

Sarjakuvan nonverbaalien viestien välittyminen käännöksessä

Eliisa Pitkäsalo

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

Tampereen yliopisto

A comic book is a publication in the form of sequential juxtaposed panels which combine both verbal and visual expression in a variety of ways. The sequence of drawings includes not only images and written texts but also many graphic signs such as speech bubbles, speed lines, sound effects as well as graphic and pictorial symbols, all of which reinforce the joint effect of the words and images. The reader thus receives an even stronger message. Through the overall multimodal effect of comics, the reader may feel the speed, hear the sounds, smell the aromas and even taste the flavours. The many effects and pictorial symbols used in comics are culture-specific. This challenges the translator, especially if there is no possibility to make any change in the graphic features of the panel. When translating the entire multimodality of comics, the translator has the challenging task of transferring the written text as well as the nonverbal messages of comics from one language and cultural environment to another. In this article, I examine some of the nonverbal features that comics can transmit.

Avainsanat: multimodaalisuus, sarjakuvan efektit, sarjakuvan kääntäminen

1 Johdanto

Sarjakuvatutkija Scott McCloudin (1994: 9) mukaan sarjakuva on ”[h]arkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma”. Sarjakuva rakentuu siis toisiaan seuraavista ruuduista ja mahdollisesti myös teksteistä, kuvasymboleista sekä ääni- ja muista efekteistä, jotka on liitetty kuviin eri tavoin. McCloudin mainitsema esteettinen vaikutelma syntyy, kun lukija lukee sarjakuvan – sarjakuvastripin, sarjakuvanovellin tai -romaanin – näiden eri osien kokonaisuutena.

Sarjakuva on monipuolinen taidemuoto, jossa yhdistyvät kaunokirjallisuuden, kuvataiteen ja elokuvan keinot, ja sitä voidaan esittää vaikkapa performanssin osana tai välittää eri viestintävälineiden kautta (esimerkiksi online-sarjakuvat). Sarjakuvan tutkimiseen voidaankin käyttää eri taidelajien tutkimusarsenaalia. Sarjakuvaa voidaan tutkia kertomuksen- ja tekstintutkimuksen sekä kuvien ja merkkien tutkimuksen välinein. Pysäytetyt kuvat, kuvien sommittelu ja eri efektit viestivät sarjakuvan elokuvamaisuudesta, ja niiden tutkimiseen voikin soveltaa elokuvantutkimuksen välineitä. (Vrt. Herkman 1998: 94–95.) Puhekuplissa puolestaan esitetään yleensä sarjakuvan dialogi ja hahmojen muut repliikit (Herkman 1998: 42), joten puhekuplien sisältö voi tarjota aineistoa esimerkiksi keskusteluntutkimukseen aivan samalla tavalla kuin kaunokirjallisuudessa esitettyä dia-

logia voidaan tutkia keskusteluntutkimuksen keinoin, vaikka kaunokirjallinen puhe onkin tiivistettyä puhetta, vain illuusio puheesta (vrt. Tiittula & Nuolijärvi 2013).

Tässä artikkelissani tarkastelen sarjakuvan kääntämisen erityislaatuista. Erityiseksi sarjakuvan tekee sen esitystavan multimodaalisuus: kuva ja sana, nonverbaalinen ja verbaalinen rakentuvat yhdessä viestiksi, joka välittyy sarjakuvan lukijalle. Kuvan ja sanan lisäksi sarjakuvassa on myös viittauksia muihin merkkijärjestelmiin. Sarjakuvan ruuduissa käytetään tekstin ja kuvan lisäksi erilaisia erityisesti sarjakuvalle tyypillisiä kerroksen keinoja: puhekuplia, kuvasymboleja (esimerkiksi hehkulamppu idean kuvaamiseen) sekä ääni- ja muita efektejä (muun muassa vauhtiviivoja ja äänen onomatopoeettisuutta kuvaavia kirjainyhdistelmiä). Sarjakuvan tila täyttyy toisin sanoen erilaisista kuvan ja tekstin välimuodoista, joilla kuvataan esimerkiksi ääntä, aikaa, liikettä ja tunnetiloja (Manninen 1995: 38). Kuvaa, kirjoitettua tekstiä ja erilaisia muita, esimerkiksi ääntä ja eleitä kuvaavia graafisia merkkejä yhdistävän multimodaalisen tekstin kääntäjällä on kielellisen osaamisen lisäksi oltava myös muita taitoja: hänen on paitsi tunnettava sarjakuvan kielen konventiot myös osattava analysoida ja tulkita kuvien ja muun visuaalisen aineksen sisältämiä kulttuurisidonnaisia elementtejä ja osattava siirtää niiden välittämiä merkityksiä toiseen kieli- ja kulttuuriympäristöön. Sarjakuvatutkija Federico Zanettin (2010: 39) huomauttaa sarjakuvan kääntämistä ja huumoria tarkastelevassa artikkelissaan, että jos lukija ei tunne kuvan välittämiä kulttuurisia viittauksia, sarjakuva ei toimi humoristisessa tarkoituksessaan eli se ei naurata, vaikka sanat olisikin käännetty oikein. Tämä pätee myös muiden kuin humorististen sarjakuvien kääntämiseen. Kääntäjän on siis hyvä olla tietoinen myös niistä aistimuksista, joita sarjakuvan reaali- maailmaan viittaava kuvallisuus herättää lukijassa.

Tarkastelen tässä artikkelissani sitä, millaisin keinoin sarjakuva välittää lukijalle kokemuksen maisemasta, tuntemuksista ja tilanteista ja miten näitä kokemuksia ja aistimuksia voidaan välittää toiseen kieli- ja kulttuuriympäristöön.

Artikkelissa käyttämäni esimerkit ovat sarjakuvaromaanista *Sarasvatin hiekkaa* (2008) ja siitä vuonna 2010 ilmestyneestä unkarinnoksesta *Elsodort világok*. Sarjakuvan käänsi Debrecenin yliopiston opiskelija Bella Lerch käännösprojektissa, jonka vetäjänä toimin. Petri Tolppasen ja Jussi Kaakisen valmistama sarjakuvaromaani perustuu Risto Isomäen vuonna 2005 ilmestyneeseen samannimiseen ekotrilleriin. Sarjakuvaromaani *Sarasvatin hiekkaa* esittelee joukon tiedemiehiä ja -naisia, jotka tutkivat maailman eri kolkissa veden ja hiekan olomuotojen muutoksia: venäläiset valtamerentutkijat tarkkailevat Norjanmeren pohjassa tapahtuneita muutoksia, intialainen arkeologiryhmä tutkii Cambaylahden pohjan raunioita, jäätikkötutkija Susan Cheng tarkkailee Grönlannissa mannerjäätiköiden tilassa tapahtuvia muutoksia ja suomalainen tutkija Kari Alanen etsii Suomen etelärannikolla ratkaisua, jolla saada mannerjäätiköiden sulaminen pysähtymään. Romaanin loppua kohden nämä toisistaan näennäisesti riippumattomat löydöt

kietoutuvat toisiinsa ja vähitellen alkaa muotoutua pelottava kuva siitä, mikä ihmiskuntaa saattaa lähitulevaisuudessa odottaa.

2 Sarjakuva kertomuksena

Sarjakuvan muodosta, tekstistä, kuvasta ja efekteistä puhutaan usein sarjakuvan kieliopin (Herkman 1998: 68), mutta kaikki sarjakuvan osat yhdessä muodostavat kertomuksen, joka voi olla puhtaasti fiktiivinen tai jossa fiktiiviseen kerrontaan on upotettu faktatietoja. Isomäen romaani, johon tarkasteleman sarjakuvaromaani perustuu, pohjautuu pitkälti faktatietoon, ja siinä käytetään yleisesti runsaasti tieteellistä jargonia, mikä on tutkija Markku Soikkelin (2015: 10) määritelmän mukaan tieteisfiktioille tyypillistä. Soikkelin määritelmän mukaan käsitteen ensimmäisen osa, *tiede* tarkoittaa tässä yhteydessä ”tutkimuspohjaista esitystä, jossa viittaussuhteet rakentuvat tekstin edetessä” ja/tai ”tiedon kriittistä esitystä, jopa vertauskuvien johdonmukaista käyttöä”. Tosin tieteisfiktion tiede on popularisoitua ja se voi olla myös kuvitteellista. (Emt. 10, 13.) Sarjakuva on visuaalisuutensa vuoksi kiitollinen tieteisfiktion esityskanava, koska suuri osa erityissanastoa vaativasta kuvailusta voidaan yksinkertaisesti esittää yksittäisinä kuvina ja kuvasarjoina, ja monimutkaiset asiat voidaan esittää nopeasti ja pelkistetysti, mitä McCloud (1994: 42–43) pitää sarjakuvailmaisun vahvuutena.

Sarjakuvan kerronnallinen perusyksikkö on ruutu, joka jakaa sarjakuvan aikaa ja tilaa (McCloud 1994: 99). Ruudut puolestaan erotetaan toisista ruuduista palkin avulla. Ruudun muoto on kerronnan kannalta oleellinen. Yleensä ruutu on muodoltaan suorakulmainen, joten poikkeavan muodon avulla voidaan painottaa ruudussa kuvailun tapahtuman merkityksiä. Ruudun koko ja erityisesti sen leveys kuvaavat yleensä ruudussa esitetyn tapahtuman kestoa: korkea ja kapea ruutu kertoo tapahtumien lyhyestä kestosta, leveä vaakaruutu puolestaan hidastaa tai jopa pysäyttää tapahtumien kulun (McCloud 1994: 101–102). Esimerkiksi maisemaa kuvaava ruutu on usein jopa koko sivun levyinen ja tarkkuudeltaan valokuvamainen. Koska sarjakuvassa kuva ei yleensä liiku (paitsi multimediaalisessa sarjakuvassa), siinä tapahtuva liike täytyy kuvata toisenlaisin keinoin, esimerkiksi vauhtiviivojen avulla tai ruudun reunaviivojen rikkonaisuudella. Myös ääniefekteillä voidaan saada aikaan liikkeen tuntu. Erilaiset efektit voivat ylittää ruutujen rajat ja kuvata siten ruudusta toiseen tapahtuvaa liikettä (ks. Manninen 1995: 38).

Sarjakuvan dialogi ja muu puhe merkitään puhekupliin, jotka ovat puheen äänen voimakkuudesta riippuen erimuotoisia. Äänen voimakkuus osoitetaan myös typografisin keinoin. Normaali puhe kirjoitetaan normaalikokoisella tekstillä pyöreään tai ovaalinmuotoiseen, joskus myös nelikulmaiseen puhekuplaan, kova ääni – esimerkiksi huuto – merkitään paksuilla ja suurilla kirjaimilla, ja kuiskattu puhe on usein kirjasinkooltaan pientä ja kuiskausta imitoivan puhekuplan reunat merkitään katkoviivoilla. Pilven muo-

toisessa puhekuplassa on ajatuksia, ja sahalaitaisella puhekuplalla kuvataan jostain sähköisestä viestimestä, esimerkiksi radiosta tulevaa ääntä. (Herkman 1998: 44–45.)

Sarjakuvassa on usein myös muuta ääntä puheen lisäksi. Kerronnallisena keinona käytetään erilaisia ääntä kuvaavia efektejä, joita lisätään ruutuun kuvaamaan esimerkiksi liikettä ja toiminnallisuutta. Tällaisilla efekteillä korostetaan esimerkiksi dramaturgisia huippukohtia, joissa ääni tuo kerrontaan elokuvamaista liikkeen tuntua. (Huitula 2000). Kuvassa 1 ääniefekti kulkee ruutujen yli, mikä on yksi sarjakuvan kerronnallisista keinoista. Ruutujen yli ulottuvilla efekteillä, esimerkiksi ääniefekteillä paitsi kuvataan liikkeen tai äänen suuntaa, äänen voimistumista tai häipymistä, myös sidotaan ruutujen kuvaamat tapahtumat tiiviimmin yhteen (Herkman 1998: 45–46).



Kuva 1. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 34

Ääniefektien lisäksi kuvassa 1 on käytetty myös ruutujen kokoa ja muotoa kuvaamaan tapahtumien kestoa. Toinen ruutu alhaalta kuvaa tilannetta, jossa tapahtuu jo huomattavasti vähemmän ja hitaammin kuin esimerkiksi ylärivin ruuduissa. Myös ääniefektin tyypografinen merkintä (pienenevät kirjaimet) alemmassa kuvassa osoittaa, että suurin vaara on ohi, ja lukijakin voi hengähtää. Kuten Huitula (2000) huomauttaa, sarjakuvalla on tyypillistä, että nopeat tapahtumat kuvataan korkeissa ja kapeissa ruuduissa, kun taas hitaat tapahtumat kuvataan leveissä ruuduissa. Huitulan mukaan tämä johtunee ennen kaikkea psykologisesta tulkitsemisprosessista: lukijan katse ohittaa kapeat ruudut nopeammin kuin leveät. Toisaalta kuvan 1 ruudut suorastaan vaativat lukijaa katsomaan koko sivun ruudut yhdellä kerralla. Ruudut tosin jakavat tilan, mutta yksittäinen ruutu ei vastaa selkeästi yhtä tapahtumahetkeä, kuten McCloud (1994: 99) huomauttaa. Myös ääniefektin sommittelu graafisesti ruutujen yli ohjaa lukijaa tulkitsemaan koko sivua yhtenä tapahtumana, lähes koko sivun mittaisena yhtäjaksoisena liikkeenä.

3 Sarjakuvan multimodaalisuuden merkitys käänösprosessissa

Sarjakuvan visuaaliset sommitelmat ja kerronnassa käytetyt erilaiset graafiset merkit herättävät lukijassaan erilaisia aistimuksia: lukukokemuksessa syntyy liikkeen tuntu, lukija kuulee efektien äänet tai maistaa kuvasymbolien maut ja kuvan kirkkaus koskee silmiin. Efektit ovat aina myös kontekstisidonnaisia: toisessa yhteydessä pilvi pään päällä voi kertoa kylmästä ulkoilmasta, toisessa yhteydessä se voi kuvata väsymystä (ilmat lähtevät pihisten pois) tai olla esimerkiksi hajuefekti. Lisäksi erilaisilla kuvasymboleilla voidaan kuvata erilaisia tiloja (esimerkiksi unta, suuttumusta tai neronleimausta) (Herkman 1998: 46). Lukija tulkitsee näitä kuvasymboleja oman kielensä ja kulttuurinsa läpi. Käännettäessä onkin erityisen tärkeää huomata, että suoraan reaali maailmaan viittaavat efektit ja keinotekoiset, sovitut symbolit merkitään eri kieli- ja kulttuuriympäristöissä eri tavoin (Fiske 2000: 70–72).

Sarjakuvan kääntäjän on siis otettava huomioon myös tulokulttuurin merkkikieli, koska merkitykset ovat opittuja – kulttuurisia ja kulttuurisidonnaisia. Lehtonen (1998: 33) kutsuu niitä maailmallisiksi, eli historiallisiksi, aikaan ja paikkaan sidotuiksi ja ajasta ja paikasta toiseen muuttuviksi sekä sosiaalisiksi merkityksiksi. Klaus Kaindl (2004: 177–178) tarkastelee artikkelissaan kuvan ja sanan suhdetta nimenomaan kuvassa esitetyn merkkikielen – esimerkiksi elekielen – ja sanaleikkien suhteen näkökulmasta. Hän tarkastelee sarjakuvan huumorin välittymistä, mutta sitä voi soveltaa myös muiden merkitysten siirtymisen tarkasteluun. Esimerkiksi kuvasymbolien tai kuvissa esitettyjen eleiden nonverbaalit viestit eivät automaattisesti välity tulokieliseen tekstiin, jos niitä ei tunneta tulokulttuurissa. Useimmiten kääntäjä ei voi kajota kuvaan, vaan hän saa valmiin pohjan, johon voi lisätä ainoastaan käännetyn tekstin. Jos ruudussa on sellaisia kulttuurisidonnaisia viestejä, joita käännökseen lukija ei ymmärrä nonverbaalissa muodossa, kääntäjän on pystyttävä siirtämään ruudussa kuvattu sisältö toiseen kieli- ja

kulttuuriympäristöön sanojen avulla. Useimmiten sanat eivät kuitenkaan riitä välittämään kuvan ja tekstin välisen multimodaalisen yhteisvaikutuksen sisältöä, vaan kuvan sisältämän merkityksen puuttuessa välitetty viesti ei siirry – tai ainakin se latistuu.

Samoin voi käydä luonnollisesti myös tieteisfiktiota edustavalle sarjakuvulle, jos lukija ei esimerkiksi tunnista kertomuksen kannalta oleellista laitetta kuvan perusteella. Tällaiset kuvat voivat olla Kaindlin (2004: 185–186) tarkastelemissa tapauksissa intertekstuaalisia viittauksia, alluusioita johonkin sellaiseen kulttuuriseen tietoon, joka lähtökieliselä yleisöllä oletetaan olevan. Tällaisessa tapauksessa on suotavaa, että kääntäjä auttaa lukijaa lisäämällä tekstiin tiedon, jota pelkkä kuva ei tulokieliselle yleisölle tarjoa. Tieteisfiktiossa kuvattujen tapahtumien vaikutus on nimittäin lukijaan sitä suurempi, mitä tarkemmin ja siten myös uskottavammin yksityiskohdat on kerrottu.

Tarkastelemani sarjakuvan kääntämisessä hankaluuksia tuottivat tieteellisen kielen tai muun jargonin lisäksi myös sanojen monet merkitykset, puheen illuusion luominen vähin sanoin ja puhekuplan pienessä tilassa, äänien ja muiden efektien kulttuurisidonnaisuus, sekä kuvan, sanan, efektien ja symboleiden vuorovaikutus. Effektien – esimerkiksi ääniefektien – graafinen ilmiäsu yhdistää sanan, kuvan ja efektin, jolloin siitä tulee kuvallista ilmaisuä (Herkman 1998: 43). Kääntäjälle efektien merkitysten siirtäminen toiseen kieleen tuottaa hankaluuksia, jos merkitys ei ole siirrettävissä käännökseen ilman selityksiä. Suurimman ongelman aiheuttaa sanalliselle ilmaisulle jätetty tila, jota on vain vähän käytettävänä, jos sarjakuvan visuaaliset efektit tai ääniefektit eivät sellaisenaan avaudu lukijalle.

Parhaassa tapauksessa ruutuun lisätyt efektit ovat niin yleismaailmallisia, että niiden merkitystä ei tarvitse avata. Kuva 2 ja sen unkarinnos kuva 3 osoittavat, miten ääniefektejä käytetään tarkentamaan kuvan merkitystä. Ensimmäisessä ruudussa jäälohkare irttoa (KRAK!), kolmannessa ruudussa jääseinämät alkavat liikkua toisiaan kohti (RRRRR). Tässä esimerkissä näkyy, miten myös käännösprosessissa voi syntyä tarve tarkennukselle: kuvan 3 viimeiseen ruutuun on lisätty ääniefekti (FOOOSHH), jota lähtökielisessä ruudussa ei ole.



Kuva 2. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 33



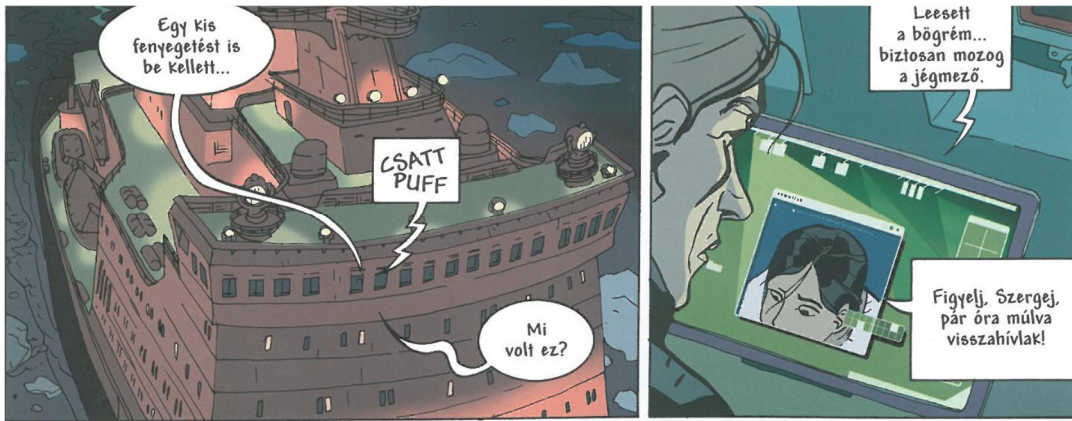
Kuva 3. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2010: 33

Kuvasarjassa jäätikkötutkija Susan Cheng on laskeutunut jääjärven pohjassa olevasta aukosta jäätikköluolaan tutkimaan, minne jääjärven vesi on kadonnut. Hänen roikkuesa-
saan köyden varassa jääluolan seinämää vasten hänen yläpuoleltaan lohkeaa valtavan suuri jäälohkare, joka uhkaa murskata hänet. Lohkare kuitenkin ohittaa hänet hiuksenhienosti ja putoaa kaukana hänen alapuolelleen olevaan veteen. Lähtökielisen kuvasarjan viimeisessä ruudussa ei ole ääniefektiä, joka on lisätty unkarinkieliseen käännökseen. Kuva eittämättä kaipaa tarkennukseksi graafisesti loiskahduksen ääntä ja sen suuntaa (alaspäin) kuvaavaa efektiä. Lähtökieliseen tekstiin verrattuna (Kuva 2) tulo-
kielisen tekstin (Kuva 3) syvyysvaikutus kasvaa ja lukija kuulee valtavan loiskahduksen, joka syntyy, kun pienen talon kokoinen jäälohkare putoaa syvällä olevaan veteen. Tällainen efektien lisääminen kuvamateriaaliin lienee melko harvinaista, koska sarjakuvan graafiseen muotoon pystytään tekemään muutoksia vain rajoitetusti (Diadori 2012: 181). Tässä tapauksessa ruutuun lisätty ääniefekti on toimituksellinen muutos.

Onomatopoeiaan perustuvat ääniefektit ovat illuusio äänestä. Ääniefektit ovat välttämättömiä ymmärtämisen kannalta esimerkiksi silloin, kun äänilähde on kuvan ulkopuolella, eikä mikään muu ruudussa kerro kuvassa kuuluvasta äänestä. Kuvan 4 ensimmäisessä ruudussa on neliskulmainen puhekupla, jossa on kaksi ääniefektiä (KRÄKS ja KILING). Suomeksi nämä ääniefektit kertovat, että jotain rikkoutuu. Seuraavasta ruudusta ilmenee, että suorakulmion muotoinen puhekupla on merkki skype-yhteyden kautta tulevasta äänestä. Susan Cheng kertoo Sergeille, että häneltä putosi muki.



Kuva 4. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2008: 58



Kuva 5. Isomäki, Tolppanen & Kaakinen 2010: 58

Käännöksessä (Kuva 5) putoavasta mukista kuuluu suomalaisen korvaan yllättäviä ääniä (CSATT ja PUFF). Tässä minun oli luotettava unkarilaiseen kääntäjään, joka sanoi, että nämä efektit kuvaavat hänen mielestään parhaiten mukin putoamisen ääntä. Kuva 4 ja kuva 5 ovat hyvä esimerkki sellaisesta tapauksesta, jolloin kääntäjällä on mahdollisuus käyttää omaa onomatopoeettista äänikorvaansa nimenomaan siksi, että ääniefektit on sisällytetty puhekuplaan, johon kääntäjän on helppo kajota – ja johon hänen odotetaankin kajoavan. Sarjakuvalle ominainen piirre on, kuten Pekka A. Manninen (1995: 38) väitöskirjassaan toteaa, että vaikka efektit ovatkin usein vakiintuneita, niihin voi tehdä vapaasti muutoksia. Tämän perusteella myös kääntäjällä pitäisi olla mahdollisuus muokata efektejä, mutta useimmiten päätös efektien muokkaamisesta tai muokkaamatta jättämisestä on toimituksellinen, kuten Pierangela Diadori (2012: 182) huomauttaa. Kun kääntäjä pystyy vaikuttamaan ääniefektiin, hän voi samalla varmistaa, että efektin alitajuinen aistikokemus välittyy myös käännetyn sarjakuvan lukijalle.

4 Lopuksi

Erilaisten multimodaalisten tekstien, kuten sarjakuvien, kääntämisessä kokonaisuuden huomioiminen on tärkeää, jotta lopullisesta käännetystä tuotteesta tulisi ymmärrettävä ja nautinnollinen kokemus yleisölleen. Sarjakuvan ääntä ja liikettä kuvaavat efektit, kuvasympoolit ja muut graafiset merkit ja ruutujen sommittelu vaikuttavat suoraan lukukokemukseen, joten on erityisen tärkeää, että kääntäjä ottaa työssään huomioon sanan, kuvan ja efektien yhteisvaikutuksen, ja tekee tarpeen tullen rohkeita valintoja. Tarkastelemassani sarjakuvassa nonverbaalit viestit ovat siirtyneet käännökseen, ja yhdessä esimerkissä jopa vahvistuneet. Kääntäjä ei ole voinut vaikuttaa ruuduissa oleviin graafisiin merkkeihin, mutta yhdessä esimerkissä (Kuva 3) toimituksessa on tehty kiinnostava ratkaisu: putoavan jääjätkälään ääntä on voimistettu lisäämällä kuvaan ääniefekti.

Huolimatta sarjakuvan moninaisesta ja taiderajoja rikkovasta luonteesta sarjakuvan kääntämisessä vallitsevat kuitenkin samat lainalaisuudet kuin kääntämisessä yleensä. Kääntäjä tulkitsee sarjakuvaa kokonaisuutena ja tekee käännösstrategisia valintoja kokonaisuuden perusteella. Sarjakuvan kääntäjä on itse samanaikaisesti myös lukija, joka tulkitsee tekstiä ja tekee valintoja, jotka vaikuttavat tulokielistä teosta lukevan lukukokemukseen. Kääntäjän näkökulmasta sarjakuva on multimodaalisena kokonaisuutena erityisen kiinnostava, koska sarjakuva voi toisaalta visuaalisena, toisaalta verbaalista ja nonverbaalista ilmaisu yhdistävänä taidelajina herättää lukijassaan voimakkaitakin tunteita, kuten esimerkkinä kuvasarjat tekevät. Esimerkkikuvien kerronnan vahvuus perustuu paitsi sarjakuvan kuvallisen ja sanallisen viestin yhteisvaikutukseen myös siihen kokemukseen ja tietoon, joka lukijalla on maailmasta.

Lähteet

Tutkimusaineisto

- Isomäki, Risto, Petri Tolppanen & Jussi Kaakinen (2008). *Sarasvatin hiekkaa*. Helsinki: Tammi.
Isomäki, Risto, Petri Tolppanen & Jussi Kaakinen (2010). *Elsodort világok*. Kääntänyt Bella Lerch. Budapest: Nyitott Könyvműhely Kiadó.

Muut lähteet

- Diadori, Pierangela (2012). *Teoria e tecnica della traduzione. Strategie, testi e contesti*. Firenze: Le Monnier.
Fiske, John (2000). *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Suomeksi toim. Veikko Pietilä, Risto Suikkanen & Timo Uusitupa. (*Introduction to Communication Studies. 1990.*) Tampere: Vastapaino.
Herkman, Juha (1998). *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
Huitula, Kristian (2000). *Sarjakuvan suhde ääneen ja multimediaan*. [Lainattu 30.4.2015]. Saatavilla: http://www.huitula.com/sarjakuva_ja_multimedia.htm
Kaindl, Klaus (2004). Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa: *Perspective on Multimodality*, 173–192. Toim. Eija Ventola, Charles Cassily & Martin Kaltenbacher. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
Lehtonen, Mikko (1998). *Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia*. Tampere: Vastapaino.
Manninen, Pekka A. (1995). *Vastarinnan välineistö: Sarjakuvaharrastuksen merkityksestä*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.
McCloud, Scott (1994). *Sarjakuva – näkymätön taide. (Understanding Comics. The Invisible Art, kääntänyt Jukka Heiskanen)*. Helsinki: The Good Fellows Ky.
Soikkeli, Markku (2015). *Tieteiskirjallisuuden käsikirja*. Helsinki: BTJ.
Tiittula, Liisa & Pirkko Nuolijärvi (2013). *Puheen illuusio suomenkielisessä kaunokirjallisuudessa*. Helsinki: SKS.
Zanettin, Federico (2010). Humour in Translated Cartoons and Comics. Teoksessa: *Translation, Humour and the Media*, 34–52. Toim. Delia Chiaro. London & New York: Continuum International Publishing Group.