

**Från *Plain Awful* till *Avskyvärld* – lek med ord i Don
Rosas *Kalle Anka*-serier och översättningar av dem
till svenska**

Sinikka Kostiainen-Kiiveri

Avhandling pro gradu

Språkexpertprogrammet, Nordiska språk

Institutionen för språk- och översättningsvetenskap

Humanistiska fakulteten

Åbo universitet

Juni 2023

The originality of this thesis has been checked in accordance with the University of Turku quality assurance system using the Turnitin OriginalityCheck service.

Avhandling pro gradu

Språkexpertprogrammet, Nordiska språk

Sinikka Kostianen-Kiiveri

Från *Plain Awful* till *Avskysvärld* – lek med ord i Don Rosas *Kalle Anka*-serier och översättningar av dem till svenska

Antal sidor: 70 s., 8 s. bilagor

Lek med ord är en naturlig del av språket och kommunikationen mellan människor. Därtill har lek med ord en viktig roll i populärkulturen, bland annat i humoristiska tv-serier och litteratur. I avhandlingen behandlas lek med ord i engelska och svenska *Kalle Anka*-serier från en översättningsvetenskaplig synvinkel. Syftet är att kartlägga lek med ord i materialet och analysera deras frekvens och översättningsstrategier.

Det empiriska materialet består av femton *Farbror Joakim*- och *Kalle Anka*-historier från 1980-talet, skapade av serietecknaren Don Rosa. I undersökningen analyseras både engelska originalserier och översatta svenska versioner av serierna. Lek med ord har kategoriserats som homonymi, homofoni, homografi och paronymi, samt allitteration, assonans, slutrim, metafor, liknelse, idiom eller upprepning. Översättningsstrategierna analyseras enligt Dirk Delabastitas modell (1993) och belyses med kvalitativt analyserade exempel.

Resultaten visar att det finns sammanlagt 225 kategoriserade fall av lek med ord på engelska och 208 på svenska i materialet. Den vanligaste ordlekstypen i originaltexten är homonymi, medan paronymi dominerar i översättningen. Analysen av översättningsstrategier visar att största delen av lek med ord (73 %) har översatts som lek med ord. I översättningsprocessen har 36 fall försvunnit, medan 24 nya fall av lek med ord har skapats. En liten andel, 7 fall, har kopierats till översättningen i sin ursprungliga engelska form.

Humor är centralt i *Kalle Anka* och språket används mångsidigt i skapandet av lek med ord. Generellt sett är fördelningen av de olika typerna av lek med ord snarlik på båda språken, och tack vare kompensering har balansen i mängden humoristisk lek med ord bevarats tämligen bra i översättningen. Vidare forskning kunde fokusera på Don Rosas övriga produktion, exempelvis översättningar av hans tidiga och senare serier kunde jämföras. Vad gäller humor i *Kalle Anka*, är allusion och ironi möjliga teman att undersöka närmare liksom även kraftuttryck och förvrängningar av egennamn.

Nyckelord: humor, Kalle Anka, lek med ord, multimodalitet, ordlekar, serier, översättning

Innehållsförteckning

1 Inledning	5
1.1 Syfte och frågeställningar	5
1.2 Material och metod	6
1.3 Avhandlingens disposition	7
2 Tecknade serier och språket i dem	9
2.1 Seriernas historia i nötskal	9
2.2 <i>Kalle Anka</i> -serier	11
2.2.1 Tidigare forskning om <i>Kalle Ankor</i>	13
2.3 Don Rosa	13
2.4 Seriespråket	15
2.5 Seriernas multimodalitet	19
3 Kategorisering av lek med ord	22
3.1 Humor i serier	22
3.2 Vad är lek med ord?	23
3.3 Fyra kategorier för ordlekar	25
3.4 Kategorier för övrig lek med ord	27
3.4.1 Allitteration, assonans och slutrim	28
3.4.2 Metafor, liknelse och idiom	29
3.4.3 Upprepning	29
3.5 Översättningsforskning om serier och lek med ord	30
4 Analys av materialet enligt kategorier för lek med ord	32
4.1 Fördelning av lek med ord i den engelska originaltexten	32
4.1.1 Ordlekar i den engelska originaltexten	32
4.1.2 Övrig lek med ord i den engelska originaltexten	34
4.2 Fördelning av lek med ord i den svenska översättningen	38
4.2.1 Ordlekar i den svenska översättningen	38

4.2.2	Övrig lek med ord i den svenska översättningen	40
4.3	Jämförelse av resultat	43
5	Översättning av lek med ord i materialet	47
5.1	Särdrag i översättning av lek med ord i serier	47
5.2	Översättningsstrategier och deras användning i materialet	49
5.2.1	Lek med ord > lek med ord	51
5.2.2	Lek med ord > icke-lek med ord	59
5.2.3	Lek med ord > noll	61
5.2.4	Direkt kopiering	62
5.2.5	Överföring	63
5.2.6	Tillägg	64
5.3	Diskussion om resultat	66
6	Avslutning	69
	Litteratur	71
	Lyhennelmä	75

1 Inledning

Att leka med ord är naturligt vid användning av språket. Alla uttrycker vi oss med kvicka repliker och fyndiga svar om tillfälle ges. Ordlekar är alltid flertydiga, och de förekommer såväl i vardagligt språk som i litteratur av olika slag. Lek med ord, som hör först och främst till talspråk och ledig stil, anses olämpligt i faktatexter. Denna avhandling, som utgör en fortsättning på min kandidatavhandling (Kostiainen-Kiiveri 2021), fokuserar på lek med ord som förekommer i skriven text, men som dock representerar ledigt talspråk – lek med ord i *Kalle Anka*-serier. Serierna är väldigt populära i Finland och de är kända för sitt fyndiga och vårdade språk; serierna innehåller ofta olika vitsar och roliga uttalanden.

En av *Kalle Anka*-tecknarna är speciellt känd för flertydigt språk och det är den amerikanske Don Rosa. Rosa började sin tecknarkarriär i mitten av 1980-talet och han har skrivit och tecknat tiotals *Kalle Anka*-historier. I Finland publicerades hans första serier år 1990. Han är mycket omtyckt i Finland och har besökt landet flera gånger. Själv har jag kommit i kontakt med *Kalle Anka*-serier redan som fyraåring och njutit stort av de fascinerande äventyren, som innehåller allmänutbildande, mångsidig faktakunskap samt kombinerar text och bild.

Det teoretiska sammanhanget för min undersökning är lingvistisk text- och stilanalys från ett översättningsvetenskapligt perspektiv och forskningsteman som behandlar språket i serier. Det finns också ett specifikt forskningsområde som fokuserar på ordlekar och deras översättning, med exempelvis översättningsstrategier och -principer, översättningens historia eller kulturell identitet som forskningstema. Mestadels har serietidningar undersökts inom språkvetenskap, men ordlekar har inte stått i fokus i någon särskilt stor utsträckning. Denna undersökning bidrar alltså till den lingvistiska forskningen kring lek med ord i serier från en översättningsvetenskaplig synvinkel.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med avhandlingen är att kartlägga, kategorisera och analysera lek med ord i serietecknaren Don Rosas serier om farbror Joakim och Kalle Anka från 1980-talet samt studera översättningen av dem från engelska till svenska. De svenska översättningarna jämförs med de engelska originaltexterna och därigenom fokuseras olika drag och skikt i lek med ord, med anknytning till såväl språket som seriernas multimodalitet.

Med största sannolikhet finns det drag i lek med ord som är svåra eller omöjliga att översätta så att hela betydelseinnehållet och en eventuell stilistiskt motiverad form bevaras. Ett av syftena är således att betrakta översättningsstrategier, det vill säga relationen mellan den engelska leken med ord och de svenska översättningsmotsvarigheterna, och klarlägga i vilken utsträckning formen och betydelsen i lek med ord har bibehållits, förändrats eller till och med blivit ööversatta. För att nå det presenterade syftet utgår jag från följande forskningsfrågor:

- 1) Vilka fall av lek med ord påträffas i serierna på originalspråket engelska och målspråket svenska?
- 2) Vilka olika typer av lek med ord kan urskiljas i materialet?
- 3) Vilka motsvarigheter får engelsk lek med ord i svensk översättning?
- 4) Vilka översättningsstrategier har använts och i vilken mån?
- 5) Vilken är relationen mellan originaltexten och översättningen med avseende på lek med ord?

För det första måste all potentiell lek med ord identifieras och excerperas i materialet. I enlighet med den andra forskningsfrågan definierar jag olika typer av lek med ord i materialet genom att kategorisera fallen och visa resultaten i diagram. Detta innebär en närmare analys av fallen och deras gemensamma drag. Med hjälp av den tredje och fjärde frågan går jag in på eventuella skillnader mellan de engelska och svenska versionerna och undersöker hurdana lösningar översättaren har använt. Den femte frågan ger upphov till en bredare analys av den empiriska undersökningens resultat med tanke på olika typer av lek med ord, deras frekvens samt översättningsstrategier.

1.2 Material och metod

Som material använder jag mig av *Farbror Joakim*- och *Kalle Anka*-serier av serietecknaren Don Rosa. Jag har valt att begränsa materialet till hans produktion från 1980-talet. Orsaken till avgränsningen är att Rosas karriär som *Kalle Anka*-tecknare startade på 1980-talet och det är först och främst då han använde ett mer mångskiktat språk i sina serier (Rosa 2020b:173). Med tanke på forskningstemat har jag utslutit tre serier som Rosa har illustrerat, men inte skrivit. Historierna i materialet är femton till antalet (de ursprungliga publiceringsåren anges inom parentes): *The Son of the Sun/Solens son* (1987), *Nobody's Business/Företagarna som inte förtog sig* (1987), *Mythological Menagerie/Ett mytologiskt menageri* (1987), *Recalled Wreck/Väl bilbehållen* (1987), *Cash Flow/Pengaflödet* (1987), *Fit To Be Pied/Samling vid*

pumpen (1988), *Fir-Tree Fracas/En gran att minnas* (1988), *Isolated Luck/Den stora skvimptävlingen* (1988), *Last Sled to Dawson/Sista släden till Dawson* (1988), *Metaphorically Spanking/Tre stilfulla skolkare* (1988), *The Crocodile Collector/Krokodilsamlaren* (1988), *His Fortune on The Rocks/En bergvinnare* (1988), *Return to Plain Awful/Åter till Avskyrvärld* (1989), *The Curse of Nostrildamus/Medaljens baksida* (1989) och *His Majesty, McDuck/Hans majestät Joakim* (1989). På svenska har historierna publicerats bland annat i tidningen *Kalle Anka & Co* och i olika samlingsverk.

I undersökningen används två verk ur bokverket *The Don Rosa Library*; del 1 som heter *Uncle Scrooge and Donald Duck: The Son of the Sun* samt del 2 som heter *Uncle Scrooge and Donald Duck: Return to Plain Awful*, båda utgivna år 2014. Utöver de engelska versionerna används de svenska översättningarna av verken ur *Don Rosa biblioteket*. Del 1 bär namnet *Farbror Joakim och Kalle Anka: Solens son* och del 2 *Farbror Joakim och Kalle Anka: Åter till Avskyrvärld*. Dessa publicerades år 2020. Översättningen är av Stefan Diös, men texterna är reviderade av redaktören Claes Reimerthi. Revideringarna har huvudsakligen att göra med lokalisering av berättelserna, som har förändrats för att bättre motsvara originalet (Lundström 2021).

De huvudsakliga arbetsmetoderna vid undersökning av materialet är kategorisering, analys och tolkning. Både de engelska och de svenska versionerna av lek med ord har excerperats och delats in i kategorier. Innehåll och betydelse av lek med ord på båda språken har analyserats genom att jämföra deras struktur och utformning. Materialet har analyserats kvantitativt och procentuella andelar presenteras i diagramform. Därefter har jag definierat översättningsstrategierna i materialet och analyserat dem kvalitativt på ett utförligt sätt för att tydliggöra skillnader och likheter i form och stil. Som teoretisk utgångspunkt används Dirk Delabastitas modell för kategorisering av ordlekar (1993), som har modifierats för att anpassa bättre undersökningens omfattning. Även vid analysen av översättningsstrategier utnyttjas Delabastitas strategitypoli, som likaså har utvidgats med hänsyn till materialet och syftet.

1.3 Avhandlingens disposition

I de följande kapitlen presenterar jag den teoretiska bakgrunden för studien och redogör för tidigare forskning inom ämnet. I kapitel 2 berättar jag allmänt om serier och seriespråket samt serietecknaren Don Rosa och hans karriär. I kapitel 3 diskuterar jag kategoriseringen av lek med ord samt beskriver och definierar de olika typerna av lek med ord. Därefter redogör jag i

kapitel 4 för resultaten av den kvantitativa analysen av lek med ord i original och översättning. Översättningsstrategierna av lek med ord presenteras och analyseras i kapitel 5. Samtidigt behandlas multimodaliteten vid lek med ord. Avhandlingen avslutas med en sammanfattning och diskussion i kapitel 6.

2 Tecknade serier och språket i dem

I detta kapitel behandlas de tecknade seriernas historia och position inom konst och kultur som bakgrund för den empiriska delen av avhandlingen (2.1). Med tanke på ämnet för undersökningen är det viktigt att presentera också *Kalle Anka*-serierna (2.2) och serietecknaren Don Rosa (2.3). Därtill diskuteras seriespråkets kännetecken (2.4) och seriernas multimodalitet (2.5).

2.1 Seriernas historia i nötskal

Serier och serietidningar utgör i dag en väsentlig del av konst och kultur. Uppkomsten av serierna knyts ofta till utvecklingen av massmedia och massproduktionen av dagstidningar i USA på 1880–90-talen (Zanettin 2008:1). En rutas skämtteckningar blev så småningom seriestrippar med flera rutor som behandlade olika problem i den moderna världen – klasskonflikter, brottslighet och fattigdom – oftast i urban miljö (Gardner 2012:9). I början publicerades serierna en gång i veckan i söndagsbilagor (Harvey 2009:39). I detta skede kompletterade text sällan teckningarna, men situationen förändrades snabbt.

Richard Felton Outcaults *The Yellow Kid*, som publicerades i tidningen *New York World* från och med 1895, räknas ofta som den första serien i världen (Ermida 2017:268). Den var också en av de första med text och i färg (Gardner 2012:12). Likaså var *Yellow Kid* en av de första nationellt kända och kommersialiserade seriefigurerna i USA (ibid.). Figurerna i de tidiga serierna var ofta stereotypa, bland annat användes ras och etnicitet som element för humor och komik; i exempelvis Frederick Oppers *Happy Hooligan* försöker en irländsk immigrant tjäna pengar och gå framåt i livet men misslyckas alltid (Gardner 2012:13).

I början av 1900-talet flyttades serierna från söndagsbilagor till dagligen utkommande tidningar (Harvey 2009:39). I USA påverkade det ökande läsarantalet av dagstidningar och deras seriestrippar också seriernas popularitet, och de första samlingsböckerna publicerades på 1930-talet – som blev den gyllene tiden för serier och serietidningar i USA (Zanettin 2008:2). Detta fokus på USA är dock inte helt korrekt; det har hittats bevis på att det i Europa funnits narrativa seriestrippar och bildberättelser i handskrifter redan år 1450 (Ermida 2017:269). Visuellt sett är det även möjligt att dra paralleller till forntida kulturers bildberättelser, för att inte tala om medeltida kyrkomåleri, där bibliska händelser ofta presenterades som bildserier, ibland med deskriptiva texter (Zanettin 2018:445). I vissa fall

finns det till och med banerartade textband bredvid figurernas mun som betecknar tal och är nästan jämförbara med pratbubblor. Den brittiske konstnären William Hogarth (1697–1764) krediteras ofta för uppfinnandet av pratbubblan, och en tydlig föregångare för moderna serier var Rodolphe Töpffers bildberättelser med text som såldes som flersidiga album på 1830–40-talet, bland annat i hans hemland Schweiz och i Frankrike (Karczewski 2013; Ermida 2017:269). Frankrike och Belgien är två av de länder där serierna, *bandes dessinées*, alltid har varit högt uppskattade och betraktats som en konstform (Nummelin 2018:47). Exempelvis är serien *Asterix* världskänd. Därtill har serier och serietidningar länge varit uppskattade i Japan, där de svart-vita *manga*-serierna är populära. På 1890-talet betydde *manga* närmast skämtteckningar, och begreppet började omfatta narrativa serier först på mitten av 1900-talet (Nummelin 2018:144). Rakuten Kitasawas serie från 1902 anses vara den första serien. På samma sätt som de första serierna i USA, publicerades den i en veckobilaga av en dagstidning (ibid.).

De tidiga serierna innehöll ofta humor med fokus på vardag och familj, men från och med slutet av 1920-talet uppkom också andra seriegenrer, till exempel äventyrsserier, detektiv- och krigsserier, skräckhistorier, western, science fiction och romantik samt serier med roliga, talande djur (Karczewski 2013; Nummelin 2018:29). Många seriefigurer har också filmatiserats, till exempel *Avengers*, *Stålmannen* och *Spider-Man*. *Kalle Anka* hör till de så kallade *funny animal*-serierna tillsammans med *Hacke Hackspett* (eng. *Woody Woodpecker*) och *Snurre Sprätt* (eng. *Bugs Bunny*) som först uppträdde i tecknade filmer och efter det i serietidningar (Nummelin 2018:44).

Serierna ansågs länge vara en lägre form av visuell konst – om konst överhuvudtaget. Även om barn sällan har varit den huvudsakliga målgruppen, har serierna ofta betraktats som värdelös barnunderhållning, som till och med kan vara farlig för barnens utveckling och leda till ungdomsbrottslighet (Ermida 2017:272–273). Som annan masskultur ansågs serierna fördärva och hota samhället och dess moral (ibid.). Å andra sidan har detta gett serierna rum att utvecklas till en särpräglad konstform med en stark och aningen anarkistisk identitet. Som Gardner (2012:x) konstaterar, försöker serierna inte vara en ”respectable form for respectable audiences”. Det allmänna antagandet har också varit att språket i serierna är enkelt och konstnärligt sett uttryckslost, vilket har lett till undervärdering och ren ringaktning (ibid.).

Den engelska benämningen för serier, *comics*, framhäver den komiska och humoristiska sidan, medan den svenska benämningen, i likhet med den finska (*sarjakuva*), är mer neutral

och fokuserar på den linjära strukturen med bilder i rad. I USA har benämningen *graphic novel* sedermera lanserats för att höja seriernas status och ge ett mer konstnärligt intryck (Karczewski 2013).

2.2 *Kalle Anka-serier*

Kalle Anka startade sin karriär som filmfigur 1934 i Disneys kortfilm *The Wise Little Hen* (sv. *Den kloka lilla hönan*). År 1937 debuterade han i en egen dagspresserie, tecknad av Al Taliaferro. Taliaferro anses vara den som formade Kalle Ankas seriepersonlighet, även om Carl Barks står bakom Kalle Ankas stora succé i serietidningar från och med 1942. Barks skapade staden Ankeborg och nya figurer som Joakim von Anka, Alexander Lukas, Björnligan och Magica de Hex. Han slutade teckna *Kalle Anka*-serier så tidigt som 1966, men betraktas fortfarande som den mest betydande *Kalle Anka*-tecknaren. (Schulman 2014.)

I USA varade storhetstiden för serietidningen *Donald Duck* från 1940-talet ungefär till 1960-talets slut (Ronkainen 2021:85–86). Den livliga och hetlevrade ankan deltog även i propagandabilder och -filmer under andra världskriget, bland annat i material som hånade Hitler (Joslin 2019). Efter kriget var *Kalle Anka*-serierna den första formen av billig massunderhållning och antalet läsare ökade särskilt i Europa (Rosa 2021:187). Efter den gyllene tiden i USA har flera förlag publicerat serier och tidningar under olika namn och med varierande framgång (Ronkainen 2021:97–112). I Europa har *Kalle Anka*-seriernas popularitet varit mer ihållande och det har varit vanligt att utöver översatta serier publicera även berättelser skrivna av nationella *Kalle Anka*-tecknare. På svenska har serietidningen *Kalle Anka & C:o* publicerats sedan 1948 och på finska *Aku Ankka* sedan 1951 (Schulman 2014). Därtill har det under årens gång publicerats samlingsverk och pocketbokserier som *Kalle Ankas Pocket* och *Farbror Joakim*.

Kalle Anka har varit särskilt populär i Norden, Tyskland, Italien och Nederländerna (Joslin 2019). Kalle Ankas status är mest etablerad i Norden, inte minst i Finland. På flera håll är Kalle Anka känd först och främst som figur i tecknade serier och kortfilmer, inte i serietidningar. *Kalle Anka*-tidningen har en upplaga på 30 000 exemplar totalt i Sverige och Finland medan *Aku Ankka* har en upplaga på hela 110 000 exemplar i Finland (Farran-Lee 2018; Lehmusvesi 2020); i relation till folkmängden är finländarna de flitigaste *Kalle Anka*-läsarna i hela världen (Schulman 2014). I USA har Kalle Anka varit nästan bortglömd sedan 1970-talet och det publiceras inte några tidningar längre (Stawreberg 2019).

Huvudfiguren i serierna är oftast Kalle Anka eller farbror Joakim, men ibland kan serierna fokusera till exempel på knattarna Knatte, Fnatte och Tjatte (eng. *Huey, Dewey och Louie*) eller Kajsa Anka (eng. *Daisy Duck*). Mera sällan är huvudfiguren Oppfinnar-Jocke (eng. *Gyro Gearloose*) eller till exempel Kajsa Ankas systerdottrar Kicki, Pippi och Titti (eng. *April, May och June*). I dag innehåller serierna ofta ”gäststjärnor” med förebilder i den riktiga världen. De framträder dock inte med sina riktiga namn. Till exempel har Arnold Schwarzenegger ”ankifierats” till *Arnold Schweizernötter* och Zlatan Ibrahimovic till *Zlankan Ibraformovic* (Stjernberg 2017). Eftersom Don Rosas serier, som undersöks i denna avhandling, är kronologiskt förlagda till 1950-talet finns det färre namnvariationer i dem än i dagens serier, vars händelser sker i nutid.

Som konstaterats ovan, har det varit vanligt att nationellt producera *Kalle Anka*- och *Farbror Joakim*-serier, bland annat för att behovet av serierna har varit så stort. Disney genomför dock en hård gallring bland dem som vill bli licensierade tecknare (Story House Egmont 2019). I Norden har bland annat norrmannen Arild Midthun, svenskarna Einar Lagerwall och Per Erik Hedman samt finländaren Kari Korhonen haft en beaktansvärd karriär som *Kalle Anka*-tecknare. I likhet med Don Rosa har Korhonen både illustrerat och skrivit historier själv (Sanoma s.a.). Det måste dock poängteras att en del av serietecknarna ansvarar bara för illustrationerna medan manuset för historien produceras av andra (Ronkainen 2021:136–138).

Kalle Anka-serierna har alltid översatts av en relativt liten krets experter. Av de tidigare översättarna till svenska kan nämnas bland annat Axel Norbeck och Per Anders Westrin (Schulman 2014). I dag är Stefan Diös den huvudsakliga översättaren och han har också ansvarat för översättningen av undersökningsmaterialet i denna avhandling. Den lilla kretsen översättare garanterar den språkliga stilen i serierna – ju färre skribenter, desto enhetligare är stilen.

Story House Egmont fick licens att publicera och utveckla Disney-serier i Norden redan 1948, och samarbetet har senare utvidgats till att omfatta 26 länder (Story House Egmont 2021). Serierna i *Kalle Anka*-tidningar produceras bland annat i USA, Norge, Nederländerna och Spanien och erbjuds de nationella redaktionerna. I Finland refuserar man cirka en fjärdedel av de erbjudna serierna för att de inte passar ”den vuxna smaken”. Redaktionerna i de övriga nordiska länderna accepterar ofta direkt de serier som Egmont föreslår. Internationellt har tidningen och berättelserna styrts mera till barnläsare bland annat med hjälp av enklare handlingar (Korhonen 2008). (Pisto 2015.)

2.2.1 Tidigare forskning om *Kalle Ankor*

En snabb genomgång av olika forskningsdatabaser visar att det är särskilt finländska forskare och studerande som har undersökt *Kalle Ankor*. Don Rosas serier har analyserats ur kulturvetenskaplig synvinkel av Kontturi (2014), som fokuserar på frågor kring historicitet, fantasi och minne. Språket i *Kalle Ankor* har utforskats främst i pro gradu-avhandlingar. Halonen och Helenius (2001) analyserar direktiva och kommissiva talhandlingar i *Kalle Anka*, Takala (2004) affektiva uttryck och Suomalainen (2010) idiomatiska uttryck.

I Sverige har *Kalle Anka*-serier studerats ur pedagogisk synvinkel (Wallner 2020) och ur genusperspektiv (Friberg 2003). Ett omtalat verk i marxistisk anda om imperialism och kapitalism i *Kalle Ankor* är boken *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic* av de chilenska författarna Ariel Dorfman och Armand Mattelart. Ursprungligen publicerades den redan år 1971, men en ny upplaga har utgetts så sent som 2019. Imperialism och särskilt Carl Barks moderniseringskritik behandlas också av Immerwahr (2020).

2.3 Don Rosa

Serietecknaren Don Rosa, egentligen Keno Don Hugo Rosa, föddes 1951 i Louisville, Kentucky. Rosa har italienska rötter; hans farfar emigrerade från Italien till USA på 1890-talet. Från sin fars sida är Rosa också släkt med den italienska konstnären Tizian. Han var den enda sonen i familjen och förväntades ta över det framgångsrika familjeföretaget Keno Rosa Co. Av den anledningen utbildade han sig till väg- och vattenbyggnadsingenjör. (Rosa 2020a:198, 203.)

Rosa har alltid varit förtjust i serietidningar, samlade på dem och tyckte mycket om just *Kalle Anka*-serier – åtminstone dem som var ritade av ”den goda tecknaren”, det vill säga Carl Barks. Rosa ritade serier för nöjes skull redan som barn, och i skolan var han oftast den som fick rita bilder till skoltidningar, affischer och liknande. Ända fram till 1987 arbetade Rosa på heltid vid sitt familjeföretag. Den amerikanske seriemarknaden var på nedgång, det publicerades exempelvis inga Disneytidningar på flera år. Rosas barndomsdröm var att skriva och teckna en riktig *Farbror Joakim*-serie, och detta förverkligades när en av hans bekanta grundade serieföretaget Gladstone som började publicera *Farbror Joakim*- och *Kalle Anka*-historier. (Rosa 2020a:198–207.)

Rosa producerade *Farbror Joakim*-serier för en rad olika Disneylicensinnehavare, bland annat just Gladstone Publishing och Oberon. Enligt den dåtida policyn i USA kunde han inte behålla sina originalteckningar själv, vilket han ville göra. Till slut bestämde han att ta kontakt med Gutenberghus (i dag Egmont) och fick ett bra avtal med hyggliga villkor och fick själv bestämma hurdana historier han skulle teckna. Själv var han dock ganska övertygad om att hans teckningar inte skulle bli särskilt populära bland läsarna; Rosa underskattar ofta sin egen tecknarförmåga och ser sig själv som ett fan som levt ut sin dröm. Dessutom kunde han inte förstå att Disneytidningarna var så populära i Europa att de publicerades varje vecka – Disneyseriernas guldålder pågick alltså fortfarande, flera årtionden efter att den hade visnat i USA. (Rosa 2021:183–184.)

Rosa uppskattar som framgått Carl Barks och har sagt att han skapat historier inte om Joakim von Anka utan om Carl Barks Joakim von Anka (Rosa 2020a:9). De flesta av Rosas serier innehåller referenser till Barks serier; det kan vara fråga om platsen dit handlingen är förlagd, ett minne om ett visst äventyr eller en gammal figur. Rosa har skrivit en hel bakgrundshistoria om farbror Joakim, och projektet tog sammanlagt tre år (Stawreberg 2019). Serieboken i fråga heter *The Life and Times of Scrooge McDuck* (sv. *Farbror Joakims liv*) och Rosa fick det största erkännandet inom serieindustrin, Eisner-priset, för den 1995 (Nummelin 2018:123). Rosa som ägnat sig mycket åt bakgrundsarbete har bred kunskap om allmän historia. Han är alltid noggrann med att använda riktiga geografiska ställen och historiska figurer och händelser i sina serier.

I början av sin karriär ville Rosa hedra Carl Barks med att lägga till akronymen D.U.C.K. (eng. *Dedicated to Unca Carl from Keno*, sv. tillägnad farbror Carl från Keno) i varje serie. Redaktionen uppfattade dock dedikationen som ett slags pseudonym som måste plockas bort från materialet, eftersom det inte var tillåtet att ha andra signaturer i Disneyserier förutom Walt Disneys. Därefter började Rosa gömma akronymen i serien, oftast i inledningsrutan, och därför är det nästan alltid möjligt att hitta åtminstone ett fall av lek med ord i Rosas serier. (Rosa 2020a:10.)

Rosa var medveten om översättningsbehovet på den internationella marknaden och möjliga problem som hans uppfinningsrika språk kunde förorsaka. Han har vid flera tillfällen nämnt att hans berättelser utan tvekan är jobbiga för översättaren (se t.ex. Rosa 2020b:173). Han är också ledsen över att han inte kan förstå alla de fina versioner som översättarna har skapat (Rosa 1999:131). Men Rosa har också haft negativa erfarenheter med lokala

tidningsredaktioner; en del av hans manus har skrivits om av redaktörer eller översättare, vilket lett till att hans berättelser sett ut som plagiat av Barks idéer och gjort läsarna arga (Rosa 2021:6). Enligt Rosa har han ändå i dag en nära kontakt med de flesta översättarna (Rosa 2021:180).

Rosa avslutade sin aktiva tecknarkarriär år 2008. Han konstaterar i epilogen till bokserien *Don Rosa biblioteket* att han har arbetat för mycket och för hårt under flera årtionden. Därtill var populariteten tung att hantera, han reste runtom Europa och svarade alldeles för plikttroget på e-post från fans. Förutom att han led av depression och synförsämring på grund av närsynthet, fick han näthinneavlossning i ena ögat och måste opereras, och efter det har det varit fysiskt omöjligt för honom att teckna detaljerat. (Rosa 2013.)

Som konstaterats ovan, tecknade Rosa inte bara serierna utan skrev också manus och repliker för dem själv. Hans serier har en stark konstnärlig och visuell prägel, men den språkliga dimensionen spelar också en stor roll.

2.4 Seriespråket

I detta avsnitt behandlas förutom seriespråkets karaktäristiska drag även textens grafiska egenskaper och de begränsningar som serieformaten medför. Dessa skapar textuella utmaningar som både serietecknaren och översättaren möter i sitt arbete. Lek med ord påverkas av faktorer som textens fysiska form, syntax och semantik, varför det är viktigt att redogöra för seriespråket generellt. Texten och språket är alltså en viktig dimension i serierna ur flera olika synvinklar.

Vad beträffar berättelsens handling och logik är det viktigt att läsa texterna i serierutan från vänster till höger, annars förvanskas dialogen och kronologin. Detta stämmer dock inte med *manga*-serier, som ofta läses från höger till vänster. Ett annat särdrag som karaktäriserar språket och det textuella i serierna jämfört med exempelvis skönlitteratur är det begränsade utrymmet texten har i rutorna. Det betyder att texten måste vara kort och koncist. Därtill kan originalversionens grafiska detaljer avvika från översättningens behov, till exempel kan pratbubblan vara för liten eller för stor för översättningen.

Det är just pratbubblorna som anses vara ett typiskt drag i serierna, men så har det inte alltid varit. Pratbubblor användes först i amerikanska serier i slutet av 1800-talet och på 1920-talet till exempel i Japan, Frankrike och Italien (Zanettin 2008:2). I de tidiga *protocomics* var det

vanligare att ha mycket text under bilderna och bildernas roll var illustrerande (ibid.). Bilderna var alltså sekundära till texten. I *Kalle Anka*-serier är texten huvudsakligen arrangerad på tre sätt: pratbubblor, informerande textplattor samt ljudeffekter och olika små textfragment som är placerade in i bilden.

Vanligtvis är pratbubblorna vita med svart text och de urskiljs från den färggranna bakgrunden. I materialet är pratbubblorna identiska i båda språkversioner, men i originalet är alla inte vita, utan en del har färgats med ljusblått eller ljusgult. Utöver vanliga pratbubblor används även tankebubblor och bubblor som uttrycker viskningar och högljudda rop. De förstnämnda är molnformiga och viskbubblorna har svagare, skisserade konturer, medan skrikbubblorna har spetsiga sicksack-konturer (Saraceni 2003:9). Det är också möjligt att uttrycka tonen i samtalet exempelvis med istappar kring bubblan (Rosa 2020a:134).

Textplattorna i kanten av bilden har narrativa texter. De leder berättelsen framåt eller beskriver den, och ger kronologisk information i stilen med *snart*, *några timmar senare* och *samtidigt i bergen intill* (Rosa 2020a:16, 60; Rosa 2020b: 49). Ljudeffekterna är ofta onomatopoetiska, livar upp narrativet och försöker skapa en föreställning om ljudet som motsvarar en riktig hörselupplevelse. I materialet har de inte översatts på svenska, så det förekommer effekter som *Blooeey!*, *Screech*, *Thud* och *Rumble!* (Rosa 2020a:24, 32, 33, 34). Därtill innehåller bilderna ofta små texter utanför pratbubblor, till exempel olika skyltar, etiketter och bokpärmar. Dessa textfragment kallas för paratext (eng. *linguistic paratext*) och begreppet hänvisar till text som inte är en del av brödtexten (Celotti 2008:38–39).

Språket i serierna varierar mycket beroende på genre och målgrupp. Om serierna är riktade till barn är språket enklare än i serier för vuxen publik. Med enkelt språk avses här korta lättlästa meningar och förståeligt ordförråd. *Kalle Anka*-serierna har en bred läsekrets och språket är följaktligen mer mångsidigt (Pyhälähti 2016). Därtill innehåller berättelserna ett stort urval av teman, vilka kräver varierande lexikala och semantiska lösningar. De olika skikten i språket skapar en unik läserfarenhet för varje läsare, och vuxna noterar säkert många subtila antydningar och ordlekar som barn inte förstår. Med detta sagt, syntaktiska strukturer inte kan vara för komplicerade och skriftspråkliga, eftersom seriespråket imiterar samtal som i regel har en lösare meningsbyggnad (se nedan).

Texten i *Kalle Anka* och de flesta moderna serierna består av repliker eller dialog mellan karaktärer. Det har dock inte alltid varit fallet; i de första serierna särskilt i Europa var texten

mer narrativ och sagoaktig, och ganska entydigt skriftspråklig (Zanettin 2008:2). I *Donald Duck*-serier används relativt ofta skrivet talspråk, vilket också ibland händer i *Kalle Anka*. Bland annat används orden *mej* (mig), *nä* (nej) och *nån/nåt* (någon/något), som framhäver talspråklighet, men sparar också utrymme i pratbubblan. På finska används talspråk mycket mindre. *Aku Ankka*-tidningarna har en etablerad position som banerförare för korrekt men ändå innovativt språk i Finland och används även som pedagogiskt material i skolan (Pyhälähti 2016).

Grammatiskt sett är dialogen och samtalet de centralaste faktorerna i språket i *Kalle Anka*-serierna. Det är också vanligt att figurerna har monologer med sig själva, till exempel när de går ensam på gatan. Som register är samtalet interaktivt och sker i realtid i en gemensam kontext (Biber et al. 2011:435). Samtalet har den kortaste fraslängden i jämförelse med fiktion, nyhets- och akademiska texter (Leech s.a.:3). Det är också typiskt för samtalet att meningar är fragmentariska och ofullständiga (Biber et al. 2011:437, 440). Jämfört med skönlitteratur innehåller serierna ett stort antal frågesatser och ofullständiga meningar, som består bland annat av utrop och kraftuttryck. Det är vanligt att figurerna kompletterar varandras repliker, vilket avbryter flytet i texten. Likaså uttrycker figurerna ofta sina känslor och tar ställning till situationer. Biber et al. (2011:433) beskriver detta särdrag i samtalet med begreppet *personal stance*, som leder till ett högre antal pronomen och särskilt personpronomen. Även verbfraser är frekventa i samtal, vilket är synligt också i *Kalle Anka*-serierna (Biber et al. 2011:431).

Det måste påpekas att dialogen i serierna är genomtänkt och kompakt, och därför skiljer den sig från muntligt samtal i en naturlig kontext. I verkliga situationer är samtalets struktur mer kaotisk och talet innehåller till exempel tvekan (Biber et al. 2011:436). Samma gäller samtalets låga frekvens av lexikala ord och flitig användning av pronomen; betydelsen är så kontextbunden att exakta hänvisningar inte behövs (Biber et al. 2011:267, 430). Dialogen i serierna följer alltså inte denna beskrivning. Därtill är tryck och intonation viktiga i samtal, men de kan inte utnyttjas i serier. Det är dock möjligt att kompensera dem med figurernas ansiktsuttryck och gester.

Texten i undersökningsmaterialet avviker från sakprosa och skönlitteratur även därför att meningarna slutar med utropstecken. De enda undantagen är frågesatserna och replikerna som slutar med tre punkter. Utropstecknen har varit frekventa i actionserierna av både DC Comics och Marvel sedan 1940-talet, men kutymen härstammar förmodligen från de tidiga

dagstidningsserierna (Dürrenmatt 2011:29). En förklaring är att utropstecknen var tydligare än punkter av trycktekniska skäl; punkten smälte lätt samman med den föregående bokstaven och tryckpressen kunde till och med hoppa över den helt (Cronin 2010). Detta har dock vederlagts av Dürrenmatt (2011:29), som anser att användningen av skiljetecken baserar sig på det traditionsenliga sättet att uttrycka känslor i serier.

Texterna i materialet, i serieböckerna, är skrivna med versaler som kolliderar med nätetiketten som utformats under de senaste årtiondena. I serierna betecknar versalerna inte ropande, utan det fråga om grafiska traditioner. Texterna var tidigare handskrivna och versalerna valdes för att de var snabbare att skriva och såg tydligare ut (Bradley 2014). Därtill är versalerna av samma höjd jämfört med gemener, vilket sparar utrymme i pratbubblan. Om någon ropar i en serie, är det möjligt att använda till exempel flera utropstecken och fetstil, såsom det görs i undersökningsmaterialet. Stilistiskt sett liknar materialets serier bland annat Marvels serier och *Gustav* (eng. *Garfield*) samt den franska *Asterix*. I *Tintin* har det traditionellt använts gemener, liksom i vanliga *Kalle Anka*- och *Aku Anka*-tidningar.

Även andra grafiska drag är karaktäristiska för undersökningsmaterialet och serier generellt. Känslor och olika icke-verbala aktiviteter är svåra att förmedla på en tvådimensionell yta utan ljud och rörelse. Korta interjektioner som betecknar pustande och skrattande är vanliga, till exempel *öh*, *hmff* och *hi-hi-hi* samt *stön* och *suck* (Rosa 2020a:26, 93). De sistnämnda två har också tre småstreck på båda sidor av ordet, vilka på engelska heter *breath marks* eller *whiskers* (Blambot s.a.). En samtalstur som plötsligt avbryts av en annan replik eller en oväntad händelse signaleras med liknande småstreck bredvid varandra i stjärnform. Om figuren är rädd och stammar, upprepas begynnelsebokstäverna av ord. Josephson (2014) förknippar interjektioner och olika grafiska markeringar i serier, inklusive utropstecken och versaler, till uttryckande av känslor.

Språket i *Kalle Anka*-serierna är både uttrycksfullt och kreativt. Några svordomar finns det inte, men olika kraftuttryck är däremot vanliga. Uttryck som *nu blommar kaneln* eller utrop som har anpassats till berättelsen såsom *milda molarer* eller *milda magnetit skymtar då och då* i texten (Rosa 2020a:26; Rosa 2020b:23, 37). Det som ofta händer i serierna är att figurerna skäller på varandra. Kalle kan kalla knattarna för *småkryp* och farbror Joakim sina fienden för *din blaserade bluffmakare* eller *din lömske boaorm* (Rosa 2020b:115; Rosa 2020a:14, 20). Lingvistiskt sett är det intressant hur varierande de olika öknamnen är och de innehåller ofta exempelvis allitteration.

2.5 Seriernas multimodalitet

Ur lingvistisk synvinkel är språket seriernas viktigaste egenskap och det som ligger i fokus. Serierna innehåller dock två semiotiska system, ord och bild, vars interaktion och inbördes förhållanden är centrala för förståelse av budskap. Betydelser förmedlas med hjälp av olika tekniker, såsom pratbubblorna, narrativa texter, onomatopoesi och även typsnitt och ideogram (Kaindl 2004:173). Det verbala och det icke-verbala påverkar varandra och därför är det viktigt att betrakta serier som multimodala även vad gäller översättning.

Ett multimodalt medium innehåller fler än en modalitet. En modalitet (eng. *mode*) kan beskrivas som ett teckensystem eller en repertoar av tecken (Stöckl 2004:11). Enligt Kress (2014:60–61) är modaliteterna semiotiska resurser som är historiskt, kulturellt och socialt konstruerade och har sin egen karaktär och potential för betydelseproduktion. Begreppet multimodalitet syftar alltså på förekomsten av flera betydelsebärande teckensystem i ett medium. Ermida (2017:275) konstaterar att seriernas analytiska och teoretiska komplexitet härrör just från det varierande flödet av betydelser.

Informationen är kodad in i modaliteterna och det krävs tolkning och bearbetning för att få den fram (Stöckl 2004:12). Budskapet är spritt i den multimodala texten och läsaren processar ett stort antal intermodala relationer för att kunna förstå budskapets innehåll, vilket sker huvudsakligen omedvetet (ibid.). Det är alltså vanligt att läsaren inte noterar tillvaron av modaliteter i texten och perceptionen sammanfogar informationen till en enhetlig helhet (ibid.). Multimodaliteten förstärker seriernas budskap och därigenom också seriernas effekt på läsaren (Pitkäsalo 2015:250).

Bild och text är olika som modaliteter. Stöckl (2004:16–17) beskriver att bilden har en analog kod, medan textens kod är symbolisk och digital. Bilden har alltså en mer direkt relation till den verkliga världens fenomen, den observeras på samma sätt som världen. Texten uppfattas som linjär och den består av fraser, medan sättet att uppfatta bildens innehåll är mer holistiskt och därför också snabbare. Därtill är texten tvådimensionell medan bilden skapar en känsla av tredimensionellhet (ibid.). Barthes (1977:42) ser förhållandet mellan text och bild som kompletterande. Både ord och bilder är delar av en bredare, mer allmän syntagm vars enhetliga budskap realiserar på en högre nivå, det vill säga i exempelvis berättelsen. I serierna samspelar det verbala och icke-verbala och utgör ett budskap som förmedlas till läsaren.

Saraceni (2003:22) framför att textens och ordens betydelse inte härleds bara från deras verbala värde, utan också från deras visuella värde. Texten har alltså en visuell uttrycksförmåga, som kommer fram exempelvis i användningen av fetstil som effekt. Generellt sett styrs serierna och deras visuella utseende kraftigt av olika traditioner. Det finns vedertagna seder och bruk för både makrostrukturen och mikrostrukturen, det vill säga placering av rutor och illustrationer (Kaindl 2004:183). I bilden kan snabb rörelse markeras med fartstreck, och olika känslor har specifika ideogram, till exempel betecknar en stjärna smärta och svettdroppar överraskning eller ångest.

Överhuvudtaget har läsaren en aktiv roll. Det räcker inte att titta på varje bild och pratbubbla skilt, eftersom en del av händelser och rörelser saknas. Serierutorna avgränsas av kanaler, det vill säga rutornas ramar, som är en viktig del av narrativet; läsaren måste själv komplettera berättelsen för de delar (Zanettin 2008:13). Kanalen är inte bara en konkret gräns mellan två rutor, utan den gömmer en del av händelserna. Bilderna kan alltså ha ett litet eller ett större mellanrum, beroende på hur mycket tecknaren har lämnat bort från händelseförloppet (Saraceni 2003:55).

Berättelserna i serierna är alltså arrangerade i rutor som utgör sekvenser (Saraceni 2003:35). Tecknaren kan utnyttja sekvensering för att skapa dramatik och för att kontrollera tid, fart och händelsernas längd (Harvey 2009:39). Detta sker bland annat genom användning av korta och långa rutor, samt rutor som omfattar en hel sida (Pitkäsalo 2015:254). Den visuella uppbyggnaden av serierna skapar egentligen ett filmliknande kontinuum i läsarens huvud. Pitkäsalo (2015:250) konstaterar att “[t]hrough the overall multimodal effect of comics, the reader may feel the speed, hear the sounds, smell the aromas and even taste the flavours”. Även översättaren har ansvar för lyckad förmedling av dessa drag.

Budskapet och förmedling av det påverkas också av kompositionen i serierutan. Figurernas placering i rutan kan till exempel berätta om relationen mellan figurer och ge en antydning om vem är i huvudroll. Läsarens uppmärksamhet kan alltså manipuleras på detta sätt. Figureerna uttrycker sina känslor verbalt i pratbubblorna, men även deras blick, gester och kroppsställningar är viktiga med tanke på helhetsintrycket (Borodo 2015:23). Borodo (ibid.) påpekar att de ovannämnda dragen inte bör betraktas som dekorationer eller enkla illustrationer av det textuella, utan som separata modaliteter med en lika stor potential för produktion av betydelser. Således är språket ett element inom ett större semiotiskt ramverk där det har en primär eller en underordnad roll.

Ur översättningsperspektiv, och särskilt med tanke på humor och lek med ord kan sambandet mellan text och bild vara problematiskt. Om lek med ord är bundet till bilden, förorsakar lexikala och semantiska skillnader mellan språken stora utmaningar. Därtill har icke-verbala element en roll i perception av humor och identifiering av humoristiska uttryck (Kaindl 2004:183; Taylor 2004:165). Kaindl (2004:183) konstaterar att bildens språk inte är universellt utan kulturspecifikt, även om det ofta påstås att bilderna har en kod som kan tolkas överallt i världen. På samma sätt som i tolkning av gester, sker det missförstånd i tolkning av bilder och det kan även finnas föremål i bilden som läsaren inte känner igen. Kulturella skillnader kan alltså hindra förståelse av humor.

I serier kan bilden vara så starkt bunden till text att textens innehåll inte förmedlas utan bilden. Exempelvis fungerar *Kalle Ankor* och övriga serietidningar inte som godnattsagor, om lyssnaren inte ser bilderna; högt lästa repliker saknar kontext och hänger i luften. Berättelsen är till stor del visuell, även i den bemärkelsen att synsinne behövs för både ord och bild. Figurernas ansiktsuttryck och gester är så uttrycksfulla att icke läskunniga också kan ”läsa” *Kalle Anka* och förstå budskapet. Det är alltså lättare att följa med i handlingen utan text än utan bilder. Borodo (2015:23) anser att bilden har den primära rollen i serierna och texten är underordnad och kompletterande till bilden. Men eftersom dessa två modaliteter samspelar kontinuerligt, ändras deras relation och maktförhållanden hela tiden.

3 Kategorisering av lek med ord

I denna avhandling behandlas kategorisering och översättning av lek med ord i serier, och lek med ord har en viktig roll vid skapandet av humor. Det kan finnas drag som är unika för källkulturen och därigenom svårbegripliga i målkulturen och utmanande att översätta. I följande avsnitt beskrivs humorn i serier (3.1) och efter det diskuteras den teoretiska bakgrunden för kategoriseringen av lek med ord (3.2–3.4). Därtill behandlas tidigare forskning om lek med ord (3.5).

3.1 Humor i serier

Humor anses vara ett universellt fenomen, en gemensam erfarenhet för alla människor (Guidi 2017:18). Humor existerar i alla kulturer runt om i världen, men det som uppfattas som roligt är starkt kulturbundet (ibid.) Ibland beror roligheten av vitsar och händelser till och med på individers personliga uppfattningar av vad som är roligt. Generellt sett skapar en gemensam bakgrund och upplevelsevärld en grund för humor. Enligt Nash (1985:4, 9) behövs det alltid kollektiva uppfattningar och åsikter hos människor för att kunna producera och förstå humor.

Semantik och humorns semantiska innehåll intresserar flera forskare, och särskilt det kognitiva perspektivet med anknytning till perception har vunnit terräng. Den populäraste teorin inom fältet är inkongruensteori (eng. *incongruity theory*), som betonar kollisionen mellan två konkurrerande semantiska ramar (eng. *scripts*) eller schema (Watson Todd 2012:38). Raskin (2017:110) definierar dessa *scripts* som stora bitar av information om världen, och anser att överlappning och motsättning av dem är de grundläggande mekanismerna bakom humor. I likhet med detta beskriver Ermida (2017:279) att "[i]ncongruity and surprise are integral parts of the equation which typically plays on the viewers' (failed) expectations and routine worldview." Människan har alltså vissa uppfattningar om hur saker är och hur en viss situation kommer att utvecklas, och humor bryter mot dessa förväntningar. Med andra ord skapar inkongruensen en reaktion hos åskådaren eller läsaren.

Även Tsakona (2009:1171) betonar inkongruensens roll i uppbyggnad av en humoristisk betydelse, och han definierar serier som en semantisk domän med sitt specifika sätt att förmedla betydelser. Humorn i serier baserar sig på visuella och textuella drag, och enligt Tsakona (2009:1172) förekommer humorn på tre sätt i serierna: enbart i texten, enbart i

bilden, eller i interaktion av dessa två genom komplettering eller kontradiktion. Vitsen kan alltså uppstå från händelsen i bilden eller exempelvis från figurens ansiktsuttryck och gester. Å andra sidan kan den humoristiska poängen existera bara i texten. Likaså är det möjligt att budskapet i bilden och texten kompletterar varandra eller skiljer från varandra så, att händelsen eller uttrycket först då blir humoristiskt.

Generellt sett anknyts serietidningar ofta med humor och en stor del av innehållet bygger på olika vitsar. Humorn är dock inte alltid det mest dominerande draget i serierna, som kan vara politiska, religiösa eller till exempel historiska, eller fokusera på fantasifulla hjältesagor. Som konstaterats i kapitel 2.1 kan *Kalle Anka*-serierna kategoriseras som en humorserie med en komisk djurfigur i huvudrollen. Det är huvudsakligen figurerna som med sina mångfacetterade karaktärer ansvarar för det humoristiska innehållet. Humorn i *Kalle Anka* har flera gemensamma drag till exempel med gamla slapstick-stumfilmer; figurerna dummar sig, blir arg och slåss, men å andra sidan finns det en djupare nivå som kan erbjuda en utmaning för läsaren.

Kalle Anka-serierna är relativt långa, särskilt i jämförelse med seriestrippar som omfattar bara två eller tre rutor. Berättelsens längd och kontinuitet påverkar representation av humor och lek med ord – i *Kalle Anka* är det möjligt att hänvisa till tidigare händelser eller vitsar. Humorn kan till och med överskrida berättelsens gränser och sträcka sig till tidigare berättelser. I Rosas produktion förekommer det ofta hänvisningar till tidigare äventyr; de kan vara vanliga konstateranden, minnen eller skämt mellan figurer. Exempelvis i berättelsen *Solens son* möter Kalle Anka en peruansk person som hälsar och sedan frågar ”*Letar ni fortfarande efter fyrkantiga ägg?*”, vilket har en anknytning till Carl Barks serie *Vilse i Andernå* från år 1949 (Rosa 2020a:17). Humor är alltså ett brett begrepp, ett fenomen som omfattar allt från ironi till parodi. I följande avsnitt behandlas och definieras ett delområde inom humor, som är i huvudrollen i denna avhandling: lek med ord.

3.2 Vad är lek med ord?

Lek med ord hänvisar till påhittig och kreativ användning av språket, vanligtvis för att skapa en retorisk eller humoristisk effekt. Den är ett sätt att skapa humor i olika texter, också i serier. Att definiera begreppet lek med ord är dock inte alldeles enkelt. Chiaro (1992:5) skriver att lek med ord (eng. *wordplay*) är, ungefär som konstaterats ovan, sådan användning av språket vars primära syfte är att vara roligt. Detta vederläggs av Schröter (2005:85), som

anser att den beskrivningen är alltför bred. Då skulle relationen mellan lek med ord och språk vara lika asymmetrisk och disproportionerlig som relationen mellan lek med ord och humor, och de kan inte likställas. Schröter (2005:78) själv använder begreppet lek med språk (eng. *language-play*) som enligt honom är användning av utmärkande drag inom ett språkligt system på så sätt att uppmärksamheten fästs vid dem, vilket sedan producerar en kommunikativ och kognitiv effekt. Gottlieb (1997:209) anser att ord i lek med ord inte är bara medel för kommunikation, utan blir själv ett föremål för kommunikation eller en del av det.

Ett av de grundläggande begreppen i denna avhandling är *ordlek*, som i *Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien* (SO 2009, *ordlek*) definieras som ”språklig vändning som på ett lekfullt eller skämtsamt sätt utnyttjar ords flertydighet eller ljudlikhet”. Ordlekens betydelse är dock inte alltid lekfull och även om ordlekar ofta är avsiktliga, är det inte sällan någon producerar en ordlek oavsiktligt. Det kan ifrågasättas om en oavsiktlig ordlek är en ordlek alls, och till exempel Delabastita (1993:123) avgränsar de fall utanför ordlekar. Ordlekarna är alltså medel för kommunikation samt produkter av den och ordlekens viktigaste egenskaper är flertydighet och överraskningseffekt. Den sistnämnda grundar sig närmast på kontrast. Delabastita (1996:128) konstaterar att ”[t]he pun contrasts linguistic structures with different meanings on the basis of their formal similarity”.

Ordlekarna existerar alltså i kommunikationssituationer där mottagaren ser eller/och hör en ordlek, tolkar och reagerar på den (Delabastita 1993:122–123). Det är även möjligt att mottagaren inte noterar ordleken; den kan vara svårförståelig eller falla utanför mottagarens upplevelsevärld. Likaså är det möjligt att mottagaren uppfattar ordleken som dålig, på samma sätt som det kan finnas dåliga vitsar. Flera ordlekstyper existerar i både talat och skrivet språk, men vissa förekommer typiskt bara i endera språkformen. De olika typerna av ordlekar belyses närmare i kapitel 3.3.

Bland forskare råder det en viss oenighet om definitionen av ordlek, inte minst därför att ordleken på engelska kan kallas för *pun*, *play with words* eller *wordplay*. Vissa forskare anser att begreppen *pun* och *wordplay* är synonymer (se t.ex. Delabastita 1993). Mustonen däremot (2016:2) har kastat fram en intressant tanke i sin avhandling i och med att hon funderar om ”all puns are wordplay but all instances of wordplay are not puns”. I princip skulle detta betyda att alla ordlekar är lek med ord, men all lek med ord är inte ordlekar. I svenskan används *ordlek* av både *pun* och *wordplay*, så i den bemärkelsen är betydelsen synonymt. Det största problemet är alltså hur definitionen ska avgränsas. En del forskare anser att exempelvis

alliteration och anagram inte är flertydiga ordlekar och en del räknar dem med (Ritala 2010:6). Bland annat avgränsar Schröter (2005:156) alliteration och metafor utanför ”riktiga” ordlekar. I denna undersökning uppfattas ordleken (eng. *pun*) som ett snävt begrepp, som utgör en underkategori för lek med ord (eng. *wordplay*).

Övrig lek med ord kategoriseras separat och för dem använder Delabastita (1993:207) begreppet *punoid* som är härlett från det engelska ordet *pun*. I vissa undersökningar beskrivs ”punoider” som *pseudo-wordplay* (Andrzejak 2012; Rushadi 2012). Eftersom begreppet *övrig lek med ord* är relativt otydligt och ger ett hierarkiskt intryck av relationen mellan ordlekar och övriga kategorier, behövs det en mer beskrivande och lätthanterlig svensk benämning för ”punoider”. Det är fråga om *retoriska stilmedel*, men i princip omfattar de också ordlekar, och dessutom hänvisar begreppet bara på det sätt hur ordvitsen har skapats. För tydlighetens skull, och för att underlätta analysen i kapitel 4 och 5, har jag bestämt att skapa och använda benämningen *pseudoordlek*. En pseudoordlek påminner om en ”traditionell” ordlek i den bemärkelsen att den är humoristisk och baserar sig på mångtydig och kreativ användning av språket. Däremot saknas det viktigaste kriteriet som Delabastita (1993:57) efterlyser – två eller flera betydelser med en liknande form kolliderar inte.

Under de sista årtiondena har forskarna kategoriserat lek med ord på flera olika sätt (Ritala 2010:12). Delabastita (1993:56) påpekar att lek med ord i sig kan uppfattas som ett dynamiskt kontinuum som inte består av skarpt avgränsade grupper av ordlekar. Det har visat sig vara svårt att definiera lek med ord så att antalet kategorier skulle vara hanterligt och fungera universellt. Ibland har en och samma kategori flera olika benämningar eller en benämning används av flera olika kategorier, vilket är missvisande och gör forskningsfältet oenhetligt (Delabastita 1993:55). I denna undersökning används ordlekkategorierna *homonymi*, *homofoni*, *homografi* och *paronymi*. För att kunna analysera en så stor andel av lek med ord som möjligt, har det utgående från materialet bestämts att använda följande kategorier för pseudoordlekar: *alliteration*, *assonans*, *slutrim*, *metafor*, *liknelse*, *idiom* och *upprepning*. Kategorierna behandlas närmare i kapitel 3.3 och 3.4.

3.3 Fyra kategorier för ordlekar

Kategorisering av lek med ord innehåller flera problematiska aspekter. I flera tidigare undersökningar har det konstaterats att det är svårt att skapa kriterier och dra gränslinjer mellan olika ordlekstyper (se kapitel 3.2). Vid analys av översättningsstrategier är det dock

viktigt att ha en kategorisering för lek med ord som fungerar så väl som möjligt. Det är inte meningen att skapa en alltför stark division mellan ordlekar och övrig lek med ord, eller rangordna dem, men för tydlighetens skull behandlas dessa som två helheter. Den viktigaste typologiska indelningen sker alltså mellan ordlekar och pseudoordlekar.

De ordlekkategorier som används i analysen i kapitel 4 härstammar från Delabastitas forskning och de har även utnyttjats av flera andra forskare (se t.ex. Klitgård 2005). Typindelning är ett nyttigt medel för operationalisering av ordlekar – på så sätt kan det upptäckas gemensamma drag hos dem. Delabastita (1993:81) delar upp ordlekarna i fyra huvudkategorier: *homonymi*, *homofoni*, *homografi* och *paronymi*. Därtill använder bland annat Hausmann (1974:19) och Delabastita (1993:78) två spatiala axlar, *horisontal* och *vertikal*, vilka beskriver ordlekens struktur och placering i texten och resulterar i åtta kategorier för ordlekar. I denna undersökning kommer dessa axlar inte att användas, eftersom de anpassas bara för analys av de fyra ovannämnda kategorierna. Således kategoriseras ordlekar, som till stor del baserar sig på liknande form och olika betydelser, i fyra huvudkategorier som behandlas nedan.

När det är fråga om homonymi, består ordleken av ord eller grupper av ord som uttalas och stavas identiskt (Delabastita 1993:80). Till exempel är ordet *band* ett homonymt ord, som kan betyda en musikgrupp eller ett slags rem. Homonymi sammanhänger med begreppet *polysemi*, som kan definieras som en underkategori av homonymi och den hänvisar till mångtydighet av ett visst ord eller uttryck. Polysemin skiljer sig från homonymi i att polysema uttryck är semantiskt besläktade, vilket inte är fallet hos homonyma uttryck; homonymi baserar sig på form. I denna undersökning ingår polysema ordlekar in i kategorin homonymi.

Homofoni definieras som ord eller grupper av ord som stavas på olika sätt men uttalas identiskt (Delabastita 1993:79). Exempelvis är orden *gäst* och *jäst* homofona; båda två uttalas /'jest/. Ordleken får alltså sin gestalt i talat språk. Det är dock missvisande att påstå att ordleken skulle existera bara i tal, eftersom den kan bli förstådd i textuell form utan att någon talar högt. Detta kommer särskilt tydligt fram i pjäser och serietidningar.

Homografi däremot avser ord eller grupper av ord som uttalas på olika sätt men stavas identiskt (Delabastita 1993:79). Svenskan har relativt få ord som faller i den här kategorin jämfört med engelskan, men ordet *modern* är ett exempel. Det kan vara ett adjektiv som betyder ungefär samma som nutida, nymodig eller det kan vara den bestämda formen av

utrums substantivet *moder*. Skillnaden är lätt att höra, men i text måste kontexten ses för att kunna veta den rätta betydelsen. Homografi kan definieras som en ordlekstyp som existerar bara i skrivet språk eller i skriftlig kommunikation.

Paronymi är en mer komplicerad kategori än de föregående. Paronymi hänvisar till relationen mellan ord eller ordgrupper som uttalas och stavas nästan – men inte fullständigt – likadant (Delabastita 1993:80). Därtill kan paronyma ord ha en gemensam stam, som i orden *jobb* och *jobbigt*. Men när liknar orden varandra tillräckligt mycket för att skapa paronymi? Ett så kallat minimalt par för paronymi har varit svårt att definiera, det kanske inte finns ett sådant (Delabastita 1993:83). En del forskare har dock försökt att kategorisera paronymer genom att räkna fonem, men då förbises semantiken och ordlekens kontext (se t.ex. Hausmann 1974).

Definitionen för paronymi förblir alltså en subjektiv tolkningsfråga – likheten mellan lexem kan anses tillräcklig om läsaren reagerar på den (Schröter 2005:207). Exempelvis är verben *spränga* och *tränga* paronyma, men även verbet *skela* och substantivet *skelett* är tillräckligt likadana för att kunna kallas paronymer. Därtill innehåller båda ordparen vokalrim, det vill säga assonans, och ordparet *skela* – *skelett* har till och med alliteration, alltså samma fonem i uddljud.

Vid paronymi lyfter Delabastita (1993:83) fram problematiken kring alliteration, assonans och rim. Skillnaden mellan dessa tre är inte alltid tydlig och de kan förekomma i ett och samma ord eller grupp av ord. Dessutom fyller sådan lek med ord ofta kraven för paronymi. Den avgörande skillnaden mellan paronyma ordlekar och de tre fonetiska kategorierna är den semantiska nivån. Ett krav för en ordlek är alltså ett slags semantisk kollision. Förutom likheten av formen, baserar en paronym ordlek sig på förvirrande och överraskande betydelser av ord. Exempelvis hos rimord är semantiken stort sett betydelselös och fokuset ligger i den fonetiska formen (Schröter 2005:157). I denna undersökning hör alliteration, assonans och slutrim till så kallade pseudoordlekar, som behandlas nedan.

3.4 Kategorier för övrig lek med ord

Humorn i *Kalle Anka*-serier är framställd även med andra medel än de ordlekar som kan placeras in i de fyra ovannämnda kategorierna. Lek med ord är en hyperonym, ett överbegrepp för ordlekar och övriga typer av lek med ord. Dessa ska helst behandlas som likvärdiga kategorier, även om principer för uppbyggnaden är lingvistiskt sett olika. Speciellt med tanke på översättningsstrategier är det viktigt att lyfta fram de alternativa sätten att

behålla humorn och stilen i berättelserna, om det inte har gått att översätta ordlekar till motsvarande ordlekar.

Särskild tonvikt läggs vid olika retoriska medel. Delabastita (1993:134, 207) nämner bland annat följande ordleksrelaterade retoriska stilmedel (eng. *wordplay-related rhetorical device*): upprepning, allegori, allusion, alliteration, rim och ironi. Han beskriver att de är besläktade med så kallade riktiga ordlekar som behandlas här i kapitel 3.3. I denna undersökning används alltså begreppet pseudoordlek som benämning för de ordleksrelaterade fallen, och särskilt fokuseras på de medel som tydligt används för att skapa en humoristisk effekt. Med tanke på undersökningsmaterialet har kategorierna alliteration, assonans, slutrim, metafor, liknelse, idiom och upprepning lagts till. I viss mån motsvarande indelningar har använts bland annat av Schröter (2005) och Mustonen (2016). Kategorityperna definieras närmare nedan.

3.4.1 Alliteration, assonans och slutrim

Alliteration, assonans och slutrim är fonetiska stilfigurer som baserar sig på likheter i uttal av fonem. Definitioner av dessa begrepp varierar en hel del, och det är även möjligt att förstå alla tre som olika slags av rim (Cushman et al. 2012:1185). Alliteration kan beskrivas som den tydligaste av dessa. Det är fråga om uddrim, vilket betyder att två eller flera ord har samma fonem i uddljud, exempelvis *den dykande damen* (Lagerholm 2008:81). Om det finns också gemensamma betonade vokaler, kategoriseras fallet som assonans.

I vissa typologier omfattar assonans redan i sig tre olika typer av ljudrim (se t.ex. Lilja 2006; Poeter.se 2021). I vokalisk assonans, det vill säga vokalrim, upprepas samma betonade vokaler i närliggande ord, vilket uppfattas ofta som den centralaste definitionen för assonans (Cushman et al. 2012:94). Därtill finns det konsonantisk assonans (el. konsonans) som syftar på upprepning av samma konsonanter. Den tredje typen är vokalisk-konsonantisk assonans, där en del av både vokaler och konsonanter är samma i närliggande ord, till exempel *sommar – kommer* (Poeter.se 2021). I enlighet med den allmännaste uppfattningen definieras assonans i denna undersökning som ”repetition of a vowel or a diphthong in non-rhyming stressed syllables near enough to each other for the echo to be discernible” (Cushman et al. 2012:94).

Det finns alltså flera typer av rim, men slutrim är generellt sett det mest bekanta, som i vardagligt språk kallas bara för rim. Begreppet slutrim betyder den fonetiska likheten mellan de betonade slutstavelserna av ord (Lagerholm 2008:80). Det kan identifieras två typer av slutrim: ett manligt rim och ett kvinnligt rim (Schröter 2005:293). Den första är enstavigt och

den andra innehåller två likalydande stavelser. Ett exempel på ett manligt slutrim är ordparet *går - består* och på kvinnligt *gunga - tunga*. Slutstavelserna kan se likadana ut, exempelvis i ordparet *höna - bana*, men eftersom de inte är betonade, är det inte fråga om slutrim. Om slutstavelserna stavas på samma sätt men uttalas annorlunda, heter det ögonrim (eng. *eye rhyme*), eftersom orden ser ut som om de skulle rimma (Schröter 2005:305). Sådana fall iakttas inte i kategoriseringen här.

3.4.2 Metafor, liknelse och idiom

Metafor, liknelse och idiom är retoriska stilmedel som kan beskrivas som bildspråkliga kategorier. En metafor är en språklig bild där två uttryck som inte har ett faktiskt samband likställs med varandra (Lagerholm 2008:158). Strukturellt sett består metaforer dock inte av jämförelse, utan det är fråga om ett uttryck vars betydelse är bildlig och stämmer inte med den bokstavliga bemärkelsen, till exempel *du är en fjäril*. Liknelser däremot innehåller en tydlig jämförelse till exempel med konjunktionen *som*, såsom i satsen *du är vacker som en fjäril* (ibid.).

Idiom kan definieras som etablerade metaforer, vilket betyder att skillnaden mellan dessa två inte alltid är tydlig. Den verkliga betydelsen hos idiomets syns inte från de ord som används (Delabastita 1993:108). I vardagliga språket används det exempelvis flera eufemistiska, bildspråkliga uttryck av att dö, som *trilla av pinnen* och *kila runt hörnet*. Vad gäller humor är det möjligt att använda modifierade idiom, exempelvis så att ett ord har bytts ut: *gå till krabborna* (jfr. idiomet *gå till kråkorna*). Om det nya ordet påminner om det ursprungliga tillräckligt mycket, som *krabborna - kråkorna*, kan det modifierade idiomet kategoriseras som en paronym ordlek och så har det gjorts i denna undersökning.

3.4.3 Upprepning

Upprepning räknas traditionellt till retoriska stilmedel, som används i tal och skrift som effekter (Lagerholm 2008:163). Generellt är det fråga om förstärkning och framhävnings av budskapet, och upprepning är ett vanligt drag i all kommunikation (Schröter 2005:325). Under ett samtal kan till exempel nekningensordet upprepas: *nej, nej, nej*. Detta exempel har dock ingen humoristisk effekt, vilket behövs för att kunna räkna en grupp av ord som lek med ord. Schröter (ibid.) har kategoriserat endast de fall som upprepning där ordet upprepas tre eller flera gånger. Detta kriterium fungerar dock inte vid materialet i denna undersökning.

Exempelvis är skylttexterna *mogna tomater* och *ännu mognare tomater* humoristiska särskilt tillsammans med bilden och kan därmed räknas som upprepning (Rosa 2020a:74).

3.5 Översättningsforskning om serier och lek med ord

I översättningsvetenskaplig forskning har serier och lek med ord betraktats ur många olika synvinklar, till exempel översättning av serier generellt, översättning av lek med ord i romaner och tv-serier samt översättning av lek med ord i serier. Serier och seriespråket erbjuder en bred uppsättning forskningsteman, allt från humor till översättarens roll som semiotisk undersökare (eng. *semiotic investigator*) (se Celotti 2008). Särskilt *Asterix*-serierna har intresserat många forskare genom åren (se t.ex. Grassegger 1985; Embleton 1991; Zojer 2007; Tosina Fernández 2021).

Största delen av den tidigare forskningen om ordlekar är skriven på engelska. Lek med ord är ett textuellt fenomen som traditionellt har uppfattats som utmanande, ibland till och med omöjligt att översätta fullständigt (Delabastita 1997:9). Därför har flera forskare ägnat sig åt problematiken kring översättning av ordlekar. Ordlekarna har varit en underskattad del av språket under flera århundraden, de har till och med ansetts vara ett hot mot förståelsen av språket och öka risken för missförstånd (Delabastita 1993:75). Således är forskningen om ordlekar en relativt ny inriktning inom lingvistik och översättningsvetenskapen.

Det empiriska materialet för många studier av ordlekar har utgjorts av tv-serier eller filmer (t.ex. Hausmann 1974, Gottlieb 1997). Därtill har skönlitteratur stått i fokus i flera studier (t.ex. Klitgård 2005, Mustonen 2016). En av de centrala forskarna inom fältet är just Dirk Delabastita, som forskat i ordlekar i Shakespeares texter (1993) samt översättning av ordlekar mer generellt (1996, 1997). Som konstaterats tidigare har Delabastitas idéer vidareutvecklats och anpassats av flera forskare; särskilt de kategorier som han har använt vid klassifikationen av ordlekar har fått uppmärksamhet.

Humor i seriespråket har undersökts bland annat av Federico Zanettin (2008, 2010, 2018), som diskuterar teman som är viktiga även i denna avhandling. Salvatore Attardo (1994) presenterar olika modeller för analys av humor och föreslår en reviderad version av Raskins *Semantic Script Theory of Humor* (SSTH): *General Theory of Verbal Humour* (GTVH), en diskursanalytisk teori som fungerat som ett metodologiskt verktyg för många forskare inom översättningsvetenskap (se t.ex. Zabalbeascoa 2005; Dore 2010). Kaindl (1999) fokuserar på översättning och klassificering av humor i serier från en semiotisk synvinkel och Kaindl

(2004) på översättningsstrategier mellan monomodal (antingen verbal eller visuell) humor och multimodal humor. Multimodaliteten i humor och serier har behandlats också av Isabel Ermida (2008, 2017).

I några studier har fokus legat på översättning av just *Kalle Anka*-serier. Toivonen (2001), som jämför *Kalle Anka*-serier på fyra språk (engelska, finska, svenska, tyska), fokuserar på humor, emotionella uttryck och kulturell adaptation. Koponen (2004) behandlar lek med ord i *Donald Duck* på engelska och *Aku Ankka* på finska och använder den ovannämnda modellen av Attardo (1994) som teoretiskt verktyg i sin analys. I Pellinen (2009) behandlas översättning av kulturbundna element i Don Rosas serier. En färsk studie är Peter Cullen Bryans bok *Creation, Translation, and Adaptation in Donald Duck Comics: The Dream of Three Lifetimes* (2021), som diskuterar bland annat översättning och kulturell anpassning.

4 Analys av materialet enligt kategorier för lek med ord

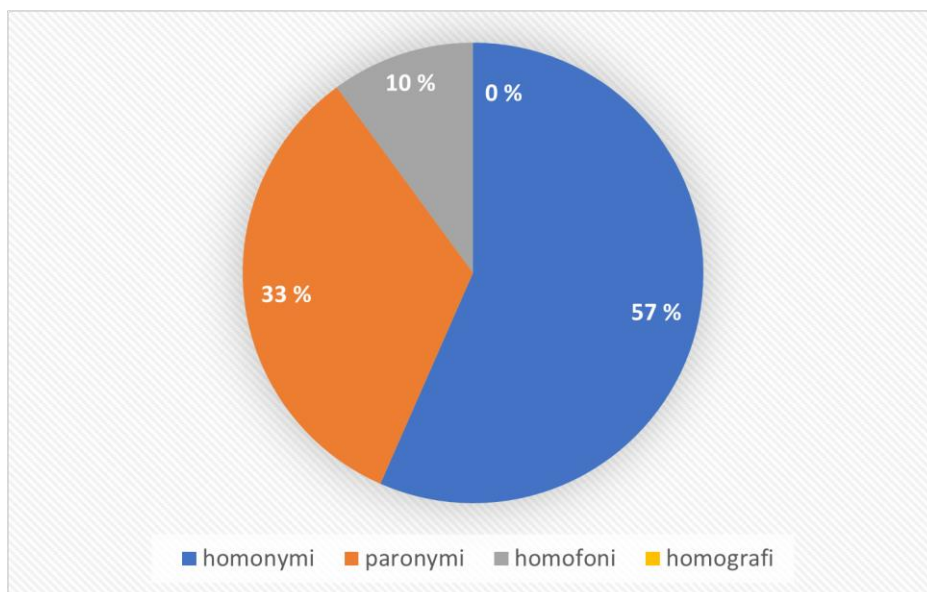
I detta kapitel redogörs för resultaten från excerperingen och kategoriseringen av lek med ord i undersökningsmaterialet. Analysen är genomförd med hjälp av de kategorier som definieras i kapitel 3.3 och 3.4. Lek med ord har delats in i ordlekar och pseudoordlekar, och presentationen av den kvantitativa analysen följer denna indelning. Först diskuteras den engelska originaltexten (4.1), sedan den svenska översättningen (4.2) och slutligen jämförs resultaten (4.3).

4.1 Fördelning av lek med ord i den engelska originaltexten

Det engelska materialet omfattar femton serier som Don Rosa har tecknat och skrivit på 1980-talet. Texterna i serierna är nyansrika och generellt sett är dialogen i pratbubblorna lekfullt jämfört med vardaglig konversation mellan människor. Den engelska texten innehåller sammanlagt 225 fall av lek med ord. I följande underkapitel behandlas först ordlekarna och sedan pseudoordlekarna.

4.1.1 Ordlekar i den engelska originaltexten

Sammanlagt förekommer det 129 ordlekar i det engelska materialet. Bland dessa är homonymi den vanligaste ordlekstypen. Den näst mest frekventa ordlekstypen är paronymi. Homofona ordlekar är i minoritet, men homografin lyser helt med sin frånvaro i materialet. Detta står i linje med några tidigare undersökningar inom fältet; till exempel Delabastita (1993:81) fick liknande resultat i sin analys över Shakespeares texter. Mustonen (2016:18), som har forskat i en roman av Terry Pratchett, identifierade inte heller några homografiska ordlekar i sitt material. Framöver fokuserar analysen på de tre förstnämnda ordlekstyperna. I figur 1 nedan presenteras fördelningen av dem i form av ett cirkeldiagram.



Figur 1 De olika ordlekskategorierna i det engelska originalet.

Enligt resultaten i figur 1 utgör homonyma ordlekar 57 % av alla engelska ordlekar. Däremot består 33 % av ordlekarna av paronymi. Minoriteten, det vill säga 10 % av ordlekarna, har skapats med hjälp av homofoni. Även homografi är inkluderat i diagrammet, men procentantalet är 0.

Homonymin är alltså det vanligaste sättet att bilda en ordlek i Rosas *Kalle Anka*-serier på originalspråket engelska. Av de sammanlagt 129 ordlekarna är 73 homonyma. Av alla ordlekstyper var den också den enklaste att upptäcka i texten. Författaren signalerar ofta att här finns det en ordlek; en därpå följande replik kan avslöja mångtydigheten eller det kan vara samspelet av bild och text som väcker läsarens nyfikenhet. I berättelsen *Oolated Luck* (2014a:118) kämpar Kalle mot sin lyckosamma kusin Alexander Lukas. Alexander har vunnit flera lådor av konserverade ”glisserade skvimpor” och håller på att äta en portion för middag:

(1) ”Ouch! This darn fish has a rock in it! ... Hmm! This squigg must have swallowed someone's diamond ring!”

Alexander tuggade på någonting hårt, som han trodde vara en sten (eng. *a rock*). I talspråket kan stenen uppfattas som en juvel, till exempel en diamant. Det är alltså fråga om polysemi, ordet *rock* har flera betydelser som liknar varandra. Som konstaterats i kapitel 3.3 utgör polysema ordlekar en underkategori av homonymi i undersökningen.

Den näst mest frekventa ordlekstypen i serierna är paronymi. En tredjedel (33 %) av ordlekarna har skapats med denna metod. Liksom det har beskrivits i kapitel 3.3, avses med paronymi en ordlek som består av ord vilka delvis påminner om varandra. I denna undersökning omfattar paronymi både besläktade ord och ord vars form är nästan likadan, vilket i sig gör kategorin bred. I berättelsen *Nobody's Business* (2014a:46) prövar Kalle en apparat som Oppfinnar-Jocke har byggt. Kalles förskräckta replik innehåller ett exempel (2) på paronymi:

(2) "The leaves are leaving and taking the trees with them-!"

Substantivet *leaves* (sv. *löv*) och verbet *leaving* (sv. *går ifrån, flyger iväg*) har fyra gemensamma fonem, och därför påminner de om varandra, men de är inte besläktade ord. Ordet *leaves* är också presensformen av verbet *leave*, som utan tvekan förstärker mångtydigheten, även om den homonymin inte är central för ordleken.

Homofoni är en intressant ordlekstyp i serierna, eftersom den baserar sig på uttal av ord. Texten i serier står i pratbubblor och påminner om talat språk, men för att kunna förstå en homofon ordlek i en text, måste läsaren egentligen höra figurernas röst i sitt huvud. Detta är inte alltid självklart om texten är på ett främmande språk; läsaren måste veta hur orden uttalas. På grund av den låga frekvensen av homofona ord i engelskan, jämfört med till exempel homonyma och polysema ord, är det inte så lätt att utforma en homofon ordlek. Detta syns i resultaten, för bara 13 av de engelska ordlekarna är homofona. Ett exempel (3) förekommer i berättelsen *The Crocodile Collector* (2014b:14):

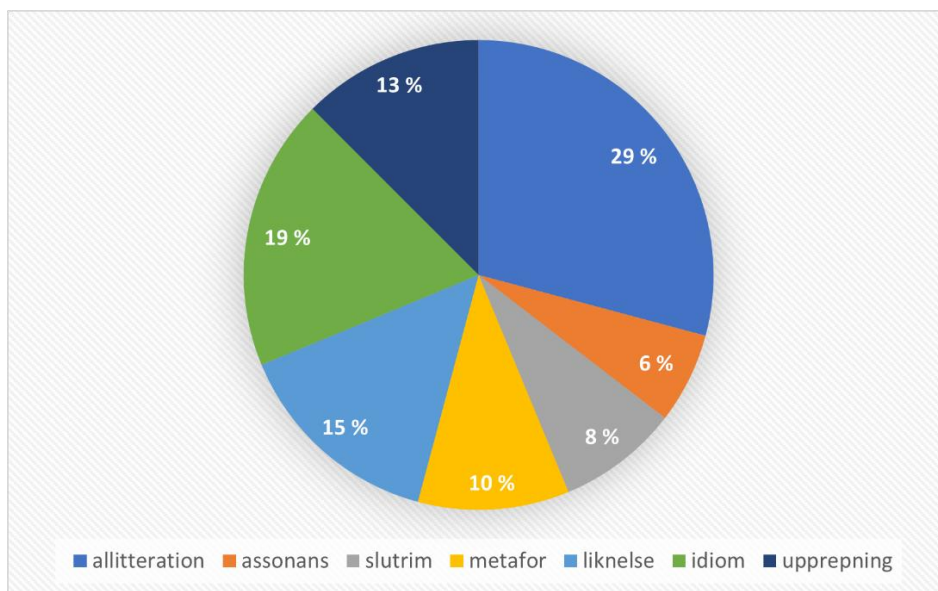
(3) "Hassan Hahd Emile Endaze"

Det är fråga om en skylt som sitter på en butiks yttervägg, antingen med ägarens namn eller ett firmanamn. Det engelska uttalet är nyckeln till ordleken och då blir namnet en mening *hasn't had a meal in days*, det vill säga *har inte haft ett mål på flera dagar*. Bilden och kontexten är viktiga i det här sammanhanget, eftersom det är fråga om en gammal skinnhandlare, som bor i ett fallfärdigt hus.

4.1.2 Övrig lek med ord i den engelska originaltexten

Det engelska originalet innehåller 96 fall som kategoriserats som övrig lek med ord, det vill säga som pseudoordlekar. Kategoriseringen innehåller följande typer: allitteration, assonans, slutrim, metafor, liknelse, idiom och upprepning. Allitteration är tydligt den mest frekventa

typen, följd av de bildspråkliga kategorierna metafor, liknelse och idiom. I och med att antalet ordlekar är 129 och pseudoordlekar 96, kan det konstateras att Rosas serier innehåller ett betydande antal av dessa ordleksrelaterade humoristiska uttryck. Figur 2 nedan visar fördelningen av dem i form av ett cirkeldiagram.



Figur 2 Övrig lek med ord i det engelska originalet.

Figur 2 visar att 29 % av pseudoordlekarna i det engelska materialet är utformade med hjälp av allitteration, det vill säga orden har samma ljud i uddljud. De näst största kategorierna är idiom (19 %) och liknelse (15 %). Upprepning har använts i 13 % av fallen. En av de bildspråkliga kategorierna, metafor, utgör 10 % av fallen. Fonetiska stilfigurer assonans och slutrim är relativt sällsynta, endast 6 % respektive 8 %.

Det finns sammanlagt 28 engelska allitterationer i materialet. Strukturellt sett är allitteration ett enkelt sätt att bilda lek med ord, som det framgår av exempel 4 från *Metaphorically Spanking* (2014a:153). Kalle ropar till knattarna:

- (4) "I don't know from alliteration or simile, but if you lazy little loafers don't get to school, I'll peel you like spuds!"

Orden i nominalfrasen *lazy little loafers* innehåller fonemet /l/ i uddljud. En jämförelsevis stor del av allitterationerna, tio fall, är liknande flerdelade öknamn. Exemplet är humoristisk även därför att Kalle nämner allitterationen i sin replik. Samma mening innehåller till och med en

liknelse *I'll peel you like spuds*, men det är inget under, eftersom historien heter *Metaphorically Spanking*.

Assonans, det vill säga vokalrim, förekommer bara i sex engelska fall av lek med ord. Björnligan stormar farbror Joakims pengabinge i berättelsen *Cash Flow* (2014a:86):

(5) "Slap the bin with that wrecking ball and stand back for a deluge of loot!"

Egentligen finns det två assonanta ordpar i meningen: *stand - back* och *deluge - loot*.

Vokalfonemen är alltså samma i de betonade stavelserna. Den tredje fonetiska kategorin för pseudoordlekar, slutrim, förekommer i åtta fall i det engelska materialet. I exempel 6 från *Recalled Wreck* (2014a:61) syns de identiska slutstavelserna som behövs i ett manligt rim:

(6) "Never thought you'd make cash off trash, didja, duck?"

Kalle Ankas granne Jones, på svenska känd som Olsson, har sålt bort Kalles bildelar. Han använder det rimmande ordparet *cash - trash*, som är känt från olika uttryck och fraser, exempelvis *there is cash in trash* och *cash is trash*. Vissa forskare anser att engelskan är ett ganska rimfattigt språk (Landers 2001:98), vilket överensstämmer med resultaten i denna undersökning. I serier är slutrim dock också ett stilistiskt val.

De bildspråkliga kategorierna metafor, liknelse och idiom utgör tillsammans 44 % av pseudoordlekarna. Det finns tio metaforer och fjorton liknelser i det engelska materialet, så de är inte så frekventa jämfört med ordlekar i kapitel 4.1.1. Eftersom en liknelse har presenterats redan i exempel 4, fokuseras här på metaforer och idiom. En metafor är alltså ett bildligt uttryck vars betydelse inte kan härledas direkt från det ord som använts, såsom det syns i exempel 7 från historien *The Crocodile Collector* (2014b:13):

(7) "I was hit by a low-flying handbag!"

Den handväska som Kalle nämner i meningen är faktiskt vid liv, eftersom uttrycket syftar på en krokodil som viftar sin svans. Metaforen baserar sig sannolikt på att väskor brukade tillverkas, och i viss mån tillverkas fortfarande, av krokodilläder. Metaforer och idiom hänger ihop i den meningen att idiom är metaforiska uttryck som har etablerats i språket. Idiom är den mest frekventa av de ovannämnda tre kategorierna. I historien *His Majesty, McDuck* (2014b:106) finns ett av de 18 idiomerna:

(8) "Yeah Scroogey! You cooked your own goose!"

Utrycket *cook one's goose* hänvisar till en situation där spelet är slut och det inte har gått enligt planerna. Idiomet förekommer i engelskan också i formen *goose is cooked*.

Upprepning är den sista pseudoordlekskategorin som behandlas här. Det finns tolv fall i originalet som kan räknas som upprepning. Enligt definitionen i undersökningen räcker det att textfragmenten förekommer två gånger så nära varandra att förbindelsen är tydlig. I berättelsen *His Majesty, McDuck* (2014b:98) längtar Kalle efter en ny titel:

(9) "I wanna be a duke! Duke Duck, the Duck Duke!"

I repliken upprepas ordet *duke* (sv. *hertig*) tre gånger och släktnamnet *Duck* två gånger. Dessutom är dessa ord paronyma, vilket förstärker intrycket.

Till slut behandlas några fall som inte har tagits med i statistiken. Akronymer är riktiga *Kalle Anka*-kuriositeter, som förekommer särskilt i historier med knattarna som scouter. Därför är det på sin plats att presentera ett exempel här, även om akronymerna är få i materialet. Det engelska materialet innehåller tre fall, som också översatts som akronym med ungefär samma betydelse. Exempel 10 är från historien *Fortune on the Rocks* (2014b:28):

(10) "We're five-star C.R.A.K.E.R.J.A.C.S. in the Junior Woodchucks!
Connoisseur rockhounds and all-knowing experts in recognizing jewels and
all choice stones!"

Initialförkortningen C.R.A.K.E.R.J.A.C.S., som är en titel för duktiga Gröngölingar, kommer från initialerna i den därpå följande meningen. Dessutom betyder *crackerjack* en person som är *överdängare*, det vill säga ett slags expert.

I detta skede av analysen har också flerspråkiga ordlekar lämnats utanför statistiken. Det finns två fall som båda är namn på företag och samma namn är kvar i översättningen:

biluthyrningen *Cuzco Rento Mucho* och limonadmärket *El Burpo Colaro* (Rosa 2020a:17; Rosa 2020b:58). Det förstnämnda analyseras närmare i kapitel 5.2.4.

Ett unikt fall i materialet är en visuell ordlek, som finns i historien *Mythological Menagerie* (2014a:53). Ordleken innehåller inte text, men den har kategoriserats som homonymi, eftersom poängen ligger i ordet *nut* som betecknar företeelsen i bilden. Ekorren i bilden tittar

på Kalle som springer förbi med en ursinnig blick i ögonen. I ekorres tankebubbla finns det en bild av en nöt och ett utropstecken. På engelska betyder ordet *nut* bland annat substantivet *nöt* och i vardagligt språk ungefär samma som adjektivet *galen*. Ordleken fungerar bra på svenska, eftersom *nöt* används ibland synonymt med *dumhuvud*. I kapitel 4.2 nedan behandlas de kategoriserade fallen av lek med ord på svenska.

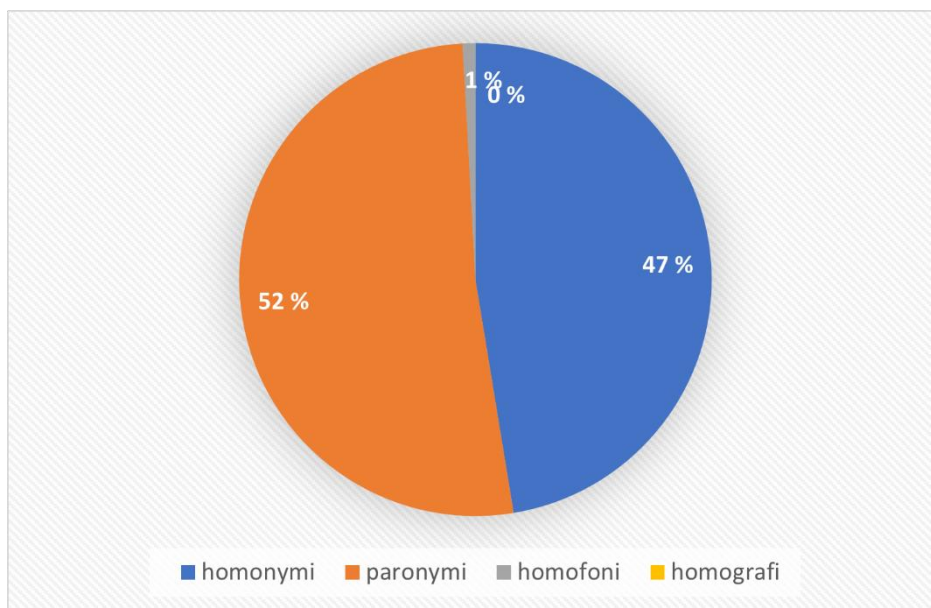
4.2 Fördelning av lek med ord i den svenska översättningen

Det svenska materialet har kategoriserats på samma sätt och med samma kriterier som den engelska. I följande underkapitel presenteras och analyseras kategoriseringens resultat. Antalet fall av lek med ord är sammanlagt 208 och för att underlätta analysen har dessa delats in i två huvudgrupper: ordlekar och pseudoordlekar.

4.2.1 Ordlekar i den svenska översättningen

I de serier av Rosa som har betraktats i undersökningen är antalet svenska ordlekar sammanlagt 116. Endast lek med ord som fyller kraven på ordlekar, det vill säga homonymi, paronymi, homofoni och homografi, har tagits med i analysen i detta underkapitel. Statistiken över analysens resultat presenteras i diagram på samma sätt som ovan.

Den svenska översättningen litar inte på homonymi i samma mån som originaltexten. Bland de engelska ordlekarna var paronymi mer sällsynt än homonymi, men i det svenskspråkiga materialet är paronymi den mest frekventa typen. Som konstaterats i början av kapitel 4.1.1 förekommer det inga homografiska ordlekar i materialet på någotdera språket. I figur 3 nedan presenteras fördelningen av de ordlekstyper som använts i kategoriseringen:



Figur 3 De olika ordlekskategorierna i den svenska översättningen.

Figur 3 visar att 52 % av de kategoriserade ordlekarna på svenska baserar sig på paronymi. Den näst mest frekventa typen är homonymi, som har använts i 47 % av ordlekarna. Och eftersom inga homografiska ordlekar upptäcktes (0 %) är den resterande 1 % homofona ordlekar.

Paronymi är alltså den mest frekventa ordlekstypen bland de svenska ordlekarna, det förekommer 60 fall. Tendensen är lite annorlunda än i det engelska materialet. Figur 1 visar att det i originalet finns nästan dubbelt så många homonyma ordlekar jämfört med paronyma. Dessa skillnader diskuteras närmare i kapitel 4.3. Ett exempel (11) på paronymi i översättningen finns i berättelsen *Medaljens baksida* (2020b:70–71). Farbror Joakim har hittat en medaljong, vars bärare kan sia om framtiden. Han vill veta hur börsern kommer att utvecklas:

(11) ”Jag ser...ett börseras! Nej...nej... Det är...ett stenras! Se upp!”

Denna ordlek består av två sammansatta ord med en nästan likadan form, *börseras* och *stenras*. Betydelsen i båda två är att någonting ramlar ner. Det är förleden i början av ordet som är annorlunda, och dessutom är ett stenras ett mer konkret fenomen jämfört med ett börseras.

Nästan hälften av ordlekar i det svenska materialet baserar sig på homonymi. Kategorin homonymi innehåller också polysema fall, vilket delvis förklarar det stora antalet. Exempel 12 är från historien *En bergvinnare* (2020b:31), där en av knattarna säger till Kalle:

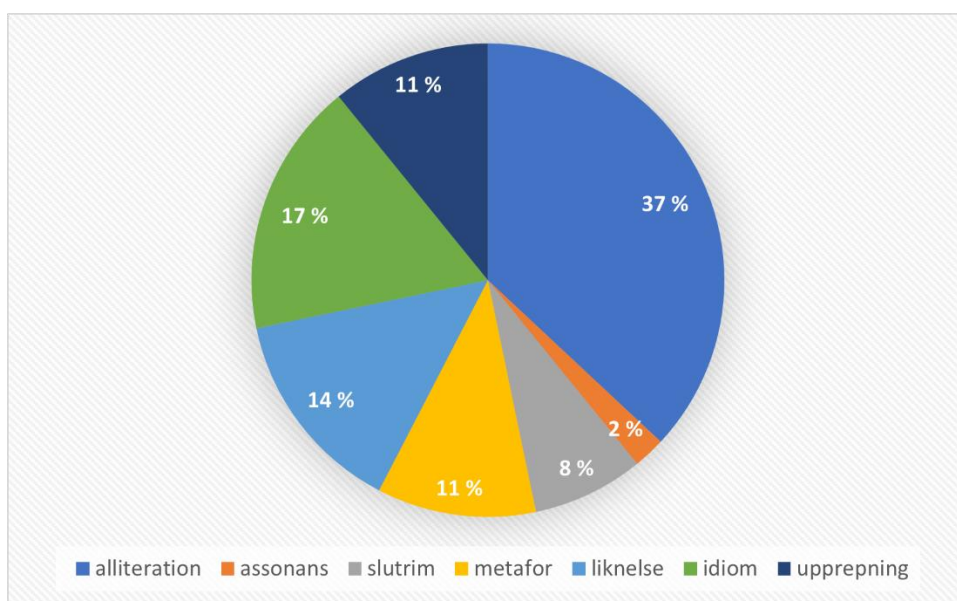
(12) ”Ja då! Farbror Joakim ger dej gärna lite krita!”

Farbror Joakim har just hittat en intressant sten, som han identifierar som krita. Ordleken blir tydlig när Kalle svarar till Tjatte: ”*Ha! Inte min farbror Joakim!*”. Ordet *krita* kan alltså tolkas som *kredit*. Enligt *Svensk Ordbok* (SO 2009, *krita*) noterades kroggästers skuld med en krita på en tavla, så det finns en anknytning till den ovannämnda stenarten. Gränsen mellan homonymi och polysemi är svävande i detta fall.

Homofoni är en raritet, det förekommer bara en homofon ordlek i de femton berättelserna. (Exemplet analyseras i kapitel 5.2.1 om översättningsstrategier.) Detta är inte förvånande med tanke på svenska språkets egenskaper. I svenskan finns det inte så många ord som låter lika, särskilt i jämförelse med engelskan som har flera hundra homofona ord (Singularis s.a.). Homofoni är dessutom så språkspecifik att det är svårt att komma på med fungerande översättningsmotsvarigheter (Gottlieb 1997:217). Statistiken innehåller dock inte flerspråkiga ordlekar eller texter på engelska – i några fall är den engelska homofona ordleken kvar i översättningen (se exempel 3 och exempel 34).

4.2.2 Övrig lek med ord i den svenska översättningen

Översättningen av Rosas femton *Kalle Anka*-serier innehåller 92 fall som har kategoriserats som övrig lek med ord, det vill säga pseudoordlekar. Kategorierna är desamma som i analysen av den engelska originaltexten, alltså allitteration, assonans, slutrim, metafor, liknelse, idiom och upprepning. Figur 4 visar kategoriseringens resultat i ett cirkeldiagram.



Figur 4 Övrig lek med ord i den svenska översättningen.

I enlighet med figur 4 kan det konstateras att alliteration (37 %) är den mest frekventa typen av pseudoordlekar i översättningen. Den näst mest frekventa typen är idiom med en andel på 17 %, och 14 % av fallen består av liknelser. Både metafor och upprepning har använts i 11 % av fallen. Slutrim (8 %) och särskilt assonans (2 %) är mer sällsynta, vilket motsvarar till stor del fördelningen i den engelska originaltexten, där andelarna är 8 % respektive 6 %.

Alliteration är alltså det vanligaste sättet att bilda ordleksrelaterad lek med ord. Detta är särskilt iögonenfallande när dess andel (37 %) jämförs med de tre bildspråkliga typerna metafor, liknelse och idiom, som tillsammans utgör 42 % av fallen. Exempel 13 från berättelsen *Företagarna som inte förtog sig* (2020a:42) innehåller en alliteration:

(13) ”Lite läckert lyxkäk ska få er på prima affärshumör!”

Orden i nominalfrasen *lite läckert lyxkäk* har samma ljud i uddljud. Alliteration baserar sig alltså på upprepning av fonem, vilket också stämmer med de två andra fonetiska kategorierna, assonans och slutrim.

Assonans är den mest sällsynta pseudoordlekstypen i det svenska materialet, det förekommer bara två kategoriserade fall. Det måste dock poängteras att endast de fall som väcker uppmärksamheten och verkar vara avsiktliga har tagits med i kategoriseringen. Därmed är det möjligt att assonans förekommer i texten, men den har inte använts för att producera humoristisk lek med ord. Ett exempel (14) på assonans förekommer i berättelsen *Företagarna som inte förtog sig* (2020a:44):

(14) ”Trottoar-Sam, mäklaren i stan”

Exemplet har kategoriserats på grund av vokalrim mellan orden *Sam - stan*. Stavelserna är betonade och har det gemensamma vokalfonemet /a/. Detta är dock diskutabelt, eftersom det talspråkliga ordet *stan* uttalas på lite annorlunda sätt i sverigesvenskan jämfört med finlandssvenskan, där det ofta används kort vokal i detta ord.

På samma sätt som assonans, är också slutrim sällsynt i materialet; det förekommer sju kategoriserade fall. Exempel 15 på slutrim finns i historien *Ett mytologiskt menagerie* (2020a:49) i knattarnas kommentar till Kalle:

(15) ”Han var en slags ända! En av de kända, måhända!”

I detta exempel har orden *ända*, *kända* och *måhända* ett kvinnligt rim. Orden har likadana betonade stavelser och de sista stavelserna som följer är också likadana. Meningarna ovan är en del av en längre dialog som innehåller flera paronyma ord, eftersom Kalle stakar sig och knattarna missförstår. I kontexten är ordet *ända* humoristiskt i sig.

De bildspråkliga kategorierna metafor, liknelse och idiom är mer frekventa än de ovannämnda fonetiska kategorierna assonans och slutrim. Det finns tio kategoriserade metaforer i översättningen, och exempel 16 är från *Pengaflödet* (2020a:75). Där diskuterar Björnligan med en originell professor:

(16) ”Killen är ett riktigt ufo!”

Det talspråkliga uttrycket *ufo* hänvisar till en konstig person, medan den ursprungliga betydelsen för ordet har varit *ett flygande tefat*, det vill säga samma som engelskans *UFO*, *an unidentified flying object*. Ordets metaforiska användning baserar sig sannolikt på konstigheten; både professorn och ufon är svårförståeliga ”fenomen”.

Skillnaden mellan metaforer och liknelser syns i exempel 17 nedan. Det finns sammanlagt tretton liknelser i det svenska materialet och en av dem finns i berättelsen *Solens son* (2020a:26) där Kalle talar med Guld-Ivar Flinthjärta:

(17) ”Här är ju lika tomt och kallt som i ditt hjärta!”

Kalle jämför inkatemplets tomhet och kyla till Flinthjärtas hjärta, som väl bildligt kunde vara av sten. I meningen har använts orden *lika* och *som*, som berättar att det är fråga om en jämförelse mellan två företeelser. Därför är det relativt lätt att upptäcka liknelser i en text.

Idiom är förhållandevis frekventa i översättningen, det förekommer 16 fall och dessutom finns det flera modifierade idiom som kategoriserats som paronyma ordlekar. Ett bekant idiom i svenskan presenteras i exempel 18 från historien *Hans majestät Joakim* (2020b:97), där knattarna förundrar sig över innehållet av farbror Joakims pengabinge:

(18) ”Nä, dra på trissor!”

Uttrycket har en metaforisk betydelse som är omöjlig att förstå utan tillräckliga kunskaper i svenska. *En trissa* betyder ungefär samma som *en skiva* eller *en rulle*, och trissblock kan kallas för trissor, men de anknyter sällan till den företeelse som förundras. Detta idiom

används alltså oftast för att uttrycka undran och förvåning, på motsvarande sätt som i kontexten i exemplet.

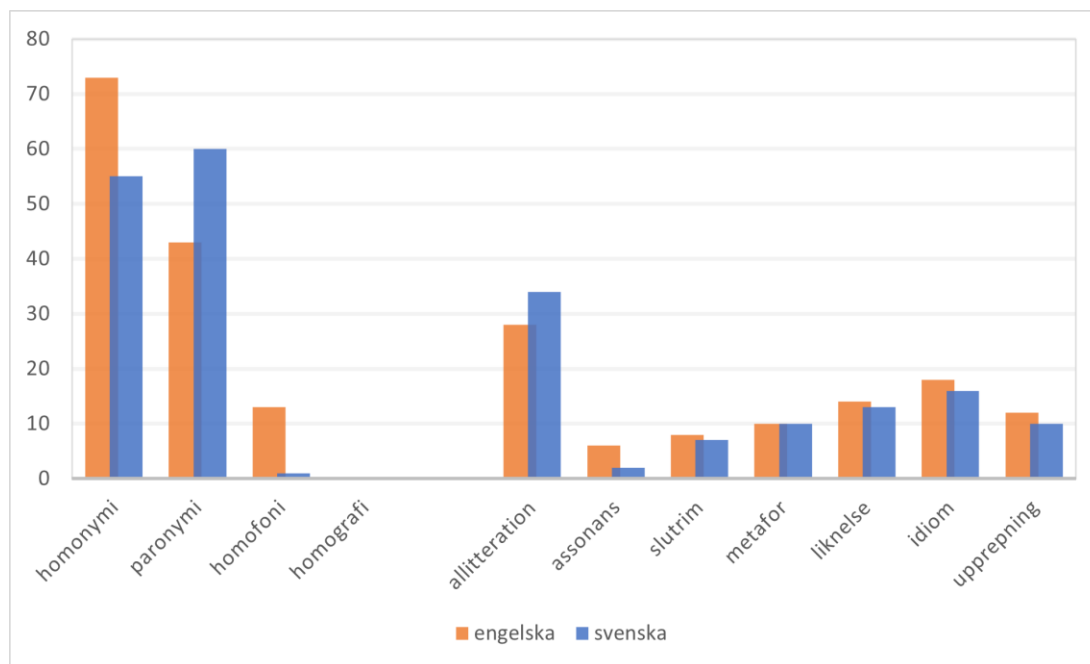
Som konstaterats i kapitel 3.4.3 är upprepning ett retoriskt stilmedel som används ofta såväl i skrivet som i talat språk. I kategoriseringen har det inte använts några specifika typer av upprepning, utan definitionen har hållits enkel. I följande exempel (19) presenteras ett paratextuellt fall. I historien *Företagarna som inte förtog sig* (2020a:41) försöker Kalle bli en framgångsrik affärsman och han läser böcker med följande titlar:

(19) ”Allt om pengar”, ”Mer om pengar”, ”Mest om pengar”

Delvis bygger humorn på den tokiga komparationen med orden *allt*, *mer* och *mest*, men upprepning av ordet *pengar* är i fokuset. I materialet förekommer upprepningen typiskt som paratext i serierutorna; sju av de tio fallen är placerade utanför pratbubblor.

4.3 Jämförelse av resultat

I detta avsnitt diskuteras kategoriseringen i ett vidare perspektiv. Genom att jämföra resultaten skisseras upp de stora linjerna och översättningens relation till originalet beträffande lek med ord. Som det är allmänt känt är engelskan besläktad med svenskan, båda är germanska språk. Släktskapsförhållandet innebär att språken har bland annat lexikala, semantiska och syntaktiska likheter. Med andra ord finns det en större möjlighet för översättaren att hitta exempelvis nästan motsvarande homonyma ordlekar. Figureerna 1–4 belyser ordlekarnas procentuella fördelning, medan de i stapeldiagrammet nedan är uttryckta i antal fall.



Figur 5 Jämförelse av de olika typerna av lek med ord i materialet.

Som det framgår av figur 5, följer fördelningen av lek med ord grovt sett samma linjer både i de engelska och i de svenska serierna, särskilt vad gäller pseudoordlekar. De största skillnaderna syns i relationen mellan homonymi och paronymi och i antalet homofona ordlekar. Allmänt taget kan detta beskrivas som ett förvånande resultat, även om det inte fanns någon hypotes eller antagande över de eventuella antalen. Däremot kommer ett förväntat resultat tydligt fram i materialet: källtexten innehåller mer lek med ord än måltexten. Totalantalet lek med ord på engelska och svenska är 225 respektive 208, vilket betyder att det är 7,6 procentenheters skillnad mellan antalen. Det finns alltså fall som har försvunnit i översättningsprocessen, även om antalet inte är stort.

Majoriteten av engelsk lek med ord består av homonymi, som är en vanlig ordlekstyp i många språk (Nash 1985:141). Likaså är homofoni mer frekvent i det engelska materialet och med största sannolikhet beror detta på engelskans egenskaper. Generellt är både homonymi och homofoni relativt vanliga i engelskan på grund av varierande kulturella inflytelser som har gjort bland annat uttalet mångsidigare (Delabastita 1993:231). Exempelvis kan en och samma diftong uttalas på olika sätt beroende på ordet. Men för homofonins del korrelerar detta inte med antalet ordlekar i materialet, för 13 fall av de sammanlagt 129 engelska ordlekarna är en liten andel. I översättningen finns det bara en homofon ordlek. Generellt sett är homofoni och homografi mer språkspecifika än homonymi och paronymi, och således är de sistnämnda också lättare att översätta (Gottlieb 1997:211–212).

Som konstaterats ovan är homonymi den vanligaste ordlekstypen i originaltexten, det förekommer 73 fall. Skillnaden till de kategoriserade paronyma ordlekarna, 43 fall, är stor. I den svenska översättningen är homonymi först den näst vanligaste ordlekstypen efter paronymi; det totala antalet paronyma ordlekar är 60 och homonyma ordlekar 55. Fördelningen är alltså nästan 50/50 mellan homonymi och paronymi, vilket avviker från fördelningen bland de engelska ordlekarna.

Det förekommer alltså fler paronyma ordlekar på svenska än på engelska. Enligt figurerna 1 och 3 är paronymi också procentuellt mer frekvent bland de svenska ordlekarna (52 %) jämfört med andelen i de engelska ordlekarna (33 %). Som det har förklarats i kapitel 3.3, är definitionen för kategorin paronymi relativt bred, vilket betyder att många olika fall kan kategoriseras som paronyma ordlekar. Delabastita (1993:233) poängterar att det är mer sannolikt att hitta en lämplig översättning för en paronym ordlek jämfört med till exempel homonyma ordlekar. Detta speglas eventuellt också i antalet paronyma ordlekar. Om det är omöjligt för översättaren att skapa en homonym eller homofon ordlek, kan lösningen finnas i paronymi.

Fördelningen mellan ordlekar och pseudoordlekar är relativt likadan på engelska och svenska. Originaltexten och översättningen har 129 respektive 116 ordlekar, medan antalet pseudoordlekar är 96 respektive 92. Översättningen kunde ha haft färre ordlekar och ett rejält antal ersättande pseudoordlekar, men så är det inte. I och med att skillnaden mellan antalet ordlekar och pseudoordlekar är jämförelsevis liten, särskilt i översättningen, var det nyttigt att ha en bred definition på lek med ord i analysen och inkludera flera kategorier. På grund av att största delen av humoristiska uttryck i serierna kategoriserades, kan det konstateras att majoriteten av lek med ord baserar sig på traditionella retoriska stilmedel.

Det är intressant att de kategoriserade pseudoordlekarna är fördelade nästan jämnt mellan fonetiska och bildspråkliga stilfigurer. I det stora hela syns samma tendens både i översättningen och i originalet; det finns bara ett par procentenheters skillnad i andelarna mellan språken. En av kategorierna för pseudoordlekar, allitteration, är procentuellt sett tydligt mer frekvent i översättningen, 37 % jämfört med 29 % i originalet. Detta tyder på att samma ljud i uddljud är ett behändigt sätt att skapa lek med ord när det är svårt att hitta en exakt översättningsmotsvarighet för en ordlek. Dessa strategiska drag behandlas närmare i kapitel 5.2.

Den näst största kategorin för pseudoordlekar, idiom, innehåller 18 fall i originalet och 16 i översättningen. Kategorin metafor å sin sida har precis lika många fall (10) på engelska och på svenska, och liknelser förekommer också i samma mån i båda språkversioner, 14 fall respektive 13 fall. Assonans är sällsynt i översättningen, det finns bara två fall jämfört med sex i originalet. Slutrim däremot har använts nästan lika många gånger på båda språken, det finns åtta fall på engelska och sju på svenska. Den motsvarande tendensen fortsätter även i kategorin upprepning, där det förekommer tolv fall i originalet och tio i översättningen. Dessa resultat kan tolkas som ett bevis på en lyckad översättning.

Den kvantitativa analysen berättar dock inte huruvida en viss homonym ordlek har översatts till en homonym, homofon eller paronym ordlek, eller till exempel till en pseudoordlek med assonans. Det kan konstateras att antalen inte stämmer, vilket betyder att det finns variation i översättningen av ordlektyperna. Eftersom det förekommer exempelvis 73 homonyma ordlekar på engelska och 55 på svenska, har översättaren ersatt åtminstone en fjärdedel av dem med annorlunda lösningar. Utgående från dessa siffror är det dock omöjligt att veta hur många homonyma engelska ordlekar överhuvudtaget har översatts till svenska med en direkt motsvarande strategi. Det är till och med möjligt att alla homonyma engelska ordlekar blir någonting annat än homonyma i översättningen. Undersökning av översättningsstrategier kräver en djupare analys av materialet, vilken utförs i kapitel 5.2.

Vad gäller det kronologiska perspektivet och antalet lek med ord i Rosas serier, finns det ingen korrelation under tidsperioden 1987–89. De två första historierna, *The Son of the Sun* (1987) och *Nobody's business* (1987) innehåller relativt många fall, 20 respektive 23, men även den sista historien innehåller 26 kategoriserade fall. Historierna är dock inte lika långa, den första har 26 sidor, den andra 10 sidor och den sista 28 sidor. Med hänsyn till sidantalet har berättelserna 0,7–2,3 fall av lek med ord per sida. Den andra historien, *Nobody's business*, har den största frekvensen av lek med ord, medeltalet är 2,3 fall per sida. Materialet i undersökningen är dock från början av Rosas karriär, som varade fram till 2008. Det var först kring 1989 som han bestämde att använda färre ordlekar, efter att han förstod att serierna i allt större utsträckning kommer att publiceras utomlands och översättas (Rosa 2020b:173). I de följande kapitlen analyseras översättningsstrategierna av lek med ord i materialet.

5 Översättning av lek med ord i materialet

Ett av de främsta syftena i denna undersökning är att redogöra för översättningen av de kategoriserade fallen av lek med ord i materialet. I detta kapitel behandlas först översättning av lek med ord generellt (5.1) och sedan de översättningsstrategier som använts i översättningen av Rosas serier (5.2). Strategierna belyses med hjälp av kvalitativt analyserade exempel. Slutligen diskuteras resultaten i en bredare kontext (5.3).

5.1 Särdrag i översättning av lek med ord i serier

I detta avsnitt diskuteras några aspekter av översättning av serier och särskilt lek med ord, utan att glömma översättarens synvinkel. Översättning har alltid varit en viktig del av serieindustrin, ibland till så stor utsträckning att serierna inte har hittat sin publik i hemlandet utan från andra länder och kulturer (Zanettin 2018:445). Detta har hänt också för *Kalle Anka*-serier; som diskuterats i kapitel 2.2, har populariteten i USA inte gått hand i hand med den i Europa. Generellt utvidgar översättningen seriernas spridning och läsarkrets. Översättning av humor i dem är dock nästan alltid en utmaning.

Den interlingvala översättningen av humor berör två viktiga teman inom översättningsteori, nämligen översättningsbarhet och ekvivalens. Översättningsbarhet hänvisar till kapaciteten att överföra betydelser från ett språk till ett annat utan att det sker alltför stora förändringar. Ekvivalens däremot betyder ungefär samma som motsvarighet och den syftar på korrelationsförhållandet mellan källtexten och måltexten. Enligt Chiaro hör humor, i likhet med poesi, till de svåraste genrerna med tanke på översättningsbarhet. Detta kan betyda radikala förändringar i texten. (Chiaro 2017:417–418.)

En del forskare har utformat dikotomier kring ekvivalens och mellan en noggrann och en mer kreativ översättning. Nida (1964:165–166) använder begreppen *formal equivalence* och *dynamic equivalence*, medan Newmark (1988:46–47) skriver om *semantic translation* och *communicative translation*. Gemensamt för dessa dikotomier är att både dynamisk ekvivalens och kommunikativ översättning hänvisar till en översättning som har mer spelrum och fokuserar på förmedling av betydelser. Syftet är att skapa en likadan effekt på målpubliken som den ursprungliga texten har på den ursprungliga publiken. Särskilt angående lek med ord är den typ av lösning det mest sannolika alternativet. Översättningen kan dock aldrig vara en exakt kopia, alltså det inte finns absolut ekvivalens (Chiaro 2017:421).

Humoristiska serier är innehållsmässigt knepiga med tanke på översättning. Enligt Landers (2001:109) är ordleken utan tvekan den som förorsakar mest sömnlösa nätter för översättare, men den är samtidigt den bästa och värsta delen av översättararbetet. Även om forskarna länge har varit stort sett eniga om att det går att översätta lek med ord och ordlekar (se t.ex. Gottlieb 1997), finns det knappast en ordlek som kan översättas med lätthet. Ett fall av lek med ord i en serie är sällan en självständig och fristående vits, vilket framgår av exemplen i kapitel 5.2. Det finns alltså en koppling till den omgivande texten och också till modaliteter, som ofta är centrala för förståelse av lek med ord.

Lek med ord i serier har ett centralt särdrag, den visuella dimensionen. Texten i serier är alltid anknuten till bild och mer eller mindre beroende av den kontext som bilden skapar.

Multimodalitet (se kapitel 2.5), det vill säga samspelet av flera modaliteter som bilder, blickar och gester, kan vara en faktor i serierna som sätter igång leken med ord och möjliggör den. Kontextens betydelse har även noterats av Delabastita (1996:129). Ibland kan bilden försvåra översättningen och resultera i att ordleken utelämnas från översättningen. Schröter (2005:9) poängterar att texten i serierna alltid måste stämma överens med bilden.

Vid översättning av serier talas det ofta om de begränsningar som bilden förorsakar för översättarens arbete. Översättning av serier har titulerats som *constrained translation* på grund av de rumsliga gränser som pratbubblor och textplattor skapar (Borodo 2015:25). Begreppet innebär en uppfattning att den visuella komponenten i serier stör och hindrar översättningen av texten (Zanettin 2010:45). Detta är delvis sant, men som Borodo (2015:25) beskriver, kan bilden också förstärka det textuella, tydliggöra budskapet och även främja och ge inspiration till översättningsprocessen. Seriernas multimodalitet är alltså en stor faktor i översättningen.

Celotti (2008:35) argumenterar att visuellt språk inte behöver vara en begränsning för översättaren, utan hellre en resurs. Översättaren måste å ena sidan kunna ta hänsyn till olika icke-verbala element och å andra sidan kunna utnyttja dem, eftersom en del av informationen förmedlas genom bilder och olika bildlika effekter. I och med att seriernas multimodalitet påverkar översättningen, måste översättaren vara van vid att läsa både texten och bilden. Enligt Kaindl (2023) och Pitkäsalo (2015:251) behöver översättaren språklig kompetens, men också kulturell och visuell kompetens.

Humor och lek med ord som baserar sig på kulturella drag och hänvisar till vissa kulturella fenomen kan vara svåra att begripa. Om läsaren inte känner till de olika kulturella hänvisningarna, hjälper det inte att texten är korrekt översatt – den humoristiska effekten är förlorad (Zanettin 2010:39). Lek med ord i *Donald Duck*-serier kan innehålla till exempel ett gammalt amerikanskt bilmärke eller en traditionell maträtt som kan vara obekanta för en europeisk läsare. Översättaren måste då överväga huruvida de är tillräckligt kända för att användas som sådan, eller borde de lokaliseras till målspråket och -kulturen. Chiaro (2017:422) konstaterar att “[g]reater problems arise when wordplay is either extremely language-specific, or extremely culture-specific, or in the case of the worst scenario, a combination of both.” Generellt sett, ju mer det finns specifika socio-kulturella hänvisningar i ordleken, desto svårare är den att översätta. Följaktligen kan globala, vid kända teman leda till bättre resultat med tanke på översättningens kvalitet.

Redan Delabastita var på samma spår som Chiaro. Han (1993:242) poängterar att om språksamhällen kulturellt sett ligger nära varandra, är det lättare att reproducera en ordlek i översättningen. Delabastita (1993:247) påpekar också att om ordleken innehåller fler än ett språkspecifikt drag, är den alltid svårare att översätta. Likaså är det möjligt att språket och lexikonets betydelser har förändrats med tiden. Sannolikheten för nära ekvivalenter ökar om språken är besläktade eller om det finns lånord på grund av språkkontakt (Delabastita 1993:242–244). I likhet med detta anser Newmark (1988:217) att ordlekar kan översättas med större lätthet om de baserar sig på greko-latinismer som har nära ekvivalenter i både källspråket och målspråket. Vad gäller engelska och svenska, kan likheterna i lexikonet och syntaxen underlätta översättningsprocessen. I följande kapitel behandlas översättningsstrategierna och exempel på lek med ord.

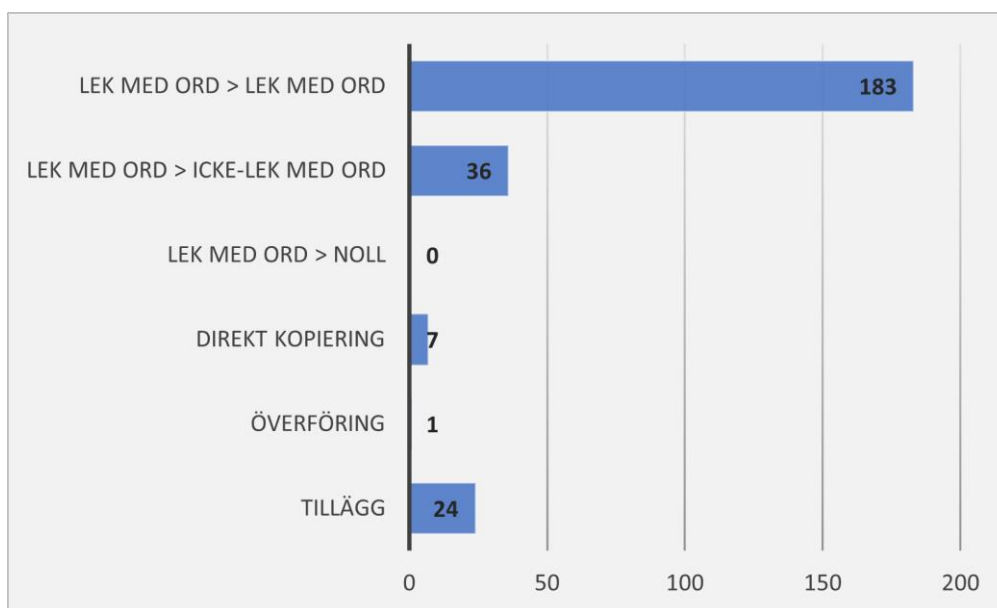
5.2 Översättningsstrategier och deras användning i materialet

Utöver kategorisering av lek med ord ligger fokuset i denna avhandling på att analysera och redogöra för översättningen av dem. För att nå detta mål krävs en fungerande typologi för översättningsstrategier och en noggrann genomgång av alla kategoriserade fallen. Strategierna som utnyttjas i analysen följer i princip den uppdelning som Delabastita (1993:192–217) har presenterat i boken *There's a Double Tongue*. Delabastitas strategityper är följande: *pun* > *pun*, *pun* > *punoid*, *pun* > *non-pun*, *pun* > *zero*, *direct copy*, *transference* och två typer av tillägg, *non-pun* > *pun* och *zero* > *pun*. Delabastita har behandlat också redaktionella tekniker (eng. *editorial techniques*) som fotnoter, introduktioner och förklarande texter, men de har

uteslutits från denna analys eftersom de är sällsynta i materialet och i *Kalle Anka*-serier generellt.

Eftersom det ska redogöras för översättningsstrategier av lek med ord, inte bara ordlekar, måste strategitypolin modifieras och utvidgas. Detta betyder att exempelvis Delabastitas strategi *ordlek > ordlek* (eng. *pun > pun*) inte är tillräcklig, utan den måste utvidgas till *lek med ord > lek med ord* med fyra underkategorier, som behandlas nedan i avsnitt 5.2.1. Likaså måste strategin *ordlek > noll* modifieras till *lek med ord > noll* som innehåller strategierna *ordlek > noll* och *pseudoordlek > noll*. I sin helhet resulterar modifieringen i följande kategorisering: *lek med ord > lek med ord*, *lek med ord > icke-lek med ord*, *lek med ord > noll*, *direkt kopiering*, *överföring* och *tillägg*. En motsvarande modifierad version av Delabastitas kategorisering har utnyttjats av Camilli (2019).

Användningen av strategityperna i materialet har analyserats kvantitativt och resultaten läggs fram nedan. För att skapa en generell uppfattning om strategierna och deras fördelning, presenteras först statistiken över alla strategier i diagramform (figur 6). Strategierna beskrivs närmare i följande underkapitel.



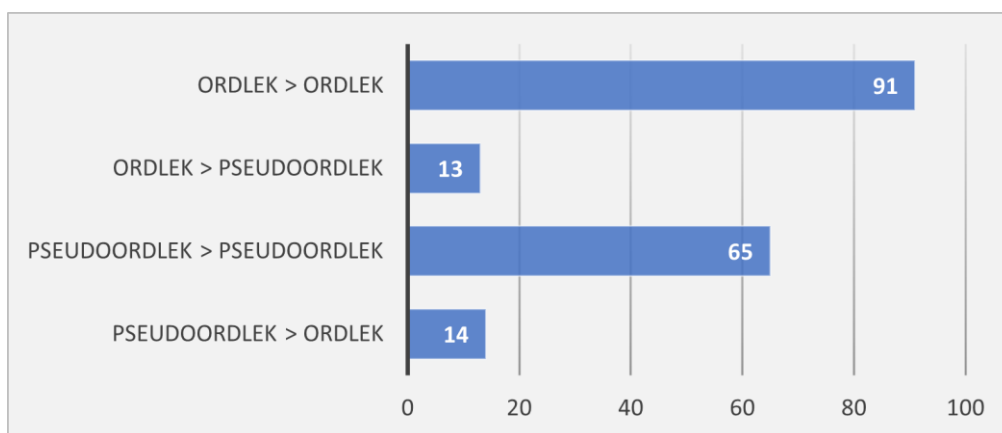
Figur 6 Fördelning av översättningsstrategierna i materialet enligt antalet fall.

Det finns sammanlagt 251 kategoriserade fall. Som det kommer fram i figur 6, är strategin *lek med ord > lek med ord* den vanligaste i materialet vad gäller översättningen av lek med ord från engelska till svenska. Den näst frekventa strategin är *lek med ord > icke-lek med ord*, vilket betyder att 36 fall av engelsk lek med ord har översatts med text som inte innehåller

humoristiska ordvitsar. Denna förlust har kompenseras med ny lek med ord, sammanlagt finns det 24 nya fall. Strategin direkt kopiering omfattar sju fall, varav två är de flerspråkiga ordlekar som nämns i kapitel 4.1.2. Strategin överföring har använts i ett fall. Lek med ord > noll har inte använts alls, det vill säga alla textfragment som innehåller lek med ord har en ekvivalent i översättningen. Vid varje strategityp nedan behandlas dessa tal och kvalitativt analyserade exempel på lek med ord. Bilder används tyvärr inte av upphovsrättsliga skäl.

5.2.1 Lek med ord > lek med ord

Grundtanken i strategin lek med ord > lek med ord är att källtextens ordlek eller pseudoordlek har en tydlig ekvivalent i måltexten, som på motsvarande sätt innehåller lek med ord (Delabastita 1993:192; Camilli 2019:81). Om översättningens syfte är att påminna originaltexten i så stor mån som möjligt, är denna strategi säkert den mest önskade. På grund av det mer omfattande greppet har strategin fyra underkategorier: *ordlek > ordlek*, *ordlek > pseudoordlek*, *pseudoordlek > pseudoordlek* och *pseudoordlek > ordlek*. Procentuellt sett är strategin lek med ord > lek med ord tydligt den vanligaste i materialet, den har använts i 73 % av fallen. Av de 251 klassificerade fallen har 183 översatts på detta sätt. Fördelningen mellan underkategorierna presenteras i figur 7 nedan.



Figur 7 Fördelning av underkategorierna inom strategin lek med ord > lek med ord.

I enlighet med figur 7 ovan, har strategin *ordlek > ordlek* använts i hälften av fallen, medan 65 fall (35 %) tillhör kategorin *pseudoordlek > pseudoordlek*. Antalet pseudoordlekar som har översatts som ordlekar är 14 (8 %) och antalet ordlekar som översatts som pseudoordlekar är 13 (7 %). Dessa tal berättar att de två huvudkategorierna för lek med ord som har använts i originalet har bevarats jämförelsevis väl i översättningen.

Vid en närmare betraktelse av kategorin ordlek > ordlek framgår att homonymi > homonymi har använts i 42 fall (58 %) och homonymi > paronymi i elva fall (15 %). Inga homonyma ordlekar har översatts till homofona ordlekar. Paronyma ordlekar däremot har översatts till paronyma i 29 fall (68 %), till homonyma i tre fall (7 %) och till homofona i 0 % av fallen. Följaktligen stödjer även dessa andelar den slutsatsen att ordlekstyperna har bevarats väl i översättningsprocessen. Homofoni är dock ett undantag; 31 % av homofona ordlekar, fyra fall, har översatts som paronymi, medan 31 % har kopierats till översättningen som sådan. Homonymi har använts i två fall, det vill säga i 15 % av ekvivalenterna. Bara en homofon ordlek är homofon också i översättningen. Det måste dock minnas att det finns sammanlagt bara 13 homofona ordlekar i det engelska materialet. Delabastita (1993:233) konstaterar att det är lättare att skapa en homofon ordlek om källspråket och målspråket är besläktade, men detta syns inte i resultaten.

Den frekventaste ordlekstypen i materialet, homonymi, har alltså översatts som homonymi i 58 % av fallen och som paronymi i 15 % av fallen. Däremot har 16 % av homonyma ordlekar en ekvivalent som inte innehåller lek med ord. Två gånger har homonymi översatts som alliteration, och likaså två gånger som idiom och liknelse. En homonym ordlek har översatts som slutrim. Den ursprungliga ordlekkategorin har bevarats förhållandevis väl. Det är ändå förvånande att till exempel pseudoordlekar inte har använts som ersättande lek med ord i de fall som har översatts helt utan lek med ord.

Enligt statistiken har 65 av de 96 engelska pseudoordlekarna (68 %) översatts som pseudoordlekar. Grovt taget är pseudoordlekstypen samma i källtexten och måltextern. Det finns till exempel 28 pseudoordlekar med alliteration, varav 16 fall (57 %) har en ekvivalent med alliteration, det vill säga samma ljud i uddljud. Av de tolv fall som har kategoriserats som upprepning, har tio (83 %) översatts som upprepning. Likaså de 14 liknelserna i det engelska materialet har behållit sin kategori jämförelsevis bra; nio (64 %) har översatts som liknelser. Hälften av idiom, det vill säga nio fall, har översatts som idiom. Vad gäller metaforer har sex fall av tio (60 %) översatts som metaforer. Däremot hör bara ett fall i kategorierna assonans och slutrim till samma kategori i översättningen.

Exempel 20 innehåller den populäraste strategin i materialet, strategin ordlek > ordlek, närmare sagt homonymi > paronymi. Textfragmentet står inte i en pratbubbla, utan är en del av illustreringen i berättelsen *The Son of the Sun/Solens son* (2014a/2020a:14). Denna typ av text i serier kallas för paratext (se kapitel 2.4). I exemplet är det fråga om en museiutställning,

där olika värdeföremål från överallt i världen presenteras. I en monter finns det diamanter med små skyltar och i en av dem står:

- (20) "Blue diamond"
"Olycksdiantant"

Det är vanligt för Rosa att inkludera olika små detaljer i rutorna. Diamanten har även en egen pratbubbla, där det står "sob" i originalet och "suck" i översättningen. Ordet *blue* betyder inte bara färgen blå, utan den har även betydelsen *deprimerad*. Därför snyftar diamanten. På svenska heter den *olycksdiantant* som är jämförbar med uttrycken *olycksbarn* och *olycksfågel*. Bredvid den finns det en annan diamanter som har smärtor och ett förband på sina sår. På dess skylt står det *Black and blue diamond*. Den konkreta betydelsen är igen diamanterens färg, men den har tydligen "fått stryk", vilket syns i översättningen: *blåslagen diamanter*. I originalet hör texterna i diamanterens skyltar innehållsmässigt ihop, medan de i översättningen är separata.

De ovannämnda ordlekarna är även exempel på besjälning, det vill säga diamantererna har fått mänskliga drag. Här är det multimodala samspelet mellan bilden och texten viktigt med tanke på budskapet; diamanterens känslor uttrycks med hjälp av vedertagna ideogram, som svettdroppar/tårar och små stjärnor. Ordleken syns tydligt i texten, men poängen förmedlas genom bilden, som å andra sidan skulle vara svår att förstå utan text.

Det följande exemplet (21) är från berättelsen *His Fortune on the Rocks/En bergvinnare* (2014b/2020b:29). Både i originalet och i översättningen baserar sig ordleken på homonymi, strategin är alltså ordlek > ordlek. Kalle och Knatte har fått ett uppdrag av farbror Joakim och de ska kliva upp på ett berg:

- (21) Donald: "So where do I hammer this spike?"
Huey: "Right there Unca Donald! That's your fault!"
Donald: "Oh, sure! Blame everything on me!"

Kalle: "Vad gör jag med bulten?"
Knatte: "Du fäster den i skrevan där! Du har väl fått en hacka?"
Kalle: "Hacka och hacka! 30 öre i timmen är inte mycket att jubla över!"

Den engelska ordleken baserar sig på ordet *fault*; Knatte talar om en spricka i berget och Kalle tror att Knatte skyller honom på något. Kalles reaktion skapar den humoristiska nyansen i

dialogen, även om det homonyma ordet är kärnan i ordleken. I översättningen används ordet *en hacka* som kan tolkas som ett slags hammare, en picka, eller som en mindre summa av pengar. Därför börjar Kalle tala om sin lön, som är ganska blygsam. Vad gäller multimodalitet fungerar ordleken förhållandevis bra till och med utan bild, homonymierna är förståeliga utgående från texten. Det används uttryck som *this spike* och *i skrevan där*, vilka tyder på att det finns en bildlig kontext för texten och figureerna är tillsammans under samtalet.

Det nästa exemplet (22) baserar sig på strategin ordlek > ordlek, homofoni har förändrat till homonymi. Även denna dialog är från berättelsen *His Fortune on the Rocks/En bergvinnare* (2014b/2020b:36). Den är en av de fyndigaste och längsta ordlekarna i Rosas produktion:

- (22) Donald: "What's this colourful rock?"
 Huey: "That's gneiss!"
 Donald: "I think it's nice, too, but what is it?"
 Huey: "No, I mean that's a gneiss rock! The rock is gneiss! It's just plain gneiss!"
 Donald: "Jeepers! If you're that crazy about it, here...it's yours!"
- Kalle: "Vad är det här för färgglad sten?"
 Knappe: "Tuff!"
 Kalle: "Ja, för all del, men vad är det?"
 Knappe: "Du förstår inte! Det är en tuffsten! Bergarten är tuff!"
 Kalle: "Ja, men så ta den då, om du tycker den är så tuff!"

Dialogen i originalet har egentligen flera homofona ordlekar med utgångspunkt i ordparet *gneiss – nice*. Rosa leker med ordet *gneiss*, en stenart, och adjektivet *nice*, vilket i den här kontexten betyder ungefär samma som *fin* på svenska. Båda ord uttalas precis på samma sätt, alltså /'nais/. Detta tillsammans med strukturen i meningarna resulterar i ett missförstånd mellan Kalle och Knappe. I den svenska versionen har översättaren Stefan Diös kommit på med en stenart som passar in i dialogen, men i stället för homofoni är det fråga om ett homonymt ord. *Tuff* är både en stenart och ett talspråkligt ord som betyder ungefär detsamma som *snygg* och *cool*. Innehållet i den sista meningen i dialogen passar ihop med illustreringen, där den förbryllade Kalle ger stenen till Knappe. På samma sätt som i exempel 21 är ordleken förståelig utgående från texten, men humorn i situationen förstärks av Kalles nonchalanta gest och min.

Exempel 23 är en del av illustreringen, det vill säga det är paratext. Strategin är ordlek > ordlek och i detta fall har en homonym ordlek översatts som en paronym ordlek. Farbror Joakim brukar placera olika skyltar på Tomtebacken för att skrämja bort oönskade besökare. Skyltarna är lite olika i olika berättelser – tonen är dock alltid mer eller mindre aggressiv. En av skyltarna i *Cash Flow/Pengaflödet* (2014a/2020a:73) har texten:

- (23) ”Mine field! You getta you self offa mine field!”
 ”Minfält! Håll dej till dinfält!”

Farbror Joakim försvarar sin pengabinge med diverse vapen, möjligtvis även med minor. På originalspråket har Rosa använt en formulering i skylten där *mine field* och *mine field* är homonyma, men annars är skrivsättet talspråkligt och grammatiskt felaktigt. I översättningen hänvisar *minfält* till minor, men eftersom varningen fortsätter med en order som innehåller ett påhittat ord *dinfält*, måste läsaren fundera på texten en gång till. Om definitionen av homofoni tänjs på en aning, får vi ordparet *minfält - min fält*, men den sistnämnda är inte grammatiskt korrekt. Uttalet av dessa är inte heller fullständigt likadant, så det är fråga om nära homofoner. Vad gäller multimodalitet, är bilden väsentlig för kontexten; det är viktigt för läsaren att veta att det är fråga om skyltar på Tomtebacken. Ordlekens struktur är dock sådan att den fungerar förhållandevis bra även utan illustrationer.

Ett av de få homofona exemplen i materialet finns i berättelsen *The Crocodile Collector /Krokodilsamlaren* (2014b/2020b:16). Strategin är ordlek > ordlek, närmare sagt homofoni > homofoni. Kalle och knattarna seglar längs Nilen i Egypten och letar efter en sällsynt krokodil:

- (24) One of the nephews: ”Kôm Mîr, Beni Hasan, El Fant, and Aswan!”
 Donald: ”Just tell Benny it's a crocodile I need!”

En av knattarna: ”Beni Hasan, El Fant, Assuan...”

Kalle: ”Elefant? Jag söker en krokodil!”

I originalet verkar dialogen först en aning obegriplig. En av pojkarna, som sitter i skuggan av seglet, berättar namn på historiskt betydande ställen i Egypten. Kalle svarar att han behöver en krokodil och talar plötsligt om någon som heter Benny. Orsaken är att när orden *Kôm Mîr, Beni Hasan, El Fant, and Aswan* uttalas med en engelsk accent, eller hellre med en

amerikansk accent, blir det en uppmaningssats: *Come here, Benny has an elephant and a swan*. Det är inte självklart att ordleken noteras, särskilt om läsaren brukar uttala egyptiska ortnamn med en annan accent än amerikansk. Det är Kalles svar som får läsaren att ifrågasätta den föregående meningen. Från upphovsmannens synvinkel har ordleken krävt geografisk kunskap och kreativitet. Förutom att den engelska ordleken är homofont, kan den även betraktas som en flerspråkig ordlek. Översättaren har haft tur, för ett av ortnamnen låter som djurarten *elefant*, och därigenom har han skapat en ordlek som liknar den engelska versionen. Översättningen är dock mycket enklare – en komplicerad mening har förvandlats till bara ett flertydigt ord.

Det nästa exemplet (25) är på strategin ordlek > pseudoordlek, i detta fall homofoni > allitteration, och det står i pärmen av den ena serieboken som använts i undersökningen:

- (25) ”The Son of the Sun”
 ”Solens son”

Detta är också namnet på den första *Kalle Anka*-serien Rosa har skrivit 1987. Namnet har översatts till svenska som *Solens son*. Kärnan i den engelska ordleken är det likadana uttalet av orden *son* och *sun*, det vill säga /sʌn/. Samtidigt är ordleken en allusion, den hänvisar både till Jack Londons roman med samma namn och till inkafolkets legend om solens son. I översättningen har ordleken ändrats till en pseudoordlek som innehåller allitteration; uddljudet /s/ upprepas i båda ord.

Exempel 26 är från berättelsen *Metaphorically Spanking/Tre stilfulla skolkare* (2014a/2020a:153) och strategin är pseudoordlek > ordlek. Knattarna är irriterade för att de måste gå till skolan och farbror Kalle har ledigt. De kritiserar Kalle för hans ”livstil”:

- (26) ”Hmph! When you're not between jobs, you're betwixt being between jobs!”
 ”Hmmf! Det finns inga tillfällen då du inte är tillfälligt arbetslös!”

Källtexten har en mer komplicerad struktur och den utnyttjar fler än ett retoriskt medel. Uttrycket *between jobs* upprepas och uddljudet /b/ skapar en allitteration i orden *betwixt*, *being* och *between*. Ordet *betwixt* är ålderdomligt och betyder ungefär samma som *between*. I översättningen förekommer det två paronyma ord med en gemensam stam, *tillfällen* och *tillfälligt*. Betydelsen hos *tillfälle* liknar situation eller händelse, medan *tillfälligt* är närmast en

synonym till adjektivet *temporär*. Därtill kan det också urskiljas assonans i båda språkversioner; i originalet upprepas den långa vokalen /i:/ och i översättningen den korta vokalen /ɪ/. I bilden har knattarna arga miner, de blänger på Kalle och budskapet förstärks med onomatopoetiska uttryck *Hmph!* i originalet och *Hmmf!* i översättningen.

I exempel 27 används strategin pseudoordlek > ordlek, men meningarna innehåller flera olika typer av lek med ord och fallet kunde också ha kategoriserats som pseudoordlek > pseudoordlek. I *Return to Plain Awful/Åter till Avskyvärld* (2014b/202b:54) försöker Kalle hitta en viss höna bland flera hundra andra hönor. Hönan har svalt Joakims turkrona:

(27) ”That hen is lost like a lemming on the lam!”

”Det blir som att leta efter en lämmel i ett vimmel!”

Båda meningarna låter som äkta ordspråk, men de är påhittade. I översättningen har djuret lämmel valts i enlighet med källtexten, där lämmeln är dock på flykt, inte i vimlet. Orden *lämmel* och *vimmel* avviker från varandra med två fonem, vilket skapar en paronymi. Det är inte fråga om slutrim, även om det ser ut som så; huvudbetoningen ligger på de första stavelserna som är olika. Både den engelska och den svenska repliken innehåller en liknelse, men strukturen är en aning annorlunda. På engelska är det hönan som har försvunnit i likhet med en *lemming*. På svenska märker Kalle att uppdraget är svårt och jämför det med letandet efter en gnagarart i ett myller. I källtexten framhäver Rosa hönan med nominalfrasen *that hen*, som saknas i översättningen. I måltexten är fokuset mera på själva letandet, inte hönan. Därtill finns det alliteration i uttrycket *lost like a lemming on the lam*.

I det föregående fallet av lek med ord och likaså i det följande exemplet spelar multimodaliteten av serien en jämförelsevis stor roll. Läsaren förstår meningarnas betydelse utan illustrationer, åtminstone delvis, men det är svårt att veta vad som egentligen händer. Särskilt den svenska översättningen ovan är lite oklar, eftersom den försvunna hönan inte nämns. Det följande exemplet är däremot så komplicerat att läsaren skulle vara förvirrad utan bilden. De väsentligaste orden är skrivna i fetstil, vilket hjälper läsaren att upptäcka ordleken.

Ett klassiskt exempel (28) på homofoni i engelskan förekommer i berättelsen *Recalled Wreck/Väl bilbehållen* (2014a/2020a:64) och översättningsstrategin är ordlek > ordlek. Kalle monterar ner sin bil för att reparera den. Han lämnar bildelarna bredvid gatan och medan han är borta, tror grannarna att det är fråga om en loppmarknad och tar med sig bildelarna. Sedan

går Kalle runt området och försöker köpa tillbaka alla de försvunna bildelarna. Åtminstone bilens kylargrill syns i närheten och Kalle rusar genom häcken i panik:

- (28) ”Stop! Stop! I have a stake in the grill you're using to grill that steak!”
 ”Stopp! Jag gillar inte att du grillar kött på min grill som du köpt!”

Den engelska meningen innehåller egentligen två ordlekar. Den ena består av upprepadet av homonyma ord, substantivet *grill* och verbet *grill*. Den andra baserar sig på homofonin av orden *stake* och *steak*, som båda uttalas som /'steɪk/. Grannen som håller på att grilla förstår inte hur det är möjligt att han har Kalles biff i grillen. Å andra sidan låter det som om Kalle skulle ha ”en stor satsning” i grillen. Dessutom är det möjligt att tolka uttrycket *the grill* som bilens grill. Då kan man resonera sig fram till att den grillen är viktig för honom. På engelska skrivs bilens grill dock oftast med -e i slutet, det vill säga *grille*, vilket betyder att homofoni förekommer även hos ordparet *grill - grille*. På svenska finns det två paronyma verb, *gillar* och *grillar*, som har bara ett fonems skillnad. Likaså är uttalet av substantivet *kött* och verbet *köpt* relativt likadant; egentligen är de paronymer, men kunde även kategoriseras som nära homofoner. Med uttrycket *min grill* hänvisar Kalle till sin kylargrill, men det kan också tolkas som en köttgrill.

Det följande exemplet (29) på strategin ordlek > ordlek är också från berättelsen *Recalled Wreck/Väl bilbehållen* (2014a/2020a:65). Både i originalet och i översättningen finns det en paronym ordlek. Den grillande familjen har dukat bordet med bland annat navkapslar, och efter att ha just betalt för grillen, räcker Kalle ännu en bunt sedlar åt mannen:

- (29) ”And your ‘automotive motif’ tableware, too!”
 ”Jag har just gett er servis service!”

På engelska konstaterar Kalle att han vill köpa tillbaka bildelarna, den så kallade servisen med bilmotiv. I översättningen klagar han att han hade just *gett service*, det vill säga putsat och polerat dem som i bilservice. Orden *servis* och *service* är etymologiskt besläktade och ser nästan likadana ut. De kunde även kategoriseras som nära homofoner, eftersom uttalet är relativt likadant: /sær'vi:s/ och /'sœ:rvis/. Samma gäller orden *motive* /'məʊtɪv/ och *motif* /məʊ'ti:f/ i originalet, uttalet skiljer sig i betoning och den sistnämnda har en lång vokal och frikativet /f/ i stället för /v/ i sista stavelsen. I det här fallet har översättningens betydelseinnehåll nästan ingenting att göra med originalet – den sammanbindande

komponenten är servisen, som är viktig också därför att den syns i bilden. I bilden är det även möjligt att se hur frustrerad och arg Kalle är.

I exempel 30, som är från historien *Last Sled to Dawson/Sista släden till Dawson* (2014a/2020a:121), finns det strategityperna pseudoordlek > pseudoordlek och ordlek > pseudoordlek. Här diskuterar farbror Joakim med sin assistent om företagsproblem:

(30) Assistant: "A volcano erupted overnight near your tapioca fields in Java, and your gong factory in Hong Kong just discovered an export error!"

Uncle Scrooge: "Okay, so I have lava in my cassava in Java and the wrong gongs are long gone from Hong Kong!"

Assistent: "Er maniokplantage i Java har förstörts av ett vulkanutbrott och det är kris på gång i er gonggong-fabrik i Hongkong!"

Farbror Joakim: "Jaha! Så jag har fått lava i min kassava på Java och det är klagosång i Hongkong!"

Detta exempel innehåller fler än en ordlek. För det första finns det en förbindelse mellan orden *lava*, *cassava* och *Java*. De har ett ojämnt antal fonem, men tre av fonemen är identiska och orden har tvåstaviga slutrim. Ordleken baserar sig på assistentens meddelande om vulkanutbrottet i Java genom association. För det andra finns det flera ord i resten av meningen som har en likadan klang. Nominalfrasen *wrong gongs* består av paronymer med assonans, och namnet *Hong Kong* rimmar med ordet *gong*. Ordparet *long gone* har däremot en aning annorlunda struktur, det bygger på uttalet av ordet *gone*, som liknar *gong*. Också i översättningen används rimmade orden *lava*, *kassava* och *Java*. Därtill skapar orden *gång* och *gonggong* ett slutrim tillsammans med ordet *Hongkong*. Översättaren har kunnat bevara ungefär ett motsvarande antal lekfulla element som i originalet, även om strukturen är litet annorlunda. Bilden berättar att situationen är kaotisk; telefonerna ringer, en telexapparat eller motsvarande tickar, räkningar flödar in och farbror Joakim blir yr i huvudet.

5.2.2 Lek med ord > icke-lek med ord

Denna strategi innebär att källtextens lek med ord har översatts och har alltså en motsvarighet i måltexten, men det textfragment är inte en humoristisk ordvits (Delabastita 1993:202). På engelska heter strategin *wordplay* > *non-wordplay* (Camilli 2019:81). Med tanke på

översättning och svårigheter i den är denna en av de mest beskrivande strategierna. Analysens resultat berättar helt enkelt hur stor andel av lek med ord översättaren har varit tvungen att eliminera. På grund av det bredare greppet delas strategin upp i två typer: *ordlek > icke-lek med ord* och *pseudoordlek > icke-lek med ord*.

Strategin lek med ord > icke-lek med ord har använts i 15 % av fallen. Det finns sammanlagt 36 fall, varav 19 är ordlekar och 17 pseudoordlekar i originaltexten. Av de ordlekar som har försvunnit i översättningsprocessen är tolv homonyma och sex paronyma. Ett fall är homofont. Bland de försvunna pseudoordlekarna finns nio allitterationer, vilket är förvånande med hänsyn till att allitteration är relativt lätt att forma. Därtill finns det en försvunnen liknelse, två idiom och en metafor, samt tre försvunna fall som innehåller slutrim och en som innehåller assonans. Dessa har alltså relativt neutrala översättningar i måltexten, men det är ändå möjligt att texten har kryddats exempelvis med ironi, som inte är med som en kategori för lek med ord.

En viktig faktor i detta sammanhang är översättarens förmåga att urskilja lek med ord i texten. Det är inte nödvändigtvis ett medvetet val att översätta ett fall av lek med ord utan lek med ord; det är möjligt att översättaren inte har noterat humorn. Chiaro (2017:428) påstår något tillspetsat att endast en fantasilös eller lat översättare ger upp och utelämnar humoristiska uttryck från måltexten. I likhet med detta nämner Gottlieb (1997:216) begreppet *human constraints*, vilket betyder att översättarens kunskaper, erfarenhet och intressen samt möjlig brådska påverkar arbetets resultat och kunnigheten i att översätta lek med ord.

Strategin i exempel 31 tillhör typen ordlek > icke-ordlek, och ordleken i originalet baserar sig på homonymi. Exemplet är från berättelsen *Cash Flow/Pengaflödet* (2014a/2020a:85) och där försöker den frustrerade Björnligan hacka hål i farbror Joakims pengabinge:

- (31) ”It's no use! I can't even nick the concrete!”
 ”D-det blir inte ens en repa i betongen!”

I källtexten bygger den homonyma ordleken på ett ord, verbet *nick*, som betyder både *att stjäla* och *att skrapa*. En av Björnligans medlemmar har en slägga i handen och han slår så hårt han kan, men lyckas ändå inte krossa väggen. Det är svårt att stjäla Joakims pengar, men han är besviken, eftersom han inte ens kan stjäla en bit av betong. I översättningen är figuren på samma sätt frustrerad, men repliken innehåller inte lek med ord. I originalet är ordet *nick* skrivet med fetstil, så det är lättare för läsaren att upptäcka det flertydiga ordet. I

översättningen har ordet *repa* betonats med fetstil och björnbussen stammar osäkert, vilket har markerats med ett dubbel-d i början av repliken. Bilden skapar vissa förutsättningar för översättningen, eftersom det är viktigt att visa att björnbussarna misslyckades i sitt försök – i följande rutan skrattar farbror Joakim och fokuset flyttas till honom och knattarna.

Exempel 32 är också från berättelsen *Cash Flow/Pengaflödet* (2014a/2020a:72), och översättningsstrategin är densamma som ovan, det vill säga ordlek > icke-ordlek. En homonym ordlek har översatts utan ordlek i björnligamedlemmens replik:

(32) ”Yeah! Weren't we supposed to pick up our new mug shots at the drug store today, anyway?”

”Hör ni, var det inte idag vi skulle hämta ut våra nya fångfoton?”

I originalet reagerar läsaren på det konstiga sambandet mellan orden *mug shot* och *drug store*. *Mug shot* är det fotografi som tas av brottslingar när de har åkt fast och *drug store* (sv. *apotek*) har vanligtvis ingenting att göra med den processen. Poängen ligger i det homonyma ordet *shot* som betyder också *ett vaccin*, och vaccin kan logiskt anknytas till apotek. I översättningen talas det entydigt om *fångfoton*. Meningen är ändå humoristisk, eftersom sådana fotografier inte brukar hämtas ut. Multimodaliteten påverkar tolkningen av ordleken, eftersom det syns i bilden att björnligamedlemmarna svettas, en av dem biter naglarna och en har knäppt händerna. Läsaren inser att den talande björnbussen försöker att hitta på ett svepskäl för att kunna springa i väg.

5.2.3 Lek med ord > noll

Översättningsstrategin kategoriseras som lek med ord > noll (eng. *wordplay > zero*), om ordleken eller pseudo-ordleken har helt försvunnit i översättningsprocessen på så sätt att hela textfragmentet har utelämnats (Delabastita 1993:209; Camilli 2019:78, 81). Det kan vara fråga om en mening, en replik eller en längre dialog. På en bredare nivå anknyter denna strategi till fenomen som textuell kriticism och censur samt till frågor kring översättningsnormer och översättarens etik. Generellt anses utelämnandet vara ett av de sista medlen som översättare rekommenderas använda, eftersom det är en drastisk åtgärd och påverkar negativt relationen mellan originaltexten och översättningen.

Strategin innehåller underkategorierna *ordlek > noll* och *pseudoordlek > noll*. Enligt statistiken finns det inga fall som skulle höra till dessa kategorier. En orsak kan vara att det

inte är önskvärt att ha tomma pratbubblor i serier. Detta betyder att all lek med ord som har kategoriserats i analysen har översatts på något sätt och textfragment inte har lämnats bort. Därmed är det omöjligt att presentera några exempel på denna strategityp.

5.2.4 Direkt kopiering

Det är fråga om direkt kopiering när översättaren har flyttat en hel ordlek i sin ursprungliga form till måltexten utan att modifiera den. Med andra ord har källtextens betecknande (eng. *signifiers*) kopierats som sådan till måltexten, och det kan nästan talas om ”icke-översättning” (Delabastita 1993:210–211). Det måste poängteras att de kategoriserade fallen inte är skrivna i pratbubblor, utan de är paratext i serierutan, det vill säga texter som finns på olika skyltar, reklamaffischer, butiksfönster och motsvarande. Möjligtvis uppfattas de tillhöra illustrationen och förbises därför lättare i översättningen. Nästan all text som finns i pratbubblor har däremot översatts genomgående.

Generellt sett är direkt kopiering ovanlig i materialet. Enligt statistiken finns det sju fall (3 %) där översättaren har använt denna strategi, det vill säga flyttat textfragment från källtexten till måltexten i sin ursprungliga form. Fyra av dem är homofona ordlekar. Sex av dem är varumärken eller namn på företag och en är en skylt i ett butiksfönster. Strategin kan fungera med bland annat flerspråkiga ordlekar, och Delabastita (1993:210) har upptäckt latinska ordlekar i holländska översättningar av Shakespeares texter. I likhet med detta finns det omodifierad flerspråkig lek med ord i materialet av denna undersökning, men bara två fall. Exempel 33 står på en bildörr i berättelsen *The Son of the Sun/Solens son* (2014a/2020a:17):

(33) ”Cuzco Rento Mucho”

Cuzco är en stad i Peru, och den bildliga kontexten berättar att det är fråga om en hyrbil. Texten hänvisar också till ett bilhyrningsföretag. Ordet *rento* är en modifierad version av ordet *rent* som betyder både *att hyra* och *en hyra*. Grafemet *o* i slutet av ordet skapar ett intryck av spanska språket; maskulina spanska ord slutar ofta till *-o*. Ordet *mucho* däremot är spanska, men det finns också en anknytning till det engelska ordet *much*. Ett liknande exempel (34) förekommer i berättelsen *The Curse of Nostrildamus/Medaljens baksida* (2014b/2020b:72). Även denna text står på en bildörr:

(34) ”Blois Chocolat Co.”

Ordlekens humoristiska effekt baserar sig starkt på den visuella dimensionen. Pickupbilen i bilden transporterar en stor bit av choklad, men det inträffar en kollision och chokladbiten flyger i luften. Blois är en stad i Frankrike som egentligen uttalas /blwa:/, men enligt tolkningen baserar ordleken sig på det felaktiga amerikanska sättet att uttala namnet ungefär som /blouz/. Då skulle företagets namn ha samma betydelse som verbfrasen *blows chocolate*, på svenska alltså *spränger choklad (i luften)*.

5.2.5 Överföring

En strategi som anknyter till direkt kopiering är överföring (eng. *transference*). Newmark (1988:81) definierar överföring som en process där ord i källtexten, inklusive låneord, är överförda till måltexten. Delabastita (1993:211–213) betonar att det är fråga om språkligt material som inte tillhör måltexten, vilket omfattar också påhittade och delvis modifierade ord. Till skillnad från direkt kopiering är det betecknade (eng. *signifieds*), det vill säga betydelser eller källtextens språkspecifika strukturer, som överförs till måltexten.

Denna strategi är sällsynt i materialet. Det finns bara ett exempel som egentligen är en blandning av strategierna direkt kopiering och överföring. Procentuellt sett utgör det 0 procentenheter. Exempel 35 är från historien *Cash Flow/Pengaflödet* (2014a/2020a:93). Meningen är narrativ och står i en textplatta i övre hörnet av serierutan:

- (35) ”The Beagle boys are behind bars for the umpty-umpth time!”
 ”Björnligan åker i fängelse för umptiåttonde gången...”

I originalet finns det ett talspråkligt uttryck, *umpty-umpth*, som imiterar ordningstal och är så etablerad i amerikansk engelska att det har tagits med i *Collins English Dictionary* (CED 2005, *umpty-umpth*). Även formerna *umpteenth* och *umptieth* förekommer. Betydelsen hos dessa ord är att någonting har hänt otaliga och oräknebara gånger. En svensk motsvarighet är det påhittade talet *femtioelva* som böjs till ordningstalet *femtioelfte*, så uttryckets betydelse i sig är bekant. I översättningen har det dock använts ett modifierat uttryck, *umptiåttonde*, som inte hör hemma i svenskan. Källtextens påverkan syns alltså tydligt i ordet. Det kan också noteras en stilistisk förändring i översättningen; i stället för utropstecknet används tre punkter, vilket skapar en mer antydande ton i texten. Innehållet i meningen är dock detsamma.

5.2.6 Tillägg

Denna strategi innehåller två variationer av tillägg. Å ena sidan är det fråga om tillägg (eng. *addition*) om lek med ord i måltexten fungerar som en ekvivalent till ett textfragment i källtexten (Delabastita 1993:215). Med andra ord har översättaren själv skapat ny lek med ord som ersätter originalets entydiga, ”vanliga” text. Denna typ av tillägg innehåller underkategorierna *icke-lek med ord > ordlek* och *icke-lek med ord > pseudoordlek*. I materialet förekommer det 24 fall där översättaren har lagt till lek med ord. Bland dessa finns det tio ordlekar och 14 pseudoordlekar. Procentuellt sett har strategin använts i 10 % av fallen.

Den andra typen av tillägg betyder skapande av helt nytt textmaterial, det vill säga det inte finns någon ekvivalent i källtexten. Detta beskrivs med benämningen *noll* och därigenom skapas underkategorierna *noll > ordlek* och *noll > pseudoordlek*. Strategin är tvivelaktig, eftersom översättaren tar sig stora friheter, även om översättning alltid kräver modifiering av text i viss mån (Nida 1964:226). I långa skönlitterära texter är denna typ av tillägg mer sannolika än i serier. I materialet förekommer det inga fall av lek med ord som skulle ha lagts till på detta sätt.

Följaktligen belyser följande exempel den förstnämnda variationen av tillägg, alltså icke-lek med ord > ordlek och icke-lek med ord > pseudoordlek. Exempel 36 är från historien *His Fortune on the Rocks/En Bergvinnare* (2014b/2020b:38) och i slutet av den konstaterar Joakim segerglatt:

- (36) ”You see, kids, I always turn a profit!”
 ”Där ser ni! Jag tjänar till och med på grusade planer!”

Som vanligt har Joakim hittat på ett sätt att täcka utgifterna och tjäna pengar. I källtexten verkar Joakims replik vara helt entydig – han har nått framgång i affärerna. Översättaren har dock velat lägga till en ordlek, möjligtvis för att kompensera en tidigare ordlek som lämnats bort. Ordlekens betydelse, som är svår att förstå utan kontext, ligger i uttrycket *grusade planer*. Joakim ville hitta ädelstenar eller annat värdefullt uppe i berget, men eftersom detta inte lyckades, bestämde han krossa stenmaterialet till grus och sälja det vidare. Den ursprungliga planen *grusades*, men å andra sidan är det fråga om *grusade planer*, eftersom den nya planen är ”grusig”. I bilden står Joakim bredvid knattarna, tittar glatt på grävmaskinen och gestikulerar självsäkert, vilket särskilt i översättningen hänger ihop med uttrycket *där ser ni* och stärker den multimodala effekten.

Ett annat exempel (37) på tillägg finns i berättelsen *Recalled Wreck/Väl bilbehållen* (2014a/2020a:66), där icke-lek med ord har översatts till en pseudoordlek med allitteration i Kalles grannes replik:

- (37) ”Yeah! It was me prison number at Leavenworst and de winning number in de weekly parole lottery! I wudn't never sell doze plates!”
 ”Jajamän! Jag vann på det fångnumret i frigivningslotteriet på Fänglanda! Jag säljer aldrig!”

Meningarna i källtexten är humoristiska, grannen berättar att numret (313) var numret på hans fängelse i Leavenworst och vinstnumret i veckolotteriet där det utlottades frigivningar. Namnet på fängelset *Leavenworst* skapar konnotationer till orden *leave* (sv. *att lämna, att gå ifrån*) och *worst* (sv. *sämst*), men det är också paronymt med namnet *Leavenworth* som är ett fängelse i USA. Därtill har Rosa använt dialektalt talspråk i texten, sannolikt för att framhäva figurens personlighet. Ordet *parole lottery* är i fetstil. Replikens innehåll är stort sett samma i översättningen, men numret är hans fångnummer och ordet *weekly* har inte översatts. Det svenska namnet på fängelset, *Fänglanda*, är en paronym version av namnet Härlanda. Tre ord har fonemet /f/ i uddljud, vilket har kategoriserats som allitteration. Förutom fängelsenamnet innehåller ekvivalenten i källtexten inte lek med ord.

Vad gäller bilden är serierutan ingen ruta – den är rund, vilket skapar ett annorlunda intryck jämfört med de omgivande vanliga rutorna. Den runda formen tillsammans med strållliknande streck och gul färg påminner om en gloria. Detta är ett lämpligt multimodalt exempel på hur också en färg kan fungera som en betydelsebärare. Tillsammans med bilden blir figurens yttrande aningen uppblåst och självgott.

Exempel 38 i *Nobody's Business/Företagarna som inte förtog sig* (2014a/2020a:42) innehåller också en ny ordlek i översättningen, i detta fall med paronymi:

- (38) ”Great! Fastfood joints are a sure-fire way to get rich quick!”
 ”Perfekt! Av snabbmat blir man snabbrik!”

Originallets textfragment är humoristiskt, men det är närmast roligt för att *fastfood* (sv. *snabbmat*) och *quick* (sv. *snabb*) associeras med snabbhet, vilket inte faller i någon kategori för lek med ord i analysen. Översättningen däremot innehåller två liknande sammansatta ord,

snabbmat och *snabbrik*, som är paronyma. Textens budskap förstärks av Kalles ivrighet i bilden; han reser sig från stolen och gör stora gester med händerna.

I de ovannämnda exemplen är det fråga om kompensering, det vill säga översättaren har velat balansera antalet lek med ord och humor i texten med nya ordvitsar. Möjligheterna för kompensering ökar i längre serier jämfört med korta strippar, där det sällan finns rum för nya ordlekar. Även om denna strategi generellt sett har godkänts av forskare och kritiker, är den kontroversiell (Delabastita 1993:216). Den är dock mer acceptabel än strategin lek med ord > noll, där hela textfragmentet lämnas bort. Dessa strategier anknyter till översättningsnormer och översättarens frihet, och särskilt den sistnämnda är ett relativt begrepp. Som det har konstaterats i kapitel 5.1, kan det fram till en viss gräns vara fråga om dynamisk ekvivalens eller kommunikativ översättning, vilka har en positiv effekt på översättningens kvalitet. I följande kapitel diskuteras analysens resultat i en bredare kontext.

5.3 Diskussion om resultat

Genom analysen av översättningsstrategier i Rosas *Kalle Anka*-serier har det framförts olika aspekter kring relationen mellan källtexten och måltextern. Undersökning av lek med ord på en bred skala var motiverad, i och med att det förekommer en så stor andel av pseudoordlekar vid sidan av ordlekar. Därtill är den traditionella definitionen för en ordlek (eng. *pun*) förhållandevis snäv, vilket skulle ha uteslutit en hel del humoristiska, lingvistiskt sett intressanta fall. Pseudoordlekarnas roll i undersökningsmaterialet är således viktig.

Det är förvånande att andelarna av lek med ord är så snarlika i båda språkversioner. Allt som allt kan det konstateras att de olika typerna av lek med ord har bevarats tämligen bra genom översättningsprocessen. Särskilt kategorin lek med ord > lek med ord är väsentlig i undersökningen med tanke på relationen mellan ordlekar och pseudoordlekar. Resultaten visar att det i jämförelsevis ringa grad sker växling mellan dessa två huvudkategorier. Sammanlagt 27 fall har bytt kategori från ordlek till pseudoordlek eller tvärtom. Det kunde ha varit svårare för översättaren att komma upp med en ordlek jämfört med en pseudoordlek, som har mer spelrum vad gäller reglerna för utformning, men detta syns inte i resultaten. Ordleken har ändå översatts som en ordlek i 91 av de 129 kategoriserade engelska fallen. Av de 96 pseudoordlekarna har 65 översatts som en pseudoordlek. Nästan lika många ordlekar och pseudoordlekar har försvunnit, det vill säga översatts utan lek med ord: 19 respektive 17 fall.

Vad gäller översättningens kvalitet, antalet försvunnen lek med ord är nödvändigtvis inte en pålitlig mätare. Översättaren strävar efter en så hög grad av ekvivalens mellan måltexten och källtexten som möjligt, och antalet lek med ord kan ge en antydning om hur humor har bevarats, men detta är bara den andra sidan av medaljen. I relation till källtexten kan olika utelämnanden definieras som förlust (eng. *loss*), men med hänsyn till den nya målpubliken kan det till och med vara fråga om vinst (eng. *gain*) (Borodo 2015:27). En friare översättning kan alltså berika innehållet i den nya kontexten och erbjuda en bättre (läs)upplevelse för den nya publiken. Detta anknyter sig till översättningens dynamiska natur.

I översättningen av serier är det oftast fråga om just dynamisk ekvivalens eller kommunikativ översättning. Som det framkommer i de analyserade exemplen i kapitel 5.2.1–5.2.6, stämmer innehållet, formen eller stilen av lek med ord inte alltid med originalet, men slutresultatet kan ändå vara humoristiskt. Översättningen av serier och särskilt lek med ord kräver kreativitet från översättaren, och generellt sett måste översättaren alltid justera och anpassa texten i viss mån. Vanligtvis får översättaren relativt fria händer att modifiera textfragment, när det inte är fråga om faktatexter.

Nida (1964:226–238) nämner tre typer av tekniker för modifiering: *addition*, *subtraction* och *alteration*. Översättaren kan alltså lägga till, ta bort eller ändra innehåll i processen. All översättning, till och med de minsta förändringarna, är modifiering. Särskilt målspråksenlig, grammatisk omstrukturering av texten är en viktig del av den. I större skala syns de ovannämnda teknikerna i de strategier som kartlades i denna undersökning. I likhet med Nida har Chiaro (2017:422–423) definierat fyra strategier som används av översättare. Det är möjligt att översätta det humoristiska innehållet ordagrant, ersätta det med ny humor, ersätta det med ett idiomatiskt uttryck, eller ignorera det helt. I princip anknyter både Nidas och Chiaros tekniker till undersökningens strategityper, bland annat lek med ord > icke-lek med ord, lek med ord > noll och tillägg. Denna typologi är dock mer detaljerad särskilt när humor ersätts med humor, alltså beträffande strategin lek med ord > lek med ord.

Generellt sett är Rosas serier utmanande för översättaren. Han stil är detaljerad och han har minutiöst ägnat sig åt detaljerna i berättelserna, som innehåller till exempel otaliga allusioner till filmer, romaner och Carl Barks serier. Dessa hänvisningar är ofta allt annat än tydliga och det är möjligt att översättaren inte noterar dem. Den svenske översättaren Stefan Diös är känd också som *Kalle Anka*-entusiast, och det personliga intresset kan tänkas vara en fördel i

arbetet. Chiaro (2005:135) poängterar att översättarens subjektiva förhållningssätt påverkar översättningen, och till och med sinnesstämningen har en effekt på förmedling av humor.

Förmedlingen av humor i översatta serier beror dock inte enbart på översättaren. Seriernas multimodalitet gör det lättare för läsaren att förstå händelser och upptäcka olika nivåer i texten. De analyserade exemplen visar att olika visuella drag, såsom figureernas miner och föremål har en effekt på tolkningen av texten. Serierna har vissa bildtraditioner, bland annat ”grafisk” onomatopoesi och olika ideogram, som tillsammans med språket ställer krav på översättaren och översättningen samt påverkar pratbubblans innehåll. Om det syns i bilden att en figur skriker och en annan grillar kött på bilens kylargrill, måste detta beaktas i ordvalet och i texten generellt.

På basis av analysens resultat är det dock svårt att uppskatta i vilken mån bilderna har försvårat eller underlättat översättningen. Bilderna förstärker den humoristiska effekten och skapar ett mer levande intryck av situationen, men det är också svårt att bedöma objektivt huruvida lek med ord skulle fungera helt självständigt utan bilder. I detta sammanhang är det dock omöjligt att hålla med Newmark (1988:217), som skriver att ”translation of puns is of marginal importance”. Lek med ord är kanske inte nödvändigt i språket eller för kommunikationen, men vad skulle *Kalle Anka*-serier vara utan det.

6 Avslutning

I denna avhandling fokuserade jag på lek med ord i 1980-talets *Kalle Anka*-serier på originalspråket engelska och i svensk översättning. Humor i form av lek med ord är en väsentlig del av språket i serierna. De flertydiga uttrycken medverkar i hög grad till textens stil och den allmänna karaktären av serierna. Översättning av lek med ord har länge betraktats som en omöjlig eller åtminstone en utmanande uppgift, och i *Kalle Anka*-serier skapar samspelet mellan texten och bilden ytterligare krav på översättningen.

Mitt syfte var för det första att kartlägga lek med ord i materialet och analysera fördelningen av fallen. Fallen kategoriserades till elva olika typer av lek med ord som skapats utgående från de kategorier som bland annat Dirk Delabastita och Thorsten Schröter har utnyttjat. För det andra hade jag som mål att identifiera och analysera de översättningsstrategier som använts i materialet. Som en ram för analysen använde jag Delabastitas typologi för översättningsstrategier av ordlekar. På grund av det bredare greppet och för att nå mer omfattande resultat utvidgade jag även den typologin.

I de femton *Kalle Anka*-berättelserna av Don Rosa som undersöktes förekom det sammanlagt 225 fall av lek med ord på engelska och 208 i den svenska översättningen. Av dessa var 129 respektive 116 ordlekar som homonymi, homofoni och paronymi. Inga homografer förekom i materialet. Den vanligaste typen var homonymi i originalet och paronymi i översättningen. Originalet innehöll 13 homofona ordlekar, medan översättningen hade bara en. Till pseudoordlekar, det vill säga som alliteration, assonans, slutrim, metafor, liknelse, idiom eller upprepning kategoriserades 96 respektive 92 fall. Alliteration var den mest frekventa pseudoordlekstypen. Översättningen innehöll fler alliterationer än originalet, men antalen i de övriga kategorierna fördelades förhållandevis jämnt mellan de två språkversionerna.

Översättningsstrategierna som användes i analysen var lek med ord > lek med ord, lek med ord > icke-lek med ord, lek med ord > noll, direkt kopiering, överföring och tillägg. Resultaten visar att största delen av lek med ord (73 %) har översatts med strategin lek med ord > lek med ord. Ungefär hälften av ordlekar och 35 % av pseudoordlekar är i dessa samma huvudkategorier även i översättningen. Det kom fram att 36 fall av engelsk lek med ord har blivit oöversatta, och sju fall har överförts till måltexten i sin ursprungliga form. Av resultaten framgår också att 24 nya fall av lek med ord har lagts till i översättningen.

I enlighet med forskningsfrågorna har jag redogjort för relationen mellan originalet och översättningen angående lek med ord. Sammanfattningsvis kan det konstateras att antalet lek med ord i den svenska översättningen är mindre än i den engelska originaltexten. De fall som har försvunnit i översättningsprocessen har till stor del kompenseras med nya fall, men inte fullständigt. I antalet lek med ord finns det en skillnad på 7,6 procentenheter mellan de två språkversionerna. Allt som allt är det anmärkningsvärt att det finns så gott om lek med ord också i översättningen, och dessutom har de olika typerna bevarats väl.

Lek med ord är ofta kulturspecifikt och det kan innehålla hänvisningar till kulturella fenomen som är okända på målspråket, vilket också påverkar översättningen. Likaså påverkar multimodaliteten och de olika vedertagna elementen i seriespråket och illustrationerna. Översättarna måste ibland använda alla tänkbara språkliga medel för att skapa eller bibehålla den humoristiska effekten i serierna. Resultaten visade att lek med ord kan översättas, men en del av fallen var utmanande eller till och med oöverkomliga för översättaren att lösa. Exempelen i analysdelen belyste karaktären av lek med ord, som är mer mångfacetterad än vad som möter ögat. Fallen innehöll flera textuella drag som samspelade med illustrationen, och serierna ska således betraktas som multimodala forskningsobjekt.

I fortsatt forskning skulle det vara möjligt att jämföra översättning av lek med ord från engelska till svenska och finska, eftersom det nu har behandlats två germanska språk, medan finsk-ugriska språk har annorlunda syntaktiska strukturer och lexikon. Vad gäller *Kalle Anka*-serier, kunde exempelvis namnförvrängningar samt kraftuttryck och utrop fokuseras, eftersom de är typiska i serierna. Likaså kan allusion och ironi vara fruktbara teman. Även Don Rosas produktion kan undersökas vidare, det skulle till exempel vara intressant att jämföra hans serier från början av 2000-talet med de tidiga serierna. Därtill kunde serieboken *Farbror Joakims liv* fungera som material. Det finns alltså möjligheter för vidare forskning ur flera synvinklar.

Litteratur

- Attardo, Salvatore, 1994: *Linguistic Theories of Humour*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Barthes, Roland, 1977: *Image, Music, Text*. Glasgow: Fontana Press.
- Biber, Douglas, Conrad, Susan & Leech, Geoffrey, 2011: *Longman Student Grammar of Spoken and Written English*. London: Longman.
- Blambot, s.a.: *Comic Book Grammar & Tradition*. <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition> (Hämtad 24.4.2022).
- Borodo, Michał, 2015: Multimodality, Translation and Comics. I: *Perspectives*, 23(1): 22–41. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>.
- Bradley, Drew, 2014: *Looking at Lettering: CAPS vs Mixed Case*. 22 april. <http://www.multiversitycomics.com/news-columns/looking-at-lettering-caps-vs-mixed-case/> (Hämtad 25.4.2022).
- Camilli, Lana, 2019: The Dubbing of Wordplay: The Case of A Touch of Cloth. I: *Journal of Audiovisual Translation*, 2(1): 75–103. <https://doi.org/10.47476/jat.v2i1.24>.
- Celotti, Nadine, 2008: The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. I: Zanettin, Federico (red.), *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome. S. 33–49.
- Chiaro, Delia, 1992: *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- Chiaro, Delia, 2005: Verbally Expressed Humor and Translation: An Overview of a Neglected Field. I: *Humor: International Journal of Humor Research*, 18(2): 135–234.
- Chiaro, Delia, 2017: Humor and Translation. I: Attardo, Salvatore (red.), *The Routledge Handbook of Language and Humour*. New York: Routledge. S. 414–429. <https://doi.org/10.4324/9781315731162>.
- Cronin, Bryan, 2010: *Comic Book Legends Revealed #245*. 29 januari. <https://www.cbr.com/comic-book-legends-revealed-245/> (Hämtad 1.3.2022).
- Cullen Bryan, Peter, 2021: *Creation, Translation, and Adaptation in Donald Duck Comics: The Dream of Three Lifetimes*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Cushman, Stephen, et al., 2012: *The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*. Princeton: Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400841424>.
- Delabastita, Dirk, 1993: *There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita, Dirk, 1996: Introduction. I: *The Translator* 2(2): 127–139. Manchester: St. Jerome.
- Delabastita Dirk, 1997: Introduction. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome. S. 1–22.
- Dore, Margherita, 2010: *The Audiovisual Translation of Fixed Expressions and Idiom-Based Puns*. Doktorsavhandling, University of Athens.
- Dorfman, Ariel & Mattelart, Armand, [1971] 2019: *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*. London: Pluto Press.
- Dürrenmatt, Jacques, 2011: From Invisibility to Visibility and Backwards: Punctuation in Comics. I: *Visible Language* 45(1/2): 21–43.
- Embleton, Sheila, 1991: Names and Their Substitutes: Onomastic Observations on Astérix and Its Translations. *Target* 3(2): 175–206.
- Ermida, Isabel, 2008: *The Language of Comic Narratives: Humor Construction in Short Stories*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Ermida, Isabel, 2017: Newspaper Funnies at the Dawn of Modernity: Multimodal Humour in Early American Comic Strips. I: Palander-Collin, Minna, Ratia, Maura & Taavitsainen, Irma (red.), *Diachronic Developments in English News Discourse*. Amsterdam: John Benjamins. S. 267–293.

- Farran-Lee, Lydia, 2018: *Kalle Anka & Co fyller år – Bokmässan uppmärksammar en döende 70-åring*. 28 september. <https://www.svt.se/kultur/bok/kalle-anka-och-co-fyller-ar-bokmassan-uppmarksammar-en-doende-70-aring> (Hämtad 5.3.2021).
- Friberg, Hedda, 2003: Donaldean Masculinity: Resisting the Hegemony While Reduplicating the Oppressive Image of the Pickaninny?. I: Welinder, Stig (red.), *Män och Manligheter från Vikingar till Kalle Anka*. Stockholm: Almqvist & Wiksell. S. 173–190.
- Gardner, Jared, 2012: *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford CA: Stanford University Press.
- Gottlieb, Henrik, 1997: You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome. S. 207–232.
- Grassegger, Hans, 1985: *Sprachspiel und Übersetzung: eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenburg-Verlag.
- Guidi, Annarita, 2017: Humor Universals. I: Attardo, Salvatore (red.), *The Routledge Handbook of Language and Humour*. New York: Routledge. S. 17–33.
- Halonen, Katja och Helenius, Satu, 2001: *Direktiva och kommissiva talhandlingar i serietidningen Kalle Anka*. Pro gradu-avhandling, Jyväskylä universitet.
- Harvey, Robert C., 2009: How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation Plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. I: Heer, Jeet & Worcester, Kent (red.), *A Comics Studies Reader*. Jackson MS: University Press of Mississippi. S. 25–45.
- Hausmann, Franz Josef, 1974: *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Immerwahr, Daniel, 2020: *Ten-Cent Ideology: Donald Duck Comic Books and the U.S. Challenge to Modernization*. I: *Modern American History* 3(1): 1–26.
- Josephson, Olle, 2014: Rutor skapar speciellt språk i svenska serier. *Språktidningen*. 19 mars. <https://spraktidningen.se/2014/03/rutor-skapar-speciellt-sprak-i-svenska-serier/> (Hämtad 24.9.2022).
- Joslin, Clint, 2019: *A Look into Disney Cartoon Comics Part II: Golden Age*. 22 augusti. <https://comicbookinvest.com/2019/08/22/part-ii-golden-age/> (Hämtad 30.1.2022).
- Kaindl, Klaus, 1999: Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. I: *Target* 11(2): 263–288.
- Kaindl, Klaus, 2004: Multimodality in the Translation of Humour in Comics. I: Ventola, Eija, Charles, Cassily & Kaltenbacher, Martin (red.), *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins. S. 173–192.
- Kaindl, Klaus, 2023: *Translating Comics: A Pyramidal Task*. Ett föredrag i seminariet Tampere kuplii goes academic 24.3.2023.
- Karczewski, Kacper, 2013: More Than Just Iron Man: A Brief History of Comic Books and Graphic Novels. I: *Crossroads. A Journal of English Studies*, 3(3): 47–51.
- Klitgård, Ida, 2005: Taking the Pun by the Horns: The Translation of Wordplay in James Joyce's Ulysses. I: *Target* 17(1): 71–92. Amsterdam: John Benjamins.
- Klitgård, Ida, 2018: Wordplay and Translation. I: Malmkjær, Kirsten (red.), *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. London: Routledge. S. 233–248.
- Kontturi, Katja, 2014: *Ankkalinnä – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana* [Don Rosas Disneyserier som en postmodern fantasi]. Doktorsavhandling, Jyväskylä universitet.
- Koponen, Maarit, 2004: *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations*. Pro gradu-avhandling, Helsingfors universitet.

- Korhonen, Petri, 2008: Ankkapiirtäjät: Aku on viimeinkin aikuistunut. *Taloussanomat*. 18 april. <https://www.is.fi/taloussanomat/art-2000001565079.html> (Hämtad 28.2.2022).
- Kostiainen-Kiiveri, Sinikka, 2021: *Ordlekar i Don Rosas Kalle Anka-serier på 1980-talet*. Opublicerad kandidatavhandling i nordiska språk, Åbo universitet.
- Kress, Gunther, 2014: What Is Mode?. I: Jewitt, Carey (red.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Milton: Routledge. S. 60–75.
- Landers, Clifford E., 2001: *Literary Translation*. Bristol: Multilingual Matters.
- Leech, Geoffrey, s.a.: *English Grammar in Conversation*. https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/39683/1/Leech_Grammar_in_English_Conversation.pdf (Hämtad 12.2.2023).
- Lehmusvesi, Jussi, 2020: Tosi anka jätkä. *Helsingin sanomat*. 28 december. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000007702997.html> (Hämtad 5.3.2021).
- Lilja, Eva, 2006: *Svensk metrik*. Stockholm: Svenska Akademien.
- Lundström, Christa, 2021: Välkomna samlingsvolymen på svenska omfattar nu Don Rosas halva produktion. *Hufvudstadsbladet*, 5 december. <https://www.hbl.fi/artikel/d6abb59b-7e6f-4815-8dd3-69bbeb3c1211> (Hämtad 5.3.2022).
- Malmgren, Sven-Göran (red.), 2009: *Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien*. Stockholm: Norstedt [distributör].
- Mustonen, Marjo, 2016: *Translating Wordplay: A Case Study on the Translation of Wordplay in Terry Pratchett's Soul Music*. Pro gradu-avhandling, Åbo universitet.
- Nash, Walter, 1985: *The Language of Humour*. London: Longman.
- Nida, Eugene A., 1964: *Toward a Science of Translating*. Leiden: E.J. Brill.
- Newmark, Peter, 1988: *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Nummelin, Juri, 2018: *Sarjakuvan lyhyt historia*. Vantaa: Avain.
- Pellinen, Heini, 2009: *Comics and their translation: translating culture-bound elements in Don Rosa's Donald Duck comics*. Pro gradu-avhandling, Åbo universitet.
- Pisto, Ville, 2015: *Aku Ankan suomalaishukijat poikkeuksellisen vaativaa porukkaa – joka neljäs sarjakuva hylätään*. 14 juli. <https://yle.fi/uutiset/3-8154127> (Hämtad 5.2.2022).
- Pitkäsalo, Eliisa, 2015: Sarjakuvan nonverbaalien viestien välittyminen käännöksessä. I: Rellstab, Daniel & Siponkoski, Nestori (red.), *Rajojen dynamiikkaa*. *VAKKI Publications* 4: 250–259. https://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Pitkasalo.pdf
- Poeter.se, s.a.: *Moderna stilfigurer: assonans*. <https://www.poeter.se/Las+Text?textId=2336448> (Hämtad 27.2.2022).
- Pyhälähti, Minna, 2016: *Älä sorsi Aku Ankkaa!*. 1 december. https://www.kotus.fi/nyt/kotus-blogi/minna_pyhalahti/ala_sorsi_aku_ankkaa!.22360.blog (Hämtad 10.2.2023.)
- Ritala, Elina, 2010: *Sanaleikkien kääntäminen tv-sarjassa Sex and the City* [Översättning av ordlekar i tv-serien Sex an the City]. Pro gradu-avhandling, Tammerfors universitet.
- Ronkainen, Timo, 2021: *Disney-sarjakuvien historia 1930–2020*. Turku: Zum Teufel.
- Rosa, Don, 1999: *Sammon salaisuus ja muita Don Rosan parhaita*. Helsinki: Helsinki Media.
- Rosa, Don, 2013: *Epilog*. <https://career-end.donrosa.de/epilog-i-svenska/> (Hämtad 14.2.2022).
- Rosa, Don, 2020a: *Farbror Joakim och Kalle Anka: Solens son*. Don Rosa biblioteket del 1. Egmont.
- Rosa, Don, 2020b: *Farbror Joakim och Kalle Anka: Åter till Avskysvärld*. Don Rosa biblioteket del 2. Egmont.
- Rosa, Don, 2014a: *Uncle Scrooge and Donald Duck: The son of the sun*. The Don Rosa Library vol 1. Seattle: Fantagraphics Books.
- Rosa, Don, 2014b: *Uncle Scrooge and Donald Duck: Return to Plain Awful*. The Don Rosa Library vol 2. Seattle: Fantagraphics Books.
- Rosa, Don, 2021: *Under glaskupan*. Don Rosa biblioteket del 3. Story House Egmont.

- Sanoma, s.a.: *Kari Korhonen*. <https://www.akuankka.fi/piirtaja/50/kari-korhonen> (Hämtad 2.2.2022).
- Saraceni, Mario, 2003: *Language of Comics*. London: Routledge.
- Schröter, Thorsten, 2005: *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-play in Film*. Doktorsavhandling. Karlstad: Universitetstryckeriet.
- Schulman, Mikael, 2014: *Kvack! Den evige olycksfågeln fyller 80*. 9 juni. <https://svenska.yle.fi/a/7-801056> (Hämtad 10.12.2021).
- Singularis, s.a.: *Homophones*. <http://www.singularis.ltd.uk/bifroest/misc/homophones-list.html> (Hämtad 10.3.2022).
- Stawreberg, Anna-Maria, 2019: *Don Rosa: Jag är lyckligt lottad som ritar Kalle*. 23 december. <https://www.hemtrevligt.se/icakuriren/artiklar/intervju/20191223/don-rosa-jag-ar-lyckligt-lottad-som-ritar-kalle/> (Hämtad 12.2.2022).
- Story House Egmont, 2019: *Han är Sveriges nya Kalle Anka-tecknare*. 4 februari. <https://www.storyhouseegmont.se/han-ar-sveriges-nya-kalle-anka-tecknare> (Hämtad 25.2.2022).
- Story House Egmont, 2021: *Egmont förnyar globalt licensavtal med Disney*. 6 april. <https://www.mynewsdesk.com/se/egmont-publishing/pressreleases/egmont-foernyar-globalt-licensavtal-med-disney-3087636> (Hämtad 1.3.2022).
- Stöckl, Hartmut, 2004: In *Between Modes: Language and Image in Printed Media*. I: Ventola, Eija, Charles, Cassily & Kaltenbacher, Martin (red.), *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins. S. 9–30.
- Stjernberg, Robin, 2017: Här är kändisarna som blivit ankor. *Göteborgs-Posten*. 10 juli. <https://www.gp.se/kultur/har-ar-kandisarna-som-blivit-ankor-1.4431321> (Hämtad 21.1.2022.)
- Suomalainen, Laura, 2010: *Pepprade palsternackor! – en studie av idiomatiska uttryck i Kalle Ankor*. Pro gradu-avhandling, Tammerfors universitet.
- Takala, Piia, 2004: *Affektiva uttryck i serietidningen Kalle Anka*. Pro gradu-avhandling, Jyväskylä universitet.
- Toivonen, Pia, 2001: *En serietidning på fyra språk*. Doktorsavhandling, Vasa universitet.
- Tosina Fernández, Luis, 2021: Visual Representation of Proverbs in Comic Books and Their Translation: Asterix as a Paradigmatic Case. I: *Journal of Graphic Novels and Comics* 13(4): 592–605.
- Tsakona, Villy, 2009: Language and Image Interaction in Cartoons: Towards a Multimodal Theory of Humor. I: *Journal of Pragmatics* 41(6): 1171–1188. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2008.12.003>.
- Turner, Richard, 2005: *Collins English Dictionary*. Glasgow: HarperCollins.
- Zabalbeascoa, Patrick, 2005: Humor and Translation: An Interdiscipline. I: *Humor* 18(2): 185–207.
- Zanettin, Federico, 2008: Comics in Translation: An Overview. I: Zanettin, Federico (red.), *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome.
- Zanettin, Federico, 2010: Humour in Translated Cartoons and Comics. I: Chiaro, Delia (red.), *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum. S. 34–52.
- Zanettin, Federico, 2018: Translating Comics and Graphic Novels. I: Harding Sue-Ann (red.), *The Routledge Handbook of Translation and Culture*. Milton: Routledge. S. 445–460.
- Zojer, Heidi, 2007: Wortspielkomplexe in der Comic-Serie Asterix. I: *Babel* 53(4): 321–344.
- Wallner, Lars, 2020: ”Hårt arbete har gjort mig till den jag är” – pengar och moraliskt värde som pedagogiska aspekter i två Kalle Anka-album. I: *Nordic Journal of Literacy Research* 6(2): 55–79. <http://dx.doi.org/10.23865/njlr.v6.1820>.

Lyhennelmä

Tutkimuksen taustaa

Ihmisten välisessä kommunikaatiossa kieli taipuu moneksi, ja useimmat meistä käyttävät kieltä humoristisesti ja kekseliäästi aina tilaisuuden tullen. Näin ollen myös erilainen sanoilla leikittely on olennainen osa aivan arkipäiväistäkin kommunikointia. Sanaleikit ovat tuttuja myös kirjallisuudesta ja tv-viihteestä, mutta asiateksteissä niitä ei näe oikeastaan koskaan. Sarjakuvissa humoristisuus on usein keskeinen osa tarinankerrontaa, ja näin on myös tämän tutkielman aineistossa, *Aku Ankka* -sarjakuvissa.

Humoristisuuden lisäksi *Aku Ankkojen* kieli on luonteeltaan monitahoista, eikä vähiten siitä syystä, että lukijakunta on laajaa. *Aku Ankka* -sarjakuvat eivät siis ole pelkästään lapsille suunnattuja. Erityisesti sarjakuvapiirtäjä Don Rosa on tunnettu vivahteikkaasta kielestään ja myös yksityiskohtaisesta piirrostyylistään. Itselleni *Aku Ankat* ovat olleet tärkeää lukemista lapsuudessa ja nautin suuresti kielen monitulkintaisuudesta. Opin lukemaan *Aku Ankkojen* parissa ja rohkenen kiittää sarjakuvia niin sanavarastoni kuin yleistiedonkin kartuttamisesta. Näistä syistä sarjakuvissa esiintyvä sanaleikittely on luonteva valinta tutkimuskohteeksi.

Kieli- ja käännöstieteellinen tutkimus kattaa laaja-alaisesti erityyppisiä kielen ilmiöitä kielen sisällä ja eri kielten välillä, ja sanaleikkien voidaan katsoa olevan yksi aihekokonaisuus tutkimuskentällä. Sanaleikkien voidaan sanoa perustuvan merkitysten ja muodon monitulkintaisuuteen ja näiden huomiota herättävään ristiriitaisuuteen. Sanaleikit ovat jo varsin pitkään olleet tutkimuskohteina ja tutkittavana aineistona on käytetty niin elokuvia, tv-sarjoja kuin kaunokirjallisuuttakin. Sarjakuvat ovat tutkimusaiheena hieman uudempi tulokas.

Suomessa *Aku Ankka* -sarjakuvat ovat kiinnostaneet tutkijoita huomattavasti enemmän kuin esimerkiksi naapurimaassa Ruotsissa ja *Aku Ankoista* onkin tehty useita pro gradu -tutkielmia kielitieteellisestä ja myös käännöstieteellisestä näkökulmasta. Väitöskirjatasolle aihe on yltänyt hieman harvemmin ja etenkin Don Rosan *Kalle Anka* -sarjakuvien osalta tutkimuksesta löytyy aukkoja. Näin ollen tämä tutkielma pyrkii täydentämään sanaleikittelyn ja sarjakuvan teksti- ja tyylialalyttistä tutkimusta käännöstieteellisestä näkökulmasta. Tutkielman tarkoituksena on selvittää sanaleikittelyn esiintyvyyttä ja kääntämistä Rosan uran alkuvaiheen *Farbror Joakim*- ja *Kalle Anka* -sarjakuvissa. Tutkimuksessa käsitellään myös

multimodaalisuutta ja esimerkkien avulla sivutaan sarjakuville ominaisen kuvaston vaikutusta kääntämiseen.

Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Tämän tutkimuksen yhtenä keskeisenä tavoitteena on löytää ja luokitella aineistossa olevat sanaleikittelytapaukset, ja analysoida havaittujen sanaleikittelytyyppien esiintyvyyttä. Toisena päätavoitteena on määritellä aineistossa käytetyt käännösstrategiat ja analysoida missä määrin kutakin strategiaa on käytetty. Tavoitteiden mukaisesti tutkimuskysymykset on muodostettu seuraavasti:

- 1) Mitä sanaleikittelytapauksia sarjakuvista on löydettävissä lähtökielellä englanniksi ja kohdekielellä ruotsiksi?
- 2) Mitä eri sanaleikittelyn tyyppisiä aineistossa voidaan havaita ja missä määrin?
- 3) Minkälaisia käännösvastineita englanninkielinen sanaleikittely saa ruotsinkielisessä käännöksessä?
- 4) Mitä käännösstrategioita on käytetty ja missä määrin?
- 5) Millainen on alkuperäistekstin ja käännöksen suhde sanaleikittelyä ajatellen?

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen mukaisesti aineisto käydään läpi ja kaikki havaitut sanaleikittelytapaukset kerätään. Tämän jälkeen, kuten toisessa kysymyksessä määritellään, tapaukset lajitellaan parhaiten niille soveltuviin kategorioihin ja kategorioiden esiintyvyys määritellään prosentuaalisesti sekä englanninkielisen alkuperäistekstin että ruotsinkielisen käännöksen osalta. Kolmannen ja neljännen tutkimuskysymyksen avulla kartoitetaan sanaleikittelyn kääntämistä ja käännösstrategioita, ja tulokset analysoidaan. Viimeisen kysymyksen mukaisesti tarkastellaan kieliversioiden suhdetta sanaleikittelyn määrän, tyyppien ja käännösstrategioiden osalta.

Aineisto ja tutkimusmenetelmät

Aineistona tutkimuksessa käytetään viittätoista sarjakuvapiirtäjä Don Rosan luomaa *Farbror Joakim*- ja *Kalle Anka* -sarjakuvaa, jotka ovat peräisin 1980-luvulta. Kuten yllä on käynyt ilmi, sarjakuvien alkuperäisversiot ovat englanniksi ja käännökset ruotsiksi. Mukana olevat sarjakuvat ovat Rosan käsikirjoittamia ja piirtämiä, ja aineistosta on jätetty pois kolme sellaista sarjakuvaa, joissa ainoastaan piirroksot ovat Rosan käsialaa. Aineistoon valitut sarjakuvat ovat seuraavat: *The Son of the Sun/Solens son* (1987), *Nobody's*

Business/Företagarna som inte förtog sig (1987), *Mythological Menagerie/Ett mytologiskt menageri* (1987), *Recalled Wreck/Väl bilbehållen* (1987), *Cash Flow/Pengaflödet* (1987), *Fit To Be Pied/Samling vid pumpan* (1988), *Fir-Tree Fracas/En gran att minnas* (1988), *Oolated Luck/Den stora skvimptävlingen* (1988), *Last Sled to Dawson/Sista släden till Dawson* (1988), *Metaphorically Spanking/Tre stilfulla skolkare* (1988), *The Crocodile Collector/Krokodilsamlaren* (1988), *His Fortune on The Rocks/En bergvinnare* (1988), *Return to Plain Awful/Åter till Avskvärld* (1989), *The Curse of Nostrildamus/Medaljens baksida* (1989) ja *His Majesty, McDuck/Hans majestät Joakim* (1989). Sulkeissa on mainittu englanninkielisten sarjakuvien alkuperäiset julkaisuvuodet.

Kyseisiä sarjakuvia on julkaistu vuosien mittaan useissa eri sarjakuvalehdissä ja kokoelmateoksissa. Tässä tutkielmassa hyödynnetään englanninkielisiä sarjakuvakirjoja kirjasarjasta *The Don Rosa Library*. Sarjan ensimmäinen osa on nimeltään *Uncle Scrooge and Donald Duck: The Son of the Sun* ja toinen osa puolestaan *Uncle Scrooge and Donald Duck: Return to Plain Awful*. Molemmat on julkaistu vuonna 2014. Alkuperäisversioiden lisäksi käytetään ruotsinkielisiä käännöksiä vastaavasta kirjasarjasta nimeltään *Don Rosa biblioteket*. Osa 1 on *Farbror Joakim och Kalle Anka: Solens son* ja osa 2 puolestaan *Farbror Joakim och Kalle Anka: Åter till Avskvärld*. Nämä teokset on julkaistu vuonna 2020. Käännökset ovat Stefan Diösin tekemiä, mutta tekstejä on paikoittain muokannut kirjasarjan toimittaja Claes Reimerthi. Kyseiset muokkaukset liittyvät mm. tarinoiden lokalisointiin, jota on korjattu vastaamaan enemmän alkuperäistä (Lundström 2021).

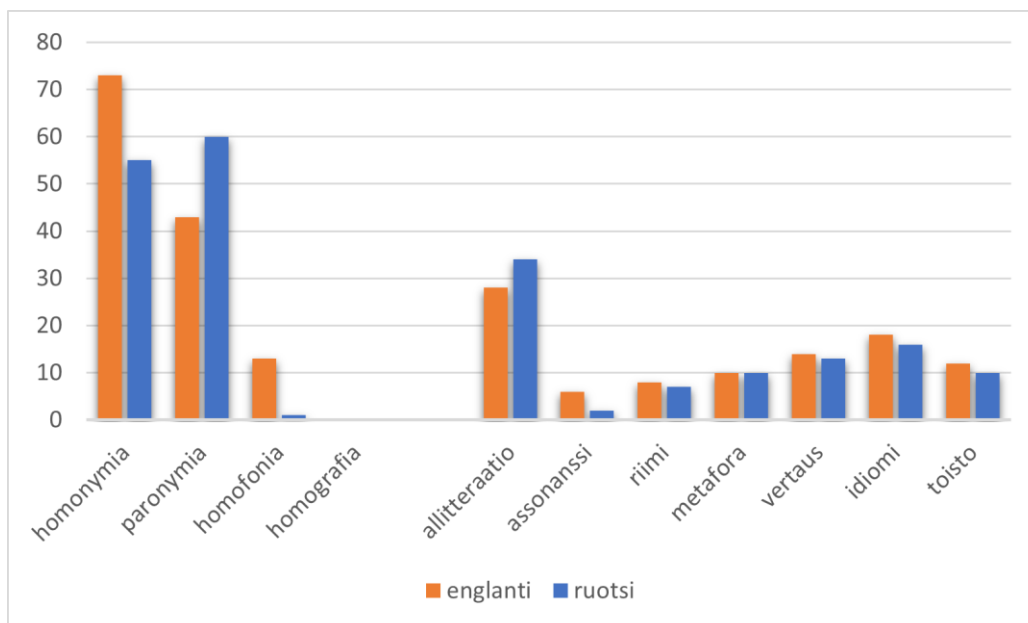
Teoreettisena kehyksenä sanaleikkelyn ja käännösstrategioiden tutkimiselle käytetään Dirk Delabastitan kehittämiä typologioita, jotka ovat olleet monien tutkijoiden suosiossa (ks. esim. Klitgård 2005). Delabastita kuitenkin määrittelee sanaleikin (eng. *pun*) käsitteen suppeasti, ja tässä tutkielmassa tarkoitusta on tarkastella sanaleikkelyä hieman laajemmalla skaalalla, lähinnä vastaten englannin kielen käsitettä *wordplay* ja ruotsin käsitettä *lek med ord*. Näin ollen luokittelua on laajennettu hieman. Delabastita (1993:81) on Shakespearen tuotantoa käsittelevässä väitöskirjassaan *There's a Double Tongue* luokitellut sanaleikit seuraaviin kategorioihin: *homonymia*, *homofonia*, *homografia* ja *paronymia*. Näiden ohella tässä tutkielmassa käytetään aineistolähtöisesti kategorioita *allitteraatio* eli alkusointu, *assonanssi* eli puolisoitu, *riimi* eli loppusointu, *metafora*, *vertaus*, *idiomi* ja *toisto*. Näitä kaikkia lisäkategorioita voidaan kuvailla retorisisiksi tyylikeinoiksi, mutta sen ohella kolme ensin mainittua ovat foneettisia ja kolme seuraavaa perustuvat puolestaan kielikuviin. Muun muassa Schröter (2005) on analysoinut vastaavantyyppisiä kategorioita väitöskirjassaan.

Delabastita (1993:207) käyttää yllä mainituista sanaleikinsukuisista tapauksista nimitystä *punoid*, ja myös termiä *pseudo-wordplay* nähdään käytettävän tässä yhteydessä (ks. Andrzejak 2012; Rushadi 2012). Sanaleikittelyn kategorisoinnin ja käännösstrategioiden analysoinnin selkiyttämiseksi olen ruotsiksi käyttänyt nimitystä *pseudoordlek*, joka tässä voidaan suomentaa pseudosanaleikiksi. Näin ollen kerätyt tapaukset jaetaan kahteen pääryhmään, sanaleikkeihin ja pseudosanaleikkeihin.

Vastaavasti myös käännösstrategioiden typologiaa on muokattu kattamaan aineisto paremmin ja tuottamaan tietoa myös pseudosanaleikkien kääntämisestä. Käännösstrategioiden osalta Delabastita (1993:192–217) on käyttänyt luokittelua *pun > pun*, *pun > punoid*, *pun > non-pun*, *pun > zero*, *direct copy*, *transference* sekä kahdentyyppistä lisäämistä, *non-pun > pun* ja *zero > pun*. Nämä strategiat eivät kuitenkaan ole riittäviä tällaisenaan, kun huomioidaan sanaleikittelyssä käytettävät kategoriat ja sanaleikittelyn käsitteen laajuus. Tästä syystä strategiat on muokattu muun muassa Camillin (2019:81) käyttämää luokittelua mukaillen seuraavanlaisiksi: *sanaleikittely > sanaleikittely*, *sanaleikittely > ei-sanaleikittely*, *sanaleikittely > nolla*, *suora kopiointi*, *siirto* ja *lisäys*. Jokaisessa kuudessa strategiassa on tarpeen mukaan huomioitu sanaleikittelyn kaksi pääryhmää, eli sanaleikit ja pseudosanaleikit. Näin ollen strategia *sanaleikittely > sanaleikittely* jakautuu neljään alatyyppeihin, eli *sanaleikki > sanaleikki*, *sanaleikki > pseudosanaleikki* sekä *pseudosanaleikki > pseudosanaleikki* ja *pseudosanaleikki > sanaleikki*. *Sanaleikittely > nolla* puolestaan jakautuu tyyppeihin *sanaleikki > nolla* ja *pseudosanaleikki > nolla*.

Tulokset ja pohdinta

Tutkimuksen tulokset esitellään alla diagrammien avulla. Ensin tarkastellaan sanaleikittelykategorioiden esiintyvyyttä materiaalissa (kuva 1). Analysoinnin tulokset käydään läpi ensin englannin ja sitten ruotsin osalta.



Kuva 1 Sanaleikittelykategorioiden jakauma englannin- ja ruotsinkielisessä materiaalissa.

Kuvassa 1 on nähtävissä tutkimuksessa käytetyissä sanaleikittelykategorioissa esiintyvien tapausten määrät. Englanninkielisessä alkuperäistekstissä havaittiin yhteensä 225 sanaleikittelytapausta. Näistä 129 kategorisoitiin sanaleikeiksi ja 96 pseudosanaleikeiksi. Alkuperäistekstin yleisin kategoria on homonymia, joita löytyi yhteensä 73. Paronymiaan perustuvia sanaleikkejä on toiseksi eniten, yhteensä 43 kappaletta. Homofonioita englanninkielisestä materiaalista löytyi vain 13, ja homografioita ei lainkaan. Pseudosanaleikkien osalta suosituin kategoria on allitteraatio, joita havaittiin alkuperäistekstissä 28. Seuraavaksi eniten esiintyy idiomeja, joita on 18, sekä vertauksia, joita puolestaan on 14. Toistoa on käytetty 12 tapauksessa ja metaforia on kymmenen. Loppusointu eli riimi on nähtävissä kahdeksassa tapauksessa. Harvinaisin pseudosanaleikkikategoria englanninkielisessä materiaalissa on assonanssi, joita on kuusi.

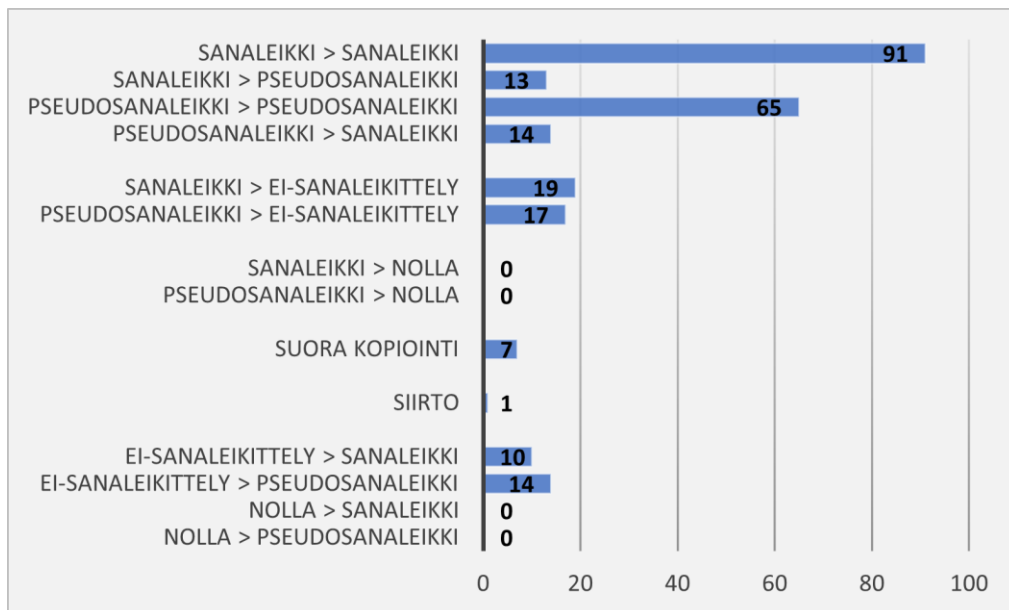
Ruotsinkielisessä käännöksessä puolestaan sanaleikittelyn kokonaismäärä on 208 tapausta, joista 116 on sanaleikkejä ja 92 pseudosanaleikkejä. Käännöksen yleisin kategoria on paronymia, joita havaittiin 60. Toiseksi eniten käännöksessä on käytetty homonymiaa, 55 tapausta. Homofoniaksi luokiteltavia tapauksia oli vain yksi. Alkuperäistekstin tapaan myöskään käännöksestä ei löytynyt homografiaa. Suosituin pseudosanaleikkityyppi käännöksessä on alkuperäistekstiä myötäillen allitteraatio. Tapauksia on kuitenkin 34, eli enemmän kuin alkuperäistekstissä. Toiseksi suurin kategoria on idiomi, joita löytyy 16. Kielikuvia hyödyntäviä kategorioita metafora ja vertaus on käytetty varsin vastaavassa määrin molemmassa kieliversioissa. Ruotsiksi metaforia on kymmenen ja vertauksia 13. Toistoa on

hyödynnetty kymmenessä tapauksessa ja riittävä puolestaan seitsemässä. Assonanssia on havaittavissa vain kahdessa tapauksessa.

Kaiken kaikkiaan on mielenkiintoista, että kategorioiden esiintyvyys on todella samansuuntainen alkuperäistekstissä ja käännöksessä. Merkittävimmät erot löytyvät homonyymisten ja paronyymisten sanaleikkien määrissä; homonymia on siis tavallisin kategoria englanniksi ja paronymia ruotsiksi. Lisäksi homofonioiden esiintyvyydessä on varsin suuri ero, niistä 12 on kadonnut käännösprosessissa. On kuitenkin huomioitava, että neljä englanninkielistä homofoniaa on kopioitu sellaisenaan käännökseen. Pseudosanaleikkien osalta on nähtävissä, että allitteraatiota on käytetty enemmän käännöksessä.

Yleisesti ottaen sekä homonymia että homofonia ovat suhteellisen tavallisia englannin kielessä, ja tämä johtuu pääosin moninaisista kulttuurisista vaikutteista, jotka ovat muun muassa monipuolistaneet ääntämistä (Delabastita 1993:231). Esimerkiksi yksi ja sama diftongi voidaan sanasta riippuen lausua useilla eri tavoilla. Homofonian osalta tämä ei kuitenkaan vaikuta korreloivan sanaleikkien määrään aineistossa; 13 tapausta 129:sta on varsin pieni osuus. Yleisesti ottaen homofonia ja homogafia ovat kielikohtaisempia kuin homonymia ja paronymia, mistä johtuen viimeksi mainitut ovat helpompia käännettäviä (Gottlieb 1997:211–212). Toisaalta taas on helpompaa keksiä vastine homofoniselle sanaleikille, mikäli lähdekieli ja kohdekieli ovat sukulaiskieliä (Delabastita 1993:233).

Kuvassa 2 alla on nähtävissä käännösstrategioiden esiintyvyys materiaalissa, ryhmiteltynä tyypeittäin. Ylimmäisenä palkkikaaviossa on strategia sanaleikittely > sanaleikittely neljine alakategorioineen, ja näiden alapuolella strategia sanaleikittely > ei-sanaleikittely, joka sisältää kaksi alakategoriaa. Alimmaisena kaaviossa on strategia lisäys, jossa on neljä alakategoriaa.



Kuva 2 Käännösstrategioiden esiintyvyys materiaalissa.

Kategorisoituja tapauksia on yhteensä 251. Kuten kuvasta 2 voidaan nähdä, tutkimuksen materiaalissa käännösstrategioista suosituin on sanaleikittely > sanaleikittely, jota on käytetty 183 (73 %) tapauksessa. Strategian sisällä tekniikka sanaleikki > sanaleikki kattaa tapauksista 91 (50 %) ja pseudosanaleikki > pseudosanaleikki puolestaan 65 tapauksista (35 %). Näiden kahden pääryhmän välillä on tapahtunut varsin vähän keskinäistä vaihtelua, ainoastaan 27 tapauksen kohdalla on käytetty strategioita sanaleikki > pseudosanaleikki (7 %) ja pseudosanaleikki > sanaleikki (8 %).

Toiseksi eniten käytetty strategia on sanaleikittely > ei-sanaleikittely, ja tilaston mukaan 36 tapauksessa englanninkieliset sanaleikittelyt on korvattu käännöksessä tekstillä, joka ei sisällä kategorisoitua sanaleikittelyä. Näistä kadonneista tapauksista 19 oli sanaleikkejä ja 17 pseudosanaleikkejä. Tämä menetys on kuitenkin korvattu uusilla sanaleikittelyillä 24 tapauksen kohdalla, joissa strategiana siis lisäys. Strategia suora kopiointi puolestaan sisältää seitsemän tapauksista, joista kaksi on monikielisiä sanaleikkejä. Siirtoa on käytetty ainoastaan yhdessä tapauksessa. Strategiaa sanaleikittely > nolla ei ole käytetty lainkaan, mikä tarkoittaa, että kaikki ne tekstit, jotka sisältävät sanaleikittelyä on käännetty jollain tapaa.

Sanaleikittelytyyppien kääntymisen osalta on havaittavissa, että lähdetekstin tyyppi on säilynyt varsin hyvin käännösprosessin läpi kohdetekstiin. Kun tarkastellaan tarkemmin strategiaa sanaleikittely > sanaleikittely, voidaan nähdä, että homonymisistä sanaleikeistä 58 % sisältää homonymiaa myös käännöksessä ja paronymisiksi on kääntynyt 15 %, kun taas

16 % on saanut käännöksen, jossa ei ole lainkaan sanoilla leikittelyä. Paronyymisistä englanninkielisistä sanaleikeistä käännöksessä 68 % on paronyymisiä ja 7 % homonyymisiä.

Pseudosanaleikit ovat myös säilyttäneet alkuperäisen kategoriansa varsin hyvin.

Kategorisoiduista 96 tapauksesta 65 (68 %) on pysynyt pseudosanaleikkinä myös käännöksessä. Esimerkiksi 28 allitteraatiosta 16 on käännetty allitteraationa ja 12:sta toistoa sisältävästä tapauksesta kymmenen on toistoa myös käännöksessä. Englanninkielisestä materiaalista löytyvät 14 vertausta ovat yhdeksän tapauksen kohdalla säilyttäneet vertauksen ja metaforista puolestaan kuusi kymmenestä on käännetty metaforana. Sen pohjalta, että pseudosanaleikkejä löytyi materiaalista varsin runsaasti sanaleikkien ohella, luokituksen laajentaminen kattamaan yhteensä 11 sanaleikittelyn kategoriaa vaikuttaa perustellulta.

Tulosten perusteella voidaan todeta, että sanaleikittelyn määrä alkuperäistekstissä ja käännöksessä on jopa yllättävänkin samalla tasolla. Englanninkielisessä aineistossa on enemmän luokiteltuja sanaleikkejä ja pseudosanaleikkejä, eli pieni osa, 7,6 %, on kadonnut käännösprosessissa. Ruotsinkielisessä käännöksessä huumorin määrää on pyritty kompensoimaan uusilla sanaleikeillä, joskaan aivan samalle tasolle ei jakauman suhteen ole päästy. Käännösstrategioiden osalta on ilahduttavaa, että strategia sanaleikittely > sanaleikittely on se, jota on eniten käytetty, ja vieläpä niin, että sanaleikit ovat pääosin kääntyneet sanaleikeiksi ja pseudosanaleikit pseudosanaleikeiksi. Olisi voinut olla mahdollista, että kääntäjä olisi suuremmissa määrin korvannut vaikeasti muodostettavia sanaleikkejä esimerkiksi pseudosanaleikkikategorioissa nähtävillä retorisisilla tyylikeinoilla, mutta näin ei ole käynyt kuin 13 tapauksen kohdalla.

Tutkielmassa analysoidut esimerkit osoittavat, että erilaiset visuaaliset seikat, kuten hahmojen ilmeet ja kuvissa näkyvät esineet vaikuttavat tekstin tulkintaan. Sarjakuvalla on vahvoja kuvastoon liittyviä perinteitä, kuten onomatopoeettisuuden ja erilaisten ideogrammien käyttö, ja toisaalta sarjakuvakieli itsessään asettaa tiettyjä vaatimuksia kääntäjälle sekä käännökselle. Nämä kaikki seikat vaikuttavat puhekuplan sisältöön. Analyysin tulosten perusteella on kuitenkin vaikea arvioida, että missä määrin kuva on vaikeuttanut tai helpottanut kääntämistä, ja on myös vaikea arvioida, toimitisiko sanaleikittely täysin itsenäisesti ilman kuvia. Kuvien voidaan kuitenkin katsoa vahvistavan huumorin vaikutusta ja luovan tilanteesta eläväisemmän vaikutelman. Tulokset osoittivat myös, että sanaleikittely on käännettävissä, vaikka osa tapauksista voi olla haastavia tai jopa mahdottomia kääntää. Sanaleikittely voi sisältää useita

tekstuaalisia seikkoja, jotka ovat vuorovaikutuksessa kuvituksen kanssa, ja näin ollen sarjakuvia tulisi tarkastella multimodaalisina tutkimuskohteina.

Jatkossa olisi mahdollista vertailla esimerkiksi sanaleikkelyyn kääntämistä englannista ruotsiin ja suomeen. Tässä tutkielmassa on käsitelty kahta germaanista kieltä, kun taas suomalais-ugrilaisiin kieliin kuuluva suomen kieli sisältää varsin erilaisia lauserakenteita ja sanastoa. Mitä tulee Aku Ankkoihin, voisi tutkimus kohdistua erilaisiin nimiväännöksiin tai voimasanoihin ja huudahduksiin, jotka ovat tyypillisiä näissä sarjakuvissa ja muodostavat eräänlaiset omat tekstuaaliset kokonaisuutensa. Samaten alluusio ja ironia voisivat olla hedelmällisiä teemoja. Don Rosan tuotanto sisältää runsaasti mahdollista tutkimusmateriaalia, esimerkiksi hänen sarjakuvansa 2000-luvun alusta voisivat olla mielenkiintoinen vertailukohta varhaisemmille sarjakuville. Toisaalta sarjakuvakirja *Roope Ankan elämä ja teot* (sv. *Farbror Joakims liv*) voisi yksinään toimia aineistona. Jatkotutkimukselle löytyy siis mahdollisuuksia useista eri näkökulmista.