetekstin tulee mukautua ruudun leveyteen (Días Cintas & Remael 2007, 9). Tilaa rajoittaa myös se, että tekstitys ei saa liikaa peittää kuvaa: esimerkiksi lähikuvassa olevat kasvot tai puhujan suu eivät saa jäädä ruututekstin peittoon, sillä tämä voi vaikeuttaa puheen seuraamista. Näin ollen ruututekstin käytettävissä oleva tila on tarkasti rajattu: yhdelle ruututekstiriville mahtuu keskimäärin hiukan yli 30 lyöntiä ja tekstirivejä voi olla ruudulla korkeintaan kaksi. Täyspitkän kaksirivisen ruututekstin on oltava ruudussa viitisen sekuntia, jotta katsoja ehtii lukea sen. (Vertanen 2007, 151, 154.) Nämä tilaa ja aikaa koskevat rajoitukset voivat vaikuttaa hyvinkin merkittävästi käännösratkaisuihin. Toisinaan on esimerkiksi valittava kahdesta ilmaisusta kerta kaikkiaan se, jossa on vähemmän kirjaimia, vaikka se ei muuten olisikaan mielekkäämpi valinta.

Koska sekä tila että aika ovat rajalliset, ei kaikki ohjelmassa sanottu aina mahdu ruututeksteihin (Vertanen 2007, 152). Tekstittäjän on näin ollen monesti lyhennettävä käännöstään jättämällä siitä pois sellaisia aineksia, jotka eivät ole olennaisia viestin ymmärtämisen kannalta, sekä muotoilemalla lähdekielistä sanomaa uudelleen niin tiiviiseen muotoon kuin on mahdollista tai tarpeellista. Tästä syystä tekstitys ei voi milloinkaan olla täydellinen ja yksityiskohtainen käännös (vaikka perustellusti voitaisiin ehkä kysyä, onko täydellistä käännöstä ylipäänsä edes mahdollista laatia). Toisaalta täydellistä käännöstä ei tarvitakaan, koska ruututekstit ovat vuorovaikutuksessa kuvan ja äänen kanssa. (Días Cintas & Remael 2007, 145–146.) Katsojalla on ymmärryksensä tukena ruututekstien lisäksi sekä visuaalinen että auditiivinen aines. On kuitenkin otettava huomioon, että koska ruututeksti edustaa aina jonkun henkilön puhetta, sanomaa ei sovi riisua liian paljaaksi. Kääntäjä joutuu monesti tekemään radikaalejakin ratkaisuja saadakseen puhujan sanoman mahtumaan yksi- ja kaksirivisiin ruututeksteihin, mutta siitä huolimatta tekstittämiseen pätee sama

periaate kuin kaikkeen muuhunkin kääntämiseen: kääntäjän tulisi olla uskollinen lähdetekstille ja sen tyylille ja tunnelmalle. (Vertanen 2007, 150, 153.)

Tekstittäminen on avointa kääntämistä siinä mielessä, että esimerkiksi tekstitettyssä tv-ohjelmassa lähdeteksti on alati kuultavissa ja nähtävissä käännöksen rinnalla. Siten ruututekstit ovat aina myös alttiita jokaisen vähänkin lähdekieltä osaavan katsojan kritiikille. Tekstittäjä ei voi myöskään selittää käännöstään huomautusten tai alaviitteiden avulla. Ruututekstit ovat käännöksinä lisäksi siinä mielessä puutteellisia, että ne välittävät lähdekielisestä dialogista ainoastaan leksikaaliset ja syntaktiset elementit – puheen prosodisia piirteitä eli vaikkapa äänensävyä voi ilmentää vain viitteellisesti esimerkiksi huutomerkkien avulla. (Gottlieb 1994, 102.) Toisaalta on kuitenkin muistettava, että katsoja ei ainoastaan lue ruudulta tekstitystä, vaan kuuntelee lisäksi henkilöiden puhetta ja seuraa heidän ilmeitään ja eleitään. Siksi esimerkiksi juuri äänensävy tulee katsojalle selväksi, vaikka sitä ei ruututekstien puitteissa olisikaan mahdollista täydellisesti ilmaista.

Gottliebin (1994) mukaan kääntäminen ja tulkkaus ovat perinteisesti ymmärrettynä vaakasuoraa ja yksiulotteista kielellistä toimintaa: molemmissa välitetään verbaalinen viesti yhdestä kielestä toiseen ja molemmissa pysytellään alkuperäisen viestin semioottisissa puitteissa. Puhe säilyy puheena ja kirjoitus kirjoituksena. Tekstitys puolestaan ylittää kuilun lähdekielisen puheen ja kohdekielisen kirjoituksen välillä. Ruututeksti on kirjoitettua kieltä, joka toimii elokuvan tai tv-ohjelman ilmaisukeinojen ehdoilla. Tekstittäjä ei kajoa lainkaan alkuperäiseen viestikokonaisuuteen eikä poista siitä mitään, vaan ainoastaan lisää siihen uuden aineksen. (Gottlieb 1994, 105.) Myös Alexandra Assis Rosa (2001) mainitsee tekstitysprosessissa tapahtuvan siirtymän puhutusta kielestä kirjoitettuun, mutta täydentää ajatusta huomauttamalla, että lähdeteksti ei koostu ainoastaan verbaalisesta aineksesta vaan myös esimerkiksi puhujien eleistä. Tällaisten ei-verbaalisten elementtien sisältämiä merkityksiä voi olla haastavaa ilmentää ruututeksteissä, ja kuitenkin se on ehdottoman tärkeää, mikäli eleet vaikuttavat verbaalisen viestin tulkintaan. (Assis Rosa 2001, 214.) Myös J. Ritter Werner (2001) on samoilla linjoilla Gottliebin ja Assis Rosan kanssa: hän huomauttaa, että multimediakääntämisessä on tärkeää pohtia, millä tavalla lähdetekstin verbaaliset, nonverbaaliset ja kielenulkoiset rajat vaikuttavat tekstin kokonaismerkitykseen (mts. 52). Eräs taannoin katsomani elokuvakohta tekstityksineen (elokuvassa *Paistetut vihreät tomaatit*, engl. *Fried Green Tomatoes*, 1991) on tästä oiva esimerkki¹. Elokuvassa kiltti ja muiden tahtoon usein alistuva päähenkilö kertoo ystävälleen uskaltaneensa ensimmäistä kertaa suuttua häntä kaltoin kohdelleille naisille. Päähenkilö sanoo: “Well I got mad and it felt terrific!” Englannin kielen sana

¹ Katsoin elokuvan vanhalta VHS-nauhalla, jota en omista enää, joten valitettavasti en voi tarjota lukijalle muuta lähdettä kuin oman muistikuvani tapauksesta.

terrific voi tarkoittaa sekä *kauhistuttavaa* että *todella hienoa*, joten asiayhteydestä on pääteltävä, mikä merkitys sanalla kulloinkin on. Tässä tilanteessa päähenkilön muusta puheesta ei ehdottoman varmasti voi sanoa, kummassa merkityksessä hän sanaa käyttää. Henkilön eleet ja olemus sen sijaan puhuvat selvää kieltä: hän hymyilee ja kertoo juttuaan innokkaasti ja itsevarmasti. Siitä huolimatta tekstityksen mukaan suuttuminen tuntui hänestä *kamalalta*. Oli kyse sitten siitä, että kääntäjä on jättänyt kuvan antamat vihjeet huomiotta tai siitä, että hän on joutunut työskentelemään pelkän ääniraidan pohjalta, tapaus osoittaa Gottliebin, Assis Rosan ja Wernerin väitteet kiistatta todeksi.

3.2 Sanaleikit ja tekstittäminen

Kuten luvusta 3.1 kävi ilmi, tv-ohjelman tekstittäminen ei ole millään muotoa yksinkertainen tehtävä. Mutta entä kun yhtälöön lisätään vielä sanaleikkien kääntäminen? Sanaleikkejä pidetään yleisesti aivan erityisinä pulmakohhtina sekä kääntäjille että kääntämisen tutkijoille. Sanaleikkien kääntämiseen liittyvät vaikeudet kumpuavat siitä, että lähdekielinen sanaleikki perustuu usein sellaisiin lähdekielen rakenteellisiin ominaisuuksiin, joille kohdekielestä ei löydy vastinetta. Tällaisilla rakenteellisilla ominaisuuksilla tarkoitetaan esimerkiksi tiettyjä homofoneja, polyseemisiä ilmauksia, sanontoja tai kieliopillisia sääntöjä. (Delabastita 1994, 223.) Sanaleikit ovat usein myös hyvin kulttuurisidonnaisia: yhtäältä kulttuuri säätelee, mistä ylimalkaan on sopivaa laskea leikkiä, ja toisaalta sanaleikin ymmärtäminen saattaa edellyttää kulttuurisidonnaista taustatietoa. Siksi voidaankin kysyä, miten sanaleikkejä ylipäänsä on mahdollista kääntää. (Leppihalme 1997b, 3.) Landers (2001) toteaa osuvasti sanaleikkien olevan samanaikaisesti sekä turhauttavin että mahdollisesti palkitsevin kääntämisen osa-alue (mts. 109).

Alexievan (1997) mukaan sanaleikkien kääntämisen vaikeus liittyy usein siihen, että kielillä on taipumusta olla semanttiselta rakenteeltaan hyvinkin erilaisia keskenään. Lähdekielessä esiintyvä polyseeminen sana ei välttämättä ole polyseeminen kohdekielessä, tai se voi olla polyseeminen eri tavalla. Toisaalta kohdekielessä voi olla sanoja, joilla periaatteessa on sama tarkoite kuin lähdekielisellä sanalla, mutta jotka tyyliltään tai tunnelataukseltaan eroavat siitä merkittävästi. (Alexieva 1997, 141.) Myös Landers (2001) huomauttaa, ettei kahdesta kielestä useinkaan ole mahdollista löytää sellaisia sanoja tai ilmauksia, jotka vastaisivat täydellisesti toisiaan merkitykseltään tai käyttötavoiltaan (mts. 55). Kersti Juva (2013) kirjoittaa tällaisia sanastopulmia käsittelevässä blogimerkinnässään, että kunkin kieliyhteisön kulttuurihistoriallinen tausta vaikuttaa merkittävästi sanastoon ja sen rakenteeseen: on erittäin vaikeaa kääntää sellaista ilmaisua, joka on peräisin täysin vieraasta kulttuurisesta kontekstista. Lisäksi kielten erot esimerkiksi äänne- ja kirjoitusasun suhteen vaikuttavat asiaan, sillä äänteellinen tai kirjoituksellinen samankaltaisuus,

ellei peräti identtisyys, on välttämätön muodollinen perusta sanaleikeille (Alexieva 1997, 141). Sanaleikit saattavatkin helpommin taipua kieleltä toiselle silloin, kun lähtö- ja kohdekieli ovat läheisesti sukua toisilleen ja siten samankaltaiset (Zabalbeascoa 1994, 97; Delabastita 1997, 211). Omassa aineistossani tällaista helpotusta ei kuitenkaan ole ollut, sillä suomi kuuluu tunnetusti uralilaiseen ja englantia indoeurooppalaiseen kielikuntaan. Suomen ja Englannin rakenteellisen erilaisuuden voi päinvastoin olettaa hankaloittavan sanaleikkien kääntämistä entisestään.

Toisaalta jotkin sanaleikkityypit voivat olla käännettävissä toisia helpommin. Gottliebin (1997) mukaan paronymiaan perustuvat sanaleikit ovat monesti helpommin käännettävissä kuin esimerkiksi homofoniaan tai homografiaan perustuvat, sillä ne sallivat enemmän eroavaisuuksia sanaleikin ydinosien välillä. On nimittäin melko epätodennäköistä, että kahdesta eri kielestä voidaan löytää äänne- tai kirjoitusasultaan täsmälleen samanlaiset ja samaan semanttiseen kenttään kuuluvat ilmaukset, kun taas esimerkiksi sellaisella ilmauksella, jolla on sekä kirjaimellinen että vertauskuvallinen merkitys jossakin kielessä, voidaan olettaa olevan samankaltainen vastine jossakin toisessa kielessä. (Gottlieb 1997, 211–212.)

Niin sanotut säädyttömät sanaleikit ovat myös oma lukunsa. Säädyttöminä voidaan tässä yhteydessä pitää muun muassa karkean seksuaalisävytteisiä sanaleikkejä. Delabastitan mukaan (1994) sanaleikkien kääntäjät monesti riisuvat sopimattomat tai rivot sanaleikit kaksoismerkityksestään tai lieventävät niitä (mts. 233). Tämä on oman aineistoni kannalta kiintoisa olettamus, sillä kohtuullisen merkittävä osa aineistoni sanaleikeistä on luettavissa jossain määrin sopimattomiksi. Onkin mielenkiintoista nähdä, miten Delabastitan väite suhteutuu oman aineistoni kääntäjän ratkaisuihin. Jan Ivarsson (1992) kuitenkin toteaa, että ei ole tekstittäjän tehtävä toimia sensorina: jos tv-ohjelman tuottaja tai ohjaaja on tietynlaisen ilmaisutavan valinnut, tekstittäjän ei tulisi puuttua asiaan (mts. 126). Landers (2001) kirjoittaa niin ikään, etteivät kääntäjän omat näkemykset soveliaisuudesta saa vaikuttaa käännökseen (mts. 151). Mielestäni tällaisiin tilanteisiin vaikuttaa sekin, onko rivolla kielenkäytöllä jokin merkityksellinen funktio lähdetekstissä, esimerkiksi karakterisaation luominen: jos rääväsuisen ja hävyttömyyksiä laukovan hahmon suuhun pannaan tekstityksessä siistittyjä ja sievisteltyjä repliikkejä, hahmon olemus muuttuu merkittävästi ja karakterisaatio kärsii. Esko Vertanen (2007) huomauttaa toisaalta, että esimerkiksi kirosan teho on kirjoitettuna suurempi kuin puhuttuna, ja suppeissa ruututeksteissä karkeudet voivat korostua tarpeettomasti (mts. 153). Oman aineistoni sanaleikeissä karkeus on tosin pikemminkin piilevää ja syntyy lähinnä rivoista kaksimielisyyksistä, jolloin kyse ei ole kirosojen tapaisesta hyvin ilmeisestä karkeudesta vaan karkeuden esille tulo riippuu katsojan tulkinnasta.

Leppihalmeen (1997b) mukaan sanaleikkien kääntämisessä on joka tapauksessa tärkeintä säilyttää sanaleikin funktio. Leppihalme lainaa Delabastitaa (1996): ”Ainoa keino olla uskollinen lähdetekstille (toisin sanoen sen sanalliselle leikillisyydelle) on paradoksaalisesti olla uskoton sille (toisin sanoen sen sanastolle ja kieliopille).” Voidakseen säilyttää alkuperäisen sanaleikin tekemän vaikutuksen kääntäjän on siis kenties erkaannuttava lähdetekstistä sanallisella ja kieliopillisella tasolla. (Leppihalme 1997b, 3.) Landers (2001) pitää niin ikään käännöksen muodollista vastaavuutta lähdetekstiin nähden toissijaisena. Kääntäjän tulisi Landersin mukaan aina kääntää pikemminkin ajatus ajatukselta kuin sana sanalta. Miten puhuja sanoisi asian, jos hän puhuisi kohdekielellä? Kysymys on tärkeä varsinkin silloin, kun käännetään erityisen latautuneita ilmaisuja kuten kirosanoja, joita ei ole mielekästä kääntää kirjaimellisesti vaan nimenomaan tunnelatauksen mukaan. Useimpia sanaleikkejä ei Landersin mukaan ole edes mahdollista kääntää sellaisenaan, sananasaisesti, vaan tärkeintä on säilyttää tekstin sävy ennallaan. (Landers 2001, 55, 109–110, 152.)

Myös Gottliebin (1997) mukaan juuri sanaleikin funktio on olennainen: sen, mikä on hauskaa alkuperäisessä ohjelmassa, tulisi olla hauskaa myös tekstitetyssä versiossa. Tämä on erityisen tärkeää sellaisissa tapauksissa, joissa ohjelma on nauhoitettu yleisön edessä. Tällöin yleisön reaktiot ja nauru paljastavat katsojalle kaikki humoristiset kohdat. Sama pätee myös ns. valmiiksi naurettuihin ohjelmiin. Jos sanaleikki puuttuu tekstityksestä, voi naurukin helposti vaikuttaa aiheettomalta. (Gottlieb 1997, 216.) Tässä mielessä av-kääntäminen eroaa sellaisista kääntämisen lajeista, joissa käännös ja lähdeteksti eivät samanaikaisesti ole käännöksen vastaanottajan nähtävänä ja kuultavana. Esimerkiksi romaanin kääntäjä voi pakkotilanteessa jättää vitsin tai sanaleikin käännöksestään pois ilman että lukija sitä huomaa, mutta av-käännöksessä tällainen ratkaisu ei tule kysymykseen.

Patrick Zabalbeascoa (1994) huomauttaa, että komediasarjan kääntäjä ei milloinkaan voi laatia käännöstään samojen kriteerien puitteissa kuin vaikkapa romaanin tai sairauskertomuksen kääntäjä: esimerkiksi informatiivisuus ei ole komediasarjassa lainkaan niin tärkeää kuin asiateksteissä. Vääränlainen priorisointi komediasarjaa tekstitettäessä voi johtaa jopa vitsien kaikkinaiseen katoamiseen käännöksestä. (Zabalbeascoa 1994, 91.) Sanaleikit voivat jäädä uupumaan käännöksestä myös muista syistä. Gottliebin (1997) mukaan on olemassa kolme tekijää, jotka voivat johtaa sanaleikin puuttumiseen käännöksestä: kielelliset rajoitteet, viestimelliset rajoitteet ja inhimilliset rajoitteet. Kielellisillä rajoitteilla tarkoitetaan sellaisia kielellisiä elementtejä, joille ei ole olemassa vastinetta kohdekielessä ja jotka eivät siksi ole käännettävissä. Viestimelliset rajoitteet puolestaan viittaavat tekstittämiselle ominaisiin aikaan ja tilaan liittyviin teknisiin rajoitteisiin. Inhimillisillä rajoitteilla voidaan tarkoittaa esimerkiksi kääntäjän taidon, kiinnostuksen tai

kokemuksen puutetta. (Gottlieb 1997, 216.) Gottlieb'in mainitsema inhimillisiä rajoitteita voi tosin olla vaikea arvioida jälkikäteen vailla mitään tietoa kääntäjän ominaisuuksista tai kyvyistä.

Kun tarkastellaan sanaleikkien kääntämistä nimenomaan televisio-ohjelman ja tekstittämisen puitteissa, on yllä esitettyjen sanaleikkien kääntämiseen liittyvien tekijöiden lisäksi otettava huomioon se seikka, että lähtökielinen sanaleikki ei ole välttämättä ainoastaan verbaalinen kokonaisuus, vaan se voi rakentua puheen lisäksi myös esimerkiksi äänen tai kuvan varaan. (Gottlieb 1997, 210.) Kun sanaleikki syntyy vaikkapa juuri kuvan ja dialogin yhteisvaikutuksessa, jolloin tekstin kaksoismerkitys tulee esiin nimenomaan kuvan avulla, sanaleikin kääntäjäkin on tavallista voimakkaammin sidoksissa lähtökielisen sanaleikin merkityssisältöön. Normaalisti kääntäjän on mahdollista ainakin jossain määrin muokata lähtökielisen sanaleikin merkityssisältöä saadakseen aikaan kohdekielellä toimivan kokonaisuuden, mutta se ei tule kysymykseen silloin, kun toinen tai jopa molemmat lähtökielisen sanaleikin merkityksistä näkyvät kuvassa. Jotta tekstitys istuisi saumattomasti multimodaaliseen kokonaisuuteen, sen on oltava sopusoinnussa kuvan kanssa. Tekstityksen ja kuvan välisen sopusoinnun rikkoutuminen voi hämmentää kohdekielistä katsojaa ja saada hänen keskittymisensä herpaantumaan.

3.3 Käännösstrategiat

On joka tapauksessa selvää, että vaikeuksista ja rajoitteista huolimatta sanaleikkejä käännetään jatkuvasti, vieläpä menestyksekkäästi. Sanaleikkien kääntämiseen onkin olemassa monenlaisia mahdollisia käännösstrategioita. Kenties kattavimman luettelon erilaisista strategioista on laatinut Delabastita (1996, 134). Delabastita erottelee kahdeksan erilaista käännösstrategiaa sanaleikkien kanssa kamppaileville:

- 1. Sanaleikki → sanaleikki**
Lähdekielinen sanaleikki käännetään kohdekielisellä sanaleikillä, joka voi enemmän tai vähemmän erota alkuperäisestä muodolliselta rakenteeltaan, semanttiselta rakenteeltaan tai tekstuaaliselta funktioltaan.
- 2. Sanaleikki → ei-sanaleikki**
Sanaleikki käännetään sellaisella ilmauksella, joka ei ole sanaleikki, mutta joka säilyttää lähtökielisen sanaleikin molemmat merkitykset tai vain toisen niistä.
- 3. Sanaleikki → vastaava retorinen tehokeino**
Sanaleikki korvataan jollakin vastaavalla retorisella tehokeinolla, esimerkiksi allitteraatiolla, toistolla tai ironialla, joka pyrkii luomaan samanlaisen vaikutuksen kuin lähdetekstin sanaleikki.

4. **Sanaleikki → nolla**
Sanaleikin sisältävä kohta jätetään pois tekstistä.
5. **Sanaleikki LT = sanaleikki KT**
Sanaleikkiä ei käännetä, vaan se siirretään kohdetekstiin sellaisenaan, alkuperäisessä muodossaan.
6. **Ei-sanaleikki → sanaleikki**
Kääntäjä sisällyttää sanaleikin sellaiseen tekstikohtaan, jossa sitä ei lähdetekstissä ole, esimerkiksi korvatakseen jossakin toisaalla menettämänsä sanaleikin.
7. **Nolla → sanaleikki**
Kääntäjä lisää tekstiin kokonaan uutta ainesta, johon sisältyy sanaleikki ja jolle ei lähdetekstin perusteella ole mitään ilmeistä ponninta tai perustelua. Tässäkin tapauksessa kääntäjän tarkoitus on todennäköisesti korvata jokin menetetty sanaleikki.
8. **Lisähuomautukset**
Sanaleikkiä pyritään selittämään esimerkiksi ala- tai loppuviitteessä tai kääntäjän esipuheessa.

Delabastitan strategialuettelo on varsin kattava, mutta se on oman aineistoni kannalta hiukan pulmallinen. Strategia 7 (Nolla → sanaleikki) on likimain mahdoton toteuttaa tekstityksessä: koska kääntäjän on seurattava tarkasti ohjelman rytmiä ja saatava kaikki sanottu mahdollisimman kattavasti mukaan ruututeksteihin, ei kerta kaikkiaan ole mahdollista ujuttaa mukaan kokonaan uutta ja muusta tekstistä irrallista ainesta. Sama pätee myös toisin päin, jolloin strategia 4 (Sanaleikki → nolla) näyttäytyy ongelmallisena. Tuskinpa on mahdollista ohjelman rytmin puitteissa kovin sulavasti vain jättää jotakin kokonaan kääntämättä. On lisäksi otettava huomioon, että monesti itse sanaleikin ympärillä on sellaista dialogia, joka on kiinteästi sidoksissa sanaleikkiin ja luo sille tarvittavan kontekstin. Mikäli sanaleikin sisältävä aines jätetään tyystin kääntämättä, saattaa ympäröivä dialogi jäädä ikään kuin tyhjän päälle. Lisäksi strategia 8 (Lisähuomautukset) ei ole sovellettavissa omaan aineistooni, sillä kaikenlaiset kääntäjän tekemät lisähuomautukset ovat av-käännöksessä poissa kysymyksestä.

Leppihalmeen (1997b) esittelemät käännösstrategiat puolestaan perustuvat Delabastitan mainitsemille strategioille, mutta Leppihalme tiivistää listan vain kolmen kohdan pituiseksi: 1) lähtökielisen sanaleikin kääntäminen kohdekieliseksi sanaleikiksi, joko samassa kohdassa tai tarpeen vaatiessa kompensoituna muualla, 2) sanaleikin korvaaminen jollakin muulla kohdekielisellä retorisella tehokeinolla, esimerkiksi allitteraatiolla sekä 3) sanaleikistä luopuminen, jolloin voidaan jättää sanaleikin sisältävä kohta kokonaan pois ja lyhentää tekstiä siltä osin. Sanaleikistä luovuttaessa voidaan ujuttaa sanaleikin sijasta tekstiin jotakin selittävää ainesta tai,

pakkotilanteessa, turvautua suom. huom. -tyyppiseen selitykseen. (Leppihalme 1997b, 3.) Myös de Vries ja Verheij (1997) esittävät tutkimuksessaan strategiavalikoiman, joka on sisällöltään hyvin pitkälti yhtenevä Leppihalmeen luettelon kanssa (mts. 72). Sekä Leppihalmeen että de Vriesin ja Verheijin strategiavalikoimissa on oman aineistoni kannalta sama ongelma kuin Delabastitan luettelossa: av-käännöksestä on vaikea jättää jotakin kohtaa kokonaan pois eikä lisähuomautuksien sisällyttäminen käännökseen ole mahdollista.

Myös Henrik Gottlieb (1997), joka minun laillani tarkastelee tutkimuksessaan sanaleikkien kääntämistä nimenomaan ruututeksteissä, on esittänyt omat käännösstrategiansa: 1) sananmukainen käännös, jossa humoristinen vaikutelma joko välittyy tai ei välity, 2) sanaleikin kotouttaminen humoristisen vaikutelman säilyttämiseksi, 3) sanaleikin korvaaminen ei-sanaleikillä, 4) sanaleikin jättäminen pois käännöksestä, jolloin vapautuva tila jää ympäröivän dialogin käyttöön ja 5) sanaleikin sijoittaminen eri paikkaan. (Gottlieb 1997, 210.) Ajatukseltaan Gottliebin strategiat ovat mielestäni käytännössä yhtenevät Delabastitan strategioiden kanssa, ne vain on nimetty eri tavalla. Myös Gottlieb esittää yhtenä strategiana sanaleikin jättämisen kokonaan pois käännöksestä, mitä en itse, kuten sanottu, pidä vartenotettavana vaihtoehtona.

Koska mikään yllä esitetystä strategiavalikoimista ei sellaisenaan ole parahultainen tämän tutkimuksen tarpeisiin, olen päätenyt poimimaan käyttööni ne käännösstrategiat, jotka ovat oman aineistoni kannalta olennaiset: 1) lähtökielinen sanaleikki käännetään kohdekieliseksi sanaleikiksi, joka voi ominaisuuksiltaan erota alkuperäisestä; 2) sanaleikki käännetään jotakin vastaavaa retorista tehokeinoa käyttäen ja pyritään luomaan alkuperäisen kaltainen vaikutelma; 3) lähtökielinen sanaleikki käännetään sananmukaisesti, jolloin joko molemmat tai vain toinen sanaleikin merkityksistä säilyy. Näiden käännösstrategioiden avulla analysoin myöhemmin oman aineistoni kääntäjän tekemiä ratkaisuja.

3.4 Dynaaminen ekvivalenssi

Yllä esitettyjen konkreettisten käännösstrategioiden lisäksi tarkastelen aineistoani myös laajemmasta näkökulmasta, ja analysoin aineistoni käännösratkaisuja Eugene A. Nidan ja Charles R. Taberin (1974) *dynaamista ekvivalenssia* koskevan teorian valossa. Tässä alaluvussa avaun dynaamisen ekvivalenssin käsitettä lukijalle ja tarkastelen sitä sanaleikkien kääntämisen viitekehysessä.

Dynaamisella ekvivalenssilla tarkoitetaan yksinkertaisesti ilmaistuna sitä, että käännöksellä tulisi olla suurin piirtein samanlainen vaikutus vastaanottajiinsa kuin lähdetekstillä on alkuperäiseen kohdeyleisöön (Nida & Taber 1974, 24). Kun lähdeteksti siis on vaikkapa hauska, myös käännöksen tulee naurattaa lukijoitaan. Koska käännös ja lähdeteksti kuuluvat kumpikin erilaiseen kulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin, niiden vaikutus vastaanottajiin ei luonnollisesti voi milloinkaan olla täysin identtinen, mutta ekvivalenssin tulisi silti olla mahdollisimman korkea (Nida & Taber 1974, 24).

Käännöksen vaikutusta vastaanottajiin voidaan Nidan ja Taberin mukaan tarkastella kolmesta eri näkökulmasta: vaikutus voi olla niin informatiivinen, ekspressiivinen kuin imperatiivinenkin. Vastaanottajan tulisi toisin sanoen paitsi ymmärtää tekstin tietosisältö myös kokea tekstin emotionaalinen tai ohjailemaan pyrkivä vaikutus tarkoitetulla tavalla. Käännöksen tulee siis ensiksi olla kaikin puolin täysin ymmärrettävä, niin ettei turhalle monitulkintaisuudelle tai sameudelle jää sijaa. Toiseksi käännöksen on oltava ilmaisultaan sellainen, että vastaanottaja kokee sen tunnetasolla samoin kuin lähtökielinenkin vastaanottaja. Kolmanneksi käännöksen tulee selkeästi välittää vastaanottajan toimintaan mahdollisesti vaikuttavat ohjeet ja käskyt. (Nida & Taber 1982, 12, 24–27.) Omassa aineistossani juuri emotionaalinen ulottuvuus, tässä tapauksessa hauskuus, on olennainen. Aineistoni sanaleikeissä ei nimittäin juurikaan ole informatiivista sisältöä, joka esimerkiksi vaikuttaisi jollain lailla juonenkulkuun, vaan niiden yksinomainen funktio on huvittaa katsojaa. Aineistoni imperatiivinen ulottuvuus on niin ikään mielestäni täysin olematon.

Nida ja Taber korostavat, että käännöksen dynaaminen ekvivalenssi on tärkeämpää kuin muodollinen vastaavuus. Mikäli käännös pyrkii ennen kaikkea olemaan uskollinen lähdetekstin pintarakenteelle, viestin sisältö ja vaikutus lukijoihin kärsivät: kääntäjällä on vaarana sortua eräänlaiseen ”käännöskieleen”, jota leimaavat kieliopillinen ja tyylillinen kömpelyys. Nidan ja Taberin mukaan hyvä käännös ei koskaan kuulosta käännökseltä, vaan sen täytyy tuntua luonnolliselta. (Nida & Taber 1974, 12–13, 24.)

Nidan ja Taberin mukaan kääntämisessä on aina etusijalla merkityksen välittäminen tyyliseikkojen ollessa toissijaisia. Mutta vaikka tyylilliset seikat ovatkin toissijaisia tekstin merkityssisältöön nähden, niitä ei missään tapauksessa tule vähätellä. Mikäli jotakin lähtötekstin tyylillistä ominaisuutta on mahdotonta ilmaista kohdekielellä, kääntäjän tulisi ainakin alaviitteen avulla pyrkiä ilmaisemaan ominaisuus lukijalle. Tyylillisiä piirteitä ei myöskään ole tarkoituksenmukaista kääntää kopioimalla niitä käännökseen sellaisinaan, vaan kääntäjän tulisi tässäkin tapauksessa pyrkiä ennen kaikkea luomaan kohdekielen keinoin samankaltainen vaikutelma kuin lähtötekstissä.

Nida ja Taber nimittävät tätä *funktionaaliseksi ekvivalenssiksi*. (1974, 13–14.) Myös sanaleikkien kääntämistä voidaan tarkastella funktionaalisen ekvivalenssin kautta: tärkeää ei ole säilyttää lähtökielisen sanaleikin muodollista rakennetta vaan nimenomaan sen funktio eli vastaanottajan huvittaminen (kts. sivu 15). Lähtötekstin sanastoon ja kielioppiin takertuminen pikemminkin turmelee aiotun vaikutelman kuin edesauttaa sitä.

Nida ja Taber sivuavat itsekin sanaleikkien kääntämistä teoksessaan. Tutkijoiden mukaan lähdetekstin sisällön ja merkityksen tulisi aina olla etusijalla viestin muotoon nähden, kun taas sanaleikeissä nimenomaan tekstin muodollinen rakenne on olennainen merkityksen kannalta. Nidan ja Taberin mukaan tällaista muotoon tiiviisti kietoutunutta merkitystä on mahdotonta toisintaa käänöksessä, jolloin kääntäjän ainoa mahdollisuus on selittää asia lukijalle alaviitteen avulla (1974, 5, 13). Tämän tutkimuksen näkökulmasta Nidan ja Taberin käsitys sanaleikkien kääntämisen mahdottomuudesta tuntuu ensikuulemalta vieraalta. On kuitenkin otettava huomioon, että Nidan ja Taberin tutkimusaineisto poikkeaa täysin omastani: Nida ja Taber tarkastelevat teoksessaan Raamatun ja erilaisia raamatunkäännöksiä, joiden voidaan perustellusti väittää kuuluvan tyystin erilaiseen kulttuuriseen kontekstiin kuin 1980-lukulaisen komediasarjan. Raamatun kääntämisessä ja televisiosarjan tekstittämisessä vallitsevat erilaiset normit ja lainalaisuudet, joten käännösprosessit eivät välttämättä ole yksityiskohtiensa suhteen täysin rinnastettavissa. Tekstien funktiot ovat keskenään erilaiset, joten luonnollisesti myös kääntämisen prioriteetit poikkeavat toisistaan. Pääpiirteissään dynaamisen ja funktionaalisen ekvivalenssin käsitteitä voidaan kuitenkin hyödyntää molemmissa tapauksissa.

Dynaaminen ekvivalenssi tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman minun tutkimusaineistoni tarkasteluun: Onko sanaleikkikäännöksissä saavutettu dynaaminen ekvivalenssi? Vaikuttaako käännös kohdekieliseen katsojaan samoin kuin lähtöteksti lähtökieliseen katsojaan? Entä mitä tapahtuu, jos dynaamista ekvivalenssia ei saavuteta? Erityisen mielenkiintoista dynaamisen ekvivalenssin soveltamisesta tähän aineistoon tekee se, että *Mustassa kyyssä* kuultava taustanauru osoittaa yksiselitteisesti ja sekunnilleen lähtökielisen yleisön reaktion kuultuihin sanaleikkeihin. Tällöin jokainen lipsahdus korostuu selvästi, kun taustanauru raikaa mutta käänöksessä ei näytä olevan mitään hauskaa. Dynaamisen ekvivalenssin saavuttaminen tuntuu tällöin entistäkin tärkeämmältä.

4 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄ

Tässä luvussa esittelen aluksi aineistoni, *Musta kyy* -televisiosarjan ja sen tekstitykset. Kerron lyhyesti sarjan ydinajatuksen ja tärkeimmät hahmot. Sitten kuvailen tutkimusmenetelmäni ja kerron, miten olen analysoinut käyttämäni aineistoa.

4.1 Aineisto

Musta kyy (engl. *Blackadder*) on britannialaisen tuotantoyhtiön BBC:n tuottama historiallinen komediasarja, jota esitettiin ensimmäisen kerran Isossa-Britanniassa vuosina 1983–1989. Sarja koostuu neljästä kaudesta, joista jokainen on kuuden jakson mittainen. Kunkin kauden tapahtumat sijoittuvat johonkin tiettyyn historialliseen aikakauteen: ensimmäisellä kaudella (*The Black Adder*, 1983) eletään vuotta 1485 kuvitteellisen kuningas Rikhard IV:n hovissa; toisen kauden (*Blackadder II*, 1985) näyttämönä toimii 1500-luvun lopun Englanti kuningatar Elisabet I:n hallituskaudella; kolmannella kaudella (*Blackadder the Third*, 1987) seikkaillaan varhaisella 1800-luvulla, jolloin Walesin prinssi toimi Englannin sijaishallitsijana kuningas Yrjö III:n menetettyä mielenterveytensä; ja neljännellä kaudella (*Blackadder Goes Forth*, 1989) kyyristellään ensimmäisen maailmansodan taisteluhaidoissa vuonna 1917.

Vaikka kukin sarjan kausista sijoittuu eri aikaan, niiden kaikkien tapahtumat keskittyvät saman päähenkilön, Edmund Mustan kyy, edesottamuksien ympärille. Ensimmäisellä kaudella, vuonna 1485, Edmund on kuningas Rikhard IV:n hyljeksitty toinen poika, joka pyrkii aluksi parantamaan asemaansa isänsä silmissä ja lopulta syöksemään tämän vallasta. Toisella kaudella, 1500-luvulla, Edmund on lordi Blackadder, kuningatar Elisabet I:n hovimies. Kolmannella kaudella, 1800-luvun alussa, Edmund on Walesin prinssin hovimestari. Viimeisellä kaudella, ensimmäisessä maailmansodassa, Edmund on kapteeni Musta kyy, jonka ainoa päämäärä on selvitä sodasta hengissä ja vältellä vaarallisia tehtävänantoja viimeiseen asti.

Musta kyy on luonteeltaan itsekäs opportunisti, joka pyrkii lähinnä parantamaan omaa asemaansa sosiaalisessa hierarkiassa. Lukuun ottamatta sarjan ensimmäistä kautta, jossa hahmo on naiiviudessaan ja yksinkertaisuudessaan muiden halveksuma, Mustan kyy hallitsevia ominaisuuksia ovat hänen älykkyytensä ja sukkela kielensä. Sarjan komiikka perustuu suurelta osin Mustan kyy sarkastisiin ja nokkeliin sutkautuksiin, joilla hän tavan takaa pilkkaa ympärillään olevia vähemmän älykkäitä hahmoja.

Eräänlaisena aisaparina Mustalle kyyille toimii kaikissa jaksoissa hahmo nimeltä Baldrick, joka on Mustan kyyin palvelija. Vielä ensimmäisellä kaudella Baldrick on selvästi älykkäämpi kuin Musta kyy, mutta toisesta kaudesta alkaen asetelma keikahtaa nurin päin, ja Baldrickista tulee parivaljakon tyhmä osapuoli. Baldrickin älykkyys pienenee sitä mukaa, kun sarja etenee, ja juuri hän on useimmiten Mustan kyyin ivailun kohteena. Baldrickilla on useimmiten tukalan tilanteen sattuessa esittäjä jonkinlainen ”ovela” suunnitelma tilanteen ratkaisemiseksi, mutta nämä suunnitelmat osoittautuvat yleensä toinen toistaan absurdimmaksi.

Mustan kyyin ja Baldrickin lisäksi sarjassa esiintyy joukko muitakin toistuvia hahmoja. Ensimmäisellä kaudella kuninkaallisessa hovissa nähdään Mustan kyyin ja Baldrickin ohella tolvana lordi Percy, joka tavataan lähes samanlaisena myös toisella kaudella kuningatar Elisabet I:n hovissa. Muita toisen kauden tärkeitä hahmoja ovat oikukas kuningatar Elisabet I sekä häntä mielistelevä lordi Melchett. Kolmannella kaudella tavataan kansan halveksima ja itseriittoinen Walesin prinssi Yrjö. Neljännen kauden keskiössä seikkailevat innokkaan isänmaallinen luutnantti George, mahtaileva kenraali Melchett sekä tämän takakireä adjutantti, kapteeni Kultra.

Suomessa Musta kyy -sarjaa esitti 1990-luvun lopulla valtakunnallinen tv-kanava Nelonen. Televisiossa nähdyt tekstitykset ovat kääntäjä Ilse Rönningin käsialaa. Ennen tutkimusprosessini alkua otin sähköpostitse yhteyttä Rönningiin ja sain häneltä luvan käyttää käännöstä tutkimuksessani.

4.2 Tutkimusmenetelmä

Aloitin aineiston tutkimisen katsomalla sarjan kaikki 24 jaksoa läpi kaikkiaan kolme kertaa. Poimin dialogista kaikki havaitsemani sanaleikit käännöksineen ja kirjoitin ne ylös sitä mukaa kun ne tulivat vastaan. Useampi katselukerta oli tarpeen, sillä kaikkia sanaleikkejä en löytänyt vielä ensimmäisellä kierroksella. Myöhemmin yksittäisiä sanaleikkejä tutkiessani saatoin vielä uudelleen palata katsomaan niitä kohtauksia, joissa sanaleikit esiintyivät, palauttaakseni mieleeni tärkeitä yksityiskohtia esimerkiksi kuvassa tai sanaleikkiä ympäröivässä dialogissa.

Aiempi olettamukseni siitä, että ohjelman taustanauru tekisi sanaleikkien löytämisestä helppoa, osoittautui analyysivaiheessa pulmalliseksi. En ollut tullut ajatelleeksi, että ohjelmassa on tietenkin runsaasti myös muunlaista huumoria kuin sanaleikkejä, ja että moni sanaleikitönkin repliikki kirvoittaa taustanaurun. Tästä syystä taustanaurun tarkkailemisesta ei ollut sanaleikkien havaitsemisessa niin paljon apua kuin olin ajatellut. Olin yllättynyt myös siitä, ettei ylipäätään ollut

aina helppoa päättää, oliko jokin repliikki luettavissa sanaleikiksi vai ei. Ongelmana oli useimmiten sen määrittelemisen, olivatko mahdollisen sanaleikin ydinosat muodoltaan riittävän samanlaisia vastatakseen Delabastitan määritelmää, jonka esittelin luvussa 1. Tämä ongelma koski yksinomaan käännöstä ja käännösratkaisuja, ja käsittelen asiaa lähemmin luvussa 4.2.

Keräsin aluksi kaikki muistiinpanoni yhteen tiedostoon tekstinkäsittelyohjelmaa käyttäen, minkä jälkeen kokosin aineistosta kaksi erilaista taulukkoa. Ensimmäiseen taulukkoon kokosin allekkain kaikki aineiston sanaleikit, sekä lähdekieliset että käännöksestä löytyneet. Tämän taulukon avulla saatoin tarkastella, mitä sanaleikkityyppejä aineistossa kaiken kaikkiaan on. Toiseen taulukkoon asettelín rinnakkain kaikki lähdekieliset sanaleikit sekä niitä vastaavat kohdat käännöksestä. Tämän taulukon avulla saatoin tarkastella, miten kukin lähdekielinen sanaleikki oli käännetty, ja analysoida ratkaisuja lähemmin.

Kävin kunkin taulukon läpi kohta kohdalta ja määrittelin taustakirjallisuudesta poimimieni työkalujen avulla, millainen sanaleikkityyppi tai käännösstrategia oli milloinkin kyseessä. Sanaleikkityyppien määrittelemiseen käytin useamman eri tutkijan luokitteluihin perustuvaa tyyppijakoa, johon otin mallia Elina Ritalan pro gradu -tutkielmasta (2010). Luokittelussa on neljä yläluokkaa, fonetiikka, morfologia, semantiikka ja syntaksi, jotka edelleen jakautuvat kaikkiaan kymmeneen alaluokkaan. Esittelen käyttämäni luokittelun tarkemmin luvussa 5.1.

Käännösstrategioiden tutkimisessa puolestaan hyödynsin luvussa 3.3 esittelemääni strategialuokittelua, joka niin ikään pohjautuu aiempiin luokitteluihin: 1) sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi, 2) sanaleikin kääntäminen vastaavan retorisen tehokeinon avulla, 3) sananmukainen käännös.

Sanaleikkien ja käännösratkaisujen luokittelu oli vaikeampaa kuin olin odottanut. Monessa tapauksessa jouduin todenteolla pohtimaan ratkaisuani ja punnitsemaan eri vaihtoehtoja, ja toisinaan palasin vielä jälkikäteen muuttamaan luokitteluani. Olikin kenties hullua kuvitella, että sellainen elävä kokonaisuus kuin kieli taipuisi noin vain valmiiksi määriteltyihin lokeroihin. Huolellista harkintaa käyttäen onnistuin kuitenkin lopulta sijoittamaan kunkin sanaleikin ja käännösratkaisun tyydyttävälle paikalle taulukossa.

Valikoin sanaleikkien ja käännösratkaisujen joukosta muutamia erityisen kiinnostavia tapauksia, joita tarkastelin hiukan muita syvällisemmin ja käytin niitä havainnollistamaan päätelmiäni tutkielman lukijalle. Lopuksi laskin kappalemäärät ja prosenttiosuudet molemmista taulukoista, jotta saatoin kokonaisvaltaisemmin arvioida eri sanaleikkityyppien ja käännösstrategioiden käyttöä

sekä vertailla lukuja keskenään. Olen siis lähestynyt aineistoani sekä kvantitatiivisesta että kvalitatiivisesta näkökulmasta.

Tutkin aineistoni käännösratkaisuja myös dynaamisen ekvivalenssin näkökulmasta. Tarkastelin käännösratkaisuja sekä yksittäin että kokonaisuutena ja arvioin dynaamisen ekvivalenssin toteutumista käännöksessä. Dynaamista ekvivalenssia tarkastellessani hyödynsin sekä tekemääni käännösratkaisutaulukkoa että dvd-tallennetta: pohdittaessa lähtötekstin ja käännöksen vaikutusta vastaanottajiinsa on välttämätöntä ottaa huomioon varsinaisen verbaalisen aineksen lisäksi myös kuva ja ääni.

5 AINEISTOANALYYSI

Tässä luvussa esittelen analyysiani aineistosta ja käyn läpi tekemiäni havaintoja. Tarkastelen ensin aineistossani esiintyviä sanaleikkityyppejä esimerkkien kera, minkä jälkeen siirryn käsittelemään aineistossa käytettyjä käänösstrategioita.

5.1 Tutkimuksen sanaleikkityypit

Käytän tutkimuksessani sanaleikkityyppien analysoimiseen luokittelua, joka perustuu Elina Ritalan (2010) pro gradu -tutkielman luokitteluun. Ritala puolestaan on käyttänyt oman luokittelunsa pohjana Päivi Tuhkasen (1999) pro gradu -tutkielman luokittelua. Luokittelussa on hyödynnetty useamman eri tutkijan esittämiä sanaleikkityyppejä. Se perustuu muun muassa Delabastitan (1996) ja Nashin (1985) luokitteluihin, jotka esittelin luvussa 1.

Käytän luokittelussani neljää Delabastitan (1996, 130) yläluokkaa, fonetiikkaa, morfologiaa, semantiikkaa ja syntaksia. Lisäksi olen Ritalasta (2010, 30) mallia ottaen lisännyt luokitteluun vielä yhden yläluokan, pragmatiikan, sillä osassa myös minun aineistoni sanaleikeistä hyödynnetään kontekstia eli kuvaa tai intertekstuaalisuutta. Esittelen kunkin yläluokan lähemmin tuonnempana.

Alaluokkien suhteen olen tehnyt joitakin muutoksia Ritalan (2010, 30–42) käyttämään luokitteluun nähden. Olen ensinnäkin jättänyt alaluokista pois polysemian ja sanontojen polysemian, sillä kuten mainitsin luvussa 1, polysemian ja homonymian erottaminen on erittäin vaikeaa eikä sitä mielestäni voida pitää tarpeellisena tämän tutkimuksen puitteissa. Ritala (2010, 35) käyttää omassa tutkimuksessaan erottelun kriteerinä omaa intuitiotaan, mutta itse olen mieluummin Delabastitan tavoin (ks. luku 1) jättänyt eronteon huomiotta ja laskenut homonyymisiksi kaikki sellaiset ilmaukset, jotka ovat muodoltaan identtiset mutta merkitykseltään erilaiset. Olen jättänyt alaluokista pois myös yhdistellyt sanonnat ja termit sekä kuva ja teksti ristiriidassa -luokan, sillä omasta aineistostani ei löytynyt näitä sanaleikkityyppejä. Alaluokkia on tällöin yhteensä kymmenen.

Seuraavaksi esittelen eri sanaleikkityypit tarkemmin ja annan kustakin tyypistä kaksi tai kolme esimerkkiä konteksteineen. Olen poiminut esimerkit sekä lähde- että kohdetekstistä. Ritalan (2010, 31) tavoin olen kursivoinut esimerkeistä ne ilmaukset, joihin sanaleikki perustuu. Joissakin esimerkeissä sanaleikit hyödyntävät samanaikaisesti useampaa kielen piirrettä.

Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit

Foneettiset sanaleikit perustuvat samankaltaiseen ääntämykseen. Tähän luokkaan kuuluvat homofonia ja paronymia. (Tuhkanen 1999, Ritalan 2010, 31 mukaan.)

Homofonia

Homofonia merkitsee sitä, että ilmaukset äännetään samoin mutta ne eroavat merkitykseltään ja kirjoitusasultaan toisistaan.

Esimerkki 1

Baldrick väittää, että hänen edesmennyt isänsä oli nunna.

Baldrick: "You know, my father was a *nun*."

Musta kyy: "No, he wasn't."

Baldrick: "He was so, sir. I know, 'cause whenever he was up in court and the judge used to say 'occupation', he'd say '*none*'." (Kausi 4, jakso 1)

Esimerkissä 1 leikitellään homofonisilla sanoilla *nun* [nunna] ja *none* [ei mitään]. Baldrick on nuorempana ollut kuulemassa isänsä esiintymistä oikeudessa ja tyypilliseen tapansa käsittänyt kuulemansa hiukan väärin. Tässä sanaleikissä homofonia on vaakatasoista eli sanaleikin molemmat ydinosat ovat tekstissä läsnä.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 2

Kenraali Melchett esittelee Mustalle kyyille uuden autonkuljettajansa, Bobin, joka Mustan kyyin ihmetykseksi mitä ilmeisimmin on todellisuudessa nainen.

Melchett: "I think you'll find Bob just the man for this job, Blackadder. He has a splendid sense of humour."

Musta kyy: "He, sir? *He? He?*"

Melchett: "See, you're laughing already!" (Kausi 4, jakso 3)

Bob. Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkissä 2 sanaleikin ytimenä on Mustan kyyin kahdesti peräkkäin huudahtama maskuliininen pronomini *he*. Mustan kyyin repliikki kuvastaa hänen ällistystään siitä, että Melchett tosiaan uskoo Bobin olevan mies. Sanan toissijaisen tulkinnan kirvoittaa kenraalin vastaus: Melchett, joka juuri on puhunut Bobin mainiosta huumorintajusta, tulkitsee Mustan kyyin repliikin naurahdukseksi (*heehee*). Toisin kuin esimerkissä 1, tämä sanaleikki on pystysuora eli molemmat tulkinnat ovat ikään kun päällekkäin samassa kohdassa, toinen tulkinta vain tulee esiin vasta seuraavassa repliikissä.

Esimerkin 2 sanaleikki olisi mahdollista luokitella myös homonymiseksi, mikäli onomatopoeettisen naurahduksen kirjoittaisi toisin (*hehe*). Tämä lienee kuitenkin makukysymys.

Esimerkki 3

Musta kyy ja Baldrick pelaavat arvuuttelupeliä.

Musta kyy: "Tylsistyneet silmäni näkevät jotain, mikä alkaa *T:llä*."

Baldrick: "Aamiainen." (Kausi 4, jakso 5)

Esimerkin 3 sanaleikki perustuu sanan *tee* ja kirjaimen *T* homofoniselle samanmuotoisuudelle:

Musta kyy tarkoittaa näkevänsä jonkin asian tai esineen, jonka nimi alkaa t-kirjaimella, mutta

Baldrick luulee hänen puhuvan aamiaisesta, joka alkaa teen juonnilla. Myös tämä sanaleikki on pystysuora.

Paronymia

Paronymia merkitsee sitä, että merkitykseltään erilaiset ilmaukset äännetään ja kirjoitetaan lähes samalla tavalla.

Esimerkki 1

Musta kyy on juuri kertonut prinssi Yrjölle, että tämä on kansan keskuudessa epäsuosiossa.

Prinssi: "Why, the public love me! Only the other day I was out in the street and they sang, 'We *hail* Prince George! We hail Prince George!'"

Musta kyy: "'We *hate* Prince George', sir. 'We hate Prince George.'" (Kausi 3, jakso 1)

Esimerkin 1 vaakasuora sanaleikki hupaa sanojen *hail* [ylistää] ja *hate* [vihata] paronymisyydellä.

Prinssi on kuunnellut kansan mylvintää kadulla ja kuullut heidän sanansa väärin. Tämä sanaleikki on omiaan kuvastamaan prinssi Yrjön vankkumatonta mutta useimmiten tyystin aiheetonta itseluottamusta. Sanaleikki on vaakasuora.

Esimerkki 2

Ryöstäjäksi ryhtynyt Musta kyy kertoo Baldrickille suunnitelmastaan hylätä rikoskumppaninsa heti ulkomaille päästyään.

Musta kyy: "Then I'll probably drop her and get two hundred *concubines* to share my bed."

Baldrick: "Won't they be rather prickly?"

Musta kyy: "Concubines, Baldrick, not *porcupines*." (Kausi 3, jakso 5)

Esimerkki 3

Musta kyy ja Baldrick puhuvat Venäjän vallankumouksesta.

Baldrick: "He syöksivät vallasta Nikolai II:n, joka oli *saari*."

Musta kyy: "Joka oli *tsaari*." (Kausi 4, jakso 3)

Esimerkit 2 ja 3 perustuvat kumpikin Baldrickin koomisiin väärinkäsityksiin. Esimerkissä 2 Baldrickilta menevät sekaisin sanat *concubine* [jalkavaimo] ja *porcubine* [piikkisika], kun taas esimerkissä 3 sekaannusta aiheuttavat *saari* ja *tsaari*. Molemmat sanaleikit ovat vaakasuoria.

Morfologiaan perustuvat sanaleikit

Morfologiaan perustuvat sanaleikit muuntelevat tai yhdistelevät kielen pienimpiä merkitysyksiköitä eli morfeemeja. Tähän luokkaan kuuluvat keksityt sanat, sananmukaisuus ja yhdistellyt sanat. (Tuhkanen 1999, Ritalan 2010, 33, mukaan.)

Keksityt sanat

Keksittyihin sanoihin luetaan paitsi kokonaan uudet sanat, myös sellaiset jo olemassa olevat sanat, joihin on lisätty uutta ainesta (Ritala 2010, 33).

Esimerkki 1

Musta kyy on juuri sanonut Baldrickille jotakin sarkastiseen sävyyn, mutta Baldrick ei ole ymmärtänyt sitä.

Musta kyy: "Baldrick, do you have any idea what *irony* is?"

Baldrick: "Yeah, it's like *goldy* and *bronzy*, only it's made of iron." (Kausi 3, jakso 4)

Esimerkissä 1 leikitellään sanalla *irony* [ironia]: Baldrickin tulkinnan mukaan *irony* on johdos sanasta *iron* [rauta], ja samalla periaatteella voidaan siten muodostaa *goldy* sanasta *gold* [kulta] ja *bronzy* sanasta *bronze* [pronssi]. Tässä sanaleikissä on paitsi keksitty uudissanat *goldy* ja *bronzy*, myös ikään kuin keksitty uudelleen sana *irony* purkamalla se osiksi ja asettamalla se siten uuteen valoon.

Esimerkki 2

Musta kyy on juuri sanonut Baldrickille jotakin sarkastiseen sävyyn, mutta Baldrick ei ole ymmärtänyt sitä.

Musta kyy: "Et taida tietää, mitä *sarkasmi* on."

Baldrick: "Se on kuten *huopasmi* ja *villasmi*, mutta tehty sarkakankaasta." (Kausi 3, jakso 4)

Esimerkki 2 on, kuten arvata saattaa, käänös edelliselle esimerkille. Suomenkielisen sanaleikin ydinajatus on sama kuin lähdekielisenkin, mutta ironian sijaan puhutaan *sarkasmista* ja *sarkakankaasta*. Ratkaisu on varsin nokkela, ja sanaleikki sulautuu melkein pä saumattomasti

ympäröivään dialogiin. Sekä lähdekielinen että kohdekielinen sanaleikki voidaan lukea vaakasuoriksi sanaleikeiksi.

Sananmukaisuus

Sananmukaisesti ymmärrettävät ilmaukset ymmärretään poikkeuksellisesti niin, että ilmaus hajotetaan osiksi ja jokainen osa tulkitaan erikseen (Ritala 2010, 33). Lasken tähän luokkaan sekä yksisanaiset että pidemmät ilmaukset.

Esimerkki 1

Musta kyy on menossa naimisiin eikä löydä ketään muuta bestmiehen virkaa toimittamaan kuin suuresti halveksimansa Percyn.

Musta kyy: "Ashamed as I am and contradiction in terms though it is, Percy, you can be the *best man*." (Kausi 2, jakso 1)

Esimerkissä 1 sanaleikin ytimessä on ilmaus *best man*, joka merkitsee sulhasta häissä avustavaa miespuolista ystävää. Tässä pystysuorassa sanaleikissä ilmausta ei kuitenkaan ymmärretä kokonaisuutena kuten tavallisesti, vaan kumpikin sana tulkitaan erikseen, jolloin puhutaan kirjaimellisesti ”parhaasta miehestä”, mikä luonnehdinta ei Mustan kyyin mielestä juuri Percyn päde.

Esimerkki 2

Saksalainen taistelulentäjä von Richthoven on kiiruhtamassa pois Mustan kyyin luota. von Richthoven: "As you say in England, *I must fly*." (Kausi 4, jakso 4)

Esimerkissä 2 leikitellään idiomaattisella ilmauksella *I must fly*, joka tarkoittaa, että puhujalla on kiire lähteä. Tässä yhteydessä sanonta on kuitenkin mahdollista tulkita myös kirjaimellisesti [minun täytyy lentää], sillä puhuja todella on taistelulentäjä, jonka tehtävänä sodassa on lentää hävittäjäkonetta. Myös tämä sanaleikki on pystysuora.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 3

Musta kyy on juuri kysynyt kenraali Melchettiltä, onko tällä jokin hätänä.

Melchett: "Taatusti on. Se on kaameaa ja irvokasta. Mikä pahinta, se tapahtuu *minun nenäni alla*."

Musta kyy: "Teillähän on hienot viikset." (Kausi 4, jakso 5)

Kenraali Melchettin viikset. *Kuva:*
BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkissä 3 kenraali Melchett on saanut selville, että hänen alaistensa joukossa on vakooja. Hän on järkyttynyt, sillä vakooja on toiminut kaiken aikaa aivan hänen lähipiirissään, toisin sanoen *hänen nenänsä alla*. Kenraalin muhkeat viikset, joita kommentoidaan sarjan aikana useasti, toimivat kuitenkin pontimena kirjaimellisemmallekin tulkinnalle, jonka Mustan kyy:n repliikki tuo esiin. Sanaleikki on edellisen esimerkin tavoin pystysuora.

Yhdistellyt sanat

Yhdisteltyjä sanoja ovat sellaiset yksisanaiset ilmaukset, joissa on yhdistetty kaksi eri sanaa (Tuhkanen 1999 Ritalan 2010, 34 mukaan).

Esimerkki 1

Musta kyy pakotetaan menemään naimisiin Espanjan prinsessan kanssa, ja Walesin prinssi Harry suunnittelee kirjoittavansa hääjuhlaa varten hedelmäiheisen puheen.

Harry: "It is with *extrawberry* pleasure that we welcome you. May you be the apple of your husband's eye, and may he, in turn, *cherries* you' – cherish, you see – 'even though it's an *oranged* marriage.'" (Kausi 1, jakso 4)

Esimerkissä 1 prinssi Harry on valitsemansa teeman mukaisesti ujuttanut puheeseensa hedelmien nimiä sulauttamalla ne yhteen muiden sanojen kanssa: *extrawberry* muodostuu sanoista *extraordinary* [poikkeuksellinen] ja *strawberry* [mansikka], *cherries* sanoista *cherish* [vaalia] ja *cherry* [kirsikka], ja *oranged* sanoista *arranged* [järjestetty] ja *orange* [appelsiini]. Kaikissa ilmauksissa kumpikin ainessana on kontekstin perusteella tunnistettavissa, ja eri merkitykset ovat siten yhtäaikaaisesti läsnä tekstissä. Siten sanaleikki voidaankin määritellä pystysuoraksi.

Esimerkki 2

Linnasta etsitään noitaa ja noidanhaistaja on juuri esitelty erilaisia karmeita keinoja noidan paljastamiseksi.

Noidanhaistaja: "Would you like to take a less violent test yourself, your highness, by way of *demonstration*?" (Kausi 1, jakso 5)

Esimerkin 2 pystysuorassa sanaleikissä on yhdistetty sanat *demon* ja *demonstration*. Tämä sanaleikki toimii ainoastaan ääneen lausuttuna, sillä toinen ainessana *demon* on tunnistettavissa nimenomaan puhujan äänenpainon ja ääntämyksen perusteella. Myös sanaleikin konteksti vaikuttaa tulkintaan: jaksossa on aiemmin annettu ymmärtää, että noidanhaistaja itse on tosiasiansa se noita, jota linnasta etsitään. Siksi noidanhaistajan viittaus riivaajaan, demoniin, on looginen.

Semantiikkaan perustuvat sanaleikit

Semantiikkaan perustuvissa sanaleikeissä leikitellään sanastolla (Ritala 2010, 35). Tähän luokkaan kuuluvat homonymia ja sanontojen homonymia sekä kaksikieliset sanaleikit.

Homonymia

Homonymia merkitsee sitä, että kahdella ulkoasultaan identtisellä ilmauksella on kaksi tai useampi erilainen merkitys. Kuten mainitsin luvussa 3.2, olen sisällyttänyt tähän luokkaan myös mahdollisesti polyseemiset ilmaukset. Ritalan (2010, 35) tavoin lasken homonyymeiksi ainoastaan yksisanaiset ilmaukset ja fraasiverbit, kun taas pidemmät homonyymiset ilmaukset olen sijoittanut luokkaan sanontojen homonymia.

Esimerkki 1

Musta kyy valittaa Baldrickille lukuisista maksettavista laskuistaan.

Musta kyy: "Honestly, Baldrick, I sometimes feel like a pelican – whichever way I turn, I've still got an enormous *bill* in front of me." (Kausi 3, jakso 5)

Esimerkissä 1 pystysuoran sanaleikin keskiössä on homonyyminen sana *bill*, jolla voidaan viitata sekä maksettavaan laskuun että linnun nokkaan.

Esimerkki 2

Lordi Flashheart kuvailee, millaista elämä lentojoukoissa on.

Flashheart: "Tasty tuck, soft beds and a uniform so *smart* it's got a PhD from Cambridge." (Kausi 4, jakso 4)

Esimerkin 2 sanaleikissä hauskuus piilee sanassa *smart*, joka voi tarkoittaa paitsi tyylikästä, myös älykäästä. Sanan toissijainen merkitys (älykkyys) aktivoituu Flashheartin repliikin loppuosan vittauksesta yliopistotutkintoon. Sanaleikki on pystysuora.

Esimerkki 3

Musta kyy liehittelee kuningatarta oltuaan pitkään poissa hovista.

Musta kyy: "Elämä ilman teitä on kuin teroittamaton kynä."

Kuningatar: "Selitä."

Musta kyy: "*Tylsää.*" (Kausi 2, jakso 6)

Esimerkissä 3 leikitellään suomenkielisellä adjektiivilla *tylsä*, jolla voidaan kuvailla sekä pitkästynyttä olotilaa että sanaleikin tavoin vaikkapa juuri lyijykynää, joka ei enää ole terävä. Edellisen sanaleikin tavoin myös tämä sanaleikki on pystysuora.

Sanontojen homonymia

Tähän luokkaan lasken kaikki yhtä sanaa pidemmät homonyymiset ilmaukset fraasiverbejä lukuun ottamatta.

Esimerkki 1

Kenraali Melchett esittelee Mustan kyyn autonkuljettajalleen Bobille, joka on todellisuudessa kaunis nainen.

Melchett: "They tell me that Captain Blackadder has rather a good line in *rough shag*. I'm sure he'd be happy to fill your pipe." (Kausi 4, jakso 3)

Esimerkin 1 pystysuoran sanaleikin ytimenä toimii ilmaus *rough shag*. Melchettin tarkoittamassa viattomassa merkityksessä sanapari viittaa eräänlaiseen karkeaan piipputupakkaan, mutta tilanteen luoma konteksti kutsuu esiin toisenkinlaisen tulkinnan. Niin Musta kyy kuin katsojakin näkee ensi silmäyksellä, että Bob ei ole mies, kuten Melchett uskoo, vaan erittäin viehättävä nuori nainen. On myös ilmeistä, että Musta kyy kiinnostuu hänestä heti. Tämän informaation perusteella katsoja tunnistaa myös toissijaisen, seksuaalisen merkityksen ilmauksessa *rough shag* [raju pano].

Tämä sanaleikki on hyvä esimerkki sellaisista rivoista sanaleikeistä, joiden kääntämistä käsittelin lyhyesti luvussa 2.2, ja palaan sen pariin vielä uudestaan luvussa 4.3, jossa tarkastelen rivojen sanaleikkien kääntämistä tässä aineistossa.

Esimerkki 2

Musta kyy ja sairaanhoitaja Mary ovat juuri maanneet yhdessä, ja Musta kyy on kysynyt, onko Marylla poikaystävää kotona odottamassa.

Mary: "There was a man I cared for a little. Wonderful chap, strong, athletic..."

Musta kyy: "What happened to him?"

Mary: "*He bought it.*"

Musta kyy [lompakkoaan tavoitellen]: "I'm so sorry, I didn't realise that was the arrangement." (Kausi 4, jakso 5)

Esimerkissä 2 pystysuora sanaleikki syntyy sanonnasta, jota Mary käyttää kertoessaan rakastettunsa onnettomasta kohtalosta: *he bought it* [hän kuoli]. Toissijainen merkitys tulee esiin Mustan kyyin repliikin myötä. Musta kyy, joka on juuri maannut Maryn kanssa, tulkitsee sanat kirjaimellisesti [hän osti sitä] ja luulee Maryn tarkoittavan, että mies maksoi Marylle seksistä.

Esimerkki 3

Yorkin herttua Rikhard tiedustelee Mustalta kyyiltä, aikooko tämä osallistua seuraavan päivän taisteluun.

Rikhard: "Edna, *taisteletko kanssamme* huomenna?"

Musta kyy: "Hyvänen aika, en toki. Minähän taistelen vihollisen kanssa." (Kausi 1, jakso 1)

Esimerkin 3 sanaleikki hyödyntää ilmauksen *taistella jonkun kanssa* monitulkintaisuutta: sillä voidaan yhtäältä tarkoittaa taistelemista samoissa joukoissa jonkun kanssa ja toisaalta jotakuta vastaan taistelemista. Tämäkin sanaleikki on pystysuora.

Kaksikieliset sanaleikit

Kaksikielisissä sanaleikeissä vieraskielistä sanaa käytetään ilmaisemaan omankielistä merkitystä homofonisen sattuman, homonymisen tai semanttisen muuntelun tai kirjaimellisen käännöksen kautta (Nash 1985, 145).

Esimerkki 1

Baldrick tarjoaa Mustalle kyyille valmistamaansa ateriaa. Lautasella on litistynyt rotta.

Baldrick: "Would you like some 'rat-au-vin' to help you think?"

Musta kyy: "'Rat-au-vin?'"

Baldrick: "Yeah, it's *rat that's been run over by a van*." (Kaksikieliset sanaleikit + paronymia; Kausi 4, jakso 1)

Esimerkin 1 vaakasuorassa sanaleikissä pilailtaan kahden ranskan- ja englanninkielisen sanan homofoniolla: ranskankielinen viiniä merkitsevä sana *vin* lausutaan miltei samoin kuin englanninkielinen pakettiautoa tarkoittava *van*. Hauskuus syntyy siitä, kuinka Baldrick tarjoilee valmistamansa kyseenalaisen ruokalajin hienostuneesti ranskalaisittain nimettynä, vaikka totuus onkin lopulta jotain aivan muuta.

Esimerkki 2

Musta kyy on menossa naimisiin eikä löydä ketään muuta bestmiehen virkaa toimittamaan kuin suuresti halveksimansa Percyn.

Musta kyy: ”Niin häpeällistä ja ristiriitaista kuin se onkin, Percy voi olla *bestman*, ’paras mies’.” (Kaksikieliset sanaleikit + sananmukaisuus; Kausi 2, jakso 1)

Esimerkki 2 on käännös eräästä jo edellä esitellystä englanninkielisestä sanaleikistä. Sen keskiössä on englannista suomeen rantautunut lainasana *bestman*, joka tarkoittaa, kuten aiemmin kävi ilmi, häissä sulhasen apuna toimivaa miespuolista ystävää. Suomenkielisessä sanaleikissä saavutetaan sama ironinen komiikka kuin lähtökielisessä sanaleikissä kääntämällä *bestman* kirjaimellisesti *parhaaksi mieheksi*. Myös tämä sanaleikki on vaakasuora.

Esimerkki 3

Sotasairaalassa etsitään vakoojaa, ja George kysyy asiasta Smith-nimiseltä mieheltä, joka puhuu voimakkaalla saksalaisella aksentilla.

George: ”Oletko nähnyt ketään epäilyttävää, joka voisi olla saksalaisvakooja?”

Smith: ”*Nein, en.*”

George: ”*Nainen?* Kapulla onkin sitten kädet täynnä töitä.” (Kaksikieliset sanaleikit + homofonia; Kausi 4, jakso 5)

Esimerkissä 3 hupailaan eräällä saksan ja suomen kielen välisellä homofonisella sattumalla. Saksalaisittain puhuva Smith vastaa Georgen kysymykseen vakoojasta kahdella kieltosanalla: ensin saksaksi *nein* [ei] ja sitten suomeksi *en*. Näiden kahden sanan lausuminen peräkanaa kuulostaa samalta kuin suomenkielinen sana *nainen*, mikä aiheuttaa Georgen väärinkäsityksen.

Tämä vaakasuora sanaleikki on nokkela oivallus, mutta se toimii ainoastaan, jos katsoja tunnistaa saksankielisen sanan *nein* ja tietää, miten se lausutaan – kohdekielistä sanaleikkiähän ei nimittäin kuulla lainkaan ääneen puhuttuna, vaan se ainoastaan nähdään kirjoitettuna tekstityksessä.

Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit

Pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit toimivat kontekstinsa kautta. Audiovisuaalisessa aineistossa kontekstina on kuva, joka voi tukea sanaleikin yhtä tulkintaa tai olla ristiriidassa sen kanssa. (Tuhkanen 1999 Ritalan 2010, 39 mukaan.) Pragmatiikkaan perustuviin sanaleikkeihin kuuluvat myös intertekstuaaliset sanaleikit (ks. luku 1), joista käytetään tässä nimitystä muunnellut sanonnat ja alluusiot (Tuhkanen 1999, Ritalan 2010, 43, mukaan).

Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa

Tämän tyyppin sanaleikeissä kuva tukee yhtä ilmauksen mahdollisista merkityksistä (Van Baardewijk, van der Linden & Niessen 1988, Ritalan 2010, 40, mukaan). Kuten Ritalankin (2010)

aineistossa, myös minun aineistossani tähän ryhmään kuuluvat sanaleikit ovat useimmiten yhdistyneet johonkin toiseen sanaleikkityyppiin (mts. 40). Olen kunkin esimerkin yhteydessä maininnut suluissa molemmat siinä esiintyvät sanaleikkityypit.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 1

Baldrickilla on päässään hattu, jossa on koristeena suuret, sarvia muistuttavat ulokkeet.

Musta kyy: "Baldrick, you look like a *deer*."

Baldrick: "Thank you, my lord. You look a bit of a ducky yourself." (Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + homofonia; Kausi 2, jakso 3)

Baldrickin hattu. Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkin 1 pystysuorassa sanaleikissä Musta kyy kuvailee hattupäisen Baldrickin ulkomuotoa vähemmän imartelevasti hirvieläintä merkitsevällä sanalla *deer*, mitä merkitystä kuvassa näkyvä hattu "sarvineen" tukee. Baldrick kuitenkin luulee Mustan kyyin käyttäneen sen sijaan homofonisesti samanmuotoista sanaa *dear*, ja siten kehuneen hänen näyttävän herttaiselta.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 2

Musta kyy, Baldrick ja Percy ovat viime hetkellä pelastuneet roviolta. Heidän kaikkien päät on aiemmin ajeltu kaljuksi.

Percy: "Yes, that was a *close shave*." (Kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa + sanontojen homonymia; Kausi 1, jakso 5)

Percy sipaisee kaljuaan. Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkin 2 pystysuora sanaleikki hupailee idiomaattisella ilmauksella *a close shave*, jolla on kohtauksessa kaksi mahdollista merkitystä. Ensimmäinen merkitys, täpärä pelastuminen ikävältä tilanteelta, on looginen kohtauksen kontekstissa: Percy ystävineen on juuri viime hetkellä säästynyt roviolta. Sen sijaan toissijainen merkitys, joka viittaa sileäksi ajeltuun päähän, aktivoituu kuvan kautta: repliikin lausuessaan Percy koskettaa kaihoisasti kaljua päätään.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 3

Maanviljelijä pyytää munkkia huolehtimaan tyttärestään sillä välin, kun isä itse on poissa. Munkki silmäilee tyttöä irستاasti.

Maanviljelijä: "I wondered if you would *take her* while I'm gone."

Munkki: "Yes. The answer is yes." (Kausi 1, jakso 6)

Munkki ja maanviljelijä. *Kuva:*
BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkissä 3 sanaleikin ytimenä on monimerkityksinen verbi *take*. Maanviljelijän repliikissä sanalla tarkoitetaan huolenpitoa, elättämistä. Toisenlainen tulkinta nousee jälleen kuvasta: munkin irstas katse ja olemus muistuttavat, että *take* voi tarkoittaa myös sukupuoliyhteydessä olemista. Tämäkin sanaleikki on pystysuora.

Muunnellut sanonnat ja alluusiot

Tavallisesti muunnelluissa sanonnoissa ja alluusioissa jokin sana vakiintuneesta ilmauksesta korvataan toisella (vrt. Leppihalmeen (1997) ”intertekstuaaliset sanaleikit”). Tämä sanaleikkityyppi voi yhdistyä esimerkiksi paronymiaan tai homofoniaan. (Ritala 2010, 41.) Olen jälleen merkinnyt molemmat sanaleikkityypit kunkin esimerkin yhteyteen.

Esimerkki 1

Baldrick kertoo Mustalle kyyllle suunnitelmansa epätasa-arvoisen armeijarakenteen horjuttamiseksi.

Baldrick: "I'm working to bring down the system from within, sir. I'm sort of a *Frozen Horse*." (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Kausi 4, jakso 3)

Esimerkissä 1 sanaleikin ydin on Baldrickin epäonnistunut viittaus myyttiseen Troijan hevoseen, jonka sisälle piiloutumalla kreikkalaiset tarun mukaan onnistuivat pääsemään vihollisen muurien sisäpuolelle. Troijan hevonen tunnetaan englanniksi nimellä *Trojan Horse*, mutta Baldrick, jolla on taipumus muistaa asioita väärin, sanoo sen sijaan olevansa kuten *Frozen Horse* [jäätynyt hevonen]. Sanaleikki on jälleen pystysuora.

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Esimerkki 2

Musta kyy ja prinssi Yrjö ovat vaihtaneet vaatteita keskenään.

Prinssi: “It’s just like that story, ‘*The Prince and the Porpoise*’.

(Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Kausi 3, jakso 6)

Prinssi ja Musta kyy vaihtavat vaatteita.

Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Esimerkin 2 pystysuora sanaleikki perustuu äskeisen esimerkin tapaan virheelliseen viittaukseen. Vaatteiden vaihtaminen tuo prinssi Yrjön mieleen Mark Twainin kuuluisan kertomuksen prinssistä ja kerjäläispojasta: tarinassa pojat pukeutuvat toistensa vaatteisiin ja ikään kuin vaihtavat osia keskenään². Kertomus on englanninkieliseltä nimeltään *The Prince and the Pauper* [prinssi ja kerjäläinen], mutta hömelön prinssin suussa nimi muuntuu paronymiseen muotoon *The Prince and the Porpoise* [prinssi ja pyöriäinen].

Esimerkki 3

George puhuu mielenkiinnostaan historiaa kohtaan.

George: ”Jännittävää, pidän historiasta. Hastingsin taistelu, Henrik VIII ja hänen *kuusi kaivoaan...*” (Muunnellut sanonnat ja alluusiot + paronymia; Kausi 4, jakso 6)

Esimerkki 3 on ajatukseltaan hyvin samankaltainen edellisten esimerkkien kanssa. Tässä sanaleikissä viittauksen kohteena on historiallinen Henrik VIII, joka tunnetusti solmi elämänsä aikana kaikkiaan kuusi avioliittoa. Kuninkaasta puhuttaessa mainitaankin usein hänen itsensä lisäksi myös hänen *kuusi vaimoan*. George, joka on jälleen kerran ymmärtänyt väärin, puhuu sen sijaan kuningas Henrikistä ja hänen *kuudesta kaivostaan*. Tämäkin sanaleikki on pystysuora.

Syntaksiin perustuvat sanaleikit

Syntaksiin perustuvissa sanaleikeissä lause voidaan rakenteensa puolesta tulkita useammalla kuin yhdellä tavalla (Delabastita 1996, 130–131).

² Yrjön miellelyhtymä on kylläkin kronologisesti ajatellen epäjohdonmukainen: *Mustan kyy*n kolmas kausi sijoittuu 1800-luvun alkuun, mutta Mark Twainin romaani julkaistiin vasta vuonna 1881.

Esimerkki 1

Prinssi Yrjö on juuri kertonut Mustalle kyyllä viettäneensä yön kenraali Wellingtonin sukulaistyttöjen kanssa.

Musta kyy: ”Those ladies, I fancy, would be his [Wellington’s] nieces.”

Prinssi: ”Oh, so you fancy them, too.” (Kausi 3, jakso 6)

Esimerkin 1 vaakasuorassa sanaleikissä virkkeen tulkinnanvaraisuus liittyy Mustan kyyin repliikissä olevaan upotettuun sivulauseeseen *I fancy*, joka merkitsee sitä, että Musta kyy *arvelee* tyttöjen olevan Wellingtonin sukulaisia (vrt. *I fancy that those ladies are his nieces*). Prinssi Yrjö kuitenkin luulee Mustan kyyin tarkoittavan, että hän on *ihastunut* tyttöihin (vrt. *Those ladies whom I fancy are his nieces*).³

Esimerkki 2

Musta kyy on Baldrickin avulla myrkyttänyt Bathin ja Wellsin piispan. Piispa tajuaa juuri juoneensa myrkyä.

Piispa: ”Drugged, by God!”

Musta kyy: ”No, by Baldrick, actually, but the effect is much the same.” (Kausi 2, jakso 4)

Esimerkissä 2 vaakasuora sanaleikki liittyy piispan järkyttyneeseen huudahdukseen hänen ymmärrettyään, mitä on tapahtunut: *Drugged, by God!* [Minut on myrkytetty, Jumalan tähden!] Kuultuna lause voidaan kuitenkin tulkita myös niin, että ilmausta *by God* ei ymmärretäkään yllättymistä ilmaisevana huudahduksena [Jumalan tähden], vaan agenttina, joka osoittaa tekijän tässä passiivimuotoisessa lauseessa: *Drugged by God!* [Minut on myrkytetty Jumalan toimesta!] Tämä vaihtoehtoinen tulkinta nousee esille Mustan kyyin vastauksessa: *No, by Baldrick, actually* [Ei, vaan itse asiassa Baldrickin toimesta].

Esimerkki 3

Musta kyy auttaa Baldrickia täyttämään vaaliehdokaslomaketta ja kysyy tämän etunimeä.

Baldrick: ”Se voi olla Painu Hiiteen.”

Musta kyy: ”Mitä?”

Baldrick: ”Kun leikin katuojassa, sanoin toisille pennuille: ’Hei, nimeni on Baldrick.’ He sanoivat: ’Tiedämme sen. Painu hiiteen, Baldrick.’” (Kausi 3, jakso 1)

Esimerkissä 3 Baldrick muistelee, kuinka kertoi nuorempana nimensä toisille lapsille. Lasten vastaus, joka ainakin Baldrickin mielestä on monitulkintainen, toimii sanaleikin ytimenä. Tässäkin tapauksessa pilkun paikka on olennainen. Kun pilkku erottaa viimeisessä lauseessa sanoja *Painu hiiteen* ja *Baldrick*, ymmärretään pilkkua edeltävä osa kehotukseksi häipyä. Jos taas pilkku otetaan kokonaan pois, voidaan Baldrickin tavoin tulkita, että lapset haluavat osoittaa tietävänsä, kuka

³ Tässä kuten seuraavissakin esimerkeissä tulee ottaa huomioon, että sanaleikki toimii ainoastaan kuultuna. Kirjoitetussa muodossa pilkutus tekee repliikeistä yksiselitteisiä.

Baldrick on, ja ikään kuin vahvistukseksi luettelevat hänen koko nimensä (vrt. *Tiedämme kyllä mikä nimesi on, se on Painu Hiiteen Baldrick*). Sanaleikki on pystysuora.

5.2 Sanaleikkityypit lähikuvassa

Tässä alaluvussa tarkastelen lähemmin aineistossani esiintyviä sanaleikkityyppejä. Pyrin muun muassa selvittämään, ovatko jotkin tietyt sanaleikkityypit kenties tavallisempia lähtötekstissä kuin käännöksessä tai päinvastoin, ja pohdin syitä eroavaisuuksiin. Olen koonnut aineiston sanaleikkityypit taulukkoon, josta käy ilmi kunkin tyyppin prosentuaalinen osuus yhtäältä lähtötekstistä ja toisaalta käännöksestä, jotta lukija voi helpommin vertailla sanaleikkityyppejä ja niiden määriä keskenään.

Ensiksi haluaisin kuitenkin sanoa sanasen aineistostani. Aineistoa analysoidessani huomasin, että käännösten joukossa oli sellaisia ratkaisuja, joiden luokittelemine ei ollut aivan yksinkertaista. Näitä ratkaisuja pohtiessani en nimittäin ollut aivan varma, tulisiko niitä ylipäätään laskea sanaleikeiksi vai ei. Joissakin tapauksissa ongelmana saattoi olla esimerkiksi se, että sanaleikissä niin olennainen ydinosien välinen samanmuotoisuus oli hiukan liian heikko oikeuttaakseen suoralta kädeltä ratkaisun kelpuuttamisen pesunkestäväksi sanaleikiksi. Esimerkkinä voidaan mainita vaikkapa seuraava käännös:

Kuningatar Elisabet I suunnittelee menevänsä naimisiin Sir Walter Raleigh'n kanssa, vaikkei ole koskaan tavannut häntä.

Musta kyy: ”Eikö se ole hieman *hätäistä*?”

Kuningatar: ”Ei minusta.”

Imettäjä: ”Se ei olisi teidän ensimmäinen *hätänne*.” (Kausi 2, jakso 3)

Ratkaisussa leikitellään sanoilla *hätäinen* eli hätiköity tai harkitsematon sekä *hätä*, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan vessahätää. Yhtäältä käännös onnistuu kekseliäästi ajatukseltaan jäljittelemään lähtökielistä sanaleikkiä, joka perustuu sanoihin *rash* (hätiköity) ja *rash* (ihottuma): kummassakin tapauksessa hauskuus perustuu suurisuiseen imettäjänaiseen, joka aivan aiheeseen liittymättä ja kuningattaren närkästykseksi ottaa esille tämän intiimielämään liittyvän asian. Toisaalta siinä missä lähtökielisen sanaleikin ydinosat *rash* ja *rash* ovat keskenään muodollisesti identtiset ja siten täydellisen homonymisessa suhteessa keskenään, käännöksessä käytetyt *hätäinen* ja *hätä* ovat kenties muodoltaan turhan kaukana toisistaan, vaikka edellinen onkin johdos jälkimmäisestä.

Tässä ja muissa vastaavissa tapauksissa tulin kuitenkin siihen tulokseen, että koska nämä käännösratkaisut selvästi perustuvat nimenomaan muodolla ja merkityksellä leikittelyyn ja ovat siten todennäköisesti sanaleikeiksi tarkoitettuja, tulee niitä sellaisina tarkastellakin. On myös otettava huomioon, että humoristinen konteksti vaikuttaa käännösratkaisujen luentaan, jolloin suhteellisen heikkokin paronyminen suhde korostuu ja vahvistaa sanaleikin tehoa (kts. sivu 6).

Aineistossani oli kaiken kaikkiaan yli kaksisataa sanaleikkiä. Lähtötekstissä sanaleikkejä oli yhteensä 139 ja käännöksessä 71. Eri sanaleikkityyppien lukumäärät lähtötekstissä ja käännöksessä on koottu alla olevaan taulukkoon, jotta niitä olisi helpompi tarkastella. Olen jättänyt taulukosta pois kaikki pragmatiikkaan perustuvat sanaleikit, sillä omassa aineistossani ne olivat poikkeuksetta yhdistyneet johonkin toiseen sanaleikkityyppiin ja siten laskettu jo kertaalleen. Käsittelen siksi pragmatiikkaan perustuvia sanaleikkejä erikseen tuonnempana.

Taulukon vasemmanpuoleiseen palstaan on merkitty kaikki aineistosta löytyneet sanaleikkityypit, kun taas keskimmäisestä ja oikeanpuoleisesta palstasta voi nähdä eri tyyppien suhteelliset osuudet sekä lähtötekstissä että käännöksessä.

Sanaleikkityyppi	Prosenttia lähtötekstin sanaleikeistä	Prosenttia käännöksen sanaleikeistä
Homofonia	7	3
Paronymia	14	21
Keksityt sanat	3	1
Sananmukaisuus	19	25
Homonymia	30	38
Sanontojen homonymia	20	6
Kaksikieliset sanaleikit	1	3
Yhdistellyt sanat	1	0
Syntaksi	5	3
YHTEENSÄ	100	100

Kuten taulukosta voi lukea, sekä lähtötekstiä että käännöstä hallitsivat homonymiaan ja sananmukaisuuteen perustuvat sanaleikit. Homonymisia sanaleikkejä oli lähtötekstin sanaleikeistä 30 % ja käännöksen sanaleikeistä peräti 38 %. Oli todella yllättävää, että homonymisia sanaleikkejä oli käännöksessä suhteessa enemmän kuin lähtötekstissä, sillä tavallisesti suomen kielelle tyypilliset

pitkät ja monitavuiset sanat monine suffikseineen tekevät homonymiasta peräti harvinaisen ilmiön (kts. sivu 3). Sanontojen homonymiaan perustuvia sanaleikkejä sen sijaan oli lähtötekstissä odotetusti enemmän kuin käännöksessä: lähtötekstissä 20 % ja käännöksessä 6 %.

Sananmukaisuuteen perustuvia sanaleikkejä puolestaan oli lähtötekstin sanaleikeistä 19 % ja käännöksen sanaleikeistä 25 %. Sananmukaisuuteen perustuvia sanaleikkejä ounastelinkin olevan melko paljon sekä lähtötekstissä että käännöksessä, sillä kuvaannollisten ilmausten kirjo on runsas sekä suomessa että englannissa, ja siten mahdollisuuksia kuvaannollisella ja sananmukaisella merkityksellä leikittelyyn on paljon.

Homofoniaan perustuvia sanaleikkejä oli lähtötekstissä kaksin verroin enemmän kuin käännöksessä: lähtötekstin sanaleikeistä homofoniaa oli 7 % ja käännöksen sanaleikeistä 3 %. Koska suomenkieliset sanat äännetään useimmiten juuri niin kuin ne kirjoitetaan (tai tarkemmin sanoen yksittäiset kirjaimet äännetään useimmiten samalla tavalla niiden paikasta riippumatta), on lähestulkoon mahdotonta löytää kielestämme kahta eri tavalla kirjoitettua ja kuitenkin samoin ääntyvää sanaa. Englannin kielessä ääntäminen ei ole samalla tavalla säännöllistä kuin suomen kielessä ja sanat ovat monesti lyhyempiä, joten homofoniaa ilmauksia on tarjolla enemmän.

Paronymisia sanaleikkejä arvelin käännöksessä olevan enemmän kuin lähtötekstissä, ja tämä oletamus osoittautuikin oikeaksi. Käännöksen sanaleikeistä paronymisia oli 21 %, kun lähtötekstin sanaleikeistä niitä oli vain 14 %. Syy ennako-oletukselleni oli se, että arvelin suomen kielestä löytyvän helpommin paronymisia ilmauksia kuin puhtaasti homonymisia tai homofonisia. Kun sallitaan pienet erot sekä ääntämyksessä että kirjoitusasussa, mahdollisuudet kohdekielisen sanaleikin keksimiseen ovat suuremmat.

Jäljellä olevia sanaleikkityyppejä oli hyvin vähän sekä lähtötekstissä että käännöksessä. Keksittyihin sanoihin perustuvia sanaleikkejä oli lähtötekstissä 3 % ja käännöksessä 1 %. Kaksikielisiä sanaleikkejä oli lähtötekstissä 1 % ja käännöksessä 3 %. Olin yllätynyt siitä, että lähtötekstissä oli niin vähän kaksikielisiä sanaleikkejä: olin ajatellut, että englannin ja ranskan väliset lukuisat ”sekaannussanat” (*false friends, faux amis*) eli merkitystään muuttaneet lainasanat olisivat toimineet perustana useammille sanaleikeille. Yhdisteltyihin sanoihin perustuvia sanaleikkejä oli lähtötekstissä 1 % ja käännöksessä niitä ei ollut lainkaan. Syntaksiin perustuvia sanaleikkejä oli lähtötekstissä 5 % ja käännöksessä 3 %.

Pragmatiikkaan perustuvia sanaleikkejä oli aineistossa vain muutamia. Sellaisia sanaleikkejä, joissa kuva tukee tekstin yhtä tulkintaa, oli lähtötekstin sanaleikeistä kaikkiaan 6 % ja käännöksen

sanaleikeistä 5 %. Vaikka kuva oli aineistossani vain muutamassa tapauksessa aivan välttämätön osa sanaleikin rakennetta, on kuitenkin mainittava, että se usein tehosti sanaleikin luomaa vaikutelmaa, ja oli siten välillisesti osallisena myös sellaisissa sanaleikeissä, joita ei suorastaan saattanut lukea pragmaattisiksi. Muunneltuihin sanontoihin ja alluusioihin perustuvia sanaleikkejä oli sekä lähtötekstin että käännöksen sanaleikeistä 3 %. Näissä sanaleikeissä hupailtiin erilaisten idiomien lisäksi muun muassa tunnetuilla kaunokirjallisilla teoksilla tai historiallisilla hahmoilla.

Tarkastelin aineistoni sanaleikkejä myös pysty- ja vaakasuoruuden näkökulmasta. Pystysuoria sanaleikkejä oli aineistossa yli kaksi kertaa niin paljon kuin vaakasuoria sanaleikkejä. Sekä lähtötekstissä että käännöksessä pystysuorien sanaleikkien osuus oli liki 70 %. Olin varautunut siihen, että pystysuoria sanaleikkejä olisi ainakin jossain määrin vaikeampi havaita kuin vaakasuoria, mutta tämä oletamus ei lopulta pitänyt paikkaansa. Kuten mainitsin luvussa 2, sanaleikki rakennetaan aina sellaiseen tekstuaaliseen ympäristöön, joka ohjaa lukijaa monimerkityksiseen luentaan ja helpottaa siten sanaleikin havaitsemista (Delabastita 1996, 129). Väittämä pitää paikkansa myös pystysuorien sanaleikkien suhteen: Omassa aineistossani pystysuoria sanaleikkejä esimerkiksi seurasi usein jokin sellainen repliikki, joka sytytti sanaleikissä piilevän kaksoismerkityksen tai korosti sitä ja teki siten sanaleikistä helpommin havaittavan. Toisinaan myös kuvan tarjoama konteksti helpotti pystysuoran sanaleikin huomaamista.

5.3 Tutkimuksen käännösstrategiat ja dynaaminen ekvivalenssi

Tässä alaluvussa tarkastelen lähemmin kääntäjän tekemiä käännösratkaisuja paitsi luvussa 2 esittelemieni käännösstrategioiden valossa myös dynaamisen ekvivalenssin näkökulmasta. Havainnollistan jälleen huomioitani aineistosta poimimieni esimerkkien avulla.

Analysoin kääntäjän tekemiä käännösratkaisuja jaottelemalla ne aluksi kolmeen eri ryhmään sen mukaan, millaista käännösstrategiaa ratkaisussa on käytetty. Alla oleva taulukko havainnollistaa huomioitani. Taulukon vasemmanpuoleiseen palstaan on merkitty käännöksessä käytetyt käännösstrategiat ja oikeanpuoleiseen palstaan niiden prosentuaalinen osuus kaikista käännösratkaisuista.

Käännösstrategia	Prosenttia käännöksen ratkaisusta
Sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi	52
Sananmukainen käännös	36
Sanaleikin kääntäminen vastaavan retorisen tehokeinon avulla	12
YHTEENSÄ	100

Kuten taulukosta voi lukea, käännöksistä yli puolessa, 52 prosentissa, kääntäjä on käyttänyt luokitteluni ensimmäistä käännösstrategiaa eli sanaleikin kääntämistä sanaleikiksi. Luku on kunnioitettava, kun ottaa huomioon kaikki luvussa 2 esitetyt aikaan ja tilaan liittyvät tekstittäjää rajoittavat ja sanaleikkien luomista hankaloittavat tekijät. Olin odottanut, että etenkin ruututekstien pienehkö merkkimäärä ja riittävän lukuajan asettamat vaatimukset tekisivät sanaleikkien kääntämisestä vaikeaa, ja että käännöksen sanaleikit jäisivät siten vähäisemmiksi. Olin lisäksi yllättynyt siitä, miten hyvin kääntäjä oli onnistunut luomissaan sanaleikeissä pysyttelemään alkuperäisten sanaleikkien muodollisissa ja semanttisissa puitteissa, jolloin sanaleikit sulautuivat jouhevasti juonelliseen kontekstiinsa. Esimerkiksi seuraava käännösratkaisu on mielestäni hyvin kekseliäs:

Kohtauksessa George maalaa taulua ja on värvännyt Mustan kyyn mallikseen. George pyytää Mustaa Kyytä riisuutumaan alasti poseeraamista varten, mistä Musta kyy ehdottomasti kieltäytyy.

Lähtöteksti:

George: "Sir, it's artistic licence. It's *willing suspension of disbelief*."

Musta kyy: "Well, I'm not having anyone staring in *disbelief at my willie's suspension*."

Käännös:

George: "Se on taiteellista vapautta, *epäuskon eliminoimista*."

Musta kyy: "En halua, että kukaan tuijottaa *epäuskoisesti minun elimiäni*." (Kausi 4, jakso 1)

Esimerkin sanaleikissä George pyrkii kumoamaan Mustan kyyn epäilykset alastomuuden suhteen siteeraamalla runoilija ja filosofi Samuel Taylor Coleridgeä, jonka lanseeraama termi *willing suspension of disbelief* merkitsee yksinkertaistetusti sitä, että taideteoksen katsoja pyrkii aktiivisesti eläytymään teoksen maailmaan ja unohtamaan mahdollisen ristiriidan fiktion ja todellisuuden välillä. Musta kyy ikään kuin purkaa ilmauksen osiksi ja järjestää ne uudelleen paronymiseksi kokonaisuudeksi: "staring in *disbelief at my willie's suspension*". Käännöksessä käytetty ilmaus

epäuskon eliminoiminen ei ehkä ole lähtötekstin tavoin vakiintunut, tunnistettava termi, mutta kontekstissaan käännöksen sanaleikki toimii silti mielestäni hyvin.

Sanaleikkien kääntämistä voidaan pitää erityisen haastavana silloin, jos lähtökielisessä sanaleikissä viitataan jollain tavalla siihen, mitä kuvassa näkyy ja tapahtuu: tällöin on käytännössä välttämätöntä löytää merkityssisällöltään jotakuinkin alkuperäistä vastaava sanaleikki, tai muuten tekstitys ei ole sopusoinnussa muiden audiovisuaalisten elementtien kanssa. Kääntäjä on kuitenkin omassa aineistossani osoittanut, että kekseliäisyydellä siitäkin selvittää:

Kohtauksessa on meneillään noita-oikeudenkäynti, jossa Mustaa kyytä syytetään noituudesta. Syyttäjä haluaa kiinnittää erään todistajan huomion Mustaan kyyhyn, joka seisoo kahden muun miehen välissä syytetyn aitiassa.

Lähtöteksti:

Syyttäjä [osoittaen miesjoukkoa]: ”Mrs Firkettle, can you see that man standing over there?”

Todistaja: ”Which?”

Syyttäjä: ”That’s him.”

Käännös:

Syyttäjä [osoittaen miesjoukkoa]: ”Jane Firkettle, näettekö tuon miehen?”

Todistaja: ”Tarkoitatteko *noita*?”

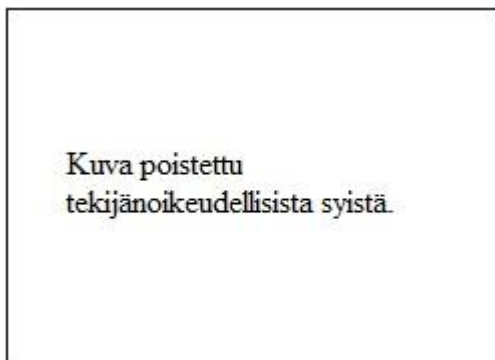
Syyttäjä: ”Juuri hän.”

Lähtökielisen sanaleikin ytimessä on pronomini *which*. Todistaja ei ole varma, keneen miehistä syyttäjä haluaa hänen huomionsa kiinnittää, ja kysyykin siksi *Which?* [”Kuka heistä?”] Pronomini *which* kuitenkin äännetään samalla tavoin kuin *noitaa* merkitsevä sana *witch*, ja syyttäjä onkin siksi luulevinaan, että todistaja tarkoitti kutsua Mustaa kyytä noidaksi. Käännöksessä on tavoitettu samanlainen vaikutelma hyödyntämällä *nuo*-pronominin partitiivimuotoa, joka sattuu olemaan homonyminen sanan *noita* kanssa.

Dynaamisen ekvivalenssin kannalta on erityisen tärkeää, että käännös on sopusoinnussa muiden multimodaalisten elementtien kanssa. Kun toinen sanaleikin merkityksistä on jollain lailla sidoksissa siihen, mitä kuvassa näkyy, kääntäjän on oltava erityisen huolellinen. Hänen on löydettävä sellainen käännösratkaisu, jonka valossa kuvan ja dialogin suhde on kohdekielisen katsojan silmissä yhtä looginen kuin lähtökielisenkin katsojan. Yllä olevassa esimerkissä vuoropuhelun loogisuus riippuu nimenomaan keskimmäisen repliikin monitulkintaisuudesta: mikäli sanaleikin toinen merkitys riisuttaisiin käännöksestä, vuoropuhelu muuttuisi epäloogiseksi ja kokonaisuuteen tulisi särö. Dynaamisen ekvivalenssin kannalta tämä olisi vahingollista: siinä missä

lähtökielinen katsoja ymmärtäisi kuvan ja sanaleikin yhteyden ja huvittuisi siitä, kohdekielinen katsoja luultavasti kummastelisi keskustelun epäjohtonmukaisuutta. Mielestäni kääntäjä on siten yllä olevassa esimerkissä onnistunut hyvinkin kiitettävästi dynaamisen ekvivalenssin luomisessa.

Käännöksistä 36 % oli sananmukaisia, eli kääntäjä oli kääntänyt lähtökielisen sanaleikin enemmän tai vähemmän sananasaisesti, jolloin joko molemmat sanaleikin merkityksistä tai vain toinen niistä säilyi. Jonkin verran vaihtelua esiintyi siinä, millainen vaikutelma tällaisesta sananmukaisesta käännöksestä syntyi: toisinaan lähtökielisen sanaleikin luoma humoristinen vaikutelma ainakin jossain määrin säilyi sananmukaisessakin käännöksessä esimerkiksi kuvan ja äänen ansiosta, toisinaan taas käännös oli yksinkertaisesti vain neutraali. Sen sijaan muutamissa tapauksissa sananmukainen käännös johti siihen, että hahmon repliikistä tuli melkein pä nonsensikaalinen, kun toinen lähtökielisen sanaleikin merkityksistä katosi. Esimerkkinä tästä voidaan pitää alla olevaa käännöstä:



Musta kyy on kiristystarkoituksessa teettänyt Bathin ja Wellsin piispasta maalauksen, joka saattaa piispan erittäin epäedulliseen valoon. Maalaus on kuitenkin täysin lavastettu. Kohtauksessa Musta kyy näyttää juuri maalausta piispalle.

Musta kyy näyttää maalausta piispalle.
Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Lähtöteksti:

Musta kyy: "It's beautifully *framed*, don't you think, which is ironic, really, because that's exactly what's happened to you."

Käännös:

Musta kyy: "Ja vielä kauniit kehyksetkin. Mikä onkin ironista, koska sinulle kävi nyt köpelösti." (Kausi 2, jakso 4)

Lähtökielisessä sanaleikissä hauskuus perustuu sanaan *framed*, joka voi tarkoittaa sekä *kehystettyä* että *lavastettua*. Sanalla voidaan siten tässä yhteydessä viitata sekä Mustan kyy:n teettämän maalauksen kehyksiin että siihen, kuinka piispa on maalauksen avulla lavastettu syylliseksi. Sananmukaisessa käännöksessä kehyksillä ja piispan onnettomalla kohtalolla ei kuitenkaan enää ole homonymista yhteyttä keskenään, jolloin myöskään puhe tapahtumien ironisuudesta ei käy järkeen. Ratkaisu saattaa kummastuttaa tekstitystä seuraavaa katsojaa, jos tämä ei ymmärrä lähtökielistä

puhetta. Tämä on malliesimerkki sellaisesta tapauksesta, jossa lähtötekstin ja käännöksen välisen dynaamisen ekvivalenssin voidaan katsoa rikkoutuvan.

Sananmukaisten käännösten kohdalla onkin mielestäni perusteltua väittää, että dynaaminen ekvivalenssi jää useimmiten saavuttamatta. Mikäli humoristinen vaikutelma katoaa sanasanaisen käännöksen seurauksena, on sanomattakin selvää, että kohdekielinen katsoja ei voi kokea kohtausta samalla tavoin kuin lähtökielinen katsoja (paitsi tietysti siinä tapauksessa, että kohdekielinen katsoja hallitsee lähtökielen suhteellisen hyvin). Dynaamisen ekvivalenssin puuttumisen tekee tällaisissa tapauksissa erityisen näkyväksi jo aiemmin mainittu kohtausten taustalla kuultava studionauru. Katsojan keskittyminen saattaa herpaantua, jos hän tiedostaa taustanaurun ansiosta, että häneltä on jäänyt huomaamatta jokin hauska juttu.

Kolmatta strategiaa, sanaleikin kääntämistä vastaavan retorisen tehokeinon avulla, kääntäjä on käyttänyt 12 prosentissa ratkaisuisistaan. Kääntäjä on kekseliäästi hyödyntänyt esimerkiksi riimejä ja toistoa humoristisen vaikutelman luomisessa. Olen valinnut tästä joukosta seuraavan esimerkin:

Kenraali Wellington on juuri saanut tietää, että prinssi Yrjö on röyhkeästi ja luvatta viettänyt yön hänen veljentyttäriensä kanssa, jotka ovat Wellingtonin suojeluksessa, ja siten nöyryyttänyt Wellingtonia itseään.

Lähtöteksti:

Wellington: "Sir, prince or pauper, when a man soils a Wellington *he puts his foot in it.*"

Käännös:

Wellington: "Olittepa prinssi tai kerjäläinen, teitte *Wellingtonista vellihousun.*"

Lähtötekstissä pilaillaan Wellingtonin nimen monimerkityksisyydellä: *a Wellington* voi tarkoittaa paitsi Wellingtonin suvun jäsentä, myös brittiläisittäin Wellingtonin nimeä kantavaa kumisaapasta, jolloin sanonta *to put one's foot in it* voidaan tulkita kirjaimellisestikin. Lähtökielinen sanaleikki on varsin kulttuurisidonnainen, ja asiayhteyteen sopivan suomenkielisen sanaleikin löytäminen vaikuttaakin likimain mahdottomalta. Kääntäjä on ratkaissut ongelman nokkelalla riittelyllä, joka säilyttää lähtötekstin humoristisen vaikutelman vaikka varsinainen sanaleikki jääkin käännöksestä puuttumaan.

Vastaavan retorisen tehokeinon käyttäminen osoittautui mielestäni onnistuneeksi strategiaksi myös dynaamisen ekvivalenssin kannalta. Funktionaalisen ekvivalenssin näkökulmastahan olennaista on nimenomaan lähtötekstin ja käännöksen vaikutus vastaanottajiin, ei välttämättä niinkään se, millä

keinolla tuo vaikutus saadaan aikaan. Sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi ei kerta kaikkiaan ole aina mahdollista, mutta samankaltainen vaikutus voidaan luoda myös muilla tavoin. Tietysti on makukysymys, pitääkö katsoja esimerkiksi yllä olevan kaltaista riimittelyä yhtä hauskana kuin lähtökielistä eittämättä erittäin sattuvaa sanaleikkiä, mutta ainakin tämän tyyppinen käänнос ylittää lähemmäs dynaamista ekvivalenssia kuin sananmukainen käänнос. Tämän myöntää myös Gottlieb (1997, 216), joka tunnustaa, että joissakin tapauksissa myös ei-sanaleikki voi onnistua synnyttämään katsojissa toivotun reaktion, vaikkei mikään hänen mukaansa tavoitakaan alkuperäisen sanaleikin vaikutelmaa yhtä hyvin kuin kohdekielinen sanaleikki.

Luvussa 2 käsittelin lyhyesti rivojen sanaleikkien kääntämistä ja Delabastitan (1994) huomioita siitä, kuinka kääntäjillä on usein tapana siistiä sopimattomaksi koettuja sanaleikkejä (mts. 233). Ajatus oli mielestäni kiinnostava, joten omaa aineistoani tutkiessani tarkastelin käännosratkaisuja myös tästä näkökulmasta. Poimin lähtökielisten sanaleikkien joukosta kaikki rivoksi luokiteltavissa olevat tapaukset ja tutkin, miten ne oli käännetty. Lähtötekstissä olevista rivoista sanaleikeistä kaikkiaan hiukan alle puolet oli myös käännetty rivoiksi. Kääntäjä ei ollut näissä tapauksissa pyrkinyt silottelemaan tai siistimään sanaleikkejä millään tavalla, vaan oli pysynyt uskollisena lähdetekstin sävyille:

Kenraali Melchett esittelee Mustan kyyn autonkuljettajalleen Bobille, joka on todellisuudessa viehättävä nainen.

Lähtöteksti:

Melchett: "They tell me that Captain Blackadder has rather a good line in *rough shag*. I'm sure he'd be happy to fill your pipe."

Käännos:

Melchett: "Kapteeni pitää kuulemma mielellään *mälliä* suussa, mutta hän täyttää varmasti ilomielin piippusi."

Kuten lukija muistane, lähtökielinen sanaleikki on jo kertaalleen esiintynyt tässä tutkielmassa sivulla 32, missä se toimi esimerkkinä sanontojen homonymiaan perustuvasta sanaleikistä. Lähtökielisen sanaleikin ytimenä toimii siis ilmaus *rough shag*, joka voi tarkoittaa paitsi karkeaa piipputupakkaa myös rajua seksiä. Käännosksen sanaleikki pysyttelee samalla semanttisella kentällä kuin lähtökielinenkin: käännoskessa hyödynnetään homonymista sanaa *mälli*, joka merkitsee yleiskielessä purutupakkaa, kun taas slangikäytössä sillä voidaan tarkoittaa siemennestettä. Vaikka lähtökielinen ja kohdekielinen sanaleikki eroavat hienoisesti merkitykseltään, vaikutelma pysyy kuitenkin melko lailla samana. (Huom! Rivo kaksoismerkitys on mahdollista lukea edellä mainitun

ilmauksen lisäksi myös Melchettin mainitsemaan *piipun täyttämiseen* sekä lähtö- että kohdetekstissä.)

Muita lähtötekstin rivoja sanaleikkejä ei ollut käännetty sanaleikeiksi lainkaan: näissä tapauksissa vain sanaleikin ensisijainen merkitys oli säilynyt käänöksessä, jolloin myös rivous häipyi tekstistä. Yllä annettu esimerkki kuitenkin todistaa, ettei kääntäjä ole erityisesti pyrkinyt karsimaan tekstistä karkeuksia, vaan kyse on pikemminkin siitä, että sopivaa kohdekielistä sanaleikkiä ei näissä tilanteissa yksinkertaisesti ole ollut tarjolla. Tässä tapauksessa Delabastitan olettaus ei siis pidä paikkaansa. Dynaamisen ekvivalenssin näkökulmasta rivot sanaleikit eivät mielestäni juurikaan eroa ei-rivoista sanaleikeistä: molemmissa on sama funktio, katsojan naurattaminen, joka voi joko säilyä käänöksessä tai olla säilymättä. Rivous sinänsä ei tässä yhteydessä ole merkittävä ominaisuus. Toisenlaisessa kontekstissa rivous itsessään voisi kuitenkin olla dynaamisen ekvivalenssin kannalta tärkeä seikka. Mikäli rivouden funktiona olisi esimerkiksi shokeerata katsojaa, sen puuttuminen käännöksestä tekisi todennäköisesti kohdekielisen katsojan kokemuksesta erilaisen kuin lähtökielisen katsojan. Omassa aineistossani näin ei kuitenkaan ole.

Intertekstuaalisia sanaleikkejä oli aineistossa vain muutama, mutta joitakin huomioita niistä ja niiden käänöksistä voidaan silti tehdä. Leppihalmeen (1997a, 3 ja 1997b, 42) mukaan intertekstuaalisessa sanaleikissä allusion kohteena olevan ilmauksen muuntelu tapahtuu yleensä sanatasolla, jotta ilmaus säilyy tunnistettavana. Tämä piti paikkansa myös minun aineistossani: niin lähtötekstissä kuin käänöksessäkin intertekstuaaliset sanaleikit on rakennettu niin, että yhtä sanaa ilmauksesta on muunneltu paronymisesti muiden osien säilyessä muuttumattomana (esimerkiksi ”The Prince and the *Porpoise*”). Allusion kohteena on käytetty muun muassa idiomeja ja kaunokirjallisia teoksia. Lähtötekstin viidestä intertekstuaalisesta sanaleikistä kaksi on säilynyt tekstityksessä. Karsiutumisen taustalla näyttää jälleen olleen vaikeus löytää asiayhteyteen sopivaa suomenkielistä vastinetta lähtökielisel allusiolle. Ennakko-oletukseni oli, että suurin ongelma intertekstuaalisten sanaleikkien kääntämisessä olisi kulttuurimuuri. Arvelin lähtökielisten allusioiden kohteiden kenties olevan sen verran vieraita suomalaiselle yleisölle, että käänös vaatisi suuriakin muutoksia toimiakseen halutulla tavalla. Tämä ei kuitenkaan pitänyt paikkaansa. Esimerkiksi kaunokirjalliset teokset ja hahmot, joihin lähtötekstin sanaleikeissä viitattiin, ovat suhteellisen tunnettuja myös suomenkielisessä kulttuuripiirissä, ja niiden suomenkieliset nimet toimivat melko hyvin sanaleikin pohjana (vrt. ”Prinssi ja *pyöriäinen*”). Vaikeuksia tuottivat pikemminkin kuvan luoman kontekstin vaatimukset, joita havainnollistaa seuraava esimerkki:

Kuva poistettu
tekijänoikeudellisista syistä.

Baldrick ihailee salaperäistä sankaria, joka tunnetaan nimellä ”The Scarlet Pimpernel”. Tämän kunniaksi hän on kiinnittänyt kasvoihinsa tekonäppylän, jota näyttää Mustalle kyyllle.

Baldrickin näppylä. Kuva: BBC/Pan Vision Oy.

Lähtöteksti:

Baldrick: ”It’s a Scarlet Pimple, sir.”

Käännös:

Baldrick: ”Se on neilikanpunainen näppylä.”

Lähtökielisessä sanaleikissä viitataan paronitar Emma Orczyn vuonna 1905 julkaistun romaanin nimihenkilöön. Hauskuus syntyy paronymisesta yhteydestä sankarin nimen ja näppylää tai finniä merkitsevän sanan *pimple* välillä. Sanaleikki on tiiviisti sidottu kuvaan, sillä kuvassa Baldrick nimenomaan esittelee ylpeänä sankarin kunniaksi käyttämäänsä tekonäppylää. Siksi myös käännöksen täytyisi halutulla tavalla toimiakseen kyetä luomaan kuvan edellyttämä yhteys sanaleikin elementtien välille. Tämä on kuitenkin käytännössä mahdotonta. Vaikka itse alluusion kohde, *Punainen neilikka*, on luultavasti tuttu myös suomalaiselle yleisölle⁴, siitä ei kerta kaikkiaan saata keksiä sellaista muunnelmaa, joka olisi sopusoinnussa kuvan kanssa. Vaikka varsinainen sanaleikki käännöksessä menetetäänkin, on kääntäjä kuitenkin toisella tapaa onnistunut säilyttämään sekä sankarin että näppylän suomenkielisessä repliikissä: *Se on neilikanpunainen näppylä*. Tällöin kohdekielisen katsojan ei sanaleikin puuttumisesta huolimatta tarvitse ihmetellä, miten Baldrickin näppylä liittyy Punaiseen neilikkaan.

Tarkastelin aineistoni sanaleikkikäännöksiä paitsi erilaisten käännösstrategioiden myös luvussa 3 esittelemieni tekstittämisen erityispiirteiden näkökulmasta. Oletin analyysini alkuvaiheessa, että ruututekstejä koskevat tilaan ja aikaan liittyvät rajoitteet olisivat vaikuttaneet jossain määrin kääntäjän tekemiin ratkaisuihin. Ajattelin, että löytäisin aineistosta ainakin jonkin verran sellaisia käännöksiä, joissa sanaleikki olisi muuten mahdollinen, mutta joko tila tai aika asettaisivat sille omat esteensä. Vaikutus osoittautui kuitenkin lopulta vähäisemmäksi kuin olin odottanut. Useimmissa tapauksissa, joissa sanaleikki oli käännetty ei-sanaleikiksi, ei näyttänyt niinkään olevan

⁴ Teos ilmestyi suomeksi vuonna 1935.

kyse ajan tai tilan puutteesta kuin siitä, että toimivaa kohdekielistä sanaleikkiä ei vain ollut tarjolla. Muutama tapaus aineistosta kuitenkin löytyi, ja sisällytän niistä tähän yhden esimerkin havainnollistaakseni lukijalle, mitä tarkoitan puhuessani tila- ja aikarajoitteiden vaikutuksesta käännösratkaisuihin:

Musta kyy ja Percy ovat epäonnistuneet vastikään saamassaan teloittajan tehtävässä pahanpäiväisesti, ja jompikumpi heistä joutuu pian ottamaan syyt niskoilleen.

Lähtöteksti:

Musta kyy: ”Someone’s for *the chop*.”

Käännös:

Musta kyy: “Jollekin käy nyt köpelösti.”

Lähtökielinen sanaleikki perustuu ilmauksen *the chop* homonymisyyteen: sen voidaan yhtäältä ajatella viittaavan potkujen saamiseen ja toisaalta pilkkomiseen tai paloitteluun, mitä tulkintaa jakson teloittamiseen ja giljotiineihin liittyvä teema korostaa. Käännöksestä homonymisyys on sen sijaan pudonnut pois, ja Mustan kyyn repliikki on luettavissa vain ylimalkaisena huomiona tukalasta tilanteesta: ”Jollekin käy nyt köpelösti.” Toisenkinlainen käännösratkaisu olisi kuitenkin periaatteessa mahdollinen. Suomen kielessä on nimittäin olemassa sanonta, joka olisi tämän kohtauksen puitteissa varsin herkullinen: *Jonkun pää joutuu nyt vadille*. Tällainen ratkaisu säilyttäisi paitsi repliikin ensisijaisen, tilille joutumiseen liittyvän merkityksen myös jakson teeman korostaman kaksoismerkityksen. Tässä kohtaa tekstittämiseen liittyvät tila- ja aikarajoitteet kuitenkin astuvat kuvaan mukaan: Mustan kyyn repliikki on lyhyehkö, ja hän lausuu sen suhteellisen nopeasti, minkä jälkeen kuullaankin jo seuraava repliikki. Ruututeksti ei siis voi viipyä ruudussa kuin hetken. Tämä puolestaan merkitsee sitä, että käännöksen on oltava mahdollisimman lyhyt eli merkkimäärältään pieni. Kääntäjän tekemässä ratkaisussa on välilyönnit mukaan lukien 27 merkkiä, kun taas minun ehdottamassani sanaleikin sisältävässä käännöksessä merkkejä on 30. Ajallisesti ahtaassa kohtauksessa kolmen merkin ero voi hyvinkin olla ratkaiseva, joten kääntäjän on täytynyt luopua lähtötekstin kaksoismerkityksestä, vaikka varmasti onkin tullut ajatelleeksi myös toisenlaista ratkaisua. Dynaamisen ekvivalenssin kannalta käännös on eittämättä puutteellinen, sillä nyt kohdekieliseltä katsojalta jää Mustan kyyn sanojen makaaberi monimerkityksisyys ymmärtämättä.

5.4 Yhteenveto

Vaikka aineistoni monelta osin vastasikin taustakirjallisuuden perusteella muodostamiani ennakkoletuksia, tarjosi se myös lukuisia yllätyksiä. Sekä sanaleikkityyppien että käänösstrategioiden osalta aineistoni osoittautui hiukan erilaiseksi kuin olin odottanut.

Ensinnäkin homonymiaan perustuvia sanaleikkejä oli käänöksessä paljon odotettua enemmän. Tulos oli yllättävä siksi, että homonymiset sanaleikit onnistuvat yleensä parhaiten yksitavuisilla sanoilla, kun taas suomen kielen monet suffiksit tупpaavat tekemään sanoista pitkiä ja monitavuisia (kts. sivu 5). Homonymiaan perustuvia sanaleikkejä oli käänöksessä suhteessa jopa enemmän kuin lähtötekstissä. Sanontojen homonymiaan perustuvia eli yhtä sanaa pidempiä homonymisia ilmauksia sen sijaan oli huomattavasti enemmän lähtötekstissä kuin käänöksessä, joten siltä osin oletukseni osui oikeaan.

Kaksikielisiä ja pragmatiikkaan perustuvia sanaleikkejä puolestaan oli vähemmän kuin odotin. Englannin kielessä on historiallisten olosuhteiden seurauksena runsaasti ranskan kielestä rantautuneita lainasanoja, joiden merkitys on vuosisatojen kuluessa eriytynyt merkittävästi alkuperäisestä (Oxford Language Dictionaries Online). Oletin tällaisten samanmuotoisten mutta erimerkityksisten ranskan- ja englanninkielisten sanojen toimivan pohjana useammille sanaleikeille lähdetekstissä, mutta niiden osuus lähdetekstin sanaleikeistä oli lopulta vain yksi prosentti. Myös pragmatiikkaan perustuvia sanaleikkejä oli vähemmän kuin olin oletanut. Toisin kuin vaikkapa romaanissa, televisio-ohjelmassa on mahdollista hyödyntää kielen lisäksi kuvaa ja ääntä sanaleikin luomisessa, minkä olin arvellut näkyvän sanaleikkien määrässä. Kuvaan tai ääneen perustuvien sanaleikkien osuus oli kuitenkin vain muutama prosentti sekä lähtötekstissä että käänöksessä.

Mitä käänösratkaisuihin tulee, ennakkoletukseni osoittautuivat virheellisiksi. Arvelin, että sanaleikki olisi useimmiten käännetty joko sananmukaisesti tai vastaavan retorisen tehokeinon avulla. Syy oletukselleni oli se, että uskoin luvussa 3 käsittelemieni ruututekstejä ohjaavien aika- ja tilarajoitusten ainakin jossain määrin pienentävän kääntäjän mahdollisuuksia keksiä toimivia kohdekielisiä sanaleikkejä. Uskoin myös suomen ja englannin välisten huomattavien rakenteellisten erojen vaikeuttavan käänössanaleikkien luomista. Aineiston analyysi kuitenkin osoitti, että kääntäjä oli onnistunut säilyttämään sanaleikin käänöksessä yli puolessa käänösratkaisuistaan. Löysin aineistosta vain muutaman sellaisen tapauksen, joissa tekstityksen erityispiirteet näyttivät vaikuttaneen käänösratkaisuun.

Aineistossani reilu kolmasosa lähtötekstin sanaleikeistä oli käännetty sananmukaisesti, jolloin joko molemmat tai vain toinen sanaleikin merkityksistä säilyi käännöksessä. Kuten jo mainitsinkin luvussa 4.3, jonkin verran vaihtelua esiintyi siinä, millaisen vaikutelman tällainen sanasanainen käännös synnytti. Toisinaan sanamukaisellakin käännöksellä oli huumoriarvoa, toisinaan taas lopputulos oli lähinnä neutraali eikä herättänyt sen paremmin hilpeyttä kuin kummeksuntaakaan. Joissakin tapauksissa kaksoismerkityksen häviäminen kuitenkin johti myös logiikan häviämiseen tekstistä, ja teki käännöksestä kerrassaan järjettömän (kts. esimerkki sivulla 38). Vaikka tällaiset ratkaisut eivät varsinaisesti juonen ymmärtämistä vaikeutakaan, ne saattavat kuitenkin hämmentää katsojaa ja häiritä tämän keskittymistä. Katsoja saattaa jäädä pohtimaan, jäikö häneltä ehkä jotain ymmärtämättä tai lukiko hän kenties ruututekstin väärin. Silloinkin, kun sananmukainen käännös on sinänsä järkevä ja ymmärrettävä, mutta siitä puuttuu huumori, taustanauru voi saada katsojan tuntemaan, että häneltä on mennyt jotain ohi.

Tutkimukseni edetessä jouduin korjaamaan joitakin ennakkokäsityksiä, joita minulla oli aikaisemmin ollut. Tutkimuksen alussa oletin, että koska aineistonani on lähinnä katsojan naurattamiseen pyrkivä kepeä komediasarja, eivät siinä esiintyvät sanaleikit todennäköisesti sisällä sellaista juonen kannalta olennaista informaatiota, joka olisi tärkeää välittää katsojalle myös tekstityksessä. Arvelin, että käännöksessä tärkeintä olisi sen sijaan vain saada aikaan samanlainen humoristinen vaikutelma kuin lähtötekstissä. Huomasin kuitenkin analyysia tehdessäni, että aineiston sanaleikit ovat komiikan lisäksi merkityksellisiä tekijöitä myös karakterisaation kannalta. Monesti tiettyjen hahmojen suusta kuullaan sarjassa tiettytyyppisiä sanaleikkejä: Mustan kyyn sanaleikit ovat usein nasevia ja älykkäitä, kun taas esimerkiksi Baldrickin vuorosanoissa esiintyy enemmän kömpelöitä ja puisevia, väärinkuultuihin ilmauksiin perustuvia sanaleikkejä. Sarjan kuluessa nämä erityyppiset kielellä leikkittelyt rakentavat osaltaan kuvaa hahmojen luonteesta ja älykkyydestä ja vaikuttavat siihen, miten katsoja suhtautuu heihin. Toisin sanoen kohdekielisen sanaleikin ainoa tehtävä ei olekaan vain katsojan naurattaminen, vaan mahdollisesti myös karakterisaation rakentaminen.

Mitä dynaamiseen ekvivalenssiin tulee, käännösratkaisut olivat vaihtelevia. Kun sanaleikki oli käännetty sanaleikiksi tai muuta vastaavaa retorista tehokeinoa käyttäen, dynaaminen ekvivalenssi säilyi mielestäni kiitettävästi. Sananmukaiset käännösratkaisut puolestaan verottivat ekvivalenssia. Näissä tilanteissa lähtökielistä kohdeyleisöä naurattava repliikki joko väljähtyi neutraaliksi tai jopa muuttui kaksoismerkityksen karistessa tyystin epäjohdonmukaiseksi. Tässä aineistossa dynaamisen ekvivalenssin järkkymistä ei huomaa ainoastaan asiaan perehtynyt tutkija, vaan taustanaurun vaikutuksesta mitä todennäköisimmin myös katsoja itse: nauru osoittaa lähtökieltä

taitamattomallekin katsojalle paikan, jossa hauskuuden olisi pitänyt olla. Jos humoristinen vaikutelma jää puuttumaan käännöksestä, katsojan uppoutuminen saattaa häiriintyä. Tämän kaltaisessa aineistossa dynaamisen ekvivalenssin toteutuminen tai toteutumattomuus on siis poikkeuksellisen konkreettisesti havaittavissa – se ei ole missään tapauksessa pelkkä teoreettinen ideaali.

6 PÄÄTELMÄT

Tutkielmani tarkoituksena oli selvittää, millaisia sanaleikkityyppejä valitsemastani aineistosta löytyy ja millaisia käännösstrategioita niiden kääntämiseen on käytetty. Tahdoin myös tarkastella, millä tavoin ruututeksteille asetetut tekniset rajoitteet kenties ovat vaikuttaneet käännösratkaisuihin. Lisäksi halusin tutkia käännösratkaisuja dynaamisen ekvivalenssin näkökulmasta ja pohtia, miten erilaiset käännösratkaisut vaikuttavat kohdekieliseen katsojaan. Aineistonani toimi britannialaisen tuotantoyhtiön BBC:n tuottama komediasarja *Musta kyy* (engl. *Blackadder*). Omaksuin analyysin välineinä käyttämäni sanaleikkityypit ja käännösstrategiat sanaleikkien tutkimusta käsittelevästä kirjallisuudesta.

Tutkimukseni myötä käsitykseni sanaleikeistä erityisen kiehtovana kääntämisen osa-alueena on vahvistunut entisestään. Sanaleikkien maailmassa tavanomaiset kääntämistä koskevat normit ja konventiot tuntuvat kääntyvän kokonaan nurin päin. Esimerkiksi monitulkintaisuutta on totuttu pitämään toimivan kommunikaation kannalta negatiivisena asiana, ja yleensä ihmisten välisessä viestinnässä pyritäänkin ennen kaikkea selkeyteen ja yksiselitteisyyteen. Sanaleikissä sen sijaan tekstin monitulkintaisuus ei olekaan vain taitamatonta tai huolimattonta viestintää, vaan koko viestin ydin. Taitavassa sanaleikissä viestin monimerkityksisyys voi parhaimmillaan pikemminkin alleviivata viestin varsinaista sanomaa kuin samentaa sitä. Toisaalta sanaleikissä myös tekstin muodon ja merkityksen suhde on poikkeuksellinen. Tavallisesti kääntäjä pyrkii irrottautumaan lähtötekstin muodollisesta rakenteesta ja välittämään ainoastaan tekstin merkityssisällön kohdekielille. Sanaleikissä muoto ja merkitys ovat kuitenkin niin tiiviisti sidoksissa toisiinsa, ettei niiden erottaminen ole aina yksinkertaista tai edes mahdollista. Siksi sanaleikkien parissa painiskeleva kääntäjä joutuu pohtimaan käännösprosessia hieman eri valossa kuin tavallisesti.

Sanaleikkien kääntämistä tutkiessani aloin myös pohtia, voidaanko erilaisia käännösstrategioita asettaa hierarkkiseen järjestykseen keskenään. Joitakin sanaleikkien kääntämistä koskevia tutkimuksia lukiessani sain nimittäin käsityksen, että ainoastaan sanaleikin kääntämistä sanaleikiksi voidaan pitää puhtaasti onnistuneena käännöksenä, kun taas muun retorisen tehokeinon käyttö käännöksessä luetaan jollain tavoin toisluokkaiseksi käännösratkaisuksi, johon on ikään kuin ”tyydyttävä” silloin, kun parempaakaan vaihtoehtoa ei ole tarjolla. Voidaan tietysti ajatella, että jos sanaleikistä joudutaan luopumaan käännöksessä, lähtötekstin tyylistä menetetään jotakin olennaista. Toisaalta asiaa voidaan lähestyä myös funktionaalisen ekvivalenssin näkökulmasta: jos jonkin sanaleikkiä vastaavan retorisen tehokeinon kuten vaikkapa riittelyn avulla onnistutaan täysin tyydyttävästi täyttämään lähtökielisen sanaleikin aiottu funktio, eikö käännöstä ole silloin

pidettävä kaikin puolin onnistuneena? Kenties kyse on siitä, että sanaleikin keksimisen vaatima nokkeluus sekä sen poikkeuksellinen haastavuus juuri käännöstilanteessa nostavat sanaleikin kääntäminen sanaleikiksi -käännösstrategian arvoa tutkijan silmissä.

Tutkimukseni alussa minulla oli voimakas oletus siitä, että tekstittämisprosessia ohjaavat aikaa ja tilaa koskevat tekijät kuten esimerkiksi käännöksen käytettävissä oleva pienehkö merkkimäärä vaikuttaisivat huomattavasti kääntäjän mahdollisuuksiin luoda kohdekielisiä sanaleikkejä.

Todellisuus oli kuitenkin toinen: havaitsin aineistossa vain muutaman sellaisen tapauksen, joissa aika- tai tilarajoitteet näyttivät toimineen kääntäjää vastaan ja tehneen teoriassa saatavilla olevasta kohdekielisestä sanaleikistä käyttökelvottoman. Muutoin kääntäjä oli onnistunut rajoitteista huolimatta säilyttämään kunnioitettavan osan sanaleikeistä käännöksessään. Tämä osoittaa mielestäni sen, että tekstittäjä ei ole lainkaan niin tukalassa asemassa kuin voisi äkkiseltään luulla. On totta, että tekstittäjä joutuu painiskelemaan monen sellaisen käännökseen vaikuttavan tekijän kanssa, joista vaikkapa romaanin kääntäjän ei tarvitse huolehtia, kuten esimerkiksi lukuaika, tiivistäminen ja kuvanleikkaukset. Toisaalta tekstittäjällä on käännöksensä tukena kuva ja ääni, jotka parhaimmillaan täydentävät käännöstä siltä osin kuin edellä mainitut tekijät sitä verottavat. Aineistoni mielestäni osoittaa, että ammattitaitoinen kääntäjä onnistuu kyllä menestyksekkäästi käyttelemään sanansa säilää hiukan ahtaammissakin puitteissa.

Jatkotutkimusta ajatellen olisi mielenkiintoista perehtyä konkreettisemmin sanaleikkien kääntämisen ja dynaamisen ekvivalenssin suhteeseen. Voitaisiin esimerkiksi toteuttaa jonkinlainen reseptiotutkimus, jossa selvitetäisiin yhtäältä lähtökielisten sanaleikkien vaikutusta lähtökieliseen yleisöön ja toisaalta vastaavien käännösten vaikutusta kohdekieliseen yleisöön ja verrattaisiin tuloksia toisiinsa. Tässä tutkimuksessa olen dynaamisen ekvivalenssin toteutumista arvioidessani joutunut turvautumaan lähinnä olettamuksiin ja omaan henkilökohtaiseen katselukokemukseeni. Reseptiotutkimuksen avulla voitaisiin kuitenkin saada autenttista tietoa useiden vastaanottajien kokemuksista. Tällaisen tutkimuksen avulla voitaisiin saada vastauksia esimerkiksi seuraavanlaisiin tutkimuskysymyksiin: Onko lähtökielisten ja kohdekielisten sanaleikkien vaikutus vastaanottajiin samankaltainen? Eroaako kohdekielisten katsojien reaktio lähtökielisestä yleisöstä silloin, kun sanaleikki on käännetty jotenkin muuten kuin sanaleikiksi? Jos käännös on sanasanainen ja humoristinen vaikutelma jää uupumaan, miten taustanaurun kuuleminen vaikuttaa kohdekieliseen katsojaan? Onko havaittavissa eroavaisuuksia lähtökieltä taitavien ja sitä taitamattomien katsojien välillä? Ainakin näistä seikoista olisi mielestäni erittäin kiinnostavaa saada empiiristä tietoa.

Uskon oman tutkimukseni ja sanaleikkien kääntämistä koskevan tutkimuksen ylipäättään olevan siksi tärkeää, että sanaleikki on lopulta varsin usein käytetty retorinen tehokeino erilaisissa teksteissä, joihin törmäämme päivittäin. Tutkimusprosessini kuluessa huomasin, että tarkkaavainen kuulija tai lukija voi havaita yllättävän paljon sanaleikkejä ympäröivässä tekstitulvassa, oli kyse sitten televisiossa kuullusta puheesta tai vaikkapa mainoksista. Sanaleikeissä ei myöskään aina ole kyse vastaanottajan naurattamisesta, vaan niillä voi olla painavampikin funktio esimerkiksi huomion kiinnittämisessä tärkeään asiaan. Sanaleikki on toisin sanoen viestintää, parhaimmillaan hyvinkin purevaa sellaista. Tästä syystä sanaleikit ovat mielestäni ansainneet paikkansa käännöstieteen tutkimuksessa: kääntäjä on viestinnän ammattilainen, ja sellaisena hänellä tulee olla työkaluja myös sanaleikkien kaltaisten retoristen tehokeinojen käsittelyyn. Vain siten kääntäjän on mahdollista välittää kulloinenkin viesti laimentumattomana kieleltä toiselle.

7 LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Blackadder. Käsikirjoitus Richard Curtis, Rowan Atkinson ja Ben Elton. Ohjaus Martin Shardlow, Mandie Fletcher ja Richard Boden. Rooleissa Rowan Atkinson, Tony Robinson, Tim McInnery, Hugh Laurie, Stephen Fry, Miranda Richardson. BBC Worldwide Ltd/Pan Vision Oy 2002, DVD-julkaisu.

Rönning, Ilse. *Musta kyy* -sarjan suomenkielinen tekstitys. Nelonen.

Tutkimuskirjallisuus

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

Assis Rosa, Alexandra 2001. "Features of Oral and Written Communication in Subtitling." Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (toim.) *(Multi) Media Translation*. Amsterdam: Benjamins. 213–222.

Collins Cobuild English Language Dictionary 1987. Lontoo: Collins.

The Concise Oxford Dictionary of Current English 1995. Oxford: Oxford University Press.

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

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

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

- Delabastita, Dirk 1997. "Introduction." Delabastita, Dirk (toim.) *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing. 1–22.
- de Vries, Anneke & Verheij, Arian J. C. 1997. "A Portion of Slippery Stones. Wordplay in Four Twentieth-Century Translations of the Hebrew Bible." Delabastita, Dirk (toim.) *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing. 67–94.
- Díaz Cintas, Jorge ja Aline Remael 2006. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Fried Green Tomatoes*. Käsikirjoitus Fannie Flagg ja Carol Sobieski. Ohjaus Jon Avnet. Rooleissa Kathy Bates, Mary Stuart Masterson, Mary-Louise Parker, Jessica Tandy. Universal Pictures, 1991.
- Gottlieb, Henrik 1994. "Subtitling: diagonal translation." *Perspectives: Studies in Translatology* 1. 101–121.
- Gottlieb, Henrik 1997. "You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay." Teoksessa: Dirk Delabastita (toim.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing. 207–232.
- Herkman, Juha 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Ivarsson, Jan 1992. *Subtitling for the media: a handbook of an art*. Stockholm: Transedit.
- Juva, Kersti 2013. "Sanastopulmia." URL: <http://www.kotus.fi/index.phtml?8958_m=10397&s=4333> Luettu 1.2.2014.
- Landers, Clifford E. 2001. *Literary Translation: A Practical Guide*. Bristol: Multilingual Matters Ltd.
- Leppihalme, Ritva 1996. "Caught in the Frame: A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay." *The Translator* 2 (2). 199–218.

- Leppihalme, Ritva 1997a. *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- Leppihalme, Ritva 1997b. ”Kallis meni halpaan: sanaleikkien kääntämisestä.” *Kääntäjä* 3 (3).
- Nash, Walter 1985. *The language of humour*. London: Longman.
- Nida, Eugene A. & Taber, Charles R. 1974. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E. J. Brill.
- Nurmi, Timo 2004. *Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja*. Helsinki: Gummerus.
- Nykysuomen sanakirja* 1980. Helsinki: WSOY.
- Oxford Language Dictionaries Online. ”Difficulties in French.” URL:
<<http://www.oxfordlanguagedictionaries.com/Public/PublicResources.html?direction=b-fr-en&sp=S/oldo/resources/fr/Difficulties-in-French-fr.html>> Luettu 22.2.2014.
- Ritala, Elina 2010. *Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Sex and the City*. Pro gradu - tutkielma. Käännöstiede (englanti), Tampereen yliopisto.
- Vertanen, Esko 2007. ”Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina.” Teoksessa: Oittinen Riitta ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä – Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print. 149–170.
- Werner, J. Ritter 2001. ”Text and Context in Multimedia Translation.” Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (toim.) (*Multi Media Translation*). Amsterdam: Benjamins. 51–64.
- Zabalbeascoa, Patrick 1994. ”Factors in dubbing television comedy.” *Perspectives: Studies in Translatology* 1. 89–100.

ENGLISH SUMMARY

Translation of Wordplay in the Comedy Series *Blackadder*

INTRODUCTION

Wordplay is an inherent characteristic in most human languages because the linguistic features that make wordplay possible are nearly universal (Delabastita 1993, 229). For this reason translators also encounter puns in their work, and they need to reflect on the various questions related to translating wordplay. The significance of wordplay should also not be underestimated. At its best, wordplay is a sign of impressive verbal dexterity, a device that a skillful writer may use to emphasise his or her message and to catch the reader's attention. Wordplay can also contribute to the overall tone and atmosphere of a text and hence the translation of wordplay should also be regarded as a matter of importance. The translation of wordplay has indeed been analysed from a number of different perspectives, ranging from research on Bible translation to Shakespeare's plays. This subject has also been discussed by scholars such as Walter Nash (1985), Dirk Delabastita (1993, 1994) and Henrik Gottlieb (1997). Moreover, several master's theses in Finland have also been written on the translation of wordplay, including the works of Kati Huhtala (1999) and Elina Ritala (2010).

This study examines the translation of wordplay from the perspective of audiovisual translation, or more specifically, subtitling. The data were collected from the British comedy series *Blackadder*, which was originally aired in the United Kingdom from 1983 to 1989, as well as the series' Finnish subtitles, which were composed by translator Ilse Rönning. The purpose of this study is to determine which types of wordplay may be detected in the data and which strategies have been employed in translating them. Particular attention is paid to the technical constraints that govern the process of subtitling and that may affect the translator's solutions. The entire analysis is conducted with special reference to the theory of *dynamic equivalence*, formulated by Eugene A. Nida and Charles R. Taber.

The study first introduces the general theoretical background of wordplay by examining the various linguistic features and other components that are relevant to the structure of a pun as well as the different pun types and possible categorisations. The analysis then proceeds to examine the

translation of wordplay, by first briefly discussing the special considerations of subtitling, and subsequently focusing on pun translation and different translation strategies in the light of this audiovisual context. Finally, the reader is introduced to the theory of *dynamic equivalence*, insofar as it is applicable in the context of wordplay and subtitling. After outlining the theoretical background for the research, a description of the research method is provided, followed by a brief introduction of the research data. The central portion of this study focuses on the analysis of the research data, illustrating the observations that are made by examples extracted from the data and summarising the findings at the end of the chapter. The study concludes by reflecting on the significance of the findings and by suggesting possible themes for further research.

ON THE NOTION OF WORDPLAY

The term ‘wordplay’ is defined in the *Collins Cobuild English Language Dictionary* (1987) as ‘making jokes by using the meanings of words in an unusual, amusing, or clever way’. While this definition serves well enough as a cursory introduction to the concept of wordplay, it is too general and inaccurate to be useful in the context of this study. A more functional definition is imperative if one is to examine wordplay analytically and to avoid methodological vagueness (Gottlieb 1997, 208). In my opinion, the most comprehensive and practical definition of wordplay has been introduced by Dirk Delabastita (1996, 128):

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

Wordplay, or punning, is therefore, in essence, playing with linguistic items such as words and phrases that are similar in form but different in meaning. According to Delabastita (1996, 128), the formal similarity between words usually relates to one of four categories, namely 1) **homonymy**, which refers to identical spelling and pronunciation (for example, *stalk* [the stem of a plant] and *stalk* [to follow a person persistently]), 2) **homophony**, which refers to identical pronunciation but different spelling (for example, *two* [a cardinal number] and *too* [in addition]), 3) **homography**, which refers to identical spelling but different pronunciation (for example, *bow* [a weapon for shooting arrows] and *bow* [to bend one’s body as a sign of respect]) and 4) **paronymy**, which refers to minor differences in both spelling and pronunciation (for example, *hail* [to salute or greet] and *hate* [to feel hostility toward]). In addition, each of the aforementioned categories of wordplay may be further separated into horizontal and vertical wordplay; when a wordplay is horizontal, the core

items of the wordplay both exist in the text side-by-side (for example, ‘*Counsel* for *council* home buyers’), while in a vertical wordplay, they coexist in the same spot, one on top of the other, as it were (e.g. ‘Pyromania – a *burning* passion’). The linguistic features that may be employed in creating a pun include the phonological and syntactic structure of a language as well as its lexical and morphological development (Delabastita 1993, 102–116). In the case of audiovisual material, a pun may also exploit its polysemiotic context and be partly based on a non-verbal element, such as an image or sound effects (Ritala 2010, 30). Besides Delabastita, other researchers have also established their own classifications of different wordplay types, including Henrik Gottlieb (1997) and Walter Nash (1985). These classifications are predominately founded on the same linguistic features that form the basis of Delabastita’s categorisation, although they do distinguish a greater number of categories than Delabastita.

The classification used to analyse wordplay in this study is based on Elina Ritala’s (2010) categorisation; I have modified Ritala’s classification to some extent to make it more suitable for the purposes of this study. The modified classification consists of five main categories, determining which linguistic feature has been employed in the pun, namely **phonetic puns** (wordplay based on phonetic similarity), **morphological puns** (wordplay based on the manipulation of morphemes), **semantic puns** (wordplay based on manipulating lexical elements), **pragmatic puns** (wordplay based partly on the context in which it is composed), and **syntactic puns** (wordplay based on syntactic ambiguity). These categories, with the exception of the syntactic category, are further divided into a total of ten subcategories, specifying the linguistic (and contextual) basis of the pun: the phonetic category comprises *homophony* and *paronymy*; the morphological category consists of *neologisms*, *literal puns*, and *combined words*; the semantic category comprises *homonymy*, *phrasal homonymy*, and *bilingual puns*; and, finally, the pragmatic category includes those puns in which *image supports one of the pun’s possible interpretations* and *modified idioms and allusions*. The syntactic category has no subcategories, consisting only of those puns that are based on syntactic ambiguity.

In addition to being formally similar, the linguistic structures exploited in a pun must differ in meaning. However, as Delabastita (1993) points out, it is important to distinguish the *linguistic meaning* of a word from the recipient’s *interpretation*. In the case of wordplay, only the linguistic meaning is relevant. This means that other rhetorical devices that involve a confrontation of two different meanings, such as irony, are not considered to be instances of wordplay. (Delabastita 1993, 86–96.)

As for the ‘communicative significance’ referred to in Delabastita’s definition of wordplay, this pertains to the idea that only *intentional* ambiguity is actual wordplay; all unintentional ambiguities, such as slips of the tongue, are irrelevant in this context. However, as the intention of the speaker or writer cannot always be ascertained, the text itself may be used to determine whether or not a pun is intentional: wordplay is usually constructed in a specific textual environment that is designed to draw attention to the pun and to bring out the intended double meaning. In an audiovisual text such as a television programme, sound or image may be used to accentuate the location of the pun (cf. pragmatic puns). (Delabastita 1996, 129–132.)

According to Ritva Leppihalme (1996 & 1997b), certain types of wordplay are more easily produced in one language than another. For example, puns based on homophony and homonymy often favour short, monosyllabic words and are therefore more readily used in languages such as English. Finnish words, on the other hand, tend to be long and polysyllabic due to the many different types of suffixes attached to them, making phenomena such as homophony a somewhat rare occurrence. It is thus more common for Finnish puns to employ the difference between the literal and the figurative meaning of an expression (cf. literal puns). (Leppihalme 1996, 212 and 1997b, 3.)

TRANSLATING WORDPLAY

On subtitling

Subtitles constitute a form of audiovisual translation that is intended to provide a target-language rendering of the original dialogue, soundtrack and discursive elements of a film or television programme, and are usually displayed at the bottom of the screen. All subtitled programmes employ three basic elements: sound, image and written text. The interaction between these elements as well as the viewer’s ability to read written text at a certain speed set the parameters for the subtitling process. (Díaz Cintas & Remael 2007, 8–9).

As a part of a multimodal medium, subtitles must function in complete synchrony with the other elements, namely sound and image. No inconsistency should exist between what is said in the subtitles and what can be seen or heard on the screen (unless, of course, the inconsistency is deliberate and intended to produce an effect such as humour). (Díaz Cintas & Remael 2007, 9.) Furthermore, subtitles must follow the rhythm of the dialogue as closely as possible, appearing on

screen at the precise moment when a character begins to speak and disappearing as soon as (s)he is finished. Therefore, an unnecessarily lengthy subtitle for a brief remark or vice versa is not appropriate. (Vertanen 2007, 152.) Timing is also of particular importance when subtitling comedy; subtitles must deliver the punch lines at the very same moment as they are heard in the original dialogue. Otherwise the intended humorous climax will be ruined. The significance of timing is further emphasised whenever a laugh track is included in the subtitled programme, as the laughter is an unmistakable indicator of where the punch line ought to have been.

Subtitles are also restricted in terms of length, as they must both adapt to the width of the screen (Días Cintas & Remael 2007, 9) and refrain from obstructing the image. Subtitles may consist of no more than two lines, one line comprising a maximum of 30 characters. A full two-line subtitle must stay on the screen for approximately five seconds in order for the average viewer to be able to read it. (Vertanen 2007, 151, 154.) These considerations compel the subtitler to condense the translation as much as possible, omitting anything that is not absolutely necessary for understanding the message of the source text. For this reason, subtitles can never provide a completely inclusive or detailed translation of a film or programme. (Días Cintas & Remael 2007, 145–146.)

Subtitling wordplay

Translating wordplay is complex. The challenging nature of translating puns ensues from the structural differences between languages; wordplay will often be based on a particular linguistic feature in the source language that has no equivalent in the target language. These features may include, for example, specific homophones or idioms or certain grammatical rules. (Delabastita 1994, 223.) Languages also tend to differ in terms of their semantic structure so that a word that is ambiguous in the source language may not be so in the target language, or it may have entirely different connotations (Alexieva 1997, 141). Occasionally, wordplay may also require certain culture-specific knowledge in order to be understood (Leppihalme 1997b, 3).

Due to the structural and semantic differences between languages, it is rather impossible to translate a pun in a word-for-word manner while also preserving the original play on form and meaning. Indeed, it is generally accepted that in the context of translating wordplay, the *function* of the source-language pun is more important than its linguistic form. According to Leppihalme (1997b, 3), the translator should seek to render the effect of the original pun rather than remain faithful to the source-language vocabulary or grammatical structure. From this perspective, a target-language

pun that differs from the original in terms of its structure and vocabulary, but manages to produce a similar impression, can be regarded as being more faithful to the source text than a “verbatim” translation.

However, in the polysemiotic framework of a subtitled television programme, the setting is more complicated. As Gottlieb (1997, 210) points out, wordplay on television does not necessarily consist solely of verbal elements, but may also employ other channels of discourse, such as image or sound effects. Naturally, the polysemiotic structure of the original wordplay must also exist in the target-language pun. Otherwise the translator runs the risk of creating an inconsistency between subtitles and the other elements. In brief, in these instances, the translation may be more confined to the structure of the original wordplay than it normally would be.

Despite the challenging nature of translating wordplay, it is far from being an impossible task. Several researchers have produced a range of strategies for translating puns, including Delabastita (1996), Leppihalme (1997b) and Gottlieb (1997). As none of these strategy compilations as such fully accommodates the data examined in this study, I have compiled a list of my own for the purpose of this study, by selecting the appropriate strategies from existing compilations. In this study, translation solutions are analysed using the following classification: 1) source-language wordplay is rendered as target-language wordplay, which may differ from the original in terms of its formal or semantic structure; 2) source-language wordplay is translated by means of another rhetorical device, such as rhyming or alliteration; 3) source-language wordplay is rendered verbatim, preserving either both or only one of the meanings contained in the original.

In addition to the three translation strategies introduced above, I will examine the translation solutions in my data in light of *dynamic equivalence*. Dynamic equivalence (also referred to as *functional equivalence*), a concept introduced by Eugene A. Nida and Charles R. Taber (1974), refers to the idea that a translation should have a similar impact on its recipients as the source text has on the original audience (ibid. 24). This means, for example, that if the source text is funny, then the translation must also be funny. Yet, due to the different cultural and historical contexts of the source text and the translation, their impact can never be completely identical, but the dynamic equivalence between the two should nonetheless be as high as possible (Nida & Taber 1974, 24). Dynamic equivalence provides a useful viewpoint for analysing the translation of wordplay. For example, one may examine how well the different translation strategies manage to attain dynamic equivalence, and what happens if dynamic equivalence is lost.

METHOD AND RESEARCH DATA

Both qualitative and quantitative methods were used to analyse the data. First, all instances of wordplay were identified in the source language and then compared to their corresponding translations. The translations were then classified according to the translation strategy employed, and evaluated both in terms of dynamic equivalence and in consideration of the special technical issues that are connected to subtitling. In order to determine which types of wordplay were present in the data, each pun was classified according to its type. To compare the frequency of the different wordplay types and to detect the possible differences between the source language and the target language in terms of which wordplay types were the most common, the percentage of each type in relation to the total number of puns were calculated.

The data were collected from the dialogue of the BBC British sitcom *Blackadder* as well as the Finnish subtitles composed by translator Ilse Rönnerberg. This show consists of a total of four series. Each series is set in a different historical period, beginning with the year 1485 at end of the British Middle Ages, and concluding with the First World War in 1917. Although set in different eras, all series are centred on the eponymous Edmund Blackadder, a quick-witted and cynical opportunist, and his feeble-minded dogsbody, Baldrick. The duo is accompanied in each series by a set of minor characters, several of whom appear in more than one series.

ANALYSIS AND DISCUSSION

The analysis revealed that in both the source text and the translation, the predominant wordplay type was homonymy, constituting 30% of the source-language puns and 38% of the target-language puns. The high number of homonymic puns in the translation was unexpected, since, as already mentioned earlier, homonymy is usually thought to be a somewhat rare occurrence in Finnish. Phrasal homonymy, on the other hand, was more frequent in the source text than the translation, comprising 20% of the source-language puns and 6% of the target-language puns. In contrast, literal puns and paronymy were frequent in both texts, with literal puns comprising 19% of the source-language puns and 25% of the target-language puns, and paronymy constituting 14% of the source-language puns and 21% of the target-language puns. The frequency of literal puns and paronymy was expected, since both wordplay types are relatively easy to devise in most languages. Homophony comprised 7% of the source-language puns and only 3% of the target-language puns. The small number of homophonic puns in the translation was anticipated; Finnish words are largely

pronounced as they are written, making the existence of two differently spelt but similarly pronounced words all but impossible. English spelling is not phonetic, and consequently, the English language contains a larger number of homophonic expressions. The remaining pun types, namely neologisms, bilingual puns, combined words, and puns based on pragmatics or syntax, were rare. Each of them comprised less than 5% of the total number of puns in the source text or the translation.

In terms of the translation strategies used, 52% of the source-language puns were rendered as target-language puns, which is a respectable number considering the challenging nature of translating wordplay and the technical constraints connected to the subtitling process. Verbatim translations of source-language wordplay comprised 36% of the data. In a few instances, this strategy more or less succeeded in preserving the humorous effect of the source-language pun. Occasionally, however, a verbatim translation resulted in almost nonsensical utterances, with one of the intended meanings of the source-language pun being lost. The strategy of translating source-language wordplay by way of some other rhetorical device, such as alliteration, was employed in 12% of the translation solutions. This strategy, although considerably less frequent than the other two strategies, resulted in many successful translations, which managed to maintain the humorous impression of the source text even though the pun itself was lost.

In the light of dynamic equivalence, the first and third strategies were the most successful, as they were best able to preserve the humorous impression of the source text. Even when the wordplay itself was lost in translation, the translation was able to attain dynamic equivalence with the source text through the clever use of other rhetorical devices. Verbatim translations, however, occasionally resulted in a loss of dynamic equivalence. This strategy could either strip the translation of the intended humorous effect or, in some cases, render the translation unintelligible, thereby almost certainly losing the intended impression on the viewer. Furthermore, the laugh track used in *Blackadder* only served to highlight these disruptions in dynamic equivalence, possibly causing the viewer to doubt the reliability of the subtitles. In all, however, apart from these occasional lapses, the translation succeeded in attaining dynamic equivalence with the source text.

Finally, the analysis revealed that the technical constraints that are connected to the subtitling process apparently had very little effect on the translator's solutions. Moreover, the translation strategies adopted did not seem to have been affected by the temporal and spatial concerns involved in subtitling. The loss of wordplay more likely resulted from linguistic difficulties, such as being unable to create a target-language pun that would fit the required context in terms of its meaning.

CONCLUSION

The purpose of this study was to examine the different types of wordplay that occurred in the research data and analyse the strategies employed in translating them. Special consideration was given to the realisation of dynamic equivalence in the translation. Although tentative conclusions may be drawn on the basis of the analysis, it is important to note that most observations presented in it are based on assumptions and subjective interpretations of the research data. These observations could be verified by way of a reception study, which would provide authentic information on aspects such as how an average target-language audience perceives the different translation strategies discussed in this study and whether the loss of dynamic equivalence affects the viewer's impression of the programme. Wordplay and subtitling as such have been studied rather extensively by several researchers, but examining them in the context of dynamic equivalence yields an interesting angle to these two areas of research and certainly warrants further attention.