

Sanaleikkien kääntäminen kahden *Tatu ja Patu* -kir- jan ranskannoksessa

Aimée Kolehmainen

Pro gradu -tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, ranska

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2025

Pro gradu -tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, ranska

Aimée Kolehmainen

Sanaleikkien kääntäminen kahden *Tatu ja Patu* -kirjan ranskannoksessa

Sivumäärät: 50 s, 12 liites.

Tässä pro gradu -tutkielmassa tutkitaan sanaleikkien kääntämistä kahden lapsille suunnatun kuvakirjan käännöksessä suomesta ranskaan. Sanaleikkejä tarkastellaan suhteessa kirjojen kuvitukseen kääntämisen näkökulmasta. Tutkielman tavoitteena on vastata kolmeen kysymykseen: minkälaisia sanaleikkejä löytyy kahdesta *Tatu ja Patu* -kirjasta? Miten sanaleikkejä on käännetty kahdessa tutkimusaineistoon kuuluvassa *Tatu ja Patu* -kirjan ranskannoksessa? Lisäksi selvitetään, onko tietynlaisten sanaleikkien kääntämiseen käytetty samanlaisia käännösstrategioita.

Aineisto koostuu 52 sanaleikistä, jotka ovat peräisin Aino Havukaisen ja Sami Toivosen kirjoista *Tatun ja Patun oudot kojeet* (2005) ja *Tatu ja Patu työn touhussa* (2006) sekä niiden ranskannoksista *Tatou & Patou Les incroyables inventions* (2009) ja *Tatou & Patou Les Super Métiers* (2009), jotka on kääntänyt Johanna Kuningas. Kirjassa *Tatu ja Patu työn touhussa* esitellään 12 ammattia kirjasarjalle ominaisella humoristisella tavalla. *Tatun ja Patun oudot kojeet* on rakenteeltaan hyvin samalainen, mutta ammattien sijaan aukeamilla esitellään 14 Tatun ja Patun hullunkurista keksintöä. Aineisto kerättiin manuaalisesti kirjoista, minkä jälkeen ne listattiin Excel-taulukkoon. Aineiston rajaamiseen vaikutti eniten saatavilla olevan materiaalin määrä, sillä kyseiset käännökset ovat kirjasarjan ainoat ranskannokset.

Ennen varsinaista analyysia suomenkieliset sanaleikit luokiteltiin neljään luokkaan (Delabastita, 1996) niiden hyödyntämien kielellisten rakenteiden perusteella (fonetiikka, morfologia, leksikko tai syntaksi). Tämän karkean jaottelun jälkeen sanaleikit luokiteltiin tarkempiin luokkiin Epsteinin (2012) ja Delabastitan (1996) sanaleikkiluokitteluja hyödyntäen. Karkean jaottelun tekeminen helpotti sanaleikkien hahmottamista ja sijoittamista tarkempiin luokkiin. Käännösstrategioiden analyysissä käytetty tutkimusmenetelmä oli vertaileva tekstianalyysi. Kyseessä on laadullinen analyysi, jonka avulla saatiin lisäksi määrällistä tietoa käännösstrategioiden esiintymisestä juuri tässä aineistossa. Vertailu perustui luokitte luun, joka tehtiin Epsteinin (2012) ja Delabastitan (1996) käännösstrategialuokittelujen pohjalta. Luokittelu sisältää viisi kategoriaa: poisto, säilyttäminen, sanaleikki, ei sanaleikkiä ja retorinen keino.

Sanaleikkien analyysin pohjalta voidaan sanoa, että aineistossa esiintyi eniten leksikkoon perustuvia sanaleikkejä. Lisäksi aineistossa esiintyi morfologiaan ja fonetiikkaan perustuvia sanaleikkejä. Käännösstrategioiden analyysi osoitti, että aineistossa eniten käytetty strategia on sanaleikki, jota käytettiin 27 sanaleikin kääntämisessä. Kääntäjä on siis useimmissa tapauksissa löytänyt kohdekielestä vastineen, joka vastaa enemmän tai vähemmän lähtökielen sanaleikkiä. Toiseksi käytetyin strategia oli ei sanaleikkiä, joka esiintyi aineistossa 13 kertaa. Retorista keinoa, säilyttämistä ja poistoa oli käytetty suurin piirtein yhtä monta kertaa: 5, 4 ja 3.

Tulosten perusteella voidaan todeta, että sanaleikkien kääntäminen on mahdollista, ja ainakin tässä aineistossa keino, jota kääntäjä on suosinut. Sanaleikkejä on kyseisten *Tatu ja Patu* -kirjojen ranskannoksissa käännetty useimmiten sanaleikillä. Tietynlaisten sanaleikkien kääntämisessä käytetyissä strategioissa löytyi yhtenäisyyttä, mutta myös hajontaa. On siis mahdoton yleistää, että tässä aineistossa samantyyppisten sanaleikkien kääntämisessä olisi käytetty ainoastaan yhtä ja samaa strategiaa. Jatkotutkimuksessa aineistoa voisi laajentaa koskemaan useampia lastenkirjoja, myös eri kääntäjiltä. Tutkimusta voisi tehdä myös *Tatu ja Patu* -kirjojen erikielisten käännösten välillä.

Avainsanat: kuvakirjat, käännösstrategiat, kääntäminen, lastenkirjallisuus, sanaleikit, *Tatu ja Patu* -kirjat

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
2	Lastenkirjallisuus ja lapsille kääntäminen	8
2.1	Ääneenluettavuus ja kaksoisyleisö	9
2.2	Kuvakirja	10
2.2.1	Multimodaalisuus: kuvan ja sanan välinen suhde	12
2.2.2	Kuvakirjan kääntäminen	13
3	Sanaleikit käännösongelmana	16
3.1	Sanaleikkien luokittelu	17
3.2	Sanaleikkien kääntäminen lapsille	18
4	Sanaleikkien käänösstrategioita	20
4.1	Jacqueline Henry	20
4.2	Dirk Delabastita	21
4.3	B.J. Epstein	22
5	Aineisto	24
6	Tutkimusmenetelmä	25
7	Analyysi	28
7.1	Sanaleikkityypit	28
7.1.1	Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit	29
7.1.2	Morfologiaan perustuvat sanaleikit	30
7.1.3	Morfologiaan ja fonetiikkaan perustuvat sanaleikit	32
7.1.4	Leksikkoon perustuvat sanaleikit	33
7.1.5	Leksikkoon ja syntaksiin perustuvat	37
7.2	Käänösstrategiat	38
7.2.1	Poisto	38
7.2.2	Säilyttäminen	40
7.2.3	Retorinen keino	41
7.2.4	Ei sanaleikkiä	42
7.2.5	Sanaleikki	44
8	Lopuksi	46

Lähteet	48
Aineistolähteet	48
Tutkimuskirjallisuus	48
Résumé en français : la traduction des jeux de mots du finnois vers le français dans deux livres de <i>Tatou & Patou</i>	51

1 Johdanto

Kuvakirjat ovat lasten ensikosketus kirjallisuuteen. Viihdykkeen lisäksi kuvakirjat tarjoavat lapsille tietoa muista kulttuureista, asioiden nimeämisestä sekä sanojen ja kuvien tarkoituksista. Lastenkirjallisuudella on pitkä historia, joka ulottuu vuosisatojen päähän. 1700- ja 1800-lukujen vaihteessa suomenkielisen lastenkirjallisuuden tavoite oli lähinnä ohjata lapsia uskonnolliseen elämäntarkastukseen. Lapsikäsitteiden ja yhteiskunnan muuttumisen myötä lastenkirjallisuus kehittyi viihteellisempään suuntaan. Nykyään lastenkirjallisuus välittää tietoa mm. kulttuureista ja arvoista sekä opettaa tunnetaitoja. (Oittinen ym., 2017: 3–4; Hosiaislouma, 2003: 508; Huhtala, ym., 2003: 13; Oittinen, 2000: 65; Epstein, 2012: 4.)

Keskityn tutkielmassani kuvakirjoissa olevien sanaleikkien kääntämiseen. Tarkastelen sanaleikkien suhdetta kirjan kuviin kääntämisen näkökulmasta. Olen kiinnostunut kuvakirjojen kääntämisestä niiden monipuolisuuden vuoksi. Kääntäjän tulee ottaa huomioon kuvan ja tekstin välinen suhde. Lisäksi lastenkirjallisuuden kääntämiseen liittyy erityispiirteitä, jotka kääntäjän tulee huomioida. Tällaisia seikkoja ovat mm. ääneenluettavuus ja kaksoisyleisö. Nämä tekijät kulttuurisidonnaisten sanaleikkien kääntämiseen rinnalla muodostavat kokonaisuuden, jota on mielestäni arvokasta tutkia. On tärkeää tutkia, miten erilaisuutta opetetaan yhteiskunnan nuorimmille. Huumori on tutkimusaiheena mielenkiintoinen, koska se on vahvasti kulttuurisidonnainen ilmiö. Erityisesti sanaleikit ovat käännöstieteen näkökulmasta kiehtovia, koska ne leikittelevät kielen monimerkityksellisyydellä. Tämän vuoksi ne kääntyvät harvoin suoraan kielestä toiseen. Kääntäjän tulee miettiä, miten sanaleikki toimii kohdekielessä ja -kulttuurissa. Nostettakoon esiin vielä huomio siitä, että aineistoni kirjallisuuden kääntäjä ei käännä vieraasta kielestä äidinkieleen, vaan toisin päin. Tätä on pidetty käännöstieteessä epätyypillisenä, ja sitä on jopa paheksuttu (Pokorn, 2005; Dubêda, 2018).

Kuvakirjat ovat kiinnostaneet tutkijoita vuosikymmenten ajan, mutta niiden kääntämisen tutkimus on jäänyt vähemmälle huomiolle (Oittinen, 2017: 1). Yksittäisiä artikkeleita on julkaistu, mutta niissä näkökulma on rajallinen. Lastenkirjallisuuden kääntämisestä ovat aiemmin tutkineet mm. Oittinen, Lathey sekä Epstein. Oittisen (2000, 2003, 2004, 2017) tutkimus keskittyy kuvakirjojen kääntämiseen. Hän on ollut merkittävä tekijä tällä tutkimusalalla jo yli kahdenkymmenen vuoden ajan. Lathey (2016) on puolestaan tutkinut lastenkirjallisuutta ja sen kääntämistä yleisellä tasolla. Epsteinin (2012) tutkimus koskee ekspressiivisen kielen, kuten sanaleikkien ja idiomien, kääntämistä lapsille. Sanaleikkien kääntämistä ovat tutkineet myös Henry (2003) ja

Delabastita (1996). Huumoria ja sen kääntämistä on tutkinut laajemmasta näkökulmasta mm. Chiaro (2012, 2017).

Aineistoni koostuu 52 sanaleikistä, jotka ovat peräisin Aino Havukaisen ja Sami Toivosen kirjoista *Tatun ja Patun oudot kojeet* (2005) ja *Tatu ja Patu työn touhussa* (2006) sekä niiden ranskannoksista *Tatou & Patou Les incroyables inventions* (2009) ja *Tatou & Patou Les Super Métiers* (2009). Kirjojen erityislaatuinen tapa yhdistellä kuvia ja sanoja humoristiseksi kokonaisuudeksi muodostaa mielenkiintoisen tutkimuskohteen, erityisesti käännettieteellisestä näkökulmasta, koska huumori on niin vahvasti kulttuurisidonnainen ilmiö. Tämän vuoksi halusin tarkastella tutkielmassani *Tatu ja Patu* -kirjoja.

Tutkielmani tavoitteena on löytää vastaus kolmeen kysymykseen: minkälaisia sanaleikkejä löytyy kahdesta *Tatu ja Patu* -kirjasta? Miten sanaleikkejä on käännetty suomesta ranskaan näiden kahden *Tatu ja Patu* -kirjan ranskannoksessa? Onko tietynlaisten sanaleikkien kääntämiseen käytetty samanlaisia käännsstrategioita? Saan vastauksen ensimmäiseen tutkimuskysymykseen luokittelemalla sanaleikit Delabastitan (1996) ja Epsteinin (2012) sanaleikkiluokitteluja hyödyntäen. Käyttämäni tutkimusmenetelmä on vertaileva tekstianalyysi. Kyseessä on laadullinen analyysi, jonka avulla saan lisäksi määrällistä tietoa käännsstrategioiden esiintymisestä juuri tässä aineistossa. Vertailuni pohjautuu luokitteluun, jonka tein Epsteinin (2012) ja Delabastitan (1996) käännsstrategialuokittelujen pohjalta. Luokittelun avulla selvitän, miten sanaleikkejä on käännetty aineistossani. Vertailen suomenkielisiä sanaleikkejä niiden ranskannoksiin kyseisen viitekehyksen avulla, jolloin voin myös luokitella sanaleikit käytettyjen käännsstrategioiden perusteella.

Työni ensimmäisissä luvuissa esittelen tutkielmani teoreettisen viitekehyksen. Ensimmäinen teorialuku käsittelee lastenkirjallisuutta ja sen kääntämistä. Pohjustan aihetta lyhyesti historiallisesta näkökulmasta. Esittelen lastenkirjallisuuden erityispiirteitä, joita ovat ääneenluettavuus ja kaksoisyleisö. Kerron myös tarkemmin kuvakirjoihin liittyvistä ominaisuuksista, joista keskeisin on multimodaalisuus, erityisesti kuvan ja sanan välinen suhde. Lisäksi tarkastelen näiden piirteiden ja ominaisuuksien vaikutusta lastenkirjallisuuden, erityisesti kuvakirjojen, kääntämiseen. Toinen teorialuku käsittelee sanaleikkien kääntämistä. Käsittelen sanaleikkejä yleisellä tasolla ja esittelen kaksi sanaleikkiluokittelua. Lisäksi tarkastelen sanaleikkien kääntämistä, kun kohderyhmänä on lapset. Viimeisessä teorialuvussa esittelen sanaleikeille ehdotettuja käännsstrategioita. Viidennessä luvussa esittelen tutkielmassani käytetyn aineiston. Kuudennessa

luvussa kuvailen tutkimusmenetelmiä. Tämän jälkeen siirryn analyysiin ja tulosten esittelyyn. Viimeisessä luvussa vedän kaiken yhteen ja teen johtopäätökset tutkimuksestani.

2 Lastenkirjallisuus ja lapsille kääntäminen

Nykyaikaisen lapsikäsitteksen muodostuminen 1700–1800-lukujen vaihteessa oli merkittävä tekijä lastenkirjallisuuden kehittymiselle. Valistusajan käsityksen mukaisesti lasta alettiin pitää yksilönä, jonka tarpeet eroavat aikuisten tarpeista. Näistä tarpeista kiinnostuttiin yhteiskunnassa. Tärkeimpiä näkemyksen edistäjiä olivat John Locke sekä Jean-Jacques Rousseau, joiden näkemysten mukaan lapsen tuli saada olla lapsi. Opettamisen ja kasvattamisen lisäksi lastenkirjan tehtävä oli kuitenkin myös huvittaa. 1800-luvun alussa Suomeen saapui romantiikan aatevirtaus, joka vaikutti merkittävästi lapsikäsitteksen kehittymiseen. Romantiikan saapumisesta huolimatta valistuksen aikakausi jatkui Suomessa melko pitkälle 1800-luvulle ja oli osittain päällekkäistä romantiikan kanssa. Lastenkirjallisuudessa pidettiin tärkeänä kasvattavaa ja hengellistä näkökulmaa, mutta huvittavuus ja viihteellisyys alkoivat saada yhä enemmän tilaa kirjallisuudessa. Voidaan sanoa, että Suomessa lastenkirjallisuus nousi arvostetumpaan asemaan Zacharias Topeliuksen ansiosta. Hän vakuutti sivistyneistön siitä, että lastenkirjallisuus on olennaista kansallisen identiteetin rakennustyössä, jota tavoiteltiin kovasti romantiikan aikakaudella. Nykyään lastenkirjallisuuden tehtävä on kasvattamista laajempi. Opettavaisen kirjallisuuden lisäksi lapset tarvitsevat luovaa ja mielikuvituksellista kirjallisuutta. Kirjallisuus voi opettaa lapsille tunnetaitoja ja sosiaalista kanssakäymistä. (Lehtonen, 1981: 15–16; Oittinen, 2000: 65–66; Huhtala ym., 2003: 12–15, 20–25; Epstein, 2012: 4.)

Vaikka lastenkirjallisuudella on pitkä historia, raja aikuisille suunnatun kirjallisuuden ja lastenkirjallisuuden välillä on häilyvä, mikä vaikeuttaa käsitteen tarkkaa määrittelyä. Tästä huolimatta monet tutkijat ovat ehdottaneet omia määritelmiään lastenkirjallisuudelle. Tutkijoiden välillä on joitain näkemyseroja määritelmän lähtökohdista ja siitä, mikä lasketaan lastenkirjallisuudeksi. Yhteneväisyyttä kuitenkin löytyy mm. siitä, että määrittely voidaan tehdä kahdesta lähtökohdasta: lapsille tarkoitettu ja tuotettu kirjallisuus sekä lasten lukema kirjallisuus. Ensimmäisen näkemyksen mukaan lastenkirjallisuudeksi lasketaan kaikki kirjat, jotka jo teko- ja julkaisuvaiheessa on tarkoitettu lasten luettaviksi. Toisaalta lastenkirjallisuudeksi voidaan mieltää kaikki kirjallisuus, jota lapset lukevat ja käyttävät huolimatta siitä, onko sitä alun perin tarkoitettu lapsille. Tekijän tarkoitus voi siis erota lukijan omakohtaisesta valinnasta. Tämän kaksijakoisen näkemyksen nostavat esiin Lehtosen (1981: 9–11) ja Oittisen (2000: 61–62) lisäksi myös Epstein (2012: 1–7) sekä Lathey (2016: 1–4). Lisäksi lapsikäsitteksen muuttuminen on vaikuttanut lastenkirjallisuuden määrittelyyn. Yhteiskunnassa vallitsevat vaihtelevat käsitykset siitä, miten lapsia tulisi kohdella ja mitä lasten tarvitsee tietää, vaikuttavat siihen, millainen

kirjallisuus nähdään lapsille sopivana. Kuten Epstein (2012: 6) huomauttaa, lastenkirjallisuus ei ole oma genrensä, sillä se sisältää itsessään kirjallisuuden suurimmat genret. Grenby (2014) esittelee lastenkirjallisuuden genrejä, joita ovat mm. sadut, runot ja fantasia. Lastenkirjallisuus sisältää siis osittain samoja genrejä kuin aikuisille suunnattu kirjallisuus. Lastenkirjallisuutta voisi pitää kattokäsitteenä kirjallisuudelle, jota nuoret ihmiset lukevat. Myös Oittinen (2000: 61) jakaa näkemyksen, jonka mukaan ei ole ainoastaan kyse lastenkirjallisuuden määrittelystä, vaan tietynalaisten tyyliseikkojen ja sanaston tunnistamisesta. Laajemmassa merkityksessä lastenkirjallisuus on siis kaikkea, mitä lapset lukevat. Oittinen (2000: 69) puhuukin mieluummin lapsille kääntämisestä kuin lastenkirjallisuuden kääntämisestä. Kääntäminen tapahtuu aina tiettyä yleisöä ja tarkoitusta varten. Lapsille kääntäminen viittaa tietylle yleisölle kääntämiseen, jolloin otetaan huomioon yleisön, tässä tapauksessa lapsiyleisön, tarpeet ja kyvyt. Tämän vuoksi kääntäjän lapsikäsitteys on tärkeä tekijä käännösvaihtelussa.

2.1 Ääneenluettavuus ja kaksoisyleisö

Merkittävimpiä lastenkirjallisuuteen liittyviä erityispiirteitä, jotka kääntäjän tulee ottaa huomioon ovat ääneenluettavuus ja kaksoisyleisö. Lisäksi kuvakirjojen ominaisuuksiin liittyy olennaisesti kuvan ja sanan välinen suhde, josta kerron tarkemmin luvussa 2.2.1. Sekä Oittinen (2000: 32–37; 2004: 32; 2017: 19–21) että Lathey (2016: 93–111) korostavat, että lapset kuulevat tarinoita enemmän kuin lukevat niitä. Tyypillisesti aikuinen lukee lapselle ääneen, mikä on eräänlaista esittämistä, jossa lukija eläytyy rooliinsa. Tämän vuoksi kääntäjän tulee kiinnittää tarkasti huomiota tekstin ääneenluettavuuteen. Tekstin tulee olla elävää ja suuhun sopivaa, sillä lapsen tulkintaan vaikuttaa aikuisen eläytyminen kerrontaan ja tarinan esittämiseen (Oittinen, 2004: 96–101). Lisäksi Lathey (2016: 93–111) korostaa tekstin rytmin sekä riimien ja sanaleikkien huomioimista. Myös Oittinen (2004: 97) mainitsee rytmin tärkeyden. Muita lukijan lukukokemukseen eläytymiseen vaikuttavia tekijöitä hänen mukaansa ovat intonaatio, sävy, tempo, tauotus, painotus ja kesto, jopa kuiskaukset, huokaukset ja huudot. Näiden keinojen avulla lukija eläytyy kirjan hahmojen esittämiseen, minkä vuoksi kääntäjän tulee olla tietoinen eri ilmaisuvaihtoehdoista. Lathey (2016: 93) korostaa, että näiden seikkojen huomioiminen vaatii kääntäjältä kielellistä luovuutta.

Kaksoisyleisön käsite kulkee käsi kädessä ääneenluettavuuden kanssa. Kaksoisyleisöllä viitataan siihen, että lastenkirjallisuuden ensisijainen kohdeyleisö on lapset, mutta ääneen lukemisen myötä myös aikuisista tulee osa yleisöä (Oittinen 2017: 19–21). Voisi siis sanoa, että ääneen lukeminen on osittainen tekijä kaksoisyleisön syntymisessä. Ääneen lukemisen lisäksi aikuiset

tuottavat ja valitsevat lasten lukeman kirjallisuuden. Tämän vuoksi kirjojen tulee tietyllä tasolla miellyttää myös aikuisia. On epätodennäköistä, että aikuinen lukisi ääneen lapselleen jotain, mitä ei itse hyväksyisi. Kuten Oittinen (2000: 52) huomauttaa, aikuinen vaikuttaa siihen, mitä lapsi lukee. Näin ollen aikuisella on valtaa vaikuttaa lapsen lukukokemukseen ja luettavien kirjojen sisältöön. Tietyllä tavalla tämä voi myös johtaa sensuuriin, kun aikuinen voi määrittellä lapsille sopivan sisällön. Tämä näkemys voi poiketa suuresti yhteiskunnassa vallitsevista käsityksistä.

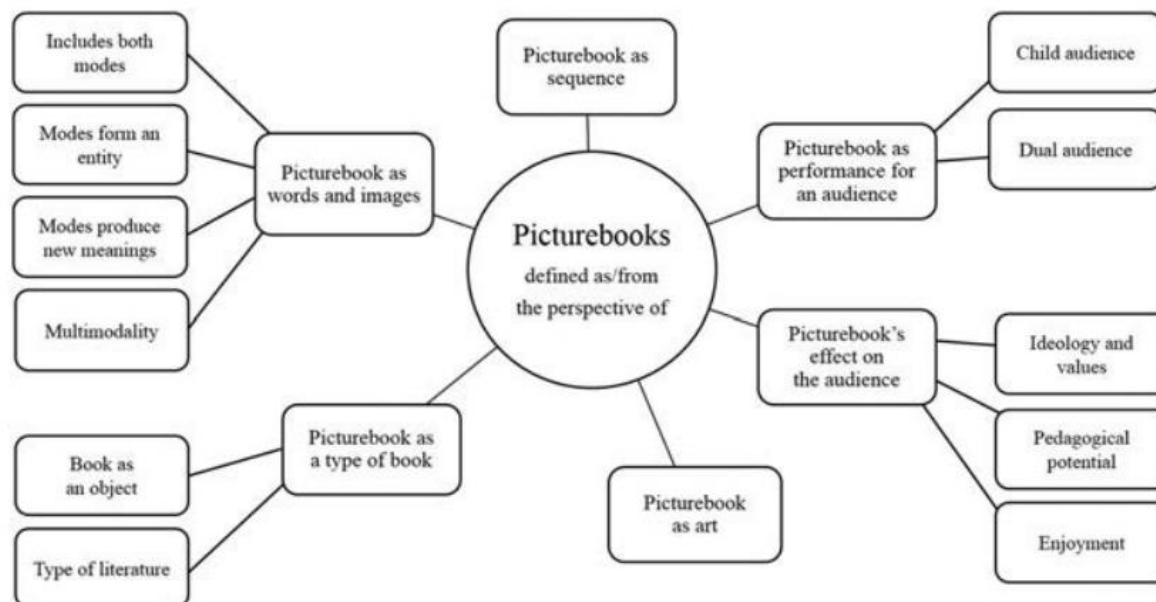
2.2 Kuvakirja

Kuten lastenkirjallisuus, myös varsinainen kuvakirja kehittyi valistusajalla, jolloin lapsia alettiin pitää yksilöinä, ja heidän tarpeisiinsa alettiin kiinnittää enemmän huomiota. Tutkijoiden välillä on erimielisyyksiä siitä, mistä kuvakirjan historian katsotaan alkavan. Joidenkin näkemysten mukaan ensimmäinen lapsille suunnattu kuvakirja on Johan Amos Comeniuksen kirjoittama *Orbis sensualium pictus* (1658), joka julkaistiin suomeksi vuonna 1682. Kyseisen kirjan genreä on kuitenkin vaikea määrittää sen monipuolisuuden vuoksi. Kuvakirjan lisäksi sitä on luonnehdittu muun muassa lastenkirjallisuuden ensimmäiseksi tietokirjaksi sekä monikieliseksi aapiseksi. Monet tutkijoista pitävät varsinaisena ensimmäisenä kuvakirjana Heinrich Hoffmanin *Der Struwwelpeter* -teosta, joka julkaistiin vuonna 1845. Kyseinen teos julkaistiin suomeksi nimellä *Jörö-Jukka* vuonna 1869. (Lehtonen, 1981: 19, 47; Oittinen, 2004: 18–21.)

Oittisen (2003: 130; 2004: 18, 24–25) mukaan kuvakirjan määrittely ei ole yksinkertaista. Aihetta voidaan lähestyä monesta näkökulmasta, minkä vuoksi tutkijoilla on erilaisia näkemyksiä kuvakirjasta konseptina. Lisäksi tulee ottaa huomioon kuvakirja nykyisessä kontekstissaan: postmoderni kuvakirja voi pitää sisällään lukuisia erilaisia elementtejä, jotka edelleen monitulkaittavat määrittelyä. Kuvakirja voi sekoittaa faktaa ja fiktiota, jolloin se ei kuulu tarkkarajaisesti joko kaunokirjallisuuteen tai tietokirjallisuuteen. Lisäksi kuvakirjat sisältävät vaihtelevissa määrin sanoja ja kuvia. Osa kuvakirjoista koostuu ainoastaan kuvista, kun taas osa kuvakirjoista on kuvitettuja tarinoita. Kuvakirjoille yhteistä on kuitenkin niiden monipuolisuus sekä kuvan ja tekstin moninaiset suhteet. Yksinkertaisimman määritelmän mukaan kuvakirja on lastenkirja, jonka sivuilla on sanoja ja kuvia (Oittinen, 2004: 24).

Oittinen ym. (2017) ovat jaotelleet kuvakirjaa määritteleviä luokkia (kuviot 1), jotka pohjautuvat Bosch Andreaun vuonna 2007 luomiin kategorioihin. Kuvakirjan määritelmä ei kuitenkaan

rajoitu ainoastaan yhteen luokkaan vaan yksittäinen kuvakirja voi sisältää piirteitä useasta luokasta (Oittinen ym., 2017):



Kuvio 1. Kuvakirjojen määritelmien luokat (Oittinen ym., 2017: 16).

Seuraavaksi esittelen lyhyesti kuusi luokkaa, joiden avulla kuvakirjoja voidaan määritellä. Olen vapaasti suomentanut luokkien nimet. Ensimmäinen luokka, **kuvakirja kirjatyypinä**, keskittyy kuvakirjan määrittelyyn esineenä. Tähän määritelmään liittyvät kuvakirjan fyysiset piirteet, kuten sivumäärä sekä etu- ja takakannet. Lisäksi luokka sisältää kuvakirjan määrittelyn sen kirjallisuudenlajin kautta. Kuvakirjat ovat lastenkirjallisuutta, mutta tämän lajin sisällä ne voivat edustaa esim. fantasiaa tai runoutta. Toinen luokka on nimeltään **kuvakirja sanoina ja kuvina**. Tämä luokka lähestyy kuvakirjan määritelmää sanojen ja kuvien vuorovaikutuksen kautta. Luokka erottelee neljä tapaa nähdä kuvan ja sanan välisen suhteen. Ensiksi todetaan, että kuvakirja sisältää sekä sanoja että kuvia. Toisaalta voidaan myös sanoa, että kuva ja sana muodostavat tiiviin suhteen, jolloin tarina on riippuvainen sanan ja kuvan välisestä vuorovaikutuksesta. Lisäksi kuva ja sana voivat muodostaa uusia tarkoituksia, jotka eivät tule ilmi kummastakaan yksinään. Kuva ja sana muodostavat siis yhdessä uusia kokonaisuuksia, joista osa voi olla tulkinvaraisia. Viimeiseksi tämä luokka sisältää myös näkemyksen multimodaalisuudesta. Kuvakirja nähdään multimodaalisena tekstinä, jossa käytetään eri moodeja kokonaisuuden luomiseen (ks. luku 2.2.1). Kolmas luokka, **kuvakirja perättäisinä sarjoina**, näkee kuvakirjan jatkumona. Perättäisten kuvien avulla kerrotaan tarinaa, joka muodostuu sivuja kääntämällä.

Tämä luo jännitystä lukukokemukseen ja rytmittää sitä. Neljäs luokka on nimeltään **kuvakirja esityksenä yleisölle**. Määritelmä tehdään yleisön kautta. Kuvakirjojen lukemiseen liittyy usein kaksoisyleisö: aikuinen ja lapsi. Aikuinen lukee kirjaa ääneen ja ikään kuin esittää tarinaa lapselle, jolloin kuvakirja nähdään eräänlaisena performanssina. Viides luokka, **kuvakirjan vaikutus yleisöön**, viittaa ideologioihin, kulttuureihin ja arvoihin. Kirja määritellään sen vaikutusten kautta. Kuvakirjat voidaan nähdä identiteettiin vaikuttavina tekijöinä sekä pedagogisina työvälineinä. Toisaalta niiden vaikutus yleisöön on myös viihteellinen. Viimeinen luokka määrittelee **kuvakirjan taiteenmuotona**. Kuvakirjalla katsotaan olevan esteettinen tarkoitus, joka muodostuu kuvan ja sanan yhdistämisestä kokonaisuudeksi. (Oittinen ym., 2017: 15–22.)

2.2.1 Multimodaalisuus: kuvan ja sanan välinen suhde

Kiinnostus multimodaalisuuteen tutkimusaiheena on ollut kasvussa 2000-luvun alusta lähtien (Tuominen ym., 2018: 2). Multimodaalisuus tarkoittaa erilaisia moodien yhdistelmiä eli keinoja luoda merkityksiä kommunikaatiossa. Näitä keinoja ovat mm. sanat, kuvat ja äänet. Multimodaalisen tutkimuksen lisääntyessä myös kuvakirjoja on alettu tutkimaan yhä enemmän multimodaalisesta näkökulmasta (Oittinen ym., 2017: 19). Yksi Oittisen kuvakirjan määrittelyn luokista (kuvio 1) on nimeltään kuvakirja sanoina ja kuvina, jossa kuvakirja nähdään kuvien ja sanojen muodostamana kokonaisuutena. Tämä luokka ottaa huomioon kuvakirjojen multimodaalisen luonteen. Myös Ippolito (2008: 86) on määritellyt kuvakirjan multimodaalisena järjestelmänä, jossa vähintään kaksi erilaista median muotoa ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Kuvakirjojen tutkimuksessa multimodaalinen näkökulma liittyy kuvan ja sanan väliseen suhteeseen, jota tarkastelen seuraavaksi lähemmin.

Kuvan ja sanan välinen suhde on monipuolinen, ja niiden välistä vuorovaikutusta on lähestytty erilaisista näkökulmista, joita Oittinen (2003, 2004, 2017) esittelee teoksissaan. Vaikka lähestymistapoja on monenlaisia, olennaista on, että kuvat ja sanat kietoutuvat kuvakirjoissa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Kuvakirjojen visuaalisuus ei kuitenkaan rajoitu ainoastaan kuviin, vaan myös etu- ja takakansi, kirjainten koko ja muoto, kirjan koko ja muoto, sekä kuvien ja sanojen asettelu sivuille ovat osa visuaalista kokonaisuutta (Oittinen, 2004: 40). Erottelon seuraavaksi kolme näkökulmaa kuvan ja sanan välisen suhteen kuvaamiselle, jotka pohjautuvat Oittisen (2003: 130) esittämiin tarkoituksiin. Näitä täydentävät Oittisen (2004, 2017) myöhemmät tutkimukset.

Oittinen (2003: 130–132) erottelee kolme suhdetta kuvalle ja sanalle. Kuva ja sana voivat tukea toisiaan. Sanojen avulla kerrotaan tarinaa, jota kuvat esittävät. Näin ne kertovat samaa tarinaa

ja tekevät yhteistyötä keskenään. Oittinen (2004: 41) viittaa Barthesiin (1977: 38), jonka mukaan sanojen suhde kuviin voi olla ankkuroiva. Tällä viitataan siihen, että sanat määrittävät kuvien merkityksiä, jolloin kuvat tukevat sanoja. Toinen Oittisen (2003: 130–132) määritelmä suhde on ristiriita. Kuvan ja sanan välinen ristiriita voi synnyttää ironiaa ja huumoria. Lukija laittaa sanoja ja kuvia lainausmerkkeihin, koska ei voi uskoa kerrottuun. Syntyy ristiriita siitä uskoako sanoja vai kuvia. Kolmas lähestymistapa on yhtäaikainen tai vuorotteleva kerrota, jonka mukaan kuva täydentää tekstiä antamalla lisätietoa tavoilla, joita ei voida tekstissä ilmaista (Oittinen, 2003, 130–132). Kuvat voivat antaa yksityiskohtaista tietoa ajasta, paikasta, yhteiskunnasta, kulttuurista ja hahmojen suhteista. Oittinen (2004: 41) lainaa edelleen Barthesia (1977: 38), jonka mukaan vuorottelevassa suhteessa merkitykset muodostuvat kuvien ja sanojen yhteisvaikutuksesta. Tähän näkökulmaan Oittinen (2017: 17–19) yhtyy myös myöhemässä teoksessaan, jossa yksi tapa määritellä kuvan ja sanan suhdetta on niiden muodostamien toisistaan riippuvaisten tarkoitusten kautta. Merkitykset eivät siis muodostu ainoastaan kuvista tai sanoista vaan niiden yhdessä muodostamista kokonaisuuksista. Kuvan ja sanan välistä suhdetta on kuvailtu myös synergiseksi (Oittinen, 2004: 42; Ippolito, 2008: 86). Tällä viitataan siihen, että kokonaisvaltaisen lukukokemuksen saavuttamiseksi kuvia ja sanoja ei voi lukea erikseen, vaan niitä on luettava yhdessä. Tämän näkemyksen mukaan kuvan ja sana välinen suhde perustuu vuorovaikutukseen, jossa sana ja kuva olisivat vaillinaisia ilman toisiaan. Tällaiseen synergiseen suhteeseen viittaa myös näkemys kuvan ja sanan vuorottelevasta suhteesta. Kuvat ja sanat eivät pysty yksin kertomaan tarinaa, vaan kuvat lisäävät kokonaisuuteen sitä mitä sanat eivät kerro ja päinvastoin.

2.2.2 Kuvakirjan kääntäminen

Keskeinen osa kuvakirjojen kääntämisestä on kuvan ja sanan välisen suhteen huomioiminen (Oittinen 2000, 2003, 2004, 2017; Lathey 2016; Ippolito 2008). Tämän lisäksi kääntäjän täytyy pitää mielessään kulttuurierot, yhteiskunnan lapsikäsitys ja ääneenluettavuus. Oittinen (2004: 40) huomauttaa, että kuvakirjan kääntäjälle teoskokonaisuuden toimivuus on yhtä tärkeää kuin av-kääntäjälle on kirjoitetun tekstin mahdollistaminen sille ruututekstiin varattuun tilaan. Tämän vuoksi kääntäjän tulee huomioida kuvakirjan monet ulottuvuudet. Kuvakirjoihin liittyvät erityispiirteet vaikuttavat merkittävästi kääntäjän työhön. Vaikutukset voivat helpottaa kääntäjän työtä, mutta kuvakirjojen ominaisuudet tuovat kääntämiseen myös omat haasteensa. Kääntäjän tulee muistaa, että kuvakirjoja käännettäessä ei käännetä ainoastaan tekstiä, vaan myös kuvien ja sanojen muodostamaa kokonaisuutta (Oittinen, 2003: 132). Kuvakirjat ovat multimodaalisia kokonaisuuksia, minkä vuoksi kääntäjät eivät voi tarkastella kuvia ja tekstiä erikseen (Oittinen,

2017: 87). Pohjimmiltaan on kyse siitä, miten sanat saadaan toimimaan kuvien kanssa ilman, että kääntäjä ylitulkitsee kuvia ja selittää niitä liikaa.

Kuvan ja sanan välinen suhde vaikuttaa merkittävästi kuvakirjojen kääntämiseen. Oittinen (2000: 101; 2017: 86) huomauttaa, että kääntäjän tulee osata lukea myös kuvia. Myös Ippolito (2008: 89) nostaa esiin käsityksen ikonotekstin (kuvista luettavat merkitykset, joita ei välttämättä avata tekstissä) lukutaidosta. Kuvista voidaan lukea muun muassa juonta elävöittävä ilmapiiri, hahmojen ilmeiden ja eleiden välittämät tunteet sekä tapahtumapaikka, joka antaa yksityiskohtaista tietoa aikakaudesta ja kulttuurista. Myös Oittinen (2003: 132–133; 2004: 124–125) on aiemmin todennut kuvien asettavan tarinan tiettyyn maisemaan ja kulttuuriseen ympäristöön. Kuvat antavat kääntäjälle vihjeitä yksityiskohdista, kuten hahmojen keskinäisistä suhteista tai heidän ulkonäöstänsä. Nämä tarinaa konkretisoivat vihjeet voivat auttaa kääntäjää ongelmanratkaisussa. Toisaalta ne myös vaikeuttavat kääntäjän työtä samoista syistä. Yksityiskohtainen tieto kuvissa asettaa tarkat rajat mahdollisille käännösratkaisuille. Sekä Lathey (2016: 60) että Oittinen (2004: 40–41) painottavat, että kääntäjän täytyy tunnistaa kuvien rooli ja suhde sanoihin käännettävässä teoksessa.

Toinen huomioonotettava tekijä kuvakirjojen kääntämisessä on ääneenluettavuus, johon liittyy myös visuaalisuus. Oittisen (2003: 132, 2004: 96) mukaan ääneenluettavuuteen vaikuttavat sanojen ja virkkeiden pituus, välimerkkien käyttö, virkerakenteet ja sanajärjestys. Kääntäjä voi esim. välimerkkien käytöllä antaa lukijalle vihjeitä taukojen paikasta ja näin ollen vaikuttaa lukukokemukseen ja niin kutsuttuun kuvakirjan esittämiseen. Sananpituudet ja virkerakenteet eivät vaikuta ainoastaan ääneenluettavuuteen, vaan myös kuvakirjan visuaalisuuteen (Oittinen 2004: 96). Myös Lathey (2016: 61–68) puhuu kuvakirjan visuaalisuuden huomioimisesta. Hän korostaa fontin valintaa ääneenluettavuuteen vaikuttavana tekijänä. Jos lähtötekstissä on käytetty käsin kirjoitetulta näyttävää fonttia, kääntäjän ja kustantamon täytyy tehdä valinta siitä, mukaillaanko kohdetekstissä lähtötekstin estetiikka. Toinen Latheyn esiin nostama visuaalinen piirre on kuvakirjojen kuvituksissa oleva kirjoitus. Kääntäjän täytyy pohtia, milloin näiden kääntäminen on olennaista. Latheyn mukaan kuvissa olevien kirjoitusten kääntäminen ei ole usein tarpeellista, koska ne antavat tietoa tapahtumien sijainnista ja kulttuurista, johon tarina sijoittuu. Toisaalta ne voivat myös välittää tarinalle olennaista tietoa, jolloin kääntäminen on tarpeellista. Sanaleikit ovat esimerkki tapauksista, joissa kuvissa olevan tekstin kääntäminen voi olla järkevää.

Myös kulttuurierot ja yhteiskunnan lapsikäisyys vaikuttavat kuvakirjan kääntämiseen (Oittinen 2004: 117–118). Kuvakirjojen kääntämisessä kulttuurin liittyvät ongelmat koskevat kuvien yksityiskohtia. Kuten Ippolito (2008: 88–89) toteaa, kuvia ei voi muokata, joten kääntäjän tulee miettiä tarkkaan, kuinka paljon tekstiä voi tuoda lähemmäksi kohdekulttuuria ennen kuin se on ristiriidassa kuvien kanssa. Kääntäjän pitää siis saada kuvissa olevat kulttuurisidonnaiset piirteet luontevasti osaksi kohdekielistä kokonaisuutta. Toisaalta vuosien varrella on myös muokattu ja sensuroitu kuvakirjojen kuvituksia liian suurten kulttuurierojen vuoksi. Esimerkiksi Kristiina Louhen *Aino ja pakkasen poika* (1985) Iso-Britannialaisessa versiossa *Annie and the New Baby* (1987) kannen alaston lapsi on saanut housut jalkaansa (Oittinen 2004: 116). Kulttuurierojen sietäminen on tiiviisti yhteydessä yhteiskunnan lapsikäisyyteen. Kääntäjän täytyy huomioida kohdekielisen lukijan kyky sietää vierautta, missä on paljon kulttuurienvälistä vaihtelua. Kääntäjän täytyy ottaa huomioon lapsen tarpeet ja kyvyt. Lasten lukutaito ja ennakkotiedot eri aiheista eivät usein ole samalla tasolla kuin aikuisella. Toisaalta kirjaa ääneen lukeva aikuinen voi täydentää aukkoja lapsen tiedoissa ja taidoissa.

3 Sanaleikit käännösongelmana

Sanaleikki on huumorin muoto, jossa leikitellään sanojen monimerkityksellisyydellä (Epstein, 2012: 167–168; Chiaro, 2017: 414–415). Yksi sana voi siis tarkoittaa useampaa kuin yhtä asiaa, mitä hyödynnetään sanaleikkien muodostamisessa. Epsteinin (2012: 168) mukaan huumorin lisäksi sanaleikkejä voidaan käyttää ideoiden haastamiseen, tunteiden herättämiseen tai jonkin asian todistamiseen, koherenssin luomiseen, hahmojen luonnehtimiseen, vuorovaikutukseen, taivutteluun, ironian luomiseen tai tabujen käsittelyyn. Delabastitan (1996: 128–131) mukaan sanaleikki on yleisnimitys erilaisille tekstuaalisille ilmiöille, jotka käyttävät hyväksi kielen rakenteellisia piirteitä muodostaakseen viestinnällisen vastakkainasettelun kahden tai useamman kielellisen rakenteen välillä. Näillä rakenteilla on eri merkitys, mutta enemmän tai vähemmän samankaltainen muoto. Sanaleikit siis perustuvat tästä syntyvään vastakkainasetteluun. Sanaleikit saavat ihmiset tarkastelemaan kieltä ja sen käyttöä eri näkökulmasta kuin tavallisesti.

Epstein (2012: 173) toteaa, että monimerkityksellisyys sekä kieli- ja kulttuurisidonnaisuus tekevät sanaleikkien kääntämisestä haastavaa. Tähän yhtyy myös Chiaro (2012: 1–29), jonka mukaan monimerkitykselliset virkkeet ja sanat sekä spesifit viittaukset tietyn kulttuurin ihmisiin, historiaan ja tapahtumiin ovat sanaleikkien kääntämistä monimutkaistavia tekijöitä. Huumori on kielellisen tarkkuuden ja kulttuurisidonnaisten viittausten yhdistelmä, joten sanaleikit toimivat harvoin sellaisenaan kohdekielellä (Chiaro, 2017). Kääntäjän täytyy ottaa huomioon sanojen monimerkityksellisyys ja pohtia, miten ne kääntyvät kohdekielelle. Sanasta sanaan kääntäminen ei ole sanaleikkienkään kääntämisessä tavoitteellista, vaan kääntäjä etsii lähintä vastaavaa ilmausta, joka välittää lähtötekstin tunnelmaa (Chiaro, 2012; 2017). Epstein (2012: 173–174) täsmentää, että kääntäjän täytyy tunnistaa, miten sanaleikki on luotu ja mitä sillä halutaan sanoa. Sanaleikkien kääntämisessä tulee ottaa huomioon sen välittämä tieto ja viihteellisyys. Kääntäjän täytyy luultavasti tehdä valinta siitä, kumpaa hän haluaa priorisoida (Epstein, 2012). Kuten mainitsin luvussa 2.2.2, kuvat rajoittavat kääntäjän mahdollisuuksia. Kun tähän yhtälöön tuodaan mukaan sanaleikit, kääntäminen monimutkaistuu entisestään. Epsteinin (2012: 184–187) mukaan huumori ei välttämättä välity, kun kääntäjän täytyy työskennellä kuvien asettamisissa rajoissa. Usein kuvan ja tekstin välinen ristiriita pyritään välttämään huumorin kustannuksella. Seuraavaksi esittelen Delabastitan (1996) ja Epsteinin (1996) ehdottamat luokittelut sanaleikeille. Sanaleikkityypeistä annetut esimerkit ovat peräisin edellä mainituista teoksista.

3.1 Sanaleikkien luokittelu

Delabastita (1996: 130–131) listaa neljä kielellistä rakennetta, joita voidaan hyödyntää sanaleikkien muodostamisessa. **Fonologinen ja grafologinen rakenne** viittaa kielen äänteiden rajallisuuteen. Foneemien ja kirjainyhdistelmien rajallisuuden vuoksi kielissä muodostuu välttämättä toisistaan riippumattomia sanoja, joilla on samankaltainen muoto. Näin voidaan leikitellä sanojen ääntämisen samankaltaisuudella. **Leksikaalinen rakenne** viittaa sanojen merkityksellä leikittelyyn. Delabastita erottelee leksikaaliseen rakenteeseen perustuvat sanaleikit polysemiin ja idiomiin. Polysemiassa (esim. *Bilingualism: tongues meeting in lovers' mouths*) leksikaalisella rakenteella viitataan sanojen monimerkityksellisyyteen. Idiomit taas käyttävät leksikaalista rakennetta luomaan sanaleikin sanaliittojen vakiintuneiden ja kirjaimellisten merkitysten välille (esim. *Britain going metric: give them an inch and they'll take our mile*). Molemmissa on kyse sanojen monimerkityksellisyydellä leikittelyllä. Polysemia ja idiomit eivät kuitenkaan ole luokkia Delabastitan sanaleikkiluokittelussa, vaan ne toimivat ikään kuin kattokäsitteinä leksikaalista rakennetta hyödyntäville sanaleikeille. **Morfologinen rakenne** hyödyntää sanojen muoto-oppia sanaleikkien muodostamisessa. Morfeemeja yhdistellään ja muunnellaan tavalla, joka synnyttää huumoria (esim. *"I can't find the oranges", said Tom fruitlessly*). Kielen pienimpien rakenneyksiköiden, kuten päätteiden ja liitteiden, lisäksi tämä kategoria kattaa myös sanavartalot, jotka voivat esiintyä itsenäisesti tai yhdyssanan osana. **Syntaktinen rakenne** viittaa lauseenjäsentämisen hyödyntämiseen. Lauseita voidaan jäsentää tavoilla, jotka muuttavat niiden merkityksen (esim. *Players Please* (pyyntönä myyjälle tai tämän savukemerkkin ylistämisenä)). Usein sanaleikkien muodostaminen ei rajoitu vain yhden keinon käyttämiseen, vaan siinä hyödynnetään kahta tai useampaa rakennetta. Nämä rakenteet toimivat ikään kuin yläluokkina sanaleikkien jaottelulle, ja näiden rakenteiden tunnistamisen jälkeen sanaleikkejä voidaan luokitella hienojakoisemmin sen mukaan, miten ne leikittelevät sanojen äänteellisyiden ja kirjoitusasujen samankaltaisuudella tai erilaisuudella. Seuraavaksi esittelen kaksi sanaleikkiluokittelua.

Delabastita (1996: 128) on jaotellut sanaleikit neljään luokkaan: homonymia, homofonia, homografia ja paronymia. Homonyyminen sanaleikki perustuu sanojen äänteellisen ja kirjoitusasullisen samankaltaisuudella leikittelyyn (esim. *pyromania: a burning passion*). Homofoniassa sanaleikki muodostuu sanojen erilaisista kirjoitusasuista, joilla on kuitenkin identtinen äänteellisyys (esim. *tail/tale*). Homografiassa sanoilla on erilaiset äänneasut, mutta ne ovat kirjoitusasultaan identtisiä (esim. *wind*). Paronymia perustuu sanojen äänteelliseen ja kirjoitusasulliseen samankaltaisuuteen (esim. *collision/collusion*). Lisäksi Delabastita erottelee vertikaalisen

ja horisontaalisen sanaleikin. Jokainen yllä mainituista sanaleikkityypeistä voi olla vertikaalinen tai horisontaalinen. Vertikaalisessa sanaleikissä samankaltaiset kielelliset rakenteet esiintyvät samassa tekstin osassa (esim. *Come in for a faith lift*), kun taas horisontaalisessa ne esiintyvät tekstissä peräkkäin (esim. *It's G.B. for the Beegees*).

Epsteinin (2012: 168–169) luokittelu on laajempi kuin Delabastitan, se koostuu yhdeksästä luokasta. Kolme ensimmäistä luokkaa ovat samat kuin Delabastitan luokittelussa: homofonia, homografia ja paronymia. Muut luokat ovat metonyymi, yksittäinen sana, idiomi, kaksi- tai monikielinen, parodia ja graafinen leikki. Metonymialla tarkoitetaan yksittäisen sanan käyttämistä kokonaisuuden kuvaamiseen (esim. sanan *crown* käyttäminen sanan *royalty* sijaan). Yksittäinen sana tarkoittaa sanaleikkiä, jossa yhtä sanaa muokataan. Idiomaattisessa sanaleikissä idiomeja ja kliseitä muunnellaan (esim. *beating time*). Kaksi- tai monikieliset sanaleikit muodostuvat kahdesta tai useammasta kielestä. Parodiassa pilkataan tai muokataan toista tekstiä. Graafinen leikki tarkoittaa tekstuaalisten piirteiden, kuten fontin, kuvien ja sanojen, humoristista vuorovaikutusta. Käytän aineistoni luokitteluun Epsteinin ja Delabastitan sanaleikkiluokitteluja. Hyödynnän molempia luokittelussa, koska ne täydentävät toisiaan.

3.2 Sanaleikkien kääntäminen lapsille

Sanaleikkien kääntämisen haasteet korostuvat vielä enemmän, kun kohdeyleisönä on lapset. Sekä Epstein (2012: 170–174) että Lathey (2016: 98–101) huomauttavat, että tutkijoiden keskuudessa on erimielisyyksiä siitä, ymmärtävätkö lapset sanaleikkejä ja missä iässä lapset yli päänsä voivat alkaa arvostamaan ironiaa ja sanojen monimerkityksellisyyttä. Osa tutkijoista ajattelee, että sanaleikit eivät ole lapsille sopivia, koska lasten ei ajatella ymmärtävän kaksoismerkityksiä (Epstein, 2012: 170). Toisaalta erilaisten näkemysten mukaan sanaleikit ovat ymmärrettävissä iästä riippumatta. On pohdittu sitä, voivatko lapset ymmärtää samaan aikaan sanaleikin molemmat puolet: äänen ja merkityksen (Epstein, 2012). On totta, että aluksi lapset tulkitsevat sanoja kirjaimellisesti, mutta oppivat ajan kanssa nauttimaan niiden piiloviestien löytämisestä. Sanojen monimerkityksellisyyden ymmärtäminen lisää lasten tietoisuutta kielen rakenteista ja muodoista (Lathey, 2016). Myös Epstein (2012: 172) toteaa, että sanaleikit eivät ole ainoastaan viihdyttäviä, sillä lapsi voi lisäksi oppia niiden avulla kielen monimuotoisuudesta. On myös huomioitava, että sanaleikkien ymmärtäminen vaatii jollain tasolla kielellistä ja kulttuurista tuntemusta. Lapsille suunnatussa kirjallisuudessa nämä vaatimukset eivät kuitenkaan ole samalla tasolla kuin aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa.

Epstein ja Lathey korostavat myös, että kääntäjän täytyy pohtia vallitsevia normeja ja niiden vaikutuksia kääntämiseen, erityisesti lapsiyleisölle käännettäessä. Epstein (2012: 180–181) ehdottaa viittä vaihetta sanaleikkien kääntämiseen. Ensimmäiseksi täytyy tunnistaa sanaleikki ja tarkastella tapoja, joilla sanaleikki on luotu. Seuraavaksi kääntäjä voi tarkastella sanaleikin tarkoitusta ja yrittää ymmärtää, miksi kirjoittaja käyttää sanaleikkiä, ja mikä sen tarkoitus on tekstissä. Kolmannessa vaiheessa kääntäjä pohtii sanaleikkien roolia lähtö- ja kohdetekstissä sekä lähtö- ja kohdekulttuurissa, erityisesti lasten näkökulmasta. Seuraavaksi kääntäjä voi tarkastella samankaltaisten sanaleikkien kääntämistä aiemmissä käännöksissä. Viimeisessä vaiheessa kääntäjä valitsee käännostrategian sanaleikin kääntämiseksi. Latheyn (2016: 100–101) esittämät vaiheet mukailevat pitkälti Epsteinin ehdottamia, mutta merkittävin ero liittyy sanaleikkien kääntämiseen kuvitetuissa teoksissa. Kuten mainitsin luvussa 3, Epstein (2012: 184–187) huomauttaa, että huumori saattaa jäädä taka-alalle, jotta kuvan ja tekstin välinen harmonia säilyy. Lathey puolestaan ehdottaa, että joissain tapauksissa visuaalinen yhdenmukaisuus täytyy uhrata. On siis tapauskohtaista, miten ja missä määrin kääntäjä huomioi kuvan ja sana välisen suhteen.

4 Sanaleikkien käänösstrategioita

Chesterman (2016) ja Leppihalme (2007) ovat pohtineet kääntämistä ja käänösstrategioiden roolia käänösprosessissa. Kääntäjät ratkaisevat kommunikaatioon liittyviä ongelmia ja käyttävät käänösstrategioita ongelmanratkaisun välineenä. Strategia on suunniteltu tapa tehdä jotain. Vertailemalla lähtö- ja kohdekielisiä käänösyksiköitä voidaan teksteistä poimia kääntäjän käyttämiä strategioita. Leppihalme (2007: 365–373) ja Chesterman (2016: 84–114) toteavat kääntämisen olevan tavoitteellista toimintaa, jonka päämääränä on toimiva käänös. Tähän päämäärään voidaan päästä käänösstrategioiden avulla. Tutkijoiden välillä on erimielisyyksiä siitä, missä määrin kääntäminen on strategista toimintaa ja kuinka tietoista käänösstrategioiden valinta on. Osa tutkijoista on sitä mieltä, että kääntäminen on aina strategista toimintaa. Osa taas on sitä mieltä, että strategioista voidaan puhua vain silloin, kun ongelmanratkaisu on tietoista. Saavutaankin kysymykseen siitä, missä määrin kääntäjä valitsee tietoisesti strategiansa. Kääntäjä joutuu miettimään ratkaisujaan tietoisesti, mutta ammattitaidon kehittyessä prosessi automatisoituu, jolloin kääntäjä ei välttämättä pysähdy aktiivisesti miettimään käyttämänsä käänösstrategiaa. Chesterman (2016: 112–114) huomauttaa myös, että käänösstrategiat eivät usein ole yksiselitteisiä, sillä niiden luokitteluun liittyy päällekkäisyyksiä ja terminologista vaihtelua. Kääntäjät testaavat ja kokeilevat strategioita ja arvioivat niiden toimivuutta suhteessa normeihin, aikakauteen ja tekstilajiin.

Seuraavaksi esittelen kolme käänösstrategialuokittelua, joita hyödynsin analyysini pohjana. Henryn (2003) luokittelu on toiminut suuntaa antavana välineenä käänösstrategioiden tarkastelussa. Sen avulla saa karkean kuvan erilaisista mahdollisuuksista sanaleikkien kääntämiselle. Oma aineistoani tarkastellessani tulin siihen tulokseen, että Delabastitan (1996) luokittelu on liian laaja, mutta Epsteinin (2012) luokittelu liian suppea. Esimerkiksi Epsteinin strategia *korvaaminen* voi aineistoni kohdalla tarkoittaa erilaisen sanaleikin tai jonkin muun retorisen keinon käyttöä. Delabastitan jaottelussa taas erotellaan sanaleikin ja retorisen keinon käyttö, minkä vuoksi olen hyödyntänyt myös sitä. Esittelen käyttämäni luokittelun luvussa 6.

4.1 Jacqueline Henry

Henry (2003: 176–192) luokittelee sanaleikkien käänösstrategiat neljään luokkaan: isomorfinen käänös, homomorfinen käänös, heteromorfinen käänös ja vapaa käänös. Isomorfisella käänöksellä Henry viittaa tapauksiin, joissa lähtötekstin ja kohdetekstin sanaleikit ovat samantyyppisiä ja muodostuvat samoista sanoista. Kohdekielestä siis löytyy lähtötekstiä täysin vastaava

sanaleikki. Henry (2003: 177) huomauttaa, että tällaiset tapaukset eivät ole yleisimpiä. Homomorfinen käänös on strategia, jossa lähtötekstin sanaleikille etsitään äänteellisyydeltään ja merkitykseltään vastaava sanaleikki kohdekielestä. Toisin kuin isomorfisessa käänöksessä, homomorfisessa käänöksessä ei ole kyse täydellisestä vastaavuudesta. Esimerkiksi anagrammi korvataan kohdekielisellä anagrammilla tai homonyyminen sanaleikki kohdekielen vastaavalla homonyymisellä sanaleikillä. Heteromorfinen käänös viittaa sanaleikin korvaamiseen lähtötekstin sanaleikin tyylistä poikkeavalla sanaleikillä/tavalla. Lähtötekstin sanaleikki voi olla täysin toimimaton kohdetekstissä, jolloin se vaikuttaa tekstin koherenssiin ja luettavuuteen. Tällöin kääntäjän täytyy kohdentaa sanaleikki kohdekieleen sopivammaksi ja poiketa lähtötekstin sanaleikin tyypistä ja rakenteesta. Neljäs strategia on vapaa käänös. Kääntäjä voi ottaa vapauksia lähtötekstin sanaleikkien rakenteista. Vapaa käänös voi liittyä sanaleikin korvaamiseen ei-sanaleikillä, jolloin kääntäjä käyttää kohdetekstissä sanaleikin tilalla jotain muuta tekstuaalista keinoja. Toisaalta kääntäjä voi käyttää sanaleikkiä sellaisessa kohdassa, jossa sitä ei lähtötekstissä ollut. Kääntäjä voi myös luoda sanaleikin kohdetekstiin, vaikka lähtötekstissä ei olisi ollut mitään viitteitä kuvailevaan kieleen. Henry puhuu sanaleikin lisäyksestä termillä *création totale*, eli kääntäjän oma luomus.

4.2 Dirk Delabastita

Delabastita (1996) on luonut kahdeksan käänösstrategian luokittelun. Taulukkoon 1 on listattu käänösstrategiat selityksineen.

Taulukko 1. Sanaleikkien käänösstrategiat (Delabastita, 1996: 134).

Käänösstrategia	Määritelmä
sanaleikki → sanaleikki	lähtötekstin sanaleikki käännetään kohdekielisellä sanaleikillä, jonka muodollinen/semanttinen rakenne tai tekstuaalinen funktio voi poiketa enemmän tai vähemmän alkuperäisestä sanaleikistä
sanaleikki → ei-sanaleikki	sanaleikki käännetään muulla ilmauksella kuin sanaleikillä, mutta ilmaus voi säilyttää sanaleikin merkityksen osittain
sanaleikki → vastaava retorinen keino	sanaleikki korvataan retorisella keinolla, joka pyrkii säilyttämään lähtötekstin sanaleikin vaikutelman (keinoja ovat mm, toisto, alkusoinnollisuus, riimi, ironia, paradoksi)
sanaleikki → ∅	sanaleikki poistetaan

LT sanaleikki → KT sanaleikki	lähtötekstin sanaleikki jäljennetään kohdetekstiin alkuperäisessä muodossaan, eli sitä ei varsinaisesti käännetä
ei-sanaleikki → sanaleikki	luodaan kohdetekstiin sanaleikki kohtaan, jossa sellaista ei ollut lähtötekstissä, strategian avulla voidaan kompensoida aiemmin kääntämättä jääneitä sanaleikkejä
∅ → sanaleikki	lisätään kohdetekstiin täysin uutta tekstimateriaalia, joka sisältää sanaleikin, lähtötekstin perusteella tälle ei olisi tarpeita, mutta sitä käytetään kompensoinnin keinona
toimitukselliset tekniikat	käännösratkaisujen selittäminen alaviitteessä, jälkipuheessa tai esipuheessa

Delabastita (1996: 127–139) huomauttaa, että strategioita voidaan yhdistellä keskenään. Kääntäjä voi esimerkiksi poistaa sanaleikin, selittää alaviitteessä, mitä jätettiin pois ja mistä syystä sekä lisätä kompensoivan sanaleikin muualle tekstiin.

4.3 B.J. Epstein

Epsteinin (2012: 175–178) luokittelu pohjautuu osittain Delabastitan (1996) luokitteluun, mutta se on suppeampi ja sisältää kuusi luokkaa: poisto, korvaaminen, lisäys, selitys, kompensatio ja säilyttäminen. Taulukosta 2 näkee Epsteinin ehdottamat käännösstrategiat ja selitykset.

Taulukko 2. Käännösstrategiat sanaleikkien kääntämiselle (Epstein, 2012: 175).

Käännösstrategia	Määritelmä
poisto	sanaleikki poistetaan
korvaaminen	sanaleikki korvataan toisella tai muulla ekpressiivisellä ilmauksella
lisäys	lisätään tekstiä tai toinen sanaleikki samaan tekstinkohtaan
selitys	lisätään alaviite, lause tekstiin tai selitetään sanaleikki tekstin sisällä tai paratekstissä
kompensatio	sanaleikin tai huumorin käyttäminen muualla tekstissä, eri määrissä
säilyttäminen	sanaleikki säilytetään

Delabastitan luokittelussa on strategioiden välistä päällekkäisyyttä ja limittäisyyttä. Epsteinin jaottelu on suoraviivaisempi, ja hän on yhdistellyt Delabastitan strategioita yhdeksi luokaksi. Esimerkiksi Delabastitan strategiat nolla -> sanaleikki ja ei-sanaleikki -> sanaleikki sopivat

Epsteinin luokittelussa strategiaan kompensatio. Epstein on siis tiivistänyt Delabastitan luokittelua. Molemmissa luokitteluissa on tutkielmaani palvelevia piirteitä, joten yhdistelin niiden pohjalta luokittelun, johon perustan analyysini.

5 Aineisto

Tutkielmani aineisto on kerätty kahdesta lasten kuvakirjasta ja niiden ranskankielisistä käännöksistä. Kirjat ovat Aino Havukaisen ja Sami Toivosen *Tatu ja Patu työn touhussa* (2006) ja *Tatun ja Patun oudot kojeet* (2005) sekä niiden ranskankieliset käännökset *Tatou & Patou Les Super Métiers* (2009) ja *Tatou & Patou Les incroyables inventions* (2009), jotka on käänttänyt Johanna Kuningas. Kuningas on ranskantanut *Tatu ja Patu* -sarjan lisäksi Timo Parvelan *Ellas*-sarjaa sekä Sinikka ja Tiina Nopolan *Heinähattu ja Vilttitossu* -sarjaa. Lastenkirjallisuuden lisäksi hän on käänttänyt dekkareita. (Kääntöpiiri, n.d.; Kirjallisuuden vientikeskus n.d.)

Tatu ja Patu -kirjat on ollut rakastettu kirjasarja Suomessa jo yli 20 vuoden ajan. Kirjasarja on ollut menestys myös ulkomailla, ja sen oikeudet on myyty 21 maahan. Ensimmäinen kirja, *Tatu ja Patu Helsingissä*, julkaistiin vuonna 2003, minkä jälkeen uusia kirjoja on ilmestynyt vuosittain. Vuosien varrella *Tatu ja Patu* ovat seikkailleet muun muassa päiväkodissa, avaruudessa ja kesäleirillä. Kirjat ovat humoristisia ja niissä käytetään runsaasti sanaleikkejä huumorin välineenä. Kuvituksella on iso osa huumorin muodostamisessa, sillä monet sanaleikeistä liittyvät kirjojen kuvituksiin. Molemmat kirjailijat ovat koulutukseltaan graafisia suunnittelijoita. Paris-kunta ideoi tekstit ja kuvat yhdessä. Toivonen vastaa kuvien piirtämisestä ja Havukainen puolestaan niiden värittämisestä. (Otava, n.d.)

Kirjassa *Tatu ja Patu työn touhussa* esitellään 12 ammattia kirjoille ominaisella humoristisella tavalla. Jokaisella aukeamalla *Tatu ja Patu* pääsevät kokeilemaan erilaisia ammatteja, kuten sairaanhoitaja, maanviljelijä, palomies ja muusikko. *Tatun ja Patun oudot kojeet* on rakenteeltaan hyvin samalainen, mutta ammattien sijaan aukeamilla esitellään 14 *Tatun ja Patun* hullunkurista keksintöä, joita ovat muun muassa *lätäköntekokone*, *pipertäjä* ja *karvanlisääjä*. Käännökset mukailevat lähtötekstien rakennetta. Kirjat ovat pituudeltaan 32 sivua.

Keräsin aineiston etsimällä sanaleikit manuaalisesti kirjoista, minkä jälkeen listasin ne Excel-taulukkoon. Etsin vastaavat kohdat kirjojen käännöksistä. Aineiston rajaamiseen vaikutti eniten saatavilla olevan materiaalin määrä, sillä *Tatou & Patou Les Super Métiers* ja *Tatou & Patou Les incroyables inventions* ovat kirjasarjan ainoat ranskankieliset käännökset. Aineisto koostuu 52 sanaleikistä ja niiden käännöksistä. Näistä 10 on peräisin kirjasta *Tatun ja Patun oudot kojeet* ja 42 kirjasta *Tatu ja Patu työn touhussa*. Osassa sanaleikeistä humoristinen vaikutus syntyy sanan ja kuvan yhteisvaikutuksessa. Näissä tapauksissa teksti ei yksinään synnytä sanaleikkiä, joten on olennaista myös tarkastella, miten kuvitus on otettu huomioon käännöksessä.

6 Tutkimusmenetelmä

Ennen varsinaista analyysia luokittelin suomenkieliset sanaleikit neljään luokkaan Delabastitan (1996: 130–131) ehdottamien kielellisten rakenteiden perusteella. Sanaleikit voivat perustua fonetiikkaan, morfologiaan, leksikkoon tai syntaksiin. Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit leikittelevät sanojen ääntämisen samankaltaisuudella. Morfologiaan perustuvat sanaleikit puolestaan pohjautuvat morfeemien humoristiseen muunteluun tai yhdistelyyn. Leksikaaliset sanaleikit taas hyödyntävät sanojen monimerkityksellisyyttä. Syntaksiin perustuvat sanaleikit leikittelevät lauseenjäsentämisen keinoilla. Tämän karkean jaottelun jälkeen käytin Epsteinin (2012: 168–169) ja Delabastitan (1996: 128) sanaleikkiluokitteluja hienojakoisemman luokittelun tekemiseen. Sanaleikkien jaottelu luokkiin ei ollut suoraviivaista. Näiden luokkien lisäksi määrittelin luokan kaksikielinen parodia, jolla tarkoitan sanaleikkejä, joissa hyödynnetään vierasperäisiä kirjaimia huumorin synnyttämisessä. Kyseessä ei kuitenkaan ole kaksikielinen sanaleikki, sillä kyse ei ole varsinaisesti mistään vieraan kielen oikeasta sanasta. Loin tämän luokan Epsteinin kahden kategorian, kaksikielinen sanaleikki ja parodia, pohjalta. Aineistoni sanaleikit eivät varsinaisesti sopineet kumpaankaan edellä mainituista, joten oli tarpeellista keksiä niille oma tyyppi. Karkean jaottelun tekeminen helpotti sanaleikkien hahmottamista ja sijoittamista tarkempiin luokkiin.

Käyttämäni tutkimusmenetelmä on vertaileva tekstianalyysi, joka tarkoittaa lähtö- ja kohdetekstien käännösyksiköiden systemaattista vertailua. Tässä tutkielmassa analysoitavat käännösyksiköt ovat sanaleikkejä. Tarkoitus ei ole arvioida käännöksiä, vaan tarkastella sanaleikkien kääntämistä aineistossani. Analysoin aineistoani vertailemalla suomenkielisiä sanaleikkejä niiden ranskankielisiin käännöksiin. Suomenkielisiä sanaleikkejä ja niiden ranskankielisiä vastaavuuksia vertailemalla voin paikantaa eroja ja yhtäläisyyksiä, mikä mahdollistaa käytettyjen käännösstrategioiden kuvaamisen. Näin voin luokitella sanaleikit käännösstrategioiden perusteella. Ottaen huomioon aineistoni luonteen on myös olennaista tarkastella käännöksiä multimodaalisesta näkökulmasta. Tähän liittyy kuvituksen ja käännösratkaisun yhteensopivuus. Tarkastelen, miten kuvan ja sanan suhde on mahdollisesti vaikuttanut käännökseen sanaleikkien kohdalla, joissa huumori perustuu kuvan ja sanan vuorovaikutukseen. Teen huomioita siitä, välittyykö lähtötekstin huumori vai onko se häivytetty. Kyseessä on laadullinen analyysi, jonka avulla saan lisäksi määrällistä tietoa käännösstrategioiden esiintymisestä juuri tässä aineistossa. (Tiittula & Kolehmainen, 2020: 951–953; Kuusi & Taivalkoski-Shilov, 2024: 170–180; Ketola & Pitkäsalo, 2024: 204–214.)

Taulukossa 3 on Epsteinin (2012: 175) ja Delabastitan (1996: 134) käänösstrategialuokittelujen pohjalta luomani jaottelu, jota käytän analyysin viitekehystenä:

Taulukko 3. Käänösstrategialuokittelu, jota hyödynnän analyysissä.

Käänösstrategia	Määritelmä
ei sanaleikkiä	sanaleikki häivytetään käänöksessä
sanaleikki	lähtökielen sanaleikki korvataan kohdekielillä, joka mukailee alkuperäistä enemmän tai vähemmän
poisto	sanaleikki poistetaan kokonaan
retorinen keino	sanaleikki korvataan retorisella keinolla, joka pyrkii säilyttämään lähtötekstin vaikutelman, ei kuitenkaan mukaile lähtötekstiä
säilyttäminen	sanaleikki säilytetään sellaisenaan tai käännetään sanasta sanaan

Luokittelu sisältää viisi luokkaa, jotka pitkälti mukailevat Delabastitan (1996) ja Epsteinin (2012) luokitteluja. Olen karsinut pois analyysini kannalta epäolennaiset strategiat, lyhentänyt joidenkin strategioiden nimiä ja muokannut joidenkin strategioiden määritelmiä hieman. Ensimmäinen strategia on **ei sanaleikkiä**, joka vastaa Delabastitan luokittelussa strategiaa sanaleikki → ei-sanaleikki. Tämä strategia viittaa sanaleikin häivyttämiseen kohdekielessä. Sanaleikki on siis käännetty jollain muulla ilmauksella kuin sanaleikillä, jolloin huumori on saattanut kadota. Toinen strategia, **sanaleikki**, viittaa sanaleikin korvaamista kohdekielillä, joka mukailee alkuperäistä enemmän tai vähemmän. Olennaista on, että sanaleikki on korvattu sanaleikillä. Tämä strategia vastaa Delabastitan strategiaa sanaleikki → sanaleikki. **Poisto** on kolmas strategia, ja sillä tarkoitetaan sanaleikin poistamista. Epsteinin (2012: 175) mukaan tämä on hyvin interventionistinen strategia, jolla kääntäjä osoittaa epäluottamusta lukijaa ja jopa itseään kohtaan. **Retorinen keino** tarkoittaa sanaleikin korvaamista tavalla, joka pyrkii säilyttämään lähtötekstin vaikutelman. Näitä keinoja ovat muun muassa riimit ja alkusoinnullisuus. Retorinen keino ei kuitenkaan mukaile lähtötekstiä. Viimeinen strategia on **säilyttäminen**, joka tarkoittaa sanaleikin säilyttämistä sellaisenaan kohdetekstissä. Säilyttäminen sisältää analyysissäni myös tapaukset, joissa kääntäjä on kääntänyt sanaleikin kirjaimellisesti kohdekielillä vastineella. (Epstein, 2012: 174–178; Delabastita, 1996: 127–139.)

Tarkastelen jokaista sanaleikkiä erikseen. Vertaan suomenkielistä sanaleikkiä sen ranskankieliseen käännökseen ja sijoitan sen joistakin yllä mainituista luokista sen perusteella, mitä keinoja kääntäjä on käyttänyt lopputuloksen saavuttamiseen. Tarkastelen myös, löytyykö

aineistossani esiintyvien sanaleikkityyppien ja niiden kääntämisessä käytettyjen strategioiden välillä jotain yhtenäisyyttä.

7 Analyysi

Esittelen tämän luvun ensimmäisessä alaluvussa havainnot suomenkielisessä aineistossani esiintyvistä sanaleikkityypeistä. Toisessa alaluvussa esittelen ranskannosten käänösstrategioiden analyysin havainnollistavin esimerkein. Suomenkielisten sanaleikkien merkitysten avaamiseen olen hyödyntänyt kielitoimiston sanakirjaa (kielitoimistonsanakirja.fi), jonka on julkaissut Kotimaisten kielten keskus (Kotus) ja ranskankielisten sanaleikkien selittämiseen olen käyttänyt apuna *Le Trésor de la Langue Français informatisé* -sanakirjaa (atilf.atilf.fr/), jonka julkaisija ovat CNRS (Ranskan valtion rahoittama tutkimusorganisaatio) ja Lorrainen yliopisto. Yksikielisten sanakirjojen lisäksi olen hyödyntänyt Kielikone Oy:n kaksikielistä MOT Sanakirjaa (sanakirja.fi/).

7.1 Sanaleikkityypit

Aineistoni suomenkielisissä lähtöteksteissä esiintyy fonetiikkaan, morfologiaan, ja leksikkoon perustuvia sanaleikkejä. Lisäksi tein havaintoja sanaleikeistä, joiden muodostamisessa on selkeästi hyödynnetty kahta edellä mainituista kielellisistä rakenteista tai syntaksia. Näitä yhdistelmiä ovat sekä morfologiaan että fonetiikkaan perustuvat sanaleikit. Lisäksi muodostin luokan sanaleikeistä, jotka perustuvat yhtäaikaaisesti leksikkoon ja syntaksiin. Aineistossani esiintyy yhtätoista erityyppistä sanaleikkiä. Näistä luokista viisi löytyy Delabastitan (1996) tai Epsteinin (2012) luokitteluista. Lisäksi olen luonut kuusi uutta luokkaa yhdistämällä luokkia Delabastitan ja Epsteinin kategorisoinneista. Rajatapaukset olen yhdistänyt omaksi luokaksi sen perusteella, että olen katsonut niiden hyödyntävän useampaa keinoa sanaleikin muodostamisessa. Tarkemmat tiedot aineistossani esiintyvistä sanaleikkityypeistä on listattu taulukkoon 4:

Taulukko 4. Suomenkielisessä aineistossa esiintyvät sanaluokkatypit ja niiden lukumäärät.

Kielellinen rakenne	Sanaleikkityyppi	Lukumäärä aineistossa
leksikkoon perustuva	idiomi + graafinen leikki	1
morfologiaan perustuva	parodia	1
morfologiaan perustuva ja fonetiikkaan perustuva	parodia + paronymia	1
fonetiikkaan perustuva	paronymia + graafinen leikki	1
fonetiikkaan perustuva	paronymia	2

morfologiaan perustuva	kaksikielinen parodia	2
morfologiaan ja fonetiikkaan perustuva	parodia + homofonia	2
leksikkoon perustuva	homonymia + graafinen leikki	4
morfologiaan perustuva	yksittäinen sana	9
leksikkoon perustuva/ leksikkoon ja syntaksiin perustuva	idiomi + homonymia	10/2
leksikkoon perustuva	homonymia	17

Seuraavat alaluvut on järjestetty sanaleikkien hyödyntämien kielellisten rakenteiden pohjalta. Tarkastelen jokaisessa alaluvussa lähemmin aineistossani esiintyviä sanaleikkityyppejä. Esittelen ensin fonetiikkaan perustuvat sanaleikit, sen jälkeen morfologiaan perustuvat sanaleikit. Tämän jälkeen esittelen sanaleikit, jotka perustuvat sekä morfologiaan että fonetiikkaan. Toiseksi viimeisenä käsittelen leksikkoon perustuvia sanaleikkejä, minkä jälkeen tarkastelen leksikkoon ja syntaksiin perustuvia sanaleikkejä. Annan jokaisesta sanaleikkityypistä kaksi havainnollistavaa esimerkkiä suomenkielisestä aineistostani, paitsi tapauksissa, joissa sanaleikkityyppi esiintyy aineistossani vain kerran.

7.1.1 Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit

Fonetiikkaan perustuvat sanaleikit leikittelevät sanojen ääntämisen samankaltaisuudella (Delabastita, 1996). Aineistossani on kolme fonetiikkaan perustuvaa sanaleikkiä, jotka kaikki perustuvat paronymiaan. Lisäksi yhdessä on hyödynnetty myös graafista leikkiä. Paronymia tarkoittaa sanojen kirjoitusasun samankaltaisuutta. Erot sanojen äänteellisyydessä ja kirjoitusasuissa ovat niin pieniä, että nopeasti luettuna ne voivat mennä sekaisin.

Esimerkissä 1 yhdistetään paronymia ja graafinen leikki. Tämä sanaleikki leikittelee sanalla *esanssi*. Kyseessä on paronymia, sillä yhtä kirjainta muuttamalla leikitellään sanojen ääntämisellä. Pillimehun nimi kuulostaa samalta kuin *esanssi*:

(1)

E-ZANSSI

Sanaleikissä pillimehulle on keksitty humoristinen nimi, joka leikittelee lisäaineiden lisäämisellä elintarvikkeisiin. Lisäksi sanaleikki hyödyntää graafista leikkiä, koska teksti on vuorovai-
kutuksessa kuvituksen kanssa.

Esimerkki 2 perustuu myös paronymiaan, koska *ihan uutta* voi mennä sekaisin *ihanuutta*-sanan kanssa (ks. 7.1.4, kuva 5), kun sana luetaan ääneen. Kyseissä sanaleikissä viitataan vitriinissä esillä oleviin leivonnaisiin, jotka ovat ihania ja uusia:

(2)

Ihan uutta!

En sijoittanut tätä luokkaan homonymia, koska lasken välin sanojen väliseksi eroavaisuudeksi. Sanat ovat siis melkein identtisiä, mutta väli erottaa ne kirjoitusasuiltaan.

Esimerkin 3 sanaleikki perustuu sanojen *paperi* ja *pipari* samankaltaisuuteen. Kyseessä on siis paronymia, koska sanojen välillä on pieni kirjoitusero. Ääntäessä ne kuulostavat samankaltaisilta:

(3)

Arvopiparipörssi

Arvopaperipörssi voi vaikuttaa lapselle sanahirviöltä, jonka merkitys saattaa jäädä etäiseksi. Pieni kirjainmuutos huvittaa, sillä sana ei varsinaisesti tarkoita mitään.

Aineistossa oli vähiten fonetiikkaan perustuvia sanaleikkejä. Tässä luokassa oli haastavaa tul-
kita eroja homofonian ja paronymian välillä. Alkuperäisessä luokittelussa sijoitin esimerkin 1
sanaleikin luokkaan homonymia. Tarkemman tarkastelun jälkeen tulin siihen tulokseen, että
kyseessä on enemmän paronymia kuin homonymia.

7.1.2 Morfologiaan perustuvat sanaleikit

Morfologiaan perustuvat sanaleikit pohjautuvat morfeemien humoristiseen muunteluun tai yh-
distelyyn (Delabastita, 1996). Kielen pienimpien rakenneyksiköiden, kuten päätteiden ja liittei-
den, lisäksi tämä kategoria kattaa myös sanavartalot, jotka voivat esiintyä itsenäisesti tai yh-
dyssanan osana. Siksi tähän kategoriaan on luokiteltu myös sanaleikkejä, joita voitaisiin pitää
leksikaalisina sanaleikkeinä. Kyse ei kuitenkaan ole kaksoismerkityksestä. Aineistossani mor-
fologiaa hyödyntäviä sanaleikkityyppejä ovat yksittäisestä sanasta muodostuva sanaleikki, pa-
rodia sekä itse luomani tyyppi: kaksikielinen parodia.

Esimerkissä 4 leikitään sanalla *puhdistusmaito*, jota käytetään joskus kasvojen puhdistamiseen. Tekstissä *maidon* tilalle on vaihdettu *piimä*, jolloin huumori syntyy yhdyssanan yksittäisen sanan vaihtamisesta:

(4)

Puhdistuspiimä

Vastaavanlainen sanaleikki, joka syntyy yksittäisen sanan muokkaamisesta, löytyy myös Esimerkistä 5, jossa sanaan *taloustutkija* on lisätty sana *paperi*:

(5)

Taluspaperitutkija

Sanaleikki leikittelee sanojen *taluspaperi* ja *taloustutkija* välillä. Yhden sanan lisäämisellä luodaan huumoria tekstiin.

Osa aineistoni morfologiaan perustuvista sanaleikeistä rakentuu parodialle. Parodialla tarkoitetaan jonkin toisen tekstin muokkaamista tai pilkkaamista (Epstein, 2012). Aineistossani parodian kohteena on yleisesti alennustuotteiden markkinointilause *osta 2 maksa 1*, joka esimerkiksi 6 on käännetty pääläelleen:

(6)

Osta 1 maksa 2

Markkinointilauseessa ei ole enää mitään järkeä, mutta lukijan voidaan olettaa tuntevan alkuperäinen lause, jolloin huumori syntyy lauseen absurdiudesta.

Kaksikielisellä parodialla tarkoitan sanaleikkejä, joissa hyödynnetään vierasperäisiä kirjaimia huumorin synnyttämisessä. Kyseessä ei kuitenkaan ole kaksikielinen sanaleikki, sillä kyse ei ole varsinaisesti mistään vieraan kielen oikeasta sanasta. Vierasperäisiä kirjaimia käytetään humoristisena tehokeinona, jonka tarkoituksena on vitsailla hienolta kuulostavien tuotteiden kustannuksella. Esimerkeissä 7 ja 8 suomen kielestä usein löytyvät kirjaimet kuten *s* ja *k* ovat vaihtuneet vierasperäiseen c-kirjaimen:

(7)

Hilcé

(8)

Carwa shampoo

Tämän luokan sanaleikeissä huumoria on luotu morfeemeja muokkaamalla tai yhdistelemällä. Morfologiaan perustuvia sanaleikkejä on aineistossani toiseksi eniten. Puhtaan kaksoismerkityksen sijaan pienillä muutoksilla on luotu erilaisia sanaleikkejä.

7.1.3 Morfologiaan ja fonetiikkaan perustuvat sanaleikit

Aineistossani on myös sanaleikkejä, jotka selkeästi hyödyntävät kahta kielellistä rakennetta. Tämän luokan sanaleikit hyödyntävät morfologiaa ja fonetiikkaa. Se sisältää kaksi erilaista sanaleikkityyppiä, joissa molemmissa hyödynnetään parodiaa.

Esimerkissä 9 on parodian lisäksi hyödynnetty paronymiaa. Kyseinen sanaleikki esiintyy kuvassa viivakoodin kanssa. Kyse on parodiasta, sillä sanaleikissä viitataan Dan Brownin vuonna 2003 julkaistuun romaaniin *Da Vinci -koodi*. Tätä nimeä on muokattu vaihtamalla *Vincin* tilalle *viiva*, joka on samankaltainen sana:

(9)

Da viivakoodi

Sanojen välillä on äänteellisiä ja kirjoitusasullisia eroja, joten kyse on paronymiasta.

Toisessa parodiaan pohjautuvassa sanaleikkityypissä hyödynnetään homofoniaa. Tämän luokan sanaleikit viittaavat johonkin yleisesti tunnettuun asiaan, mutta sanaa on muunneltu niin, että äänteellisyys pysyy samankaltaisena kirjoitusasun hieman vaihtuessa. Esimerkissä 10 viitataan kosmetiikkamerkki Lumeneen. Yhtä kirjainta on muokattu, jolloin sanaan on syntynyt myös kaksoismerkitys:

(10)

rumene

Kirjan kuvituksessa (kuva 1) kyltin vieressä seisoo nainen, joka on meikattu sottaisten näköiseksi, mikä korostaa sanaleikin viittausta sanaan *ruma*.

Vastaavanlaisessa sanaleikissä (esimerkki 11) viitataan tunnettuun sisustuslehteen, *Avotakkaan*:

(11)

Avotukka

Kyseinen sanaleikki on aukeamalla, jossa Tatu ja Patu kokeilevat kampaajan työtä. Kuvassa näkyvässä lehden kannessa on kalju mies (kuva 2), mikä avaa sanan *avotukka* humoristista merkitystä:



Kuva 1. Havukainen & Toivonen, 2005: 20. Kuva 2. Havukainen & Toivonen, 2006: 6.

Tämän luokan sanaleikit siis leikittelevät yhtäaikaaisesti sanojen ääntämisen samankaltaisuudella ja morfeemien muuntelulla. Pienillä muutoksilla on luotu nokkelia sanaleikkejä, jotka kaikki viittaavat johonkin yleisesti tunnettuun brändiin tai teokseen. Parodia onkin tehokas huumorin keino, sillä yhteyden oivaltaminen tekee sanaleikistä hauskemman.

7.1.4 Leksikkoon perustuvat sanaleikit

Leksikkoon perustuvat sanaleikit leikittelevät sanojen merkityksillä (Delabastita, 1996). Tähän luokkaan kuuluvat idiomit ja homonymiat. Aineistossani esiintyy eniten homonymiaan perustuvia sanaleikkejä. Lisäksi olen eritellyt kolme sanaleikkityyppiä, jotka perustuvat homonymiaan tai idiomeihin sekä lisäksi johonkin toiseen sanaleikkityyppiin.

Homonymia tarkoittaa sanojen äänteellistä ja kirjoitusasullista identtisyyttä (Delabastita, 1996). Kaksi sanaa ovat siis ulkomuodoltaan tismalleen samanlaisia, mutta tarkoittavat kahta eri asiaa, jolloin huumori syntyy kaksoismerkityksestä. Esimerkissä 12 leikitellään sanan *makutuomari* kirjaimellisella merkityksellä. Tekstissä sanalla viitataan jäätelöpallopolin tuomariin, joka on kuvassa (kuva 3) verkon kohdalla oleva henkilö oranssissa asussa. Hahmo maistaa jäätelöä ja tuomaroii samalla peliä:

(12)

Makutuomari



Kuva 3. Havukainen & Toivonen, 2005: 30–31.

Yleisesti makutuomarilla tarkoitetaan ihmistä, jota pyydetään arvostelemaan toisen henkilön tyylytajuja (Kotus 2024, s.v. ”makutuomari”). Tässä sanaleikissä sen merkitys on kuitenkin otettu kirjaimellisesti, eli jonkin asian maistamista ja sen arvostelemista. Kuvassa hahmolla on suussaan lusikka ja hän näyttää peukaloa hyvän maun merkiksi. Samalla hän istuu verkon vieressä korkealla tuolilla, kuten tuomarit esimerkiksi tennispeleissä yleensä.

Esimerkki 13 koskee myös kuvaannollisen sanan kirjaimellista merkitystä. Sanaleikki esiintyy työpaikkailmoituksen yhteydessä:

(13)

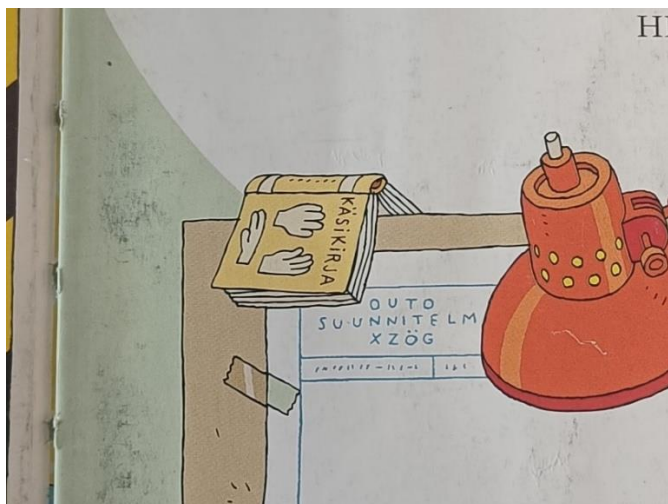
Töihin halutaan **tahdikas** muusikko.

Kielitoimiston sanakirjan mukaan *tahdikkaalla* voidaan viitata henkilöön, joka on rytmittäjä, mutta toisaalta myös hienotunteiseen ihmiseen (Kotus 2024, s.v. ”tahdikas”). Sanaleikki perustuu tälle kaksoismerkitykselle.

Aineistossani on myös homonymisia sanaleikkejä, joissa on selkeästi hyödynnetty myös graafista leikkiä. Näissä tapauksissa sanaleikki on vahvasti sidottu kuvitukseen. Esimerkissä 14 leikitellään sanan *käsikirja* kirjaimellisen merkityksen ja yleisen merkityksen välillä. Kyseessä on kirja, jonka kannessa on kuvia käsistä (kuva 4).

(14)

Käsikirja

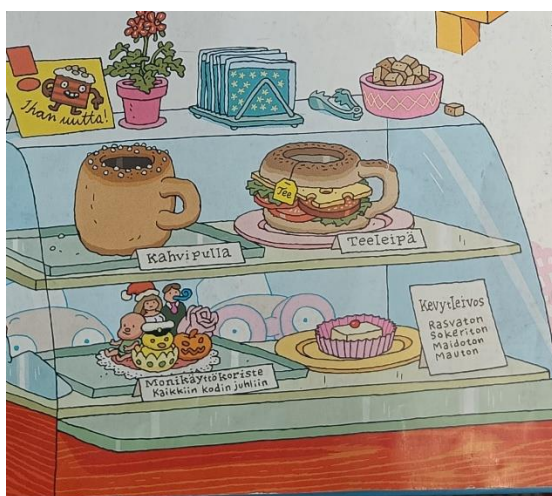


Kuva 4. Havukainen & Toivonen, 2005: 3.

Yleisesti käsikirjalla tarkoitetaan teosta, ”joka esittää keskeiset (käytännön) tiedot jltak alalta” (Kotus 2024, s.v. ”käsikirja”). Tässä tapauksessa on kuitenkin kyse kirjasta, jossa kannen perusteella kuvaillaan tai esitellään erilaisia käsiä. Sanaleikki ei avautuisi ilman kirjan kannen kuvitusta, joten kyseessä on myös graafinen leikki. Myös toinen sanaleikki (esimerkki 15) perustuu sanan kirjaimellisella ja yleisesti tunnetulla merkityksellä leikittelyyn graafisen leikin avulla. Yleisesti teeleivällä tarkoitetaan pientä pyöreää leipää. Tässä sanaleikissä sanan merkitys on kuitenkin otettu kirjaimellisesti, ja kuvassa (kuva 5) on mukin muotoinen täytetty leipä, jossa on teetä sisällä. Sama sanaleikki on kyseessä myös kuvassa näkyvän *kahvipullan* kohdalla.

(15)

Teeleipä



Kuva 5. Havukainen & Toivonen, 2006: 5.

Aineistossani on myös idiomeihin perustuvia sanaleikkejä (esimerkki 16), joissa hyödynnetään yhtäaikaaisesti graafista leikkiä. Kyseessä on virvoitusjuomapullo, joka on osa paloauton kalustoa alkusammuttimien yläpuolella (kuva 6). Tässä sanaleikissä leikitellään *sammutin*-sanalla. Palosammutin on olennainen osa pelastajien kalustoa. Tässä mukaan on tuotu myös janoon sammutin, jotta jano ei pääse yllättämään:

(16)

Janon sammutin



Kuva 6. Havukainen & Toivonen, 2006: 27.

Ympäröivä kuvitus ja konteksti, jossa näkyy myös alkusammuttimia, ovat olennainen osa sanaleikkiä, joten mukana on myös graafista leikkiä.

Loin myös oman luokan sanaleikeille, jotka perustuvat sekä idiomeihin että homonymiaan. Näissä sanaleikissä huumori syntyy idiomaattisten ilmausten kaksoismerkityksestä. Esimerkki 17 esiintyy toimittajan työpaikkailmoituksessa. *Tyhjäntoimittaja* viittaa laiskaan ihmiseen (Kotus 2024, s.v. ”tyhjäntoimittaja”). Tässä kontekstissa tyhjäntoimittaja voi myös viitata ihmiseen, joka ei saa kirjoitettua mitään aiheellisia uutisia:

(17)

Ei tyhjäntoimittajille!

Myös esimerkissä 18 leikitellään idiomaattisen ja kirjaimellisen merkityksen välillä. Sanaleikki on peräisin siivoojan työpaikkailmoituksesta:

(18)

Etsimme **pesunkestävää** siivousalan ammattilaista.

Pesunkestävällä voidaan viitata materiaaleihin tai tavaroihin, jotka ovat pesussa muuttumattomia. Toisaalta sanalla voidaan kuvailla myös aitoa ihmistä, joka pysyy muuttumattomana olosuhteista huolimatta (Kotus 2024, s.v. ”pesunkestävä”).

Leksikkoon perustuvia sanaleikkejä oli selkeästi eniten aineistossani. Kuvailisin *Tatu ja Patu* -kirjojen tärkeimmäksi huumorin keinoksi sanojen monimerkityksellisyydellä leikittelyä, joka usein myös yhdistetään kuvitukseen jollain tavalla.

7.1.5 Leksikkoon ja syntaksiin perustuvat

Leksikkoon ja syntaksiin perustuvat sanaleikit leikittelevät sanojen merkityksillä hyödyntäen lauserakenteiden monitulkinnaisuutta. Tässä luokassa olevat sanaleikit yhdistävät idiomeja ja homonymioita. Aineistoni tätä kategoriaa koskevissa molemmissa esimerkeissä on kyse idiomaattisesta ilmaisusta, jolla on kaksoismerkitys. Esimerkki 19 on sihteerin työpaikkailmoituksessa, jossa leikitään *näytön paikka* -idiomin merkityksellä. Sillä voidaan tässä kontekstissa viitata tietokoneeseen tai hakijan kykyjen todistamiseen:

(19)

Sinulla on **näytön paikka**, --

Toinen sanaleikki (esimerkki 20) puolestaan on toimittajan työpaikkailmoituksesta, ja se leikittelee sanan *lehti* kaksoismerkityksellä. *Jäää lehdelle soittelemaan* on idiomaattinen ilmaus, jolla tarkoitetaan jostakin osattomaksi jäämistä (Kotus 2024, s.v. ”lehti”). Tässä sillä on myös sanoma- tai aikakauslehden merkitys. Toimittajan ei tarvitse enää soitella lehdille löytääkseen töitä.

(20)

Älä **jää lehdelle soittelemaan**, vaan tule töihin toimitukseemme.

Tämän luokan sanaleikit hyödyntävät sanojen monimerkityksellisyyttä. Laskin ne mukaan myös syntaksia hyödyntäviksi sanaleikeiksi, koska kyseessä on useammasta sanasta muodostuva rakenne.

Tässä luvussa käsiteltiin sanaleikkityyppien analyysi. Seuraavassa luvussa esitellään käännösstrategioiden analyysiä ja siitä saatuja tuloksia.

7.2 Käännösstrategiat

Tämä luku rakentuu aineistoni kääntämisessä käytetyistä käännösstrategioista, jotka ovat poisto, säilyttäminen, retorinen keino, ei sanaleikkiä ja sanaleikki. Tarkastelen jokaisessa alaluvussa tarkemmin aineistoni sanaleikkien kääntämistä ja annan jokaisesta käännösstrategian käytöstä kolme havainnollistavaa esimerkkiä. Lisäksi olen tarkastellut, mitä sanaleikkityyppejä esiintyy kunkin käännösstrategian yhteydessä. Tarkemmat luvut strategioiden käytöstä aineistossa on esitetty taulukossa 5.

Taulukko 5. Aineistossa esiintyvät käännösstrategiat ja niiden lukumäärät.

Käännösstrategia	Lukumäärä
poisto	3
säilyttäminen	4
retorinen keino	5
ei sanaleikkiä	13
sanaleikki	27

Sanaleikki ja **ei sanaleikkiä** olivat aineistossani useimmiten käytetyt käännösstrategiat. Sanaleikki oli silti kaksinkertaisesti enemmän käytetty kuin ei sanaleikkiä. **Poisto, säilyttäminen** ja **retorinen keino** esiintyivät aineistossani vain muutamia kertoja. Alaluvut ovat nousevassa järjestyksessä. Käsittelen käytetyt strategiat vähiten esiintyneestä eniten käytettyyn käännösstrategiaan.

7.2.1 Poisto

Poistolla tarkoitetaan yksinkertaisesti sanaleikin poistamista. Aineistossani on muutama tapaus, joissa kääntäjä on poistanut sanaleikin kokonaan käännöksessä. Yksi näistä sanaleikeistä perustuu fonetiikkaan ja kaksi leksikkoon. Esimerkissä 21 on kyse paronymiasta ja graafisesta leikistä. Kun kyse on graafisesta leikistä, jossa huumori perustuu kuvan ja sanan väliselle suhteelle, sanaleikin poisto häivyttää huumorin:

(21)

SU: E-zanssi

RA: E-



Kuva 7. Havukainen & Toivonen, 2005: 11.



Kuva 8. Havukainen & Toivonen, 2009: 11.

Kuten mainitsin luvussa 7.1.1, lähtötekstin sanaleikissä on kyse pillimehun nimestä, jossa leikitellään sanalla *esanssi*. Pillimehulle on keksitty humoristinen nimi, joka viittaa esanssien käyttöön pillimehun maun parantamisessa. Ranskankielisessä käännöksessä on poistettu viittaus sanaan *esanssi*, jolloin pillimehun nimi on pelkkä *E-*. Aikuinen saattaisi tulkita tämän viittaukseksi lisäaineiden yhteydessä käytettyihin E-koodeihin, mutta on mahdoton sanoa ymmärtävätkö lapset tällaisia viittauksia. Jopa aikuiselta saattaisi mennä ohi tällainen viittaus, jos kuvaa ei tutki tarkasti. Ei voi myöskään sanoa, onko ratkaisu ollut tarkoituksellinen kääntäjänkään puolelta vai onko hän vain katkaissut sanan *esanssi*. Joka tapauksessa viittaukset sanaan *esanssi* on poistettu käännöksestä.

Esimerkeissä 22 ja 23 kursivoitu ja lihavoitu yhdysviiva tarkoittaa, että kohdetekstissä tässä kohtaa ei ollut mitään tekstiä. Kääntämisessä on käytetty strategiana poistoa. Kyseessä on leksikkoon perustuva sanaleikki, jossa on hyödynnetty idiomia ja homonymiaa. Sanaleikki perustuu siis kaksoismerkitykseen. Esimerkissä 23 on myös kyse leksikkoon perustuvasta sanaleikistä. Kyseistä sanaleikkiä ei ole tuotu kohdetekstiin.

(22)

SU: Ei tyhjäntoimittajille!

RA: -

(23)

SU: **Harjaantuneet** ammattilaiset huomio!

RA: -

Molemmat näistä sanaleikeistä esiintyvät kontekstissa, jossa kuva ja sana eivät ole tiivisti yhteydessä. Kääntäjällä on siis ollut enemmän vapauksia muokata ja muotoilla tekstiä kohdekieleen sopivaksi.

Poisto oli aineistossani vähiten käytetty käännsstrategia, mikä osaltaan kertoo siitä, että sanaleikit ovat käännettävissä tavalla tai toisella, ainakin kyseisessä aineistossa. Vaikka sanaleikien kääntämistä voidaan pitää haastavana, kääntäjä on suosinut erilaisten vastineiden etsimistä poiston sijaan.

7.2.2 Säilyttäminen

Olen luokitellut tähän kategoriaan sanaleikit, jotka on käännetty suoraan tai jotka on tuotu sellaisenaan kohdetekstiin. Kaikki sanaleikit, joihin kyseistä strategiaa on käytetty ovat morfologiaan perustuvia. Esimerkissä 24 on kyse ilmauksen *osta 2 maksa 1* parodiasta. Sanaleikki on ollut helppo säilyttää, sillä markkinointikeinona käytetty ilmaus on ylikansallinen:

(24)

SU: Osta 1 maksa 2

RA: Un pour le prix de deux

Toinen sanaleikki (esimerkki 25) on lattianpesuun tarkoitetun yhdistelmäkoneen nimi. Käännöksessä on säilytetty lähtötekstin muoto ja käytetty ranskan kielen sanaa *etana*. Lähtökielen sanaleikki on ollut helposti jäljiteltävissä, jolloin säilyttäminen on ollut mahdollista:

(25)

SU: E-tana

RA: E-scargot

Esimerkki 26 puolestaan perustuu tunnetun aterintavaramerkki *Hackmanin* nimellä leikittelyyn. Lisäksi sanaleikkiä voidaan pitää viittauksena *herstoryyn*. Käsitteellä viitataan naisten roolien korostamiseen ja tarinoiden kertomiseen naisten näkökulmasta. (*Oxford English Dictionary, herstory, 2024*). Miehen (*man*) sijaan sanaleikissä puhutaan naisesta (*woman*). Kuvituksessa sana on osa veistä niin kuin *Hackman*-teksti yleensä heidän aterimissaan. Vakiintuneen tavaramerkin nimestä muodostettu sanaleikki on oletettavasti hankala tuoda kohdekieleen. Ei välttämättä edes ole tarkoituksenmukaista kääntää tavaramerkkien nimiä. Voidaanko olettaa, että *Hackman* on yhtä tunnettu maailmalla kuin vaikkapa *Fiskars*? Varsinkin kun kyseessä on lapsiyleisö, on vaikea sanoa, miten tällaiset sanaleikit otetaan vieraassa kulttuurissa vastaan.

Poiston sijaan kääntäjä on säilyttänyt sanaleikin sellaisenaan ranskannoksessa. Lisäksi viittaus feministiseen diskurssiin tekee säilyttämisestä aiheellista:

(26)

SU: Hackwoman

RA: Hackwoman

Tämän strategian käyttö on ollut mahdollista tapauksissa, joissa ilmaisulle tai sanalle on löytynyt suora vastine ranskan kielestä. Tämän aineiston tapauksissa on ollut mahdollista, että sanaleikkien yksinkertaisuus tai ylikansallisuus on mahdollistanut niiden säilyttämisen myös kohdetekstissä.

7.2.3 Retorinen keino

Retorinen keino viittaa sanaleikin korvaamiseen ilmauksella, joka pyrkii säilyttämään lähtötekstin vaikutelman, mutta ei kuitenkaan mukaile lähtötekstin sanaleikkiä. Delabastita (1996) luettelee retoriseksi keinoiksi mm. toiston, alkusoinnullisuuden, riimit, ironian ja paradoksin. Retorista keinoa on käytetty aineistossani fonetiikkaan ja leksikkoon perustuvien sanaleikkien kääntämisessä. Esimerkissä 27 on kyse fonetiikkaan perustuvasta sanaleikistä, tarkemmin sanottuna paronymiasta. Kääntäjä on käyttänyt sanaleikkien kääntämisen retorisenä keinona toistoa. Lähtökielen sanaleikissä viitataan tiskillä esillä oleviin leivonnaisiin, jotka ovat *ihanuutta* sekä *ihan uutta*. Kaksoismerkityksen vaikutelmaa on tuotu kohdekieleen toistamalla sana *tout* (täysin, koko, kaikki):

(27)

SU: Ihan uutta!

RA: Tout frais tout beau !

Käännös ei siis mukaile lähtökielen sanaleikkiä, vaan leikittelee toistolla ja ilmaisee leivonnaisien olevan tuoreita (*frais*) ja hyvännäköisiä (*beau*). Vastaavasti esimerkissä 28 ranskannoksessa ei ole varsinaista sanaleikkiä, vaan lähtötekstiä mukaillaan kolmiosaisella ilmauksella:

(28)

SU: Tee-se-itse

RA: Thé pour toi

Tällä tavalla on säilytetty lähtötekstin rytmi, joka on olennainen osa äänenluettavuutta (Oittinen, 2004; Lathey, 2016). Rytmi vaikuttaa merkittävästi lukukokemuksen sujuvuuteen, varsinkin kun on kyse teksteistä, joita luetaan lapsille ääneen. Riimi on myös yksi retorisisista keinoista ja sitä käytetty aineistoni sanaleikkien käänösstrategiana, kuten esimerkissä 29. Lähtötekstin sanaleikki leikittelee sanan *voi* kaksoismerkityksellä, sillä kyseessä on yhtäaikaaisesti interjektio ja maitotuotetta tarkoittava substantiivi (Kotus 2024, s.v. ”voi”). Käännöksessä on hyödynnetty riimiparia *beurre (voi)-malheur (epäonni, vahinko)*. Kirjan kuvituksessa (kuva 9) *voipulla* on onnistunut, kun taas ”*voi ei*” -pulla on palanut.

(29)

SU: Voipulla – ”Voi ei” -pulla

RA: Brioche au beurre – Brioche de malheur



Kuva 9. Havukainen & Toivonen, 2006: 4.



Kuva 10. Havukainen & Toivonen, 2009: 4.

Retorista keinoa on käytetty syystä tai toisesta tapauksissa, joissa kääntäjä on saattanut kokea sen olevan osuvampi tapa välittää huumoria tai tunnelmaa kohdetekstiin. Sanaleikin korvaaminen sanaleikillä on saattanut olla kielen rajoittavien tekijöiden takia mahdotonta, joten on ollut luontevampaa turvautua retoriseen keinoon. Tätä strategiaa on käytetty suurimmaksi osin leksikkoon perustuvien sanaleikkien kääntämisessä, mutta mukana on myös fonetiikkaan perustuva sanaleikki.

7.2.4 Ei sanaleikkiä

Ei sanaleikkiä viittaa siihen, että sanaleikki hävytetään käännöksessä. Sanaleikki siis korvataan jollain muulla ilmauksella kuin sanaleikillä, joka kuitenkin saattaa säilyttää sanaleikin

merkityksen osittain. Tätä strategiaa on käytetty aineistossani leksikkoon ja morfologiaan perustuvien sanaleikkien kääntämisessä. Leksikkoon perustuvien sanaleikkien kääntämisessä tämän strategian käyttö on tarkoittanut kaksoismerkityksen häviämistä. Lisäksi tätä strategiaa on käytetty sellaisten sanaleikkien kääntämisessä, joissa on mukana graafista leikkiä ja sanaleikki perustuu kuvan ja sanan väliseen vuorovaikutukseen. Tällaisesta tapauksesta on kyse sanaleikissä (esimerkki 30), jossa lähtötekstissä *kurkkupastilli* leikittelee *kurkun* kaksoismerkityksellä: vihannes ja ihmisen kaulan sisäpuolinen osa (Kotus 2024, s.v. ”kurkku”). Kuvituksessa (kuva 11) kurkkupastillit ovat vihreitä ja niiden pakkauksessa on kurkun kuvia. Käännöksessä kaksoismerkitys häviää, sillä ranskan kielessä on omat sanansa kurkulle kasviin (*concombre, m.*) ja ruumiinosaan (*gorge, f.*) viitatessa (MOT Ranska 2025 s.v. ”kurkku”):

(30)

SU: Kurkkupastilleja

RA: Bonbons pour la gorge



Kuva 11. Havukainen & Toivonen, 2006: 24.



Kuva 12. Havukainen & Toivonen, 2009: 24.

Kahdessa seuraavassa sanaleikissä (esimerkit 31 ja 32) on kyse työpaikkailmoitusten teksteistä, joissa sanat eivät ole tiiviisti yhteydessä kuvitukseen. Tästä syystä kääntäjällä on ollut myös enemmän vapauksia turvautua vapaampiin käännösratkaisuihin, joissa sanaleikki on voinut hävitä. Ensimmäisessä sanaleikissä (esimerkki 31) puhutaan kipsiin menemisestä, jolla viitataan jännittämiseen tai jäykkänä olemiseen. Käännöksessä sairaanhoitajan työhön viittaavaa sanaleikki on häivytetty, ja puhutaan mukavasta henkilöstä:

(31)

SU: Jos et mene kipsiin --

RA: Vous êtes gentil –

Samaten esimerkissä 32) ei leikitellä *näytön paikka* -idiomin kaksoismerkityksellä, vaan puhutaan onnenpäivästä:

(32)

SU: Sinulla on **näytön paikka**, --

RA: C'est votre jour de chance !

Näissä esimerkeissä sanaleikkien kaksoismerkitys on hävinnyt. Tämä ei tee käännöksestä huo-noa tai hyvää, vaan se on ratkaisu, johon kääntäjä on syystä tai toisesta päätenyt. Strategiana *ei sanaleikkiä* antaa kääntäjälle tiettyjä vapauksia. Huumori sekä kuvan ja sanan välinen suhde saattaa kärsiä, mutta kääntäjä voi päätyä muuten onnistuneisiin ratkaisuihin. On valintakysy-mys, mitä asioita painotetaan erilaisissa tapauksissa, ja antaako kieli mahdollisuutta toistaa sa-naleikkiä.

7.2.5 Sanaleikki

Tämä strategia viittaa siihen, että lähtökielen sanaleikki korvataan kohdekielisellä sanaleikillä, joka mukaillee alkuperäistä vaihtelevissa määrin. Kääntäjä on käyttänyt keinoja, joilla lähtökie-len sanaleikkien huumori ja kaksoismerkitys on välitetty kohdekieleen.

Esimerkki 33 perustuu leksikkoon, tarkemmin sanottuna kyse on homonymiasta. Kuvituksessa leipuri puhuttelee taikinapalaa, joten on olennaista, että myös käännöksessä käytetty ilmaisu sopii kuvitukseen:

(33)

SU: Saanko vaivata?

RA: Je peux te travailler ?

Kielitoimiston sanakirjan mukaan *vaivata* voi tarkoittaa jonkun häiritsemistä, mutta myös tai-kinan käsittelyä (Kotus 2024, s.v. ”vaivata”). Sanaleikissä leikitellään tällä kaksoismerkityk-sellä. Myös käännöksessä on käytetty verbiä, jolla on kaksoismerkitys. Verbiä *travailler*, käy-tetään kuten suomen kielen verbiä *vaivata*, kun puhutaan taikinan työstämisestä. Yhtä lailla verbiä voidaan käyttää synonyymina verbille *tourmenter*, joka tarkoittaa häiritsemistä ja pii-naamista (TLFi 1994, s.v. ”travailler”).

Myös Esimerkissä 34 on kyse verbistä, jolla on kaksoismerkitys. Lähtökielisessä sanaleikissä viitataan kirjaimellisesti leikkaamiseen ja toisaalta kuvainnollisessa merkityksessä jonkin asian oivaltamiseen. Kyseessä on kampaajan työpaikkailmoitus. Käännöksessä puolestaan leikitellään *arracher*-verbillä, joka kirjaimellisesti tarkoittaa repimistä. Sanonta *arracher les cheveux* voi siis tarkoittaa hiusten repimistä tai epätoivoisessa tilassa olemista (TLFi 1994, s.v. ”arracher”):

(34)

SU: Jos sinulla **leikkaa hyvin**, tervetuloa meille töihin,

RA: Plus besoin de vous **arracher les cheveux** : venez travailler avec nous !

Verbit eivät ole niin lähellä toisiaan kuin aiemmassa esimerkissä, mutta sanaleikkiin on tuotu kampaajan ammattiin liittyvällä ilmauksella leikittely.

Esimerkissä 35 leikitellään lehtien nimillä. Suomenkielisessä sanaleikissä viitataan *Avotukka*-sisustuslehteen. Ranskankielisessä sanaleikissä puolestaan sanaleikki koskee ranskalaisen juorulehden *Paris Matchin* nimeä:

(35)

SU: Avotukka

RA: Coiff' Match

Käännöksessä on lyhennetty sana *coiffure*, joka tarkoittaa kampausta. Hiuksiin liittyvä aikakauslehden nimellä leikittelevä sanaleikki on mukautettu kohdekulttuurissa tunnettuun lehteen.

Tätä strategiaa on käytetty aineistossani suurimmaksi osin leksikkoon perustuvien sanaleikkien kääntämisessä. Lisäksi mukana on morfologiaan ja fonetiikkaan perustuvia sanaleikkejä sekä sanaleikkejä, joiden muodostamisessa on hyödynnetty kahta kielellistä rakennetta. Ei voida siis yksiselitteisesti sanoa, että tietynlaisia sanaleikkejä olisi käännetty yhtä strategiaa käyttäen. Sanaleikki oli aineistossani käytetyin käännösstrategia, mikä kertoo siitä, että sanaleikit ovat käännettävissä. Lisäksi ainakin tämän aineiston kohdalla kääntäjä on suosinut vastineiden etsimistä poiston sijaan. Ottaen huomioon, että kyseessä on lapsille suunnattu kirjasarja, on voitu pitää tärkeänä, että huumori ja tunnelma välitetään kohdekieleenkin. *Tatu ja Patu* -kirjat rakentuvat huumorin ja kaksoismerkitysten ympärille, joten niiden poisto veisi paljon mukanaan kirjojen tunnelmasta.

8 Lopuksi

Tämän tutkielman tavoitteena on ollut löytää vastaus kysymyksiin: minkälaisia sanaleikkejä löytyy kahdesta *Tatu ja Patu* -kirjasta? Miten sanaleikkejä on käännetty suomesta ranskaan näiden kahden *Tatu ja Patu* -kirjan ranskannoksessa sekä onko tietynlaisten sanaleikkien kääntämiseen käytetty samanlaisia käännsstrategioita? Analyysin perusteella voin todeta, että lähtöteksteissä oli eniten leksikkoon perustuvia sanaleikkejä. Tarkemmin sanottuna homonymiaan perustuvia sanaleikkejä. Useimmat sanaleikeistä perustuivat siis sanojen kaksoismerkityksillä leikittelyyn. Käännsstrategia-analyysin pohjalta voin puolestaan sanoa, että tämän aineiston kohdalla yleisin keino oli kääntää sanaleikki sanaleikillä. Kääntäjä on suosinut kohdekielisten vastineiden etsimistä. Kirjojen kääntäjä, Kuningas, on itsekin todennut, että hauskin käännösprosessissa on vastineiden etsiminen sanaleikeille ja kielikuville (Kirjallisuuden vientikeskus, n.d.). Kääntäjällä on siis ollut henkilökohtaista kiinnostusta sanaleikkien kääntämistä kohtaan, mikä voi osin selittää strategian suosiota. Kolmanteen kysymykseen vastaaminen ei ole yhtä suoraviivaista. Sanaleikkityyppien ja niiden kääntämisessä käytetyillä strategioilla esiintyi tietynlaista yhteneväisyyttä, mutta myös hajontaa. Ei voida siis sanoa, että tietynlaisten sanaleikkien kääntämiseen olisi käytetty vain yhdenlaista strategiaa tässä aineistossa. Voisi olettaa, että sanaleikkejä on tarkasteltu yksitellen, eikä yhtenä tiettyyn luokkaan kuuluvana ryhmänä. Kääntäjä on saattanut pysähtyä miettimään, miten sanaleikki on muodostettu, mutta ei ole välttämättä muodostanut näistä ryhmää, johon olisi sovellettu ainoastaan yhtä tiettyä käännsstrategiaa. Luultavasti tällainen ei edes olisi mahdollista, koska lähtö- ja kohdekielen välillä on merkittäviä eroja. Strategioiden yhteneväisyys voi siis olla vain sattumaa, ei niinkään tiedostettu valinta.

Kuningas kääntää äidinkieleltään vieraaseen kieleen, mitä on käännsstieteessä pidetty epätyypillisenä. Mielestäni tässä tapauksessa kääntäjä on erityislaatuaisessa asemassa. Hän on asunut puolet elämästään Ranskassa (Kirjallisuuden vientikeskus, n.d), joten kulttuuri on varmasti tullut tutuksi vuosien aikana. Ei-äidinkielellinenkin voi päästä natiivin tasolle. Kielitaidon arvioimisen sijaan olisi olennaista pohtia kääntäjän suhdetta kyseiseen kieleen ja kulttuuriin. Sanaleikkien kääntäminen vaatii erityistä kielellistä ja kulttuurillista tuntemusta. Tuloksena olisi täysin erilainen käänns, jos kirjasarjaa kääntäisi vaikkapa ranskalainen, joka ei ole ikinä asunut Suomessa.

Yksi tutkielman rajoituksista on sanaleikkien luokittelun haastavuus ja tulkinnanvaraisuus. Teoriassa niiden luokittelu kuulostaa yksiselitteiseltä, mutta käytännössä sanaleikkien luokittelu vie aikaa ja on monimutkaista, sillä tulkintoja voi olla monenlaisia. Kuten analyysiluvusta

huomataan, sanaleikkeille on pitänyt keksiä uusia yhdistelmäluokkia, sillä niiden muodostamisessa on hyödynnetty useampaa kuin yhtä keinoa. Sanaleikkien luokittelu ennen käänösstrategioiden analyysia helpotti kuitenkin merkittävästi analyysissä etenemistä. Lisäksi tämä mahdollisti sen, että pystyin havainnoimaan erilaisten sanaleikkien kääntämistä. Vertaileva tekstianalyysi oli menetelmänä toimiva, ja pystyin sen avulla vastaamaan asetettuihin tutkimuskysymyksiin.

Lastenkirjallisuuden erityispiirteet vaikuttavat merkittävästi käänösratkaisuihin. Kääntäjän tulee esimerkiksi huomioda se seikka, että aikuiset usein lukevat kirjoja ääneen lapsille. Lisäksi tämän aineiston kohdalla muita erityispiirteitä olivat kirjojen sanaleikkien humoristisuus sekä kuvan ja sanan välinen vahva suhde. Kirjojen kuvituksia ei voi muokata, joten aineistossa oli myös tapauksia, joissa kuvan ja sana välinen vuorovaikutus on kadonnut kohdekieleessä. Näissä tapauksissa huumoria ei ole voitu tuoda kohdekieleen. Analyysin pohjalta voi kuitenkin havaita, että kääntäjä on kiinnittänyt huomiota kirjojen multimodaaliseen luonteeseen ja kuvien tärkeään rooliin kirjoissa.

Jatkotutkimuksessa olisi mielenkiintoista tutkia lisää *Tatu ja Patu* -kirjojen sanaleikkien kääntämistä ranskan kieleen, mutta tämä vaatisi käännöksiä kirjasarjan muista teoksista. Tästä nouseekin esiin kysymys siitä, millainen vastaanotto kirjoilla on ollut ranskankielisissä maissa. Kirjoista ei ole tullut lisää ranskannoksia vuoden 2009 jälkeen. *Tatu ja Patu* -kirjoista voisi tehdä myös vastaanottotutkimusta eri kielialueiden välillä, ja tarkastella, millaisia eroja käännettyjen kirjojen määrässä on eri kielten välillä. Tutkimusta voisi tehdä myös kirjasarjan erikielisten käännösten välillä vertailemalla käytettyjä käänösstrategioita. Lisäksi olisi mielenkiintoista tehdä laajempaa sanaleikkitutkimusta, jossa aineistossa olisi mukana useampia lastenkirjoja eri tekijöiltä.

Lähteet

Aineistolähteet

- Havukainen, A., & Toivonen, S. (2005). *Tatun ja Patun oudot kojeet*. Helsinki: Otava.
- Havukainen, A., & Toivonen, S. (2006). *Tatu ja Patu työn touhussa*. Helsinki: Otava.
- Havukainen, A., & Toivonen, S. (2009). *Tatou & Patou Les incroyables inventions*. (kääntänyt J. Kuningas). Grenoble: p'titGlénant.
- Havukainen, A., & Toivonen, S. (2009). *Tatou & Patou Les Super Métiers*. (kääntänyt J. Kuningas). Grenoble: p'titGlénant.

Tutkimuskirjallisuus

- Barthes, R. (1977). Rhetoric of the Image. Teoksessa R. Barthes (toim.), *Image-Music-Text*. (s. 32–51). Glasgow: Fontana/Collins.
- Chesterman, A. (2016). *Memes of Translation: The spread of ideas in translation theory. Revised edition*. Amsterdam: John Benjamins.
- Chiaro, D. (2012). Translation and Humour, Humour and Translation. Teoksessa D. Chiaro (toim.), *Translation, humour and literature: Translation and humour*, volume 1. (s. 1–29). Lontoo: Bloomsbury.
- Chiaro, D. (2017). Humor and Translation. Teoksessa S. Attardo (toim.) *The Routledge Handbook of Language and Humor*. (s. 414–429). New York: Routledge.
- CNRS & Université de Lorraine. (1994). *Le Trésor de la Langue Française informatisé*. Saatavilla atilf.atilf.fr/ katsottu helmikuussa 2025.
- Delabastita, D. (1996). Introduction. *The Translator*, 2(2), 127–139.
- Dubêda, T. (2018). La traduction vers une langue étrangère : compétences, attitudes, contexte social. *Meta*, 63(2), 492–509.
- Epstein, B.J. (2012). *Translating expressive language in children's literature: Problems and solutions*. Bern: Peter Lang.
- Grenby, M. O. (2014). *Children's literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Henry, J. (2003). *La traduction des jeux de mots*. Pariisi : Presses Sorbonne Nouvelle.
- Herstory. (2024). *Oxford English Dictionary*.
- Hosiaislouma, Y. (2003). Lastenkirjallisuus. Teoksessa Y. Hosiaislouma (toim.) *Kirjallisuuden sanakirja*. (s. 508–509). Juva: WSOY.

- Huhtala, L., Grün, K., Loivamaa, I., & Laukka, M. (2003). *Pieni suuri maailma: suomalaisen lasten- ja nuortenkirjallisuuden historia*. Helsinki: Tammi.
- Ippolito, M. (2008). The Relationship Between Text and Illustrations: Translating Beatrix Potter's *Little Books* into Italian. Teoksessa R. Oittinen (toim.) *Whose story? Translating the verbal and the visual in literature for young readers*. (s. 85–96). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Ketola, A. & Pitkäsalo, E. (2024). Näkökulmana kuvan ja sanan vuorovaikutus. Teoksessa A. Korhonen, E. Pitkäsalo & S. Hokkanen (toim.) *Tutkimusopas: Käännöstiedettä opinnäytteisiin*. (s. 204–214) Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kielikone Oy. (2025). *MOT Sanakirja*. Saatavilla sanakirja.fi/ katsottu helmikuussa 2025.
- Kirjallisuuden vientikeskus. (n.d.). *Johanna Kuningas*. Saatavilla fili.fi/translator/johanna-kuningas/ katsottu 10.3.2025.
- Kotimaisten kielten keskus. (2024). *Kielitoimiston sanakirja*. Saatavilla kielitoimiston-sanakirja.fi katsottu helmikuussa 2025.
- Kuusi, P. & Taivalkoski-Shilov, K. (2024). Vertaileva tekstianalyysi. Teoksessa A. Korhonen, E. Pitkäsalo & S. Hokkanen (toim.) *Tutkimusopas: Käännöstiedettä opinnäytteisiin*. (s. 170–180) Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kääntöpiiri (n.d.). *Johanna Kuningas*. Saatavilla kaantopiiri.fi/kaantajat/johanna-k/profile/ katsottu 10.12.2024.
- Lathey, G. (2016). *Translating Children's Literature*. Lontoo: Routledge.
- Lehtonen, U. (1981). *Lastenkirjallisuus Suomessa 1543–1850: Kirjahistoriallinen tutkimus*. Tampere: Suomen nuorisokirjallisuuden instituutti.
- Leppihalme, R. (2007). Kääntäjän strategiat. Teoksessa H.K. Riikonen, U. Kovala, O. Paloposki, P. Kujamäki (toim.) *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. (s. 365–373). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Oittinen, R. (2000). *Translating for Children*. New York: Garland.
- Oittinen, R. (2003). Where the Wild Things Are: Translating Picture Books. *Meta*, 48(1–2), 128–141.
- Oittinen, R. (2004). *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Helsinki: Lasten Keskus.
- Oittinen, R, Ketola, A., & Garavini, M. (2017). *Translating picturebooks: Revoicing the verbal, the visual and the aural for a child audience*. Lontoo: Taylor & Francis.
- Otava (n.d.). *Havukainen Aino, Toivonen Sami*. Saatavilla otava.fi/kirjailijat/havukainen-aino-toivonen-sami/ katsottu 10.12.2024.

- Pokorn, N.K. (2005). *Challenging the traditional axioms: Translation into a non-mother tongue*. Amsterdam: John Benjamins.
- Tiittula, L. & Kolehmainen, L. (2020). Käännöstiede ja sen menetelmät. Teoksessa M. Luodonpää-Manni, M. Hannunen, R. Konstenius & M. Miestamo (toim.) *Kielentutkimuksen menetelmiä I-V*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1457. (s. 942–983). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Tuominen, T., Jiménez Hurtado, C. & Ketola, A. (2018). Why methods matter: Approaching multimodality in translation research. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*, 17, 1–21.

Résumé en français : la traduction des jeux de mots du finnois vers le français dans deux livres de *Tatou & Patou*

Introduction

Ce mémoire se concentre sur la traduction des jeux de mots dans les albums pour la jeunesse. Les chercheurs ont été intéressés par des albums pendant des décennies, mais leur traduction a fait l'objet de peu d'études avec des approches limitées (Oittinen, 2017 : 1). La traduction de la littérature de jeunesse a déjà été étudiée par Oittinen, Lathey et Epstein, entre autres. Les recherches d'Oittinen (2000, 2003, 2004, 2017) se focalisent sur la traduction des albums. Lathey (2016), quant à elle, a étudié la littérature de jeunesse et sa traduction en général. En outre, les recherches d'Epstein (2012) portent sur la traduction du langage expressif, tel que les jeux de mots et les expressions idiomatiques, pour les enfants. La traduction des jeux de mots a également été étudiée par Henry (2003) et Delabastita (1996). En outre, l'humour et sa traduction ont été étudiés dans une perspective plus vaste par Chiaro (2012, 2017).

Le corpus se compose de 52 jeux de mots tirés des livres *Tatun ja Patun oudot kojeet* (2005) et *Tatu ja Patu työn touhussa* (2006) d'Aino Havukainen et Sami Toivonen, ainsi que de leurs traductions en français *Tatou & Patou Les Super Métiers* (2009) et *Tatou & Patou Les incroyables inventions* (2009), faites par Johanna Kuningas. Les jeux de mots sont classés à base des classifications de Delabastita (1996) et d'Epstein (2012). Les questions de recherche sont les suivantes : quel type de jeux de mots trouve-t-on dans deux livres de *Tatou & Patou* ? Comment les jeux de mots ont-ils été traduits du finnois au français dans deux traductions de *Tatou & Patou* ? En plus, la classification des jeux de mots permet également de déterminer si des stratégies similaires sont utilisées pour traduire certains types des jeux de mots dans le corpus. La méthode d'analyse utilisée est l'analyse textuelle comparative. La comparaison s'appuie sur les classifications des stratégies de traduction d'Epstein (2012) et de Delabastita (1996) qui ont été adaptées aux besoins de l'analyse.

Ce travail comprend 7 parties. Tout d'abord, le cadre théorique du mémoire est présenté. Il comprend des caractéristiques spécifiques de la littérature de jeunesse et d'albums ainsi que des questions liées à leur traduction. En plus, on traite la traduction des jeux de mots et les stratégies de traduction proposées par Henry (2003), Delabastita (1996) et Epstein (2012) pour les jeux de mots. Ensuite, on présente le corpus à analyser. Puis, les méthodes d'analyse sont décrites, ce qui est suivi d'une présentation des résultats de l'analyse. Enfin, tous les éléments sont rassemblés et des conclusions sont tirées de l'étude.

La littérature de jeunesse et la traduction pour la jeunesse

Selon certains chercheurs, la littérature de jeunesse peut être définie de deux points de vue : la littérature destinée et produite pour les enfants ainsi que la littérature lue par les enfants. Selon la première approche, la littérature de jeunesse comprend tous les livres qui sont destinés aux enfants au moment de leur rédaction et de leur publication. Selon la seconde, toute littérature lue et utilisée par les enfants peut être considérée comme de la littérature de jeunesse, qu'elle soit destinée à l'origine aux enfants ou non. (Lehtonen, 1981 : 9–11 ; Oittinen, 2000 : 61–69 ; Epstein, 2012 : 1–7 ; Lathey, 2016 : 1–4.)

Les caractéristiques les plus importantes de la littérature de jeunesse que les traducteurs doivent considérer sont la lecture à haute voix, le double lectorat ainsi que la relation entre l'image et le texte. Oittinen (2000 : 32–37 ; 2004 : 32, 96–101 ; 2017 : 19–21) et Lathey (2016 : 93–111) soulignent que les enfants entendent des histoires plutôt qu'ils ne les lisent lorsqu'un adulte lit un livre à haute voix. La notion de double lectorat est liée à cela. En outre, les adultes produisent et sélectionnent la littérature que les enfants lisent, ce qui signifie que les livres doivent également plaire aux adultes à un certain niveau.

L'album peut être défini comme un système multimodal dans lequel au moins deux formes différentes de média sont en interaction (Ippolito, 2008 : 86). Donc, les albums sont de tels systèmes dans lesquels l'image et le texte sont combinés pour former un ensemble cohérent. Les images peuvent donner d'information détaillée sur le temps, le lieu, la société, la culture et les relations entre les personnages. La relation entre l'image et le texte a également été décrite comme synergique (Oittinen, 2004 : 40–62, 92–125 ; Ippolito, 2008 : 86). Cela fait référence au fait que pour obtenir une expérience de lecture complète, l'image et le texte ne peuvent pas être lus séparément. Le traducteur doit se rappeler que lorsqu'on traduit des albums, ce n'est pas seulement le texte qui est traduit, mais l'ensemble de l'image et du texte. (Oittinen, 2003 : 132–133 ; 2017 : 17–19, 86–87 ; Lathey, 2016 : 60–68.)

La traduction des jeux de mots

Le jeu de mots est une forme d'humour qui joue avec l'ambiguïté des mots (Epstein, 2012 : 167–168 ; Chiaro, 2017 : 414–415). Selon Delabastita (1996 : 128–131), le jeu de mots est un terme générique pour divers phénomènes textuels qui exploitent les caractéristiques structurelles de la langue pour former une opposition communicative entre deux ou plusieurs structures linguistiques. Ces structures ont des sens différents mais des formes plus ou moins similaires. Delabastita (1996 : 130–131) propose une liste de quatre structures linguistiques pouvant être

utilisées pour former des jeux de mots : la structure phonologique et graphologique, la structure lexicale, la structure morphologique et la structure syntaxique. Ces quatre structures constituent une sorte de super-classe pour la classification des jeux de mots. Une fois ces structures identifiées, les jeux de mots peuvent être classés de manière plus fine. En outre, les jeux de mots peuvent être classés en fonction de la façon, dont ils jouent sur la similitude ou la dissemblance des mots. Delabastita (1996 : 128) a divisé les jeux de mots en quatre catégories : homonymie, homophonie, homographie et paronymie. En revanche, la classification d'Epstein (2012 : 168–169) se compose de neuf catégories. Les trois premières catégories sont les mêmes que dans la classification de Delabastita : homophonie, homographe et paronymie. Les autres catégories sont la métonymie, le mot unique, l'idiome, le jeu de mots bilingue ou multilingue, la parodie et le jeu graphique. Les deux classifications seront utilisées dans l'analyse parce qu'elles se complètent.

Epstein (2012 : 173) souligne que l'ambiguïté ainsi que le contexte linguistique et culturel rendent la traduction des jeux de mots difficile. Chiaro (2012 : 1–29) partage cet avis et affirme que les phrases et les mots ambigus, ainsi que les références spécifiques à une culture particulière compliquent la traduction des jeux de mots. De plus, le caractère restrictif des images complique encore la traduction des jeux de mots. Selon Epstein, l'humour risque de ne pas être transmis lorsque le traducteur doit travailler avec les contraintes imposées par les images. Souvent, le conflit entre l'image et le texte est évité au détriment de l'humour. En outre, les difficultés liées à la traduction des jeux de mots sont encore plus évidentes lorsque le public cible est constitué des enfants. Epstein (2012 : 170–174) et Lathey (2016 : 98–101) soulignent que les chercheurs ne s'accordent pas sur la question de savoir, si les enfants comprennent les jeux de mots et à quel âge ils peuvent commencer à apprécier l'ironie et l'ambiguïté des mots.

Les stratégies de traduction

Leppihalme (2007 : 365–373) et Chesterman (2016 : 84–114) considèrent la traduction comme une activité téléologique, dont le but est de parvenir à une traduction fonctionnelle. Les stratégies de traduction peuvent être utilisées pour atteindre cet objectif. Ainsi, une stratégie est une façon planifiée de faire quelque chose et l'analyse des stratégies de traduction permet d'examiner comment le traducteur a façonné et traité le texte. Alors, on présente trois classifications proposées pour la traduction de jeu de mots. La première est celle d'Henry (2003). Ensuite, on présente la classification de Delabastita (1996) et puis celle d'Epstein (2012).

Jacqueline Henry

La classification d'Henry (2003 : 176–192) contient quatre stratégies. D'abord, la traduction isomorphe fait référence aux cas, où le jeu de mots dans les textes source et cible sont du même type et sont composés des mêmes mots. Deuxièmement, la traduction homomorphe est une stratégie qui essaie de trouver un jeu de mots de la langue cible qui a la même valeur phonétique et le même sens qu'un jeu de mots de la langue source. Contrairement à la traduction isomorphe, la traduction homomorphe ne constitue pas une correspondance parfaite. Puis, la traduction hétéromorphe remplace un jeu de mots par celui plus approprié dans la langue cible qui diffère du type et de la structure du jeu de mots du texte source. La quatrième stratégie est la traduction libre. Le traducteur peut prendre des libertés avec la traduction des jeux de mots.

Dirk Delabastita

La classification de Delabastita (1996 : 127–139) contient huit stratégies de traduction qui sont présentées dans le tableau 1 :

Tableau 1. Stratégies de traduction pour les jeux de mots (Delabastita, 1996 : 134).

Stratégie de traduction	Définition
Jeu de mots → jeu de mots	Le jeu de mots du texte source est traduit par un jeu de mots en langue cible dont la forme/structure sémantique ou la fonction textuelle peut différer plus ou moins de celle d'original
Jeu de mots → pas de jeu de mots	Le jeu de mots est traduit par une autre expression que jeu de mots, mais elle peut conserver partiellement le sens de l'original
Jeu de mots → moyen rhétorique correspondant	Le jeu de mots est remplacé par un moyen rhétorique qui essaie de préserver l'effet du jeu de mots du texte source (e.a. la répétition, l'allitération, la rime, l'ironie, le paradoxe)
Jeu de mots → ∅	Le jeu de mots est supprimé
TS ¹ jeu de mots → TC ² jeu de mots	Le jeu de mots du texte source est reproduit dans sa forme original dans le texte cible, c'est-à-dire qu'il n'est pas réellement traduit
Pas de jeu de mots → jeu de mots	Le jeu de mots est créé dans le texte cible alors qu'il n'existait pas dans le texte source, cela est un moyen de compenser les jeux de mots non traduits précédemment

¹ Texte source.

² Texte cible.

∅ → jeu de mots	Ajout de matériel entièrement nouveau (qui contient un jeu de mots) au texte cible, un moyen de compensation
Techniques éditoriales	Explication des solutions de traduction dans une note en bas de page, une postface ou préface

B.J. Epstein

La classification d'Epstein (2012 : 175–178) est partiellement basée sur la classification de Delabastita, mais celle d'Epstein a moins de catégories. Le tableau 2 présente les stratégies de traduction proposées par Epstein et leurs définitions :

Tableau 2. Stratégies de traduction pour les jeux de mots (Epstein, 2012 : 174–175).

Stratégie de traduction	Définition
Suppression	Le jeu de mots est supprimé
Substitution	Le jeu de mots est substitué par un autre ou par un terme expressif
Addition	Du texte ou un autre jeu de mots est ajouté dans le même passage de texte où se trouve le jeu de mots dans le texte source
Explication	Une note de bas de page, une phrase ou une explication d'un jeu de mots est ajoutée au corps du texte ou au paratexte
Compensation	Utilisation de jeux de mots ou d'humour ailleurs dans le texte, en quantité variable
Conservation	Le jeu de mots est conservé

La classification de Delabastita présente des chevauchements entre les catégories, alors que celle d'Epstein est plus simple et condensée. Les deux classifications ont des caractéristiques qui servent ce mémoire, elles ont donc été utilisées pour créer la classification sur laquelle l'analyse est basée. En outre, la classification d'Henry a servi d'outil d'orientation pour l'analyse des stratégies de traduction. La classification utilisée dans cette étude, qui est basée sur celles d'Epstein et de Delabastita, sera présentée dans la description de la méthode d'analyse.

Corpus

Le corpus de ce mémoire a été collecté à partir de deux albums et de leurs traductions en français. Il s'agit des livres d'Aino Havukainen et Sami Toivonen *Tatun ja Patun oudot kojeet*

(2005) et *Tatu ja Patu työn touhussa* (2006) ainsi que de leurs traductions en français *Tatou & Patou Les incroyables inventions* (2009) et *Tatou & Patou Les Super Métiers* (2009), traduits par Johanna Kuningas. Il existe une vingtaine des albums de *Tatou & Patou* où ils s'aventurent dans différents endroits comme la crèche, Helsinki et l'espace. Cette série est vraiment appréciée en Finlande et elle a été publiée annuellement depuis 2003. Aino Havukainen et Sami Toivonen sont graphistes de formation et ils travaillent ensemble pour illustrer et écrire ces livres (Otava, n.d.). Dans *Tatou & Patou Les Super Métiers*, on présente 12 métiers de manière humoristique. À chaque double page, Tatou et Patou expérimentent des métiers différents. La structure de *Tatou & Patou Les incroyables inventions* est très similaire, mais au lieu des métiers, on présente 14 inventions bizarres de Tatou et Patou. Le corpus a été collecté manuellement à partir des albums dans les deux langues, puis enregistré dans une feuille d'Excel. Le facteur le plus important dans la limitation du matériel a été la quantité de matériel disponible, car *Tatou & Patou Les Super Métiers* et *Tatou et Patou Les incroyables inventions* sont les seules traductions françaises de cette série de livres. Le corpus se compose de 52 jeux de mots, dont 10 sont tirés de *Tatun ja Patun oudot kojeet* et 42 de *Tatu ja Patu työn touhussa*.

Méthode d'analyse

Les jeux de mots sont classés en quatre catégories sur la base des structures linguistiques proposées par Delabastita (1996). À savoir, les jeux de mots peuvent se baser sur la phonétique, la morphologie, le lexique ou la syntaxe. Après cette division générale, les classifications des jeux de mots d'Epstein (2012 : 168–169) et de Delabastita (1996 : 128–131) ont été utilisées pour une classification plus précise.

La méthode d'analyse utilisée est l'analyse comparative des textes. Il s'agit d'une analyse qualitative, qui permet également d'obtenir d'informations sur la fréquence des stratégies de traduction utilisées dans ce corpus particulier. L'analyse comparative est la comparaison systématique des unités de traduction d'un texte source et d'un texte cible. Donc, en comparant les jeux de mots en finnois et leurs équivalents en français, on peut identifier des différences et des similitudes, ce qui permet de décrire les stratégies utilisées. En outre, l'analyse examine comment la relation entre l'image et le mot peut influencer la traduction des jeux de mots où l'humour est basé sur leur interaction. Des observations sont également faites pour déterminer si l'humour du texte source est transmis ou effacé. (Tiittula & Kolehmainen, 2020 : 951–953 ; Kuusi & Taivalkoski-Shilov, 2024 : 170–180 ; Ketola & Pitkäsalo, 2024 : 204–214.)

Tableau 3. La classification des stratégies de traduction utilisée dans l'analyse.

Stratégie de traduction	Définition
Pas de jeu de mots	Jeu de mots est effacé dans la traduction
Jeu de mots	Jeu de mots dans le texte source est remplacé par un jeu de mots dans la langue cible qui ressemble plus ou moins à l'original
Suppression	Jeu de mots est complètement supprimé
Moyen rhétorique	Jeu de mots est remplacé par un moyen rhétorique qui cherche à préserver l'impression du texte source, mais ne s'y conforme pas
Conservation	Jeu de mots est conservé tel quel ou traduit mot à mot

Le tableau 3 montre une classification, basée sur les stratégies de traduction présentées par Epstein (2012 : 174–178) et Delabastita (1996 : 174–178), qui est le point de référence de l'analyse. La classification comprend cinq catégories qui suivent largement celles de Delabastita et d'Epstein. Les stratégies qui ne sont pas pertinentes pour l'analyse ont été éliminées, les noms de certaines classes ont été simplifiés et les définitions de certaines stratégies ont été légèrement modifiées.

Résultats d'analyse

La première sous-chapitre présente les résultats de l'analyse des types de jeux de mots. Puis, on présente l'analyse des stratégies de traduction.

Types des jeux de mots dans les textes sources

Dans ce corpus, on peut trouver des jeux de mots basés sur la phonétique, la morphologie et le lexique. En plus, il y a des jeux de mots qui ont été construits avec deux structures linguistiques. Ainsi, on trouve des jeux de mots basés à la fois sur la morphologie et la phonétique. En outre, on aperçoit des jeux de mots basés à la fois sur le lexique et la syntaxe. Le corpus contient 11 types de jeux de mots. Cinq de ces types se trouvent dans les classifications de Delabastita (1996) ou d'Epstein (2012). En outre, six nouveaux types ont été ajoutés à la classification en combinant des catégories mentionnées ci-dessus. Les cas limites ont été regroupés dans leurs propres catégories parce qu'ils utilisent plus d'un moyen dans la formation de jeux de mots.

Les jeux des mots basés sur la phonétique jouent avec la similitude de la prononciation des mots (Delabastita, 1996). Dans le corpus, il y a trois jeux de mots phonétiques, tous basés sur la paronymie. Le jeu graphique a également été utilisé pour créer un jeu de mots. La paronymie signifie la similitude de l'orthographe des mots. Alors, les différences entre la prononciation et l'orthographe des mots sont si minimes, qu'ils peuvent être mélangés lors d'une lecture rapide. Le corpus contient le moins des jeux de mots phonétiques. Dans cette catégorie, il était de temps en temps difficile d'interpréter la différence entre l'homophonie et la paronymie.

Les jeux des mots morphologiques se basent sur les modifications ou les combinaisons humoristiques des morphèmes (Delabastita, 1996). Dans ce cas, un morphème se réfère aux plus petites unités structurelles d'une langue, telles que les suffixes et les affixes, mais aussi aux mots entiers. C'est pourquoi cette catégorie comprend également des jeux de mots qui peuvent être considérés comme des jeux de mots basés sur le lexique. Cependant, il ne s'agit pas d'un double sens. Les types des jeux de mots dans le corpus qui utilisent la morphologie sont le mot unique, la parodie et une catégorie créée spécifiquement pour cette analyse : la parodie bilingue. Les jeux de mots basés sur la morphologie constituent la catégorie la deuxième plus utilisée dans ce corpus, avec 12 jeux de mots. Au lieu d'un double sens absolu, une variété de jeux de mots a été créée avec de légères modifications.

Le corpus contient aussi des jeux de mots qui utilisent deux structures linguistiques. Ainsi, les jeux de mots dans cette catégorie ont été construits avec la morphologie et la phonétique. Dans cette catégorie, les jeux de mots combinent soit la parodie et la paronymie, soit la parodie et l'homophonie. Donc, les jeux de mots jouent à la fois avec la similitude de la prononciation des mots et la modification des morphèmes. Alors, avec des petits changements, des jeux de mots astucieux ont été créés, tous faisant référence aux marques ou aux œuvres connues. En effet, la parodie est une forme d'humour efficace, car le fait de réaliser le lien entre les mots rend le jeu de mot plus amusant.

Les jeux de mots basés sur le lexique jouent avec le sens des mots (Delabastita, 1996). Cette catégorie comprend les idiomes et les homonymies, ces dernières étant les plus fréquentes dans le corpus. En outre, il y a des jeux de mots basés à la fois sur l'homonymie ou les idiomes ainsi qu'un autre type de jeux de mots. L'homonymie fait référence à l'identité phonétique et orthographique des mots. C'est-à-dire, deux mots ont exactement la même apparence, mais ont des sens différents, l'humour est donc le résultat d'un double sens. En premier lieu, il y a des jeux de mots homonymiques qui utilisent aussi le jeu graphique. Dans ces cas, le jeu de mots est

fortement lié à aux illustrations du livre. Ensuite, il y a des jeux de mots qui utilisent à la fois les idiomes et le jeu graphique. En dernier lieu, le corpus contient aussi des jeux de mots qui sont basés sur les idiomes et le jeu graphique. Dans ceux-ci, l'humour est suscité par le double sens des expressions idiomatiques. Étant les plus fréquents dans le corpus, le jeu de mots lexical et le jeu avec l'ambiguïté des mots, souvent combiné avec l'illustration du livre, pourrait être décrit comme l'un des principaux moyens d'humour de la série *Tatou & Patou*.

Les jeux de mots basés simultanément sur le lexique et la syntaxe jouent avec le sens des mots, en exploitant l'ambiguïté des structures de phrases. Les jeux de mots dans cette catégorie combinent des expressions idiomatiques et des homonymes. Dans les deux cas, il s'agit d'une expression idiomatique avec un double sens. Ils sont considérés comme des jeux de mots syntaxiques, parce qu'ils consistent en une structure composée de plusieurs mots. Ce chapitre a traité l'analyse des types de jeux de mots. Le chapitre suivant présente l'analyse des stratégies de traduction et les résultats obtenus.

Stratégies de traduction

Jeu de mots et **pas de jeu de mots** sont les stratégies de traduction les plus fréquemment utilisées dans ce corpus. Il est intéressant de noter que le jeu de mots a été utilisé deux fois de plus que pas de jeu de mots. La **suppression**, la **conservation** et le **moyen rhétorique** n'apparaissent que quelques fois dans le corpus.

La suppression signifie simplement l'élimination d'un jeu de mots. Dans quelques cas, la traductrice a complètement supprimé le jeu de mots. L'un de ceux-ci est basé sur la phonétique et les deux autres sur le lexique. Le jeu de mots phonétique combine la paronymie et le jeu graphique. Les deux jeux de mots lexiques apparaissent dans un contexte où l'image et le mot ne sont pas fortement liés. La traductrice a donc eu plus de liberté pour éditer et formater le texte en fonction de la langue cible. La suppression est la stratégie de traduction la moins utilisée dans le corpus, avec trois instances, ce qui indique en partie que les jeux de mots sont traduisibles, au moins dans ce corpus. Bien que la traduction des jeux de mots puisse présenter des difficultés, la traductrice a préféré trouver des équivalents plutôt que de les supprimer.

La conservation comprend les jeux de mots qui ont été traduits littéralement avec un équivalent dans la langue cible ou transmis en tant que tels dans le texte cible. Tous les jeux de mots traduits à l'aide de cette stratégie sont basés sur la morphologie. Alors, la conservation a été utilisée dans les cas où un équivalent d'une expression ou d'un mot a été trouvé en français. Ainsi, il est possible que la simplicité ou l'universalité des jeux de mots leur ait permis d'être

conservés dans le texte cible. Avec quatre occurrences, il s'agit de la deuxième moins utilisée stratégie dans le corpus.

Le moyen rhétorique consiste à remplacer un jeu de mots par une expression qui cherche à préserver l'impression du texte source, mais qui ne correspond pas au jeu de mots du texte source. Delabastita (1996) mentionne comme procédés rhétoriques, entre autres, la répétition, la rime, l'ironie et le paradoxe. Cette stratégie a été utilisée pour traduire des jeux de mots basés sur la phonétique ou le lexique, dans cinq cas au total. Pour une raison ou une autre, le moyen rhétorique a été utilisé dans les cas où la traductrice a estimé qu'il s'agissait d'un moyen plus approprié pour transmettre l'humour ou l'atmosphère au texte cible. Ainsi, le remplacement d'un jeu de mots par un autre peut avoir été impossible en raison des contraintes linguistiques, et il a donc été plus naturel de se tourner vers le moyen rhétorique. Cette stratégie a été largement utilisée pour traduire des jeux de mots lexicaux, mais il y a aussi une occurrence d'un jeu de mots phonétique.

Pas de jeu de mots veut dire que le jeu de mots a été effacé dans la traduction. Le jeu de mots est donc remplacé par une d'autre expression, qui peut néanmoins conserver une partie du sens du jeu de mots. Cette stratégie a été utilisée pour traduire des jeux de mots basés sur le lexique ou la morphologie, dans 13 cas au total. Dans la traduction des jeux de mots lexiques, l'utilisation de cette stratégie a entraîné la perte du double sens. En outre, pas de jeu de mots a été utilisé pour traduire des jeux de mots avec le jeu graphique, qui sont donc basés sur l'interaction entre l'image et le texte. En tant qu'une stratégie, pas de jeu de mots donne à la traductrice certaines libertés. Pourtant, l'humour et la relation entre l'image et le texte peuvent être affectés, mais la traductrice peut trouver des solutions autrement satisfaisantes. Toutefois, il s'agit de choisir quelles questions sont mises en avant et si la langue permet de reproduire les jeux de mots.

La stratégie, jeu de mots, fait référence au remplacement d'un jeu de mots de la langue source par un jeu de mots de la langue cible qui ressemble à l'original à divers degrés. Alors, la traductrice a utilisé des moyens avec lesquels l'humour et le double sens du jeu de mots de la langue source ont été transmis au jeu de mots de la langue cible. Cette stratégie a été utilisée pour la plupart pour traduire des jeux de mots basés sur le lexique. En outre, il y a des jeux de mots basés sur la morphologie ou la phonétique, ainsi que des jeux de mots exploitant deux structures linguistiques. En fait, on ne peut pas dire que certains types de jeux de mots aient été traduits par une seule stratégie. Jeu de mots est la stratégie la plus utilisée dans ce corpus (27 occurrences), ce qui indique que les jeux de mots sont traduisibles. En effet, au moins pour ce

corpus, la traductrice semble avoir préféré trouver des correspondances pour les jeux de mots plutôt que les supprimer. Comme il s'agit d'une série de livres destinée à la jeunesse, on pourrait considérer qu'il est important que l'humour et l'atmosphère soient rendus dans la langue cible. Les livres *Tatou & Patou* sont construits autour de l'humour et des doubles sens, les supprimer enlèverait une grande partie de l'atmosphère des livres.

Conclusion

L'objectif de ce mémoire a été de trouver des réponses aux questions : quel type de jeux de mots trouve-t-on dans deux livres de *Tatou & Patou* ? Comment les jeux de mots ont-ils été traduits du finnois au français dans deux traductions de *Tatou & Patou* ? Est-ce que des stratégies similaires sont utilisées pour traduire certains types de jeux de mots dans ce corpus ? Dans ce corpus, la plupart des jeux de mots sont basés sur l'homonymie. Sur la base de l'analyse, on peut dire que la manière la plus courante pour traduire les jeux de mots est d'utiliser des jeux de mots dans la langue cible. La réponse à la troisième question est moins évidente. En effet, il y a une certaine similitude entre les types de jeux de mots et les stratégies utilisées pour les traduire, mais aussi une certaine variation. On ne peut pas donc dire qu'un seul type de stratégie a été utilisé pour traduire certains types des jeux de mots dans ce corpus.

L'une des limites de ce mémoire est la nature ambiguë de la classification des jeux de mots. Ainsi, leur classification semble simple en théorie, mais en pratique, la classification des jeux de mots prend du temps et est complexe, car ils peuvent avoir de nombreuses interprétations. Comme le montre l'analyse, il a fallu inventer de nouvelles catégories pour les jeux de mots, étant donné que plus d'une structure linguistique a été utilisée pour les former. Cependant, la classification des jeux de mots avant l'analyse des stratégies de traduction a largement facilité l'analyse. En outre, cela a permis d'observer les différents types des jeux de mots. L'analyse comparative des textes a été une méthode efficace et a permis de répondre aux questions de recherche.

La traductrice a dû tenir compte du fait que les adultes lisent souvent les livres à haute voix aux enfants. D'autres caractéristiques de ce corpus sont la nature humoristique des jeux de mots et la relation forte entre l'image et le texte. Les illustrations ne peuvent pas être modifiées, de sorte que dans certains cas, la communication entre l'image et le texte est perdue dans la langue cible. Pourtant, l'analyse montre que la traductrice a tenu compte de la nature multimodale des livres et du rôle important des images dans ces livres.

À l'avenir, il serait intéressant d'étudier plus en détail la traduction des jeux de mots dans les autres albums de la série *Tatou & Patou*, mais cela nécessiterait plus de traductions des livres de la série. En effet, il n'y a pas eu d'autres traductions de *Tatou & Patou* depuis 2009, ce qui soulève la question de la réception des livres dans les pays francophones. Ces livres pourraient également faire l'objet d'une étude de réception, aussi entre les différentes régions linguistiques. En plus, des recherches pourraient être effectuées entre les traductions de différentes langues en comparant les stratégies de traduction utilisées. En dernier lieu, on pourrait mener une étude plus large sur les jeux de mots, en incluant un plus grand nombre de livres pour la jeunesse.